

EL SEXTO
AMANECER

AKUMA

地獄の門

Mecenas
PDF 1ª Edición



EL JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

AUTORES

LUIS MIGUEL PERAL
JUAN LUIS MARQUÉS

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

ENFER DE HELL
KASKIA

DESARROLLO ADICIONAL

SIRINADA LERTWANAWATANA
HECTOR CARRASCO
ANIMUZ DE REMEMBRANCE

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

JUAN LUIS MARQUÉS

ASESORA ARTÍSTICA

SIRINADA LERTWANAWATANA

PRUEBAS DE JUEGO

ALBERTO DELGADO, ALBERTO MARTÍN, ALBERTO MARTINEZ, ALFONSO J. LUELMO, ANA M. VIÑAS, ANTONIO PRIETO, ARACELI CHECA, DANIEL GAGO, DAVID DEHESA, DAVID VAQUERO, EMILIO SANCHEZ, FRANCISCO JAVIER TOBAL, HECTOR CARRASCO, IVAN PRIETO, JAIME GARCÍA, JAVIER IVAN PRADA, JULIO FELIZ, MANUEL ACEBES, MARKOS BARTOLOME, MARIO ALVAREZ, MARIO LORENZO, MARTA GAGO, MIGUEL VEGA, RAQUEL BARROSO, JAIME GARCÍA, ROBERTO CASADO, RUFINO MANSO, RUTH LUIS, SUSANA MARTÍN, TAMARA DELGADO, XIANG WANG.

ASESOR Y CORRECTOR HISTÓRICO

JAVIER MARTÍN LALANDA

CORRECCIÓN DE TEXTOS Y ESTILO

JAVIER MARTÍN LALANDA
JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ Y PAULA SEPÚLVEDA

ASESOR EDICIÓN INTERNACIONAL

CEDRIC DELOBELLE

COORDINACIÓN EDITORIAL

AKUMA STUDIO

EDITORIAL

AKUMA STUDIO

ISBN: 978-84-943362-0-1

Akuma, El Sexto Amanecer es © 2014 de Akuma Studio y sus respectivos autores. La edición en castellano es © 2014 de Akuma studio. Todos los derechos reservados. Ninguna página o fragmento puede ser reproducido sin permiso expreso del Editor, con la excepción de las páginas 363, 364, 365, 366, 367, y 368 que pueden reproducirse para exclusivo uso personal.

ILUSTRACIONES INTERIORES

ENFER DE HELL

WWW.ENFERDEHELL.DEVIANTART.COM

KASKIA

WWW.NIOHCHAN.DEVIANTART.COM

KHANSHIN

WWW.KHANSHIN.DEVIANTART.COM

SACHSEN

WWW.SACHSEN.DEVIANTART.COM

WENART

WWW.WENART.DEVIANTART.COM

BRILCRIST

WWW.BRILCRIST.DEVIANTART.COM

SUSAN LI

WWW.MOU-S.DEVIANTART.COM

TOONIKUN

WWW.TOONIKUN.DEVIANTART.COM

FRANCISCO JAVIER FERNANDEZ

WWW.ARKINIANO.DEVIANTART.COM

REZA ILYASA

WWW.REZA-ILYASA.DEVIANTART.COM

DENORO

WWW.DENORO.DEVIANTART.COM

LOUTEN

WWW.LOUTEN.DEVIANTART.COM

NATO76

WWW.NATO76.DEVIANTART.COM

SUKIBLOG

WWW.SUKIBLOG.DEVIANTART.COM

SERPENTWITCH

WWW.SERPENTWITCH.DEVIANTART.COM

COFEROSA

WWW.COFEROSA.DEVIANTART.COM

LEE TAO

[HTTP://LEETAO1.BLOGSPOT.COM](http://LEETAO1.BLOGSPOT.COM)

SETOKAKASHILUVER (LIGHTSILVERSTAR)

WWW.SETOKAKASHILUVER.DEVIANTART.COM

VUSC (VUSCISM)

WWW.VUSC.DEVIANTART.COM

VICTORIA DICKINSON

WWW.KOTORIKURAMA.DEVIANTART.COM

AKANEI-RIN (PSUDOLIRIUM)

WWW.AKANEI-RIN.DEVIANTART.COM

EUDETEINIS

WWW.EUDETENIS.DEVIANTART.COM

qKie

WWW.OKIE.DEVIANTART.COM

VILEBEDEVA

WWW.VILEBEDEVA.DEVIANTART.COM

ES-JERUK

WWW.ES-JERUK.DEVIANTART.COM/

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

De qué va todo esto	4
Qué hace falta para jugar	5
Jugando a Akuma	5
El manual de reglas	5
El Director de Juego	6
La mecánica de juego	6
Un consejo importante	6
Un ejemplo de juego	7
Glosario	8
Resumen de creación de personaje	9

CREACIÓN DE PERSONAJES

El concepto de personaje	11
Las características	11
Asignando las características	12
Elección de arquetipos	13
Akuma Bakemono	14
Akuma Gaki	15
Akuma Mahou-Tsukai	16
Akuma Oni	17
Akuma Tenshi	18
Akuma Yoma	19
Arquetipos Esper	20
Onmyoji	22
Ronin Shinsengumi	23
Fuentes de Poder	24
Las Debilidades	25
Historial	26
Ventajas	31
Las Habilidades	33
Descripción de las Habilidades	34
Idiomas	37
Estilo y Tablas de Combate	37
Poderes	37
Poderes Akuma	38
Poderes Básicos	38
El Sello	39
Lista de Poderes Akuma	39
Poderes Esper	56
Poderes Básicos	56
Lista de Poderes Esper	57
Onmyodo	70
Shikigami	70
Energía vital: Poderes Ki	71
Transformación Espiritual	71
Onmyodo: Ofuda	72
Lista de Ofuda	73

Shinjutsu	77
Zenryoku	77
Técnicas Personales: Rikaijutsu	78
Lista de Capacidades	78
Coste y Límite de las Técnicas	79
Creando Técnicas, Defectos	80
Empleando Técnicas	80
Técnicas Iniciales	80
Entrenamiento	81
Últimos retoques	82
Parámetros de Poder	83

EL SISTEMA DE JUEGO

Tiradas de dado	85
El Efecto de las tiradas	85
Tiradas enfrentadas	86
Pruebas de Resistencia	86
Duelos de Características	86
Resultados Especiales	86
Modificadores a las tiradas	87
Unidades de tiempo	87
Las Características Secundarias	87
Acciones	87
Movimiento	88
Puntos de Fatiga	88
Capacidad de carga	88
Salto	89
Necesidades físicas y privaciones	89
Limitaciones universales	89

EL SISTEMA DE COMBATE

La Secuencia de Combate	90
Declaración de Intenciones	91
Iniciativa	91
La ventaja del Primer Golpe	92
Acciones de combate	92
Estilos de Combate	93
El Pozo de dados	93
PDA y PDD	94
Ventajas de Maestría	94
Parámetros de Combo	94
Construyendo ataques	98
El combate cuerpo a cuerpo	99
Ataques y defensas múltiples	99
Obteniendo resultados especiales	99
PDA y PDD superiores a 100	100
Modificadores en cuerpo a cuerpo	100
Maniobras especiales de combate	100
Combate a distancia	101

Defensa contra ataques a distancia	102
Contraataques con proyectiles	102
El alcance de las armas	102
Cadencia y recarga	102
Tomar cobertura	102
Movimiento en combate a distancia	103
Cambio de objetivo	103
Los modificadores a distancia	103
Maniobras especiales a distancia	104
Ataques en área	104
Liderazgo en combate	104
Usando PF en combate	104
Recibiendo heridas	105
Puntos de Golpe	105
Los niveles de heridas	105
Aguante y Armadura	105
Calculando el Total de Daño	106
Resolviendo el daño	106
Tipos de daño	106
Heridas graves y agravadas	107
Clases especiales de heridas	107
Curación y regeneración	108
La muerte	109
Otras formas de resultar herido	109
Describiendo el combate	111
Estructuras y objetos	111
Estados Alterados	111

TABLAS DE COMBATE

Obteniendo Tablas de Combate	114
Los niveles de las Tablas	115
Límites de las Tablas de Combate	115
Tablas de Combate	115
Combate Desarmado	115
Combate con Armas	118
Combate a Distancia	123
Entrenamientos de Combate	125
Avanzadas de Combate	127
Estilos Shinsengumi	129
Los Entrenamientos	133
ARMAS Y EQUIPO	137
El dinero en Akuma	138
Las armas	138
Las armas cuerpo a cuerpo	138



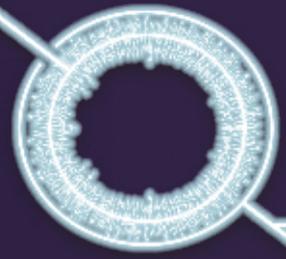
Descripción de las armas c/c	139
Las armas a distancia	139
Descripción de armas a distancia	140
Armaduras	141
Descripción de las armaduras	141
Equipo	142
Municiones especiales	142
Explosivos	142
Trampas	143
Vigilancia e infiltración	143
Vehículos	144
Estadísticas de los vehículos	144
Modificando vehículos	145
Descripción de los vehículos	145
Modificadores para vehículos	146
Conduciendo vehículos	147
Combate en vehículos	147
Accidentes	147
Personalizando equipo	148
MAGIA KIDOU	149
Los que traen la muerte	150
Los cimientos de la magia	150
Requisitos del Kidou	150
Eco	151
Hechizos Iniciales	152
Aprendiendo hechizos	152
Tablas de Ocultismo	152
Fundamentos del Uso de Kidou	155
Potencia de Hechizo	155
Maestría	156
Tipos de Kidou	156
Duración y Mantenimiento	156
Costes de Hechizos	157
Focos	157
Alcance	157
Límite de Hechizo	157
Invocación	158
Cooperación	158
Efectos de los Hechizos	158
Listas de Hechizos	158
Otros tipos de Kidou	173
ALMA	174
Qué es el alma	175

Pérdidas de alma	175
Trastornos	175
Forzando el Sello	176
Recuperando alma	176
EXPERIENCIA	177
Asignando puntos de experiencia	178
Invirtiendo la experiencia	179
Habilidades por encima de 100	179
Nuevos personajes	180
Aprendizaje	180
Potencia Absorbida	180
Evoluciones Akuma	180
Bendiciones Shikigami	181
Legados Familiares Rikaijutsu	181
Desarrollo Esper	183
Incrementando Características	184
La Experiencia de los PNJs	184
INFORMACIÓN PARA JUGADORES	185
Personajes Akuma	186
Personajes Esper	186
Personajes Onmyoji	186
Personajes Ronin	187
Las posibles facciones	187
DIRIGIENDO AKUMA	190
Decálogo de sugerencias	190
Interpretando las reglas	192
Jugando a Akuma	193
Escribiendo tramas	195
LA BIBLIA NEGRA DE LOS AKUMA	196
Prólogo	197
El despertar de los Seis	197
El hundimiento de Atlantis	197
Los seis guardianes	198
Cronología	199
FACCIONES	205
La Agencia	205
Utopía	212
Los Cinco Templos	217
Ordo Exorcista	221
Oversight	223
Sephirot	224
Thule Gesellschaft	225
Departamento 13	235
Shinsengumi	237
Las Seis Legiones	239

Koroshi	242
Ouróboros	243
Yōkai	243
Jigoku	244
Kajiya	249
Mirai Gakuen	251
Cazadores	253
Organizaciones Terroristas	254
Isla Kuanpur	256
ALIADOS Y ANTAGONISTAS	257
Terminología	257
Akuma	257
Entidades	258
Poderes Akuma	266
Poderes Asura	269
Ayakashi	282
Poderes de los Ayakashi	283
La Agencia	286
Esper	286
Los Cinco Templos	287
La Ordo Exorcista	288
Sanctus	289
Sephirot	292
Thule Gesellschaft	292
Oversight	298
Departamento 13	299
Shinsengumi	300
Jigoku	300
Estilos Familiares Jigoku	302
Legados Familiares Jigoku	303
Mirai Gakuen	304
Koroshi	305
Cazadores	305
Esbirros, secuaces y demás morralla	306
Creación de Criaturas	312
Capacidades Especiales	314
Rasgos de Criaturas	316
Improvisando Oponentes	316
MAGIA MADOU	317
Los Cinco Kami Oscuros	317
Requisitos del Madou	317
Listas de Hechizos	317
APÉNDICES	331
GLOSARIO	354
FICHA DE PERSONAJE	363

INTRODUCCIÓN

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL



Edward abrió los ojos, sobresaltado y cubierto de sudor. Aún era de noche, tal y como ponía de manifiesto la oscuridad que inundaba su dormitorio. En su mente, todavía se dibujaban con gran nitidez los detalles de la horrible pesadilla de la que acababa de despertar y que, incluso en la seguridad de su casa y del mundo real, aún le hacía temblar al recordar las sensaciones de horror, frío, dolor e indefensión. Respiró, profundamente aliviado. Libre al fin de sus oníricos temores, se incorporó y buscó a tientas el interruptor de la luz. De inmediato percibió que algo iba mal. El tacto de la pared y la posición del interruptor no se correspondían con los de su habitación. Tras unos segundos de búsqueda nerviosa, la blanca luz de un fluorescente inundó la estancia, deslumbrándole.

Definitivamente, aquella no era su casa. La estancia, de lisas paredes blancas, estaba amueblada con una cómoda y un pequeño armario empotrado, ambos del mismo y aséptico color blanco. Edward pensó con aprensión que había ingresado en un hospital, hasta que sus ojos se posaron en la única salida visible. Una simple puerta, blanca al igual que el resto, pero terroríficamente intranquilizadora en los detalles: carecía de picaporte y disponía de una diminuta abertura cerrada en su parte superior. No era la habitación de un hospital.

No. Estaba claro que era una especie de celda. En su mente comenzó a arremolinarse una infinidad de posibilidades, a cada cual más abrumadora. ¿Se encontraba en una cárcel? ¿En un manicomio? ¿Podía ser algún tipo de broma? Las imágenes de la pesadilla no acababan de desvanecerse, unas visiones enloquecedoras, casi reales. Al evocarlas, sintió que el vello de su nuca se erizaba y que un escalofrío recorría su espalda. ¿Habría sufrido un ataque de nervios?

El sonido de la puerta al abrirse le sacó de su ensimismamiento, devolviendo su atención al aquí y al ahora. Una hermosa mujer entró en la estancia, seguida de un hombre oriental de escasa estatura. La mujer, morena y de largos cabellos negros, vestida con un traje de chaqueta en color azul oscuro, se acercó a la cama y le dedicó una larga mirada con sus ojos de color violeta. No debía tener más de treinta años, y su manera de moverse indicaba que estaba acostumbrada a llevar el control. A su lado, el hombrecillo de ojos rasgados, vestido con camisa blanca y chaleco y pantalón negros, se mantenía silencioso mientras clavaba sus ojos en las manos de Edward. Tuvo la impresión de que aquel sujeto era peligroso y que estaba expectante, esperando a que sucediese algo. El pánico volvió a pugnar por hacerse con el control de sus acciones, y tuvo que hacer un verdadero esfuerzo para no ceder a él. Ante el silencio de los recién llegados, decidió exigir respuestas.

- ¿Dónde me han traído? ¿Qué ha ocurrido? ¿Qué lugar es éste? ¿Quiénes...?
- Señor Archer, estoy aquí para responder a todas sus preguntas – le interrumpió la bella desconocida –. Somos conscientes de que son muchas y será mejor hacerlo de una en una. Lo primero que necesito es que se calme.
- Estoy tranquilo – mintió Edward, intentando no sentirse intimidado por la actitud del hombrecillo que no le quitaba ojo –. Solo quiero que me digan qué ocurre y cuándo podré irme de aquí.
- Señor Archer... Edward. ¿Le importa que le llame Edward? – él negó con la cabeza – ¿Podría decirme qué recuerda de los sucesos de la pasada noche?
- ¿Quién demonios es usted? – contestó Edward, irritado por el tono condescendiente de la mujer - ¿Cómo sabe mi nombre?
- Sé todo lo que es necesario saber sobre usted, Edward – respondió ella endureciendo su expresión -. Puede llamarme Arianna. Cuando terminemos de hablar, podrá salir de aquí, pero ahora le recomiendo, por su seguridad, que continuemos con nuestra conversación.
- ¿Me está amenazando? ¿Quién demonios son? ¿Qué está ocurriendo aquí? – exclamó Edward, sintiendo que perdía los estribos.

Una ira desmedida inundó la mente de Edward, impidiéndole razonar correctamente. Al mismo tiempo, una sensación de calor y de euforia recorrió cada fibra de su ser, haciéndole sentir más vivo de lo que jamás había estado. Un retumbar como de tambor empezó a latir en sus sienes y, casi sin ser consciente de ello, se arrojó sobre la mujer. El mundo pareció volverse loco a su alrededor, la habitación comenzó a girar y se encontró en el suelo, con el pie del oriental sobre su pecho, mientras le amenazaba con dos cuchillos ensangrentados. Cuando su mente se liberó del entumecimiento observó, horrorizado, que la sangre que goteaba de las hojas era suya. Bajó la mirada y gritó. El silencioso oriental le pateó la cara, haciéndole callar.

- Edward – dijo Arianna muy despacio, y cada una de sus palabras era como una amenaza de muerte –. Cállese. Esa herida no puede matarle. Usted ya está muerto.

La mujer arrojó sobre la cama un periódico y unas fotos. Marcada con rotulador podía leerse una noticia: “Un muerto en el atraco a una gasolinera”. El artículo podría haber sido un suceso más de no ser por el nombre de la víctima: Edward Archer, de 26 años. Y a su lado, en las fotografías, podía verse una lápida: Edward Archer Robinson. Amado esposo y padre. 1988-2014.



“El viaje más largo comienza con un solo paso.”

Fong Tao Se, Goji del Templo Huelong

Bienvenido a la clásica parte donde se explica qué es un juego de rol, de qué va este libro en general y definimos algunos términos que vamos a usar a lo largo de las páginas de este manual de reglas. Sí, sí, ya sabemos que cortan árboles para hacer papel y que casi nadie va a leerse esto, pero hay dos buenas razones para incluir este capítulo:

La primera es que siempre hay gente para la que este libro puede ser su iniciación al mundillo de los juegos de rol. No podemos dar por hecho que todos los lectores sean jugadores experimentados y, por eso, hay que dar una explicación detallada de cómo funcionan los juegos de rol en general y éste en particular.

La segunda es que vamos a intentar ofrecer una imagen muy básica del juego, amén de incluir las nociones principales del mismo dentro de un glosario al que podréis acceder cuando encontréis algún término específico en capítulos posteriores.

DE QUÉ VA TODO ESTO

Este libro que tienes entre las manos es un juego de rol. Ahora viene la pregunta del millón: ¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es una mezcla entre un juego de tablero y una obra de teatro, pero sin tablero ni público ni guión establecido. Quizá suene un poco confuso. Probemos a explicarlo de otro modo. ¿Has jugado alguna vez a indios y vaqueros cuando eras un niño? ¿Policías y ladrones, tal vez? ¿Has dedicado horas a alguna aventura en tu ordenador? Entonces ya has jugado a rol. Un juego de rol es como una obra de teatro en la que varios amigos se reúnen en torno a una mesa, para interpretar unos personajes en el escenario de su imaginación. Como no todo el mundo visualiza las cosas de la misma manera, hay unas reglas para decidir qué es capaz de hacer cada personaje y cómo se desarrollan los acontecimientos. Y el encargado de aplicar esas leyes es el Director de Juego.

El Director de Juego es la persona que tendrá a su cargo el decidir la dirección de la historia que vais a interpretar, así como de encargarse de todos los personajes que los demás jugadores van a encontrarse en el escenario imaginario donde se desarrollará la acción. Es un papel gratificante, pero también muy laborioso. Los jugadores únicamente tendrán que decidir qué les apetece hacer en cada momento, ya sea para lograr cumplir los objetivos que se les hayan impuesto o para lograr sus propios fines personales.

¿Cómo se gana? En un juego de rol no hay ganadores ni perdedores. El objetivo no es que los jugadores derroten al Director de Juego ni viceversa. La finalidad es, simplemente, pasar un rato entretenido con tus amigos. Si hoy habéis logrado que vuestros personajes salgan con vida y habéis conseguido frustrar los planes de vuestros imaginarios oponentes, quizá el próximo día las cosas no salgan igual de bien. Por tanto, en un juego que nunca acaba, la victoria es algo relativo.

Precisamente esto último es lo más importante: la continuidad. Porque un juego de rol continúa y cada nueva historia enlaza con la anterior para convertirse en un relato de proporciones épicas.

Un relato en el que vosotros sois los protagonistas.

QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR

Para jugar una partida hacen falta algunas cosas. Lo primero y más importante, necesitarás algunos amigos que estén dispuestos a pasarlo en grande. El número de personas que integre el grupo puede variar, aunque un número entre cuatro y seis personas se considera lo ideal. Esto no significa que no pueda jugarse satisfactoriamente con dos o nueve jugadores, aunque un grupo muy numeroso puede resultar difícil de dirigir. Uno de vosotros se asignará el papel de Director de Juego y los demás serán los jugadores.

Lo segundo que necesitarás será una habitación para jugar, si es posible en un ambiente tranquilo. Algo de ambientación musical también puede ayudar a entrar en situación. Tener unos aperitivos y algunas bebidas a mano es recomendable e impedirá que los jugadores se levanten continuamente a buscar algo de picar.

Por último, los materiales. Papel, lápices, gomas de borrar, una pantalla para el Director de Juego (si no tiene ninguna puede parapetarse detrás de dos carpetas), dados de diez caras (a ser posible diez y uno de tono más oscuro que el resto), cartas de Sello (en el caso que queráis usarlas) y fotocopias de la ficha de personaje para cada jugador.

Con esto, algo de tiempo y ganas de divertirse, lo tenemos todo.

QUÉ SON LAS CARTAS DE SELLO

Las cartas de Sello son una ayuda para los jugadores. Puedes usar las cartas de una baraja cualquiera o bajarte las cartas de Sello oficiales que te proporcionamos en www.akumastudio.com.

¿Para qué sirven? ¿Son absolutamente necesarias? Las cartas de Sello se usan como contadores de referencia para declarar cuantos poderes se están activando o se mantienen durante un combate. Por supuesto, cada jugador puede declarar cada asalto y llevar de memoria la cantidad de Sello que ha activado o podéis usar cualquier otra cosa como contadores, incluso anotarlo en una hoja de papel.

JUGANDO A AKUMA

Ahora que ya sabes qué es un juego de rol, vamos a centrarnos en el libro que tienes entre manos. A lo largo de estas páginas, vamos a presentarte las reglas para que puedas narrar o interpretar en el universo de Akuma.

Akuma es un juego de acción trepidante dentro una ambientación de terror moderno en una realidad oscura. No debemos confundirlo con terror gótico. Este último es un tipo de literatura que se basa en la estética, el melodrama y centra sus historias en los sentimientos melancólicos, lo decadente, lo ruinoso, con toques de erotismo. El terror moderno basa sus historias en un mundo en el que se entremezcla la realidad con elementos paranormales que intentan explicar, a través de la ciencia, lo inexplicable, y todo ello aderezado con altas dosis de violencia y acción trepidante.

Los personajes a los que interpretaréis se encontrarán atrapados en un mundo que desconoce la oscura realidad que se cierne sobre él, conocerán secretos inenarrables y se encontrarán en una posición que no les permite quedarse al margen, ya que ellos mismos serán parte de la oscuridad primigenia que amenaza con engullirlos todo. Para sobrevivir necesitarán utilizar todo su ingenio y habilidad, aunque no estarán solos y tendrán a su disposición armas, tecnología, información y poderes sobrehumanos.

Y para lograrlo deberéis hacerlo juntos.

EL MANUAL DE REGLAS

El manual de Akuma está dividido en dos secciones diferenciadas: la sección del Jugador y la sección del Director de Juego. La sección del Jugador engloba todas las reglas necesarias para crear y jugar con un personaje de Akuma, que incluyen la creación de personajes, descripción de poderes, armas, equipo y habilidades, así como las reglas básicas del sistema de juego y el combate. Esta parte comprende desde el *Capítulo I* hasta el *IX*. Si vas a ser un jugador, se espera que leas estas reglas, aunque también las puedes ir dominando mediante su uso.

La sección del Director de Juego engloba toda la información referente al mundo de Akuma, así como consejos y reglas adicionales para ambientar y dirigir las partidas. Esta parte engloba desde el *Capítulo X* en adelante. Solo el Director de Juego debería estar autorizado a leer esta parte del libro y es absolutamente necesario que tenga una buena comprensión del funcionamiento del sistema así como de la historia y organización del mundo de Akuma. Un jugador responsable se abstendrá de acceder a esta parte, ya que él mismo se perdería la mayor parte de la diversión y podrá arruinársela a sus compañeros. Dicho queda.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Si vas a atreverte con el papel de Director de Juego, deberías tener en cuenta que es un trabajo mucho más laborioso que el de los demás jugadores. Tendrás que conocer e interpretar las reglas, mediar cuando haya conflictos y decidir el argumento general de la historia, improvisando cuando las acciones de los jugadores se salgan de la línea argumental que tengas preparada, cosa que ocurrirá más a menudo de lo que crees. Así pues, necesitarás ser creativo para poder escribir historias, elocuente para interpretar a los diferentes personajes con los que interactúen los jugadores y ecuánime para interpretar las reglas con justicia y equidad. Si consideras que posees estas cualidades, lee cuidadosamente las dos partes de este libro y relee aquellas que creas que no te han quedado suficientemente claras. Es un precio pequeño a cambio de lo que obtendrás, ya que el Director de Juego es, a todas luces, el Arquitecto del universo de Akuma. Todo en el mundo del juego, absolutamente todo, estará sujeto a tu más mínimo capricho. ¿Suena bien, verdad? Es aún mejor.

LA MECÁNICA DE JUEGO

Todo lo que hemos explicado acerca del juego en sí y de todo lo necesario para jugar estaría incompleto sin una serie de reglas para definir qué es lo que un personaje puede hacer y qué no. A todos nos gusta ganar, es algo inherente a la naturaleza humana, pero eso no puede hacerse siempre ya que, en cualquier competición, sea un combate, una carrera o una discusión, ha de haber un primero y un último, un ganador y un perdedor. Para dilucidar eso existe el sistema de juego.

El sistema de juego está compuesto por una serie de reglas que combinan la lógica y el azar para obtener los resultados de cualquier posible acción de un modo bastante fiable. La suerte es un factor importante, después de todo hasta el mejor tirador del mundo puede tener un día malo, pero ni mucho menos influye más que la lógica. Esta última está representada por unas puntuaciones llamadas Habilidades y otras denominadas Características que dictan las guías con las que aplicaremos las reglas. La otra herramienta son los dados, con los que realizaremos la representación física del azar: las tiradas.

Existen cuatro tipos de tiradas de dado:

Controles de Habilidad: son el tipo de tirada más común. Tiraremos tantos dados como la puntuación que tengamos en la Característica guía de la habilidad e intentaremos sacar un resultado por debajo del total de la misma. Esto se hará eligiendo entre los dados tirados los dos que prefiramos para obtener dicho resultado. Si la Característica es un 1, entonces no se podrá elegir y se lanzarán dos dados especificando cual marca unidades y cual las decenas. El resultado se llamará Efecto y será mejor cuanto más alto sea ya que, en ocasiones, el Director de Juego exigirá un Efecto Mínimo para que el control sea exitoso.

Ejemplo: Edward intenta caerle bien a su compañero de entrenamiento, un tipo bastante extraño llamado Michael. Su habilidad de Encanto es de 60 y su característica de Mente (MEN) es 3. Tira 3 dados, obteniendo un 3, un 5 y un 8. Escoge un 58 que está por debajo de su habilidad y es el Efecto más alto posible. Tras intercambiar unos cuantos comentarios, los dos salen charlando amigablemente del Subnivel 2.

Pruebas de Resistencia: cuando un personaje tiene que resistir los efectos de un poder, los efectos de un hechizo o ciertos Parámetros de combate, deberá hacer una Prueba de Resistencia (PR) sobre alguna Característica exigiendo una dificultad para poder sustraerse a los efectos perjudiciales. La tirada se hará con los dados de la Característica y se sumarán los dos más altos para intentar superar la dificultad de la PR. Si la puntuación de la Característica es 1, solo se tirará ese dado. En este tipo de tiradas,

las cifras obtenidas poseen su valor (de 1 a 10) con una excepción: los 6 pueden ser repetidos para sumar +6 al siguiente resultado. Sin embargo, los 6 solo podrán repetirse si son los dados escogidos.

Ejemplo: Mike intenta gustarle una broma a Ed haciéndole una zancadilla delante de los otros novatos. Para evitar caerse, Edward debe pasar una PR REF10. Tira 4 dados (REF4) obteniendo 9,2,1,0 para un 19 con lo que frustra el intento con facilidad.

Duelos de Características: son el tipo de tirada que se usa cuando hay que enfrentar las características de dos personajes, por ejemplo para ver quién gana un pulso. Ambos hacen una PR de la Característica sin dificultad establecida. El que obtenga el mayor total, vencerá.

Ejemplo: Tras tomarse unas copas en el área de esparcimiento de la Subestación de Entrenamiento de la Agencia, nuestros amigos le han echado el ojo a dos chicas, una morena oriental y una rubia con pinta de antipática. Michael reta a Edward a un pulso. El que pierda se queda con la borde. Michael tiene FUE 3 y obtiene 1,2 y 8, mientras Edward tiene FUE 2 y consigue un 3 y 9. Los totales son 10 contra 12, con lo que Edward aguanta el inicio y ejerce una mejor palanca, sorprendiendo a su colega. Segundos después, Mike está saludando a la rubia borde.

Tiradas Enfrentadas: son una variante del control de habilidad, en la cual dos o más personajes enfrentan sus habilidades para lograr algo. Puede ser un atacante y un defensor, alguien usando sigilo contra la percepción de su oponente, unos conductores intentando llegar antes a un sitio o cualquier cosa que enfrente los talentos de varias personas. El proceso es idéntico a los controles de habilidad, pero ganará el que saque el Efecto mayor.

Ejemplo: De lo perdido, saca lo que puedas. Con ese pensamiento en mente, Michael decide seducir a la rubia para, al menos, pasar un rato divertido. Hará una Tirada Enfrentada de su habilidad de Encanto contra la Frialdad de ella, que está muy poco interesada en lo que el irlandés tenga que ofrecerle. Michael consigue un 32 mientras que ella logra un 60. Desde su mesa, Edward ve cómo la chica le derrama una jarra de cerveza sobre la cabeza a su amigo, antes de irse de allí muy ofendida. Esta no es la noche de Mike.

Existen circunstancias especiales en el sistema de juego que serán tratadas en profundidad en el capítulo dedicado al mismo.

UN CONSEJO IMPORTANTE

Antes de enfrentarnos al proceso de la creación de personaje, es muy importante tener unas nociones mínimas del mundo en el que te adentras y de las reglas que lo conforman.

Si eres un jugador, familiarízate con el listado de términos comunes que encontrarás en la siguiente página. También sería bueno que dieras una lectura rápida a los arquetipos de personaje y a los poderes que posea el que más te atraiga. De esta forma, estarás informado de las considerables posibilidades que te ofrece el sistema de creación y todos ahorraréis tiempo a la hora de hacer las fichas.

Si eres el Director de Juego, tu responsabilidad es mayor y necesitarás conocer el mundo de Akuma además de las reglas. Nótese que decimos “conocer”, no aprender de memoria. No necesitas estudiar el libro, pero sí haberlo leído completo y asegurarte de comprender especialmente los conceptos referentes a la creación de personaje, de tal forma que puedas guiar a los jugadores durante la misma. Una vez conozcas bien el libro, tendrás una noción de dónde buscar cada regla.

Otra cosa que te aconsejamos como Director de Juego es introducir las reglas una a una. Por ejemplo, la primera vez que haya un combate intenta explicar a los jugadores como funciona lo más básico, Iniciativa, Ataque, Defensa y Daño. Ignora derribos, empujones, hemorragias y demás parámetros. Tras unos asaltos, con esos conceptos ya dominados, introduce el Parámetro Combo diciéndoles a los jugadores algo similar a: “si te sobran 2 acciones,

golpea dos veces más a tu objetivo y ganas +2 dados tirados (+2L0)". Repite la mecánica hasta que veas que lo comprenden todos. Una vez logrado, es el momento de empezar a complicar las cosas. Enséñales cómo funcionan las PR (Pruebas de Resistencia) y ya solo queda que vayan experimentando con las Maniobras y los Parámetros de combo. Sin meterles prisa y resolviéndoles sus dudas, te sorprenderás de lo rápido que comprenderán el sistema.

Y, por supuesto, si alguna regla no os convence, ignoradla o modificadla. Se juega para divertirse y es vuestro juego. El único objetivo es pasarlo bien.

UN EJEMPLO DE JUEGO

Para ilustrar todo lo que te hemos explicado, a continuación se incluye un pequeño fragmento de lo que sería una sesión de juego. Los antecedentes de la historia: los cuatro personajes jugadores, Edward, Crystal, Mitsu y Michael han sido enviados a investigar una serie de sucesos en una pequeña comunidad al sur de Italia.

A su llegada, tras encontrarse el lugar desierto, su contacto (una agente S2 llamada Heura) no estaba esperándoles, así que han decidido entrar al pueblo amparados en la oscuridad de la noche.

Todo el proceso de tiradas de dados se ha obviado para dar más agilidad a la historia.

Director de Juego (DJ en adelante): Bajáis del coche. No veis ninguna luz en todo el pueblo y buena parte del tendido eléctrico está averiado, por lo que toda la zona está en unas condiciones de iluminación pésimas. Un suave viento sopla. Más adelante, en la oscuridad, escucháis un sonido seco y repetitivo, como el de una ventana mal cerrada golpeando una y otra vez. Blam... blam...

Edward: ¿No se ve a nadie?

DJ: Desde tu posición, echas un vistazo y no ves nada relevante. Ninguna señal de vida. Todo está desierto.

Michael: Joder, tíos. Esto no me gusta nada. Me recuerda a aquella vez en Managua.

Mitsu: Sí, es cierto. Nos tocó salir por patas y escapamos por los pelos. Un vestido de Versace precioso a la basura.

Michael: Es que solo a ti se te puede ocurrir llevar un vestido caro a una misión en un pueblo de mala muerte.

Mitsu: Un Versace no es un vestido caro, palurdo. Es elegante, con clase, pero no caro.

Michael: Si es tela y vale una pasta es caro y punto.

Crystal: No empecéis y dejad el parloteo. Si se nos acerca algo, me gustaría oírlo antes de que nos embosque.

Edward: (Al DJ) Yo utilizo mis sentidos aumentados para ver si puedo localizar algo extraño.

DJ: Una buena idea. Te parece que el viento trae un olor familiar, algo ligero pero inconfundible. El olor de la sangre.

Edward: Intento seguirlo. Chicos, huelo sangre. Sacad las armas y estad en guardia. Vamos a ver de dónde viene.

Michael: Yo mejor me quedo aquí vigilando el coche por si las moscas. Si ocurre algo gordo, avisadme por el comunicador y entro a saco con el coche.

Mitsu: (Desenvainando la wakizashi que lleva a la espalda, oculta por su larga melena negra) El coche puede cuidarse solo. Vamos todos juntos que esto tiene muy mala pinta. Si hay jaleo me sentiré mejor teniéndos a ti y a tu Stormblazer al lado que a varias calles de distancia.

Michael: (Haciendo una mueca) Yo también te quiero, compañera. (Al DJ) Saco la Stormblazer y voy atento a todo.

Edward: Andando.

DJ: Dejando atrás el coche, os adentráis en la oscuridad. Edward abre la marcha, mientras olisquea el aire siguiendo el rastro. Tras él van Mitsu y Crystal y cerrando la marcha va Michael amartillando su calibre .55 especial. El ruido seco continúa rompiendo el silencio. Notáis un ligero movimiento furtivo en un callejón a vuestra izquierda.

Michael: ¡Disparo!

DJ: Aciertas de lleno a la primera. Con un maullido agónico, el gato sale despedido en dos direcciones diferentes, salpicando la mitad del callejón de sangre. El eco del disparo se desvanece momentos más tarde.

Crystal: Genial. Ahí va nuestro factor sorpresa. Gracias Mike.

Michael: Ese bicho podía ser un espía. Mejor muerto que vivo.

Mitsu: Por si acaso subo al tejado de la casa más cercana de un salto y compruebo que nada se acerque.

DJ: Desde tu posición, sigues sin ver nada más que calles desiertas. El viento arceca un poco y el sonido se hace más fuerte.

Edward: Ese ruido me está poniendo de los nervios. Será mejor que nos demos prisa. Si hay algo cerca va a estar en guardia, así que el sigilo no nos va a valer de nada.

Mitsu: Bajo y me uno a ellos.

DJ: Edward acelera el paso y avanzáis por las calles desiertas hasta llegar a una iglesia bastante destartalada. La puerta principal está entreabierta, como invitándoos a entrar, y una de las ventanas superiores está abierta, y es la causa del ruido que se escucha al ser empujada una y otra vez por el viento. No veis luz en el interior: (Señalando a Edward) El rastro viene de dentro.

Edward: Saco la linterna. Pistola en la derecha, linterna en la izquierda. ¿Tengo la sensación de que la iglesia está sellada?

DJ: En absoluto, no notas Kekkai (barreras) en la zona.

Michael: Hago lo mismo que él y patada a la puerta. Con mi fuerza debería de abrirla sin problemas. Si algo se mueve y no parece humano, me lío a tiros. Si lo parece, le digo que se esté quieto o lo reviento.

DJ: La puerta se abre de par en par. Hacéis un barrido con las linternas, apartando las tinieblas del interior. La iglesia está completamente destrozada y dentro parece que ha tenido lugar una batalla campal. Los cuerpos despedazados de al menos cinco hombres bastante corpulentos están repartidos por toda la capilla, entre los restos de los bancos. La sangre ha salpicado las paredes e incluso las imágenes sagradas.

Michael: ¡Mierda, mierda! Me aseguro que no queda nada vivo por aquí.

Edward: Enfoco alguno de los cadáveres. ¿Qué aspecto tienen?

DJ: Al hacerlo, localizas un torso que conserva los brazos y ves la gabardina que llevaba. Una gabardina azul y blanca con una cruz carmesí estilizada bordada en el antebrazo.

Crystal: ¿Cruces Rojas? Esto se pone feo. Me pongo las gafas de visión nocturna y activo mi sentido del peligro.

Michael: Joder, lo mejor es que volvamos al coche. Lo que se haya cargado a estos tipos debe seguir por aquí. Y esta peña no se anda con chiquitas, son tíos duros.

Edward: El Exorcista que venía con este grupo no está entre los muertos. Sea lo que sea es muy poderoso. (Recibe una nota del DJ)

Michael: (Al ver la cara que pone el jugador de Ed al leer la nota) Fantástico, más problemas. Pirémonos y dejemos todo esto para la Ordo Exorcista. Estamos en Italia y juegan en casa. O por lo menos, pidamos refuerzos pero no me digas que vamos a meternos en este fregado.

Edward: No te preocupes, no vamos a ir a buscar a esa cosa.

Michael: Genial. Vamos a por refuerzos.

Edward: Creo que no. (Al DJ) Me arrojé sobre ellos y los aparto de la entrada de la iglesia. Uso Agilidad Akuma para obtener Acciones extra si es necesario. Giro dos sellos.

DJ: Los ojos de Edward se vuelven anaranjados y empiezan a brillar mientras se mueve con una velocidad cegadora, para apartaros de la puerta de la iglesia, décimas de segundo antes de que vuestro coche se estrelle allí y derrumbe buena parte de la fachada. Crystal se pone a salvo al ser avisada del peligro por su sexto sentido. Mientras os incorporáis, veis una forma gigantesca que sale de la oscuridad y avanza hacia vosotros, gruñendo. Parece que el causante de toda esta destrucción acaba de dar con vosotros.

Michael: ¡OH, MIERDA!

GLOSARIO DE TERMINOS BÁSICOS

A lo largo de este libro utilizaremos una terminología específica que definirá ciertos conceptos relativos al sistema de juego, incluyendo abreviaturas. Aunque cada uno de ellos será explicado en la sección correspondiente, aquí exponemos una breve reseña de la mayoría, que puede servir como toma de contacto y base de consulta.

Acción Activa: Una acción que requiere de esfuerzo, concentración y la intención activa de realizarla.

Acción Pasiva: Una acción que requiere un mínimo de concentración, atención y muy poco esfuerzo. Un personaje puede realizar tantas por asalto como su MEN.

Acción Reactiva: Una acción que representa los actos reflejos y que se realiza más por puro instinto que por voluntad. No requiere el gasto de Acciones en absoluto, ni ganar la Iniciativa para utilizarla.

Aguante: La capacidad natural de un personaje para encajar daño.

Akuma: En japonés, demonio. Se trata de un humano infectado por un demonio que le dota de poderes sobrenaturales. También define a la mayor parte de los oponentes que encontrarán los jugadores.

Alcance: La distancia a la que es efectiva un arma de fuego, proyectil o arrojadiza.

Armadura: La capacidad de un personaje para resistir el daño. Es proporcionada por hechizos o poderes.

Armadura Artificial: La capacidad artificial de un personaje para resistir el daño. Es proporcionada por materiales artificiales.

Arquetipo: La categoría general a la que pertenece el personaje.

Asalto: Intervalo de 6 segundos en el que se pueden efectuar una serie de acciones específicas.

Bioenergía: La fuente de poder de los Esper, con la que pueden activar sus poderes. Se mide en Puntos de Bioenergía (PB).

Bonificador: Una puntuación positiva que se añade a la habilidad o al Efecto de la misma.

Cadencia (CAD): La cantidad máxima de disparos que puede efectuar un arma en un asalto.

Características: Parámetros que definen en qué campos destaca un personaje y en cuáles está limitado.

Carga: La cantidad de peso que es capaz de levantar un Personaje. Depende directamente de su FUE.

Carrera: Movimiento superior al Paso, requiere una Acción Activa.

Combo: Combinación de ataques que efectúa un personaje para herir a otro, formado por la unión de diferentes Parámetros de Combo.

Dado (D): La unidad con la que calcula la cantidad de dados de 10 caras que se usan para cualquier tirada. Suele ir precedido de un número, que indicará la cantidad de dados empleados. Por ejemplo, 2D indicaría 2 dados. En ciertos tipos de tirada, cuando va en mayúscula (D) indica que el dado es guardado y cuando lo hace en minúscula (d) indica que solo se tira pero no se guarda.

D10: Dado de diez caras.

Daño: La cantidad de heridas potenciales que puede causar un ataque. Se especifica en un código de daño. Por ejemplo, 4L2. El primer dígito indica el número de dados tirados, y el segundo los que se aplican como puntos de daño. En el ejemplo, 4 dados tirados Limitados a 2 dados guardados (4L2).

Daño Elemental: Un tipo de daño procedente de fuentes elementales. Cada uno provoca sus propios Estados Alterados.

Daño Maldito: Un tipo de daño que es mucho más difícil de curar o regenerar.

Daño Sobrenatural: Un tipo de daño con el que se puede afectar a ciertos tipos de criaturas inmateriales.

Debilidad: Una vulnerabilidad a una situación o a un tipo de daño, que debilita a un personaje.

DP: Defensa Pasiva.

Efecto: El resultado de una tirada de habilidad.

Efecto Crítico: Cuando un jugador obtiene con sus dados la puntuación exacta de su habilidad, habrá obtenido este resultado. La tirada se considera un éxito y en combate causa efectos adicionales.

Efecto Crítico Maestro: Efecto crítico efectuado por alguien que posee una PDA o PDD superior a 99, mucho más mortal que un Efecto Crítico normal.

Efecto Mínimo (EfMin): La cantidad de Efecto que se requiere para realizar ciertas acciones y que debe de superarse para lograr un éxito.

Elemento: Uno de los cinco elementos que componen todo: Agua, Fuego, Madera, Metal o Tierra.

Elemento Violento: Uno de los cinco elementos que descomponen o destruyen; Fuego Infernal, Polvo, Podredumbre, Vacío o Veneno.

Enderezar Sello: Desactivar uno o más poderes para cerrar el Sello y disponer de él para futuros usos.

Entrenamiento: Un parámetro que proporciona bonificadores a las puntuaciones pasivas de combate.

Escena: El intervalo de tiempo necesario para efectuar algo concreto, como puede ser una cena o el asalto a una base enemiga.

Esper: Una alteración de ser humano con ADN atlante dotado de enormes poderes psíquicos.

Estados Alterados: Una serie de estados que son provocados por ciertas clases de ataques y que causan algún tipo de penalización o daño al personaje afectado.

FUE: Fuerza, una de las características físicas.

Fuente de Poder: La fuente de la que extrae su energía sobrenatural un personaje. Puede tratarse de Poder Akuma, Bioenergía o Ki.

Fundido en Negro: El intervalo de tiempo entre dos escenas que resulta irrelevante a efectos de juego, como es pasar la noche, un viaje sin incidentes o una espera de varias horas.

Girar Sello: Activar uno o más niveles de Sello para utilizar poderes, debiendo consumir 1 punto de Poder Akuma por asalto.

Habilidades: Una serie de puntuaciones que indican qué conocimientos ha adquirido el personaje a lo largo de su vida.

Iniciativa (Ini): Puntuación que define quién es el primero en actuar en un asalto.

Kekkai: Una clase de hechizos que crean barreras contra seres sobrenaturales. También se usa esta palabra para definir dichas barreras.

Ki: La fuente de poder de los Onmyoji y los Ronin, con la que pueden activar sus poderes.

Kidou/Madou: Representan la magia, las disciplinas metafísicas que permiten a un personaje usar hechizos de uno o más elementos.

Malas Noticias: Cuando un personaje obtiene tres o más 0 en su tirada de dado, habrá cometido una pifia.

MEN: Mente, una de las características mentales.

Modificador: Una puntuación positiva que se añade a la puntuación de la habilidad.

Movimiento: Capacidad de desplazamiento de un personaje.

Niveles de Salud: Una serie de cantidades de PG que definen la gravedad de las heridas de un personaje.

Número de la Bestia: Cuando un jugador obtiene tres 6 en los dados, obtiene un éxito crítico.

Ofuda: Pequeña tira de papel con sutras dibujados sobre ella que usan los Onmyoji para crear efectos sobrenaturales.

Onmyoji: Un humano entrenado en el camino del Onmyodo, especializado en la destrucción de demonios.

Paso: Movimiento gratuito que puede efectuar un personaje en un asalto. Equivale a sus REF.

Parámetro de Combo: Acciones que pueden activarse en combate para provocar diferentes efectos.

PDA: Probabilidad De Ataque. El porcentaje de habilidad con habilidades de armas. Se emplea para realizar Ataques.

PDD: Probabilidad De Defensa. El porcentaje de habilidad con habilidades de armas. Se emplea para realizar Defensas.

Penalizador: Una puntuación negativa que se sustrae a la habilidad o, muy raramente, al Efecto de la misma.

PNJ: Personaje No Jugador, interpretado por el Director de Juego.

PJ: Personaje Jugador, el personaje interpretado por uno de los jugadores.

Poder: Un talento sobrenatural que permite a un personaje efectuar acciones sobrehumanas.

Poder Akuma: La fuente de poder de los Akuma, con la que pueden activar ciertos poderes.

Poder Innato: Un talento innato que recibe un personaje jugador de forma gratuita durante la creación.

POT: La unidad que representa el poder de una entidad que se enfrenta o interactúa con los personajes jugadores.

Potencia de Hechizo (PH): Determina el poder que posee una criatura al emplear un Kidou.

Prueba de Resistencia (PR): Una tirada que se efectúa para resistir los efectos de un poder o hechizo, que está basada en una habilidad, pero que puede hacerse incluso careciendo de ella.

Puntos de Experiencia (PX): Sirven para mejorar el personaje.

Puntos de Estructura (PE): La cantidad de daño que puede soportar una estructura u objeto.

Puntos de Fatiga (PF): Miden el cansancio del personaje y le proporcionan la energía para ejecutar ciertas proezas.

Puntos de Golpe (PG): La cantidad de daño que puede soportar el personaje.

Puntos de Poder: Forma de referirse al conjunto de puntos de poder Akuma, Ki y Bioenergía.

REF: Reflejos, una de las características físicas.

RES: Resistencia, una de las características físicas.

Salto: La cantidad base en metros que un personaje puede saltar, ya sea en altura o longitud.

Sello: La unidad mínima de energía para activar un poder

Akuma u Onmyoji. Se representa por una serie de cartas que se giran o enderezan según se empleen o se liberen.

Shikigami: La fuente del poder de los Onmyoji, consistente en la esencia de un Akuma encerrada en un objeto.

Sorpresa: Un objetivo sorprendido no puede tomar acciones durante el asalto de sorpresa aunque sí podrá defenderse; además su atacante obtendrá una mejora natural de +10 al Efecto de su tirada de Ataque.

Sprint: La máxima velocidad que puede alcanzar un personaje, poniendo toda su energía en la carrera.

Tabla de Combate: Una tabla que representa una serie de estilos que puede adquirir un personaje para combatir.

Tirada de Dado: Lanzar una cantidad de dados para obtener resultados aleatorios.

Tirada Enfrentada: Una tirada de Control que requiere sacar más que el oponente. Quien obtenga el resultado más alto, es el ganador del enfrentamiento.

Usuario de Kidou/Madou: El requisito que debe poseer un personaje para utilizar de forma adecuada hechizos y rituales mágicos.

VOL: Voluntad, una de las características mentales.

Zenryoku: El arma que potencia las capacidades sobrenaturales de los Ronin y Shinsengumi.

RESUMEN DE CREACION DE PERSONAJE

1. Elige Concepto y Arquetipo.

¿Qué idea base tienes de tu personaje? ¿Qué ideas tienes que podrá hacer? ¿Será un Akuma, un Agente Esper, un Onmyoji o un Ronin? Lee los Arquetipos (págs. 14 a 24) para decidir qué es lo que más te atrae.

2. Reparte Características.

Consulta las págs. 11 y 12 para repartir los puntos de Características según el Arquetipo elegido. En la descripción de los Arquetipos tienes algunas recomendaciones. Si eres Ronin, reparte puntos en tu Zenryoku (pág.78).

3. Aplica el Arquetipo, Fuente de Poder y Debilidades.

Elige poderes innatos como se especifica en la pág. 13. Toma nota de tu Fuente de Poder y ten en cuenta qué Poderes Mayores y Menores podrás elegir más tarde. Si eres Onmyoji elige tu Elemento Guardián. Los Akuma deciden sus Debilidades y elevan su puntuación de Sello en consecuencia. Los Onmyoji pueden tirar en la Tabla de Defectos del Vínculo (pág. 71).

4. Historial y Ventajas.

Tira, si lo deseas, hasta tres veces en la tabla (págs. 26-30). Si al menos dos tiradas son negativas, puedes hacerlo por cuarta vez. Si las cuatro son negativas, vuelve a tirarlas todas. Elige tres puntos de Ventajas (págs 31-33).

5. Comprar Habilidades.

Aplica una base de 40 a seis Habilidades. Dispones de 200 puntos más 50 por cada punto de MEN entre las habilidades, teniendo en cuenta las bases, sin poder superar 80 en ninguna habilidad. Si eres Esper y posees el poder Procesador puedes comprar Especializaciones por 10/30 puntos. Los Ronin disponen de Especializaciones familiares. Puedes consultar la pág. 34 para cualquier duda al respecto. Si alguna tirada de Trasfondo modifica una habilidad, aplícalo en la ficha en la casilla Bono.

6. Estilo y Tablas de Combate.

Elige tu Estilo de Combate en la pág. 93. Tras hacerlo, vete al *Capítulo IV* para elegir un Nivel 1 de Tablas de Combate a tu elección.

7. Poderes.

Toma nota de tus poderes básicos. Escoge Poderes Menores y Mayores, Ofuda o Técnicas Rikajutsu. Los personajes que poseen Usuario de Kidou adquieren tantos niveles de Maestría de hechizos como su puntuación en Con. Ocultismo y en su Elemento Guardián si adquiere el Con. Kidou adecuado (ver *Capítulo VI*).

8. Entrenamiento.

El grupo dispone de 100 puntos por jugador para mejorar habilidades hasta un máximo de 50%. Pide conformidad al Director de Juego antes de utilizarlos. Además, puedes incrementar la Maestría de una habilidad de combate en +20 (sin superar 80), sumar +20 a Desarrollo Físico o adquirir el Nivel 2 de la Tabla de Combate elegida o un Nivel 1 de una nueva.

9. Retoques finales.

Dale un poco de color al personaje. En los *Capítulos II y III* hay información para hallar las Características secundarias y para rellenar en tu ficha los aspectos referentes al combate. Sigue las instrucciones de dichos Capítulos o pídele al Director de Juego que te ayude. Suele ser una buena idea que todo el grupo de juego rellene esta parte a la vez, para familiarizarse con las Bases del combate y que el Director de Juego pueda resolver las dudas que puedan surgir.



CAPÍTULO I

CREACIÓN DE PERSONAJES



Edward entró en el ascensor. En el reflejo del espejo del interior, un tipo con el pelo castaño claro y expresión amargada le devolvió la mirada. Tras un mes en la Agencia, el lugar ya le resultaba familiar, con sus paredes grises y asépticas, sus estrictas reglas y sus horarios. Echaba de menos a Amy y al pequeño Eddie, pero mientras siguiera vivo podría asegurarse que estuviesen a salvo. Arianna había sido muy clara al respecto: si aceptaba trabajar para ellos, no solamente estaría salvando vidas y trabajando por el bien común, sino que su familia cobraría una generosa “póliza de seguros” que garantizaría su bienestar. Realmente no tuvo que pensarlo, aceptó sin miramientos. Si tan solo pudiera verlos una vez más, volver a coger a su hijo en brazos, acariciar el cabello de Amy...

- *Un penique por tus pensamientos, guapo.*

La mujer cuya voz le había sacado de su ensoñación era una altísima belleza pelirroja de largas piernas y vestido tan ajustado que no dejaba espacio a la imaginación. Sus pechos eran con diferencia los más grandes que Edward había visto jamás y contrastaban con la delgadez de su cintura. La joven le sonreía con una expresión entre divertida y estúpida.

- *Déjalo. No estoy de humor para tus juegos, Michael.*

- *¿Cómo lo has sabido?* – dijo la mujer con entonación de barítono mientras sus facciones comenzaban a cambiar –. *¡Es imposible, no había forma de que te dieras cuenta!*

- *Mike, cualquier mujer con esas medidas se partiría por la mitad.*

- *No en mis sueños, amigo. Venga, pulsa el botón de una vez. Quiero escuchar algo de música, fumarme un pitillo y leerme un par de revistas.*

La mujer se había transformado en un hombre en la treintena, con el pelo largo recogido en una coleta y unos vivarachos ojos negros, aunque la expresión divertida se mantenía inalterable. Iba vestido con el mismo uniforme marrón rojizo que llevaba Edward, con la diferencia de que parecía más ajustado. Edward se dio cuenta, con cierta incomodidad, de que la ropa era parte del propio cuerpo de Michael, dicho de otra forma, que estaba desnudo. El ascensor cerró sus puertas y comenzó a descender hacia el subnivel 4: Alojamiento; sin embargo, se detuvo en el segundo. Una joven rubia de ojos azules y expresión seria esperaba al otro lado y entró al elevador saludándolos con una levisima inclinación de cabeza.

- *Buenos días, Crystal* – saludó Edward educadamente.

- *Edward...* - respondió a la cortesía la joven, tras lo cual miró al otro ocupante con frialdad – *Cerdo...*

- *A ti te dejo llamarme como quieras* – respondió Michael con una mueca – *¿Cómo lo haces para estar más buena cada día?*

- *Michael, te sugiero que uses tu capacidad de cambiar de forma para crearte un cerebro más grande. Con el que tienes no puedes pensar y hablar al mismo tiempo.*

- *Wooow, vaya despliegue de medios, cerebritito. ¿Te ha hecho falta tu coeficiente de 400 para insultarme o le has leído la mente a Ed?* – contestó adoptando un ofendido tono de falsete –. *¿Sabes una cosa? Que no me hace falta un cerebro como el tuyo cuando tengo...*

- *Ya hemos llegado* – interrumpió Edward a propósito mientras tomaba del brazo a la chica – *Crystal, ¿puedes explicarme unas dudas que tengo sobre Protocolos? Me resulta muy pesado aprendermelos todos y algunos me parecen bastante parecidos.*

- *Realmente son unas reglas muy sencillas, Edward* – respondió ella mirándolo con sus ojos inexpresivos –. *Deberías intentar las técnicas de meditación que te comenté, te serían de gran ayuda para aumentar tu retentiva.*

- *Quizá lo haga, aunque no soy nada bueno en ese tipo de cosas* – dijo Ed rascándose la cabeza con aire despreocupado –. *¿Podrías echarme una mano después del entrenamiento de combate?*

- *No estoy familiarizada con todos los coloquialismos humanos. Por el contexto entiendo que “echar una mano” significa que me estás pidiendo ayuda acerca de la comprensión y memorización de los Protocolos, ¿no es así?* – respondió la joven.

- *Ehhh... sí, eso es.* - asintió Edward algo descolocado por la ingenuidad que en ocasiones desprendían las respuestas de Crystal. Resultaba extraño que alguien con una inteligencia como la suya desconociera cosas tan comunes.

Los dos avanzaron por el pasillo de paredes grises charlando animadamente. Tras ellos, la inconfundible figura del Señor Spock les seguía, despertando miradas de extrañeza en los pasillos de la zona de alojamiento. Se acercó a uno de los novatos y le preguntó mientras hacía una V con sus dedos corazón y anular:

- *Larga y próspera vida, novato. ¿Tienes un pitillo?*



“A partir de ahora, usted juega bajo nuestras reglas.”

Ariana de Valentino, Directora Ejecutiva de la Agencia

EL CONCEPTO DE PERSONAJE

Como jugador de Akuma, lo primero que necesitarás saber es cómo crear tu personaje. Primera pregunta: ¿qué es un personaje? Es el alter ego con el que vas a introducirte en el mundo de Akuma, un individuo ficticio al que dotarás de inteligencia, personalidad, deseos, defectos, vicios y virtudes. En resumen, es un personaje al que interpretarás y del que dependerá el que te diviertas en las sesiones de juego. Por eso, te recomendamos encarecidamente que pongas todo tu interés a la hora de crearlo. Si tu personaje no te resulta atractivo tanto a ti como a tus compañeros, la experiencia resultará mucho menos satisfactoria y gratificante.

Todos los personajes disponen de una serie de parámetros numéricos, llamados Características y Habilidades, que indican lo buenos o malos que son haciendo según qué cosas. Como jugador, querrás que todos sean lo más altos posible pero, al igual que en la vida real, no puedes ser bueno en todo. Tendrás tus puntos fuertes y tus puntos débiles. Por ello, es una buena idea que antes de crear vuestros alter egos, todos los jugadores mantengáis una pequeña charla que ayude a decidir qué rol jugará cada uno en el grupo. Si sois cinco y todos jugáis con unos asesinos altamente especializados en todas las habilidades de combate, podríais encontraros en graves problemas ante una partida enfocada a la investigación o en ambientes sociales. Lo ideal es que dispongáis de alguien capaz de hacer frente a cada tipo de situación y, si es posible, un sustituto para esa persona. Así, todos tendréis vuestro momento de gloria y os resultará difícil encontraros en situaciones complicadas o frustrantes.

Un error muy común en los jugadores principiantes y en algunos jugadores experimentados es juzgar un personaje únicamente por los valores numéricos. Quienes hacen eso, ni contribuyen a mejorar el ambiente de la partida, ni logran que sus personajes encajen en la trama. Un jugador que realmente quiera crear un personaje importante enfocará parte de sus esfuerzos en ir más allá de las puntuaciones y detenerse a dedicar tiempo al trasfondo. ¿A qué llamamos trasfondo? Simple y sencillamente a la personalidad y a las vivencias pasadas del personaje. Un agente dedicado a matar todo Akuma que se cruce en su camino y a cumplir las misiones no sería una persona, tan solo un arma. La interpretación es una de las partes más importantes de los juegos de rol y, sin una buena base de personalidad, tu personaje no será real. Tienes que tener en mente cómo se comportará ante ciertas situaciones, si hay cosas a las que teme, a qué le da mayor y menor valor y, por supuesto, cuáles fueron sus orígenes. ¿Tiene familia? ¿Amigos? ¿Estaba casado o tenía algún tipo de relación sentimental? Estas cosas son importantes porque, por un lado, te dan una base para entender cómo se sentirá en diversas ocasiones y, por otro, le proporciona al Director de Juego una valiosa información con la que puede enriquecer la trama en la que os veréis envueltos. Podrá personalizar vuestro mundo. Sentiréis que realmente sois parte de él y no un simple decorado.

Lo primero que has de decidir es qué clase de personaje vas a interpretar. ¿Se trata de un Akuma, de un agente Esper, de un Onmyoji o de un Ronin? Los Akuma son humanos que han sido infectados por un demonio, pero que la Agencia (u otra entidad, si el Director de Juego así lo estima) ha sellado antes de que consuma la humanidad del anfitrión, integrándolos en sus filas. Los Esper son humanos creados genéticamente en los laboratorios de la Agencia, que poseen una serie de capacidades mentales innatas que los hacen auténticos superhombres. Por último, los Onmyoji y los Ronin son agentes libres que han sido entrenados en enseñanzas ancestrales para enfrentarse a los Akuma que se ocultan entre la Humanidad, aunque cada organización posee su propio *modus operandi*.

Sea cual sea el tipo de personaje al que vas a interpretar, tendrás que responder a una serie de preguntas iniciales. ¿Qué tipo de poderes desarrollará? ¿Qué cosas sabe hacer? ¿Es un combatiente o un erudito? ¿Cuál es su aspecto? ¿Qué ambiciones tiene? ¿Sirve a la Agencia (en el caso de trabajar para ellos) fielmente o aspira a escapar en algún momento?

Piénsalo todo con calma y toma algunas notas. Te servirán de guía a la hora de ir decidiéndote entre las diferentes opciones que se te irán presentando.

Ejemplo: Para hacernos a la idea de cómo crear un personaje, vamos a ir generando uno de ejemplo. Lo primero que hay que hacer es desarrollar un concepto y un trasfondo. Se tratará de un personaje masculino, un tipo responsable, equilibrado y con madera de líder. Como clase de personaje, un Akuma es lo que más nos llama, así que elegimos hacer uno que trabaje para la Agencia. Sus poderes serán los necesarios para el protagonista de una historia, así como sus habilidades estarán enfocadas a ser un buen agente y saber lo necesario para proteger a los demás. Su aspecto será el de un hombre joven, unos 26 años, con el pelo castaño muy claro, normalmente con cara de enfado y vestido de modo informal. Sus ambiciones son salvaguardar a su familia, por lo que debe mantenerse alejado de ellos ya que no sería más que un peligro. Esto le hace pensar mucho en ellos, lo que es la causa de su perpetua cara de pocos amigos. Aun así, es un tipo noble y digno de confianza, bastante sociable y que hace amigos con bastante facilidad, aunque tenga miedo de perder el control. En breve continuaremos creando a Edward.

LAS CARACTERÍSTICAS

Al crear tu personaje, los primeros parámetros que necesitarás definir son sus Características físicas y mentales, que conformarán las bases con las que sabremos en qué aspectos es bueno el personaje y en cuáles está más limitado. Unas personas son más fuertes o atléticas que otras, al igual que hay gente más inteligente o decidida que la media. Este tipo de potencial lo representaremos mediante unos valores numéricos llamados Características, que oscilan entre unas puntuaciones de 1 a 5. A mayor puntuación, mejor será el personaje en todas las competencias que tengan que ver con dicha Característica.

¿Cuáles son las Características de las que hablamos? Son cinco, tres físicas y dos mentales, y van descritas a continuación, dando una idea general de en qué influyen:

FUE: Fuerza, la capacidad para levantar pesos, arrojar, golpear. Todo lo que implique potencia muscular, incluyendo el combate cuerpo a cuerpo, está representado por esta característica. El combate por FUE es de un tipo brutal, enfocado a causar grandes daños con la menor cantidad de golpes.

REF: Reflejos, agilidad, velocidad de movimiento. Todo lo que implique movimiento, coordinación muscular, rapidez, incluyendo la iniciativa, la reducción de daño, las acciones por asalto y el combate cuerpo a cuerpo, así como el combate a distancia, está representado por los reflejos. El combate por REF está enfocado a tener mayores probabilidades de dañar al adversario mediante habilidad más que por brutalidad.

RES: Resistencia, aguante. Todo lo que implique aguantar daño, dolor, resistirse a la destrucción, incluyendo los puntos de heridas y la regeneración. Los personajes de Akuma son capaces de regenerar las heridas a gran velocidad y una resistencia alta mejor dicha capacidad.

VOL: Voluntad, poder, lo sobrenatural. Todo lo que represente una fuerte conexión con las fuerzas sobrenaturales, influir en la realidad con la fuerza de tu voluntad o de tu fe, incluyendo la cantidad de poderes iniciales de que dispone un personaje y

cuántos es capaz de activar en el mismo asalto, todo está basado en esta Característica. Tiene que ver con el total de puntos de Poder que posee el personaje, muy útiles para permanecer vivo.

MEN: Mente, inteligencia, percepción, carisma. Todos los aspectos del almacenamiento y uso de información, incluyendo los puntos de habilidad, están basados en esta Característica. También influye en la iniciativa, las acciones por asalto, la capacidad de aprendizaje, los puntos de Poder y el combate a distancia, tanto con armas de fuego como con ataques sobrenaturales, al igual que en la potencia de los poderes Esper. El combate a distancia de MEN se basa principalmente en disparos apuntados.

Como hemos dicho antes, las puntuaciones de las Características oscilan entre 1 y 5. ¿Qué significan estas cifras? La **Tabla 1** ofrece una orientación acerca de sus equivalencias.

Además de esas Características, los personajes Akuma poseen una sexta Característica llamada Sello, que es la que delimita la cantidad de poder Akuma que son capaces de liberar sin perder completamente su identidad humana. Los Onmyoji también la poseen y representa el poder de su Shikigami, el demonio que es la fuente de su poder.

ASIGNANDO LAS CARACTERÍSTICAS

Una vez entendido lo que significan las Características, es el momento de asignarles puntuaciones. Este proceso no está regido por el azar, dando al jugador todo el control acerca de la base sobre la que construirá su personaje. Dependiendo de qué clase de personaje vayas a crear, el sistema de reparto de puntos varía ligeramente. Hay que tener en cuenta que las Características, con la excepción del Sello, nunca podrán ser incrementadas excepto mediante la adquisición de poderes y que los costes de reparto serán punto por punto. El límite en la asignación es de 4 y el mínimo es 1. Una puntuación de 5 solamente puede adquirirse mediante poderes.

Las cuatro variantes de los sistemas de creación (Akuma, Esper, Onmyoji y Ronin) se explican a continuación:

PERSONAJES AKUMA: Reparte 13 puntos entre las Características, incluido el Sello. El Sello empieza siempre con una base gratuita de 1 y puede incrementarse posteriormente hasta en 3 puntos más eligiendo Debilidades, pero no podrá superar el 4 en forma alguna. Si no deseas adoptar Debilidades puedes sacrificar los puntos de tus Características físicas o mentales para disponer de una buena puntuación, pero eso debilitará mucho a tu personaje en ciertos campos. La mejor opción es dejar el Sello en 1 y después elegir varias Debilidades. Por supuesto, nada impide que empieces con Sello 1, aunque tus capacidades sobrenaturales se verán enormemente mermadas. En cada Arquetipo te damos algunos consejos en cuanto a qué Características son apropiadas para él.

PERSONAJES ESPER: Reparte 13 puntos entre ellas, con un límite de 1 en FUE, RES y REF. Los puntos sobrantes proporcionan Poderes Innatos extra que mejoran mucho el potencial de los

agentes. Así pues, un personaje puede tener un 4 en MEN y VOL y 2 puntos sobrantes para poderes innatos, o reducir dichas Características para obtener una mayor cantidad de los mismos. Obviamente, el tipo de Esper que se desee crear puede requerir un nivel mayor en ciertas Características. Un agente de campo especializado en armas de fuego y combate cuerpo a cuerpo, no requeriría una puntuación alta en VOL, pero un piroquinético sí que lo haría. El Sello será ignorado por este tipo de personajes.

PERSONAJES ONMYOJI: Empiezas con 2 en todas las Características pues tu entrenamiento te proporciona la perfección de cuerpo y mente. Esta puntuación es tanto el mínimo como el límite básico de tus atributos físicos y, a partir de ahí, reparte 3 puntos entre las Características mentales y el Sello de su Shikigami (que empieza con una base de 1). El Shikigami puede incrementar su potencial de Sello más adelante hasta en 2 puntos adoptando defectos, por lo que deberás subir dicha Característica al menos a 2 si es que quieres disponer de la puntuación máxima inicial, que es 4. Elige el Elemento Guardián y suma +1 a la Característica adecuada (**ver pág. 22**). Si quieres que tu personaje sea Usuario de Kidou, reduce en -1 tu Sello en este punto. Vete a la **pág. 71**, define tu Shikigami y elige los Beneficios del Vínculo (**Tabla 5.2**). Si alguno modifica una Característica, aplícalo ahora.

PERSONAJES RONIN: Empiezas con 2 en todas las Características pues tu entrenamiento te proporciona la perfección de cuerpo y mente. Esta puntuación es tanto el mínimo como el límite básico de tus atributos físicos. A mayores, dispondrás de 1 punto extra en VOL o MEN, a tu elección. Además, recibes 300 puntos de POT para asignar a tu Zenryoku. Vete a la **pág. 78 (Tabla 6: Costes de POT)** y decide si mejoras alguna Característica para aplicarlo en este paso. Finalmente, elige el Camino que sigue tu personaje:

Camino de la Espada: El personaje está especializado en combate físico. Recibe +1 excepcional a una Característica Física y le será más fácil desarrollar Técnicas de Rikajutsu. Recibe la Ventaja *Experto Marcial*.

Camino del Alma: El personaje ha dedicado parte de su entrenamiento a aprender las sendas de la magia. Se le considera *Usuario de Kidou*, pudiendo usar y aprender hechizos con facilidad, a costa de Técnicas Rikajutsu más limitadas, ya que todas sus Capacidades comienzan como Menores.

Las puntuaciones de las Características incrementarán la cantidad de dados que un personaje tira a la hora de hacer un chequeo de Habilidad. Un personaje con un 2 en una Característica y una Habilidad de un 50% tiene unas probabilidades de obtener un éxito que son un 25% mayores que las de un personaje con la misma Habilidad y una Característica de 1. Cuanto más se incrementan los atributos, más lo harán a su vez las probabilidades de acierto.

Existen una serie de Características Secundarias que serán tratadas en los Capítulos referentes al Sistema de Juego y Sistema de Combate.

Ejemplo: Ha llegado el momento de elegir las características de Edward. Ya que tenemos en mente que sea un personaje rápido

TABLA 1. EQUIVALENCIAS DE CARACTERÍSTICAS ●●●

Valor	Equivalencia
1	La característica de un humano medio, sin minusvalías físicas. Se considera bajo para un Akuma y es el límite en las características físicas de un Esper.
2	La característica de un humano muy entrenado, como un atleta profesional. Equivale en cuanto a capacidades físicas al doble de lo normal. Se considera lo normal para un Akuma y es la puntuación obligada para un Onmyoji.
3	Un humano no puede poseer esta puntuación en una característica física, aunque muy pocos privilegiados la alcanzan en sus características mentales. Equivale físicamente a cuatro veces lo normal. Excelente para un Akuma.
4	Un humano no puede poseer esta puntuación en una característica física y contados genios la alcanzan en sus características mentales. Equivale en cuanto a físico a 6 veces lo normal. Se considera excepcional para un Akuma.
5	Un humano no puede poseer esta puntuación en una característica física o mental. Equivale en cuanto a físico a 8 veces lo normal. Se considera el límite alcanzable para un Akuma.

tanto de actuación como de pensamiento, le asignamos un 3 a REF, MEN y VOL, dejando un 2 para FUE y RES. No será el tío más rápido del mundo pero sabrá defenderse en multitud de campos diferentes. El Sello lo dejamos en 1. Ya elegiremos unas cuantas Debilidades más tarde para mejorarlo.



Edward Archer, Operativo S-1 de la Agencia.

ELECCIÓN DE ARQUETIPOS

Una vez repartidas las características, el siguiente paso será definir el arquetipo de personaje que has elegido. Un arquetipo es la categoría general a la que pertenece el personaje, lo cual define muchos aspectos del mismo, como sus poderes, la fuente de su poder y sus posibles debilidades, al igual que algunos detalles de historial. Los personajes Akuma son humanos normales que han sido infectados, los Esper son producto de un laboratorio y enviados como especialistas a la Agencia, los Onmyoji son miembros de una orden ancestral, criados desde niños para cazar Akuma y los Ronin son miembros errantes o desterrados de Shinsengumi, una organización japonesa de modernos Samurai que protegen Japón de las fuerzas sobrenaturales.

Existen diez arquetipos diferentes, de los cuales seis son humanos infectados por Akuma, dos son las subclases de Agente Esper, otro es el Onmyoji y el último es el Ronin. Aunque todos los Akuma pertenecen a la misma especie, hay algunas clasificaciones entre ellos dependiendo de la fuente de sus poderes, las debilidades que les aquejan y los poderes a los que pueden acceder. Los diferentes arquetipos están compensados y cada uno está especializado en una cantidad específica de poderes. Aunque muchos Akuma comparten ciertos poderes, hay diferencias notables en el potencial con el que los pueden utilizar, lo cual hace que unos sean personajes muy rápidos y otros muy resistentes, existiendo también combatientes brutales y otros calculadores y manipuladores. Quede dicho que los personajes basados en MEN pueden ser tan letales en combate como aquellos puramente físicos. Así mismo, aunque ambas clases de Esper sean la misma especie, la forma de enfocar sus capacidades y lo diferente de las mismas los divide en dos subclases absolutamente distintas. Los Onmyoji también varían mucho según a cuál de los cinco Kami Guardianes sirvan, que limitará a qué poderes pueden acceder y con qué hechizos son más competentes. Por último, los Ronin pueden pertenecer a diez familias o clanes, cada una con sus propias peculiaridades y capacidades metafísicas propias. Por tanto, la elección del arquetipo delimitará los poderes y capacidades especiales de nuestro personaje.

Ejemplo: Desde un principio hemos decidido que Edward sea un Akuma, así que debemos elegir un arquetipo para él. Tras

echar un vistazo a los seis posibles arquetipos, nos decantamos por un Tenshi, porque el concepto de guardián vengador que tenemos en mente queda muy bien con el aspecto y los poderes de un ángel. Como poderes innatos, escogemos Manto de Protección y Potenciar Poder para asegurarnos de que pueda estar a la altura de sus compañeros, ya que hemos elegido una puntuación media para RES.

LOS ARQUETIPOS

En el presente apartado enumeraremos cada uno de los arquetipos, junto con sus poderes y capacidades especiales. Los arquetipos están descritos de la siguiente forma:

Nombre: Indica el nombre del arquetipo, así como las posibles traducciones o sinónimos, para una mejor comprensión.

Descripción: Una breve descripción orientativa del Arquetipo, indicando algunas pistas sobre el tipo de poderes de que disponen y sus puntos fuertes.

Fuente de Poder: La fuente de donde el arquetipo obtiene el poder para sus habilidades sobrenaturales. Éstas son tratadas en profundidad en el apartado que sigue a los arquetipos.

Debilidades: Las debilidades que puede poseer el personaje. Son descritas más adelante, en el apartado correspondiente.

Poderes Innatos: Indica una serie de poderes de los cuales un jugador puede adquirir cierta cantidad de forma gratuita. *Un Akuma puede elegir dos poderes innatos*, que pueden ser pasivos o requerir el gasto de Poder Akuma o PF para su activación. *Los Agentes Esper reciben un poder innato de forma gratuita y pueden adquirir poderes extra a cambio de los puntos de Características* que decidan invertir para este particular. *Los poderes innatos de los Onmyoji dependen del Kami Guardián elegido*, un tipo de fuerza sobrenatural que les permite utilizar ciertas fuerzas elementales y les proporciona una bonificación en una Característica. *Un Onmyoji solo puede poseer un Elemento Guardián.*

Poderes: Enumera a qué poderes de la clase apropiada puede acceder un arquetipo en particular. Los arquetipos Akuma incluyen sus poderes mayores y menores diferenciándolos por separado. Los Esper incluyen los poderes de cada subclase. Los Onmyoji incluyen los Ofuda accesibles según su Kami Guardián. Los Ronin son un arquetipo aparte y no poseen poderes, sino una serie de Capacidades que reciben de forma automática según su familia, descritas al final del presente capítulo.

Familia: Los Ronin obtienen sus capacidades sobrenaturales del entrenamiento que les proporciona su familia, pues cada una de ellas está especializada en ciertas competencias. La Familia proporciona la información acerca de las Especializaciones que el personaje recibe, que son una serie de habilidades en las que se considerará que su Característica base es un punto superior. Además, cada Familia permite el acceso a una Tabla propia de Combate que solo sus miembros pueden adquirir, así como unas Capacidades que les permitirán la construcción de poderosas técnicas sobrenaturales llamadas *Rikaijutsu*. Puedes consultar las Capacidades en la *Tabla 7 (Pág.79)* y las Tablas en el *Capítulo IV*. Como colofón, todos poseen el nivel 1 de su *Legado Familiar Rikaijutsu*. Los Legados Familiares se encuentran en el *Capítulo VIII, Tabla 41 (pág. 182)*.

Valoración: La valoración de los puntos fuertes y débiles del arquetipo, algo muy útil para jugadores principiantes.

Los diez arquetipos básicos proporcionan la suficiente variedad para crear infinidad de personajes, ya que cada uno posee múltiples posibilidades para personalizar. Además de estos arquetipos, será posible elegir diversas facciones siempre que el Director de Juego esté de acuerdo. Dichas facciones poseen sus propias reglas y una serie de variantes de los arquetipos básicos con los que las posibilidades se multiplican enormemente. No obstante, si es la primera vez que jugáis a Akuma, os aconsejamos limitaros a los arquetipos básicos, al menos hasta que os familiaricéis con su funcionamiento.

DEBILIDADES: Ansia, Alimentación, Barreras, Demonio, Fuego, Luz Solar, Metal, Metal de Almas, Plata, Sello, Sobrenatural.

PODERES INNATOS

AURA TERRORÍFICA: Cuando el Bakemono lo desea, puede proyectar la oscuridad de su Akuma interior, creando un aura de 1 metro a su alrededor que aterroriza a todos los que entran en ella, siendo afectados por el Estado Alterado Miedo si no superan una PR VOL10 incrementando la dificultad en el Sello del personaje. Es posible repetir la tirada una vez por asalto. Una vez resistido, el poder no podrá afectar a ese objetivo durante toda la escena. El Estado Alterado Miedo se disipará tan pronto la víctima abandone el aura.

CAZADOR AKUMA: Liberando el espíritu depredador de su Akuma interior, el Bakemono recibe un bonificador natural de +5 PDA a todas sus acciones cuerpo a cuerpo.

FURIA BAKEMONO: Cada vez que el Bakemono es herido recibe una cantidad de puntos de Poder Akuma temporales igual al 10% de los PG perdidos, transformando su furia y dolor en energía sobrenatural. Este poder se disipará al final del combate. 1PF por escena.

ORGANISMO PERFECTO: El Bakemono puede utilizar su energía sobrenatural para incrementar durante un asalto todas las Características físicas en +1 o una en +2 a efectos de tiradas de dados, con un límite de 6D. Es posible usar este poder de forma reactiva. 1PF.

MODIFICACIÓN DURADERA: Cuando el Bakemono cambia de aspecto usando Cambio Estético, su cuerpo se transforma permanentemente. Esto supone que no deberá mantener el Sello girado ni consumir su Poder Akuma, y que cualquier hechizo o poder que pueda revelar su verdadera forma fallará automáticamente. Incluso si no posee poderes multiformes podrá modificar su organismo. Al coste de 1 PF, el personaje podrá cambiar aspectos menores de su apariencia como el color de sus ojos, su pelo, su tono de voz, sus huellas dactilares, etc..

RAPIDEZ DEMONÍACA: El Bakemono posee unos sentidos de depredador tan afinados que le permiten actuar con gran rapidez, siempre alerta. En situaciones de potencial peligro puede tirar +1d en Ini. Por 1PF, el bono pasa a ser de +1D Ini.

SENTIDOS BAKEMONO: El Bakemono puede ver perfectamente en la oscuridad, con más nitidez, a mayor distancia y usa 1D más en sus tiradas de Percepción, considerándose que todos sus sentidos son tres veces más agudos que los de un humano. Además, puede escuchar frecuencias inaudibles para el oído humano, como los ultrasonidos, reconocer olores como un perro, localizar minúsculas imperfecciones en una superficie o superar la carencia de un sentido mediante el uso de otro; por ejemplo, usar el oído cuando no pueda usar la vista. 1PF por escena.

PODERES MAYORES

Adaptación, Arma Natural, Carnicería, Coordinación Absoluta, Imitación, Inmunidad Química, Invisibilidad, Jikkenkai, Mente Akuma, Miembro Extra, Multiforme, Perfección Física, Radar, Veneno de Almas, Zenshinzenrei Jikkenkai.

PODERES MENORES

Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Aumentar Tamaño, Comunicación, Comuni3n, Empatía Animal, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Movimiento Instantáneo, Ocultación del Eco, Phobos, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Voluntad Akuma, Vuelo.

VALORACIÓN: El mayor punto débil del Bakemono es su carencia de poderes de tipo elemental, limitándose a provocar daños de tipo Físico. A cambio, posee la mejor relación ofensiva/defensiva de todos los Akuma.



BAKEMONO

MONSTRUO, CAMBIANTE, DOPPLEGANGER



Ilustrado por © Kanshin

	LOW	MID	HIGH
WBLR	1/4	2/4	3/4
RANGE	1/4	2/4	3/4
ENDURANCE	1/4	2/4	3/4
UTILITY	1/4	2/4	3/4
MAGIC	1/4	2/4	3/4

Descripción: Los Bakemono son los Akuma más terroríficos ya que su apariencia no tiene nada que ver con lo humano. Son capaces de transformarse y de disponer de una amplia gama de poderes obtenidos de sus cuerpos fluctuantes. Sus capacidades tienen que ver con habilidades físicas, incluyendo transformar su carne, tanto para crear poderosas armas naturales tales como espolones óseos, garras, cuernos, tentáculos y similares, como para adoptar otros aspectos e identidades. Sus organismos aguantan muy bien el castigo físico, pudiendo adaptarse a ciertas formas de daño con facilidad. Esto les proporciona un elevado nivel tanto ofensivamente como en los aspectos defensivos. La versatilidad de sus talentos los convierte en excelentes espías, buenos combatientes y aún mejores supervivientes.

Fuente de Poder: Terror. El Bakemono absorbe la energía vital mediante el contacto físico con una víctima aterrorizada, con lo que no le resulta obligatorio matar para alimentarse. Recibe 2 puntos por aterrorizar a una víctima, 10 puntos por matarla en dicho estado, devorando su alma.





GAKI

DEMONIO HAMBRIENTO, GHOUL, CANIBAL

DEBILIDADES: Ansia, Alimentación, Barreras, Demonio, Fuego, Luz Solar, Metal de Almas, Plata, Sello, Sobrenatural, Tierra.

PODERES INNATOS

ARRANCAR CARNE: El Gaki puede hacer aparecer bocas en sus garras o una segunda hilera de dientes, para arrancar la carne durante el combate, lo cual le permite alimentarse durante el transcurso del mismo. Un Gaki utilizando este poder no es una visión nada agradable, pudiendo aterrorizar a los humanos que lo contemplen. Cada ataque con éxito que provoque daño incrementa en 1 su Poder Akuma. Este poder dura una escena. 1PF.

COLMILLOS AFILADOS: El Gaki puede convertir su ansia en energía sobrenatural con la que provocar ligeras mutaciones en sus garras y dientes. Todas las armas naturales del Gaki aumentan su total de Daño en +2, acumulable con cualquier otro tipo de incremento.

FURIA DEMONIACA: El Gaki puede entrar en el Estado Alterado Ira a voluntad, obteniendo inmunidad contra el Miedo, anulando las penalizaciones por heridas y Dolor. Salir de este estado requiere una PR VOL10. Este poder dura una escena. 1PF.

LOCURA: Los Gaki poseen la capacidad innata de canalizar su hambre y ansia demoniaca en una forma de locura que inunda todos sus sentidos, convirtiéndolos en unos maniacos casi insensibles al dolor, el aturdimiento y la inconsciencia. Recibe un bono de +2 a las PR RES para resistir cualquier Estado Alterado pero no Heridas Graves. Este poder dura una escena. 1PF.

LIBERAR A LA BESTIA: El Gaki puede utilizar su energía sobrenatural para incrementar su furia interior, lo que provoca una serie de cambios en su cuerpo, convirtiéndolo en el depredador definitivo. Obtiene un incremento de +2 Ini y total de Daño. Este poder dura una escena. 1PF.

PIEL CURTIDA: La piel del Gaki posee la textura del cuero curtido, incrementando sus Armaduras Física/Balística en +1, acumulativo con cualquier otro poder que aumente la Armadura. El aspecto de la piel, su tacto (o ambos) pueden resultar desagradables.

VORACIDAD DEL ABISMO: Cuando ataca a sus oponentes, estos pueden atisbar el indescriptible ansia que aqueja al Gaki, dándose cuenta de que nada lo hará retroceder para saciarla, provocándoles el Estado Alterado Miedo si no superan una PR VOL10 elevando la dificultad en el Sello del personaje. Es posible repetir la tirada una vez por asalto. Una vez resistido, el poder no afectará a ese objetivo durante toda la escena. El Estado Alterado Miedo se disipará en cuanto se aparten del Gaki.

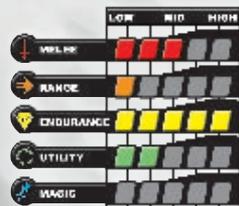
PODERES MAYORES

Adaptación Animal, Armas del Predador, Arma Natural, Avidez, Empatía Animal, Inamovible, Jikkenkai, Resistencia Akuma, Rigor Mortis, Regeneración Absoluta, Sangre Acida, Secreción de Acido, Sentidos Akuma, Veneno de Almas, Zenshinzenrei Jikkenkai.

PODERES MENORES

Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Armadura Natural, Comunicación, Comuni3n, Drenar Esencia Vital, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Mente Akuma, Multiforme, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Tercer Ojo, Transposición, Voluntad Akuma.

VALORACIÓN: El punto débil del Gaki es su limitación en cuanto a capacidades de tipo social, compensada por la elevada cantidad de resistencia y sus excepcionales talentos tanto ofensivos como defensivos.



Descripción: Confundidos a menudo con los Yoma, ya que se alimentan de los cuerpos físicos de sus víctimas, los Gaki son una forma de Akuma mucho más salvaje, resistente y, sobre todo, agresiva. Siempre famélicos, los Gaki son capaces de consumir un cuerpo humano en una sola comida, metabolizándolo rápidamente. Aunque no suelen ser muy inteligentes, son la clase de Akuma con la que nadie querría encontrarse. Sus poderes se basan en una gran resistencia física y unas poderosas armas naturales. Incluso sellados, los Gaki comen siempre carne cruda, ya que sus estómagos no pueden obtener sustento en otros tipos de alimento (aunque les es posible comer con normalidad para disfrutar de los sabores).

Fuente de Poder: Carne. El Gaki absorbe la esencia vital de sus víctimas devorando sus restos. No es necesario consumir toda la carne, normalmente los Gaki suelen disfrutar de algún bocado en especial (corazón, cerebro, tripas) de donde absorben la esencia de la víctima. Recibe 10 puntos por ser humano. Los animales también pueden servir, 2 puntos por un animal del tamaño de un gato, 3 por un perro grande o superior. Este tipo de energía debe de ser extraída de una fuente viva por lo que, transcurridos 10 asaltos de la muerte, no proporcionará ningún beneficio.



DEBILIDADES: Ansia, Alimentación, Agua, Barreras, Fuego, Madera, Metal, Plata, Sello, Sobrenatural, Tierra.

PODERES INNATOS

BEBER ALMAS: El Mahou-Tsukai puede capturar el alma de una criatura muerta en su presencia en el mismo asalto, con una tirada de $1d10+VOL$ que supere el 10, al coste de 1 Acción. Este poder cuesta 1 punto de Poder Akuma, pero únicamente si se falla la tirada. En el caso de capturar el alma apropiadamente, se recuperará tanto el Punto invertido como los 10 que proporciona la esencia vital del alma. Solo es posible hacer un intento por asalto sobre la misma alma, pues en caso de fallo pasarán de inmediato al Flujo de Almas. Las almas de los difuntos pueden permanecer hasta un minuto en el lugar de su muerte pero será necesario percibirlos para poder capturarlos tras el primer asalto.

BENDICIÓN OSCURA: El Mahou-Tsukai puede canalizar su energía sobre sí mismo y sus aliados, para provocarles una descarga vigorizante sobrenatural, proporcionándoles un incremento de +1 a todos sus totales de combate durante una escena. 1PF.

ESCUDO OSCURO: El Mahou-Tsukai puede usar su Poder Akuma para defenderse de una agresión, creando un escudo de puro poder sobrenatural que reduce el daño recibido en 1PG por cada punto de Poder Akuma empleado. El Escudo Oscuro es una defensa reactiva, por lo que puede declararse incluso después de haber fallado una tirada de defensa. 1PF.

HECHICERÍA: Muchos de los Mahou-Tsukai poseen una capacidad innata para el uso de la magia que se refleja en que comienzan con la Capacidad Usuario de Kidou o Usuario de Madou, incluyendo la Magia de Almas Madou. Además, todas sus Potencias de Hechizo se incrementan en +1.

MAGIA DEMONIACA: El Mahou-Tsukai posee una capacidad innata para canalizar su energía demoníaca en sus hechizos y su Ataque de Energía que recibirán un incremento de +2 al total de Daño y de +1 a la dificultad de las PR que provoquen.

PROTECCIÓN MÁGICA: El Mahou-Tsukai puede elevar un aura que le hace particularmente resistente a los hechizos que puedan afectarle, obteniendo un +3 a la Armadura apropiada y un bono sobrenatural de +2 a cualquier Prueba de Resistencia que se vea obligado a hacer a causa de un conjuro. Este poder dura una escena. 1PF.

VOLUNTAD OSCURA: El Mahou-Tsukai puede forzar el Sello con mayor facilidad que otros personajes Akuma alimentando al demonio con su energía física para aplacar el ansia que le obliga a consumir su alma. De esta manera aplicará un +2 al Efecto de la tirada de Control.

PODERES MAYORES

Animación Necromántica, Ataque de Energía, Bolsa de Almas, Controlar lo Inerte, Desplazamiento Espacial, Empatía, Ghouls, Hombre Misterioso, Llamas del Espíritu, Mente Akuma, Mente Sobre Materia, Movimiento Instantáneo, Necroscopia, Retorcer la Realidad, Señor de los Muertos, Voluntad Akuma, Voz del Demonio.

PODERES MENORES

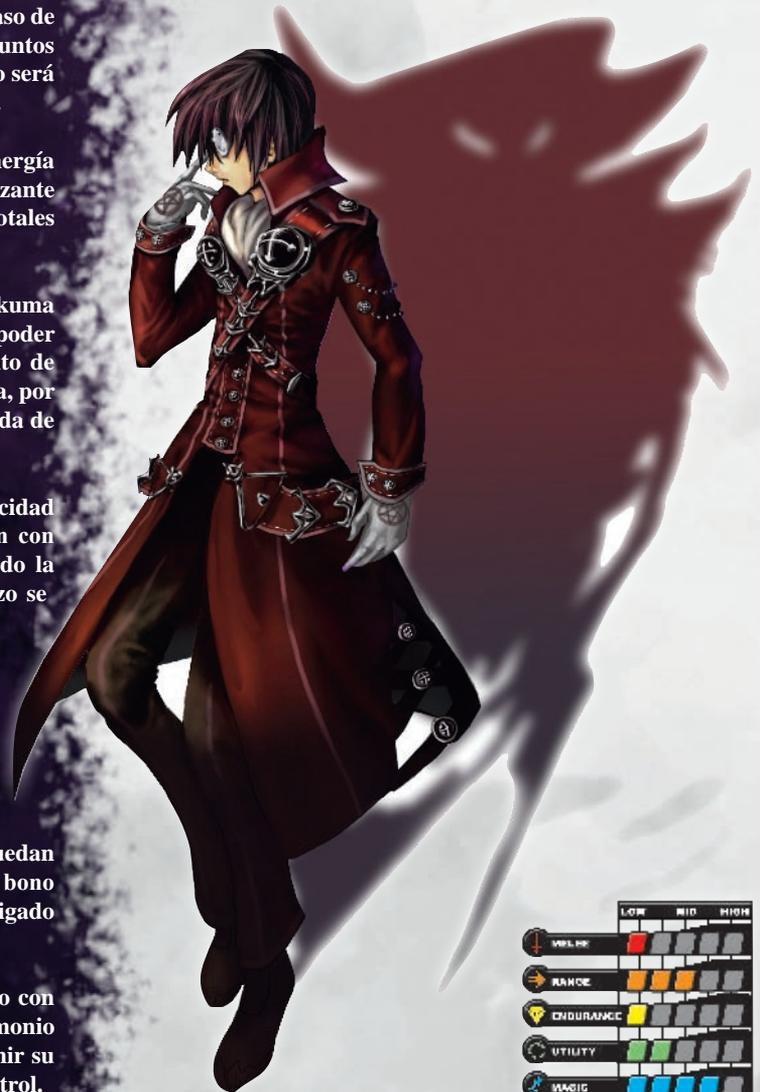
Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Comunicación, Comunión, Drenar Esencia Vital, Homúnculo, Infección Material, Jikkenkai, Jinete del Infierno, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Vuelo, Zenshinzenrei Jikkenkai.

VALORACIÓN: El punto débil del Mahou-Tsukai son sus limitadas capacidades físicas, puesto que es un personaje que depende mucho de sus Características mentales. A cambio, posee un extraordinario arsenal de poderes sobrenaturales que le permiten tanto atacar desde una cómoda distancia como manipular la realidad para que las posibilidades actúen a su favor o incluso convertir a los muertos en sus esclavos.



MAHOU TSUKAI

BRUJO, NIGROMANTE, SOULREAPER



Ilustrado por © Kanshin



Descripción: Los Mahou-Tsukai son Akuma que manipulan las fuerzas de lo sobrenatural, alimentando sus poderes con las energías vitales que arrancan de sus víctimas y con las que retuercen las leyes físicas a su antojo. No suelen ser particularmente aptos en el combate cuerpo a cuerpo, puesto que prefieren planificar y utilizar a otros Akuma más brutales para hacer el trabajo sucio. Aun así, un Mahou-Tsukai puede ser terriblemente efectivo destruyendo a sus enemigos merced al arsenal de poderes de los que disponen, amén de ser la única clase de Akuma que puede poseer hechizos de forma automática. Todos los Mahou-Tsukai que adquieran el Poder Innato Hechicería comienzan el juego con la Capacidad Usuario de Kidou, pudiendo adquirir, a discreción del DJ, la habilidad Conocimiento Madoshu y acceder a Kidou o Madou, a elección del jugador.

Fuente de Poder: Almas. El Mahou-Tsukai absorbe las almas de sus víctimas sacrificándolas de una forma específica (a definir por el jugador, siendo algo relativamente simple como quemado, muerto con un tipo de arma o dentro de un área preparada con ciertos símbolos), a no ser que el personaje pueda capturar almas, en cuyo caso solamente es necesario que muera en presencia del Akuma. Recibe 10 puntos por humano sacrificado. Los animales no poseen alma, por lo que no servirán como sustento.





ONI

OGRO, GUERRERO DEMONIACO



Ilustrado por © Kanshin



Descripción: La casta guerrera de los Akuma, los Oni basan su existencia en la guerra y la destrucción. Brutales y agresivos, los Oni son la base de los ejércitos Akuma. Sus poderes se basan en una gran fuerza física, en la invocación de armamento y protecciones sobrenaturales, así como en diversos talentos que están enfocados a convertirlos en fuerzas de destrucción absolutamente imparables. Aunque sus Características primordiales sean las físicas, los Oni son bastante inteligentes, así que los adversarios que confunden su brutalidad con estupidez, suelen comprender su error de la peor manera posible, cuando la supuesta bestia estúpida demuestra que razona de la misma manera que cualquier humano.

Fuente de Poder: Violencia. Los Oni no son buenos capturando las almas, ya que no se toman el tiempo necesario para extraer toda la energía vital de la víctima moribunda. Así pues, se alimentan directamente de la violencia o, más exactamente, usan las emociones violentas para absorber las almas. La absorción se logra a través de su arma o de sus manos desnudas, obteniendo 5 puntos de Poder Akuma por matar a un ser humano o 1 punto por un animal. Es posible absorber energía sin matar a la víctima, bastando con subyugarla violentamente para obtener 1 punto de Poder Akuma, únicamente en el caso de seres humanos.

DEBILIDADES: Ansia, Alimentación, Agua, Barreras, Demonio, Fuego, Madera, Metal, Magia, Sello, Sobrenatural.

PODERES INNATOS

ARMA ONI: Algunos Oni poseen la capacidad de extender su esencia demoníaca a cualquier arma que sostengan proporcionándole cierta consistencia Sobrenatural que les permite afectar a seres inmateriales, causándoles la mitad del daño, así como detener cualquier clase de ataque. Cuesta 1PF por escena.

ANSIA DE SANGRE: El Oni puede usar su energía sobrenatural para despertar en sí mismo un ansia de sangre que lo hace mucho más efectivo en combate, obteniendo un incremento de un +1L0. Así provoca heridas brutales en sus oponentes, destrozándolos con una insultante facilidad, como corresponde a la personificación de la violencia. 1PF por escena.

FURIA DE ONI: Cuando el Oni es herido obtiene una cantidad de puntos de Poder Akuma temporales, equivalente al 10% del daño recibido, transformando su furia y dolor en energía sobrenatural. Este poder se disipará al final del combate. 1PF por escena.

GUERRERO EXPERTO: El Oni posee una afinidad con el combate que le permite comprender mucho mejor los conceptos relacionados con el mismo. Recibe inicialmente una Tabla de Combate adicional de Nivel 1 y una de Nivel 2 a su elección y suma +2 a sus totales de Daño.

FORTALEZA INFERNAL: El Oni usa su energía sobrenatural para reforzar toda su estructura física, desde los huesos hasta los músculos, encajando los daños de una manera mucho más efectiva. Recibe un incremento momentáneo de +1 a su Aguante durante una escena, sin poder superar el Límite de 6. 1PF.

SENTIDO DE BATALLA: El Oni usa su energía sobrenatural para extender sus percepciones y sus reflejos de combate, afinando todas sus capacidades guerreras, desde su velocidad a su precisión. Recibe un incremento natural de +1 a todos sus Totales de Combate, así como un +1 natural a su Total de Acción, lo que es acumulable a cualquier otra bonificación.

SENTIDOS ONI: El Oni utiliza su energía sobrenatural para incrementar la velocidad de sus actos reflejos, desarrollando una especie de Sexto Sentido. Cuando el personaje pueda ser sorprendido, hará una PR MEN15. Si tiene éxito, la sorpresa se anula, incluso si se trata de ataques por la espalda o de oponentes que no pueda percibir. Si consume 1PF, anulará la sorpresa de forma automática, aunque debe anunciarlo antes de efectuar la PR.

PODERES MAYORES

Arma Akuma, Arma de Fuego Infernal, Arma Natural, Armadura Natural, Aumentar Tamaño, Estallido de Furia, Fuerza Akuma, Intuición del Guerrero, Jikkenkai, Onda de Choque, Represalia Demoníaca, Rugido de Batalla, Sentidos Akuma, Zenshinzenrei Jikkenkai.

PODERES MENORES

Agilidad Akuma, Alineación Elemental, Comunicación, Comunió, Drenar Esencia Vital, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Llamas del Espíritu, Mente Akuma, Movimiento Instantáneo, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Veneno de Almas, Voluntad Akuma, Vuelo.

VALORACIÓN: El punto débil del Oni es su misma ventaja, pues al tratarse de tropas de choque requiere altos atributos físicos en detrimento de los mentales. Dada la naturaleza de sus poderes, los Oni son mejores manejando armas de tipo brutal como espadas, hachas y cualquier tipo de arma enorme a dos manos con la que puedan hacer uso de su monstruosa fuerza sobrenatural.



DEBILIDADES: Ansia, Agua, Barreras, Demonio, Fuego, Metal de Almas, Magia, Madera, Sello, Sobrenatural, Tierra.

PODERES INNATOS

ALAS DE MUERTE: El Tenshi puede usar las plumas de sus alas como armas arrojadizas o armas de fuego, que serán consideradas a efectos de daño como arrojadizas pequeñas. Las plumas vuelven a crecer inmediatamente, lo cual elimina la necesidad de recargar. Este poder solo funciona si el Tenshi ha desplegado sus alas, para lo que ha de poseer Vuelo. Por 1PF, causarán +0L1 durante toda una escena.

CORO CELESTIAL: El Tenshi posee la capacidad de emitir un bellissimo sonido que afecta a todos aquellos que lo oyen, llenándolos de una sensación placentera y eliminando 1D de los penalizadores por heridas o Dolor. Este poder dura una escena o hasta que el demonio deja de "cantar". 1PF.

MANTO DE PROTECCIÓN: El Tenshi usa su energía sobrenatural para crear un aura protectora con el aspecto de unas alas traslúcidas de energía luminosa a su alrededor que le proporciona un bonificador de +3 a su Armadura Elemental y puede ser usada como un Escudo Sobrenatural. Este poder dura una escena. 1PF.

HALO BRILLANTE: El Tenshi usa su energía sobrenatural para crear un aura protectora con el aspecto de un brillante halo luminoso a su alrededor, deslumbrando a sus oponentes e impidiéndoles enfocar bien sus ataques, provocándoles un -10 a PDA. Aquellos que no usen la vista o la compensen con otros sentidos no se verán afectados. 1PF por escena.

POTENCIAR PODER: El Tenshi posee la capacidad innata de potenciar momentáneamente uno de sus poderes menores transformándolo en mayor durante un número de asaltos igual a su VOL al coste de 1PF.

SEDUCCIÓN OSCURA: El Tenshi usa su energía sobrenatural para emitir una invisible nube de feromonas sobre los humanos a los que desee seducir, pudiendo aplicar una bonificación de +20 y +1D en todas las tiradas de relación con los personajes sexualmente afines. Además, sumará +30 al total de Influencia de cualquier poder empático o mental de forma pasiva. Este poder dura una escena, aunque sus efectos pueden perdurar más tiempo. 1PF.

VISIÓN ANGÉLICA: Concentrándose (una Acción Pasiva y -2 Ini), el Tenshi puede ver en la oscuridad con más nitidez, a mayor distancia y usa 1D más en sus tiradas de Percepción visual, considerando su visión tres veces más aguda de lo normal, pudiendo percibir seres invisibles materiales como oscilaciones en el aire si los busca activamente (-10 Ini). Una vez localizado ya no será necesario buscarlo, mientras se mantenga la línea de visión.

PODERES MAYORES

Agilidad Akuma, Alas de Luz y Oscuridad, Alterar Percepciones, Arma Natural, Control del Cielo, Drenar Esencia Vital, Invisibilidad, Jikkenkai, Phobos, Reacción Acelerada, Resonancia, Susurro de Muerte, Viva Voce, Voz Angelical, Vuelo, Zenshinzenrei Jikkenkai.

PODERES MENORES

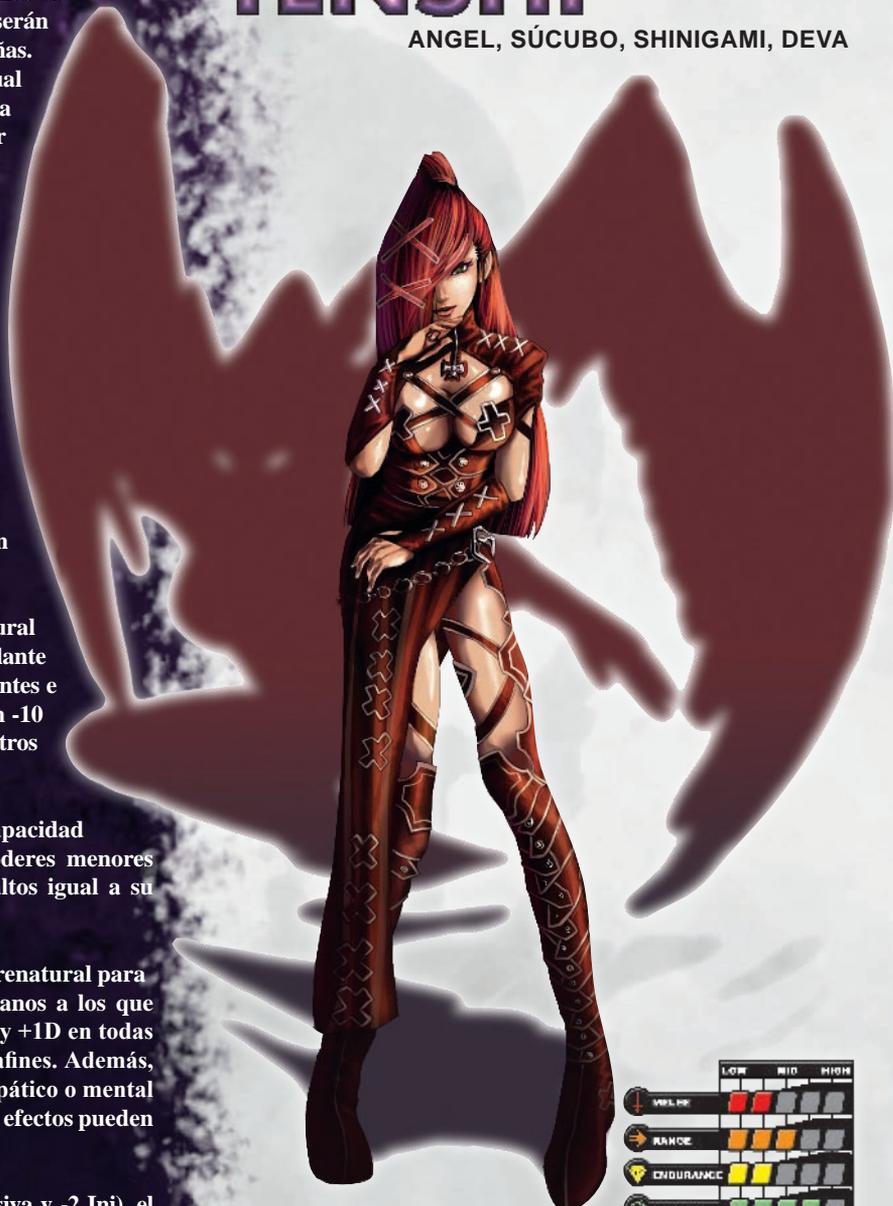
Alineación Elemental, Arma Akuma, Comunicación, Comuni3n, Empatía, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Manipulación Sanguínea/Sombria, Mente Akuma, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Voluntad Akuma.

VALORACIÓN: El punto fuerte del Tenshi son las habilidades sociales y su capacidad para alimentarse sin matar a las víctimas y, por tanto, sin arriesgar su Alma. Suelen decantarse por el combate a distancia antes que por el cuerpo a cuerpo. MEN y REF son sus características primarias, aunque una VOL alta les resultará beneficiosa si van a utilizar poderes de tipo Influencia.



TENSHI

ANGEL, SÚCUBO, SHINIGAMI, DEVA



	LOW	MID	HIGH
VOLAR	1	1	1
RANGE	1	1	1
ENDURANCE	1	1	1
UTILITY	1	1	1
MAGIC	1	1	1

Descripción: Los Tenshi son la clase de Akuma más social, pues son empáticos y manipuladores. Al igual que los Yoma, estuvieron muy activos en épocas pasadas, tanto en Oriente como en Occidente, por lo que existen muchos mitos acerca de ellos.

Los Tenshi se mueven cómodamente entre la sociedad humana entre la que sacian sus perversos apetitos. Aunque no necesitan matar a sus víctimas, a menudo lo hacen por el placer de sentir sus exquisitas emociones hasta el final. La mayor parte de los Exorcistas medievales eran Tenshi, por lo que muchos de los mitos hablan de ángeles benévolos y vengadores. Sus poderes se basan en capacidades como la velocidad, el vuelo, el control de los sentidos y las emociones, además de la manipulación del sonido.

Fuente de Poder: Emociones. El Tenshi puede absorber la energía de sus víctimas mediante las emociones mientras mantiene contacto físico con ellas. Aunque cualquier emoción fuerte es válida, el amor o mejor dicho, el deseo o la lujuria son las más utilizadas, sin necesitar la muerte de la víctima. Recibe 2 puntos por absorber una emoción fuerte, como amor u odio, y 10 puntos por drenar la energía vital a través de ella hasta el final. Además, un Tenshi que se encuentre en un lugar con una gran concentración de energía emocional duplicará su puntuación de Alma a efectos de regeneración de Poder Akuma.





YOMA

ESPÍRITU MALIGNO, VAMPIRO, HIJO DE LA NOCHE



Ilustrado por © Kanshin

	LOW	MID	HIGH
WEAPON	1	2	3
RANGE	1	2	3
ENDURANCE	1	2	3
UTILITY	1	2	3
MAGIC	1	2	3

Descripción: Los que deberían estar muertos pero tampoco están vivos, los Yoma habitan en miles de leyendas de la cultura popular. Esto se debe a que durante las épocas anteriores a la Edad Moderna estuvieron bastante activos, sobre todo en Europa, y esto se reflejó en los mitos y las tradiciones. Son de naturaleza cazadora y consideran a la humanidad poco más que comida con la que jugar. Aunque no necesitan matar a sus víctimas, sus ataques provocan anemias, amén de otros problemas de salud que en otras épocas solían ser mortales. Sus poderes se basan principalmente en incrementos de sus habilidades sobrehumanas, como fuerza y velocidad, así como talentos sobrenaturales que les permiten transformarse de una forma limitada y que les dan influencia sobre personas y animales.

Fuente de Poder: Sangre. El Yoma se alimenta del fluido vital de sus víctimas, absorbiendo la energía vital que contiene. Este tipo de energía debe de ser extraída de una fuente viva por lo que, trascurridos 10 asaltos desde la muerte, ya no proporcionará ningún beneficio. Una vez bebida la sangre, la asimilará, concentrándola y transformándola en energía. Recibe 1 punto por cada medio litro de un ser humano. Los animales también pueden servir, 2 puntos por un animal del tamaño de un gato, 3 por un perro grande o superior.

DEBILIDADES: Ansia, Alimentación, Barreras, Fuego, Luz Solar, Madera, Magia, Metal, Metal de Almas, Sello, Sobrenatural.

PODERES INNATOS

ALIMENTACIÓN OSCURA: El Yoma hace que la sangre derramada a su alrededor fluya hacia su cuerpo, absorbiéndola. Puede consumir sangre por valor de 1 punto de Poder Akuma en una misma Acción Activa, pudiendo usar varias Acciones para aumentar la cantidad, si bien no puede superar el 10% del daño recibido por una víctima.

FASCINACIÓN OSCURA: El Yoma usa su energía sobrenatural para influir hipnóticamente sobre los humanos, fascinándolos y aplicando una bonificación de +20 y +1D en todas las tiradas de relación con los personajes sexualmente afines. Además, sumará +30 al total de Influencia de cualquier poder empático o mental de forma pasiva. Este poder dura una escena, aunque los efectos perdurarán siempre que las víctimas no tengan razones para cambiar de parecer. 1PF.

GIRO DE MUÑECA: Girando su muñeca como un resorte a velocidad inhumana, el Yoma puede lanzar objetos inofensivos aplicando el daño como si fueran armas arrojadas pequeñas (dagas), e incrementado su Daño en +1L1 y calculando su Alcance por REF. Por objetos inofensivos nos referimos a cartas, canicas, clips, tarjetas, flores, bolígrafos e incluso balas que, al ser imbuidas con la inercia del movimiento del Yoma, se convierten en proyectiles con una fuerza de penetración similar a balas de gran calibre.

SANGRE DEMONÍACA: El Yoma puede usar su sangre para alimentar a otros Akuma, proporcionándoles una parte de su Poder Akuma a su elección, si bien nunca superior a 10 puntos. Es posible beber la sangre directamente del Yoma o ponerla en un recipiente pero perderá sus propiedades transcurrido 1 minuto. 1PF.

SANGRE DE VIDA: La sangre de algunos Yoma puede concentrar parte de su energía sobrenatural, convirtiéndose en una poderosa panacea. El Akuma puede concentrar todo el Poder Akuma que desee en una pequeña cantidad de su sangre para otorgarle propiedades regenerativas (1PG por Punto de Poder Akuma). La sangre, de sabor extraordinariamente dulce, debe ser consumida antes de 1 minuto o perderá sus propiedades. 1PF.

SENTIDOS YOMA: El Yoma puede ver perfectamente en la oscuridad, con más nitidez, a mayor distancia y tira 1D más en sus tiradas de Percepción, considerándose que todos sus sentidos son tres veces más agudos que los de un humano. También podrá escuchar frecuencias inaudibles para el oído humano, reconocer olores como un perro, localizar minúsculas imperfecciones en una superficie o suplir la carencia de un sentido mediante el uso de otro. 1PF por escena.

VELOCIDAD DEMONÍACA: El Yoma usa su energía sobrenatural para impulsar sus músculos, moviéndose a una velocidad inhumana. Recibe un incremento de +2 a su Ini y +1 Movimiento. 1PF por escena.

PODERES MAYORES

Agilidad Akuma, Arma Natural, Arma Sangrienta, Detonación Sangrienta, Empatía, Esclavos de Sangre, Forma Inmaterial, Jikkenkai, Manipulación Sanguínea/ Sombria, Sentidos Akuma, Sombra Viviente, Tajo de Aire, Tercer Ojo, Zenshinzenrei Jikkenkai.

PODERES MENORES

Adaptación Animal, Alineación Elemental, Comunicación, Comuni3n, Empatía Animal, Fuerza Akuma, Homúnculo, Infección Material, Jinete del Infierno, Mente Akuma, Movimiento Instantáneo, Multiforme, Ocultación del Eco, Regeneración Akuma, Resistencia Akuma, Transposición, Voluntad Akuma, Vuelo.

VALORACIÓN: El Yoma es una clase de personaje muy polivalente. Posee tanto talentos sociales como físicos, aunque su REF es una de sus Características más útiles. Además, el halo de leyenda de sus habilidades de carácter vampírico los convierte en un arquetipo lleno de glamour pese a que realmente no sea un auténtico chupasangre.





ESPER

PSÍQUICOS , ÜBERMENSCH, HOMO POTENS



Los agentes Esper eran soldados genéticos, creados por los científicos nazis con una base de ADN atlante que les permitía utilizar el enorme potencial de la mente humana y su herencia atlante para realizar proezas extraordinarias. La apariencia de los Esper suele ser muy similar: delgados, de piel muy pálida, ojos azules y pelo rubio claro, casi blanco o gris. En general, sus características físicas son muy parecidas y son sus afinidades, la forma en la que utilizan su potencial atlante la que define a qué clase de Esper pertenece cada uno de ellos. Existen dos clases de arquetipos Esper: los Psicomentat, que potencian sus cuerpos y gobiernan ciertas energías, y los Tecnomentat, que dominan una avanzada tecnología basada en matrices cristalinas.

Aunque las Características físicas de los Esper no pueden rivalizar con las de los demonios, en el campo de batalla pueden ser tan letales como ellos gracias a su intelecto sobrehumano. No solo pueden usar su mente para crear efectos sobrenaturales, sino también son capaces de analizar y aprovechar en su favor las leyes de la física. Un Esper nunca podrá levantar la misma carga que un demonio con FUE 4, pero sí que puede causar el mismo daño gracias a su comprensión de los vectores de fuerzas que le permite utilizar todas y cada una de las leyes físicas en su favor, aprovechando tanto el entorno como la inercia del rival para obtener el equivalente a una Característica sobrehumana. A estas capacidades se las conoce como Especializaciones.

A continuación describiremos los dos arquetipos Esper, junto a sus Poderes Innatos y los Poderes a los que pueden acceder. Recuerda que pueden adquirir más de un Poder Innato, invirtiendo los puntos de características que se hayan reservado para este particular, además del gratuito de que disponen durante la creación del personaje. Este tipo de poderes, por su importancia, deben ser elegidos cuidadosamente.

PSICOMENTAT

Descripción: Los Esper Psicomentat han alcanzado la unidad de cuerpo, mente y espíritu, convirtiendo la poderosa energía mental de su intelecto superior en diferentes tipos de fuerzas con las que pueden lograr grandes proezas. Expertos en combate cuerpo a cuerpo, sus poderes les proporcionan todo tipo de protecciones, ataques elementales y formas de lucha, así como diversas formas de afectar las mentes de los seres humanos e incluso las criaturas sobrenaturales. Donde los demonios mutan sus cuerpos, los Psicomentat los refuerzan con poderosas fuerzas telequinéticas o elementales gobernadas por la fuerza de su voluntad.

Fuente de poder: Bioenergía. La Fuente de Poder de los Agentes Esper es su mente, que amplifica su energía mental para transformarla en una batería neuronal con la que pueden utilizar sus talentos sobrehumanos. Aunque físicamente son más débiles que las demás criaturas sobrenaturales, si dan rienda suelta a sus poderes pueden ponerse incluso por encima de los oponentes más poderosos. Por desgracia, hacer eso consume mucha Bioenergía, lo que limita la cantidad de tiempo que pueden utilizar todos sus poderes a la máxima efectividad.

DEBILIDADES: Bioenergía. Sin ella son poco más que humanos muy inteligentes, ya que casi todas las ventajas que les proporciona su intelecto requieren de su uso.

PODERES INNATOS

AMPLIFICACIÓN MENTAL: Incrementa la capacidad del personaje para amplificar la Bioenergía, reduciendo en -1 el coste total en PB utilizados cada asalto de igual manera que hace el poder Amplificación Bioenergética (pag.57). Los efectos de Amplificación Mental apilan con los del poder Amplificación Bioenergética. Esto permite al Esper utilizar sus talentos con mayor frecuencia y efectividad.

BIOENERGÍA: Incrementa la Bioenergía que obtiene el Esper a través de la Habilidad Desarrollo Sobrenatural. Por cada 10 puntos en ella obtendrá VOL+1 PB en lugar de VOL.

ESCUDOS RESISTENTES: La potencia de los escudos físicos que el Esper crea como defensa refleja con su poder básico Escudos Esper, se incrementa en un grado, reduciendo la herida potencial en -10PG por cada PF en lugar del -5 usual. Aun así, el daño recibido no puede reducirse por debajo del 50% acostumbrado.

PROCESADOR: Mediante un excelente entrenamiento, el Esper está acostumbrado a observar y calcular de forma instintiva el comportamiento de todo aquello que percibe. El movimiento, las fuerzas, las energías, las motivaciones, el entorno y las probabilidades, todo es calculado por el cerebro del Esper, que puede predecir las pautas más probables y reducir las dificultades de sus acciones. Además, le proporciona Memoria Fotográfica. Mediante el uso de este poder, el Esper siempre tira 2D en sus Habilidades físicas, además de poder acceder a unas Especializaciones mejoran ciertas Habilidades. A todos los efectos de tiradas, el personaje posee un 2 en las Características físicas y es acumulable con cualquier poder o Especialización que incremente dichas tiradas, así como en todos los totales de combate, con la excepción de los PG, PF y la Capacidad de Carga y Salto.

Ilustrado por © Kanshin



SENTIDO DEL COMBATE: El personaje ha sido entrenado de la misma forma que para el poder Procesador, pero con un enfoque superior en el combate. Gracias a esto, recibe un +1D extra a su Pozo con toda Habilidad de combate que domine.

REFLEJOS FLUIDOS: Las sinapsis nerviosas del personaje se activan de una forma mucho más eficiente, proporcionándole un incremento natural de +1 al total de Acción, además sumar su MEN a la Ini en lugar de su MEN/2. Para el personaje, pensamiento y acción son lo mismo.

PODERES

Anónimo, Amplificador Bioenergético, Armamento, Balazo Kinético, Bioelectrokinesis, Campo Kinético, Confusión, Control Energético, Control Material, Control Hormonal, Control Sensorial, Criokinesis, Deflexión, Disipación Sobrenatural, Encajar, Estallido Celular, Extensión de Reflejos, Fase, Filamentos Vectoriales, Gafe, Guía Mental, Intuición, Levitar, Matriz Cristalina, Percibir Debilidad, Pirokinesis, Precisión, Presencia, Puntería, Regeneración, Sentido del Peligro, Sincronización, Telepatía, Transporte Espacial Instantáneo

VALORACIÓN: El Psicomentat es un personaje con un extraordinario potencial, tanto a nivel de habilidades de todo tipo como en cualquier campo de acción. Pueden destacar en ambientes sociales, poseer amplios y variados conocimientos y, con la ayuda de su mente, efectuar cualquier clase de proezas físicas, incluyendo el combate. Esa es la mayor ventaja de los personajes Esper, pueden destacar en cualquier campo, solo necesitan especializarse lo suficiente. Sus poderes están más enfocados al combate cerrado que el Tecnomentat, aunque a cambio es más competente en todos los aspectos de la lucha cuerpo a cuerpo. El Poder Innato Procesador es extremadamente útil para los Psicomentat y se recomienda encarecidamente su adquisición.

TECNOMentat

Descripción: Los Esper Tecnomentat usan el más que considerable intelecto que es su herencia atlante para dominar una tecnología que se perdió con la destrucción de la Atlántida, basada en una ingeniería de base cristalina capaz de canalizar e interactuar con la Bioenergía para lograr efectos que los humanos considerarían sobrenaturales. Sus poderes se basan en el control de la mente sobre máquina y materia, convirtiendo la energía mental en una herramienta con la que modificar la realidad y las leyes físicas. Así, donde los Psicomentat gobiernan las fuerzas telequinéticas y elementales, los Tecnomentat canalizan las fuerzas fundamentales del universo, haciéndolas esclavas de su ciencia. Este tipo de Esper en particular suele ser bastante más joven que los Psicomentat, ya que su poder requiere una alta dosis de imaginación y casi todos ellos han surgido durante la última generación. Por ello no es raro el caso de Agentes Esper de aspecto infantil o juvenil.

Fuente de poder: Bioenergía. La Fuente de Poder de los Agentes Esper es su mente, que amplifica su energía mental para transformarla en una batería neuronal con la que pueden utilizar sus talentos sobrehumanos. Aunque físicamente son más débiles que las demás criaturas sobrenaturales, si dan rienda suelta a sus poderes y armamento ultratecnológico, pueden superar incluso a los oponentes más poderosos. Por desgracia, hacer eso consume mucha Bioenergía, lo que limita la cantidad de tiempo que pueden utilizar todos sus poderes a la máxima efectividad. Aun así, ciertos constructos como los Bots pueden llegar a seguir funcionando aunque el Tecnomentat se quede sin Bioenergía si se les equipa con capacidades que les permitan un funcionamiento independiente, pudiendo generar su propia Bioenergía.

DEBILIDADES: Bioenergía. Sin ella son poco más que humanos muy inteligentes, ya que casi todas las ventajas que les proporciona su intelecto requieren de su uso.

PODERES INNATOS

AMPLIFICACIÓN MENTAL: Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.

BIOENERGÍA: Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.

EMPATÍA TECNOLÓGICA: El personaje obtiene la capacidad de entender de forma completamente empática cómo funciona cualquier tipo de tecnología, incluyendo la basada en psicocristales. Además del funcionamiento, también será capaz de entender cualquier tipo de avería o mal funcionamiento y repararlo manualmente o mediante sus poderes. Por supuesto, también es aplicable para hacer lo contrario, estropear aparatos tecnológicos. Podrá usar Conocimiento Tecnología para usar, arreglar o estropear cualquier aparato. También sirve para modificar armas, armaduras y vehículos para personalizarlos a sus necesidades. Se puede obtener información más detallada al respecto en el *Capítulo V*.

ESCUDOS RESISTENTES: Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.

PROCESADOR: Este poder funciona igual que el Poder Innato Psicomentat del mismo nombre.

PROXY: Utilizando su inmensa capacidad mental, el Tecnomentat adquiere la habilidad de comunicarse con las máquinas, transformando la información de los circuitos en imágenes mentales. Mediante el uso de este poder, será capaz de acceder a Internet sin necesidad de terminales mientras haya cobertura wireless o pueda tocar una línea telefónica, e incluso puede entrar en ordenadores de forma remota y acceder a cámaras de vigilancia o similares. A todos los efectos, el personaje es un ordenador portátil con forma humana. Si el personaje posee uno o más Bots, podrá comunicarse con ellos mentalmente y recibir datos de estos de la misma forma. Utilizar este poder requiere 1PB por minuto.

PODERES

Absorción Cinética, Acceso, Amplificador Bioenergético, Bloqueo, Mecánico, Bomba Temporal, Bots, Cacharro, Cañón E.G.O., Cuchilla de Plasma, Detonación, Disipación Sobrenatural, Distorsión Temporal, Electrokinesis, Explosión Sónica, Filamentos, Vectoriales, Fortalecer Estructuras, Interferencia, Matriz Cristalina, Matriz Mental, Mimetismo, Nanocirujanos, Onda Cuántica, Orbitación Magnética, Pantalla Cuántica, Puntería, Ralentización Vibracional, Reconstrucción, Repulsión Gravitatoria, Separación, Singularidad, Sleipnir, Tecnoarmadura E.G.O., Tecnoarmamento E.G.O., Transporte Espacial Instantáneo

VALORACIÓN: El Tecnomentat es un personaje con un extraordinario potencial, tanto a nivel de habilidades de todo tipo como en cualquier campo de acción. Pueden destacar en ambientes sociales, poseer conocimientos de cualquier clase y, gracias a su tecnología, disponer de un arsenal de armas que le permitan eliminar a sus oponentes a una cómoda distancia. Sus poderes están más enfocados al combate a distancia que el Psicomentat, lo que lo convierte en un excelente personaje de apoyo. Esto no significa que el Tecnomentat sea más débil que otros personajes, ya que de hecho posee el poder más destructivo de todos los arquetipos, el Cañón E.G.O., sino que sus peculiares talentos pueden ser más útiles en grupo. Además, los Tecnomentat pueden crear equipo especializado que proporcionará una enorme ventaja a aquellos personajes que hagan uso de él. El Poder Innato Procesador es extremadamente útil para los Tecnomentat y se recomienda encarecidamente su adquisición.

Una ventaja única de este arquetipo es la posibilidad de crear Bots, constructos inteligentes capaces de actuar de forma independiente que suponen una ayuda inestimable ya sea como apoyo en combate o como fuente de conocimientos, habilidades e información.

DEBILIDADES: Su Shikigami. Si lo pierden, la capacidad de ejecutar Ofuda y todos los beneficios que les proporciona quedan anulados. Tienes más información acerca de esto al final del Capítulo. Es aconsejable elegir los beneficios del Shikigami en este paso.

PODERES INNATOS

Los poderes del Onmyoji dependen de su Kami Guardián, un tipo de fuerza sobrenatural que les permite utilizar ciertas fuerzas elementales con alguno de sus sellos y les proporciona una bonificación en una característica. Un Onmyoji solo puede servir a un Guardián que debe ser elegido de entre:

BYAKKO: el tigre blanco que representa al oeste y el elemento metal. +1 REF

GENBU: la tortuga negra que representa al norte y su elemento es tierra. +1 RES

INARI: el zorro dorado que representa al centro y al elemento madera. +1 MEN

SEIRYU: el dragón azul que representa al este y al elemento agua. +1 VOL

SUZAKU: el ave bermellón que representa al sur y su elemento es el fuego. +1FUE

OFUDA BYAKKO

MAYORES: Abanico, Byakko no Hoshi, Cielo, Desenvaine, Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Lanza, Mensajero, Restricción.

AFINES: Contención, Estancamiento, Intuición, Mano, Paralización, Seiryu no Hoshi.

MENORES: Alma, Drenaje, Exorcismo, Forma, Kekkai, Máscara, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio.

OFUDA GENBU

MAYORES: Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Genbu no Hoshi, Máscara, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio.

AFINES: Abanico, Byakko no Hoshi, Cielo, Desenvaine, Lanza, Mensajero, Restricción.

MENORES: Alma, Drenaje, Exorcismo, Forma, Kekkai, Multiplicación, Ojo del Olvido, Restablecimiento, Verdad, Razón.

OFUDA INARI

MAYORES: Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Fortuna, Inari no Hoshi, Multiplicación, Ojo del Olvido, Razón, Restablecimiento, Verdad.

AFINES: Alma, Drenaje, Exorcismo, Forma, Kekkai, Suzaku no Hoshi.

MENORES: Abanico, Cielo, Contención, Desenvaine, Estancamiento, Intuición, Lanza, Mano, Mensajero, Paralización, Restricción.

OFUDA SEIRYU

MAYORES: Contención, Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Estancamiento, Intuición, Mano, Seiryu no Hoshi.

AFINES: Inari no Hoshi, Multiplicación, Ojo del Olvido, Paralización, Razón, Restablecimiento, Verdad.

MENORES: Abanico, Cielo, Desenvaine, Lanza, Máscara, Mensajero, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio, Restricción.

OFUDA SUZAKU

MAYORES: Alma, Drenaje, Elemento Guardián, Elemento Protector, Escudo, Exorcismo, Forma, Kekkai, Suzaku no Hoshi.

AFINES: Genbu no Hoshi, Máscara, Piel, Protección Física, Protección Sobrenatural, Puerta del Demonio.

MENORES: Contención, Estancamiento, Intuición, Mano, Multiplicación, Ojo del Olvido, Paralización, Razón, Restablecimiento, Verdad.

VALORACIÓN: El Onmyoji es un arquetipo que varía mucho según el Kami elegido, que definirá sus Ofuda, sus hechizos de Kidou e incluso su estilo de combate, pues afecta directamente a sus Características. Por ello es extremadamente importante meditar muy bien sobre los pros y los contras antes de efectuar dicha elección.



ONMYOJI

MAESTRO DE LO SOBRENATURAL, ORÁCULO



Ilustrado por © Kanshin

	LOW	MID	HIGH
WELFARE	1	2	3
RANGE	1	2	3
ENDURANCE	1	2	3
UTILITY	1	2	3
MAGIC	1	2	3

Descripción: Los Onmyoji son agentes libres en la lucha contra los Akuma. Entrenados en la Orden que fundara Abe no Seimei, todos ellos son eruditos perfectamente entrenados en las artes marciales, así como en el ocultismo y la medicina china tradicional. Tienen la capacidad de utilizar una disciplina sobrenatural, el Onmyodo, consistente en la utilización unos talismanes de papel llamados Ofuda y el uso de un Akuma en forma espiritual al que mantienen sellado en un objeto para usarlo como fuente de poder. A esta criatura-objeto se la denomina Shikigami. Además, muchos de ellos son adeptos en la magia Kidou, comenzando el juego con tantos niveles de Maestría en hechizos comunes y de su elemento afín como su puntuación en Conocimiento Onmyodo y en el Conocimiento Kidou adecuado, siempre que posean Usuario de Kidou (*ver pág.71*). Esta combinación de talentos los ha convertido en el mayor azote para los demonios a lo largo de la historia de la Humanidad, así como la semilla de la que han salido otras muchas organizaciones como Shinsengumi o la Agencia, por citar solo algunas.

Fuente de Poder: Ki. Lo utilizan para alimentar a su Shikigami o para manipular la realidad por medio de los hechizos Kidou. Lo recuperan exclusivamente mediante el descanso o la meditación. El Shikigami les proporciona la energía para ejecutar Ofuda.





RONIN

DESTERRADO, SAMURAI, SHINSENGUMI



Ilustrado por © Kanshin

	LOW	MID	HIGH
VELOCIDAD	█	█	█
RANGO	█	█	█
ENDURANCIA	█	█	█
UTILIDAD	█	█	█
MAGIA	█	█	█

Descripción: Los Ronin son miembros de Shinsengumi, una ancestral orden Samurai que defiende Japón desde tiempos inmemoriales o, en su defecto, descienden de exiliados de dicha organización. Sus creencias son tan rígidas que han provocado en los tiempos modernos que algunos de sus guerreros con mayor amplitud de miras hayan desertado, buscando cumplir con su cometido más allá de las fronteras de su país. Siendo así, no es de extrañar que algunos de ellos hayan recalado en la Agencia como agentes libres.

Los Shinsengumi poseen una disciplina, el Rikajutsu con la que crean poderosos efectos sobrenaturales canalizando su energía vital a través de un arma con la que mantienen un vínculo de carácter espiritual denominada Zenryoku. Los Ronin que siguen el Camino de la Espada **marcan dos de sus Capacidades familiares como Menores**. Los que siguen el Camino del Alma **las marcan todas como Capacidades Menores**, pero a cambio comienzan el juego con tantos niveles de Maestría en hechizos comunes y de su elemento afín como su puntuación en Con. Ocultismo y en el Con. Kidou adecuado.

Fuente de poder: Ki. Lo utilizan para manipular la realidad por medio de los hechizos Kidou y para ejecutar una serie de técnicas sobrenaturales denominadas Rikajutsu. Lo recuperan exclusivamente mediante el descanso o la meditación.

DEBILIDADES: Su Zenryoku, el arma que está unida a su espíritu. Si les es arrebatada, sus poderes son reducidos drásticamente.

FAMILIA: Dependiendo de la familia de la que descienda, ya sea él o su Sensei, el personaje dispondrá de una serie de ventajas básicas en forma de entrenamiento en su estilo de combate, una serie de Especializaciones que les proporcionan una elevada competencia en una serie de habilidades y las Capacidades con las que construirán sus Técnicas de Rikajutsu. Cada uno de los clanes posee su propia Tabla de Combate así como una Capacidad especial llamada Legado Familiar.

Las diez familias Shinsengumi son:

Aimura: Su estilo de lucha y su filosofía vital se resume en el lema de su clan: *“La vida de una flor es corta”*. Suelen enfocar sus esfuerzos no solo en la efectividad, sino en la estética. Después de todo, luchan por hacer del mundo un lugar más hermoso.

Especializaciones: Atletismo, Artes Marciales, Combate Armado, Convencer, Disfraz, Encanto, Liderazgo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Defensa, Iniciativa, Movimiento y otra como Capacidad personal.

Higoji: Los miembros de esta familia creen en la lealtad a Shinsengumi y en el cumplimiento de las normas, por lo que suelen terminar formando parte del Escuadrón Disciplinario. Su lema familiar es *“Cada cosa en su lugar”*. Su estilo está dirigido a lo práctico.

Especializaciones: Combate Armado, Artes Marciales, Armas de Fuego (MEN)*, Intimidar, Percepción, Sigilo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Efecto Físico, Efecto Mental, Iniciativa y otra como Capacidad personal.

* Únicamente arco o ballesta.

Izakuchi: Esta familia se enorgullece de que sus miembros son siempre los primeros en entrar en combate, afrontando peligros que aterrorizarían al más valeroso de los hombres. Su lema familiar es *“Cuando escuches al trueno, el rayo ya habrá golpeado”*. Su estilo está enfocado al combate cerrado y las exhibiciones de valentía.

Especializaciones: Cuerpo a Cuerpo, Intimidar, Pelea, Proezas de Fuerza, Resistencia Física, Vigor, Frialdad, Percepción.

Capacidades Iniciales: Armadura, Ataque, Daño Final, Iniciativa, Perforante y otra como Capacidad personal.

Kigakatsu: Los miembros de este clan consideran que el primer enemigo que hay que conquistar es uno mismo. Su lema familiar es *“Conócete a ti mismo y nunca saborearás la derrota”*. Su estilo compagina las técnicas de esgrima con la reflexión y la planificación.

Especializaciones: Atletismo, Combate Armado, Artes Marciales, Vigor, Resistencia Física, Fuerza de Voluntad, Percepción.

Capacidades Iniciales: Barrera, Defensa, Efecto Mental, Sobrenatural, Elemento y otra como Capacidad personal.

Kitsunebi: Esta familia provee a Shinsengumi de guerreros versados en el camino del Kidou, proporcionando a la vez una fuerza de choque y amplias capacidades sobrenaturales. Su lema es *“Comprende cada parte para entender el todo”*. Su estilo está enfocado a utilizar la espada y la magia con igual efectividad.

Especializaciones: Combate Armado, Arma Sobrenatural, Conocimiento Ocultismo, Dos Conocimientos Kidou, Percepción, Fuerza de Voluntad.

Capacidades Iniciales: Armadura, Barrera, Defensa, Efecto Mental, Sobrenatural y otra cualquiera como Capacidad personal.

Kuromamushi: Los infames miembros de este clan han adquirido una pésima reputación debido a su costumbre de aprovechar cualquier herramienta que pueda proporcionarles un mayor poder, ya sea la diplomacia, la esgrima, las armas de fuego o el Kidou. Su lema: *“El honor se encuentra en la victoria”* deja perfectamente claro cuál es su filosofía. Su estilo fluctúa según las aptencias de cada Samurai, si es



que se les puede llamar así. Muchas de las otras familias desprecian sus métodos pero reconocen que en no pocas ocasiones su reprochable actuación y su retorcida forma de pensar han logrado obtener un triunfo cuando la derrota era casi segura.

Especializaciones: Combate Armado, Armas de Fuego (MEN), Arma Sobrenatural, Conocimiento Ocultismo, Convencer, Liderazgo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Daño Final, Defensa, Proyectil y otra cualquiera como Capacidad personal.

Ogami: La familia Ogami es la menos numerosa y la que más aprecia su individualidad. Se les consideraría una familia menor de no ser por las hazañas que sus miembros acometen y por cierto don de la oportunidad que suelen tener para estar en el lugar exacto en el momento justo. Su lema es “*El destino se alcanza a través de la espada*”. Tanto su estilo como su vestimenta suelen ser vistosos, llamativos y, ante todo, prácticos y efectivos.

Especializaciones: Combate Armado, Artes Marciales, Armas de Fuego (REF), Atletismo, Conducir, Fuerza de Voluntad, Percepción.

Capacidades Iniciales: Acción, Armadura, Ataque, Daño Final, Perforante y otra cualquiera como Capacidad personal.

Shiroboshi: Los miembros de esta familia han recibido siempre el honor de ser los mensajeros y exploradores dentro de Shinsengumi. Aunque en la época actual ya no sean tan necesarios, siguen manteniendo su estatus y han ido adaptándose a los nuevos tiempos para poder cumplir con su cometido. Su lema es “*Conviértete en el viento*”. Su estilo es extremadamente formal.

Especializaciones: Armas de Fuego (MEN)*, Arma Sobrenatural, Atletismo, Conducir, Sigilo, Percepción, Conocimiento Ocultismo.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Barrera, Efecto Físico, Movimiento y otra cualquiera como Capacidad personal.

* Únicamente arco.

Yamashiro: Los miembros de este clan son considerados como unas bestias sin corazón, ya que se han dedicado al conocimiento del cuerpo humano, tanto a nivel teórico como experimental. Como ellos mismos dicen “*Cualquiera puede abrir en canal a un enemigo, pero quebrar su espíritu, es trabajo de un Yamashiro*”. Su estilo es terroríficamente cruel pero a la vez posee una elevada efectividad. Curiosamente, los mejores médicos entre los Shinsengumi pertenecen a esta familia.

Especializaciones: Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Proezas de Fuerza, Tortura, Intimidar, Frialdad, Conocimiento Medicina.

Capacidades Iniciales: Armadura, Daño Final, Defensa, Movimiento, Regeneración y una más como Capacidad personal.

Yokohana: Este clan está formado por Samurai-ko que han demostrado desde siempre que su ardor guerrero se encuentra a la altura de cualquier Samurai. Son conocidas como las Flores Rojas de Shinsengumi. En esta familia se entra exclusivamente por adopción y su lema es “*Solo de las cenizas surge la flor de la victoria*”. Su estilo combina la esgrima oriental con un potente Kidou de Fuego. Es por esto último que todas las integrantes del clan Yokohana tienen afinidad con Suzaku, el Kami Guardián del Elemento Fuego.

Especializaciones: Arma Sobrenatural, Conocimiento Ocultismo, Conocimiento Suzaku. Elige tres entre: Cuerpo a Cuerpo, Pelea, Atletismo, Sigilo, Intimidar o Encanto.

Capacidades Iniciales: Acción, Ataque, Defensa, Regeneración, Elemento (*Fuego*) y una más como Capacidad personal.

VALORACIÓN: Los Ronin Shinsengumi son un arquetipo con infinitas posibilidades. Comparados con los demás, su mayor debilidad posiblemente sea lo limitado de su arsenal defensivo y lo mucho que dependen del Ki y su Zenryoku, si bien esas limitaciones se ven compensadas por la potencia de sus Técnicas sobrenaturales, que les proporcionan algunas de las capacidades ofensivas más poderosas del universo de Akuma.

En cuanto a los Caminos, el *Camino de la Espada* proporciona un amplio abanico de poderosas Técnicas Rikaijutsu que los convierten en unos guerreros excepcionales. El *Camino del Alma*, aunque no es tan potente en cuanto a combate físico, proporciona una versatilidad casi ilimitada al poder combinar el poder de las Técnicas Rikaijutsu con los hechizos del Kidou.



FUENTES DE PODER

Como se ha visto en las descripciones de los arquetipos, todos los personajes poseen una Fuente de Poder, ya sea Poder Akuma, Ki o Bioenergía. Esta puntuación equivale a VOLx10 más MENx5 y puede ser modificada por la habilidad Desarrollo Sobrenatural. Cada 10 puntos en esta habilidad incrementa dicho total en tantos puntos como la VOL del personaje. Además de esto, diversas Tablas, Entrenamientos, Poderes Innatos, Tiradas de Historial y Ventajas sumarán sus efectos a la Fuente de Poder.

$$\text{FUENTE DE PODER} = \text{VOL} \times 10 + \text{MEN} \times 5$$

Ejemplo: Edward posee VOL 3 y MEN 3, con lo que su Poder Akuma es 45 (30+15). Si poseyera un 20 en Desarrollo Sobrenatural, su total sería 51, 6 puntos mayor.

Los personajes usarán su Fuente de Poder para activar y mantener sus Poderes, sean del tipo que sean. Para regenerarla, solo necesitarán dejar pasar tiempo, recuperando tantos puntos por hora como su puntuación en Alma, aunque cada clase de personaje dispone de otra opción.

Los personajes Akuma podrán nutrirse de las almas de los individuos a las que ataquen o asesinen. Los requisitos para hacerlo varían según cada Arquetipo. Si la forma de alimentarse no mata al humano (como es el caso de los Mahou-Tsukai) lo debilitará. Un ser humano posee 10 puntos de Alma que pueden ser drenados total o parcialmente, transformándolos en el proceso en Poder Akuma. Al alimentarse de un humano se le causa daño. Si se le extraen hasta 3 puntos de Alma queda en un estado de debilidad menor, sintiéndose cansado. Una extracción mayor hace que se desmaye agotado, requiriendo de una PR RES10+1 por punto superior a 3. El Alma se recupera a razón de un punto por día. Para muchos agentes, matar a otros seres humanos para alimentarse es algo monstruoso e intentan controlar los instintos del monstruo hambriento sellado en su interior (ver *Capítulo VII*). Otros solamente se sustentan de individuos malvados, ladrones, violadores, asesinos o delincuentes, intentado de esa forma lavar su conciencia. El resto se han rendido parcialmente y entienden que su naturaleza ha cambiado, aceptando en lo que se han convertido aunque ello reduzca su puntuación en Alma (ver *Capítulo VII*), alienándose de sus semejantes.

Un Esper puede recuperar su Bioenergía mediante la Meditación, usando su habilidad de Conocimiento Esper. Haciendo una tirada Rutinaria entra en un trance de meditación a través del cual recuperará tantos PB como la suma de los dados del Efecto. Por ejemplo, si logra un 45, recuperará 9PB (4+5). La Meditación requiere de un total abandono por parte del Esper, que encierra todos sus sentidos en su interior, lo cual lo hace muy vulnerable hasta que sale del trance. Cada vez que un Esper recurre a un trance de meditación dentro de la misma hora, el EfMin requerido aumenta en un rango, pasando de Rutinario a Fácil, de Fácil a Normal y así. Un fallo imposibilitará la Meditación durante una hora, momento en el que el EfMin bajará en un rango. El poder de la mente es grande, pero no infinito.

Los Onmyoji y Ronin usan el Ki como Fuente de Poder, los primeros para alimentar a su Shikigami y los segundos a través de su Zenryoku. Para recuperarlo de una forma más efectiva, deberán realizar un ritual de purificación que lleva una hora completa. Requerirá una habitación tranquila, en la que dibujen una serie de sellos, tomando una posición *zazen* (la postura básica de la meditación) en el centro de la estancia, mientras “vacían” su espíritu para absorber la energía espiritual de todo lo que le rodean, igual que si introdujeran un recipiente vacío en el agua de un pozo. De esta forma, puede añadirse la mitad del Efecto de una tirada de Conocimiento Onmyodo en el caso de los Onmyoji o Conocimiento Ocultismo al total de Poder Ki con un límite



máximo de la VOLx10. Por ejemplo, si se obtiene un Efecto de 45, se recuperan 22 puntos de Ki.

La Fuente de Poder de un personaje se reduce al emplearla y puede serle drenada por ciertas clases de ataque. Probablemente te estarás haciendo la siguiente pregunta: ¿Qué ocurre cuando un personaje agota su Fuente de Poder? ¿Se desmaya? ¿Pierde sus habilidades sobrenaturales? ¿Corre peligro su vida? La respuesta varía con cada arquetipo, pues depende de la clase de Poder que cada cual utiliza.

Si el Poder Akuma de un personaje llega a 0, se encontrará con una sensación de ansia interior y terriblemente debilitado, perdiendo -1D en todas sus tiradas y no pudiendo usar sus poderes hasta que sea capaz de alimentarse. Si le es drenada una cantidad mayor, deberá hacer una PR VOL15 o su Alma se verá reducida en 1 punto, requiriendo un día por punto para regenerarla. Si el Alma llega a 0, esta será devorada.

Si la Bioenergía de un Esper llega a 0, todos sus poderes quedarán desactivados, incluyendo los Poderes Innatos, quedando totalmente debilitado. Si le es drenada una cantidad mayor, deberá hacer una PR VOL15 o su Alma se verá reducida en 1 punto, requiriendo un día por punto para regenerarla. Si el Alma llega a 0, esta será devorada.

Si el Ki de un Onmyoji o un Ronin llega a 0, le quedará la energía vital de un humano normal. Si le es drenada una cantidad mayor, deberá hacer una PR VOL15 o su Alma se verá reducida en 1 punto, requiriendo un día por punto para regenerarla. Si el Alma llega a 0, esta será devorada.

Ejemplo: La Fuente de Poder de Edward son las Emociones. Creemos que le queda bien, ya que no le obliga a matar a sus víctimas y tampoco resulta algo truculento alimentarse de esa manera. Aun así, Edward no disfruta haciéndolo y procura evitarlo en lo posible.

LAS DEBILIDADES

Tras las Fuentes de Poder, pasamos a las Debilidades. Todos los personajes poseen puntos débiles que les hacen vulnerables ante ciertas situaciones o clases de daño. Según el arquetipo, las Debilidades varían.

Los Akuma pueden elegir sus Debilidades, aunque no están obligados a ello. Estas Debilidades poseen dos niveles, menor y Mayor (M), cuyos efectos varían en intensidad. Puede escogerse cualquiera de las posibilidades que ofrece cada arquetipo, pero solamente podrán poseerse dos Debilidades como máximo, pudiendo ser las dos menores o una menor y otra mayor.

Una Debilidad menor incrementa el Sello en +1 y una mayor en +2, hasta un límite máximo de Sello 4, lo cual es algo muy tentador. Elige las que consideres apropiadas y anótalas en el lugar apropiado de la ficha, junto con las secuelas que causan. Las Debilidades Mayores se marcan con una (M) tras su nombre. Los efectos de cada nivel son los siguientes:

Agua/Fuego/Madera/Metal/Tierra: El personaje es débil contra el elemento en cuestión, incluyendo su versión violenta (por ejemplo Metal/Veneno o Agua/Podredumbre). Cualquier ataque basado en dicho elemento ignorará el Aguante. La Debilidad Mayor además elevará la magnitud del Daño a Maldito e incrementará en +5 la dificultad de cualquier PR contra dicho elemento. Si el ataque ya produce Daño Maldito incrementa en +1L1 el daño recibido. Encontrarás más información sobre estos elementos más adelante.

Alimentación: El personaje tiene serios problemas de conciencia con la forma de sustentarse del Akuma que se encuentra en su interior, lo cual le pone en dificultades a la hora de alimentarse.

Esta Debilidad le obliga a efectuar una PR VOL10 para alimentarse de su Fuente de Poder, reduciendo a la mitad la cantidad de Poder Akuma recibido. La Debilidad Mayor eleva a PR VOL20. Un fallo en la prueba le impide alimentarse por el resto de la escena.

Ansia: El personaje se siente influido por los deseos de alimentarse de su Akuma interior. Cuando su puntuación de Poder Akuma baja de la mitad, se verá impelido por el demonio a alimentarse, a no ser que sea capaz de resistirse con una PR VOL10. Aún lográndolo, tendrá una sensación de ansiedad que se refleja en una penalización de -1 dado a todas las PR VOL y a algunas habilidades sociales (Encanto, Liderazgo, Convencer). La Debilidad Mayor eleva a -2 dados la penalización. Es posible usar 1PF para sobreponerse una cantidad de asaltos igual a la VOL del personaje.

Barreras: El personaje es afectado más fácilmente por las Barreras, da igual del tipo que sean (ofuda, hechizos, temporales o permanentes). La FUE de la Barrera se incrementa en +5 contra un personaje con este defecto. La Debilidad Mayor lo hace en +10.

Demonio: El personaje tiene serios problemas debidos al poder de su Akuma interior, que lo convierte en una bestia incontrolable que pugna por liberarse a la menor ocasión. Cada vez que fuerce el Sello, el Akuma verá incrementada la dificultad de su tirada de control en +5. La Debilidad Mayor eleva el incremento a +10. Suprimir a semejante monstruo es un trabajo a jornada completa.

Luz Solar: El metabolismo del personaje ha sido tan cambiado por su huésped Akuma que ha desarrollado una afinidad con la oscuridad, por lo que la luz le provoca daño. Las luces muy brillantes y la luz solar le provocan un penalizador de -1D a todas sus acciones (el uso de gafas de sol reducirá la penalización a -5 a la Habilidad). La Debilidad Mayor eleva la incompatibilidad con la luz solar, recibiendo 1D de Daño Maldito en cualquier parte expuesta de su cuerpo y provocando el penalizador de 1D de forma automática. Si lleva el cuerpo cubierto y es herido, recibirá 1PG de daño Maldito por cada 10 puntos de daño por asalto hasta que cubra la herida. El tipo de daño recibido se considerará Sobrenatural e ignorará el Aguante y la Armadura del personaje, sea del tipo que sea. La luz ultravioleta provocará el mismo efecto sobre un personaje con esta Debilidad.

Magia: El personaje es particularmente vulnerable a los efectos de la magia, da igual si se trata de Kidou, Madou o de cualquier otra clase. Los ataques mágicos ignorarán el Aguante. La Debilidad Mayor además aplicarán un +5 a la dificultad de las Pruebas de Resistencia.

Metal de Almas/Plata: El personaje es particularmente vulnerable a las heridas causadas por las armas forjadas por los maestros Kajiya, como son los Zenryoku que portan los Shinsengumi o a las armas de aleación de plata o con un baño de dicho metal. La Debilidad Menor provocará que cualquier herida causada por estas armas ignore el Aguante. La debilidad Mayor hará que se considere daño Maldito o que eleve la magnitud del Daño Maldito en +1L1 en el caso de que el ataque ya lo sea. La Debilidad Mayor en Plata aplicará automáticamente la Menor en Metal de Almas.

Sello: El personaje es afectado con mayor facilidad por aquellos poderes o hechizos que afecten su Sello, que incrementan su efecto en +1. La Debilidad Mayor suma +3 a dicho efecto. Por ejemplo, un Ofuda de Contención que redujera el Sello en -1 pasaría a hacerlo en -2 o -4.

Sobrenatural: El personaje es débil contra los ataques Sobrenaturales. Cualquier ataque basado en dicho tipo de daño ignorará el Aguante. La Debilidad Mayor hará que se considere daño Maldito o que eleve la magnitud del Daño Maldito en +1L1

en el caso de que el ataque ya lo sea por sí mismo.

Los Agentes Esper poseen como Debilidad su misma Fuente de Poder: la Bioenergía. Si llega a 0, el Esper se quedará reducido a un simple humano muy inteligente, pero sin poder hacer uso de ninguno de sus poderes.

Los Onmyoji tienen como Debilidad a su Shikigami. Dado que es bastante complejo, se da más información sobre ello de una forma más extensa más adelante, en el capítulo de poderes de Onmyodo. Por ahora, baste decir que el Shikigami es un arma de dos filos.

Los Ronin tienen como Debilidad su Zenryoku. Si les es arrebatado, perderán todos los poderes que les proporciona. Además, necesitan su Poder Ki para activar sus Técnicas y hechizos, por lo que dependen mucho de él.

Ejemplo: Como Debilidades para Edward elegimos dos elementos: Madera, como mayor, y Fuego. Ya que Madera es un elemento ligado a la vida, esperamos que no tenga que enfrentarse a él a menudo o, al menos, que pueda razonar con aquellos que lo utilicen. El Fuego es un elemento común, pero quizá sea más sencillo de evitar que el resto de ellos. Durante un momento pensamos en Barreras, pero lo descartamos ya que podría dejar a Edward encerrado cuando sus compañeros lo necesiten. Así pues, marcamos en la ficha Madera (M) y Fuego y elevamos el Sello de Edward a una puntuación de 4. Los poderes Akuma de Ed pueden elevarse hasta el cuarto rango lo cual le convierte en un personaje de gran poder. Solo esperemos que no le ataquen con Fuego o, peor aún, con Madera.

HISTORIAL

Ahora que ya has decidido qué clase de personaje vas a jugar, el siguiente paso será darle un poco de color para diferenciarlo de los personajes que otros jugadores podrán crear. Para eso deberás probar fortuna en la tabla de Historial.

La tabla de Historial proporciona colorido a los personajes, tanto con bonificaciones como con defectos que los hacen más interesantes. Hay muchas más ventajas que desventajas, y estas últimas no hacen injugables a los personajes. Por si todo esto fuera poco, te ofrecemos un comodín: todos los personajes tendrán derecho a hacer 3 tiradas en la tabla de historial, más una cuarta optativa si al menos dos de las tiradas son desafortunadas. Si las tres primeras son desafortunadas, podrás repetir las todas directamente. ¿Alguien da más?

Por supuesto, si prefieres que tu personaje sea gris e insulso, estás en tu derecho de no hacer ninguna tirada. No obtendrás ninguna mejora y no te arriesgarás a ganar defectos. Si no te gusta depender del azar, no tires. Puede salir algo que no desees.

Las tiradas de Historial se efectuarán con un dado de cien caras. Ciertos resultados proporcionan un efecto especial activable mediante el gasto de PF. Anota cada resultado en el lugar habilitado para ello en la hoja de personaje y ten en cuenta las bonificaciones o penalizaciones que te otorgue para aplicarlas posteriormente. Ten en cuenta que cualquier bonificación aplicable a las Habilidades deberá ser anotada en la columna Bono y podrá superar los límites iniciales de Habilidades de la Creación de Personaje.

Todas las tiradas de Historial que hagas te servirán para poder componer en parte el pasado de tu personaje. Los textos que hay en cada una son orientativos, así que puedes modificarlos si crees que no encajan en la historia de tu personaje, siempre y cuando no modifiques los efectos de la tirada. Más tarde, en la elección de Ventajas, te otorgaremos la posibilidad de modificar alguna de las tiradas haciendo otras nuevas.

1 Grande. Eres más grande, alto y corpulento de lo normal. Considera tu FUE un punto mayor a la hora de calcular tanto los daños como las armas que puedes usar, tu Base de PG se incrementa en +2 y sumas +1 a tu Total de Aguante. Tu altura mínima es de 2 metros o 1,90 metros en el caso de personajes femeninos. Debes tener en cuenta que las personas muy altas llaman bastante la atención y es más fácil que un testigo pueda recordarte.

2 Una Juventud Difícil. De joven, estabas siempre metido en líos, por lo que tuviste que buscarte la vida y aprender a defenderte por ti mismo. +10 a una Habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

3 Gran Potencial. Tienes un gran potencial espiritual. +10 a Poder Akuma, Bioenergía o Ki.

4 Reflejos Rápidos. Eres un hombre de acción. La palabra duda no está en tu diccionario. Actúas rápidamente y sin miramientos cuando es necesario. Mientras otros están aún decidiendo qué hacer, tú ya estás en movimiento. +2 Ini y +1 al Total de Acción. **IPF:** +1D en Ini.

5 Ratón de Biblioteca. El conocimiento es tu gran pasión y disfrutas aprendiendo siempre que puedes. Mientras tus amigos perdían el tiempo dando patadas a un balón, tú pasabas las horas leyendo libros y novelas. Esto ha tenido repercusiones en tu educación, de la que has sacado mucho más partido que otra gente. Recibes 50 puntos de habilidad para repartir en uno o más Conocimientos. **IPF:** +1D en una tirada de Conocimientos.

6 Progenitor Superviviente. El demonio que te transformó en Akuma no fue exterminado por la Agencia y sigue activo. Tiene todavía un vínculo contigo y la intención de convertirti de nuevo en su obediente progenie, destruyendo aquello que impide que te conviertas en un Akuma verdadero. Aparecerá cuando al DJ le parezca adecuado, siempre en el peor momento y con la intención de recuperar a “su muchacho”. Si es exterminado, el defecto deja de tener efecto. Por supuesto, el progenitor no es un Akuma menor y tendrá buen cuidado, ya que es consciente de que la Agencia está de por medio, así que resultará extremadamente complicado acabar con él. Intentará tener siempre una vía de escape preparada por si las cosas se le ponen cuesta arriba, pero ¿quién es más astuto, tú o él? Si tu personaje no es Akuma, el defecto se convierte en Enemigo. Tienes un oponente o rival cuyo poder e historia decidirá el DJ.

7 Manazas. Por alguna razón, no eres bueno utilizando herramientas y aparatos delicados. No es que se te caigan las cosas o seas idiota, simplemente no estás dotado para la tecnología. Dejarte manejar un ordenador o un aparato electrónico delicado es una buena forma de asegurarse su destrucción. Las tiradas de Seguridad y Reparaciones siempre las harás con dos dados y eligiendo la peor forma de combinarlos. Si salen dos ceros estropearás el aparato (o lo activarás, lo que peor resulte). Si eres un Tecnomentat, ignora este resultado y repite la tirada.

8 Fobia a las Alturas. A raíz de una mala experiencia, has desarrollado un terrible miedo a caerte de lugares altos y procuras mantenerte alejado de ellos. Quizá no sea buena idea elegir algún poder de vuelo. Enfrentarse al objeto de la fobia provoca el Estado Alterado Miedo con PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo.

9 Cazador. Donde pones el ojo pones la bala. Siempre te han atraído las armas de fuego, tienes muy buena puntería y con un poco de práctica te has convertido en un tirador magnífico que suele levantar expectación en las galerías de tiro de la Agencia y al que suelen pedir consejo. Incrementas la PDA de tus tiradas con Armas de Fuego en +5. **IPF:** Ignora los penalizadores de un disparo.

10 Adicción: Alcohol/Tabaco (a tu elección). Eres un gran aficionado a la bebida y te gusta sentir el calorillo del alcohol en tu organismo o bien has caído en el horrible vicio del tabaco. Has probado de todo para dejarlo, pero nunca has sido capaz. Algunos te recriminan tu adicción, pero no les haces el menor caso. En situaciones de tensión, siempre se te puede ver con un pitillo en la

mano o sacando la petaca del bolsillo. -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15.

11 Salud de Hierro. Tienes un sistema inmunológico que te hace increíblemente resistente a las enfermedades y heridas. No recuerdas haber cogido un resfriado nunca, una gripe ni ninguna enfermedad infantil. +20 a la habilidad Resistencia Física y +2 a cualquier PR contra enfermedades.

12 Apariencia Desagradable. Cuando tus padres te hicieron, rompieron el molde, pero del susto. Eres más feo que pegarle a una monja. -20 a Encanto, +30 a Intimidar.

13 Fobia a tu Debilidad Principal. Siempre que te ves expuesto a tu Debilidad principal, notas como un terrible pánico se apodera de ti. Si tu personaje no es Akuma, sustitúyela por Claustrofobia (miedo a los espacios cerrados). En uno u otro caso, enfrentarse al objeto de la fobia provoca el Estado Alterado Miedo con PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo.

14 Zurdo. Tu mano izquierda es la dominante en lugar de la derecha. Simplemente eso.

15 Atleta consumado. De chaval eras siempre el más rápido de todo el barrio. Según fuiste creciendo nunca dejaste de practicar deportes como hobby, con lo que ahora tu forma física es excelente. +20 Atletismo. **IPF:** Aumenta en +1 tu Movimiento.

16 Mal Carácter. Siempre estás refunfuñando, malhumorado y eres extremadamente violento. No aguantas las bromas ni tienes demasiada paciencia, por no decir ninguna. Por eso tiendes a resolver las cosas por medio de la fuerza, lo cual te ha resultado muy problemático en tu vida pasada. Para contenerte ante una situación que te pueda cabrear, necesitarás una PR VOL15.

17 Manía: Limpieza Personal. Siempre tienes que estar vestido de punta en blanco y escrupulosamente limpio. Procuras evitar meterte en sitios donde puedas ensuciarte, y si estás sucio procurarás asearte lo antes posible. -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15.

18 A Todo Gas. Eres un adicto a la velocidad y cualquier cosa con ruedas te atrae, en especial las motos. Disfrutas de la sensación del viento en tu cara, la vibración del motor en tu cuerpo y el olor de la gasolina. En ningún lugar te sientes más vivo que en la autopista. Cuando estás en la carretera, sientes que eres indestructible, nadie puede alcanzarte y te hace muy feliz que lo intenten. Cuando te piden que describas la felicidad, hay dos cosas que vienen a tu mente: asfalto y problemas. +20 a Conducir y +10 a una Habilidad de Pelea o Artes Marciales. **IPF:** Obtienes un éxito automático en una tirada para evitar un accidente.

19 Ambidextro. Puedes usar ambas manos indistintamente con el mismo nivel de habilidad. Esto no te proporciona la habilidad de hacer dos cosas a la vez, pero cuando una herida incapacita cualquiera de tus brazos, no recibes penalizaciones por usar el otro. Recibes +1 a tu Total de Acción. **IPF:** +1 Acción extra.

20 Regeneración Mejorada. Tu organismo acepta mucho mejor los poderes regenerativos. Añades un +2 a cualquier total de regeneración o curación que recibas, da igual su fuente.

21 Enano. Por un defecto de nacimiento, mides más o menos un metro. Tienes limitado tu Movimiento a 1 y tienes los problemas obvios en cuanto al uso de herramientas grandes o vehículos no preparados para tu condición. Por suerte, no todo son desventajas. Tu tamaño es una ventaja a la hora de encontrar escondites o de pasar por lugares pequeños.

22 Manitas. Eres el chapuzas que toda persona querría por compañero de piso. Eres capaz de arreglar cualquier cosa que te pongan delante, con unas herramientas mínimas y un poco de trabajo duro. Es muy probable que hubieras podido ganarte la vida con tu habilidad, de no haber terminado como Agente de la Agencia. +20 a Reparaciones. **IPF:** Puedes parchear un mecanismo con lo que tengas a mano durante una escena.

23 Amor Verdadero. Estás enamorado, y temes que si tu amada/o descubriese la verdad todo se acabe. Intentarás ofrecer una apariencia de normalidad para mantener el engaño y seguir con tu relación. Lástima que la mentira suele tener las patas cortas y tu trabajo sea muy difícil de explicar a tu pareja, más aún sin

transgredir el Protocolo de Secreto de la Agencia. Además, tu amor es tan fuerte que serías capaz de morir por tu amada/o, lo que sin duda acabará siendo una fuente de preocupaciones. Si esto es recíproco, es el DJ quien debe determinarlo. Si tu amor verdadero muriese, obtendrás de manera automática los defectos Misógino y Solitario.

24 Chute de Adrenalina. Cuando llegas al nivel de Salud Herido, tu organismo descarga un torrente de adrenalina en tu sangre que te hace inmune al dolor y elimina las penalizaciones debido al estado de salud y al Estado Alterado Dolor durante tantos asaltos como tu RESx2.

25 Chaval de Barrio. Te criaste en un barrio conflictivo, donde aprendiste a cuidar de ti mismo sin ayuda de tus hermanos. Quizá no fueses el que empezaba las peleas, pero siempre las acababas en pie. +10 a una Habilidad de cuerpo a cuerpo y +20 a Desarrollo Físico.

26 El Mejor Discípulo del Mundo. Desde crío, te quedabas alucinado viendo las películas de kung fu y de Bruce Lee en la televisión, y te tirabas horas imitando a tus ídolos. A cuenta de esta afición, empezaste a tomar clases de Artes Marciales. Tu Sensei quedó impresionado con tu talento, por lo que te entrenó con más interés que a ninguno de los demás. Si lo deseas, todavía puedes seguir acudiendo a su *Dojo* cuando tienes oportunidad, después de todo posiblemente eres su discípulo favorito. +10 a Pelea o Artes Marciales y añadirá un +1 natural a los totales de combate de Ini, Ataque, Defensa y Daño para estas habilidades.

27 Voluntad Inquebrantable. Posees una mente tan fuerte que influenciarte es poco menos que imposible. Cualquier intento de controlarte o influir en tu comportamiento por medios sobrenaturales tiene menos posibilidades de afectarte, pudiendo repetir tu prueba de resistencia una segunda vez, además de hacerlo cada vez que se te ordene hacer algo que no te resulte natural. +20 Fuerza de Voluntad y +2 a las PR para evitar ser controlado.

28 Familia. Pese a que la Agencia simuló tu muerte, tú aún te preocupas de los tuyos. Puede ser por tu pobre tía enferma, por tu mujer embarazada, o por no perderte la infancia de tus hijos. A la Agencia no le hace gracia que la comprometan y sabes que los pones en peligro por ello... pero no puedes evitar querer cuidarlos. Si eres un Esper, te has buscado tu propia familia porque no soportas ser un "producto de laboratorio" pese a que en Utopía (la ciudad de tu especie) podrían tomárselo muy a mal. Si eres un Onmyoji o un Ronin ignora este resultado y vuelve a tirar.

29 Aversión al Sexo Opuesto. Un trauma del pasado te hace desconfiar e incluso repeler a los miembros del sexo opuesto. No te es imposible interactuar pero a nivel emocional te resulta un obstáculo prácticamente insuperable. -50 a Encanto para todo lo referente a Seducción.

30 Despistado. No tienes buena memoria y tiendes a olvidarte de los detalles. El DJ puede decidir que te has olvidado de cosas, objetos o citas, solo para hacerte la vida difícil. Una agenda electrónica es una buena opción y tus compañeros deberían tener en cuenta este defecto a la hora de confiar en ti para ponerte a buscar información.

31 Resistente. Encajas el daño como un neumático viejo. Añades +4 a tu Total de Aguante. **IPF:** Ignora una tirada de Inconsciencia.

32 Minusválido Emocional. Posees una fuerte incapacidad emocional que te impide comportarte con normalidad. No tienes sentido del humor ni empatía, y no das jamás muestras de tener miedo o poseer sentimientos. Puedes fingir, aunque siempre necesitarás un Efecto de 50 en la tirada de Disfraz o de Convencer. Tus compañeros te miran con recelo y suelen mantener una distancia prudente, pues tu comportamiento es más propio de un psicópata que de una persona equilibrada. +40 a Frialdad y +4 a las PR que afecten tus emociones.

33 Curiosidad por la Ciencia. Desde niño te ha asaltado la necesidad de entender cómo funcionan las cosas. Tu primer juguete fue el mundo que te rodeaba. Tus padres aprendieron pronto que era mejor regalarte juegos de construcción que artilugios electrónicos

que inequívocamente acababan destripados sobre el suelo de tu cuarto. Recibes 50 puntos para repartirlos en Habilidades de Conocimientos relacionadas con la ciencia, en Reparaciones o en Seguridad. **IPF:** Puedes hacer una tirada sobre una Habilidad de 100 para “haber leído algo” que puedas necesitar puntualmente, siempre que esté relacionado con estas Habilidades.

34 Especialista en Sistemas de Seguridad. Tienes un don para pensar como el instalador de cualquier sistema de seguridad, comprendiendo rápidamente su funcionamiento y cuáles son sus puntos débiles. Derivar la conexión de una cámara a un señuelo, anular una alarma, descifrar códigos de seguridad, saltarte salvaguardas de un sistema... todo eso son entrenamientos para ti. +20 Seguridad.

35 Manía: Orden/Limpieza Doméstica (a tu elección). No soportas el desorden o bien los sitios sucios o desordenados, con la excepción de lugares abandonados, ruinas, etc.. Cuando ves una habitación desordenada, sucia o con algo mal colocado, tus manos parecen moverse por propia voluntad. Esto se aplica a una corbata mal anudada, un lápiz fuera de un bote, un cojín tirado en el suelo o incluso la escena de un crimen. Puedes aguantar la necesidad de ordenarlo o ignorar la suciedad pero estarás distraído mientras estés cerca de “ese caos”. -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15 según la magnitud del estímulo.

36 Heraldo de la Muerte. Por alguna extraña razón, eres particularmente mortífero en combate y tus oponentes suelen terminar muriendo de maneras horribles. Aunque parece una bendición, no eres la persona apropiada para capturar a alguien con vida. Incrementas de forma automática en +2 todas las PR que provoques a tus oponentes con cualquier tipo de ataque que cause daño, no funciona con poderes de Influencia. **IPF:** Ignora el Aguante de tu oponente en una tirada de Daño.

37 Corrompido. Tu Akuma interior es excepcionalmente fuerte y lo contiene a duras penas. Ya has tenido varias crisis y han estado a punto de eliminarte más de una vez por ello. Reduce tu Alma en 2 puntos. Si tu personaje no es Akuma, sustituye este defecto por Mala Racha: tres veces por sesión de juego el DJ puede quitarte un dado de una tirada o una vez puede declarar que retirará el dado más alto de la misma.

38 Silencioso. De pequeño eras tan sigiloso que podrías llegar a acercarte a cualquier animal sin que ni siquiera se percatase de tu presencia. +20 Sigilo. **IPF:** +1L1 en ataques por sorpresa.

39 Inspirador. Tienes la virtud de hacer que los demás den lo mejor de sí mismos, de alentar a tus compañeros. Hasta tres veces por partida puedes otorgar a un compañero un dado más en una tirada antes de efectuarla. Tienes que estar presente y el personaje tiene que poder oírte para poder animarlo.

40 Anula un resultado y vuelve a tirar o repite esta tirada.

41 Frío como el Hielo. Tienes nervios de acero. No es fácil asustarte ni ponerte nervioso y, por apurada que sea la situación, siempre estás dispuesto a seguir adelante. Para los demás eres una persona fascinante, digna de admiración, un operativo endurecido y profesional. +20 a Frialdad, +10 a Encanto y +2 a las PR contra Euforia, Ira o Miedo.

42 Mejor no preguntar. +20 Tortura, +10 Frialdad.

43 Sueño Ligero. Duermes con un ojo abierto y efectúas las tiradas de Percepción sin penalizaciones, despertándote listo para la acción.

44 Aprendizaje Rápido. Tienes el don de sacar enseñanzas de cualquier cosa que veas o de cualquier experiencia que vivas. Obtienes un 10% más de puntos de experiencia por aventura.

45 Malas Compañías. Una parte de tu pasado no es precisamente legal, aunque las malas compañías y la mala vida a veces proporcionan útiles conocimientos. +20 Criminal.

46 Alimentación Traumática. Consideras moralmente inaceptable alimentarte de seres humanos para ganar Poder Akuma y te cuesta mucho hacerlo, aunque te encuentres en una necesidad imperiosa. Ganas la Debilidad menor Alimentación sin obtener Sello a cambio. Si tu personaje no es Akuma, encuentras intolerable la alimentación de los personajes Akuma e impedirás que se alimenten de inocentes. Incluso en los casos en que las

víctimas sean malvados o cadáveres, tienes que hacer una PR VOL15.

47 Adicción: Sexo/Pornografía (a tu elección). No puedes resistirte a una invitación de un personaje del sexo opuesto atractivo (o del mismo en el caso de que tu personaje sea homosexual o bisexual) o bien a disfrutar de la pornografía, en especial en situaciones morbosas. Esto hace que la gente piense mal de ti o que considere que eres, al menos, un tipo informal ya que dedicas bastante tiempo a tu “hobby”. Si tienes una ocasión de disfrutar de una cita o un “buen espectáculo” y lo dejas pasar, tendrás una penalización de -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo. Este penalizador aplicará durante la siguiente hora de tiempo real o hasta que satisfagas tu adicción.

48 Casanova. Siempre que ves un personaje del sexo opuesto atractivo (o del mismo en el caso de que el personaje sea homosexual o bisexual) intentas llevártelo a la cama de inmediato. Cualquier ocasión es buena para marcar otra muesca en la culata. Tus intenciones no serán iniciar una relación duradera, sino disfrutar de una buena noche de sexo. +20 Encanto.

49 Aspecto Llamativo. Perteneces a una tribu urbana o has creado tu propio estilo, pero sea cual sea el motivo, tu aspecto es radicalmente llamativo. Puedes llevar un look gótico y siniestro con profusión de maquillaje, uno que te obligue a llevar ropas estrafalarias o quizá te guste llevar una gran cantidad de vistosos piercings. Esto puede repeler a ciertas personas o marginarte en determinados ambientes. Vestir de manera “normal” te hace sentir incómodo e incapaz de concentrarte, con lo que no podrás beneficiarte de los resultados “6” en tus tiradas de dado.

50 Tira dos veces.

51 Hobby. Tienes una afición a la que dedicas de vez en cuando tu tiempo libre. Sube a 40% una habilidad en la que no tengas nada.

52 Sueño Pesado. Cuando duermes no te despierta ni un terremoto. Para espabilarte necesitas una tirada de Percepción con un Efecto superior a 50 o que te abofeteen y agiten bien. Además, sufrirás una penalización de -1D a todas tus tiradas durante los 10 siguientes asaltos a despertarte. Necesitas normalmente 8 horas de sueño como mínimo.

53 Potencial. Posees cierto potencial sobrenatural innato. +5 a Poder Akuma, Bioenergía o Ki.

54 Solitario. Odias relacionarte con los demás, ya sea porque te consideras un monstruo o porque te molesta la compañía. Siempre que puedas preferirás aislarte, puesto que trabajas mejor solo. Si hace falta un voluntario para quedarse vigilando o para cualquier actividad que te permita ir por tu cuenta, ahí estás tú. -10 a las habilidades de Relación, -50 a Liderazgo.

55 Cachas. Apuntarte al gimnasio tiene sus ventajas, siempre que seas perseverante y te lo tomes en serio. +10 a una Habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo y +20 Proezas de Fuerza. **IPF:** +1FUE durante 1 asalto.

56 Miope. Tienes un defecto congénito inoperable en la visión que te impide ver bien de lejos, por lo que llevas gafas o lentillas. Sin ellas reduces en -1D las tiradas de Percepción visual.

57 Obeso. Estás bastante pasado de peso, ya que te encanta el buen yantar y no eres muy aficionado al ejercicio. Pese a los intentos de tus supervisores y de tu médico para que adelgaces, te es imposible hacerlo, ya que cuando haces dieta sufres de dolores de cabeza y bajadas de tensión. -20 a Atletismo y Vigor pero añade +2 a tu Base de PG.

58 Fobia a las serpientes, los perros, los gatos o a los muertos (u otra con el consentimiento del DJ). Enfrentarse al objeto de la fobia provoca el Estado Alterado Miedo con PR VOL10-20 según la magnitud del estímulo.

59 Inquietante. Por algún motivo causas una mala sensación a los que te rodean, tanto que es normal que te rehúyan hasta conocerte mejor. Puede ser por tu aspecto, por tu carácter, por tu fuerte personalidad o por alguna razón ignota que no alcanzas a comprender. Lo cierto es que cuando miras fijamente a la gente,

pocos pueden sostenerte la mirada. +20 a Intimidar. **1PF/2PF:** Si el/los objetivo/s no pasan una PR VOL15 caen bajo el Estado Alterado Miedo durante una escena.

60 Paranoico. Si alguien te preguntase: “¿Cómo se llaman las personas que creen que todo el mundo las vigila y va a por ellas?” tú contestarás sin dudarle: “Precavidos”. Siempre te gusta tener las cosas bajo control y no te sientes cómodo cuando te encuentras una situación vulnerable. +20 a Percepción. **1PF:** Anula la sorpresa.

61 Rival. Tienes un rival con quien siempre estás compitiendo y que quiere demostrar que es mejor que tú y viceversa. Eso ha hecho que tu entrenamiento haya dado más frutos, pues lo has tomado con mucho más interés y le has dedicado buena parte de tu tiempo libre. Ganas 30 puntos para repartir entre tus habilidades y puedes comprar gratuitamente una maniobra de una Tabla combate de segundo nivel. Si más de un personaje tiene este defecto, el DJ puede decidir que son rivales.

62 Hacker. Qué cosa más interesante es la informática y qué mundo tan apasionante es Internet. Con una terminal y un poco de tiempo puedes tener cualquier información a tu alcance o infiltrarte en cualquier sistema. +50 a Conocimiento Informática. +20 Seguridad (solo en los sistemas electrónicos).

63 Tarado. Tu transformación en Akuma, la tensión de tu mente Esper o las situaciones en las que te encuentras a menudo, han causado que tengas un amigo imaginario que tu crees que es completamente real. Verás normal que los demás no lo perciban y tenderás a conversar con él, comentar las cosas y pedirle consejo. El amigo imaginario es una parte de tu personalidad, por lo que razona igual que tú e incluso ve muchas cosas desde otro punto de vista. Es una magnífica forma de meter en problemas al personaje para el DJ, que será el encargado de interpretarlo.

64 Vigorético. Eres un ferviente seguidor del principio “*mens sana in corpore sano*”, quizá demasiado. Dedicas todos los días un mínimo de dos horas a tus ejercicios y nunca viajas sin tus mancuernas en la maleta. +20 a Proezas de Fuerza, +20 a Atletismo y +30 a Vigor.

65 Oído Fino. Tienes un sentido del oído muy desarrollado, capaz de detectar los sonidos más sutiles. +20 a Percepción auditiva. **1PF:** éxito automático en una tirada.

66 Vuelve a tirar y elige, tras leer las dos posibilidades, el orden de las decenas y las unidades. Si los resultados son ambos negativos, repite la tirada hasta que al menos uno sea positivo.

67 Blando de Corazón. Las historias tristes y el sufrimiento de los demás te afectan sobremedida. Siempre procurarás ayudar al prójimo e intentarás que los inocentes nunca salgan heridos. Hay quien te admira por ello, pero otros se burlan y te llaman “hermanita de la caridad”. Cuando fracasas en evitar que un inocente muera, deberás lograr con PR VOL15 o perderás 1D a todas tus acciones por la sensación de impotencia o los remordimientos. Puedes repetir la tirada una vez por hora de tiempo real o tras cada noche de descanso. Cuando el DJ considere que has cumplido tu objetivo decentemente en una aventura, te recompensará con 1-3 Puntos de Experiencia extra, según los problemas que hayas afrontado. No todo va a ser desventajas.

68 Actor Aficionado. De niño, hiciste de pimiento en una obra de primaria. No fue un gran papel, pero despertó en ti el gusanillo de la interpretación. Desde entonces trabajaste con un grupo de teatro de aficionados y has participado en varias obras del mismo nivel. Siempre que puedes, te prestas interpretar papeles, sobre todo si son un reto. Esto hace que seas la mejor opción en las operaciones de infiltración. +20 Disfraz, +10 Convencer y +10 a Encanto. **1PF:** Echa mano de un personaje ensayado para utilizarlo en la situación actual. Suma un +30 al resultado de la tirada de una Habilidad de Relación.

69 Imán Sexual. Eres muy atractivo/a y resultas particularmente seductor/a para las mujeres/hombres (según sexo y preferencias), en especial con aquellos a los que no quieras atraer, esto te causa problemas de vez en cuando, pero no puedes evitarlo. No es cuestión de desfigurarte para no llamar la atención. +20 Encanto.

70 Pagafantas/Princesita. No puedes evitarlo. Eres fácilmente manipulable por los personajes del sexo opuesto, no perdiendo la ocasión de ser un caballero, de defenderlos o de pagarles sus gastos, solo por sentirte bien. Los personajes femeninos se enamoran constantemente, creyendo que ese villano tan guapo puede ser reformado y terminar siendo un buen esposo. Para resistirte, se requiere una PR VOL15. Este defecto es particularmente problemático cuando alguien te coge la medida, ya que podrá manipularte con relativa facilidad.

71 Adicción: Internet. Tienes una extensa lista de cosas importantísimas que hacer todos los días: escribir en foros, atender a tus contactos en las redes sociales, leer la prensa, descargar montones de archivos, meterte en chats... Necesitas conectarte diariamente. Si no lo has hecho, -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL15 según la magnitud del estímulo. Deberás repetir la tirada cada 6 horas hasta que puedas satisfacer tus ansias. Tu peor pesadilla es levantarte y tener que gritar: “¡Nooooooooooooo, no funciona Internet!”

72 Soldado. Pasaste una temporada en el ejército, ya fuera como voluntario o realizando el servicio militar. Eso te ha enseñado disciplina y tienes todos los beneficios de una excelente instrucción. +10 a la Habilidad de Armas de Fuego, +10 Proezas de Fuerza, +20 Atletismo, +10 a una Habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

73 Máscara de Maldad. Te comportas como un tipo cruel y vengativo, porque piensas que es la forma de que los demás no se reírán de ti. Siempre estás amenazando a todo el mundo, y siempre que puedes demuestras que quien te la hace, te la paga... o haces que lo demuestras. Y es que, en el fondo, eres un buenazo y tendrías terribles remordimientos si los inocentes sufrieran injustamente o traicionaras a tus compañeros.

74 Amnesia. No recuerdas nada anterior a tu transformación o a los últimos seis meses. Tu pasado queda en manos del DJ, que puede irte dando datos según recuperes o no la memoria.

75 Adicción: Ludopatía. Qué musiquita tan atrayente y qué lucecitas tan hipnóticas salen de las máquinas tragaperras. Qué bien se lo pasa uno en el bingo o en el casino. Qué emoción siente uno cuando consulta la lista de premios de la lotería. ¿Cómo es que los demás no son capaces de disfrutar de estas cosas? Eres un vicioso del juego y las apuestas, es algo superior a ti y te es muy difícil resistirte a la ocasión de ganar un poco de pasta fácil (aunque lo más probable es que al final acabes perdiéndola). Siempre que tengas una oportunidad de jugar y la dejes pasar, sufrirás un penalizador de -1D a todas las acciones a no ser que obtengas una PR VOL 15. El penalizador durará una hora de tiempo real.

76 Buena Vista. Tienes muy buena visión y eres plenamente consciente de los movimientos a tu alrededor. Esta capacidad de enfocar tu atención te proporciona una bonificación de +20 a Percepción visual. **1PF:** éxito automático en una tirada.

77 Pico de Oro. Eras el campeón del equipo de Debate en el instituto. En la vida civil quizás trabajaras de abogado o relaciones públicas. Tienes talento para mantener tus ideas claras y explicarlas de forma que suenen convincentes, lo cual hace que seas muy bueno influenciando a los demás. +20 Convencer. **1PF:** éxito automático en una tirada de Convencer.

78 Poca Atención. Tu capacidad de atención es pareja a la del gusano de seda. Te distraes con el simple vuelo de una mosca o el menor de los sonidos. No puedes bajo ninguna circunstancia mantener tu atención en dos tareas a la vez si requieren un poco de concentración, como conducir y disparar o abrir una cerradura y mantenerte alerta. Puedes forzarte a hacerlo si es necesario, pero al coste de 1 Acción extra.

79 Heterocromía. Por alguna razón, tus ojos son de diferente color. Puede ser de nacimiento, haber ocurrido tras tu transformación en Akuma o durante tu entrenamiento sobrenatural, según tu arquetipo. Cuando poseas un 50 en Desarrollo Sobrenatural, adquirirás una ventaja especial, la capacidad de ver espíritus mediante simple concentración. **1PF:** Posees *Visión Espiritual* durante una escena.

80 Malo hasta la Médula. Si, reconócelo. Eres malo y, lo que es peor, te gusta serlo. Si tienes poder, ¿por que no usarlo? Claro está que una cosa es ser malvado y otra idiota, por lo que no sueles pasarte de la raya... al menos no en público... pero en privado, las cosas cambian. Te encanta la mirada de aprensión de los Agentes de nivel bajo en las dependencias de la Agencia y los rumores (¿lo son?) acerca de que comes bebés para desayunar. La mejor forma de respeto es el miedo y no estás dispuesto a perder esta posición. **IPF:** Repite una tirada de Pérdida de Alma.

81 La Voz del Akuma. Nadie lo sabe, pero puedes hablar con él. Esa cosa que está sellada en tu interior te habla, en ocasiones para ayudarte, en otras para tentarte. Sabes que solo quiere lograr el control sobre tu cuerpo, pero no puedes confiar en nadie. Si en la Agencia se enterasen, te marcarían para eliminación. Cuando fueres tu Sello, no solamente necesitarás recuperar el control, sino que él te combatirá activamente. Si fallas, tomará el control de tu cuerpo, además de devorar tu Alma, hasta el momento en el que seas capaz de volver a encerrarlo. Puedes repetir la tirada tras un minuto y, si fallas, tras cada hora, aunque hasta que no repitas la tirada, él no seguirá consumiendo tu Alma, a razón de 1 punto por fallo. El Akuma no tiene por qué atacar a tus compañeros directamente... quizás solo quiera ponerte en la posición de que pierdas tu humanidad. Sin embargo, tu extraña relación con tu Akuma interior te proporciona una ventaja. En las situaciones que puedan resultar potencialmente mortales, como el quedar inconsciente en un incendio, el Akuma (a discreción del DJ) decidirá que la supervivencia es más importante que devorar tu Alma, pudiendo tomar momentáneamente el control de tu cuerpo inconsciente (con tu consentimiento) o hacer un trato contigo para ayudarte (otra cosa es que te fíes). Los personajes no Akuma ignoran esta tirada y la repiten.

82 Bendecido por el Destino. Recibes 4 puntos de Ventajas en lugar de 3.

83 Aura de Repulsión. Los animales y los niños reaccionan mal en tu presencia. Los niños lloran o se alejan de ti, los perros intentan morderte, los animales en general se ponen nerviosos. Quizá se deba a tus poderes sobrenaturales, quizá tenga otra explicación que no entiendes. En unas ocasiones no es más que una anécdota pero en otras te puede causar verdaderos problemas. El DJ se encargará de ello, puedes estar seguro.

84 Extrovertido. Eres el alma de todas las reuniones y caes bien a todo el mundo. Tu simpatía te permite hacer nuevos amigos con facilidad y tu desverguenza te hace bastante carismático. +10 en Convencer y Encanto. **IPF:** conviértete en el centro de atención.

85 El Mejor Agente. Quizá sea Síndrome de Estocolmo o es que has nacido para este trabajo, pero consideras que la Agencia está haciendo una cruzada contra las fuerzas del mal y que sus métodos son perfectos. Siempre cumples los protocolos y te encargas de que los informes sean exhaustivos, incluyendo todo aquello que has presenciado, para que las evaluaciones del trabajo de tu célula sean lo más ajustadas posibles. Esto puede poner en problemas a tus compañeros, que ya tienen una idea de cómo eres y pueden actuar a tus espaldas para evitar el escrutinio de vuestros superiores y las posibles represalias.

86 Potra. En las situaciones donde la suerte es importante, tienes un 25% más de probabilidades de que te vayan las cosas bien. Además, una vez por partida, puedes repetir una tirada de dados que hayas fallado o reclamar un golpe de suerte en una situación apurada, como caer por una ventana y que un toldo frene tu caída. Una vez utilizada, la suerte se anula hasta la siguiente sesión de juego.

87 Manía: Mitomanía. Tienes la costumbre de exagerar tus historias y de contar las cosas "ligeramente retocadas", vulgo mentir. No puedes evitarlo. Si te han intentado atracar, contarás que te han caído encima media docena de asesinos a sueldo. Si un coche te ha salpicado poniéndote perdido, te has ensuciado al esquivar un intento de atropello. Esta manía es sobre todo interpretativa. Si el DJ considera que has perdido una clara oportunidad de soltar una

buena trola, te aplicará una penalización de -1D a todo durante una hora de tiempo real.

88 Lector Compulsivo. Devoras todo aquel libro que cae en tus manos, ya sea novela, ensayo, poesía o ciencia. Tras cada aventura, obtienes 5 PX extra para repartir en Habilidades de Conocimientos.

89 Artista. Eres sensible, creativo y empático, y plasmas tus sentimientos por medio del arte, por lo que con la práctica te has convertido en un experto en tu disciplina artística. +30 en Arte (un tipo concreto). **IPF:** Incrementa en un rango el Efecto de tu tirada.

90 Policía. Ingresaste en la academia de policía donde te licenciaste para unirse al Cuerpo. +10 en la Habilidad de Armas de Fuego, +10 en Conducir, +10 en Percepción, +10 en Seguridad. En el caso de un Esper, has aprendido estas habilidades, así como los protocolos policiales para establecer una buena tapadera civil.

91 Periodista. Cursaste estudios de periodismo y trabajaste algún tiempo como reportero. Ahora tienes la historia de tu vida pero no puedes contarla. Lástima de Pulitzer. +20 en Percepción, +10 en Lingüística y +10 en Convencer. En el caso de un Esper, has aprendido estas habilidades para establecer una buena tapadera civil.

92 El Matón del Cole. En todas las escuelas hay niños a los que pegan y abusones. Tú eras de estos últimos. +10 a una Maestría de combate cuerpo a cuerpo y +20 a Intimidar.

93 Maña. Tienes una habilidad con la que eres particularmente efectivo, pudiendo tirar un dado más al efectuar chequeos con ella. Esta ventaja es acumulable con las especializaciones de los Agentes Esper y no puede ser elegida una habilidad de combate. El total no puede superar 5 dados, como de costumbre.

94 Conocimiento Onmyodo. Durante tu entrenamiento en la Agencia, has hecho amistad con uno de los agentes libres Onmyoji, con el que te has iniciado en los secretos del Onmyodo. Tienes ciertos conocimientos de lo oculto, aprendidos tras interminables charlas. +30 a Conocimiento: Ocultismo. Además, obtienes tantos puntos para hechizos Kidou comunes como un tercio de tu puntuación en Ocultismo. Si eres Onmyoji o Ronin con conocimientos Kidou, aplica el +30 al Conocimiento del Guardián que prefieras.

95 Políglota. Te encantan las lenguas y tienes una facilidad pasmosa para aprenderlas. Tus compañeros te suelen llamar Babel Fish porque sabes traducir montones de cosas. +30 a Conocimiento: Lingüística. Además recibes un grupo de idiomas de forma gratuita.

96 Arma Encantada. El personaje dispone de un arma (el cómo la obtuvo queda a elección del DJ) que produce +0L1 al Daño. Es muy probable que un arma tan poderosa tenga dueño o alguien quiera hacerse con ella, o quizá posea su propia historia plagada de secretos.

97 Habilidad Especial. El personaje posee UNA habilidad con la que es particularmente efectivo, pudiendo tirar un dado más al hacer chequeos con ella. Esta ventaja es acumulable con las especializaciones de los Agentes Esper, pero no puede superar los 5 dados, como es usual. La habilidad puede ser de cualquier tipo.

98 Excepcionalmente Poderoso. Comienzas el juego con un poder más a elegir o, en el caso de un Ronin, incrementas en 1 tu VOL para determinar tus Técnicas de Rikajutsu iniciales. Por desgracia, tanto potencial no es fácil de manejar y consume tu cuerpo cuando te excedes. Si eres Akuma, cuando fueres tu Sello deberás hacer una PR RES15 al final de la escena o perderás una cantidad de PF equivalente a los puntos por los que falles. Si eres Esper, Onmyoji o Ronin, tu incremento de potencial te hace un paria entre los tuyos por alguna razón (a determinar por el Director de Juego).

99 Destino Cruzado. Influidiste en la vida de uno de tus compañeros, que podrá volver a tirar un mal resultado. Tira de nuevo.

00 Tira otras dos veces.



VENTAJAS

Además, como guinda, podrás escoger tres puntos de ventajas especiales de la siguiente lista, que te proporcionarán unas bonificaciones que te ayudarán mucho en el futuro. Léelas con atención pues, una vez elegidas, no tendrás oportunidad de cambiarlas ni de obtener otras nuevas. Solo los personajes jugadores y los villanos principales pueden poseer ventajas.

Acólito (1/2 puntos). *Requisito: Usuario de Kidou.* Tienes acceso a un tutor que te facilita el desarrollo, aprendizaje y comprensión de tus habilidades arcanas. Tras cada aventura, todos tus Conocimientos Kidou/Madou, Conocimiento Ocultismo y Desarrollo Sobrenatural aumentan en +1/+2.

Afortunado (1/2/3 puntos). Quizá naciste bajo una buena estrella o igual es que el Diablo cuida de los suyos. Sea como sea, tienes una capacidad de supervivencia mucho mayor, ya que las leyes del azar conspiran para ayudarte. Por cada punto invertido en esta ventaja, puedes repetir una tirada por sesión de juego quedándote con el nuevo resultado. Además, si en algún momento mueres, puedes sacrificar esta ventaja de manera permanente para salvarte milagrosamente, quedando los detalles a elección del Director de Juego. Una aclaración: no confundas esto con tener una vida extra, ya que si no hay forma de salvarte, esta ventaja no tendrá ningún efecto. Si te bebes una toxina nerviosa letal, morirás como cualquier otro.

Agresivo (1/2 puntos). Tienes una capacidad innata para combatir, una facilidad excepcional para el manejo de las armas. Recibes un incremento PDA+10/+1D al ataque únicamente a efectos de Cuerpo a Cuerpo.

Agudeza Auditiva (1/2 puntos). Tu oído es excepcionalmente sensible, lo cual te proporciona un Bono de +30 a Percepción. Si inviertes 2 puntos de Ventajas, además te permite reducir automáticamente la Ceguera Completa a Ceguera Parcial o negar esta última, únicamente en cuerpo a cuerpo en ambos casos, dado que puedes escuchar el desplazamiento de tus adversarios.

Agudeza Táctil (1 punto). Tu tacto es excepcionalmente sensible, proporcionándote un Bono +20 a Criminal, Reparaciones y Seguridad.

Agudeza Visual (1/2 puntos). Tu vista excepcionalmente aguda, lo cual te proporciona un Bono de +30 a Percepción. Si inviertes 2 puntos de Ventajas, además te proporciona +1D a tus tiradas de Ataque a distancia.

Alentador (1/2 puntos). Posees la capacidad de sacar lo mejor de los demás. Una/dos veces por escena puedes inspirar a uno de tus compañeros, asignándole 1D extra (sin límite) ya sea para

habilidades, pruebas de resistencia o su Pozo de dados de combate. El único requisito es que te encuentres presente y tu aliado pueda oírte.

Aliado Misterioso (2 puntos). Alguien tiene un especial interés en ti, alguien a quien no conoces y del cual no tendrías por qué esperar ayuda. Lo cierto es que, cuando te encuentres en una mala situación, puede aparecer en tu auxilio para, seguidamente, desaparecer de la misma manera. También puede enviarte información vital o ayudarte de formas que no alcanzarías a comprender. Quizá lo haga por altruismo o quizá sea parte de un plan mayor. Por si acaso, no te confíes. Al final, quizá tengas que pagarlo con intereses. Las probabilidades de que tu aliado aparezca, así como sus capacidades, serán consideradas por el DJ.

Alma Antigua (1/2/3 puntos). Algunas personas poseen una fuerza vital mucho más poderosa que las demás, ya que tienen un vínculo

mayor con el Flujo de Almas. En tu caso, esto es completamente cierto. Por cada nivel de ventaja, recibes un incremento inicial de +10 puntos de Poder y +2 a tu recuperación natural.

Alumno Aventajado (1 punto). Posees una inusual capacidad para extraer enseñanzas del entrenamiento personal. Recibes una reducción de -5 PX al adquirir nuevas Tablas y Entrenamientos. Impide adquirir Aprendizaje Marcial.

Ángel Guardián (1/2 puntos). Quizá sea un ángel, quizá el destino, lo cierto es que algo cuida de ti. En combate, mejoras en 1 tu Aguante, con un máximo de 6. Por 1 punto se puede usar una vez por escena y por 2 una vez por asalto. No puedes comprar La Muerte en Persona.

Aprendizaje Marcial (1/2 puntos). Posees una inusual capacidad para aprender de tus experiencias en combate. Tras cada aventura, tus habilidades de armas usuales, así como Des. Físico aumentan en +1/+2.

Aprendizaje Rápido (1/2/3 puntos). Aumenta tus límites de aprendizaje mediante gasto de experiencia. Podrás aprender un nivel de Tabla de Combate/Entrenamiento extra por aventura (al coste apropiado) y aumentar tus habilidades no combativas (ni mágicas) hasta en 10 puntos en lugar de su límite acostumbrado. Además recibes un bono por aventura de 1PX por nivel de ventaja.

Arma Encantada (1/2/3 puntos): Posees un arma, que puede ser incluso tu Zenryoku si tu personaje es Ronin, que posee 1/2/4 niveles de Encantamiento a elección del Director de Juego. La información sobre esta clase de armas se encuentra en la pag. 334.

Característica Superior (2/3 puntos). Una de tus características es un punto mayor, siempre que esto no haga que supere 3/4.

Capacidad Innata (1 punto): Puedes elegir una (y solo una) de las siguientes capacidades.

* **Equilibrio Perfecto.** Posees la capacidad de mantenerte sobre tus pies e incorporarte con extrema facilidad. Tiras +1d contra Derribo y ganas un bono de +30 para cualquier tirada que implique equilibrio.

* **Leer los Labios.** Puedes usar tu Habilidad de Percepción para leer los labios de aquellas personas a quienes puedas ver. Cualquier bonificador que aplique a la vista, incrementa esta habilidad.

* **Prestidigitación.** Puedes utilizar tu habilidad de Criminal para hacer juegos de manos al nivel de un prestigioso prestidigitador. Puede serte muy útil para distraer a una audiencia, para escamotear algo a la vista de la gente o para sacarte recursos de la manga (literalmente). Ya de paso, incrementa en +30 tu Habilidad Criminal.

* **Sentido Común.** Posees la capacidad de valorar las situaciones, con lo que podrás preguntar al DJ qué dice tu sentido común acerca

de si algo es factible, arriesgado o incluso pedirle consejo (cosa que hará con los datos que considere que posee).

Defensivo (1/2 puntos): Tus reflejos están particularmente afinados para salvarte de las situaciones en las que podrías ser herido. Incrementa tu PDD+10/+1D defensa.

Dotado Para la Magia. (1/2/3 puntos). *Requisito: Usuario de Kidou.* Posees una excepcional capacidad para canalizar las fuerzas sobrenaturales del Kidou. Por cada nivel de ventaja, recibes un +2 en todas tus Potencias de Hechizo y +1 a las PR RES solo a efectos de Concentración.

Educación Superior. (1 punto). Posees una mente privilegiada, capaz de recordar y aprender mejor que los demás. Por ello, tu educación es mayor que la del promedio. Recibes 50 puntos extra para incrementar tus habilidades en general y puedes sumar un +10 a dos de ellas no combativas.

Entrada Cinematográfica (1 punto). Hay que reconocerlo, sabes cómo hacer una entrada. Una vez por aventura podrás interactuar con un villano principal, causando una conversación corta que te proporcionará algún beneficio. Quizá el villano suelte información valiosa sobre sus planes, quizá solo sirva para dar colorido a la situación (lo cual te otorgará 1PX extra). Mientras la conversación tenga lugar, nadie podrá interrumpirte, ni tomar ventaja alguna (hechizar, activar poderes, interrumpir, etc.). Si un jugador causa problemas en una de estas escenas, perderá 3PX por romper el clímax. La mayor parte de los villanos principales poseen esta ventaja gratuitamente.

Erudito (1 punto). Tuviste acceso a los mejores tutores, a excelentes maestros y a un ambiente cultural óptimo que te hicieron madurar como persona, incrementando tus conocimientos. Recibes 50 puntos extra para incrementar tus habilidades en general y otros 50 a tus conocimientos en particular.

Especialización (1/2 puntos). Posees una capacidad innata excepcional con una de tus habilidades, que otorga 1D más, siempre que el total de dados no supere los 4D, además de disponer de un +10 a los Efectos de sus tiradas si no es una habilidad de combate. En el caso de habilidades de combate solo te beneficias del dado extra, pero tu característica se considera un punto mayor igual que en los casos de Especialización. Es posible adquirir esta ventaja hasta 2 veces en la misma habilidad.

Espíritu de Superación. (1 punto). Eres una persona inconformista que no cede ante las dificultades, por lo que te resulta fácil superar tus límites. Elige una habilidad de una Característica que no supere 3. Siempre tirarás 1D extra con ella y mejorarla te costará la mitad de PX.

Espíritu Vacío (2 puntos). Eres una aberración para los Kami, pues tu cuerpo y tu espíritu son resistentes a su influencia. Siempre tiras +1d extra contra cualquier PR de carácter elemental. Sin embargo, esto tiene una contrapartida: Cualquier hechizo que te proporcione beneficios reduce su duración a la mitad, los efectos regenerativos que provengan de fuentes elementales se reducen a la mitad y todas tus Potencias de Hechizo se reducirán a la mitad.

Evitar las Garras de la Muerte (2 puntos). En situaciones que pueden resultar en tu muerte o la de tus compañeros, tu fuerza de voluntad te permite actuar cuando otros no podrían hacerlo. Cuando estás inconsciente puedes gastar 1PF para recuperar el sentido o gastar 1PF por asalto para actuar en Agonizante siempre que sea dramáticamente apropiado.

Experto Marcial (1 punto). Elige una habilidad de armas. Tu Maestría con ella se considera 20 puntos mayor a efectos de Ventajas de Maestría (Tabla 15) sin afectar tu PDA ni PDD. Ganas 1PX en esa arma por Aventura.

Garras de Kami (1 punto). Eres un verdadero experto en la ciencia de las verdaderas artes marciales, siendo capaz de usar tu cuerpo y tu espíritu al unísono. Siempre añades un bono natural de +1L0 al daño con tu Pelea/Artes Marciales.

Giro de la Trama: (2 puntos). Esta ventaja te permite dar un giro a la trama en una sola ocasión por aventura. Este giro puede ser el aparecer en un lugar para ayudar a tus compañeros, reducir a la mitad un daño recibido porque una petaca haya parado el golpe,

que se derrumbe el techo de un edificio en llamas y te separe de un oponente o cualquier cosa por el estilo. Los límites son tres: no puedes usarlo para resolver una trama, no puedes usarlo para dañar aunque sea indirectamente a otros personajes jugadores o no jugadores, y jamás puedes repetir el mismo Giro de la Trama. Ante cualquier duda, la palabra del Director de Juego será decisiva.

Hombre de Acción. (1/2/3 puntos). Eres una persona decidida. Para tí, pensar y actuar son la misma cosa, por lo que mientras otros dudan, tú ya estás moviéndote. Recibes un incremento de +1 a tu Total de Acción por cada nivel de ventaja adquirido.

La Muerte en Persona (2 puntos). *Requisito: Entrenamiento de una Agencia.* Eres un asesino. Está en tus genes, en tu personalidad, disfrutas haciéndolo y no tienes remordimientos. Tus entrenadores en la Agencia tan solo lo han sacado a la luz. Cualquier arma en tus manos es letal, cualquier forma de ataque es devastadora, cualquiera que se interponga en tu camino es un posible cadáver. Siempre ignoras 1 punto de Aguante de tu oponente. No puedes comprar Ángel Guardián.

Líder Innato (2 puntos). Tienes un carisma innegable que hace que los demás te vean como una persona a la que seguir. Recibes un bono de +30 Liderazgo. **1PF:** Durante este asalto, aquellos bajo tu mando reciben uno de los cuatro siguientes bonificadores: +1D Ini, +1L0 al Daño, +10PDA y PDD, -1Aguante de un oponente.

Médium (1 punto). Eres más susceptible a la influencia de las Entidades espirituales, por lo que puedes escucharlas y verlas de forma intermitente o continua. Esto no es algo que puedas controlar, simplemente sucede, normalmente cuando existen sentimientos fuertes en la Entidad espiritual en cuestión (odio, amor, miedo). Es muy posible que esto te cause problemas si no sabes lidiar con estas situaciones, resultándote difícil diferenciar a los vivos de los muertos. El alcance de esta capacidad está supeditado a la decisión del DJ.

Memoria Fotográfica (1 punto). Posees una memoria prodigiosa que te permite memorizar cualquier cosa que veas, escuches o leas, pudiendo recordarlo más tarde al coste de 1PF. Necesitas la mitad de horas de estudio para mejorar tus Habilidades de Conocimientos (excepto Kidou/Madou).

Personalidad Fascinante (1 punto). Eres la clase de persona que cae bien a todo el mundo, un animal social con un magnetismo indescriptible. Los miembros del sexo opuesto te encuentran atractivo, los del mismo te ven como alguien interesante. Ganas +1D en tus habilidades de relación y +2 a la PR de tus poderes de influencia. El DJ tendrá en cuenta esta ventaja a la hora de relacionarte con los demás. Probablemente seas el líder de equipo.

Poder Innato (2 puntos). Tienes una insólita facilidad para desarrollar nuevas capacidades sobrenaturales a través del entrenamiento personal. Empiezas el juego con un Poder mayor/Ofuda mayor /Capacidad Rikajutsu mayor extra.

Precognición (1 punto). En ocasiones, unas imágenes vienen a tu mente, ya sea por medio de sueños o de fugaces visiones, permitiéndote atisbar fragmentos del futuro. Por ejemplo, si tu y tu grupo estáis a punto de ser emboscados podrías tener una visión de uno de tus compañeros recibiendo el disparo de un francotirador. Sin embargo, no controlas esta habilidad, que está sujeta en todo momento al control del Director de Juego, aunque en momentos de gran peligro suele ser más común que se active.

Presencia Efímera (1 punto). *Requisito: Poseer Alma.* Posees la capacidad de traspasar los Kekkai sin que éstos sean dañados, de tal forma que si lo consigues no podrá ser percibido tu paso a través de ellos. Gastando 1PF, doblas el bono que te proporciona tu Alma a las pruebas enfrentadas contra Kekkai. Si superas la tirada, el Kekkai no es dañado. Adicionalmente, tu presencia Akuma se evapora mucho más rápido de lo normal, desapareciendo de un lugar u objeto en un asalto por punto de Sello, haciendo que sea mucho más difícil detectarte por medio de poderes o hechizos tipo Otsuge.

Rastrero (2 puntos). Eres un superviviente y, lo que es peor, haces lo que sea para seguir vivo. Una vez por aventura podrás modificar una situación que pueda causarte la muerte. Podrás poner

a otro personaje delante de un disparo, hacerte el muerto y que cuele automáticamente (pero no podrás volver a atacar en esa escena), suplicar a un villano para que te capture en lugar de matarte... Tus compañeros te creen un cobarde. Quizá tengan razón.

Recipiente Espiritual (1/2/3 puntos). Tu espíritu es tan fuerte que tiende a absorber la energía espiritual que te rodea. Incrementas en +1/+2/+3 tu recuperación natural de Poder. Una vez por día puedes consumir 1PF para recuperar 1D/2D/3D de Poder que absorberás de tus alrededores (tus aliados y oponentes en un radio de 10m verán drenado 1 punto de sus totales).

Resistencia al Dolor (1 punto). Cuando te hieren, la adrenalina te permite seguir combatiendo con normalidad, actuando sin penalizaciones por heridas hasta terminar la escena, que tendrán lugar normalmente hasta restablecerte.

Superviviente (1 punto). Eres capaz de permanecer vivo en situaciones que matarían a cualquier otro. Añades +2 a tu Base de PG.

Tatuaje Chishiki (1 punto). *Requisito: Ronin.* Tu Zenryoku es una obra creada por la familia Kajiya Chishiki, un Tatuaje. No puedes ser desarmado y los ataques con la capacidad *Destructora* solo son efectivos si se realizan apuntando al Tatuaje. Debe ser utilizado con Artes Marciales o Pelea en lugar de Combate Armado o Cuerpo a Cuerpo, lo cual aplica a las Tablas Shinsengumi.

Tirador de Élite (1/2 puntos). Tu percepción espacial es mucho mejor que la de la mayoría de los mortales, lo cual te ha ayudado a perfeccionar tu puntería. Recibes un incremento de PDA+10/+1D ataque únicamente a efectos de Armas de Fuego o Proyectil. Si lo prefieres, puedes centrar esta ventaja en Arma Sobrenatural, ya sea con poderes o hechizos.

Tranquilo (1 punto). Posees la capacidad de mantener la calma cuando los demás la pierden y aclarar tus pensamientos para actuar mejor en esos momentos. Una vez por sesión de juego puedes salir de cualquier estado emocional (miedo, ira...), siendo inmune a él durante una escena.

Trasfondo Superior (1 punto). Una vieja maldición china dice "Ojalá vivas tiempos interesantes". Tú lo has hecho. Tus vivencias han sido más intensas que las de los demás, por lo que tiras 2 veces en la tabla de Historial y escoges la que más te convenga, con la ventaja de que una de ellas ha de ser positiva. Si lo deseas, puedes usarla para eliminar una de las que ya hayas hecho, sustituyendo el nuevo resultado por el antiguo, librándote de él.

Vigoroso (1 punto). Eres muy resistente a la fatiga, pudiendo efectuar muchos más esfuerzos que cualquier otra persona. Tu RES se considera un punto más alta a efectos de calcular tus PF y límites de gasto por asalto.

Ejemplo: Ahora toca efectuar las tiradas de Historial de Edward. Tiramos por primera vez y obtenemos un 46: Alimentación Traumática. Una mala tirada, pero cuadra con el concepto de personaje que tenemos para él, así que no nos quejaremos demasiado. Nueva tirada: 05. Ratón de Biblioteca, que nos proporciona 50 puntos para habilidades de Conocimiento. Estupendo. Elegimos Conocimiento Ocultismo, lo subimos a 40 y después Conocimiento Lingüística y lo elevamos a 40 también, eligiendo Español, Japonés y el Grupo Germánico con especialización en Alemán. La tercera tirada resulta ser un 81: La Voz del Akuma. Edward puede escuchar a su huésped Akuma, que está continuamente intentando influir en él. A veces le ayuda, pero nuestro amigo sabe que no dudará en tomar el control de su cuerpo y, lo que es peor, sabe que tiene familia. Esto hará muy interesante al personaje a efectos interpretativos, aun siendo una mala tirada. Como tenemos dos malas

tiradas, decidimos hacer la cuarta, a ver si hay un poco de suerte. Obtenemos un 06: Progenitor Superviviente. El Akuma que transformó a Edward sigue vivo y tiene un gran interés en su muchacho. Una fuente de futuros problemas. ¡Qué le vamos a hacer! Cuando no se tiene el día... Finalmente, elegimos las ventajas. Por un lado, elegimos Defensivo (Coste 1) para mejorar sus posibilidades en combate, recibiendo un +10 a su PDD. Por el otro, la idea de tener un aliado en un juego lleno de conspiraciones es algo que puede dar mucho color al personaje, por lo que elegimos Aliado Misterioso (Coste 2). Todas las ayudas son pocas teniendo a un Akuma poderoso detrás de ti.

LAS HABILIDADES

El siguiente paso es decidir qué sabe hacer el personaje con el que vas a jugar. No todo el mundo posee los mismos conocimientos, por lo que es importante saber en qué conjuntos de habilidades es competente y en cuáles no. Las Habilidades están separadas en una serie de campos, definidos por la Característica que las guía. Cuánto más alta sea dicha Característica, más probabilidades de obtener un éxito tendrá el personaje, ya que será la cantidad de dados que tirarás para intentar componer con ellos una cifra menor que tu puntuación en la habilidad.

Ejemplo: Edward posee REF 3 y FUE 2. Es obvio que está mejor dotado para las Artes Marciales que para la Pelea, ya que tirará 3D a la hora de hacer chequeos. Supongamos que tiene un 60% en Artes Marciales y tira tres dados, obteniendo los resultados 3, 5 y 1; podría componer un 53, lo cual es una muy buena tirada. Si tuviera la misma Habilidad en Pelea, dispondría solo de 2D y sus posibilidades se reducirían sensiblemente. Por tanto, subir Artes Marciales le saldrá más a cuenta que Pelea.

Las Habilidades oscilan en un baremo entre 0 y 300, siendo 30 un conocimiento casual, 50 un conocimiento básico, un 70 un buen entrenamiento, un 100 maestría y una puntuación superior equivale a una absoluta genialidad, la que poseen auténticos maestros en la materia y que requerirá años, si no siglos de dedicación. Ningún personaje puede comenzar el juego con una puntuación superior a 80, con la excepción de Desarrollo Físico y Desarrollo Sobrenatural, que no podrán exceder el valor de la Característica guía multiplicado por 10. Conviene resaltar que algunas habilidades poseen una base, que viene incluida en su descripción.

Primero debemos elegir seis habilidades y asignarles una base de 40 (ver listado de Habilidades para las bases). Estas habilidades representarán los conocimientos adquiridos por el personaje en su vida anterior, o sea, son una suerte de profesión. Si una de estas puntuaciones es otorgada a una que ya posea base, no se sumarán,



sino que será sustituida por 40. El DJ puede exigir cierta coherencia al elegirlos. Por ejemplo, un personaje que antes de ser transformado en Akuma era un electricista, no debería tener un 40 en Armas Pesadas y Conocimiento Suzaku. Normalmente, los conocimientos de tipo sobrenatural no estarán al alcance de cualquiera.

Segundo, repartiremos **200 puntos** entre las habilidades que más nos interesen para nuestro personaje. Además, **recibiremos 50 puntos extra por cada punto de MEN del personaje**, para un máximo de 450 puntos. Los costes son punto por punto.

TABLA 2. PUNTOS DE HABILIDAD

MEN	Puntos	MEN	Puntos
1	250	4	400
2	300	5	450
3	350	+1	+50

Los Esper con el Poder Innato Procesador pueden adquirir un nivel extra llamado **Especialización**, que puede ser simple o doble, y que permite tirar para esa habilidad uno o dos Dados extra. Además, se considerará que el personaje dispone de una Característica equivalente a los dados que tira para dicha habilidad exclusivamente, incrementando sus totales de combate en consonancia. Por ejemplo, un Esper con doble Especialización en Combate Armado y Procesador considerará su Total de Acción, Ini o cualquier otro total como si tuviese REF 4, pero únicamente a efectos de combate con dicha arma. Si la habilidad fuera Pelea, se consideraría que tiene FUE 4 a todos los efectos. El límite a esto lo marca la lógica; por mucho que Pelea haga que se considere su FUE 4, no le proporciona la capacidad de levantar pesos con la misma capacidad, o por mucho que sus Acciones aumenten, que esgrima el arma más rápido no le permite desplazarse a mayor velocidad. De la misma manera no es combinable; aunque posea esas puntuaciones en Pelea y en Combate Armado, deberá pelear usando uno de los estilos (REF o FUE) ya que son completamente diferentes.

Dicho de otra forma, el incremento de la Característica estará limitado explícitamente a los totales ligados a la Habilidad.

Cada Especialización cuesta 10 (*simple*) o 30 (*doble*) puntos. Es posible adquirir una simple y más adelante elevarla a doble pagando la diferencia (20 puntos). Característica más Especialización no puede superar 4 en ningún caso, por lo que una Característica de 3 limitará las Especializaciones a simples y una de 4 no permitirá adquirirlas.

Ejemplo: Una Doble Especialización en Atletismo con REF 2 costará 30 puntos y permitirá actuar como si poseyera REF 4.

Las Especializaciones familiares de los Ronin funcionan de la misma forma que las Simples de los personajes Esper, pero son gratuitas y no pueden ser elevadas a Especialización Doble.

Ejemplo: Edward tiene MEN 3, lo cual le proporciona un total de 350 puntos para repartir entre sus Habilidades. Elegimos 6 Habilidades y les ponemos 40: Conducir, Artes Marciales, Atletismo, Con.Informatica, Con.Ciencia y Convencer. Después mejoramos sus Habilidades de combate, ya que las necesitará a menudo. Subimos Combate Armado a 80 (60 puntos), Artes Marciales 60 (20 puntos) y Armas de Fuego 60 (40 puntos) con lo que nos quedamos con 230 puntos. Ahora elegimos Habilidades útiles: Atletismo 60, Sigilo 50, Res.Física 60, Fuerza de Voluntad 60, Convencer 60, Liderazgo 60 y Percepción 50. Total: 230 puntos. Edward sabe hacer bastantes cosas.

Cualquier bono otorgado por las Tablas de Trasfondos se aplica en la casilla Bono de la ficha, dejando la Habilidad igual a efectos de posteriores incrementos. En esos casos, apunta la suma de Habilidad y Bono en la casilla Total.

LISTADO DE HABILIDADES

Como se ha dicho antes, las Habilidades están divididas en grupos dependientes de la Característica que las engloba y cuya puntuación indicará cuántos dados se utilizarán al hacer un chequeo. A mayor sea la Característica, mayores serán las posibilidades de obtener un resultado elevado, aunque la puntuación de las mismas limitará la tirada máxima que se puede obtener. A continuación te mostramos una tabla con todas las Habilidades antes de comenzar a describirlas en profundidad. Las cifras entre paréntesis son las bases que todo el mundo posee, que representan conocimientos innatos a todo ser humano y, por tanto, no es necesario pagar puntos de habilidad para poseerlas, aunque sí para elevarlas por encima.

TABLA 3.1: LISTADO DE HABILIDADES

FUE	VOL
Arrojadizas (20)	Desarrollo Sobrenatural
Armas Pesadas	Frialdad (20)
Cuerpo a Cuerpo (20)	Fuerza de Voluntad (20)
Pelea (30)	MEN
Proezas de Fuerza	Armas de Fuego (20)
Tortura	Arma Sobrenatural
REF	Convencer (20)
Armas de Fuego (20)	Disfraz
Arrojadizas (20)	Encanto
Artes Marciales (20)	Intimidar
Atletismo (30)	Liderazgo
Combate Armado (20)	Percepción (20)
Conducir	Reparaciones
Criminal	Seguridad
Sigilo	Conocimiento
RES	
Desarrollo Físico	
Resistencia Física (20)	
Vigor (20)	

DESCRIPCION DE LAS HABILIDADES

Habilidades de FUE

Son aquellas que dependen de la fuerza física y potencia muscular.

Armas Arrojadizas

Esta Habilidad mide la puntería del personaje arrojando todo tipo de armas u objetos improvisados. Al estar basada en FUE, los objetos que se arrojarán serán de mayor tamaño y peso, pudiendo llegar a lanzar cosas tan pesadas como coches si se posee una FUE lo suficientemente alta.

Armas Pesadas

Esta Habilidad proporciona la capacidad de emplear armas de fuego pesadas que normalmente deben ser utilizadas mediante emplazamiento, como ametralladoras de posición, multitubos y diversas armas de calibre extremo creadas expresamente para seres con fuerza sobrenatural.

Cuerpo a Cuerpo

Es la capacidad de utilizar armas cuyo manejo está basado más en el poder físico que en la destreza como tal, como podrían ser espadas, mandobles, armas contundentes a una o dos manos y similares. Estos tipos de armas provocan daños muy altos requiriendo una menor cantidad de Acciones aunque, como contrapartida, son menos versátiles poseyendo Parámetros más limitados o requieren el uso de ambas manos, lo cual puede ser un engorro en ciertas ocasiones.

Pelea

Engloba los tipos de combate desarmado, si bien basados en fuerza física y golpes potentes antes que en ataques certeros y libertad de movimiento. Los personajes con una alta FUE tienen en este tipo de pelea la mejor elección. Es posible definir el Arte Marcial posteriormente mediante Tablas de Combate.

Proezas de Fuerza

Esta capacidad se usa para emplear la fuerza física con mayor efectividad, utilizando las leyes de la palanca, adoptando la posición con la que ejercer una mayor presión o forzando los límites de los músculos en momentos puntuales. El usuario de esta Habilidad aumenta el peso que puede levantar en un rango de FUE. Además, puede sustituir a Atletismo al efectuar saltos, sprints cortos, arrojar cosas pesadas o nadar. En un duelo de FUE, el personaje con mayor puntuación aumentará su Característica de FUE en 1 para dicha tirada enfrentada. Los totales de movimiento, carga y demás se explican en profundidad en el *Capítulo II: Sistema de Juego*. Suma +1 a tus PR FUE por cada 30 puntos en esta habilidad.

Tortura

Representa la capacidad de obtener información mediante la coacción y el daño físico. También puede ser utilizada para lograr intimidar a otros de tal modo que hagan lo que desees, siempre mediante métodos brutales. El usuario de esta habilidad debe parecer amenazador, usualmente golpeando o partiéndole algún miembro a la víctima. Torturar es una actividad ilegal en muchos países del mundo, aunque la mayor parte de los servicios secretos hacen la vista gorda dependiendo del fin que persigan. La Agencia admite su uso, siempre que esté justificado. Una tirada de Tortura se opondrá a una de Resistencia Física por parte de la víctima y, de ser mayor el Efecto del torturador, obtendrá la información que busca. Si la víctima resiste, podrá negarse a hablar o intentar mentir. En el caso de personajes no jugadores torturados, la tirada de Resistencia Física se hará oculta, para que los jugadores no sepan si la información es, o no, fidedigna. Las víctimas de Tortura reciben de forma directa un daño igual a 10 menos la décima parte del Efecto obtenido.

Habilidades de REF

Son las habilidades que dependen de la velocidad, movimiento, agilidad y coordinación del personaje.

Armas de Fuego

Esta Habilidad mide la puntería y el uso de armas de fuego, pero basando su manejo en disparos rápidos sin apuntar previamente, en un estilo más cinematográfico. Comúnmente, esta forma de disparar se enfoca en hacer la mayor cantidad de disparos para coser literalmente a balazos a los objetivos, llenando el aire de plomo. Aunque es más difícil alcanzar puntos vitales de esta forma, la acumulación de daños es lo suficientemente elevada como para representar una amenaza más que peligrosa. Es muy común que los usuarios de esta Habilidad utilicen dos armas a la vez, aprovechando así la cadencia de ambas armas.

Arrojadizas

Esta Habilidad mide la puntería del personaje arrojando todo tipo de armas. Al estar basada en REF, se utilizarán armas de pequeño tamaño como cuchillos kunai, shuriken o similares para poder lanzar una gran cantidad de las mismas.

Artes Marciales

Engloba los tipos de pelea sin armas basados en habilidad, velocidad y libertad de movimiento, en ataques certeros y destreza física. Aunque los golpes no son tan poderosos como los basados en Pelea, son mucho más precisos y permiten muchas más maniobras que esta última. Una opción interesante para los personajes con buenos reflejos. Es posible definir el Arte Marcial posteriormente mediante Tablas de Combate.

Atletismo

Representa la capacidad de un personaje para mejorar sus capacidades deportivas, aumentando su efectividad al correr, saltar, trepar, nadar o arrojar cosas. Un buen atleta sabe como distribuir mejor su esfuerzo, reduciendo el cansancio y haciendo un uso mejor de sus energías en el momento apropiado. Los totales de Movimiento se explican con más profundidad en el *Capítulo II: Sistema de Juego*. Suma +1 a tus PR REF por cada 30 puntos en Atletismo.

Combate Armado

Esta capacidad refleja el uso de armas cuyo manejo está basado en la rapidez, habilidad y destreza más que en la fuerza física, como son dagas, katanas, armas de esgrima y demás armas a una mano, así como de lanzas y bastones. Todas estas armas enfocan su utilización en la precisión y proporcionan una serie de ventajas en cuanto a control de la Iniciativa y facilidad de uso tanto para atacar como para defender. Aunque las armas de Cuerpo a Cuerpo producen daños más altos, el Combate Armado optimiza el uso de las Acciones para usar Parámetros de Combate, ya que los REF proporcionan una mayor cantidad de las mismas.

Conducir

Representa la habilidad de manejar vehículos terrestres, como motos y coches, bajo circunstancias no comunes como persecuciones, condiciones atmosféricas adversas, evitar accidentes o embistiendo otros transportes. También funciona como las habilidades de ataque y defensa en vehículos.

Criminal

Representa un compendio de conocimientos que incluyen abrir cerraduras, robar, puentear vehículos, desactivar alarmas simples, el conocimiento de los bajos fondos y del mercado negro (usándolo con MEN en este caso) o cualquier habilidad útil para los criminales comunes. La mayor parte de las veces bastará con obtener un Éxito cualquiera en la tirada, a no ser que se trate, por ejemplo, de una cerradura compleja que exija un EfMin. En los casos en que se intente usar la habilidad sobre una persona, como afanarle la cartera, se hará una tirada opuesta contra la Percepción de la víctima.

Sigilo

Es la capacidad para pasar desapercibido, ya sea escondiéndose o siguiendo a alguien. Un personaje apto en Sigilo puede encontrar el lugar más idóneo para no ser descubierto, puede evitar hacer ruido al moverse o sabe cómo ocultar objetos tanto en escondrijos como llevándolos encima. Al utilizar Sigilo, un personaje enfrentará su tirada con la de Percepción de los posibles oponentes. Si el Efecto obtenido es mayor, el personaje habrá logrado tener éxito, ya sea en su intento por pasar desapercibido o en sorprender a sus oponentes, que pierden la iniciativa automáticamente y no pueden contraatacar en el mismo asalto, obteniendo además, en este caso, los modificadores por sorpresa. Por supuesto, es imposible esconderse delante de la vista de alguien a menos que haya una distracción adecuada. Además, ir cargado o caminar sobre hojas o un suelo de madera vieja puede provocar penalizadores a la habilidad.

Habilidades de RES

Son las habilidades que dependen de la resistencia física, el aguante y la constitución del personaje.

Desarrollo Físico

Esta Habilidad representa la experiencia en combate del personaje, proporcionando un incremento en sus PG, no porque sea más resistente, sino porque expone menos sus puntos vitales a la hora de enfrentarse a sus oponentes, aprendiendo a recibir las heridas en zonas menos comprometidas. Cada 30 puntos en esta habilidad incrementan en +1 la Base de PG del personaje y sumará +1 al Bono a Curación aplicable a cualquier poder regenerativo. Esta habilidad no puede subirse inicialmente por encima de RESx10.

Resistencia Física

Esta capacidad representa la resistencia al dolor, a la tortura, a las drogas, a los venenos, a las enfermedades, a las heridas graves y a las circunstancias que perjudicarían a alguien menos resistente. Un personaje con una Resistencia Física alta será difícil de emborrachar, resistirá el efecto de sustancias tóxicas, será capaz de aguantar horribles torturas o heridas sin amedrentarse o quedar inconsciente. Suma +1 a tus PR RES por cada 30 puntos en esta habilidad.

Vigor

Representa el aguante a la fatiga del personaje, así como su disposición para resistir las privaciones físicas como la falta de alimento, de aire o de descanso. Un Vigor alto permite estar fresco tras una noche sin dormir, resistir largas caminatas o aguantar más tiempo bajo el agua. También proporciona una mayor cantidad de reservas de energía: cada 30 puntos en Vigor proporcionan un PF extra.

Habilidades de VOL

Son las Habilidades que reflejan la fuerza de voluntad y el valor del personaje, así como su resistencia al shock emocional.

Desarrollo Sobrenatural

Esta Habilidad representa la energía interior del personaje, proporcionando un incremento en sus puntos de poder base, ya sea Poder Akuma, Bioenergía o Ki. Cada 10 puntos en esta habilidad incrementan el Poder en tantos puntos como la VOL del personaje. Por ejemplo, un personaje con VOL3 y 30 en Desarrollo Sobrenatural, sumará +9 a su Poder. Esta habilidad no puede superar inicialmente VOLx10.

Frialdad

Representa la capacidad de mantener la cabeza fría en situaciones estresantes o terroríficas. Un personaje con una Habilidad alta en Frialdad podrá resistirse mejor al miedo y no recibirá penalizadores al encontrarse bajo presión o al enfrentarse a la muerte. El DJ puede aplicar penalizaciones en ciertas circunstancias, como desactivar una bomba en mitad de un tiroteo, que pueden ser ignoradas con un Éxito en una tirada de Frialdad. Frialdad se opone directamente a Intimidar.

Fuerza de Voluntad

La capacidad de resistir cualquier influencia mental, incluyendo ataques sobrenaturales que minen el libre albedrío. Los personajes Akuma utilizan esta Habilidad para resistir cuando su demonio intenta liberarse del Sello. Suma +1 a tus PR VOL por cada 30 puntos en esta habilidad.

Habilidades de MEN

Son las Habilidades que dependen de los conocimientos, la capacidad de comunicación y los sentidos del personaje.

Armas de Fuego

Esta Habilidad mide la puntería y el uso de armas tanto de fuego como de proyectil, pero basando su manejo en disparos apuntados. Este estilo de armas de fuego, aunque no es vistoso, es efectivo ya que el tirador procura provocar mucho daño con pocos disparos, alcanzando puntos vitales con sus ataques, comúnmente usando escopetas, rifles o pistolas de cadencia limitada y calibre elevado.

Arma Sobrenatural

Esta Habilidad representa la puntería a la hora de utilizar poderes sobrenaturales a distancia, siendo bastante útil para aquellos personajes que piensen adquirir poderes de dicho tipo. También se usa para detener los ataques recibidos mediante Escudos Sobrenaturales. Si el personaje posee Kidou/Madou, esta Habilidad servirá para sus hechizos, pudiendo dirigir sus energías con ella.

Convencer

La capacidad de persuadir a los demás para que adopten tus puntos de vista o se crean hechos que no son ciertos. Esta Habilidad

se ve reforzada por la interpretación, por lo que si un jugador aporta un buen argumento el DJ puede aplicar bonificadores de hasta +50 a la puntuación de la misma. Por la misma razón, una argumentación poco sólida puede exigir EfMin muy elevados.

Intimidar

Representa la capacidad de obtener información o lograr que otros hagan lo que desees mediante la amenaza y la coacción psicológica. El usuario de esta habilidad debe parecer peligroso, usualmente haciendo amenazas o chantajeando con información comprometedoras a la víctima. Una tirada de Intimidación se opondrá a una de Frialdad por parte de la víctima y, de ser mayor el Efecto del intimidador, logrará el objetivo que busca. Si la víctima resiste, podrá negarse a hablar, intentar mentir o pasar a una agresión física, según la situación. En el caso de personajes no jugadores, la tirada de Frialdad se hará oculta, para que los jugadores no sepan de antemano si la información es o no fidedigna.

Disfraz

Otorga la capacidad a un personaje para hacerse pasar por otra persona, caracterizándose de forma apropiada (ya sea con materiales de maquillaje o mediante algún poder) y haciendo una interpretación creíble. Para hacerse pasar por alguien en particular, se requerirá un EfMin 0, en los casos en que la impostura se haga ante alguien que conozca bien al imitado, se opondrá a la habilidad de Percepción, para evitar que algo le delate como la forma de expresarse, los ademanes o los movimientos.

Encanto

Representa el magnetismo social y sexual del personaje, que puede utilizarlo tanto para conseguir ser el centro de la atención como para obtener citas o relaciones con personajes sexualmente afines. Además, esta Habilidad puede incrementar las posibilidades de éxito de otras como Convencer, ya que no es lo mismo pedirle a un desconocido que traicione la confianza de su jefe que a una persona interesada o enamorada. Otro uso de esta Habilidad es saber cómo vestirse y mantener un estilo propio, permitiendo hacer entradas espectaculares y parecer atractivo o interesante con nada más que su lenguaje corporal y un guardarropa diverso.

Liderazgo

Representa el carisma innato del personaje, que puede erigirse en el líder de un grupo en todo tipo de circunstancias, sobre todo en las más complicadas. Un buen líder podrá tomar el control con decisión, logrando que le sigan hasta las mismísimas puertas del infierno. Si el personaje posee también la habilidad Conocimiento Protocolos es probable que sea el líder de la célula.

Percepción

Es el compendio de las capacidades perceptivas que posee el personaje y se emplea para ser consciente de todos los estímulos y situaciones que rodean al usuario de la misma, incluyendo enemigos ocultos, objetos escondidos, olores extraños, sonidos reveladores, habitaciones secretas o cualquier otra cosa. Por supuesto, muchas de las aplicaciones de Percepción deberían ser anunciadas previamente, o de lo contrario el DJ puede pasar por alto las posibilidades del jugador. También puede ocurrir lo contrario, que se busque activamente algo que podría percibirse normalmente, en cuyo caso el DJ bonificaría de alguna manera los intentos, ya sea bajando el EfMin u otorgando bonificaciones al total de la Habilidad.

Reparaciones

La capacidad de hacer chapuzas con las herramientas mínimas, teniendo un conocimiento relativamente extenso de mecánica y electrónica. Cosas como arreglar un motor, identificar y extraer componentes de un mecanismo, o construir aparatos con lo que se tiene a mano, todo esto es posible efectuarlo con esta Habilidad. El Director de Juego puede exigir el uso de herramientas especializadas para ciertas reparaciones.

Seguridad

Recoge los conocimientos técnicos del personaje para montar y desmontar medidas de seguridad, como alarmas, trampas electrónicas, cerraduras simples y electrónicas, circuitos cerrados de vigilancia y mecanismos de autodestrucción, entre muchos otros. Según la complejidad del sistema de seguridad, tiempo y herramientas disponibles y posibles circunstancias adversas, el DJ puede exigir diferentes EfMin.

Conocimiento

Esta Habilidad debe ser enfocada en un campo al elegirla y puede ser escogida varias veces. Representa la erudición del personaje en un campo del saber específico como pueden ser los siguientes:

Arte: diferentes aspectos de una de las diferentes ramas del arte como pintura, música, danza, escultura, literatura, poesía y demás. Es posible especializarse en un tipo de arte en particular, como tocar el violín, y ganar un bono de +20 a la habilidad. Las ramas diferentes a la elegida podrán ser utilizadas dividiendo la puntuación de la habilidad a la mitad.

Ciencia: conocimientos generales de física, química, matemáticas, biología, astronomía, etcétera.

Criminología: conocimientos acerca de las investigaciones policiales, la forma de encontrar pistas en una escena del crimen y de entender la mente criminal para encontrar patrones de comportamiento. El saber qué y dónde buscar, la hace mucho más efectiva que Percepción a la hora de investigar.

Criptografía: crear y resolver mensajes cifrados en código.

Demoliciones: uso de explosivos tanto civiles como militares.

Esper: el conocimiento de todo lo relativo a esta clase de personajes, su civilización, costumbres, cultura y capacidades, incluyendo la habilidad de entrar en trance para apartarse del mundo y recuperar la estabilidad mental. Habilidad obligatoria para los Esper.

Historia: incluye conocimientos históricos que engloban aspectos geográficos, cronológicos, arqueológicos y antropológicos.

Informática: conocimientos de hardware, software e intrusión en sistemas.

Kidou (Kami): conocimiento de las artes arcanas de uno de los cinco Kami Guardianes. Debe adquirirse una habilidad diferente para cada uno (ver Capítulo VI). Proporciona hechizos del Kami en cuestión.

Lingüística: el conocimiento de la lengua y otros idiomas. Cada 10 puntos en esta habilidad permite elegir un idioma diferente o puede comprarse un grupo por cada 30 puntos, con uno de ellos como especialización. Todos los personajes conocen su idioma natal y el inglés como mínimo.

Madou (Kami): conocimiento de las artes arcanas de uno de los cinco Kami Guardianes violentos. Debe adquirirse una habilidad diferente para cada uno (ver Capítulo XIV).

Madoshu: conocimiento de las artes arcanas demoníacas, adquirible únicamente por Mahou-Tsukai (incluso por personajes jugadores, si así lo desea el Director de Juego).

Medicina: conocimientos sobre anatomía, diagnóstico, prescripción y tratamiento de heridas y enfermedades.

Meditación: la capacidad de entrar en un trance para apartarse del mundo y recuperar la serenidad mental.

Navegación: la capacidad de interpretar cartas náuticas y de manejar embarcaciones.

Ocultismo: conocimientos sobre las fuerzas sobrenaturales, incluyendo los Akuma y Onmyoji. Esta habilidad proporciona hechizos comunes a los Usuarios de Kidou.

Onmyodo: conocimiento de las artes ancestrales Onmyoji, adquirible únicamente por Onmyoji. No es necesario adquirir también Conocimiento Ocultismo, pues el Onmyodo ya incluye dicha habilidad, junto a astronomía, historia de lo sobrenatural y conocimientos de meditación trascendental.

Pilotaje Aeronáutico: la capacidad de pilotar vehículos aéreos.

Política: conocimientos de economía, leyes, gobiernos y gobernantes.

Protocolos: el conocimiento de los protocolos de la Agencia y los servicios secretos y policiales de todo el mundo.

Supervivencia: conocimiento para sobrevivir en entornos naturales, encontrar comida, orientarse, rastrear o identificar especies animales y vegetales. Puede usarse en lugar de Medicina para hacer Primeros Auxilios.

Tecnología: conocimiento funcionamiento e identificación de aparatos de alta tecnología. Un Tecnomat con Empatía Tecnológica podrá usarlo para manejar, arreglar o estropear cualquier aparato.

Si deseas obtener un conocimiento que no esté en la lista, solicítaselo al DJ, quien decidirá si puede englobarse en su campaña.

IDIOMAS

Dado que en el mundo de Akuma los personajes viajarán por todo el mundo, hemos creído necesario proporcionar una forma de comunicación y aprendizaje de idiomas muy flexible, para intentar evitar en lo posible los problemas de comunicación. Somos conscientes de que hay miles de lenguas y dialectos, así que utilizaremos las lenguas mayoritarias, englobando las demás dentro de Grupos Lingüísticos muy amplios, aunque pueda chocar con el realismo. Todos los personajes conocen el inglés y su propia lengua natal. El aprendizaje de estos idiomas se logra mediante un proceso mental desarrollado por los Esper.

TABLA 3.2: IDIOMAS

Grupo Africano: Bantú, swahili, zulú y demás lenguas africanas.
Grupo Americano: Lenguas nativas, sioux, azteca, maya, inca, etc...
Grupo Asiático: Birmano, coreano, japonés, tailandés y vietnamita.
Grupo Celta: Bretón, gaélico, galés e irlandés.
Grupo Eslavo: Eslavo, ruso, polaco y similares.
Grupo Germánico: Alemán, danés, holandés, noruego y sueco.
Grupo Latino: Francés, español, italiano, latín, portugués y rumano.
Grupo Lenguas Muertas: Arameo, escritura jeroglífica y cuneiforme.
Grupo Semítico: Árabe, arameo, hebreo y lenguas etiópicas.
Grupo Sinítico: Chino cantonés, chino mandarín y dialectos locales.
Griego
Lenguaje de Signos

ESTILO Y TABLAS DE COMBATE

Una vez repartidas las Habilidades, el siguiente paso a seguir es la elección del Estilo de Combate y de una Tabla de Combate.

El Estilo de Combate define en parte la forma en la que luchará en personaje con todas y cada una de las habilidades de combate que posea. En la **pág. 114** tienes toda la información referente. Sopesa con cuidado tu elección, ya que afectará a cosas como tu Iniciativa, tus probabilidades de Ataque y Defensa, así como una serie de Ventajas de Maestría que influirán seriamente en el combate.

Finalmente, elegiremos **un Nivel 1 de las Tablas de Combate** del Capítulo IV. **Los Ronin dispondrán de forma gratuita de la Tabla de Combate Estilo Shinsengumi** al completo, pudiendo adquirir su Tabla Familiar a su coste. Si tu personaje es **Usuario de Kidou**, podrá elegir entre las **Tablas de Combate** y las **Tablas de Ocultismo** del Capítulo VI.

PODERES

Todos los personajes poseen cierta clase de talentos especiales que les permiten hacer cosas que los humanos normales no osarían ni siquiera soñar, desde volar, hasta arrojar rayos de abrasadora energía sobrenatural, pasando por transformaciones corporales, levantar pesos con la fuerza de la mente, crear barreras para alejar a los demonios o invocar armas sobrenaturales. A estas capacidades las denominaremos poderes.

Existen cuatro clases de poderes: los **Poderes Akuma**, que son los que poseen los seres demoníacos, los **Poderes Esper** que son los talentos desarrollados por los agentes Esper, el **Onmyodo** que son las artes sobrenaturales de los Onmyoji y las **Técnicas Rikajutsu** que son las fuerzas que canalizan los Ronin a través

de sus Zenryoku. Son capacidades muy diferentes en cuanto a su naturaleza y efectos y, por tanto, deben de ser tratados por separado. En cada apartado describiremos los poderes de cada clase de personaje, así como la cantidad inicial de los mismos con la que empiezan los personajes jugadores.

Los poderes, aunque convierten a los personajes en unos seres sobrehumanos, conllevan ciertas limitaciones que no pueden evitarse de forma alguna. La primera es que el límite en cuanto a Características es 5, por lo que ningún poder podrá incrementarlas por encima de dicha cantidad a no ser que su descripción lo especifique con total exactitud. La segunda es que **si varios poderes proporcionan un incremento del mismo tipo, solo aplica el mayor**, a no ser que se especifique lo contrario.

BONO A CURACIÓN

Ciertos poderes, así como algunos hechizos curan o regeneran las heridas del personaje. **Cada 30 puntos en Desarrollo Físico proporcionan un +1 al Bono a Curación, así como ciertos Entrenamientos y Trasfondos.**

El Bono a Curación se suma al total que cure un poder con un límite: **no puede mejorar la cantidad inicial más allá del doble**. Dicho de otra forma, una curación de 4 puntos a la que se aplique un Bono a Curación de 5, curará 8 puntos.

INFLUENCIA

Los poderes de tipo Influencia afectan la mente o los sentidos de una o más víctimas, cambiando su comportamiento o su forma de percibir el mundo al ser alteradas por la voluntad del personaje.

Cada nivel de Sello o PB empleado para potenciar el poder proporciona 50 puntos de Influencia, que serán aplicados sobre cierta Habilidad de las víctimas (normalmente Fuerza de Voluntad o Frialdad). Los humanos no pueden resistirse sin ningún tipo de ayuda externa, por lo que son afectados de forma automática en cuanto el personaje "pague" la cantidad de Influencia requerida. Por ejemplo, con 50 puntos de Influencia en el Poder Empatía se puede afectar a dos humanos con Fuerza de Voluntad 20 o a uno con Fuerza de Voluntad 50. A mayor cantidad de Influencia, más objetivos podrán ser controlados al mismo tiempo. Cada poder indica una habilidad que **incrementa el total de Influencia del mismo**. La Influencia obtenida al activar un poder es el límite empleable durante una escena y no podrá renovarse durante la misma.

La Influencia afecta primero a aquellos humanos que dispongan de una puntuación menor. Por ejemplo, si se usa Empatía para asustar a seis matones, cuatro de los cuales poseen Frialdad 20 y un 40 los restantes, los cuatro que poseen 20 serán afectados primero, al coste de 80 puntos de Influencia, siendo afectados los demás si al Akuma le quedan suficientes puntos para ejercer su poder. En caso de haber humanos y seres sobrenaturales, las personas normales serán afectadas en primer lugar.

Contra personajes sobrenaturales o cualquier ser humano que posea Desarrollo Sobrenatural, la Influencia necesaria se dobla, pudiendo resistirse con una PR VOL10. La dificultad de la PR se incrementará en +VOL por cada Sello o PB extra que se emplee en tal fin (sin proporcionar Influencia extra), a no ser que se especifique otra cosa. Una vez afectada, la víctima se verá bajo los efectos del poder en cuestión mientras éste sea mantenido. Es posible resistirse momentáneamente a la Influencia mediante un esfuerzo considerable de la propia voluntad, algo que resulta realmente agotador a niveles físico y mental.

Sobreponerse durante un asalto a la Influencia cuesta 1PF si la VOL de la víctima es igual o mayor que la VOL del usuario del poder o 2PF en caso contrario, pero la víctima perderá tantos D en su Pozo como la VOL de su controlador menos la suya (mínimo 1) si intenta atacarle. No es posible usar *Infatigable* en este caso.

En el caso de que un personaje intente influenciar a un objetivo que se encuentre bajo los efectos de otro poder de Influencia, deberá hacer un duelo de Características de VOL contra VOL. El derrotado perderá 1PF y no podrá volver a recuperar el control.

PODERES AKUMA

Los Akuma poseen una serie de habilidades sobrenaturales que les convierten en las criaturas de pesadilla que habitan en las historias de terror y en la conciencia colectiva de la Humanidad. Existen miles de leyendas que hablan de seres sobrenaturales que acechan a los humanos y siguen apareciendo nuevas cada día. Los causantes de la aparición de esas historias son los Akuma. Cuando uno de esos terrores infecta a un humano, este adquiere también las capacidades innatas de estas criaturas, mientras el demonio en su interior pugna por devorar su alma y tomar control del cuerpo, transformándolo rápidamente. Esto también es una máxima para los Agentes Akuma que, aunque mantienen controlado al Akuma por medio del Sello, siguen pudiendo acceder a sus poderes abriéndolo parcialmente. A través de un duro entrenamiento que potencia su autocontrol sobre sus emociones, los Agentes Akuma aprenden a abrir de forma segura el Sello, dentro de unos límites, y se entrenan en aquellos poderes con los que poseen mayor afinidad. Además, disponen de una fuente de poder que les proporciona una puntuación de Poder Akuma, que pueden usar para activar una serie de poderes menores que denominaremos Poderes Básicos.

PODERES BÁSICOS

Todos los Akuma, sin importar su arquetipo, pueden utilizar una parte de su Poder Akuma para activar una serie de Poderes Básicos, logrando unos efectos que resultarán muy útiles en diversas ocasiones y que los convierten en seres mucho más poderosos que simples humanos. Estos Poderes Básicos son innatos a todos los seres demoníacos, por lo que no es necesario asignarles puntos ni adquirirlos posteriormente con puntos de experiencia. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

A continuación pasaremos a describirlos:

Alimentar Poder

Un Akuma puede utilizar 1PF para incrementar en uno la potencia de un poder activado, evitando así forzar el Sello en lo posible. Solo puede hacerse con un único poder en el mismo asalto.

Cuerpo Akuma

Un Akuma podrá invertir poder para cambiar la estructura de su cuerpo y obtener un incremento momentáneo de sus atributos físicos. Puede incrementarse en +1 una Característica a efecto de tiradas de dados (o sea, tirar 1D más en las habilidades que dependan de ella), durante un asalto gastando 5 puntos de Poder Akuma. Bajo ningún concepto puede aumentarse el mismo atributo en más de un punto ni se acumula con otros poderes que aumenten total o parcialmente los atributos físicos. Hacer esto no cuesta Acciones.

Movimiento Akuma

Girando un Sello, el personaje puede moverse por cualquier superficie, ignorando las leyes de la física, ya sean paredes, techos, columnas, árboles, hielo o cualquier otro material, como si se tratase de tierra firme, pero se requiere un medio sólido para moverse. Hacer esto no cuesta Acciones, aunque debe alimentar al Akuma cada asalto y girar un Nivel de Sello, que no estará disponible para otros menesteres.

Regeneración

Los Akuma pueden utilizar su energía demoníaca para estimular el crecimiento de las células de su cuerpo, lo cual les permite a algunos cambiar de forma y, a todos, el regenerar las heridas a gran velocidad. A este proceso se le llama regeneración. Girando un Sello, un personaje puede regenerar su RES en PG, cantidad a la que sumará su Bono a Curación. Hacer esto cuesta 1 Acción y debe girar un Nivel de Sello.

Regeneración Instantánea

En situaciones de vida o muerte, puede ser necesario para un personaje recuperarse más rápido de lo normal. Un Akuma

puede gastar la cantidad de Poder Akuma que desee para curar una cantidad idéntica de PG, hasta el límite de su puntuación en Desarrollo Físico. Puede no parecer un gran negocio, pero la regeneración es instantánea y cuesta 1 Acción Pasiva más 1PF. La cantidad mínima de Poder Akuma utilizable son 5 puntos.

Visión Akuma

Un Akuma puede girar 1 Nivel de Sello para ganar la capacidad de percibir seres inmateriales en forma espiritual durante un asalto. Esto no les permite ver criaturas con poderes de invisibilidad.

EL SELLO

Todos los personajes Akuma poseen una puntuación que indica cuánta energía sobrenatural pueden generar abriendo parcialmente el Sello que mantiene inerte al demonio de su interior, sin correr el riesgo de permitir al monstruo intentar tomar el control de su cuerpo. Cuanto más elevada sea la puntuación de su Sello, más proporción de energía podrá utilizar para potenciar los poderes que le confiere su naturaleza Akuma. A la cantidad mínima de energía sobrenatural necesaria para activar un poder, la denominaremos **Nivel de Sello**.

¿Cómo funciona la activación de poderes a efectos de juego? Es muy sencillo: usando el Sello del personaje. En un asalto, un personaje puede utilizar tantos poderes como pueda activar con su Sello, siempre que posea Acciones suficientes o bien, puede usar más de un Nivel de Sello para activar con mayor potencia un poder. **El límite de poderes diferentes que puede activar está limitado por su VOL**. Así, un Akuma con 4 niveles de Sello y VOL 3, podrá activar tres poderes diferentes (incluyendo Básicos) o cualquier combinación de los mismos con un coste total de 4.

¿Cómo se controlan los Niveles de Sello? Puede hacerse de memoria o con papel y lápiz, pero nosotros recomendamos hacerlo utilizando cartas de Sello. Puedes utilizar desde simples cartas de póker dadas vuelta hasta tarjetas de cualquier juego. El método para utilizarlas es realmente simple. Coloca en posición vertical tantas cartas como tu Nivel de Sello en la parte superior de tu ficha, unas al lado de otras. Cuando uses niveles de Sello, deberás girar a posición horizontal tantas cartas como niveles hayas empleado. A esta acción se le llama **Girar Sello**. Los Sellos girados no podrán ser utilizados de nuevo hasta el siguiente asalto de juego, siempre que hayan sido enderezados. Al llegar el final del asalto, el jugador puede devolver a su posición original las cartas, a lo que llamaremos Enderezar Sello. Hay que tener en cuenta que ciertos poderes pueden mantenerse, con lo que puedes decidir no enderezar para seguir beneficiándote de sus efectos sin tener que consumir Acciones Activas por volver a ponerlos en funcionamiento. En cuanto un Nivel de Sello es enderezado, los efectos del poder que mantiene se terminan. Mantener cualquier cantidad de poderes es una Acción Pasiva.

Girar Sello tiene un efecto sobre el cuerpo del Akuma. Algunos poderes cambian su forma, pero otros no lo hacen de forma directa. En general, el uso de dos niveles de Sello hace que los iris se vuelvan completamente rojos, anaranjados o amarillos, en cualquiera de sus tonalidades, brillando suavemente en la oscuridad aunque el uso de unas gafas de sol o tintadas puede ocultar este efecto. El uso de tres o cuatro niveles desfigura levemente el rostro, deshumanizándolo y dándole algún ligero rasgo demoníaco como colmillos, orejas puntiagudas, nariz achatada, extrañas marcas en la piel, etc. El uso de cinco o más niveles aumenta lo anterior, por lo que su aspecto físico se transforma de una forma más visible a su aspecto demoníaco final, lo que puede resultar terrorífico para los observadores. El aspecto de esta transformación parcial a la forma final del Akuma la decide el jugador, pudiendo aparecer garras, tentáculos, apéndices como patas insectoides, cuernos, apertura de nuevos ojos, sombras, marcas o tatuajes en la piel o sobre el rostro, o cualquier aspecto que el jugador pueda imaginar. Normalmente, esta visión hará huir despavoridos a los humanos. Además, el uso de Poderes Akuma produce cierto "ruido" a nivel espiritual que puede ser percibido con el Poder Comunión o por

medio de ciertos hechizos y sentidos especiales de otras criaturas sobrenaturales.

Por último, Girar Sello tiene un coste: acceder a las capacidades demoníacas requiere alimentar al demonio. Por ello, **cada asalto que se active o mantenga uno o más poderes requerirá de 1 punto de Poder Akuma**. Si el personaje no posee Poder Akuma, no podrá activar poderes.

PODERES AKUMA

Una vez elegido y apuntado en la ficha el Poder Innato y los Poderes Básicos, pasaremos a los poderes iniciales del personaje. Los Poderes Akuma están catalogados como Mayores o Menores, dependiendo del tipo de efecto que el arquetipo de Akuma puede activar. Cada tipo de Akuma posee una afinidad mayor hacia ciertos poderes, menor hacia algunos y nula respecto a otros.

Un personaje Akuma empieza el juego con 2 Poderes Mayores y una Especialización. Si su VOL es 2 o superior, recibirá además un Poder Menor.

A continuación se describen en su totalidad los poderes a los que pueden acceder las diferentes clases de Akuma. Dichas descripciones se ajustan a:

Nombre: El nombre por el que se denomina dicho poder.

Mayor: Los arquetipos que pueden usar el Efecto Mayor.

Menor: Los arquetipos que pueden usar el Efecto Menor.

Clase: La clase de poder de que se trata, ya sea Físico, Influencia, Mental o Sobrenatural. Los poderes Físicos son aquellos que fortalecen, mutan o debilitan a un objetivo; los Mentales e Influencia los que afectan a la mente o a las percepciones; los Sobrenaturales los que crean una forma de ataque o de defensa de energía espiritual o elemental o bien, algún tipo de criatura bajo el control del invocador.

Requisito: Algunos poderes requieren la posesión de otros, que irán listados aquí.

Coste: Ciertos poderes exigen un coste extra de Poder Akuma.

Efecto: Una descripción de los efectos del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego. El aspecto estético de cada poder dependerá de los deseos del jugador, así que si te apetece que el Arma Akuma que invoca tu personaje sea una espada de llamas escarlatas con unas runas luminosas que danzan a lo largo de la hoja, estás en tu derecho. Cuando un efecto especifique varias cifras separadas por una barra, cada uno requerirá un Sello más que el anterior, a no ser que se indique lo contrario.

Efecto Menor: Una descripción de los Efectos Menores del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego.

Especialización: Las posibles especializaciones accesibles a aquellos personajes que puedan adquirirlo como Poder Mayor, aunque ciertos poderes Menores pueden poseerla. Si hay varias opciones, solo puede adquirirse una de ellas y deben de pagarse con PX y Potencia Absorbida, aunque **se recibe una gratuitamente** durante la creación de personaje.

Límites: Qué puede hacerse y qué no con dicho poder.

Acción: La cantidad de Acciones y de qué tipo que consume activar el poder. **Los poderes que se pueden mantener pasan a costar una Acción Pasiva una vez activados**. Los poderes pasivos no requieren activación.

LISTA DE PODERES AKUMA

* Adaptación

Mayor: Bakemono **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Multiforme, Resistencia Akuma.

Efecto: Utilizando sus capacidades multiformes el Bakemono puede alterar la estructura de su cuerpo para adaptarse a las agresiones externas, desarrollando defensas contra un tipo de ataque en particular. Según la cantidad de Sellos empleados, el Akuma recibirá una serie de ventajas.

* *Por un Sello*, recibirá inmunidad contra un Estado Alterado que pueda causar una fuente de ataque. Esto incluye *Aturdimiento, Ceguera, Congelación, Hemorragia, Incineración, Sordera y Shock*.

* *Por dos Sellos*, recibirá la mitad de daño de un tipo de agresión determinada: una clase de arma (garras, mordiscos, dagas, katanas, rayos de fuego, todas ellas siempre del mismo tipo) que se aplicará después de cualquier tipo de Armadura.

Especialización: (1PF) Podrá convertir una clase de daño Maldito en normal siempre que no esté basado en su Debilidad durante un asalto. Si recibe dos tipos de ataque diferentes que causen daño Maldito, solo aplicará con uno de ellos.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Por armas del mismo tipo se entiende que el Bakemono podrá adaptarse a las garras de un oponente pero no por ello lo habrá hecho a sus puñetazos o a sus ataques sobrenaturales. En caso de duda, el Director de Juego tendrá la última palabra. Es posible adaptarse a varias agresiones a la vez, como Estado Alterado Congelación, un tipo de lanza y un tipo de espada, siempre que pueda emplearse la suficiente cantidad de Niveles de Sello, aunque se considerará un solo uso de este poder.

Acción: 1 Acción

* Adaptación Animal

Mayor: Gaki **Menor:** Yoma

Clase: Físico/Movimiento

Requisito: Empatía Animal.

Efecto: Este asombroso poder otorga ciertas habilidades al Akuma que las adquirirá adaptándolas de los animales que se encuentran en sus inmediaciones. Así podrá trepar por las paredes como una araña, ver en 360° como una mosca, olfatear como un perro, ver en la oscuridad como un gato, poseer el sónar de un murciélago, desarrollar branquias como un pez, la vista aguda de un halcón, las garras de un tigre...

Los posibles usos son tan extensos como las variedades de animales en nuestro planeta. El alcance de la habilidad es de 50 metros por cada punto de MEN del personaje. Como base para el Director de Juego, que es quien decidirá qué habilidades son adaptables y cuáles no, normalmente se podrán copiar puntuaciones de habilidad (a discreción del Director de Juego), sentidos aumentados que proporcionen ventajas o bonificaciones a la Percepción de hasta +30 y armas naturales (+1L0). Este tipo de cosas requerirán un Sello. Transformaciones masivas como alas de ave (que requieren huesos huecos) o armaduras naturales requerirán dos Sellos.

Efecto Menor: El efecto menor solamente permite imitar mamíferos y una sola habilidad a la vez.

Especialización: (1PF) El personaje "recuerda" una capacidad animal que haya usado anteriormente aunque el animal no esté cerca.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Cada capacidad requiere un Sello. Ninguna habilidad aumentará las características físicas o mentales. La última capacidad imitada se considerará "memorizada" pudiendo accederse a ella sin necesidad de adaptarla de un animal cercano.

Acción: 1 Acción

* Agilidad Akuma

Mayor: Tenshi, Yoma **Menor:** El resto

Clase: Físico

Efecto: Incrementa la agilidad del Akuma, aumentando sus capacidades según el Nivel de Sello empleado, proporcionando:

+1 *Ini*, efectos de las PR REF y tiradas de defensa por Nivel.

+1 Acción (acciones físicas) por cada 2 Niveles de Sello.

Además, Agilidad Akuma permite defenderse de ataques a distancia aun sin poseer una Característica de 3 o más e incrementa el Movimiento base el personaje en +1.

Efecto Menor: Solo permite utilizar un máximo de dos Sellos.

Especialización: El personaje recibe un incremento de +1 permanente a su Característica de REF.

Límites: Las acciones extra obtenidas no pueden emplearse para utilizar poderes, aunque sí para ejecutar maniobras de combate.

Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Alas de Luz y Oscuridad

Mayor: Tenshi **Menor:** Ninguno.

Clase: Sobrenatural

Requisito: Vuelo.

Efecto: Este poder provoca que dos pares de alas surjan de la espalda del Tenshi, dos de ellas formadas por luz y otras dos por la más negra de las sombras, que le proporcionan poder sobre la vida y la muerte. Las alas pueden ser empleadas para atacar, considerándose armas cuerpo a cuerpo con unas características similares a katanas, pudiendo emplearse tanto por Arma Sobrenatural como por Combate Armado, calculando su Daño por VOL en lugar de FUE si es mejor. Por otra parte, pueden usarse para defenderse como si se tratase de escudos sobrenaturales. Las Alas de Luz causan daño Elemental Madera y pueden usarse para detener cualquier tipo de ataque Físico, Balístico o Elemental.

Las Alas de Oscuridad no pueden ser bloqueadas por armas no encantadas y causan daño Sobrenatural/Vacío, reduciendo el daño causado a seres no inmateriales a la mitad. Solo detienen ataques de tipo Sobrenatural o de seres inmateriales. Por último, es posible emplear 1 punto de Poder Akuma y 1 Acción por objetivo para arrojar plumas de Luz/Oscuridad sobre los aliados. Las plumas de Luz regeneran 1D de daño, un objetivo solo puede ser afectado una única vez por asalto por este efecto. Las plumas de Oscuridad proporcionan al aliado la capacidad de causar daño Sobrenatural durante tantos asaltos como la VOL del Tenshi, pero sin poder afectar a ninguna forma de ataque sobrenatural (o sea, solo se aplica con armas normales, ya sean naturales o artificiales). Las Plumas no pueden ser arrojadas sobre uno mismo y sus efectos no son acumulables, anulándose entre sí.

Especialización: (1PF) +1L1 al daño durante un asalto. (1PF) Sacrificando las Alas de Luz durante 24 horas, el demonio y todos sus aliados en un radio de 10 metros regeneran 1D por asalto durante la presente escena. (1PF) Sacrificando las Alas de Oscuridad durante 24 horas, el personaje podrá hacer con ellas un ataque que causará daño Maldito +2L2.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Las cuatro alas son independientes del poder Vuelo. Las alas pueden ser utilizadas para atacar, defender o lanzar plumas, pero solo una de dichas acciones en el mismo asalto. Invocar las Alas de Luz y Oscuridad requiere girar 4 Sellos pero mantenerlas solo 2. Es posible materializar solo un par de alas, Luz u Oscuridad, al coste de 2 Sellos y 1 de mantenimiento.

Acción: 1 Acción

* Alineación Elemental

Mayor: Ninguno **Menor:** Todos

Clase: Protección

Efecto: No aplicable.

Efecto Menor: El personaje adquiere una afinidad especial hacia uno de los elementos (agua, fuego, tierra, madera, metal) que lo hace más resistente a los daños y efectos de los ataques basados en él, proporcionándole una Armadura de 3/6/9 así como un modificador de +5/+10/+15 al Efecto de cualquier PR contra poderes, Kidou o Madou basados en dicho elemento. No es posible utilizar más de tres Sellos en este poder.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. El elemento debe ser elegido al adquirir el poder y no puede ser una Debilidad, aunque es posible adquirirlo repetidas veces con diferentes elementos.

Acción: 1 Acción

* Alterar Percepciones

Mayor: Tenshi **Menor:** Ninguno

Clase: Influencia (Arte)

Efecto: El Akuma posee una habilidad hipnótica que le permite alterar los sentidos de su oponente, haciendo que perciba olores,

sonidos y percepciones extrañas, a su elección. Las percepciones de los afectados serán dictadas por el Tenshi mientras mantenga el poder activo, pudiendo exigirse tiradas de Arte para aquellas que no interactúen o de Disfraz/Convencer para las que sí, con EfMin adecuados a su complejidad. Para el Akuma este poder es como pintar pero su lienzo es la realidad misma, por lo que la Influencia aumenta con la habilidad de Arte. Por supuesto, no es posible crear una ilusión de algo que no se ha visto.

Por ejemplo, crear a un personaje paseando requiere Arte Rutinario. Si ese personaje habla con alguien, requerirá Arte Fácil y que el Tenshi mantenga su atención en la conversación. Si lo hace con un PNJ que lo conozca, se requerirá Disfraz con EfMin variable dependiendo del conocimiento que tengan tanto el Tenshi como el interlocutor de esa persona. Usar este poder para cambiar de apariencia requerirá Disfraz y Sigilo para hacerse invisible.

Además, requerirá una Acción por cada percepción diferente que se mantenga o por cada sentido que afecte. Por ejemplo, hacerse invisible mientras que otra imagen se mueve en el mismo recinto requerirá dos Acciones. Tomar el aspecto de otra persona requerirá más acciones si se quiere imitar su aspecto, su timbre de voz, su olor y, en casos más extremos, su tacto o su gusto.

Contra seres sobrenaturales, solo provoca molestas distracciones, afectándolos con el Estado Alterado Alucinaciones PR MEN15, pues pueden percibir una mezcla de lo real y lo ilusorio, sin ser confundidos totalmente por la ilusión.

Especialización: (1PF) El Tenshi puede dejar una ilusión activa en un lugar durante una escena que solo afectará a un sentido. Por ejemplo, hacer desaparecer una puerta, crear una niebla, cambiar un olor o crear el sonido de una alarma.

Límites: Una vez afectado el humano, podrá creer que está borracho, que se encuentra en otro lugar o cualquier cosa que el Tenshi desee, encontrándose atrapado en un mundo ilusorio que inundará sus sentidos, aunque ciertos humanos especialmente fríos pueden entender lo que ocurre y actuar a ciegas. A veces, las ilusiones más sutiles son mejores opciones. Puede hacer que se vea bajo ataque (con las habilidades de combate del creador de las ilusiones) y se "crea" las heridas, pero no lo es hacerle creer que su pecho se parte al medio y su corazón estalla, ya que su mente rechazará algo tan extremo.

Las distracciones que se les provocan a enemigos sobrenaturales son cambios fluctuantes en su campo de visión al sobreponerse ilusión y realidad, sonidos molestos en sus oídos, olores insoportables, sensaciones táctiles o percepciones olfativas extrañas. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción por percepción diferente que mantenga.

* Animación Necromántica

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno.

Clase: Sobrenatural

Efecto: Permite al Akuma introducir parte de su energía sobrenatural en uno o más cadáveres que dispongan de la suficiente musculatura para moverse y convertirlos en obedientes marionetas dispuestas a seguir todas sus órdenes, por peligrosas o autodestructivas que sean. Dichos engendros serán considerados a todos los efectos Marionetas o Títeres tal y como pueden encontrarse en el epígrafe de esbirros del *Capítulo XIII*.

Cada nivel de Sello permite levantar dos Marionetas o un Títere que obedecerán las órdenes recibidas hasta su destrucción. Las Marionetas no son capaces de utilizar armas ni de obedecer órdenes complejas, aunque los Títeres sí disponen de dichas capacidades, resultando mucho más útiles.

Especialización: (1PF) +5PDA y PDD de los no-muertos durante la escena. **(1PF)** +1D al ataque de los no-muertos durante la escena.

Límites: Solo pueden alzarse de esta forma cadáveres humanos o de animales de tamaño medio, lo cual incluye a Esper, Onmyoji y Ronin pero no conservan sus recuerdos ni pueden usar sus poderes. Los Akuma o los infectados por Akuma no pueden ser convertidos en Marionetas. Los efectos de este poder duran hasta que las Marionetas sean destruidas o mientras se mantenga.

Acción: 1 Asalto

* Arma Akuma

Mayor: Oni

Menor: Tenshi

Clase: Físico

Efecto: El Akuma puede convocar un arma física de Poder Akuma con el aspecto que elija el jugador y que debe ser necesariamente cuerpo a cuerpo. El arma es similar a su contrapartida normal, pero cada Nivel de Sello permite añadirle una ventaja a elegir entre las siguientes:

Agravante (menor)

Destructora

Drenaje

Elemental

Encantada

Incremento de Ataque

Incr. de Daño(c/c)

Incremento de Defensa

Incremento Ofensivo

Ligera

Maldita (3 Sellos)

Perforante (F)

Efecto Menor: El efecto menor permite un máximo de 3 Sellos y debe especificarse desde un principio qué ventajas proporciona. Una vez elegido, ha de invocarse siempre la misma arma con idéntico coste en Sellos. Es posible para un Akuma comprar este poder menor varias veces para invocar diferentes armas.

Especialización: (1PF) +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Cambia *Elemental* a un único elemento alternativo durante un asalto. **(1PF)** Crea dos armas gemelas.

Límites: El arma está creada con energía sobrenatural, por lo que está ligada al Akuma y solamente él puede utilizarla. Si la suelta o es desarmado, desaparece de la existencia. En cuanto a las características del arma, son idénticas a las de una normal o a la que más se asemeje. En caso de duda, el DJ tiene la última palabra. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Arma de Fuego Infernal

Mayor: Oni

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Infección Material.

Efecto: Este poder ha sido desarrollado recientemente por los Oni, para disponer de un arsenal de potentes armas de fuego con las que despachar cómodamente a distancia a sus oponentes. Su uso trae a la existencia un arma de fuego similar a su contrapartida normal, pero cada nivel de Sello empleado permite añadirle una ventaja:

Área Limitada

Cadencia

Elemental

Encantada

Incremento de Daño (dist)

Manejabilidad

Maldita (3 Sellos)

Perforante (B)

Además de todo esto, el Arma de Fuego Infernal resistirá cualquier poder que afecte a mecanismos y no resultará destruida por ataques, considerándose diseñada para efectuar paradas. Su munición se considera infinita y su alcance es el mismo que los poderes. Este tipo de armas tienen un aspecto bastante extraño.

Especialización: (1PF) +1L1 durante un asalto. **(1PF)** Cambia *Elemental* a un único elemento alternativo durante un asalto. **(1PF)** Crea dos armas gemelas.

Límites: El arma está creada con energía sobrenatural, por lo que está ligada al Akuma y solamente él puede utilizarla. Si la suelta o es desarmado, desaparece de la existencia. En cuanto a las características del arma, son idénticas a las de una normal o a la que más se asemeje. En caso de duda, el DJ tiene la última palabra. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Arma Natural

Mayor: Bakemono, Gaki, Oni, Yoma, Tenshi

Clase: Físico

Efecto: El Akuma puede mutar su cuerpo para desarrollar garras, cuernos, colmillos afilados o cualquier otra arma natural que puede usar para combatir. Estas armas pueden salir de su cuerpo cuando las utiliza, como unas garras óseas o espolones en antebrazos, codos o piernas, o bien ser una mutación completa, que hace que su aspecto sea mucho menos humano. Cada nivel permite añadir al arma una de las siguientes ventajas:

Agravante (menor)

Agravante (3 Sellos)

Encantada
Incremento de Ataque
Incremento de Defensa
Perforante (F)

Incremento de Alcance (2 Sellos)
Incremento de Daño
Incremento Ofensivo

Las armas naturales más comunes, como garras y similares, poseen los Parámetros *Circular*, *Hemorragia* y *Kata*. Otras podrían disponer de diferentes Parámetros, como por ejemplo un cuerno diseñado para usar en cargas, que dispondría de *Carga*, *Empujón* y *Aturdimiento*. El DJ tendrá siempre la última palabra. Además, si las armas son garras proporcionarán un +20 a trepar.

Especialización: (1PF) +1L1 durante un asalto. (1PF) Puedes moverte por paredes o techos durante toda la escena.

Límites: El arma natural puede ser empleada con *Pelea* o *Artes Marciales*, aplicando todos sus modificadores y sus *Maniobras* y *Posiciones de Combate*. Para elegirla como *Favorita* se requiere la *Tabla de Combate Akuma*. Los ataques a distancia disponen de munición ilimitada y salen disparados del cuerpo del Akuma, quedando alojados en el de la víctima. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Arma Sangrienta

Mayor: Yoma

Menor: Ninguno.

Clase: Físico

Requisito: Manipulación Sanguínea.

Efecto: Permite al Yoma crear un arma formada a partir de su sangre que posee una serie de atributos exclusivos que la convierten en una fantástica herramienta de muerte. Sus estadísticas son idénticas a las que posee un arma normal del tipo elegido con la diferencia de que, por cada Nivel de Sello que se emplee, el arma recibe todas las ventajas enumeradas a continuación:

+1 *Ini*

+1 al total de *Daño*.

+5 *PDA/PDD* si la utiliza para defenderse (cada 2 Sellos).

+1 *Acción* para su manejo (cada 2 Sellos)

Además el arma posee la capacidad de beber la sangre de sus víctimas y transmutarla en poder, lo que le permite recuperar un 10% del daño causado en Poder Akuma que el demonio podrá utilizar para potenciar cualquiera de sus poderes.

Especialización: (1PF) El arma obtiene la capacidad *Perforante* -3 hasta el final de la escena.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Es posible crear un par de armas gemelas (del mismo tipo) aunque ambas armas compartirán las ventajas obtenidas.

Acción: 1 Acción

* Armas del Predador

Mayor: Gaki

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Arma Natural

Efecto: Las armas naturales del Gaki son tan terroríficas que desgarran la carne con una facilidad espeluznante, provocando horribles hemorragias con cada herida que causa a sus oponentes. A efectos de juego, el Akuma incrementará en un +2 la *Gravedad* de las Hemorragias causadas con sus armas naturales sin necesidad de activar este poder. Así pues, un ataque que produzca una

Hemorragia PR RES10 la elevará a PR RES12. Incluso si el Gaki no utiliza el Parámetro Hemorragia, seguirá provocándola de forma automática.

Especialización: Eleva la *Gravedad* de las Hemorragias a +3.

Límites: Este poder exige el uso de Arma Natural, aunque no requiere el empleo de Niveles de Sello.

Acción: Pasivo

* Armadura Natural

Mayor: Oni

Menor: Gaki

Clase: Físico

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Akuma provoca una mutación en su cuerpo, endureciendo su carne o creando una armadura de sangre, escamas, hueso u otro material orgánico que reduce el daño que recibe durante el combate.

Dicha transformación puede ser total o parcial, aunque debe tenerse en cuenta que es claramente visible, sobre todo en rostro o partes descubiertas del cuerpo. Cada nivel de este poder otorga +3 a sus Armaduras Física y Balística, haciéndolo mucho más resistente. Cada 2 Sellos proporcionan +3 de Armadura Elemental que no se aplicará con cualquier Debilidad del personaje, considerándose 0.

Efecto Menor: El efecto menor permite un máximo de 3 sellos.

Especialización: (1PF) Ignora la mitad del daño recibido o un Estado Alterado. La Armadura pasa a ser Parcial toda la escena; si ya era Parcial, la pierde durante toda la escena. (1PF) La Armadura resiste *Perforante* este asalto.

Límites: La Armadura Natural se acumula con cualquier otra que lleve el personaje. Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Ataque de Energía

Mayor: Mahou-Tsukai

Menor: Ninguno.

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Akuma puede invocar su energía sobrenatural y proyectarla contra sus adversarios en la forma de mortíferos rayos emitidos por sus ojos, manos, boca o cualquier otro método. El Mahou-Tsukai puede modificar la potencia del ataque además de añadir una serie de ventajas al ataque cuya versatilidad pueden convertirlo en algo realmente temible. Su Daño es 3L3 y se considerará Balístico.

Las posibles ventajas son:

Área (2 Sellos)

Área Limitada

Cadencia

Drenaje

Elemental

Encantado

Fijar Objetivo

Incremento de Daño (dist)

Maldita (3 Sellos)

Perforante (B)

Especialización: (1PF) +1L1 durante un asalto. (1PF) Cambia Elemental a otro elemento alternativo durante un asalto. (1PF) Cambia Elemental a Elemental+ durante toda la escena.

Límites: El ataque se efectuará mediante la habilidad Arma Sobrenatural. La forma en la que proyecta la energía es siempre la misma.

Acción: 2 Acciones.



TE
NG

* Aumentar Tamaño

Mayor: Oni **Menor:** Bakemono
Clase: Físico

Efecto: El Akuma puede utilizar su energía sobrenatural para aumentar su tamaño, haciéndose más fuerte y resistente, pero también más lento. Cada metro crecido proporciona una serie de incrementos y decrementos.

Incremento de Daño (c/c) acumulable con cualquier otro c/c.
+ 1 a FUE para las tiradas enfrentadas o límites de carga
+ 1L0 al Daño

Armadura (F), (B) y (E) +1.

+1 a los Efectos de las PR RES y FUE (excepto contra ataques en área o de criaturas de mayor tamaño)

-1 Ini y -1 a las PR REF.

Además de todas estas ventajas, se considerará que mejora su puntuación de Aguante en un punto, da igual el Nivel empleado.

La masa y, por tanto, el peso del personaje también aumentan con cada metro, aunque de una manera menor. Como guía puedes usar el siguiente baremo que comienza con 3 metros: 500kg/1T/2T/4T.

Efecto Menor: El efecto menor permite un máximo de 1 Sello.

Especialización: (1PF) Suma +1L0 durante toda la escena. (1PF) +3 a las Armaduras Física y Balística durante toda la escena. (1PF) Ignora Empujón, Derribo y Aturdimiento durante toda la escena.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. El incremento máximo para una criatura tamaño humano son 6 metros de altura.

Acción: 1 Acción por metro crecido

* Avidez

Mayor: Gaki **Menor:** Ninguno
Clase: Físico

Efecto: El Gaki puede enfocar sus energías sobrenaturales para liberar su hambre insaciable transformándola en furia ciega, incrementando su PDA en +5. Mientras permanezca bajo los efectos de Avidez, el personaje se encontrará bajo el Estado Alterado Ira, aunque podrá salir del mismo en cuanto lo desee al coste de 1PF. Si lo hace, seguirá conservando el bono a la PDA.

Especialización: Salir de Ira una vez al día sin coste de PF.

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Este poder requiere girar un único Sello.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Bolsa de Almas

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

Efecto: El Mahou-Tsukai puede atrapar almas usando su cuerpo como receptáculo, para usarlas posteriormente para alimentar a la entidad Akuma, permitiéndole liberar más Sello momentáneamente sin perder el control. Sacrificando un alma, el Mahou-Tsukai aumenta el Sello en 1 durante un asalto, sin ningún tipo de Tirada de Control, aunque el número de puntos así obtenidos contarán en el caso que se libere una cantidad aún mayor forzándolo. Así, un Mahou-Tsukai que sacrifique 3 almas pero fuerce 4 puntos de Sello (aunque realmente solo estaría forzando un punto), tendrá que seguir las reglas como si hubiese forzado en 4 puntos su Sello. Además, un Mahou-Tsukai no puede almacenar más almas que su puntuación en Sello (o la mitad de la POT en el caso de los Akuma verdaderos). Las almas las absorbe con las mismas reglas que el Poder Innato Beber Almas, pero no se beneficia de los efectos de dicho poder, a no ser que lo posea.

Especialización: +1 al límite de almas de la bolsa.

Límites: Al absorber un alma mediante Bolsa de Almas, la energía vital de dicho individuo no servirá para recargar el Poder Akuma del Mahou-Tsukai, aunque posea el poder Beber Almas. De disponer de dicho poder, el personaje deberá elegir entre añadir un alma a la Bolsa o alimentarse de ella. Las almas permanecerán almacenadas, dentro del límite anteriormente establecido, hasta que sean utilizadas por el demonio. Utilizar la Bolsa de Almas no requiere girar Sellos.

Acción: 1 Acción capturar almas / 1 Acción Pasiva sacrificarlas.

* Carnicería

Mayor: Bakemono **Menor:** Ninguno
Clase: Físico

Requisito: Multiforme

El Bakemono adquiere la capacidad de transformar su cuerpo momentáneamente en una pesadilla viviente de carne y huesos que conforma la forma de combate definitiva, una máquina de destroz a sus enemigos cuyo aspecto depende directamente de la imaginación del jugador. Puede convertirse en una masa de carne siniestra plagada de fauces y ojos, una gigantesca boca demoníaca que engulle a su oponente, docenas de tentáculos o lanzas de hueso que atraviesan al adversario o multitud de miembros terminados en garras aceradas. Al tratarse de un ataque Físico, es posible emplear los Parámetros Básicos *Fuerte* o *Dinámico*.

Por cada nivel de Sello empleado se podrá elegir uno de los siguientes efectos:

Área Limitada: Un área circular de un metro a su alrededor.

Caníbal: Devora la carne de la víctima, integrándola parcialmente en el organismo del Bakemono, regenerando el 10% del daño causado.

Incremento de Daño (c/c)

Incremento de Ataque

Incremento Ofensivo

Maldito (3 Sellos)

Perforante (F)

Además, provocará automáticamente el Estado Alterado Hemorragia sin necesidad de emplear dicho Parámetro.

Especialización: (1PF) +1L1 durante un asalto. (1PF) Incrementa la PR de la Hemorragia en un rango (por ejemplo, He a He+).

Límites: El Daño se basa en la Pelea/Artes Marciales del Akuma.

Acción: 2 Acciones

* Comunicación

Mayor: Ninguno **Menor:** Todos
Clase: Mental

Efecto: Proporciona al personaje la capacidad de utilizar la comunicación espiritual de los Akuma, que consiste en una especie de eco espiritual similar a la telepatía. Cada nivel de Sello incrementa en uno la cantidad de personajes Akuma que pueden estar así unidos, aunque si varios activan este poder, todos ellos podrán comunicarse. Los Akuma que compartan este poder en combate se benefician de una ventaja táctica de +20 a la Habilidad de Liderazgo. La Comunicación es similar a la voz humana en cuanto a quienes pueden escucharla con este poder, con lo que activándolo se podrán escuchar las conversaciones de los usuarios.

Límites: El alcance de Comunicación es de 10 metros por cada punto en la Característica Sello del usuario. A diferencia de otros poderes, este no requiere alimentar al Akuma.

Acción: Acción Pasiva

* Comuni3n

Mayor: Ninguno **Menor:** Todos
Clase: Mental

Efecto: Permite al personaje ser consciente de la presencia de cualquier Akuma que tenga activado algún poder por encima de un Sello, pues podrá percibir el Eco (una especie de "ruido espiritual") que produce. No podrá ubicar la presencia espiritual, solo sabrá que se encuentra en las cercanías. Cuanto mayor sea la potencia activada del Sello, más certera será esta sensación. El Sello de un Shikigami también sería detectado de esta manera, al igual que el uso de Kidou o Madou (mediante reglas estándar). El alcance de Comuni3n es de Nivel de Sello x10 metros.

Límites: A diferencia de otros poderes, este no requiere alimentar al Akuma.

Acción: Reactiva.

* Control del Cielo

Mayor: Tenshi **Menor:** Ninguno.
Clase: Físico

Requisito: Vuelo.

Efecto: Este poder incrementa exponencialmente la capacidad de maniobra aérea del Tenshi, permitiéndole ejecutar maniobras

excepcionales con una facilidad indescriptible. Una vez activado el poder de Vuelo, el Control del Cielo proporcionará al Akuma una serie de ventajas por cada Nivel de Sello empleado:

+10 a la *Habilidad de Atletismo maniobrando en el aire*.

+5PDD *contra ataques a distancia mientras combate en el aire*.

Sustituye la FUE efectiva del personaje por el Nivel de Sello girado en Vuelo manejando armas siempre que haya movido al menos 10 metros. Este bono se aplicará exclusivamente a efectos de cálculo de Daño de las armas cuerpo a cuerpo.

Especialización: (IPF) Reduce -1D de ataque a un atacante a distancia por asalto durante toda la escena. (IPF) Reduce en -1D de ataque a los atacantes a distancia durante un asalto.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Para usar este poder es necesario activar el poder Vuelo.

Acción: 1 Acción Pasiva

* **Controlar lo Inerte**

Mayor: Mahou-Tsukai

Menor: Ninguno

Clase: Mental

Efecto: El Mahou-Tsukai puede utilizar su energía sobrenatural para controlar objetos inorgánicos simplemente con su mente, cambiándolos de forma, o estropeando mecanismos, que volverán a su estado original cuando se interrumpe el control. De esta forma pueden crearse objetos, hacer que mecanismos no funcionen o activarlos a distancia (puede requerirse una tirada apropiada para saber cómo funcionan), abrir agujeros en el pavimento, y cualquier cosa que se le ocurra.

Solo hay tres límites: no puede afectar a nada hecho en plata, aunque solo sea parcialmente o simplemente esté bañado en dicho metal; no puede afectar a nada que esté cargado de o formado por energía, ya sea ordinaria o sobrenatural; y no puede afectar a nada que no vea directamente. Cada objeto cuesta un Nivel de Sello.

Especialización: (IPF) El objeto creado es permanente. (IPF) La modificación dura una escena.

Límites: Se considerará objeto a algo inorgánico, de un tamaño razonable (como una puerta), de una sola pieza (aunque puede ser parte de un mecanismo expuesto) y que no sea electrónico ni sobrenatural ni esté cargado de dichas energías. Así podría abrirse un agujero en una puerta, pero no en una verja electrificada, ni se podría destruir un Arma Akuma o un Bot. Para afectar a un objeto en movimiento o asido por alguien se requerirá un ataque exitoso con Arma Sobrenatural (sin penalización alguna) y para estropear un mecanismo se requiere saber cómo funciona, quizá mediante una tirada de la habilidad pertinente. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción por objeto

* **Coordinación Absoluta**

Mayor: Bakemono

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Cola/Miembro Extra

Efecto: A través de la práctica, el Bakemono desarrolla un control sobre sus miembros extra parecido al de los insectos, aumentando la coordinación de los mismos e incrementando su efectividad. La coordinación proporciona un bono natural al total de sus tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo del personaje en +1 por cada miembro extra dedicado al combate.

Especialización: (IPF) Incrementa el total de la tirada de Defensa en la misma cantidad durante una escena. (IPF) Incrementa el total de Daño en la misma cantidad durante una escena.

Límites: Este poder es pasivo y exige activar Cola/Miembros Extra.

Acción: Pasivo

* **Desplazamiento Espacial**

Mayor: Mahou-Tsukai

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Coste: 1 punto de Poder.

Requisito: Movimiento Instantáneo

Efecto: Utilizando las capacidades que le confiere Movimiento Instantáneo, el Mahou-Tsukai puede defenderse de sus oponentes

desapareciendo literalmente del camino de sus ataques y apareciendo a una distancia no superior a 10 metros, con las limitaciones de Movimiento Instantáneo. A efectos de juego, el jugador lanzará 1D y, si obtiene una tirada igual o inferior a 2, habrá logrado defenderse con éxito, evitando la agresión de forma automática. En caso de fallo, el Mahou-Tsukai podrá defenderse de la forma usual, añadiendo a su tirada de Defensa una bonificación natural igual al resultado del dado y siempre que se haya activado el poder con anterioridad a la agresión. Cualquier ataque en área superior a 10 metros de radio ignorará sus efectos y los inferiores a 10 metros reducirán la cifra necesaria para la defensa automática en -1. Fijar Objetivo ignora este poder.

Especialización: (IPF) Incrementa la tirada a 3 o menos toda una escena.

Límites: Es posible utilizar esta capacidad una vez por cada Nivel de Sello, un solo intento por ataque recibido.

Acción: 1 Acción por cada defensa.

* **Detonación Sangrienta**

Mayor: Yoma

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Coste: 5 puntos de Poder Akuma.

Requisito: Manipulación Sanguínea

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Yoma posee la capacidad de hacer que su voluntad afecte a la energía de la sangre que mana de las heridas de sus oponentes, haciéndola detonar para incrementar el tamaño de sus Hemorragias. Para hacer esto, el personaje debe estar a una distancia no superior a 10 metros de su víctima y concentrar su poder de Manipulación Sanguínea en este efecto, con lo que no podrá utilizarlo en otra forma. El objetivo es afectado de forma automática, doblando la pérdida de heridas de la Hemorragia (2PG por punto de fallo) y doblando a su vez la cantidad de PG de regeneración necesarios para cerrarla (a 4/8/12PG). Una vez un personaje es afectado con Detonación Sangrienta su sangre se considerará "cargada" durante la siguiente hora y no podrá ser afectado una segunda vez. Las Hemorragias recibidas posteriormente no doblarán su efecto.

Especialización: (IPF) Ignora el coste en Poder Akuma.

Límites: Una vez afectado un objetivo, el efecto es permanente hasta que sus Hemorragias sean cerradas.

Acción: 2 Acciones

* **Drenar Esencia Vital**

Mayor: Tenshi

Menor: Gaki, Mahou-Tsukai, Oni

Clase: Mental

Efecto: El Akuma puede, mediante el contacto físico, arrancar la esencia vital de su objetivo y absorberla para sí mismo. Una vez girado un Sello, cualquier ser humano no sobrenatural al que mate verá su esencia vital capturada, lo cual alimentará el Poder Akuma del usuario en 10 puntos. Si se utilizan dos Sellos o más, el drenaje no requiere de la muerte del objetivo, pudiendo absorber cuanto Poder se desee mediante el contacto físico a razón de tantos puntos como Sello girado. En caso de emplearse sobre un personaje con capacidades sobrenaturales requerirá contacto físico y solo drenará tantos puntos de Poder como Sello girado. El contacto necesario no requiere causar daño, bastando con que el oponente bloquee con armas naturales o un contacto casual.

Efecto Menor: El efecto menor permite un máximo de 3 sellos.

Especialización: +2 puntos de drenaje por contacto.

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* **Empatía**

Mayor: Mahou-Tsukai, Yoma

Menor: Tenshi

Clase: Influencia (Fuerza de Voluntad)

Efecto: El personaje puede afectar y manipular las emociones de los humanos, mediante la proyección de su voluntad sobre la mente de su víctima. El control permite aumentar gradualmente la emoción o bien crear una completamente irracional, afectando el comportamiento de los humanos, paralizándolos de miedo,



haciéndolos huir despavoridos o confundiendo sus procesos mentales y volviéndolos susceptibles al control del Akuma.

La Influencia se aplicará sobre la Frialdad en el caso de afectar emociones o sobre la Fuerza de Voluntad en el caso del control. Para controlar, hay que usar al menos dos niveles de Sello.

Efecto Menor: El efecto menor solo permite influir mediante la emoción del amor, el deseo o el placer. Funciona con ambos sexos.

Especialización: (IPF) Permite implantar una orden en un humano normal durante 24 horas. **(IPF)** Extiende el control de seres no sobrenaturales toda la escena, aunque el poder no podrá usarse de nuevo hasta que cese.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. La PR podrá hacerse una vez por hora o en el momento en el que se reciba una orden que vaya en contra de su naturaleza o que sea autodestructiva (en este caso obteniendo un +5 al efecto).

Especial: Es posible utilizar el control en conjunción con un gasto de 5 puntos de Poder Akuma para hacer olvidar un suceso a un ser humano, aunque seguirá enterrado en su memoria pudiendo ser recuperado posteriormente mediante poderes mentales o hipnosis.

Acción: 1 Acción

* Empatía Animal

Mayor: Gaki **Menor:** Bakemono, Yoma

Clase: Influencia (Con. Supervivencia)

Efecto: El personaje puede afectar y manipular las emociones de los animales, mediante el empleo de su voluntad sobre las limitadas mentes de sus víctimas, obligándolos a cumplir sus deseos como fieles mascotas. El control permite crear una emoción de miedo o lealtad en los animales objetivo, afectando su comportamiento, haciéndolos huir o defender al Akuma. Se podrá dar órdenes a los animales de forma empática y que estos las entiendan y obedezcan, pudiendo aplicar las ventajas de Liderazgo. Las criaturas y la Influencia necesaria para controlarlas se encuentran en el *Capítulo XIII*.

Efecto Menor: El efecto menor permite utilizar un solo sello.

Especialización: (IPF) Los animales reciben Élite+1. **(IPF)** +10 PDA y PDD.

Límites: Para afectar con este poder no se requiere una prueba de resistencia. Si los animales son comunes, simplemente bastará con utilizar los puntos de Influencia necesarios para afectar a la cantidad deseada de criaturas. En el caso de tratarse de animales entrenados, se sumará a la cantidad de Influencia necesaria, la habilidad de entrenamiento del dueño del animal. La emoción utilizada funciona automáticamente. Los animales del tipo elegido pueden responder a la llamada del Akuma en un área de 100 metros, hasta el límite de control. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Esclavos de Sangre

Mayor: Yoma **Menor:** Ninguno.

Clase: Sobrenatural **Coste:** Variable.

Requisito: Empatía o/y Empatía Animal.

Efecto: Este poder permite al Yoma infectar parcialmente a humanos o mamíferos mediante su sangre, proporcionándoles parte de su energía sobrenatural, que les otorga una serie de impresionantes mejoras físicas como una mejor coordinación, velocidad y ciertas capacidades excepcionales. La manera de inocular la sangre de Akuma es lo de menos; puede ser mediante inyección o ingestión, voluntaria o involuntaria. Al hacerlo, el Yoma elige con cuanta energía sobrenatural imbuye la sangre, que puede ser de hasta 5 puntos de Poder Akuma por Nivel de Sello que posea. Así, el humano o animal alimentado con dicho fluido dispondrá de una cantidad de puntos de Poder Akuma que podrá emplear a posteriori para adquirir temporalmente las siguientes ventajas:

Habilidad: +1D a todas las tiradas Físicas. Coste: 1 punto. Duración: 1 escena.

Fuerza: Daño +1L0(c/c), +1D al Pozo. Coste: 2 puntos. Duración: 1 escena.

Reacción: +2 Ini y +1 Acción. Permite defenderse como si se poseyera Características sobrenaturales. Coste: 2 puntos. Duración: 1 escena.

Resistencia: +2 Base PG/+5PG (Esbirros). Coste: 5 puntos. Duración: 1 día.

Resistencias Incrementadas: +2 a los efectos de las pruebas de Resistencia. Coste: 2 puntos. Duración: 1 escena.

Sentidos Incrementados: +20 a la Habilidad de Percepción. Coste: 2 puntos. Duración: 1 día.

Además de todo esto, se considerará al humano o animal como un ser con capacidades sobrenaturales a la hora de afectarlo mediante capacidades de control mental, excluyendo al Yoma que podrá hacerlo con normalidad. Los Esclavos de Sangre no pierden su libre albedrío pero normalmente son controlados mediante Empatía (su Frialdad/Fuerza de Voluntad se considera la mitad al resistirse al usuario del poder) o con la adicción al poder que otorga la sangre demoníaca. El Akuma puede "sentir" las emociones de sus esclavos, determinar su posición (siempre y cuando no estén tras un Kekkaï), proyectar mensajes mediante sueños y hacerles venir a su presencia (sienten la urgencia de acudir con su amo y, sin saber dónde se encuentra, instintivamente se dirigen hacia él). Cuando un Esclavo de Sangre acaba con sus reservas de Poder Akuma, se siente débil y enfermo, necesitando instintivamente una nueva dosis como si de una droga se tratase. Este efecto secundario permanece durante tantos días como Puntos de Poder Akuma haya consumido de forma ininterrumpida.

Especialización: (1PF) Reduce el coste de una ventaja en -1. (1PF) Una de las ventajas es permanente mientras posea Poder Akuma.

Límites: El uso de este poder requiere el gasto de Poder Akuma. Para afectar humanos se requerirá Empatía y para animales Empatía Animal. Una criatura no puede acumular más de 5 puntos de Poder Akuma a no ser que use un Nivel de Sello específicamente para aumentar ese límite en +5. Cada día que pasa, se disipa un punto de Poder Akuma.

Acción: Un asalto completo.

* Estallido de Furia

Mayor: Oni **Menor:** Ninguno

Clase: Sobrenatural

Requisito: Rugido de Batalla

Efecto: Concentrando toda su ansia de sangre y su energía sobrenatural, el Oni puede liberarla de golpe, generando un monstruoso campo eléctrico a su alrededor que sale disparado en sentido vertical, de forma contraria a un rayo natural, semejante a una columna que sostuviera el cielo. El Estallido de Furia afectará a todos aquellos trabados en cuerpo a cuerpo con el Akuma, a los que provocará 0L3 de daño Elemental Metal, aplicando +1L0 por cada Nivel de Sello girado. Puesto que el rayo saldrá disparado hacia el cielo, podrá destruir techos, paredes o estructuras en el proceso, según su potencia. Los ataques se efectuarán por cualquier habilidad de combate cuerpo a cuerpo, aplicando toda la habilidad, tablas incluidas. Es posible atacar a un objetivo aéreo con el Estallido, pero en ese caso se exigirá la habilidad de Arma Sobrenatural.

Todos los aparatos electrónicos a una distancia inferior a 20 metros del Estallido se apagarán por los efectos del pulso eléctrico. Los Bots y criaturas similares son afectadas parcialmente, recibiendo un penalizador de -1D a todas sus tiradas durante 1 asalto por Nivel de Sello, a no ser que dispongan de una Armadura Elemental Metal +9 o superior. Tras utilizar este poder se requiere un período de recarga de 10 asaltos menos la RES del personaje.

Especialización: (1PF) Provoca Shock+. (1PF) Anula el periodo de recarga.

Límites: Este poder consume todas las Acciones naturales del personaje, excepto la de Defensa si se ha declarado. El alcance vertical del rayo son 50 metros por Nivel de Sello, aunque el aspecto lumínico será espectacular pareciendo atravesar las nubes.

Acción: 1 Asalto (permite usar 1 Acción para defensa)

* Forma Inmaterial

Mayor: Yoma **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Efecto: El Akuma disminuye la densidad de su cuerpo mediante

simple concentración, eliminando su peso y transformándose en un ser de carne y sangre fluida o en un fantasma insustancial. Según el nivel de Sello utilizado, este poder proporciona diversos grados de ventaja. Al contrario que otros poderes, las ventajas que proporciona van dadas por el número de Sellos girados:

*1 *Sello:* Puede ser atravesado por cualquier forma física no energética, ya que ofrece menor resistencia al impacto. Recibe una Armadura Física y Balística de 6 resistente a Perforante, aunque el daño Sobrenatural o Elemental le afecta normalmente. Su FUE baja a 1 en cuanto al tipo de armas que puede manejar y provoca la mitad de daño con todos sus ataques físicos.

*2 *Sellos:* Igual que el anterior, pero es intangible frente a cualquier tipo de agresión física o balística. Ni provoca ni recibe daño de ataques físicos aunque el daño Sobrenatural o Elemental le afecta normalmente. Además, su FUE se considera 0 y no puede levantar pesos, aunque sus ropas cambian con él igual que sus armas y objetos personales que lleve encima con asiduidad (tamaño razonable).

*3 *Sellos:* Igual que el anterior. Además, puede atravesar muros como un fantasma, atravesando sus poros a nivel molecular. Solo puede ser dañado con ataques Sobrenaturales. Sus ataques pueden afectar a seres inmateriales.

*4 *Sellos:* Su cuerpo adopta un estado líquido-intangible, pudiendo cambiar de forma como un metamorfo (ver poder *Multiforme*), pero con las limitaciones de este poder a niveles 1 o 2 (a elegir). Además, elimina la restricción de medio daño del Nivel 1.

Especialización: (1PF) La Armadura contra Físico y Balístico del Akuma no puede ser reducida por el Daño Sobrenatural durante toda una escena.

Límites: No es posible cambiar más de una vez por asalto. Es posible, por ejemplo, liarse a cuchilladas y volverse intangible en la última de ellas siempre que el personaje fuera sólido al principio del asalto, aunque si el oponente logra una contra, la transformación no habrá tenido lugar antes del contraataque. Los objetos y armas del personaje cambian con él, debido a que están sincronizados con su energía sobrenatural, pero cualquier otro objeto no lo estará (se requieren varios días para hacerlo). Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción (tanto para cambiar como para volver a la normalidad).

* Fuerza Akuma

Mayor: Oni **Menor:** Gaki, Bakemono, Tenshi, Yoma

Clase: Físico

Efecto: Aumenta la fuerza física del Akuma, incrementando diversas capacidades dependiendo del nivel de Sello empleado. Cada Nivel de Sello proporciona lo siguiente:

+1L0 al Daño y +1 a los efectos de las PR de FUE

+1 al efecto de las tiradas de Ataque (cuerpo a cuerpo)

+1 a FUE para límites de carga.

Además, dobla el peso máximo que puede levantar el personaje. Por ejemplo, si un personaje posee FUE4 y 2 Niveles de Fuerza Akuma podría levantar 1200Kg, 2400 si usa 1PF.

Efecto Menor: Permite utilizar un máximo de dos Sellos.

Especialización: El personaje recibe un incremento permanente de +1 a su Característica de FUE.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Ghouls

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

Clase: Sobrenatural

Requisito: Animación Necromántica.

Efecto: Una mejora de Animación Necromántica, la posesión de este poder otorga a las Marionetas o Títeres creados por el Mahou-Tsukai una serie de ventajas que las harán mucho más resistentes y útiles como criaturas:

Incremento de Daño (c/c): +1L0. *Daño Físico. Provocan Plaga.* +2 Iní, +1 Acción, +1 Élite y +3 a Armaduras F/E.

Regeneración: 1/2 por asalto según sean Marionetas/Títeres, lo cual permite que se levanten a no ser que se les decapite.

Las Marionetas y Títeres Ghoul se diferencian de sus contrapartidas más débiles en sus ojos, que brillan con una luminosidad rojiza que los hace más aterradores. Sus movimientos son menos torpes.

Especialización: (1PF) +10PDA/PDD durante una escena. (1PF) +1 Aguante durante una escena.

Límites: Este poder es pasivo y funciona en conjunción con Animación Necromántica. La Regeneración no se acumula con la otorgada por otros poderes como Señor de los Muertos.

Acción: Pasivo.

* Hombre Misterioso

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

Clase: Mental

Requisito: Ocultación del Eco, Retorcer la Realidad.

Efecto: Este poder permite al Mahou-Tsukai afectar las percepciones y los recuerdos de los humanos con los que mantenga contacto, purgando sus mentes de cualquier memoria referente a él o a aquellos a los que proteja. Al utilizarlo, los sentidos de todos los que mantengan contacto con él y no posean capacidades sobrenaturales “no registrarán” la presencia del personaje, limitándose a recordar, si son interrogados, que “había alguien de aspecto sospechoso” pero sin poder determinar su apariencia general.

Por cada Nivel de Sello empleado, un objetivo podrá beneficiarse de este poder, ya sea el usuario o cualquier acompañante que no abandone su alcance visual. Para resistir los efectos del Hombre Misterioso se requerirá una PR MEN5 incrementada en +5 por punto de VOL del Akuma. Un curioso efecto secundario de este poder es que la imagen de cualquiera que se beneficie de esta capacidad aparece borrosa en cualquier fotografía o medio de grabación digital, da igual que el usuario sea consciente de ello o no.

Especialización: Permite asignar un aspecto específico al recuerdo que guardan las víctimas del Hombre Misterioso, aunque siempre ha de ser el mismo, como una especie de alter ego.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Que las víctimas no recuerden posteriormente al Hombre Misterioso no implica que no interactúen con él con total normalidad mientras está presente.

Acción: 1 Acción

* Homúnculo

Mayor: Ninguno **Menor:** Todos

Requisito: Resistencia Akuma

Clase: Físico

Efecto: El personaje posee la capacidad de separar una pequeña parte de sí mismo para poder extender sus sentidos o actuar de alguna forma. Mediante el uso de este poder podrá, por ejemplo, dejar uno de sus ojos o sus oídos en un lugar y espiar a través de ellos o incluso crear una forma más elaborada, pudiendo por ejemplo añadirle varios dedos para que hagan las veces de patas (recibiendo Movimiento 1 y 2 Acciones). No puede crearse ningún homúnculo mayor que una mano, pero si tiene la forma adecuada podrá efectuar muchas acciones. Al dejar de mantenerlo, el personaje podrá elegir entre dejarlo pudrirse (lo cual se considerará una mutilación a efectos de regenerar la herida) o recuperarlo y volver a integrarlo en su anatomía, sin coste alguno.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Crear el homúnculo provoca la pérdida de 10PG y se considera una mutilación a efectos de regenerar la herida.

Acción: 1 Asalto

* Imitación

Mayor: Bakemono **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Multiforme

Efecto: El Bakemono ha alcanzado una maestría tal en la modificación de su cuerpo que puede copiar de forma parcial

algunos de los poderes físicos cuyo uso haya presenciado. Los poderes imitables con este poder son: *Agilidad Akuma, Arma Natural, Armadura Natural, Aumentar Tamaño, Cola/Miembro Extra, Forma Inmaterial, Fuerza Akuma, Radar, Resistencia Akuma, Rugido de Batalla, Secreción de Acido, Sentidos Akuma y Vuelo*. Su mecánica es la siguiente: por cada dos Niveles de Sello girados se activará un nivel del poder elegido, no pudiendo superarse ese límite. A no ser que se obtenga la especialización, no se podrá activar más de un poder a la vez.

Especialización: Permite activar dos poderes a la vez, al coste de 4 niveles de Sello.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Inamovible

Mayor: Gaki

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Fuerza Akuma

Efecto: Este poder convierte al Gaki en un objeto inamovible, recibiendo un +5 a su tirada de las PR de las maniobras de Empujón por la cantidad de Sellos empleados en Fuerza Akuma. Además, su cuerpo absorberá parte de la energía cinética del impacto, acumulando +1L0 por cada 2L2 de daño físico que reciba, que podrá descargar en su siguiente ataque. Si la energía cinética no es empleada en el transcurso de un asalto, se disipará de forma inofensiva. En el caso de que no reciba un impacto por haberlo bloqueado, sumará +1 al total de Daño por cada parada (no esquivas) que realice de forma exitosa. Para usar este poder es obligatorio activar Fuerza Akuma.

Especialización: (1PF) 2 asaltos para descargar durante toda la escena. (1PF) Incrementa en +1 el Aguante durante toda la escena.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga. Solo se requiere girar un único Sello. Los ataques puramente elementales (excepto Tierra) no cargarán de energía cinética al Gaki.

Acción: Pasivo.

* Infección Material

Mayor: Ninguno

Menor: Todos

Clase: Físico

Efecto: No aplicable.

Efecto Menor: El personaje posee la capacidad de “infectar” un objeto con su energía sobrenatural, mejorando sus estadísticas y proporcionándole ciertos beneficios. Por ejemplo, un ordenador infectado podría escribir sin teclear, una pistola generaría munición infinita y una moto mejoraría cualquiera de sus estadísticas. El objeto modifica su aspecto de alguna manera, ya sea cambiando de color, de forma o llenándose de runas luminosas. El objeto seguirá funcionando de la misma manera, o sea, una espada no podrá recibir alcance.

Cada Nivel de Sello permite afectar un objeto que recibirá una sola bonificación. La otra aplicación de este poder es fundir dos armas, como por ejemplo un revolver y una espada, pudiendo usar ambas sin tener que estar cambiando continuamente. En este caso es posible aplicar una bonificación gastando un segundo Sello. Las armas infectadas resisten ataques apuntados y poderes que las inutilicen. Solamente pueden infectarse objetos normales. Si el personaje utiliza varias armas iguales para combatir, todas serán infectadas por el mismo Sello.

Cambios en Vehículos

Acceleración: +1

Blindaje: +3

Estructura: +20

Maniobrabilidad: +5

Velocidad: +4

Cambios en Armas/Armaduras Artificiales

Alcance: MENx25m.

Cadencia: +1

Incremento de Daño (c/c): +1L0

Incremento de Ataque

Incremento de Daño (dist): +1L0

Incremento de Defensa

Manejabilidad

Recarga: Munición infinita.

La Armadura pasa a ser Completa

Armadura (F/B/E) +3

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Inmunidad Química

Mayor: Bakemono **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Veneno de Almas

Efecto: A partir de su propia inmunidad al Veneno de Almas, el Bakemono desarrolla una tolerancia extrema a las sustancias químicas que pueden causarle daño, recibiendo un +5 a los Efectos de las PR contra cualquier toxina por Nivel de Sello girado, así como una Armadura de 15 contra los efectos del ácido.

A mayores, por dos Niveles de Sello se obtiene el mismo bono contra un Efecto a elegir entre *Envenenamiento*, *Incineración*, *Congelación*, *Plaga* o *Shock*.

Especialización: (1PF) Inmunidad a una toxina toda una escena. (1PF) Reduce un Estado Alterado por nivel de Sello durante una escena.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Intuición del Guerrero

Mayor: Oni **Menor:** Ninguno

Clase: Protección

Requisito: Sentidos Akuma

Efecto: A través del uso de este poder, el Oni recibe la capacidad de percibir el espíritu combativo o “*ki asesino*” que emiten los seres vivos antes de efectuar una agresión, pudiendo anticiparse a situaciones en las que sus sentidos podrían resultar engañados. A efectos de juego, establece una zona a su alrededor en la que cualquier atacante es percibido de forma automática a no ser que carezca de emociones. Es posible encubrir el “*ki asesino*” mediante una PR VOL10 más 5 por Nivel de Sello, pero no es común que alguien que no sepa a qué se está enfrentando tenga derecho a dicha tirada. Los Bots o las agresiones indirectas no son detectadas por la Intuición del Guerrero.

1 Sello: 1 m de radio.

2 Sellos: 10 m de radio.

3 Sellos: 100 m de radio.

4 Sellos: 250m de radio.

5 Sellos: 1000 m de radio.

6+ Sellos: Cualquier ataque.

Especialización: (1PF) Los efectos duran toda la escena sin necesidad de alimentar al Akuma, aunque debe girarse el Sello.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Invisibilidad

Mayor: Bakemono, Tenshi **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Efecto: El personaje es invisible mientras permanezca inmóvil, refractando la luz con su energía sobrenatural. Esto incluye cualquier forma de percepción visual, abarcando cualquier tipo de energía luminica (infrarrojos o amplificadores de visión nocturna y detectores de movimiento por láser). Los detectores de calor funcionarán normalmente. Mientras permanezca invisible, solo podrá ser detectado por otros sentidos diferentes a la vista. Al coste de dos Sellos podrá moverse mientras usa este poder.

Especialización: (1PF) El personaje puede hacer visible a alguien invisible con tocarlo (dura mientras mantenga el poder).

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Jikkenkai

Mayor: Bakemono, Gaki, Tenshi, Yoma, Oni

Menor: Mahou-Tsukai

Clase: Sobrenatural

Requisito: Un mentor Onmyoji o Shinsengumi, al menos un año de entrenamiento o un acontecimiento dramático adecuado.

Efecto: Durante las décadas de colaboración entre la Agencia y los Onmyoji, se ha desarrollado una capacidad especial que permite usar un alma humana como canalizadora de la energía sobrenatural de un Akuma, pudiendo emplearla con un poderosísimo efecto destructivo. A esta técnica se la ha bautizado como Jikkenkai, *La Liberación del Verdadero Poder*, aunque es una variante o perversión de las técnicas Rikajutsu.

Una vez adquirida, el Akuma recibe un conocimiento superficial de las Técnicas Rikajutsu de Shinsengumi. Para empezar, podrá elegir tres Capacidades Rikajutsu de entre las siguientes: *Armadura*, *Ataque*, *Daño Final*, *Defensa*, *Efecto Físico*, *Efecto Mental*, *Iniciativa*, *Mantenimiento*, *Perforante*. Calculará su Límite en base a Con. Ocultismo/20 + Desarrollo Sobrenatural/20 + puntuación de Sello/2. A la hora de crear técnicas, el Akuma dispondrá de tantos puntos como su Límite, sin poder utilizar las Capacidades por encima del nivel 2. Al utilizarlas, el personaje gira uno de sus Sellos y paga el Coste de Ki en puntos de Poder Akuma. La forma de ataque del Jikkenkai se verá afectada por el tipo de agresión que se efectúe: un Oni podría añadirlo a su ofensiva en cuerpo a cuerpo y otro personaje podrá añadirlo a su ataque de armas de fuego o a uno de sus poderes sobrenaturales. El jugador es el encargado de crear el efecto estético del poder, pudiendo ser cualquier cosa que le apetezca, desde un dragón de fuego a una lluvia de proyectiles o una onda de rayos.

Efecto Menor: El Límite de las Técnicas se reduce a la mitad.

Especialización: El Akuma puede crear nuevas técnicas a un coste un 50% mayor que un Shinsengumi.

Límites: No puede ser comprado al crear el personaje.

Acción: Como una Técnica Rikajutsu.

* Jinete del Infierno

Mayor: Ninguno **Menor:** Todos

Clase: Físico

Efecto: No aplicable.

Efecto Menor: El personaje posee la capacidad de “infectar” su vehículo con su energía sobrenatural, modificando su aspecto, así como sus características. Un vehículo infectado gana la capacidad de moverse por cualquier tipo de terreno, y las motos pueden saltar (dentro de los límites de su movimiento) así como correr por superficies verticales. Por un Nivel de Sello ganará dos de los modificadores listados abajo y, por dos Niveles, recibirá cuatro de ellos (pudiendo utilizar dos para incrementarlos al segundo grado), además de compartir cualquier poder físico con el usuario. Por ejemplo, podría usar su regeneración con el vehículo, proporcionarle Armadura Akuma o hacer que lance Ataques de Energía. Además, un vehículo modificado será inmune a cualquier poder que pueda inutilizarlo directamente. Los posibles modificadores son:

Aceleración: +1/+2

Blindaje: +3/+6

Estructura: +25/+50

Maniobrabilidad: +5/+10

Velocidad: +5/+10

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. El vehículo cambiará de aspecto lo suficiente como para resultar muy vistoso. Puede estar cubierto de runas luminosas, de grabados siniestros, o inflamado en llamas, aunque son efectos visuales y no causarán daño.

Acción: 1 Acción

* Llamas del Espíritu

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Oni

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Akuma utiliza su energía sobrenatural para crear un estallido de llamas que abrasan en cuerpo y alma a sus oponentes. Este ataque afecta tanto a criaturas inmateriales como a seres vivos, ocasionando la destrucción de su energía vital o de su Poder Akuma, así como su cuerpo. El ataque proporciona un efecto de “envenenamiento” físico y espiritual a otra forma de ataque, incluso si esta es sobrenatural. El daño que causa se aplica a los PG y al Poder del oponente, y es igual a los dados guardados del ataque o a los niveles de Sello girados, lo que sea mayor. Los objetivos parecen víctimas de una consunción que los marchita desde el interior. Las Llamas del Espíritu no son acumulativas.

Efecto Menor: El efecto menor es un ataque cuerpo a cuerpo.

Especialización: (1PF) Elige una forma de ataque o un hechizo. Durante toda la escena, las Llamas le proporcionan daño Sobrenatural.

Límites: Las Llamas del Espíritu se aplican a un solo ataque.

De fallar, no causa efecto alguno y se habrán desperdiciado los Sellos girados.

Acción: 1 Acción

* Manipulación Sanguínea / Sombra

Mayor: Yoma **Menor:** Tenshi

Clase: Físico / Escudo

Efecto: El Akuma posee la capacidad de utilizar su energía sobrenatural para modificar la estructura y densidad de su sangre o su sombra (a elegir de forma permanente) pudiendo hacer con ella un material maleable con el que puede crear multitud de formas.

Así puede crear tentáculos o armas con una longitud máxima de 10 metros, usarla como cualquier tipo de arma, formar cualquier tipo de objeto (incluyendo objetos mecánicos como una pistola que dispare de verdad aunque con su propia munición, unas tijeras que corten...), unas alas para planear de forma pobre o incluso usarla como una pantalla defensiva que le proporciona un +5 PDD y una Armadura Física o Balística de +3 (cantidades fijas, da igual el número de Sellos empleados) pudiendo emplearla como Escudo Sobrenatural. Cada Sello permite crear un objeto o una limitada cantidad de objetos pequeños como dardos o similares. Al coste de un Sello puede proporcionarse +1LO a cualquier arma que se cree.

Efecto Menor: El efecto menor permite utilizar un máximo de 2 Sellos y un solo objeto.

Especialización: (1PF) El objeto creado dura una escena sin mantenerlo. **(1PF)** Incrementa las Armaduras a +6 durante una escena.

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Las armas que se crean pueden alargarse hasta 10 metros al atacar (al coste de 1 Acción Pasiva). Puede crearse cualquier forma, pudiendo usar la sangre para subir a un tercer piso, sacar unos tentáculos que frenen una caída, convertir unas dagas de sangre en pistolas (al coste de 1 Acción Pasiva) o cualquier efecto que el jugador imagine. Las aplicaciones de este poder son casi infinitas. Las modificaciones en objetos ya creados, como recargar un arma de este material, sacar armas arrojadas pequeñas entre los dedos o similares, requieren 1 Acción Pasiva, considerándose una forma de mantenimiento.

Acción: 1 Acción / 1 Acción Pasiva para pequeñas modificaciones de un efecto ya creado.

* Mente Akuma

Mayor: Bakemono, Mahou-Tsukai

Menor: Gaki, Oni, Tenshi, Yoma

Clase: Físico

Efecto: Aumenta tanto el raciocinio como la percepción del Akuma, proporcionándole ciertas capacidades según el Nivel de Sello que emplee. Cada Nivel otorga:

+5 a las Habilidades de MEN y +1 a las PR de MEN.

Incremento de Daño (dist): +1LO para las Armas de Fuego.

+1 al efecto de tiradas de Ataque de Armas de Fuego/Proyectil.

Además, mientras el poder esté activo, las Armas de Fuego o Proyectil recibirán un incremento de +10PDA.

Efecto Menor: El efecto menor permite un máximo de 2 Sellos.

Especialización: El personaje recibe un incremento de +1 permanente a su característica de MEN.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Mente Sobre Materia

Tipo: Mahou-Tsukai

Menor: Ninguno

Clase: Sobrenatural/Escudo

Efecto: El Mahou-Tsukai puede utilizar su energía sobrenatural para mover objetos de un peso aproximado de 50 Kgs. por nivel de Sello, considerándose una FUE de 1 por cada 2 puntos de Sello, pudiendo incluso proyectar esa fuerza frente a sí mismo para detener los ataques con Arma Sobrenatural, ya sea con un campo de energía cinética que detenga los ataques dirigidos contra el personaje o con vectores de fuerza cinética que los repelan. Para arrojar cosas con este poder, se empleará la habilidad

Ataque Sobrenatural, usando el daño de las armas arrojadas (en proporción a lo que se arroje).

Atacar con él directamente se considera un ataque físico a todos los efectos con Daño de 0L2 (modificado por la FUE del mismo) con un Incremento de Daño (dist) por cada dos niveles de Sello, usando la habilidad de Ataque Sobrenatural. El ataque causará un efecto de Empujón++. Es posible emplear la FUE del poder para apresar a un objetivo, aunque en este caso no provocará daño.

Especialización: (1PF) Dobra la FUE del poder durante una escena.

Límites: Es posible efectuar combos arrojando cosas con este poder, efectuando un Parámetro Combo por cada Acción y objeto empleados en ello. También se pueden hacer dos cosas diferentes al mismo tiempo, como atacar a alguien y establecer un campo cinético para defenderse, aunque habrá que dividir los sellos entre ambas. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción (defenderse cuesta 1 Acción Pasiva)

* Miembro Extra

Mayor: Bakemono

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Efecto: El Akuma puede generar una cola, una extremidad o varias (brazo, tentáculo, patas...) o algún tipo de apéndice que puede utilizar según le plazca, proporcionándole un incremento a sus Acciones por cada miembro extra, que podrán ser empleados para movimiento si se trata de patas o para ataque si se trata de miembros, tentáculos o cola. Cada nivel de Sello permite generar uno de los siguientes tipos de miembro.

Miembro Prensil: Proporciona +1 Acción para usar armas, apresar o acribillar a los oponentes usando armas de fuego.

Pata/Pierna: Incrementan en 1 el Movimiento por cada 2 Sellos. Por 1 Sello permiten moverse por superficies verticales.

Miembros Armados: Los miembros pueden ser utilizados en conjunción con Metamórf o Arma Natural, recibiendo los beneficios de dichos poderes y proporcionando +1 Acción para combate cuerpo a cuerpo. Además, la FUE de los miembros armados se considera un punto superior a todos los efectos.

Tentáculo: Pueden estirarse hasta 10 metros para apresar o atacar a los oponentes. Proporcionan +1 Acción para atacar y las estadísticas de un látigo, usándose con Pelea o Cuerpo a Cuerpo.

Especialización: (1PF) Pueden extraerse varias colas o miembros para obtener más o diferentes ventajas, pero cada clase diferente requiere 1 Acción Pasiva para su mantenimiento.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Solo puede crearse un tipo de miembros a la vez, a no ser que se especialice.

Acción: 1 Acción

* Movimiento Instantáneo

Mayor: Mahou-Tsukai

Menor: Bakemono, Oni, Yoma

Clase: Movimiento

Efecto: El Akuma puede salir y entrar de la realidad durante milésimas de segundo, trasladándose instantáneamente al lugar donde desee, siempre que pueda llegar por medios normales, pareciendo salir del suelo, de las sombras o incluso del aire. La aparición del Akuma provoca una vibración en el espacio circundante que le impide sorprender a sus oponentes. Cada 2 Niveles de Sello extra girados incrementan en +1 el Movimiento del personaje únicamente para moverse de forma instantánea.

Efecto Menor: El efecto menor solo permite utilizar un máximo de un Sello, bajo las reglas arriba descritas.

Especialización: (1PF) Proporciona 1 probabilidad en 1D para esquivar de forma automática un ataque durante toda la escena. Solo un intento por asalto.

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Este poder no provoca la pérdida de Iniciativa por movimiento. Un personaje con Movimiento Instantáneo puede cortarle el paso a otro usando el mismo poder. No es posible incrementar el Movimiento Instantáneo con Acciones.

Acción: 1 Acción

* **Multiforme**

Mayor: Bakemono **Menor:** Gaki, Yoma

Clase: Físico

Efecto: El Akuma utiliza su energía sobrenatural para provocar una mutación controlada en su forma física, por lo que puede variar el aspecto y forma de su cuerpo así como obtener una serie de beneficios. Según en qué ventaja se inviertan niveles de Sello, se obtienen una serie de efectos a elegir entre tres posibilidades:

Cambios estéticos: El personaje puede cambiar la forma externa de su cuerpo a otra diferente, del mismo sexo o no, pudiendo disfrazarse de otra persona, creando cualquier vestuario a partir de su propia carne. Imitar fielmente a otra persona depende de la habilidad de Disfraz, ya que el poder no permite comportarse como el imitado lo haría ni copiar sus rasgos con total exactitud, por lo que los que lo conozcan podrían darse cuenta de que falta una pequeña cicatriz, una peca o que se comporta de forma diferente. No se puede imitar ninguna forma que no sea humanoide. 1 Nivel de Sello.

Elasticidad: La carne del personaje es completamente maleable, como si fuera de goma. Recibe una *Armadura F/B* 6.

Podrá estirarse en proporción a su masa, tomando una forma de manta de unos 3 metros o extender sus brazos hasta 10 metros, aunque tenderá a volver a su forma original si no hay una fuerza que lo impida. Un personaje elástico ve reducida su FUE a efectos de empujar objetos. 1 Nivel de Sello.

Metamorfo: El personaje puede modificar su forma y cambiar sus características de FUE y RES (reduciendo una para incrementar la otra) y redistribuir su masa. Puede sacar armas de hueso y similares que proporcionan *Incremento de Daño (c/c)* +1L0, sacar alas para planear de forma limitada e incluso imitar otras formas de vida como animales, con un aspecto genérico. No es posible utilizar este poder para imitar el aspecto de otra persona o tomar la forma de objetos. 1 Nivel de Sello por cambio.

Efecto Menor: El efecto menor únicamente permite elegir un efecto entre Elasticidad y Metamorfo. En este último caso, se limitará a una única forma animal.

Especialización: (IPF) +3 a la *Armaduras (F)/(B)* durante toda la escena.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción. Cada cambio efectuado mientras se mantiene siempre costará 1 Acción.

* **Necroscopia**

Mayor: Mahou-Tsukai

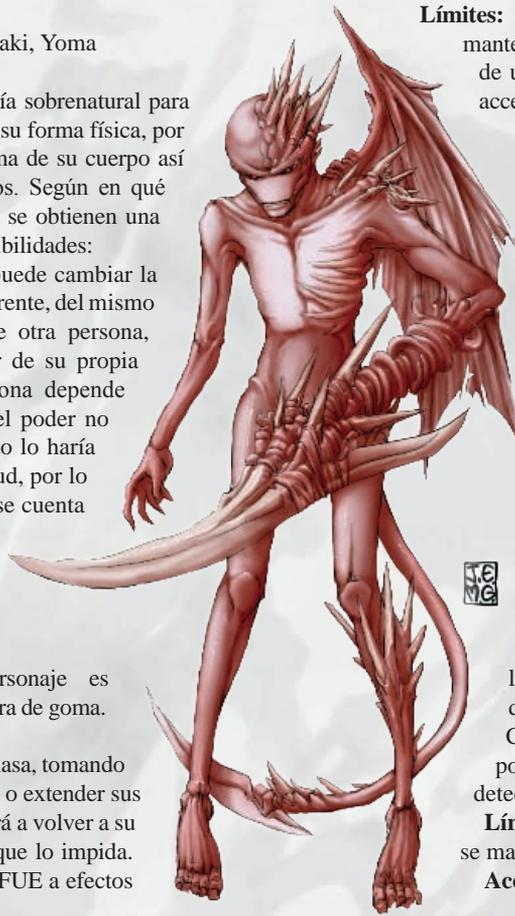
Menor: Ninguno

Requisito: Bolsa de Almas

Clase: Sobrenatural

Efecto: Este poder tiene dos usos. El primero es tocar un cadáver y presenciar los últimos momentos de su existencia, aunque la visión será más borrosa y confusa cuanto más días hayan transcurrido desde el momento de la muerte; si el asesino era inmune a los Otsuge, se le percibirá como una sombra. El segundo es poder conversar con un espíritu que se haya atrapado en la Bolsa de Almas, pudiendo apoderarse de una de sus habilidades, permitiéndole acceso al cuerpo del Akuma. Por ejemplo, si en la Bolsa de Almas se tiene almacenado el espíritu de un pistolero con PDA 70 en Armas de Fuego, el personaje podrá acceder a dicha habilidad. Si el espíritu es voluntario, podrá hacerlo tantas veces como quiera. En caso contrario, el personaje deberá hacerlo por la fuerza, lo cual puede destruir la cohesión del alma. Tras cada escena, hay una probabilidad acumulativa de 1 en 1D de que el alma sea destruida. El uso de este poder requiere un solo Sello.

Especialización: Permite usar ambos efectos simultáneamente.



Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga. No es posible permitir la posesión de más de un espíritu a la vez, por lo que solo se podrá acceder a una única Habilidad.

Acción: 1 Asalto

* **Ocultación del Eco**

Mayor: Ninguno

Menor: Todos

Clase: Mental

Efecto: No aplicable.

Efecto Menor: El Akuma recibe la capacidad de enmascarar su energía sobrenatural, eliminando el "ruido" que produce al usar sus poderes, denominado Eco. Cada Nivel de Sello incrementa en +1 el número mínimo de Sellos que tiene que usar para ser detectado. Así pues, un Sello haría que el uso del segundo grado de los poderes pasase inadvertido, con dos Sellos cubriría el tercer grado, etc.... También evita los cambios físicos provocados por el uso de Sello, como el cambio de color de los ojos. Protege contra los Otsuge de una Maestría de 20 por nivel de Sello empleado y de las habilidades de Comunión de otros Akuma. El uso de este poder es completamente inocuo y no puede ser detectado por Comunión.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* **Onda de Choque**

Mayor: Oni

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Coste: Especial.

Requisito: Fuerza Akuma

Efecto: Concentrando su fuerza sobrenatural en sus manos o en sus piernas, el Oni es capaz de proyectar una potente onda de choque sónica capaz de arrasarlo todo a su paso. Las fuerzas desencadenadas por este poder pueden concentrarse contra un solo objetivo o cubrir un Área circular igual a su FUE en metros con el personaje en su centro.

Contra un objetivo, el ataque alcanzará 50m, causará un Daño Físico de 3L3 y poseerá *Incremento de Daño (dist)* igual a los Sellos girados, provocando Empujón+, siendo posible aplicar el Parámetro Fuerte. En el caso de emplearlo en área, el daño se reducirá a 1L2. El ataque se efectuará por Pelea o Artes Marciales. Nada impide utilizar este poder dentro de un combo.

Especialización: (IPF) Provoca Empujón++.

Límites: Es posible emplearlo dentro de un combo contra un solo objetivo, utilizando el código de Daño mayor, sumando el Incremento de Daño, los Parámetros Combo y Fuerte, y aplicando el Empujón+. Esto agota al Oni, que podrá efectuarlo 1+Vigor/50 veces por escena, requiriendo a partir de ese momento gastar 1PF.

Acción: 2 Acciones

* **Perfección Física**

Mayor: Bakemono

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Agilidad, Fuerza o Resistencia Akuma, Multiforme.

Efecto: El Bakemono utiliza sus capacidades multiformes para implementar las transformaciones físicas que mejoran sus capacidades físicas. A efectos de juego, el personaje podrá activar los poderes, Agilidad, Fuerza y Resistencia Akuma, al coste reducido de dos Sellos, aunque no podrá activar las propiedades Elasticidad y Metamorfo mientras Perfección Física siga en uso.

Especialización: Permite usarla en conjunción con Metamorfo siempre que se haya activado con anterioridad.

Límites: Requiere el mantenimiento de los poderes físicos.

Acción: Pasivo.

* Phobos

Mayor: Tenshi **Menor:** Bakemono

Clase: Influencia (Intimidar)

Efecto: El usuario de este poder es capaz de proyectar su energía sobrenatural transformándola en una serie de ondas ilusorias que provocan el pánico sobre sus víctimas, de inmediato se verán afectadas por sus miedos o manías de una forma irracional. Esto causa dos efectos, según la intensidad que utilice el personaje. A un nivel más bajo, Phobos intimida a los humanos que perciben al usuario como alguien peligroso. La Influencia será aplicada sobre la frialdad de las víctimas, que resultarán intimidadas de forma automática, prefiriendo rehuir al Akuma. Las criaturas sobrenaturales ignoran este efecto.

A pleno potencial, Phobos es mucho más terrorífico. Cualquier personaje que posea una fobia, una manía o cierto miedo a algo, se verá afectado por ella de inmediato de forma irracional, incrementando la PR necesaria para superarla en +5 por Sello utilizado. La causa es psicológica y el centro de la misma es el Akuma que lo utiliza. Por ejemplo, un personaje con fobia a las serpientes verá al Akuma cubierto y rodeado de ellas, uno que tenga miedo a las alturas, notará la sensación de vértigo al acercarse a él, uno con una compulsión de algún tipo sentirá los efectos de la abstinencia.

También es posible inducir una fobia temporal (a decidir por el DJ) en el caso de que el objetivo no posea ninguna. En este caso, la víctima se verá bajo los efectos del Estado Alterado Miedo. Este efecto va incluido en el uso del poder simplemente si el Akuma decide usarlo, pero limitará el efecto del poder a una sola víctima.

Efecto Menor: Permite usar un máximo de un Sello y un objetivo.

Especialización: (IPF) El personaje puede “sentir” si otro posee una fobia o cuál es su mayor miedo.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Diferentes usos de este poder no se acumulan. Cualquiera que logre resistirse con éxito será inmune a los efectos de Phobos durante el resto de la escena.

Acción: 1 Acción

* Radar

Mayor: Bakemono

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Efecto: El Bakemono puede emitir una reverberación espiritual que rebota contra todos los objetos cercanos, permitiéndole “ver” en la oscuridad e incluso localizar oponentes invisibles. Cualquier Akuma con Sentidos Aumentados activados puede escuchar este ultrasonido y localizarlo. El alcance de este sentido es de 100 metros, siempre que no sea bloqueado por paredes, y tiene un rango de 360°. Los ruidos muy fuertes pueden confundirlo, exigiendo tiradas de Percepción con EfMin a discreción del DJ.

Especialización: (IPF) +20 a la habilidad de Percepción “visual” durante toda la escena.

Límites: La percepción circular que proporciona este poder impide que alguien embosque al jugador ya que puede ver sus movimientos, a no ser que haya objetos que lo impidan. Aún de haberlos, al salir de la cobertura para atacar al personaje, éste es consciente de inmediato de la amenaza. Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Los seres en forma intangible no son detectados por el radar.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Reacción Acelerada

Mayor: Tenshi

Menor: Ninguno.

Clase: Físico

Requisito: Agilidad Akuma.

Efecto: Permite al Tenshi utilizar las capacidades conferidas por su velocidad sobrehumana para convertirse en un borrón en movimiento casi imposible de acertar. Por cada Nivel de Sello, el personaje recibirá un +2 al resultado de su tirada de Defensa contra todos los ataques que se reciban. A mayores, su Aguante se

incrementará en 1 punto, da igual los Niveles de Sello.

Especialización: El personaje incrementa permanente su Total de Acción en +1 y recibe un bono permanente a su total de Aguante de +1.

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Reacción Acelerada obliga a entrar en Combate a la Defensiva.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Regeneración Absoluta

Mayor: Gaki

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Regeneración Akuma.

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Gaki incrementa de forma exponencial el crecimiento de sus células, haciendo que su cuerpo se regenere a un nivel tan increíblemente acelerado que las heridas recibidas parecerán cerrarse tan pronto son producidas.

Al final de cada asalto, deberá hacer una PR RES20 modificada únicamente por el Nivel de Sello empleado en este poder, y si la supera, regenera tantas heridas como su Base de PG. Si no supera la PR, actuará como Regeneración Akuma.

Contra daño Maldito funcionará de la forma expuesta en la pág. 107, aunque suma excepcionalmente el Nivel de Sello a la prueba para superarlo.

Especialización: (IPF) El Gaki regenera además una Herida Grave o todas sus Hemorragias.

Límites: Los efectos tienen lugar al girar el Sello.

Acción: 1 Acción

* Regeneración Akuma

Mayor: Ninguno

Menor: Todos

Clase: Físico

Efecto: Este poder acelera la reproducción de las células del cuerpo, cerrando rápidamente las heridas recibidas. Por cada nivel de Sello empleado, el Akuma regenerará automáticamente 2PG al final de cada asalto, pudiendo incrementar la cantidad hasta el doble mediante Des. Físico o el Entrenamiento Recuperación. Contra daño Maldito, funcionará de la forma expuesta en la pág. 107.

Al tratarse de un poder menor, un personaje estará limitado a tantos Niveles de Sello como su puntuación en RES.

Límites: Los efectos tienen lugar al girar el Sello.

Acción: 1 Acción

* Represalia Demoníaca

Mayor: Oni

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Armadura Natural

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Oni convierte su mayor defensa en un poderoso ataque, devolviendo parte de la energía de los ataques cuerpo a cuerpo recibidos contra la fuente de los mismos. De esta forma, el personaje provoca una represalia de daño Físico igual 1D+Nivel de Armadura Natural que el Oni haya activado. La Armadura Física y el Aguante protegen normalmente del daño provocado por la Represalia Demoníaca.

Especialización: (IPF) La Represalia provoca una repulsión contra los ataques, sumando +10PDD durante la escena.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Este poder solo requiere girar un Sello.

Acción: 1 Acción

* Resistencia Akuma

Mayor: Gaki

Menor: El resto.

Clase: Físico

Efecto: Aumenta la fortaleza física del Akuma, mejorando sus capacidades físicas.

Cada Nivel de Sello proporciona:

- Aguante 10/9/8/7/6 (solo en el caso de que lo mejore).

+1 a los efectos de las PR RES.

+1d para las PR RES (por cada 2 niveles).

Efecto Menor: Permite un máximo de 2 Sellos.

Especialización: El Akuma recibe un bono permanente de +1 a su Característica de RES.

Límites: Los beneficios duran mientras se mantenga. Los bonos a las PR se aplicarán incluso contra las agresiones inesperadas.

Acción: 1 Acción

* Resonancia

Mayor: Tenshi

Menor: Ninguno.

Clase: Físico

Coste: 1 punto de Poder Akuma.

Efecto: Permite al Tenshi dominar las ondas sónicas, amplificándolas y transformándolas en una suerte de energía cinética capaz de golpear con la fuerza de una maza o cortar como la más afilada de las espadas. Mediante el uso de Resonancia, un instrumento musical se transforma en un arma capaz de destrozarse desde lejos a sus oponentes, pudiendo alcanzar una distancia máxima de 10 metros por Nivel de Sello.

El ataque tendrá lugar por Arma Sobrenatural.

El Daño será 0L2 aplicando un *Incremento de Daño (dist)* por Nivel de Sello empleado.

Según el tipo de instrumento se aplicará una serie de ventajas:

Instrumentos de Viento: Tipo de daño Balístico, provoca Aturdimiento. El alcance base se dobla.

Instrumentos de Percusión: Tipo de daño Físico (contundente), provoca Empujón. Puede aplicar el Parámetro *Fuerte*.

Instrumentos de Cuerda: Tipo de daño Físico (tajo), provoca Hemorragia. Aplica *Perforante (F)* -6.

Especialización: Proporciona una "Cadencia" de 1 más 1 por cada 50 puntos en Arte, encadenando melodías letales mediante el Parámetro Combo.

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Es necesario el uso de un instrumento musical.

Acción: 1 Acción

* Retorcer la Realidad

Mayor: Mahou-Tsukai

Menor: Ninguno

Clase: Mental

Efecto: El Mahou-Tsukai puede usar su energía sobrenatural para retorcer de forma limitada las leyes de la probabilidad en una zona determinada, haciendo más probable que ocurran cosas que le beneficien. Puede asignar un modificador de 1D en una tirada a sí mismo o a otro por cada nivel de Sello empleado.

Especialización: (1PF) Asigna +1D a todos sus aliados y reduce -1D a todos sus oponentes durante un asalto. Solo una vez por escena.

Límites: El Mahou-Tsukai no puede aplicar más de un dado de bonificación al mismo individuo, debe hacerse antes de que la acción tenga lugar. Puede afectar tanto tiradas de habilidad como de ataque, defensa o daño (+1L0 o -1L0), pudiendo superar los límites, pero el coste en Sello es doble, o sea, cuesta 2 niveles de Sello en vez de uno. Esta bonificación se acumula con cualquier otra.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Rigor Mortis

Mayor: Gaki

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Gaki provoca una serie de cambios en su carne y sus vasos sanguíneos, lo cual le proporciona una serie de beneficios según la cantidad de Sellos que active.

1 Sello: Proporciona un +5 a las tiradas de PR para evitar ser afectado por los Estados Alterados *Aturdimiento*, *Dolor*, *Envenenamiento*, *Hemorragia* y *Shock*.

2 Sellos: Anula los Estados Alterados *Aturdimiento*, *Dolor*, *Envenenamiento*, *Hemorragia* y *Shock*. Dobra el tiempo de activación de los venenos que le afecten.

Especialización: El Nivel 1 se activa automáticamente si se hace uso de Resistencia Akuma 2 o superior.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva



Ilustrado por © Sachsen

* Rugido de Batalla

Mayor: Oni

Menor: Ninguno

Clase: Mental

Coste: 1 punto de Poder Akuma.

Efecto: El Oni puede enfocar sus energías sobrenaturales para llenarse de una ira irrefrenable y un ansia de sangre estremecedora mediante un grito ensordecedor, incrementando su PDA en +10 y añadiendo +1L0 a su Daño. Cada nivel de Sello permite afectar a un objetivo extra que deberá estar dentro de un radio de 10 metros del Oni en el momento de la activación.

Especialización: (1PF) Afecta a un objetivo durante el resto de la escena.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Sangre Ácida

Mayor: Gaki

Menor: Ninguno

Clase: Físico

Requisito: Armadura Natural, Secreción de Ácido.

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Gaki transforma su sangre en un potente ácido cuyas salpicaduras son extremadamente peligrosas, lo que convierte el simple hecho de herirlo en una dolorosa experiencia, potencialmente letal. Todos aquellos que logren causar heridas recibirán una rociada de sangre ácida, que les provocará un 1D, con una duración igual al número de Sellos empleados para este poder.

El daño del ácido se considera Elemento Agua (aunque no causa *Congelación*) y cada punto de daño del mismo destruye uno de Armadura artificial (las sobrenaturales no se ven afectadas). El daño de ácido no es acumulable, pero cada salpicadura extra renovará la duración y provocará 1D de daño de forma instantánea.

Especialización: (1PF) Dobra la duración y dados del ácido de una herida.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Secreción de Ácido

Mayor: Gaki **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Efecto: El Akuma puede lanzar un chorro de potente ácido por alguna parte de su cuerpo (boca, manos, la punta de sus dedos...) hasta un máximo de 5 metros. El ácido devora el tejido vivo, causando 1D+Sello empleado cada asalto. Su duración es de un asalto por nivel de Sello empleado. Es posible incluir este efecto en un combo. Las Armaduras artificiales pueden ser destruidas por el ácido y se reducen en 1 punto por cada punto de daño recibido. Varias aplicaciones de ácido no se acumulan, tan solo renuevan su duración, aunque cada nueva exposición causará el daño inicial inmediatamente. El daño del ácido se considera Elemental Agua, aunque no causa Congelación.

Especialización: (1PF) Dobra la duración y dados del ácido de un ataque.

Límites: Ante varias aplicaciones de ácido solo cuenta la más potente, aunque el Director de Juego puede estimar que lo hacen si el objetivo es enorme. El ataque se efectúa por Pelea o Artes Marciales y puede incluirse en un combo.

Acción: 2 Acciones

* Sentidos Akuma

Mayor: Gaki, Oni, Yoma **Menor:** Ninguno

Clase: Físico

Efecto: Implementa uno de los sentidos del Akuma por Nivel de Sello, otorgando +1D más a cualquier tirada de Percepción en la que intervenga ese sentido, lo cual influye también en las tiradas de ataque apuntado (MEN) o Arma Sobrenatural si se aplica en la vista, aumentando además el daño en +1L0. Además, permite a un Akuma "ver" mediante otros sentidos (el desplazamiento del aire, el olfato), anulando la oscuridad o la invisibilidad en la que se escudan sus oponentes. Todos los sentidos aumentados ganarán un +30 a su Habilidad.

Especialización: (1PF) Capta automáticamente todo lo que el sentido en cuestión pueda decirle sin necesidad de tirar durante un asalto, como cuántos tipos se ocultan en una habitación por el latido de sus corazones.

Límites: Los efectos de este poder no se acumulan con ningún otro y sus beneficios duran mientras se mantenga. Una criatura invisible e inmaterial no será detectada mediante los Sentidos Akuma, ya que no proporcionan *Vision Espiritual*.

Acción: 1 Acción

* Señor de los Muertos

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

Clase: Sobrenatural

Requisito: Animación Necromántica

Efecto: Una mejora de Animación Necromántica. La posesión de este poder otorga al Mahou-Tsukai la capacidad de levantar una mayor cantidad de tropas de los cadáveres a los que tenga acceso, incrementando el número de no-muertos alzados en un 50% (redondeando hacia abajo). Además, las Marionetas ganan *Regeneración: 1* y los Títeres *Regeneración: 2*, lo cual permite que se levanten a no ser que sean decapitados.

Especialización: (1PF) Cada asalto, una marioneta o títere que no haya sido decapitada o destruida se levanta automáticamente.

Límites: Este poder funciona en conjunción con Animación Necromántica.

Acción: Pasivo.

* Sombra Viviente

Mayor: Yoma **Menor:** Ninguno.

Clase: Físico **Coste:** 5 puntos de Poder Akuma

Requisito: Manipulación Sombría.

Efecto: Permite al Yoma utilizar su maestría en el control de las sombras para crear una criatura viviente a partir de la suya, capaz de comportarse de forma independiente y cumplir órdenes sencillas, así como defenderlo de sus oponentes. Una Sombra de Sombras

puede tomar cualquier aspecto, desde un mastín negro como la noche a la más horrible aberración que pueda imaginar su creador. A todos los efectos se considera una criatura multiforme con una serie de límites que se explican más adelante. Sus habilidades dependen directamente de las de su amo, y sus atributos y poderes fluctuarán según las necesidades de su creador y los Niveles de Sello empleados. Como base se considerará que dispone de 1 en todas las Características físicas. Las mentales se consideran nulas, ya que es una simple sombra, excepto para calcular sus Acciones, para lo cual se usará la MEN de su creador. Además, es semi-inmaterial, por lo cual solo recibe la mitad de daño de aquellos ataques que no causen Daño Sobrenatural, pudiendo también filtrarse por aberturas o rendijas. Por cada nivel de Sello, la Sombra recibe estas ventajas:

* +1 en dos de sus *Características físicas*. Por encima de 3 se requieren 2 puntos para aumentarlas. Bajo ninguna circunstancia podrán superar 5.

* +2 *Habilidades* que comparte con su amo, a elegir entre las de FUE y REF.

Además, es posible sacrificar un Nivel de Sello para proporcionarle una de las siguientes capacidades:

* *Armas Naturales: Incremento de Daño (c/c):* +1L1 en el caso de garras/fauces o desarrolla un arma cuerpo a cuerpo sin modificadores. Sin esto, la criatura se considerará desarmada.

* *Enlace Psíquico:* El Yoma puede proyectar su mente dentro de la criatura. Esto significa que podrá manejar la criatura como si de sí mismo se tratara, mientras su cuerpo permanece en coma, sin tener acceso a sus propios poderes. Esto elimina el límite de distancia del poder, que es 50 metros por punto de MEN, así como la necesidad de concentrarse en ella.

* *Aterrorizar:* La criatura toma un aspecto tan horrible que aterroriza automáticamente a todos los seres humanos que no hayan tenido contacto con lo sobrenatural. Según la forma que tomase, sus recuerdos de la experiencia variarán.

La Sombra comparte un pequeño fragmento existencial de su amo, por lo que éste recibe el 10% del daño que le sea causado, que solo podrá regenerar a un ritmo de su RES por hora de descanso. Además, la criatura necesita recibir cierta atención por parte de su creador, que podrá modificar su comportamiento cuando lo desee, si bien ello le obliga a permanecer bajo *Concentración*.

Al ser una criatura semi-inmaterial puede ir vestida o llevar objetos de poco peso, aunque será incapaz de manipular nada que no esté hecho de sombras (como armas). Tampoco puede hablar ni emitir sonidos aparte de los ejecutados por sus movimientos. Su percepción depende directamente de la de su creador, por lo que no podrá hacer tiradas de dicha habilidad a no ser que esté siendo utilizado el Enlace Psíquico. Si la Sombra es destruida, será necesario consumir 5 puntos de Poder Akuma extra para poder reconstruirla.

Especialización: (1PF) La Sombra dura una escena sin necesidad de mantenerla, aunque esto anula el uso de este poder y Manipulación Sombría

Límites: Los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. La criatura no comparte ningún tipo de Tabla, Entrenamiento o poder con su amo. La Sombra no recibe penalizaciones por heridas o Estados Alterados, es vulnerable al elemento Madera (que le causa doble daño) y, si es destruida mediante dicho elemento, no podrá ser recreada durante 24 horas.

Acción: 1 Acción

* Susurro de Muerte

Mayor: Tenshi **Menor:** Ninguno.

Clase: Sobrenatural

Efecto: Este poder es la razón de las leyendas acerca de los ángeles exterminadores en Occidente y de los Shinigami (dioses o ángeles de la muerte) en Oriente. El Tenshi usa buena parte de su energía sobrenatural para amplificar los sonidos que emiten sus cuerdas vocales, convirtiéndolos en unos armónicos cargados de un poder destructor extremo que, curiosamente, se manifiestan

como un extraño eco de tonalidad parecida al acoplamiento de un altavoz, pero aumentado exponencialmente. Visualmente se puede ver un llamativo efecto de distorsión por donde pasa la onda, que provoca un pulso vibracional en el punto de impacto que hace que los tejidos se desgarran en el interior del cuerpo, sin afectar en lo más mínimo a objetos o estructuras. A efectos de juego, el Susurro posee un *Incremento de Daño (dist)* causando Daño Físico 3L3 que ignora cualquier Armadura de carácter no sobrenatural.

Además, si el Akuma está dispuesto a consumir Poder Akuma, podrá usar una versión especial de este poder, concentrando las ondas a su alrededor, en un Área Limitada a un metro de radio de su persona, obligando a todos los que se encuentren en ella, a hacer una PR RES10 por 5 puntos de Poder o PR RES15 por 10 puntos de Poder o morir. Las criaturas con capacidades sobrenaturales son inmunes a este efecto. Se puede discriminar objetivos dentro de la zona.

Especialización: (IPF) Ignora el Aguante del oponente.

Límites: El ataque se efectúa por Arma Sobrenatural.

Acción: 2 Acciones

* Tajo de Aire

Mayor: Yoma **Menor:** Ninguno.

Clase: Físico

Requisito: Agilidad Akuma.

Efecto: Permite al Yoma utilizar las capacidades conferidas por su velocidad sobrehumana para proyectar los ataques de armas de filo de un tamaño no superior a una katana (incluso sería posible usar armas naturales como garras), despedazando a sus oponentes a una distancia máxima de 5 metros por Nivel de Sello. Los Tajos de Aire son tan afilados que reciben las siguientes propiedades por nivel de Sello:

Incremento de Daño (dist) por cada nivel de Sello.

Hemorragia: +1 a la dificultad de la PR por cada nivel de Sello.

Perforante (F): -3 por cada nivel de Sello.

Especialización: (IPF) +1L1 durante un asalto. **(IPF)** El tajo provoca daño *Agravante*.

Límites: El Tajo de Aire provoca daño Físico y no apila con ningún beneficio extra proveniente de otros poderes. El incremento de *Hemorragia* se aplica aunque no se use dicho parámetro, pero en ese caso se considera una simple *Hemorragia* PR RES10. En el caso de usarse el Parámetro *Circular* tanto el alcance del Tajo de Aire como su daño bajan a la mitad y, si es detenido o hiere a alguien, los personajes tras el que logre el bloqueo o reciba el impacto no serán afectados de la misma forma que un área en Onda.

Acción: 1 Acción

* Tercer Ojo

Mayor: Yoma **Menor:** Gaki.

Clase: Mental

Requisito: Sentidos Akuma

Efecto: Si los Sentidos Akuma agudizan las percepciones físicas de un demonio, el Tercer Ojo enfatiza las psíquicas, dotando al Yoma de un abanico de capacidades sobrenaturales de una gran utilidad. Por cada Nivel de Sello, el Akuma podrá acceder a una de las siguientes habilidades:

Eco de la Mente: Permite obtener una impresión general de la motivación de un individuo mediante una palabra que la define: expectación, lujuria, venganza, admiración, amor...

Ojos en la Nuca: Amplifica la sensación que se tiene al ser observado, permitiendo percibir dicha sospecha como una certeza, aunque no proporciona información alguna de la fuente ni los motivos. Cualquier poder que bloquee un Otsuge (adivinación) también bloquea esta habilidad, igual que ocurre si la vigilancia no se produce directamente, sino a través de medios electrónicos.

Psicometría: Permite discernir impresiones psíquicas de las emociones que han impregnado un objeto, en forma de flashbacks mentales. Por ejemplo, un colgante podría estar ligado al aniversario en que fue regalado o el arma de un crimen vincularse a las emociones del asesino. Según la fuerza y antigüedad de las improntas psíquicas puede requerirse una tirada de Percepción a discreción del DJ.

Visión Espiritual: Permite percibir seres espirituales como Ayakashi.

Efecto Menor: El efecto menor permite adquirir una sola habilidad que deberá ser elegida al adquirir el poder.

Especialización: (IPF) Permite usar el Tercer Ojo para sustituir la visión normal.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Transposición

Mayor: Ninguno **Menor:** Todos

Clase: Movimiento

Efecto Menor: El Akuma puede salir y entrar de la realidad durante milésimas de segundo, en una forma limitada del Movimiento Instantáneo, pudiendo usar pequeñas manifestaciones de dicho poder para defenderse de las agresiones de sus oponentes mediante una tirada de PDD de Arma Sobrenatural o Defensa.

De resultar exitosa, el demonio se desvanecerá en el aire en el momento del impacto para reaparecer a una distancia máxima de su puntuación de Sello o POT. No es necesario activar el poder para defenderse, pero sí que lo es el ser consciente de la amenaza y girar un Nivel de Sello cada vez que se emplee, se disponga de la Iniciativa o no. El personaje no sufrirá penalizador para defenderse de proyectiles o ataques en área, siempre que estos últimos no cubran una zona superior a su capacidad de movimiento.

Límites: No requiere tener la Iniciativa. Poseer este poder reduce en -10 PX la cantidad necesaria para adquirir Movimiento Instantáneo.

Acción: Reactiva.

* Veneno de Almas

Mayor: Gaki, Bakemono **Menor:** Oni

Clase: Físico

Efecto: El Akuma puede envenenar armas cuerpo a cuerpo (naturales o no) o arrojadas, propias o ajenas, con una potente toxina destilada a partir de su esencia demoníaca. Las armas envenenadas se mantienen así durante tantos asaltos como los niveles de Sello empleados y provocan el Estado Alterado *Envenenamiento o Envenenamiento+* (si se usan al menos 3 Sellos), aunque el daño seguirá siendo de la misma clase. No es posible envenenar un arma que cause Daño Elemental con la excepción de Tierra o Putrefacción.

Efecto Menor: Permite un máximo de dos Sellos.

Especialización: (IPF) Incrementa un uso a *Envenenamiento++*.

Límites: Múltiples aplicaciones de veneno tan solo renuevan la duración en el arma. Un Akuma es inmune a su propio veneno.

Acción: 1 Acción

* Viva Voce

Mayor: Tenshi **Menor:** Ninguno

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Tenshi posee la capacidad de utilizar su energía sobrenatural para modificar la densidad de los sonidos que emite con el que puede crear multitud de formas sólidas de vivos colores.

A todos los efectos, su funcionamiento es idéntico a Manipulación Sanguínea/Sombría, pero requiere sonido para su funcionamiento.

Especialización: (IPF) El objeto creado dura una escena sin mantenerlo. **(IPF)** Incrementa las Armaduras a +6 durante una escena.

Límites: Idénticos a Manipulación Sanguínea/Sombría.

Acción: 1 Acción / 1 Acción Pasiva para pequeñas modificaciones de un efecto ya creado.

* Voluntad Akuma

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** El resto

Clase: Físico

Efecto: Aumenta sobrenaturalmente la fuerza de voluntad del Akuma, proporcionándole ciertas capacidades según el Nivel de Sello que emplee, además de tirar 1D más al usar habilidades de Voluntad. Cada Nivel otorga:

+1 a los Efectos de las PR VOL.

+1d para las PR VOL (por cada 2 niveles).

Efecto Menor: Permite un máximo de dos Sellos.

Especialización: El personaje recibe un incremento de +1 permanente a su Característica de VOL.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Voz Angelical

Mayor: Tenshi **Menor:** Ninguno.

Clase: Influencia (Encanto)

Requisito: Phobos.

Efecto: Este poder permite al Tenshi afectar las mentes de los seres racionales, implantando un férreo control a través de una presión sobre su yo emocional subconsciente que provoca que las víctimas se sientan irresistiblemente atraídas por el tono de la voz del demonio. La Influencia se aplicará sobre la Fuerza de Voluntad de las víctimas. Todos aquellos afectados por la Voz Angelical obedecerán sus órdenes sin pensarlo dos veces, obsesionados por agradar al objeto de su afecto irracional.

Un uso menor de este poder es potenciar las habilidades artísticas o sociales que requieran el uso de la voz en un +30 a la Habilidad, para lo cual solo se requiere un Sello, afectando a todos los personajes sexualmente afines de su auditorio, lo cual puede ser muy útil manejado con cuidado.

Especialización: (IPF) Permite implantar una orden en un humano normal durante 24 horas. **(IPF)** Extiende el control de seres no sobrenaturales toda la escena, aunque el poder no podrá usarse de nuevo hasta que cese.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Voz del Demonio

Mayor: Mahou-Tsukai **Menor:** Ninguno

Clase: Sobrenatural

Requisito: Bolsa de Almas, Almas capturadas.

Efecto: Manteniendo un férreo control sobre las almas capturadas, el Mahou-Tsukai hace reverberar sus voces a través de su propia boca, provocando el efecto de varias voces hablando a la vez. Esto, además de ser un efecto bastante intranquilizador, le permite utilizar sus voces y energías vitales para incrementar la velocidad a la que tejen las matrices de los hechizos, aumentando su Ini en +1 por nivel de Sello girado y recibiendo 1 Acción para hechizar por cada 2 Sellos girados. El uso de este poder no consume las almas.

Especialización: (IPF) Suma +Sello girado a la PH durante una escena. **(IPF)** El personaje almacena un hechizo de Maestría 5xSello o menos en una de las almas. Puede lanzarlo con un gesto como Acción Reactiva.

Límites: Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga. Solo puede girarse un nivel de Sello por espíritu capturado en la Bolsa de Almas. Las almas utilizadas en este poder no están disponibles para otro.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Vuelo

Mayor: Tenshi **Menor:** Bakemono, Mahou-Tsukai, Oni, Yoma

Clase: Movimiento

Efecto: El Akuma adquiere la capacidad de volar, creando algún tipo de medio como unas alas, una capa, un aura u otra forma cuyo aspecto depende del jugador que le permite volar a la misma velocidad que se mueve en tierra. Cada 2 Niveles de Sello extra incrementan el *Movimiento* del personaje en 1.

Efecto Menor: Permite un máximo de un Sello.

Especialización: (IPF) Esquiva los ataques a distancia con un 1 en 1D durante una escena.

Límites: Los beneficios del poder duran mientras se mantenga. No es posible aumentar el movimiento con Acciones. Levantar a alguien reduce el *Movimiento* a la mitad y requiere una Acción Activa.

Acción: 1 Acción



* Zenshinzenrei Jikkenkai

Requisito: Jikkenkai, un año de entrenamiento con mentor, cinco años sin él o un efecto argumental apropiado.

Mayor: Bakemono, Gaki, Tenshi, Yoma, Oni

Menor: Mahou-Tsukai

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Zenshinzenrei Jikkenkai, la *Liberación Absoluta del Verdadero Poder*, es la forma mayor del Jikkenkai. Una vez adquirido, se mejora el dominio del personaje sobre el Rikajutsu, pudiendo añadir otras dos Capacidades de entre las siguientes: *Acción, Armadura, Ataque, Daño Final, Defensa, Drenaje Vital, Efecto Físico, Efecto Mental, Iniciativa, Mantenimiento, Perforante, Sobrenatural*. Además, calculará su Límite en base a $\text{Con.Ocultismo}/10 + \text{Des.Sobrenatural}/20 + \text{puntuación de Sello}$. También podrá utilizar en las técnicas hasta el nivel 3 de las Capacidades. Por lo demás, la mecánica es similar al Jikkenkai, incluyendo la disposición de nuevo de tantos puntos como su Límite para crear nuevas técnicas.

Efecto Menor: El Límite de las Técnicas se reduce a la mitad.

Especialización: El Akuma puede crear nuevas técnicas a un coste un 50% mayor que un Shinsengumi.

Límites: No puede ser comprado al crear el personaje.

Acción: Como una Técnica Rikajutsu

PODERES ESPER

Los primeros Esper fueron creados en Alemania por científicos nazis dentro de un proyecto denominado *Übermensch*, que lograron un proceso de fecundación in vitro mediante el uso de cierta tecnología recuperada por la *Thule Gesellschaft*. La Agencia descubrió más tarde la forma de desarrollar sus propios *Übermenschen*, aunque prefirieron ponerles un nombre que no significase “superhombre”, decantándose por el término Esper. Este nombre viene del término inglés *Extrasensory Perception* (percepción extrasensorial, abreviado ESP), utilizado para aquellos que pueden percibir o hacer cosas con su mente que las personas normales ni siquiera pueden imaginar.

Físicamente, un Agente Esper es similar a un ser humano normal, excepto por su piel pálida, su cabello rubio, en ocasiones incluso gris o directamente blanco, y sus ojos azules. Sus parámetros físicos son normales, pues no necesitan un agotador entrenamiento corporal cuando pueden utilizar el poder de la mente. De hecho, es justamente su mente lo que los diferencia de los humanos normales, por lo que tienen puntuaciones muy elevadas en MEN y VOL. **La VOL indica cuántos poderes (incluyendo Básicos) diferentes puede activar un Esper en el mismo asalto y su MEN marca el nivel máximo al que pueden activar los poderes de coste variable** (por ejemplo, una MEN de 4 indica que puede emplear hasta 4PB como límite en dichos poderes y una VOL de 4 que podría activar la misma cantidad de poderes, cada uno de ellos con un límite de la MEN).

Los **Puntos de Bioenergía (PB)** representan la cantidad de energía mental que los Esper pueden usar para una serie de talentos, pudiendo verse modificada por ciertos poderes innatos del personaje.

PODERES BÁSICOS

Todos los Agentes Esper poseen una serie de poderes innatos desarrollados durante su entrenamiento, que les proporcionan una serie de capacidades muy útiles para sobrevivir en las misiones que les serán asignadas. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

Acelerar Curación. Entrando en un trance de Meditación, el Esper puede acelerar la curación de sus heridas empleando su Bioenergía para incrementar la velocidad de su metabolismo y la reproducción de sus células. El personaje regenerará tantos PG como la multiplicación de su VOL por los PB utilizados, que no pueden superar su MEN. Este poder está limitado por las mismas reglas que la recuperación de Bioenergía y no puede pagarse Amplificador Bioenergético.

Amplificación de Escudos Esper. El Esper puede aumentar el potencial de sus Escudos Esper (ver más abajo), pudiendo absorber todo el daño recibido. Sin embargo, el coste total en PB del Escudo se incrementa a 20PB.

Comunión Mental. Dos Esper pueden unir sus manos y traspasar PB de uno a otro, con un límite por asalto igual a la suma de sus características de VOL. Para hacer esto se requiere una tirada de Conocimiento Esper.

Control Corporal. Un Agente Esper puede controlar completamente la transmisión de bioelectricidad por sus nervios, pudiendo bloquear los efectos físicos no deseables, como el dolor extremo y el shock, o mantenerse vivos en circunstancias en las que un humano normal moriría. Esto les permite sobrevivir a paradas cardiorrespiratorias (mediante el uso de bioelectricidad para mantener un soporte vital) y regenerar los órganos dañados, comenzando por las partes imprescindibles para la vida. Así pues, cuando un Esper supera el nivel Inconsciente, entra en un trance y

de inmediato gasta tantos PB como los PG necesarios para dejarlo en Inconsciente. A partir de ahí, las reglas de curación son las normales una vez acabe el trance. El coste no puede ser pagado con el poder Amplificador Bioenergético.

Escudos Esper. Un Esper puede reducir instintivamente el daño de una agresión, contrarrestando los vectores de las fuerzas implicadas con pequeñas contrafuerzas de origen kinético. Por cada 1PF que consuma puede reducir la herida potencial en -5 puntos hasta un límite de la mitad del daño recibido (después de restar la Armadura, de poseerla). Dado que los Esper poseen una puntuación de PG bastante reducida, este poder les salva la vida a menudo. Además de los PF, da igual su cantidad, deben consumirse 10PB. El coste no puede ser pagado con el poder Amplificador Bioenergético. Un Agente Esper no puede escudarse de un ataque del que no sea consciente.

Incrementar Efecto. Antes de efectuar una tirada, un Agente Esper puede declarar que usará Bioenergía para incrementar el efecto de la misma en una puntuación igual al doble de los puntos de Bioenergía empleados. El límite de energía utilizable es tres veces la característica de MEN del Esper. Este poder no puede acumularse con otros bonificadores al efecto, pero puede ser utilizado para tiradas enfrentadas, resultando de gran ayuda en situaciones de vida o muerte. Es posible usar este poder para una PR en cuyo caso proporcionará un bono igual a los PB empleados, sustituyendo cualquier otro bonificador que pueda poseer.

Trance. Un Esper puede entrar en un trance de Meditación mediante una tirada de Con. Esper. Esta capacidad es necesaria para ciertos poderes básicos o para recuperar PB mediante la meditación (ver *Fuente de Poder* en *pág. 24*). Un trance dura un minuto y el Esper estará desconectado de la realidad durante ese tiempo.

PODERES ESPER

Una vez adquiridos los poderes básicos e innatos, pasaremos a los poderes iniciales del personaje. Al contrario que los poderes Akuma, los poderes Esper no están catalogados como mayores o menores, sino que un personaje puede acceder a cualquiera de los poderes listados más adelante, siempre que pertenezcan a su arquetipo.

La cantidad de poderes iniciales de un Esper es igual a su VOL.

A continuación se describen los poderes a los que pueden acceder los Agentes Esper. Dichas descripciones incluyen lo siguiente:

Nombre: El nombre por el que se denomina dicho poder.

Tipo: El tipo de Esper que puede utilizar el poder.

Clase: La clase de poder de que se trata, ya sea Físico, Mental o Sobrenatural. Los poderes Físicos son aquellos que fortalecen, mutan o debilitan a un objetivo; los Mentales o de Influencia afectan a la mente o a las percepciones; los Sobrenaturales son los que crean una forma de ataque o de defensa de energía que puede ser tanto espiritual como elemental

Requisito: Algunos poderes requieren haber adquirido otros anteriormente, que irán listados aquí.

Coste: El coste en Puntos de Bioenergía (PB) del mismo.

Efecto: Una descripción de los efectos del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego.

Especialización: Las posibles especializaciones accesibles. Solo puede adquirirse una de ellas y deben de pagarse con Puntos de Experiencia. Uno de los poderes iniciales la recibe automáticamente, requiriendo el resto ser especializados a través de la obtención de PX.

Límites: Lo que puede hacerse y que no con dicho poder.

Acción: La cantidad de Acciones que cuesta utilizar dicho poder. Si no se especifica lo contrario se trata de Acciones Activas.

LISTA DE PODERES ESPER

* Absorción Cinética

Tipo: Tecnomentat **Clase:** Físico

Coste: Variable

Efecto: Mediante el uso de este poder, un Esper crea una burbuja invisible que neutraliza la energía cinética de cualquier cuerpo físico que la atraviese. A efectos de juego, proporcionará una puntuación de Armadura Física y Balística de +3 por cada PB. La Bioenergía utilizada protege al personaje durante un asalto completo. También protege de los efectos del parámetro Empujón, proporcionando un bono idéntico a la Armadura en cuestión a las PR contra dicho Parámetro.

Especialización: +3 Armadura Física / +3 Armadura Balística.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La Absorción Cinética no funciona si el usuario activa una Tecnoarmadura E.G.O., ya que destruiría la matriz cristalina de la misma.

Acción: 1 Acción

* Acceso

Tipo: Tecnomentat **Clase:** Físico

Coste: 1PB por hora

Efecto: El Esper puede abrir un acceso a un pliegue dimensional que puede utilizar como un contenedor, almacenando cualquier tipo de materia inerte. La abertura no será mayor de medio metro de diámetro y solamente podrá acceder a los objetos a los que llegue con su propio brazo. Debe de ser creado en el interior de un lugar fijo (como un armario) donde se dejarán las propiedades a las que se quiera acceder posteriormente (se tardan unos 15 minutos en cambiarlo a otra localización) y, si se abandona el mantenimiento, el pliegue se desvanecerá y deberá volver a crearse. Abrir el pliegue desde cualquier localización cuesta 1PB y se mantendrá abierto un máximo de asaltos como la VOL del Esper.

Especialización: Mantenimiento 1PB cada 24 horas / Acción: 1 Acción Activa.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La materia viva viva, exceptuando el brazo del Esper, es expulsada de inmediato, rompiéndose el pliegue en el proceso. Mantener un Acceso activo requiere un gasto de 1PB por hora.

Acción: 1 Asalto

* Anónimo

Tipo: Psicomentat **Clase:** Mental

Coste: 1PB por minuto

Efecto: El usuario se convierte en un ser anónimo e irrelevante que pasa desapercibido a la vista de todos. A todos los efectos, puede ser tan poco sospechoso como un transeúnte, un operario, un técnico o un soldado. Sus ropas y aspecto no influyen en el efecto, si bien no debe hacer nada que llame la atención ni que pueda resultar amenazante (moverse a la espalda de alguien o meter las manos en los bolsillos pueden serlo dependiendo de la situación) o extremadamente sospechoso (pasar por un sitio vigilado de acceso restringido al que solo ciertas personas podrían acceder). Los humanos no pueden resistirse al efecto de este talento, pero las máquinas no se ven afectadas. Los seres sobrenaturales pueden ignorar sus efectos si obtienen una PR MEN20.

Especialización: +10 a los Efectos de Sigilo.

Límites: Este poder sirve únicamente para pasar desapercibido, no para convertirse en el asesino definitivo. Todos los seres, incluyendo los humanos, poseen un instinto que les indica qué situación puede ser peligrosa. El DJ decidirá siempre qué es amenazador o sospechoso, teniendo en cuenta la situación en concreto. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Amplificador Bioenergético

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat **Clase:** Mental

Coste: Ninguno

Efecto: Este poder permite multiplicar la Bioenergía del Agente Esper, usando su cerebro como una red amplificadora. A efectos de juego, esta energía amplificada reducirá el coste total de PB en una cantidad cada asalto en base a su puntuación en Conocimiento Esper:

1-99	-1 al Coste	100-199	-2 al Coste
200-299	-3 al Coste	300+	-4 al Coste

La reducción de coste de PB aplicará al total de PB empleados en ese asalto. Por ejemplo, si un personaje con Con. Esper 80 usa un poder que cuesta 4PB, le costará 3PB. Si emplease 4 poderes para un coste total de 16PB, el gasto será de 15PB.

Especialización: Incrementa la reducción al coste de PB en -1.

Límites: El coste final no puede bajar de 1PB.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Armamento

Tipo: Psicomentat **Clase:** Físico

Coste: Variable

Efecto: El personaje puede transformar cualquier objeto inofensivo en un arma letal en cuerpo a cuerpo: una hoja de papel, un azucarillo, un clip, una carta de póker o cualquier arma. Esto es posible mediante la concentración de un campo kinético que se expande al contactar con otro cuerpo. Cada punto de Bioenergía invertido permite elegir un Parámetro:

<i>Incremento de Daño (c/c)</i>	<i>Incremento de Ataque</i>
<i>Incremento Ofensivo</i>	<i>Perforante (F)</i>

Las características del objeto no se aplican a la hora de calcular el daño base del mismo, que pasará a ser 2L2, añadiendo +1L0 por PB. El objeto se podrá utilizar con Pelea o Artes Marciales. Es posible elegir este poder como arma favorita, pero deberá especificarse al adquirir la tabla de Pelea o Artes Marciales.

Especialización: +1L0 / +1 a los totales de combate.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y no se acumulan con cualquier poder que incremente el daño de las armas cuerpo a cuerpo de forma kinética, incluyendo aumentos de FUE. El mero intento destruye el delicado campo kinético del arma.

Acción: 1 Acción

* Balazo Kinético

Tipo: Psicomentat **Clase:** Sobrenatural

Coste: Variable

Efecto: Este Talento permite al Esper concentrar sus capacidades telekinéticas para potenciar un pequeño vector de fuerza de manera exponencial, convirtiéndolo en la equivalencia kinética a un balazo de calibre descomunal. Para efectuarlo, en primer lugar se necesitará un gesto para crear el vector, por ejemplo estirar o apuntar con un dedo o un movimiento con alguna parte del cuerpo. Una vez creado el vector, se usará el poder de la mente del Psicomentat para incrementarlo. El Balazo Kinético causa un Daño de 3L3, efectuándose el ataque por Arma Sobrenatural. El tipo de Daño es Balístico y el impacto es tan brutal que provoca el Estado Alterado *Aturdimiento*. Cada PB permite añadir uno de los siguientes Parámetros:

<i>Fijar Objetivo</i>	<i>Incremento de Ataque</i>
<i>Incremento de Daño (dist)</i>	<i>Perforante (B)</i>

Especialización: Aturdimiento+.

Límites: El daño es de tipo Balístico.

Acción: 2 Acciones

* Bioelectrokinesis

Tipo: Psicomentat **Clase:** Sobrenatural

Coste: Variable

Efecto: Este poder permite generar electricidad mediante reacciones químicas celulares y descargarla por un toque, e incluso arrojar rayos a cortas distancias. A efectos de juego, el Esper concentra una gran cantidad de energía que puede proyectar a distancia o mediante el toque, causando daño Sobrenatural/Metal.

<i>Incremento de Daño (c/c)</i>	<i>Shock+ (2PB)</i>
<i>Incremento de Daño (dist)</i>	<i>Cadencia</i>

El ataque se efectuará por Pelea/Artes Marciales si es cuerpo

a cuerpo y por Arma Sobrenatural si es a distancia. El Daño en cuerpo a cuerpo es el daño del combo incrementado en +0L1, que se considerará Sobrenatural/Metal. También podrá detener ataques sobrenaturales que requieran armas encantadas para ser bloqueados. A distancia, el Daño será 0L2 modificado en +1L0 por cada punto de VOL.

Especialización: +1L0 (elegir cuerpo a cuerpo o a distancia) / +6 Armadura Elemento Metal durante su utilización.

Límites: Es posible utilizar un arma de un material conductor para efectuar el ataque, en cuyo caso el ataque se efectuará a través de dicha arma.

Acción: 2 Acciones

* Bloqueo Mecánico

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 1 PB por objeto

Efecto: Este talento permite al personaje entender cómo funcionan los mecanismos, además de poder “convencerlos” para que se activen o estropeen. Por mecanismos nos referimos a aquellos ingenios simples, como el seguro de un arma, una cerradura, el botón de encendido de una computadora, el interruptor de una bombilla, etc.. Además, es necesario saber cómo funciona dicho mecanismo, por lo que el Director de Juego puede pedir una tirada de habilidad de creerlo necesario.

Especialización: +1 objeto.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Pueden estropearse varios objetos al coste de las Acciones correspondientes. El personaje debe de tener línea de visión directa con el objeto que quiere afectar.

Acción: 1 Acción por objeto

* Bomba Temporal

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: El Esper acumula una cierta cantidad de Bioenergía para traer a la existencia un potente campo temporal en cuyo interior el tiempo prácticamente se detiene. Todo objeto o ser en el interior del campo permanecerá en una dimensión temporal diferente, por lo que será completamente inmune a cualquier fuente de daño, ya que saldrá por el otro lado del campo, como si se tratase de una “zona fantasma”.

Los personajes atrapados en el campo no podrán actuar hasta que expire, pues para ellos no transcurrirá tiempo alguno. La duración es igual a PB/2 en asaltos más un efecto aleatorio oculto que determinará el Director de Juego tirando 1D (1-3: +0, 4-8: +1, 9-0: +2). Esto se debe a que la sincronización temporal no requiere siempre el mismo tiempo, ya que tanto tiempo como espacio son relativos. En cuanto al área, será igual a la mitad del coste en PB.

Los objetivos de una Bomba Temporal podrán intentar defenderse del ataque mediante una PR FUE10 o REF10 incrementada en +1 por cada metro de área. Es perfectamente posible renunciar a la PR para ser afectado.

Especialización: +1 metro de área / +1 asalto de duración.

Límites: Los objetivos en un campo no serán afectados ni siquiera por daño Sobrenatural porque no se encuentran en la misma dimensión temporal. Al coste de 1PF/2PF pueden acumularse tantos PB como MENx2/MENx3, a un límite máximo de MEN por asalto. Para afectar no es necesario hacer tirada alguna.

Acción: 3 Acciones

* Bots

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable, especial

Efecto: Se trata de uno de los poderes más utilizados por los Tecnomentat, que les faculta para dotar de vida a una o más mascotas mecánicas, con una serie de capacidades propias, que no solo los capacita para el combate, sino que además les permite comunicarse y poseer una inteligencia y personalidad propias, extraídas de la propia psique del Esper. A todos los efectos, estas mascotas tienen una parte de la personalidad de su amo, normalmente formada por aquellos rasgos que mantiene ocultos ya sea por vergüenza o condicionamientos sociales. Así pues, no es raro que la personalidad de un Bot sea a simple vista muy diferente, incluso opuesta a la de su dueño. En cuanto a su aspecto, son creados a partir de cristalizaciones de energía psíquica, pudiendo tomar el aspecto y forma que el Tecnomentat desee, desde un osito de peluche hasta un perro de apariencia normal, pasando por un robot, siempre limitándose al volumen de un animal de tamaño medio (un perro mediano o un gato), excepto el modelo B-01, que podrá ser de un tamaño mayor, incluso con aspecto humano. Muchos de los Esper prefieren darles aspecto de juguetes para que pasen más fácilmente inadvertidos.

Las capacidades de los Bots dependen de la elección que tome el jugador a la hora de especificar el uso de este poder. Según lo prefiera, podrá elegir entre cuatro tipos de Bot, los modelos B-01, B-02, B-03, y B-04. Las principales diferencias entre dichos modelos son el número de Bots que pueden activarse a la vez y las capacidades tanto físicas como a nivel de poderes que se les puede conferir. De esta forma, el modelo B-01 tiene menos limitaciones en cuanto a número de poderes que puede emplear pero solamente puede ser activado uno de ellos a la vez. Según aumenta su número de serie, reducen sus capacidades a la par que aumentan en uno la cantidad de Bots activable. El Estilo de combate del Bot es similar al de su amo. Los Bot carecen de PF.

Como máquinas que son, no poseen VOL ni pueden ser afectados por efectos que influyan sobre la mente. El valor del resto de sus Características es 1, con la excepción del B-01 que es 2. En cuanto a los poderes, un Bot puede usar cualquier tipo de poder que posea su amo, pero con la limitación en cuanto a incrementos de su Límite de poder y, además, la incapacidad de su amo para usar dicho poder mientras esté transferido al Bot.

Cada asalto pueden modificarse dichas transferencias de poderes mediante el lazo psíquico que une a creación y creador. Los costes de Bioenergía de los poderes serán pagados por el creador, a no ser que el Bot posea su propia reserva de PB. Por último, en cuanto a su alimentación, un Bot requiere por hora una cierta cantidad de Bioenergía que extraerá de su dueño. Los costes de alimentación son 2PB por hora, más 1PB por cada Bot a partir del primero, sin poder usar los de Amplificación Bioenergética.

Capacidades Bot: Las siguientes capacidades pueden ser adquiridas con los puntos de que disponga el Bot en cuestión. En el caso de haber varias cifras separadas por una barra (/) significará que pueden adquirirse varios niveles al coste de un punto de capacidad cada una.

Acción Incrementada: El Bot incrementa sus Acciones en +1.

Anfibio: El Bot puede moverse tanto por agua como por tierra.

Arma de Proyectoil: El Bot dispone de un tipo de arma (normalmente de fuego) con la que atacar a sus enemigos con la

TABLA 4. CAPACIDADES BOT

Tipo	MEN	Capacidades	Acciones	Habilidades	Estructura	Armadura	Maestría	Pozo	Daño	Élite	Límite
B-01	3	4	4	4/60	80	6	70	5	4L1	5	4
B-02	2	2	3	3/50	40	3	60	4	3L1	3	3
B-03	2	1	2	2/50	30	3	50	3	2L1	1	2
B-04	1	0	2	2/30	20	3	40	2	1L1	1	1



misma potencia que su ataque cuerpo a cuerpo. Su Cadencia es de 2 y funciona por MEN. Además, dispone de la maniobra Apuntar.

Aumento de Daño: El Daño del Bot aumenta en +0L1.

Batería Bioenergética: (Solo modelos B-01) El Bot es capaz de almacenar 10PB que extraerá de su creador. Si posee Generador Autónomo, se incrementará su límite en otros 10.

Blindaje: Las Armaduras del Bot se incrementan en +3/+6.

Compendio de Conocimiento: El Bot posee un bono de +20/+40 a todas las habilidades de conocimientos que posea.

Estructura Mejorada: Su estructura se incrementa en +10/+30PE.

Generador Autónomo: El Bot posee un cristal generador de Bioenergía que genera cierta cantidad de PB a la hora: el B-01 generará 10PB, el B-02 se quedará en 5PB, el B-03 tan solo 3 PB y el B-04 únicamente 2 PB. Se considerará que el Bot puede almacenar esos PB para su uso.

Habilidoso: El Bot dobla el número de habilidades que posee.

Movimiento Incrementado: El Bot incrementa su Movimiento a 3.

Protocolos de Combate: Las PDA y PDD se incrementan en +10 y uno de sus totales de dados aumenta en +1D. Puede aprender Tablas de Combate.

Protocolos Médicos: Puede estabilizar a un personaje agonizante en 1D asaltos de forma automática.

Proxy: Tiene la misma capacidad que un Esper con este poder, incluso si su amo no dispone de él. Si tanto él como su amo disponen de este poder, podrán comunicarse mentalmente y su nivel de Élite se doblará.

Sensores: El Bot dispone de opciones sensoriales como pueden ser micros direccionales, visión nocturna, lentes telescópicas y otras similares. Cada una de ellas proporciona un +30 a Percepción y +1D al usar ese tipo de sentido/función en particular.

Traductor Universal: El Bot triplica el número de idiomas que le proporciona la habilidad Conocimiento Lingüística.

Especialización: +1 Habilidad / +10 PE (a elegir por Bot).

Límites: Crear un Bot requiere un coste de 500 PB que son acumulados en una matriz de cristal a partir de la cual se le dará forma y que funcionará como procesador y amplificador de la Bioenergía. Una vez activado, el Bot estará activo hasta ser destruido o desactivado, alimentándose de la Bioenergía de su amo. Si es destruido podrá ser recreado, incluso con diferentes capacidades a

partir de la copia de seguridad de su IA. La personalidad del Bot será interpretada por el Director de Juego (u otro jugador si se considera oportuno) y evolucionará como lo haría la de un ser vivo. Si su amo le hace inmolar, es muy probable que su siguiente encarnación procure desaparecer si una situación le recuerda a la que provocó su muerte. A todos los efectos es un ser inteligente y con sentimientos, ergo actuará como tal. Un Bot no contará a la hora de calcular el límite de poderes que un Tecnomat puede activar.

Especial: Los Bot poseen la capacidad de aprender. Al finalizar cada partida recibirán una cantidad de puntos para incrementar sus habilidades equivalente a la mitad de los ganados por el personaje (en total, da igual la cantidad de Bots que se posean). Esos puntos deberán ser repartidos y los mantendrán incluso si son

destruidos y reconstruidos posteriormente. Es posible cambiar una de las capacidades del Bot al coste de 25 PX. Es posible adquirir una sola capacidad nueva al coste de 100PX, excepto en el caso de los B-01, que pueden obtener un máximo de dos.

Acción: Especial

*** Cacharro**

Tipo: Tecnomat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Mediante el uso de este poder, el personaje puede utilizar una herramienta personal cuyo aspecto puede variar. Puede tratarse a simple vista de una mochila, unas muñequeras, un cubo metálico, un maletín o cualquier otra cosa, aunque realmente se trata de una compleja red de nanomáquinas sensibles al flujo de Bioenergía de su creador, poseyendo la capacidad de cambiar su configuración tomando la forma que este desee darles. Así, un Cacharro puede transformarse en cualquier tipo de herramienta tecnológica que su amo precise, lo que incluye armas de cualquier clase (con la limitación de que las armas de fuego funcionarán mediante aire comprimido, limitando su alcance a 50 metros, y utilizarán su propia masa como munición), incluyendo aquellas que el personaje haya podido personalizar anteriormente. El uso de este artefacto está limitado por la imaginación de su usuario, por lo que las posibilidades son casi infinitas. Si cualquier uso le hace perder masa, insuflándole 10PB y proporcionándole una fuente de metal se podrá estimular la multiplicación de las nanomáquinas para recuperarla. Los costes de este poder son:

* **Herramientas sencillas**, armas de fuego u objetos simples. 1PB.

* **Herramientas electrónicas**, con motor u objetos complejos. 2PB.

* **Armas perforantes** (taladros, cuchillas eléctricas). 1PB.

Una herramienta sencilla podría ser una ganzúa, un destornillador o cualquier cosa por el estilo, incluyendo armas cuerpo a cuerpo; una electrónica o con motor abarcaría desde un ordenador a un garfio con polea para escalar edificios, considerándose objetos complejos un ala delta, un paracaídas o cualquier cosa formada por varias piezas (dentro del límite de masa del Cacharro). Las armas perforantes pueden ser taladros, cuchillas eléctricas o similares, cuyas características serán las del arma que desee imitar el Esper, pero que poseerán una capacidad *Perforante* de -3 por cada nivel

otorgado. Cualquier arma causará +1L0 extra. Un Cacharro solo puede poseer una forma y propósito determinados al mismo tiempo, aunque su versatilidad es inabarcable.

Especialización: El Cacharro puede poseer 2 propósitos a la vez.

Límites: Los costes de PB solo aplican cuando el Cacharro cambia de forma. En el caso de utilizar la capacidad *Perforante*, el Coste de la misma debe pagarse mientras se mantenga. Si un Cacharro toma una forma para un propósito específico y cambia la misma, el anterior no se mantendrá. Por ejemplo, si se convierte en un portátil y cambia a un arma, toda la información que contuviera desaparecerá.

Acción: 1 Acción por cada cambio de forma.

* Campo Kinético

Tipo: Psicomentat **Clase:** Sobrenatural

Coste: Variable por asalto.

Efecto: El Esper puede utilizar la fuerza de su mente para mover objetos de un peso equivalente al coste en Bioenergía multiplicado por 50 Kgs, pudiendo incluso proyectar esa fuerza frente a sí mismo para frenar los ataques físicos mediante un pequeño campo kinético que empleará por Arma Sobrenatural, el cual funciona como un Escudo Sobrenatural que repele los vectores de las fuerzas que contra él se aplican, además de proporcionar una Armadura de +3 por cada 2PB contra los ataques Físicos o Balísticos que lo atraviesen. Atacar con él directamente provoca daño Físico

El Daño es igual 1L2, aplicando el parámetro Empujón++ de forma automática y un *Incremento de Daño* por cada 2PB. Es posible emplear la FUE del poder para apresar a un objetivo, aunque en este caso no provocará daño.

Especialización: +50Kgs / +1L0 / +5PDA

Límites: Es posible hacer dos cosas diferentes, como atacar a alguien y establecer un campo kinético para defenderse, aunque se deberán separar los costes de Bioenergía. Usos más creativos como usar herramientas o mover objetos también son posibles, aunque el Director de Juego puede exigir tiradas de las habilidades apropiadas. Todos los beneficios de este poder duran mientras se mantenga, excepto en el caso del empujón.

Acción: 1 Acción (defender cuesta 1 Acción Pasiva). En el caso del empujón, 2 Acciones.

* Cañón E.G.O.

Tipo: Tecnoamentat **Clase:** Sobrenatural

Requisito: Tecnoarmamento E.G.O.

Coste: Variable

Efecto: Este poder permite acumular grandes cantidades de Bioenergía para amplificar la potencia del Tecnoarmamento E.G.O. A efectos de juego, el arma empieza a cargarse de energía, con un claro efecto visual como puede ser la lenta creación de un sello en uno de sus extremos, el aumento de su tamaño, una o más esferas de energía, puntos rielantes de luz que se elevan del suelo, o cualquier otra cosa fácilmente visible que elija el jugador, además de un zumbido creciente que imposibilita la sorpresa a no ser que el objetivo sea sordo y ciego. Cuando se dispara, deberá emplearse el Poder Tecnoarmamento E.G.O. como base, y el Cañón E.G.O. incrementará sus efectos, proporcionando los aumentos que el Tecnoamentat elija de la siguiente tabla:

Disipación/+/++: requiere 2/4/6PB.

Agravante (menor): requiere 2 PB.

Fijar Objetivo: El Cañón E.G.O. tiene la posibilidad de fijar la descarga al aura de un objetivo y perseguirá a su víctima a no ser que impacte o sea parado (no esquivado). La misma opción del Tecnoarmamento E.G.O. no puede ser aplicada con un disparo de esta arma. Cada nivel de esta opción requiere el gasto de 4PB.

Incremento de Área: Un área circular igual al gasto de PB (en este Incremento) en metros, o hasta el doble de dicha distancia en área lineal entre el punto de impacto y otro elegido por el usuario. El daño producido se divide a la mitad, con la excepción del objetivo directo del impacto.

Incremento de Daño (dist): +1L0 por cada 2PB.

Perforante (B)/(E): Reduce la Armadura del blanco en -3. Esta opción requiere el gasto de 1PB por rango.

Maldita: Provoca daño Maldito, ya que destruye la estructura molecular de la víctima. Las heridas en los humanos son horribles mutilaciones, incrementando el tiempo de curación, y en los Akuma requieren mayor coste para regenerarlas. Esta opción requiere el gasto de 4PB.

Especialización: El Esper recupera el 10% de los PB utilizados tras 5 asaltos / +5PDA / Coste de Acción al disparar: 2 Acciones.

Límites: El máximo de Bioenergía que el personaje es capaz de acumular por asalto es igual a su MEN más las Acciones Activas empleadas. Una vez disparado, requiere tantos asaltos como los PB acumulados antes de poder emplearse de nuevo. El ataque se produce por la misma habilidad que el Tecnoarmamento E.G.O., utilizando las Tablas de Combate adecuadas. El límite máximo de PB acumulables es igual a MENx10. Mientras el Cañón acumula, el Tecnoarmamento puede utilizarse normalmente, pagando sus costes.

Acción: 2 Acciones al cargar, 3 Acciones al disparar.

* Confusión

Tipo: Psicomentat **Clase:** Mental

Coste: Variable

Efecto: Este poder permite al Esper inundar la mente de sus oponentes con imágenes y sensaciones completamente aleatorias e inconexas que provocan aturdimiento, convirtiendo sus percepciones en una caótica sinfonía. A efectos de juego, el Psicomentat puede afectar a tantos objetivos como el coste en PBx2, que se verán bajo el Estado Alterado Alucinaciones. Es posible concentrar el efecto sobre un único blanco, en cuyo caso causa Alucinaciones+. No requiere tirada de ataque, pero es preciso hacer contacto ocular.

Especialización: Eleva en un rango el Estado Alucinaciones.

Límites: Instantáneo.

Acción: 1 Acción

* Control Energético

Tipo: Psicomentat **Clase:** Sobrenatural

Requisito: Bioelectrokinesis / Criokinesis / Pirokinesis.

Efecto: Este poder proporciona al Psicomentat un extraordinario control sobre el elemento del poder requisito, lo que le permite ejecutar diversas proezas. El personaje podrá elegir entre estas opciones:

Incremento de Armadura (E): Puede incrementar la Armadura de una criatura contra el elemento específico en +6 por PB (sin límite).

Creación de Escudos: Permite la creación de unos Escudos Sobrenaturales defensivos basados en el Elemento, utilizables por Arma Sobrenatural. Solo requiere 1PB, aunque cada PB extra utilizado proporcionará un bono sobrenatural de +5PDD contra los ataques basados en el mismo elemento. Además, contra el mismo elemento, el personaje tirará 1D extra para defenderse.

Eliminación de Efecto: Permite eliminar un Estado Alterado afín al poder (el que produce) sobre un objetivo. Solo requiere 1PB.

Incremento de Daño (cc / dist): +1L0 por PB aplicado al poder elemental.

Además, según el poder requerido se podrá elegir entre una serie de ventajas únicas:

Bioelectrokinesis: El Esper puede crear un campo eléctrico a su alrededor que provoca interferencias en una zona de 5 metros de radio por PB. Los aparatos electrónicos no funcionarán con normalidad e incluso la tecnología Esper se verá afectada parcialmente. Cualquier Bot o Tecnoengendro dentro del área perderá 1 Acción, además de reducir su PDA/PDD en -10.

Criokinesis: El Esper puede crear constructos (muros u objetos) de hielo con un tamaño máximo aproximado de un metro cúbico por PB que poseen 20PE por PB y una Dureza de 8. El hielo se extrae de la humedad ambiental, por lo que dependiendo del clima y la zona en la que se encuentre el Psicomentat, el Director de Juego puede reducir los efectos de este poder. Por ejemplo, en el desierto podría limitarse a un uso a la mitad de potencia en un área de 100 metros.

Pirokinesis: Convierte la Incineración en Incineración (Fuego Infernal). Además puede compensar las temperaturas naturales en un área igual a VOL en metros.

Especialización: +3 a la Armadura Elemental del poder base. (Pasivo y permanente) / Eleva el Efecto Alterado del Elemento en un rango.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible emplear varias veces este poder en el mismo asalto, aunque deben dividirse los PB entre las diferentes opciones. Por ejemplo, un Psicomentat que posea 4 PB de Control Energético Fuego podrá eliminar una Incineración y protegerse con una Armadura Elemento Fuego de +12. Solo puede adquirirse Control Energético para un tipo de energía.

Acción: 1 Acción por uso diferente.

*** Control Hormonal**

Tipo: Psicomentat **Clase:** Físico

Coste: 1PB por asalto o 2PB (a otro objetivo).

Efecto: Este Talento permite al Esper controlar a voluntad la producción de hormonas de su cuerpo o de un objetivo, lo cual le proporciona múltiples ventajas, a elegir entre las siguientes:

Adrenalina: Aumenta el ritmo cardíaco e incrementa el suministro de glucosa al cerebro y los músculos. +10 al Efecto de cualquier actividad de FUE, REF, RES o MEN, así como +5 natural a PDA/PDD. Tras el uso de adrenalina en una escena de juego se requerirá una hora antes de poder emplearla de nuevo.

Angiotensina: Efectos vasoconstrictores. Reduce a la mitad los efectos de las Hemorragias.

Encefalina: Regula el dolor. Elimina 1D de los penalizadores por Dolor o heridas.

Emisión de Feromonas: Suma +30 a los Efectos de las Habilidades de Relación con los personajes sexualmente afines.

Melatonina: Tranquilizante, induce el sueño. +2 a las PR VOL. Permite descansar en cualquier situación (ruidos fuertes, etc..) sin necesidad de mantener el poder.

Serotonina: Controla el humor, el apetito y el sueño. Permite resistir temporalmente los efectos negativos de las privaciones

físicas (aunque el cuerpo realmente se resiente por ellos) reduciendo los penalizadores a la mitad.

Especialización: 2 hormonas (doble Coste) / duración +1 asalto.

Límites: Solo puede estimularse la producción de una hormona en particular a no ser que se adquiriera la consiguiente especialización. Al afectar a otros con este poder es necesario tocarlos en el momento de activarlo.

Acción: 1 Acción Pasiva

*** Control Material**

Tipo: Psicomentat **Clase:** Físico

Coste: 1 o 2 PB por asalto y objeto.

Efecto: Este Talento permite escoger un material común (papel, tela, plástico) y mediante una forma especial de telekinesis, modificar su forma, densidad y dureza, pero no su masa ni su peso. A efectos de juego, se pueden hacer objetos simples a partir del material a través del contacto físico. Los efectos se ven afectados por las leyes de la física: una hoja de papel a la que se le dé la densidad y dureza del acero también se volverá rígida, mientras que una chaqueta, al estar formada por hilos, se considerará una malla flexible. De esta forma se puede usar un periódico para hacer una cuerda, o un escudo para cubrirse o un paracaídas, incluyendo artilugios mecánicos complejos como armas de fuego, poleas o herramientas, aunque las armas necesitarán munición aparte. Un poder muy versátil y espectacular. Si el Esper lo desea, las armas cuerpo a cuerpo creadas mediante este poder poseen *Incremento de Daño (cc/dist)*. Si se usa para Armadura proporciona +3/+6 en todas ellas (considerándose artificial) con una capacidad de Estorbo de -5/-10. También es posible usar el material para crear Escudos Sobrenaturales al coste de una Acción.

Especialización: +1D al Pozo / +1L0.

Límites: Las armas creadas se usan con la Habilidad correspondiente, además de poder alargarse hasta 10 metros al atacar al coste de 1PB extra. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción por objeto o transformación.



* Control Sensorial

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: 1 PB por asalto

Efecto: Este poder aumenta la capacidad sensorial del individuo, que recibe todos los estímulos duplicados en potencia. Por supuesto, los estímulos muy fuertes, como un fogonazo de luz, el exceso de ruido o un hedor nauseabundo, pueden llegar a aturdir al personaje (tiradas de Vigor para resistirlos a discreción del Director de Juego). Bajo los efectos de este poder, el personaje puede ver en la oscuridad, aumenta +1D sus habilidades perceptivas y tira 1d extra en la tirada de Ini quedándose con el mejor resultado.

Especialización: +1 Ini / +5PDA.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Criokinesis

Tipo: Psicomentat

Clase: Sobrenatural

Coste: Variable

Efecto: Este talento ralentiza la velocidad de las moléculas de un objeto mediante proyecciones kinéticas, creando temperaturas bajísimas alrededor de un punto, pero manteniendo su efecto controlado. A efectos de juego, el Esper concentra una gran cantidad de energía sobrenatural que puede proyectar a distancia o mediante el toque, causando daño Sobrenatural/Agua.

Incremento de Daño (c/c) Congelación+ (2PB)

Incremento de Daño (dist) Cadencia

El ataque se efectuará por Pelea/Artes Marciales si es cuerpo a cuerpo y por Arma Sobrenatural si es a distancia. El Daño en cuerpo a cuerpo es +0L1 modificando el daño del combo que se considerará Sobrenatural/Agua. También podrá detener ataques sobrenaturales que requieran armas encantadas para ser bloqueados. A distancia, el Daño será 0L2 modificado en +1L0 por VOL.

Especialización: +1L0 (elegir cuerpo a cuerpo o a distancia) / +6 Armadura Elemento Agua durante su utilización.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga o hasta que se descargue.

Acción: 2 Acciones

* Cuchilla de Plasma

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 4 PB

Efecto: El Esper crea una membrana gravitacional sobre un objeto plano, como podría ser una daga o una espada, aumentando la velocidad de vibración de sus moléculas, convirtiéndolo en plasma cuya estabilidad estructural se mantiene de forma kinética. De esta forma, el filo del arma estará a una temperatura superior a los 1500° C pero sin emitir el calor que debiera según las leyes físicas, porque queda relegado al interior de la membrana. Con una Cuchilla de Plasma se evaporarán los materiales como madera y similares, y podrá cortarse el metal como si fuera mantequilla, ignorando las Armaduras Físicas no sobrenaturales, sumando +1L1 al Daño, basando el daño en Elemento Fuego. Cuando el mantenimiento termina el arma se vaporiza.

Especialización: Incineración+.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y el arma no se separe más de 10 centímetros del Esper. Puede utilizarse para soldar o cortar metales. Cuchilla de Plasma no acumula con ningún otro poder o hechizo que eleve el Daño de las armas.

Acción: 2 Acciones

* Detonación

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Esper crea una multitud de microcampos gravitatorios dentro de un objeto inerte, descompensando su estabilidad molecular y provocando que estalle, lanzando fragmentos del mismo en todas las direcciones. El personaje deberá ver el objeto para cargar los microcampos, que se mantendrán estables hasta que deje de mantener el poder,

momento en el que el objeto estallará en mil pedazos. La explosión causará un 1L1 por cada 2PB que se invierta en crear los campos, en un área de efecto de 1 metro. El daño de la Detonación se considera Balístico y afectará íntegramente a los objetivos en el área que no pasen una PR REF15. Aquellos que pasen la tirada, no recibirán Daño alguno. Si el objeto es el arma de un oponente, deberá hacerse un ataque con Arma Sobrenatural sin penalizador por ataque apuntado y este podrá defenderse como si se tratara de un ataque a distancia.

Especialización: +1 metro de área / +2 a la dificultad de la PR

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y hasta que se descargue. El objeto no puede ser más grande que un ladrillo o una pistola. Mantener el poder una vez cargado cuesta 1PB por asalto. Solo puede mantenerse sobre un mismo objeto a la vez. Los objetos sobrenaturales, animados o cargados de energía son inmunes, al igual que todo lo creado con Metal de Almas, como los Zenryoku.

Acción: 1 Acción

* Deflexión

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Este poder hace que las balas parezcan respetar al personaje como si la casualidad lo protegiera, al usar sus reflejos mentales para crear microestallidos kinéticos que desvían los ataques de sus oponentes de forma inconsciente. El talento hace que las habilidades de defensa del personaje sirvan automáticamente contra todos sus enemigos, incluso cuando es cogido por sorpresa. Mientras está activado, el personaje dispondrá de una Defensa Pasiva Superior (incluso si no posee la Habilidad necesaria para adquirirla) con un modificador de +5 por cada punto de Bioenergía, sin necesidad de declararla, e incluso si falla la tirada de habilidad defensiva. Por ejemplo, un Esper con DP 40 que use 2PB tendrá una DP con un Efecto de 50 y uno que use 4PB tendrá DP 60. Aún recibiendo un impacto, el daño resultará minimizado. Los microestallidos kinéticos proporcionan además un +3 a las Armaduras F y B.

Especialización: la Armadura +3 aplica también a Elemental.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La Defensa Pasiva proporcionada no podrá ser incrementada en forma alguna, aunque los penalizadores que se apliquen a las habilidades defensivas tampoco la afectarán. Es posible combinarlo con Escudos Sobrenaturales, aunque no con poderes defensivos basados en campos kinéticos.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Disipación Sobrenatural

Tipo: Psicomentat/Tecnomentat

Clase: Sobrenatural.

Coste: 2PB por arma o variable (Kekkai)

Efecto: El Esper carga sus manos, pies o un arma que sostenga, con un campo de distorsión calibrado a las longitudes de onda del Poder Akuma, la Bioenergía o el Ki, a su elección. De esta forma, el arma provocará daño Sobrenatural/Físico y provocará el Estado Alterado *Disipación* contra la clase de oponente declarada.

Además, romperá las barreras sobrenaturales (Kekkai, da igual su origen) cuya FUE sea inferior al Coste de PBx5.

Especialización: Disipación+ / +5 al límite de PR de Kekkai

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Romper un Kekkai cuenta como una acción de ataque.

Acción: 1 Acción

* Distorsión Temporal

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 1 o 2 PB

Efecto: El Esper recubre su cuerpo con una membrana temporal que provoca que el tiempo en el interior de la misma transcurra levemente más despacio que en el exterior, funcionando bajo los mismos principios que un campo de éxtasis temporal, aunque a una escala bastante más reducida. Mientras se encuentra dentro del

campo, parecerá moverse más rápidamente, aunque en realidad es el mundo el que transcurre más despacio para él. Por 1PB recibirá un incremento de +2 a la Ini y por 2PB el incremento será de +4 Ini y además recibirá 1 Acción extra utilizable para acciones físicas. Mientras se permanece en el interior de la membrana se es inmune al efecto de las Bombas Temporales.

Especialización: +1 Acción Pasiva / +1 Ini

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* **Electrokinesis**

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable.

Efecto: Este poder permite generar electricidad mediante reacciones químicas celulares y descargarlo por un toque e incluso arrojar rayos a cortas distancias (1 metro por PB), muy similar al de los Psicomentat. A efectos de juego, es idéntico a Bioelectrokinesis con la diferencia de que causa Aturdimiento(+) como Estado Alterado y Aturdimiento++ (2PB) como opción en lugar de Shock+.

Especialización/Límites/Acción: Ver *Bioelectrokinesis* (pág.57).

* **Encajar**

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Este talento permite a un personaje regular su metabolismo para recibir menos daño de cualquier impacto para el que esté preparado. A efectos de juego, proporciona Aguante de 10/9/8/7/6 según los PB utilizados (y siempre que mejore el actual). La Bioenergía utilizada protege al personaje durante un asalto completo. Ninguna maniobra permite ignorar el Aguante de un Esper con este poder activo.

Especialización: +2 a la Tabla de Aguante permanentemente.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* **Estallido Celular**

Tipo: Psicomentat

Clase: Sobrenatural

Coste: Variable (especial)

Efecto: Este poder permite al personaje utilizar su poder mental para provocar daños letales a una víctima, destrozando su integridad celular mediante la proyección de un campo kinético que puede percibirse como una ondulación en el aire. El poder tiene un alcance de 5 metros por PB y funciona por Ataque Sobrenatural. El Daño es 1L1 por PB. La concentración necesaria para utilizar este poder es tal que el personaje debe emplear todas sus acciones para enfocar su atención, aunque puede usar Acciones de otros poderes para la defensa (aunque sus Acciones naturales serán invertidas en el ataque). Solo funciona contra seres vivos. Se considera daño Físico *Agravante* (menor), ignora Aguante y Armaduras artificiales, aunque los campos kinéticos y Armaduras Sobrenaturales protegen normalmente. Este poder requiere el gasto adicional de 1PF.

Especialización: El Daño se considera *Agravante*.

Límites: Las armaduras que protegen son campos kinéticos y las Sobrenaturales que no procedan de una mutación corporal o sean parciales. Una Armadura Akuma o parcial no protegería de este poder, pero una total o un Ofuda de Protección o un Kidou de protección sobrenatural sí que lo harían.

Acción: 1 Asalto

* **Explosión Sónica**

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Mediante el uso de este poder, el personaje puede concentrar su Bioenergía en su mano para generar una onda de impacto capaz de provocar una explosión sónica que libera una ingente cantidad de energía cinética, destrozando los tejidos de su oponente y arrojándolo por los aires. Según la cantidad de

Bioenergía que se utilice, la potencia de la onda será más o menos poderosa. A efectos de juego, se aplicará un *Incremento de Daño (c/c)* por cada 2PB, con un Empujón+ automático, además de dañarle los tímpanos si no posee una puntuación de Resistencia Física superior a 20 por PB. En ese caso provocará el Estado Alterado Sordera.

Especialización: Empujón++ / Sordera+.

Límites: Se trata de un ataque cuerpo a cuerpo desarmado, pudiendo incluirse en un combo.

Acción: 1 Acción

* **Extensión de Reflejos**

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: El personaje puede manipular el flujo hormonal de su cuerpo para recibir una estimulación de adrenalina que aumenta su velocidad de actuación, incrementando su Ini +1 por cada PB utilizado y ganando 1 Acción por cada 2PB.

Especialización: +1 Movimiento

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* **Fase**

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: 3 PB por asalto para fase total, 2PB para fase parcial

Efecto: El personaje puede desincronizar temporalmente su estructura atómica, volviéndose intangible total o parcialmente. Así será capaz de atravesar objetos sólidos o ser atravesado por ellos. El personaje también puede volver intangibles otros objetos. Los campos energéticos (vallas electrificadas, fuegos, etc.) afectan a la forma en fase con normalidad, así como las armas encantadas y los ataques Elementales y Sobrenaturales.

Como Acción Activa, el personaje puede combatir pasando a fase solo las partes de su cuerpo que desee, así como los objetos que estas manejen. No es posible combatir en fase total, pero en fase parcial el personaje tiene 3 probabilidades entre 10 de no resultar alcanzado por su oponente. No es posible pasar a fase a otro organismo. Las ropas y los objetos que maneje el personaje pasan a fase con él, siempre que sean de un tamaño razonable.

Especialización: En fase parcial, una tirada de un 1, ignorará el daño Elemental.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. No puede soltarse un objeto mientras se está en fase sin volverse sólido en el proceso. A efectos de reglas, cuando un personaje en fase parcial se vea atacado se tirará 1D; con un resultado inferior a 3, evitará automáticamente el impacto.

Acción: 1 Acción

* **Filamentos Vectoriales**

Tipo: Psicomentat/Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Coste del arma por asalto

Efecto: Mediante el uso de este poder, el Esper trae a la existencia una serie de cadenas de vectores de color azul brillante que salen de sus dedos y que pueden ser empleados como hilos o látigos que cortan a nivel molecular todo lo que golpean, de tal suerte que son unas armas de alcance limitado pero extremadamente efectivas contra oponentes acorazados. Los Filamentos tendrán un alcance de 5 metros máximo, pero causarán 0L2 más 1L0 por PB empleado. Reciben un nivel de Perforante por cada PB contra Armaduras no sobrenaturales. Se considerarán látigos a todos los efectos, con la excepción de que posee el parámetro *Agravante (menor)*. La FUE no modifica el Daño de los Filamentos Vectoriales.

Especialización: El Perforante aplica contra las las Armaduras sobrenaturales de los oponentes.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga y no se acumulan con cualquier poder que incremente el daño de las armas cuerpo a cuerpo de forma kinética, incluyendo aumentos de FUE. El mero intento destruye el delicado equilibrio del arma.

Acción: 1 Acción

* Fortalecer Estructuras

Tipo: Tecnomentat **Clase:** Físico
Coste: Variable

Efecto: El personaje puede usar su poder mental para potenciar una estructura, consiguiendo aumentar la resistencia de los materiales muy por encima de lo que soportarían normalmente. Cada PB invertido en este poder incrementa los PE de la estructura en +10, además de aumentar su Dureza en 3 por cada PB, excepto en el caso de los Bots a los que proporciona un +1 por PB a todas sus Armaduras. Además, cualquier objeto sobre el que se emplee este poder será considerado como un arma sobrenatural a efectos de capacidades que pueden afectarle.

Especialización: +5PE extra por PB / +1 Aguante de Bots.
Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
Acción: 1 Acción

* Gafe

Tipo: Psicomentat **Clase:** Físico
Coste: 1 PB por objetivo

Efecto: Modificando ligeramente el entorno con el poder de su mente, el personaje puede traer una racha de “mala suerte” a uno o más objetivos, quienes recibirán un penalizador de -1D a sus tiradas o su Pozo. Pequeñas chinitas parecerán “meterse bajo sus pies”, sus armas “resbalarán” en sus manos, etc..

Especialización: +1 Objetivo.
Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
Acción: 1 Acción

* Guía Mental

Tipo: Psicomentat **Clase:** Mental
Requisito: Telepatía activa.

Coste: 1 PB por minuto y objetivo
Efecto: Este poder permite al Esper transferir una de sus habilidades a través de su enlace mental telepático con otro personaje, que será capaz de usarla al mismo nivel aunque con sus propias Características. Mientras la habilidad está transferida, el Esper pierde la capacidad de emplearla y debe mantenerse concentrado, lo cual le cuesta una Acción Pasiva.

Especialización: Si el Esper tira más dados que el objetivo, este recibe un bono de +1D para sus tiradas de esa habilidad.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible escoger un bonificador diferente cada asalto. Se requiere que el objetivo sea voluntario.

Acción: 1 Acción

* Interferencia

Tipo: Tecnomentat **Clase:** Físico
Coste: Variable

Efecto: Este poder permite a un personaje bloquear cualquier flujo de datos o absorber las ondas de cualquier tipo de escaneo dentro de un área predeterminada, con lo que los sistemas de comunicaciones naturales o sobrenaturales (como *Otsuge*) no funcionarán, y las cámaras únicamente mostrarán interferencias. Esto evita que el enemigo pueda disponer de imágenes o de información a través de sistemas de vigilancia. Por cada PB proporciona un área de interferencia de 10 metros de radio.

Especialización: +10 metros al área de efecto
Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
Acción: 1 Acción

* Intuición

Tipo: Psicomentat **Clase:** Mental
Coste: 4 por predicción

Efecto: Este poder es una especie de precognición instintiva que permite elegir entre diferentes posibilidades. El personaje podrá decidir entre dos caminos, entre par o impar, entre un cable rojo y uno azul, e incluso podrá intuir de dónde vendrán los ataques en combate. A efectos de juego, lanzará 1D tras declarar par o impar y, en el caso de que acierte, recibirá un bono de +30 al efecto de su

tirada de PDD (sí, +30, has leído bien) que sustituirá a cualquier otro bono. No es posible usarlo de esta manera contra oponentes sin mente o protegidos contra lecturas mentales o inmunes a *Otsuge*. Con las intuiciones funcionará igual, o sea, el personaje sabrá la respuesta o no. Por supuesto, un ataque que no pueda ser esquivado de forma normal seguirá teniendo efecto, como podría ser una gran explosión. No es posible efectuar la misma intuición más de una vez.

Especialización: -1 al Coste por predicción.

Límites: Esta habilidad no funciona con preguntas, solo con probabilidades fijas, por lo que no puede proporcionar información como tal.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Levitar

Tipo: Psicomentat **Clase:** Físico
Coste: Variable por asalto

Efecto: Mediante el uso de un campo kinético personal, el personaje puede desafiar la ley de la gravedad e incluso volar a una gran velocidad. Desafiar la ley de la gravedad cuesta 1PB por asalto, volar requiere un gasto de 2PB por asalto, proporcionando +1 Movimiento por cada 2PB extra. La maniobrabilidad es bastante pobre, ya que se basa en empujones del campo kinético, siendo la línea recta el tipo de movimiento más útil (-20 a Atletismo).

Especialización: Elimina el penalizador de maniobrabilidad.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.
Acción: 1 Acción

* Matriz Cristalina

Tipo: Psicomentat/Tecnomentat **Clase:** Físico
Coste: Especial

Efecto: Este poder permite al Esper crear las matrices cristalinas de las que se compone su tecnología y, en este caso en particular, potenciar sus talentos y capacidades. Las matrices estarán sintonizadas al aura del Esper, por lo que nadie más podrá utilizarlas, con la excepción de sus propios Bots. Además, requieren la inversión de PX, acumular una cierta cantidad de PB, y algunas de ellas exigen usar otros cristales como base.

Las posibles Matrices Cristalinas son:

Acelerador Cinético I: Colocado en un guante, incrementa en +1 el Daño en cuerpo a cuerpo, ya sea con armas o desarmado. Requiere 2.500 PB y 25 PX.

Acelerador Cinético II: Colocado en un guante, incrementa en +3 el Daño en cuerpo a cuerpo, ya sea con armas o desarmado. Requiere un Acelerador Cinético I, 2.500 PB y 25 PX.

Cristal Acumulador I: Permite acumular 5PB en su interior. Requiere 1.000PB y 25 PX.

Cristal Acumulador II: Permite acumular 10PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador I, 2.500 PB y 50 PX.

Cristal Acumulador III: Permite acumular 15PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador II, 5.000 PB y 75 PX.

Cristal Acumulador IV: Permite acumular 20PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador III, 10.000PB y 100 PX.

Cristal Acumulador V: Permite acumular 30PB en su interior. Requiere un Cristal Acumulador IV, 15.000PB y 125 PX.

Cristal Amplificador: Incrementa en -1 el poder Amplificador Bioenergético. Requiere un Cristal Acumulador IV y un Cristal Psíquico específico para dicho poder, más 50.000 PB y 150 PX.

Cristal Nulificador I: Proporciona un +3 de Armadura contra poderes Esper. Requiere 5.000 PB y 50 PX.

Cristal Nulificador II: Proporciona un +6 de Armadura contra poderes Esper. Requiere 10.000 PB, 100 PX y un Cristal Nulificador I.

Cristal Psíquico: Incrementa en +1 el límite de PB que puede emplear con un poder en particular. Requiere 5.000 PB y 50 PX.

Cristal Vigorificador I: Incrementa la base de PG del Esper en +2. Requiere 1.000 PB y 25 PX.

Cristal Vigorificador II: Incrementa la base de PG del Esper en +5. Requiere un Cristal Vigorificador I, 2.500 PB y 50 PX.

Decelerador Cinético I: Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +3 la Armadura Balística. Requiere 2.500 PB y 25 PX.

Decelerador Cinético II: Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +3 las Armaduras Física y Balística. Requiere un Decelerador Cinético I, 2.500 PB y 25 PX.

Decelerador Cinético III: Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +6 las Armaduras Física y Balística. Requiere un Decelerador Cinético II, 5000 PB y 50 PX.

Neutralizador Elemental: Colocado en una armadura o colgante, incrementa en +3 la Armadura Elemental. Requiere un Decelerador Cinético I, 2.500 PB y 25 PX.

Matriz BOT: Permite a un Bot incrementar en +10% los PX que adquiere por sesión de juego. Requiere un Cristal Acumulador I, 5.000PB y 50 PX.

Matriz BOT II: Eleva el incremento a +20% PX por sesión de juego. Requiere una Matriz BOT, 5.000PB y 25 PX.

Matriz BOT III: Permite a un Bot incrementar en +30% los PX que adquiere por sesión de juego y aumentar en +1 Capacidad su Límite. Requiere una Matriz BOT II, 25.000PB y 50 PX.

Especialización: Reduce los costes en -10%.

Límites: Solo es posible utilizar un Cristal Acumulador, Amplificador, Nulificador o Vigorificador a la vez, aunque no es necesario poseer este poder para hacerlo. En cuanto a Cristales Psíquicos, el límite es igual a la VOL del Esper y solo puede aplicarse uno sobre el mismo talento. Aunque es casi imposible utilizar un Cristal perteneciente a otro Esper, se puede aprovechar parte de su energía y PX, usándolo para reducir los costes en un 50% de los del artefacto en cuestión, que será destruido en el proceso. Un Tecnomentat con el Poder Innato Comprensión Tecnológica podrá utilizar un Cristal (y solo uno a la vez) de otro Esper siempre que sea capaz de comprender su armonía mediante una tirada de Con. Esper con un penalizador a la misma igual al coste en PX de su creación y -1D por cada 25 puntos de penalizador. Normalmente, los Esper colocan los cristales que desean usar sobre su frente, donde su propia Bioenergía los mantiene fijados.

Acción: Especial

* Matriz Mental

Tipo: Tecnomentat

Clase: Mental

Coste: Variable por hora

Efecto: Este poder permite al Esper incrementar la capacidad de almacenamiento de su cerebro mediante la implementación de nanomáquinas que actúan como células de almacenamiento. A todos los efectos, cada PB de este poder activo le permite asignar 25 puntos a habilidades de MEN o 10 a las de VOL, excluyendo cualquier tipo de conocimiento arcano y Desarrollo Sobrenatural. Es posible cambiar la información almacenada, aunque requerirá 1 hora por cada PB, así como 10PB y acceso a una fuente de información.

Especialización: +10/+5 puntos por PB

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Mimetismo

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 2PB por asalto

Efecto: Este poder permite al Esper cubrirse de una membrana psicoenergética de camuflaje óptico reactivo capaz de confundirse con el entorno, proporcionándole un bonificador de +50 a su Habilidad de Sigilo cuando se mueva e invisibilidad completa mientras se mantenga inmóvil. El funcionamiento de la membrana es similar a la superficie de un estanque, distorsionándose ante movimientos rápidos o creando ondas si entra en contacto con algo. Al ser un camuflaje óptico puede ser localizado mediante espectros de onda (radares, espectro termográfico, etc.). En combate, sus enemigos se considerarán bajo Ceguera Parcial en lo que a él respecta a no ser que puedan localizarlo mediante otros sentidos.

Especialización: Reduce el Coste a 1PB al mantener el Poder.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Nanocirujanos

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Los Esper están mucho más avanzados que los humanos en muchos campos, y la medicina no es una excepción. Mediante el uso de unas complejas nanomáquinas, el Tecnomentat posee la capacidad de sanar las heridas de los seres vivos a unos niveles jamás soñados para la medicina moderna.

Los nanocirujanos requieren la décima parte del tiempo para actuar y multiplican los efectos de Primeros Auxilios por los PB utilizados en este poder o incrementan las de Medicina considerándose que se obtiene un nivel de EfMin extra por cada PB. Así, solo se necesitan 2 asaltos para efectuar unos Primeros Auxilios o 1 minuto para aplicar Medicina a un personaje Magullado, 3 minutos para un Herido, 6 minutos para un Grave y 12 minutos para operar a un personaje Crítico/Inconsciente.

Además, un tecnomédico puede regenerar miembros perdidos al coste de 50PB y 12 horas de reposo (mientras hace esto, no puede recuperar PB). Otra opción de los Nanocirujanos es cerrar hemorragias, cosa que harán de forma automática a razón de 1 rango de Hemorragia por 2PB, pudiendo afectar separadamente a varios objetivos (por ejemplo, He++ pasaría a He+ por 2PB).

Especialización: +30 a la Habilidad de Con. Medicina.

Límites: El Tecnomentat puede incluso curarse a sí mismo siempre que permanezca consciente.

Acción: 1 Acción por objetivo.

* Onda Cuántica

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Este poder permite al Esper crear una oscilación con la capacidad de detonar una Pantalla Cuántica activa (ver Pantalla Cuántica), provocando una onda de choque temporal en todas las direcciones. Por cada PB empleado en la Onda Cuántica, el daño de la explosión se incrementará en +0L1 que se añadirá a la base, que es +1L0 por la MEN del Tecnomentat (por ejemplo, MEN4, 4L0 de base), siendo su área de 1 metro de radio. Es posible incrementar el área de la explosión, aumentándola en 1 metro por cada PB que se invierta exclusivamente en ello. La Onda alcanza 10 metros por punto de VOL del personaje y se dirige por Arma Sobrenatural (EfMin 20+distancia en metros). Si no se acierta a la Pantalla, simplemente se desvanece sin causar daño a ningún objeto ni ser que pueda golpear. Además, una Onda Cuántica destruye los efectos de una Bomba Temporal. El tipo de daño es Sobrenatural/Físico.

Especialización: +1 metro de área / +1L0.

Límites: Los arriba expuestos.

Acción: 2 Acciones

* Orbitación Magnética

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 2 PB por asalto

Efecto: Mediante el uso de este poder, un Esper puede crear un anclaje magnético sobre un objeto metálico de al menos una tonelada de peso, como puede ser un coche grande, un camión, un avión, un barco, los carriles de una vía férrea o las vigas de acero o hierro de un edificio. Una vez anclado, el personaje podrá orbitar a su alrededor, igualando su velocidad e incluso superándola con su propio Movimiento para moverse a lo largo o a lo ancho del mismo, sin poder separarse de él más allá de 2 metros, ya que la unión magnética se debilita con la distancia y el campo inercial se rompería, sufriendo los efectos de encontrarse en el aire a la velocidad que se mantuviera y perder la habilidad de vuelo (consultar tablas de accidentes).

Especialización: -1 al Coste en PB.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga el coste de PB y la distancia de separación no supere 2 metros. La velocidad del vehículo será igualada tan pronto se active el Poder.

Acción: 1 Acción.

* Pantalla Cuántica

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 2PB/4PB/variable

Efecto: Creando una pantalla temporal frente a sí mismo, el Esper puede obtener un efecto de cobertura que disipa cualquier tipo de energía, incluyendo la energía cinética de los proyectiles, que intente atravesarla en cualquier dirección. Básicamente es como un muro indestructible e invisible que detiene cualquier clase de ataque, momento en el que el impacto es visible como una alteración en el aire en forma de pequeñas ondas. Los objetos o cuerpos capaces de crear su propio movimiento, como vehículos o seres vivos, simplemente notarán un tirón momentáneo que no les penalizará en forma alguna. La pantalla tiene una altura máxima de 2 metros, una anchura de 1 metro y carece de grosor. En cuanto a la protección que proporciona, esta es igual a una cobertura estándar. El coste es de 2PB por asalto, aunque puede incrementarse el gasto a 4PB, con lo que la pantalla protegerá de los efectos de una Bomba Temporal. El segundo uso de una Pantalla Cuántica es crear micropantallas de forma circular que pueden usarse para protegerse de cualquier agresión, manejándolas con Arma Sobrenatural como si de escudos se tratase. Este uso requiere de 1PB por cada defensa que se efectúe.

Especialización: -1 al Coste en PB del primer uso del asalto / +5PDD para la defensa con el escudo.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. La Pantalla no se mueve del lugar en el que se crea, a no ser que se empleen las micropantallas. Una Onda Cuántica destruirá una Pantalla Cuántica.

Acción: 1 Acción

* Percibir Debilidad

Tipo: Psicomentat

Clase: Mental

Coste: 2PB

Efecto: Este Talento permite al personaje enfocar el punto débil (físicamente hablando) de una estructura, persona u objeto, con solo echarle un vistazo, sabiendo donde disparar a un tanque para dañarlo, donde golpear un hueso para romperlo, etc... A efectos de juego, el personaje ignora la Armadura, Blindaje y reduce en -2 el Aguante de los oponentes, vehículos y objetos si acepta una penalización a su PDA de -10, además de poder establecer su Debilidad (plata, fuego, etc.) si es que tiene. Las Armaduras sobrenaturales también se verán afectadas por este poder, pero únicamente hasta la mitad de su puntuación original.

Especialización: Elimina el penalizador.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.
Acción: 1 Acción Pasiva

* Pirokinesis

Tipo: Psicomentat

Clase: Sobrenatural

Coste: Variable

Efecto: Este Talento permite acelerar la velocidad de las moléculas de un objeto mediante proyecciones telekinéticas, elevando su temperatura, con lo que puede crear llamas del mismo aire. A efectos de juego, el Esper concentra una gran cantidad de energía sobrenatural que puede proyectar a distancia o mediante el toque, causando daño Sobrenatural/Elemento Fuego.

Incremento de Daño (c/c)

Incineración+ (2PB)

Incremento de Daño (dist)

Cadencia

El ataque se efectuará por Pelea/Artes Marciales si es cuerpo a cuerpo y por Arma Sobrenatural si es a distancia. El daño en cuerpo a cuerpo es el daño del combo +0L1 que se considerará Sobrenatural/Fuego. También podrá detener ataques sobrenaturales que requieran armas encantadas para ser bloqueados. A distancia, el daño será 0L2 modificado en +1L0 por VOL.

Especialización: +1L0 (elegir cuerpo a cuerpo o a distancia) / +6 Armadura Elemento Fuego durante su utilización.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga o hasta que se descargue.

Acción: 2 Acciones

* Precisión

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: 2PB

Efecto: El personaje tiene una increíble habilidad para emplear como armas arrojadas efectivas objetos diminutos, incluso los más inofensivos como canicas, cartas o clips, usando el poder de su mente para guiarlos y potenciarlos kinéticamente, considerándose armas pequeñas. Podrá usar su MEN en lugar de REF para atacar con Arrojadas e incrementará en +10 su PDA, además de reducir a la mitad cualquier modificador negativo y sumar +0L1 al daño. La cobertura no funciona contra alguien con este talento, ya que los objetos arrojados pueden tener efecto o rebotar, acertando en su blanco.

Especialización: Suma +1L0 por cada 100 de Maestría.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Presencia

Tipo: Psicomentat

Clase: Influencia (Encanto)

Coste: Variable

Efecto: Estimulando los centros del placer del cerebro de su víctima, el Esper puede controlar parcialmente las reacciones de uno o más humanos, que actuarán como si sus inhibiciones hubiesen sido eliminadas por el alcohol o las drogas, siendo muy fáciles de manipular. Una persona puede caer rendida en los brazos del Esper, un ejecutivo puede ponerse a charlar de asuntos clasificados o un guardia puede quedarse dormido. Además, solo guardarán un recuerdo borroso de lo ocurrido, siendo incapaces de recordar caras o detalles, solo que alguien muy agradable estuvo allí. Cada PB empleado proporciona 30 puntos de Influencia al Esper, que sirven para medir cuántos humanos pueden ser afectados.

Especialización: Proporciona 50 puntos de Influencia por PB.

Límites: Este poder solo funciona con humanos sin capacidades sobrenaturales. Para afectarlos, únicamente se requiere disponer de suficiente Influencia para superar su puntuación de Frialdad. Los humanos no pueden resistirse sin ningún tipo de ayuda externa, por lo que el poder actúa en ellos de forma automática. Aquellos afectados tratarán al Esper como a un viejo amigo, alguien confiable y querido, considerando que cualquier tirada de Relación funciona automáticamente. La Influencia afecta primero a aquellos humanos que dispongan de una puntuación menor. Este poder requiere de un ambiente distendido para funcionar. No funciona en situaciones de combate ni contra oponentes que no tengan intención de relajarse en la situación dada. Por ejemplo, un guardia aburrido puede quedarse dormido, pero un francotirador buscando a su víctima no, ya que estará concentrado en localizar su objetivo. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Puntería

Tipo: Psicomentat / Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 2PB

Efecto: El personaje posee una increíble habilidad para acertar con armas de fuego, usando su capacidad mental de cálculo para mejorar sus posibilidades. Incrementará en +10 su PDA además de reducir a la mitad cualquier modificador negativo. La cobertura no funciona contra alguien con este talento, ya que puede darle efecto a sus balas. Es posible usar Puntería en conjunción con Tecnoarmamento o Cañón E.G.O., aplicando y acumulando todos sus bonos.

Especialización: Suma +1L0 por cada 100 de Maestría.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Ralentización Vibracional

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: El Esper adquiere la capacidad de crear una membrana gravitacional baja que reduce la vibración molecular al mínimo, obteniendo un resultado cercano al cero absoluto en un punto determinado, dentro de un área limitada a un metro del usuario.



I

De esta forma, el Tecnomat puede congelar y volver quebradizos objetos o crear armas de cristalizaciones de hielo de tipo espadas, lanzas y bastones con un bonificador de +1L0 por cada 2PB, de daño Elemento Agua. Además, la temperatura descenderá hasta -20° C en un área de 10 metros a su alrededor y todos los presentes en dicha zona recibirán una Armadura de 3 por cada 2PB contra ataques basados en Elemento Fuego. Las criaturas elementales de fuego recibirán 1D daño automático cada asalto que se encuentren en la zona afectada por la ralentización vibracional. Cosas como congelar el agua o crear superficies resbaladizas también estarán al alcance del Esper dentro de la dicho espacio. Una superficie resbaladiza reduce el movimiento a la mitad y obliga a una PR REF10 para no caer al suelo. Una vez derribado, se necesitará la misma prueba para levantarse, requiriendo 1 Acción por cada intento.

Especialización: +2 al total de Daño de las armas / +3 Armadura Elemental Fuego.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Reconstrucción

Tipo: Tecnomat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Los Tecnomat, gracias a su afinidad natural con las máquinas, han desarrollado un talento para repararlas, reestructurando telekinéticamente su materia y soldando a nivel molecular cualquier desperfecto. A efectos de juego, el Esper puede regenerar los puntos de estructura de cualquier aparato o vehículo, dejándolo perfectamente operativo. Cada PB utilizado permite regenerar 2 Puntos de Estructura.

Especialización: +2 PE de reconstrucción.

Límites: Cualquier información o dato que pudiera conservar el aparato se perderá, ya que quedará como si fuera nuevo, lo cual incluye cualquier golpe o arañazo, accidental o intencionado. Por

ejemplo, un disco duro restaurado de esta manera no recuperará los datos perdidos.

Acción: 1 Acción

* Regeneración

Tipo: Psicomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Uno de los poderes que antes desarrollan los agentes de campo, consiste en la reducción telekinética de los daños sufridos cerrando vasos y cortando hemorragias, mientras se recompone la estructura celular dañada. La sangre parecerá fluir alrededor de la herida mientras la carne parece crecer, cerrándola. Por cada PB, el personaje regenerará 2PG, sumando al total el bono de su Desarrollo Físico. Un regenerador puede ser un oponente temible para el más fiero de los Akuma.

Especialización: +10 al Desarrollo Físico permanentemente.

Límites: El personaje debe estar consciente para poder regenerarse, por lo que los personajes en Inconsciente deberán seguir curándose mediante Acelerar Curación. Si el personaje posee algún Entrenamiento que incremente su regeneración, también se aplicará.

Acción: 1 Acción

* Repulsión Gravitatoria

Tipo: Tecnomat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Mediante la manipulación de su propio campo gravitatorio, el personaje puede crear una repulsión con el suelo que le permite desafiar la gravedad e incluso volar a una velocidad asombrosa. Moverse por paredes o techos cuesta 1PB por asalto, moverse por el aire requiere un gasto de 2PB o más por asalto, proporcionando +1 a Movimiento volando por cada PB empleado por encima de 2. Pese a que este poder dispone de una maniobrabilidad

completa, sufre un terrible defecto, ya que quien lo emplee debe de encontrarse a una distancia de la superficie no superior a su coste en PB en metros o dejará de tener efecto. La Repulsión Gravitatoria elimina completamente los efectos del Parámetro Empujón. Además, este poder puede utilizarse para defenderse de agresiones mediante Arma Sobrenatural, estableciendo un campo de repulsión con las fuentes de agresión, siempre que sean de tipo físico o balístico y no energético (solo detiene daño basado en formas de energía elementales sólidas). Este uso requiere de 1PB por defensa efectuada, contando como un Escudo Sobrenatural.

Especialización: +5PDD / 1 Acción Pasiva repeler ataques.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. El límite de altitud en metros es igual al coste en PB por asalto.

Acción: 1 Acción / 1 Acción repeler ataques.

* Sentido del Peligro

Tipo: Psicomentat

Clase: Mental

Coste: 1PB por minuto

Efecto: Incrementando las reacciones reflejas a los estímulos externos el personaje es inmune a la sorpresa, aunque sus oponentes sean invisibles, estén escondidos o amparados en la oscuridad. El personaje podrá actuar con normalidad en situaciones en las que otros personajes pudieran ser afectados por reglas de sorpresa. Esto no significa que posea un sentido que “vea” peligro en las inmediaciones, sino que su consciencia se agudiza tanto a su alrededor que siente los ataques en el último momento, reaccionando de manera instintiva a ellos.

Especialización: +5PDD mientras el Sentido del Peligro esté activo.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Separación

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 1 por arma y asalto.

Efecto: Permite extraer armas normales a partir del material de un objeto completamente inerte. Un Esper podría sacar una katana de una farola o una daga del cristal de un escaparate, pudiendo modificar la estructura molecular de la misma incrementando su dureza o resistencia. La manufactura del arma será completamente perfecta, incrementando su ligereza y su facilidad de manejo, por lo que proporcionará una mejora de +1 a todos los Totales de Combate, así como una capacidad Perforante de -3. El objeto mantiene sus propiedades mientras conserva la cohesión de sus moléculas mediante el pago de coste en Bioenergía, sin ser necesario que el Esper lo sostenga; una vez cese el mismo, el material es destruido por la tensión.

Especialización: +1LO.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga.

Acción: 1 Acción

* Sincronización

Tipo: Psicomentat

Clase: Mental

Requisito: Poder Innato Procesador

Coste: 4PB por asalto

Efecto: Este poder incrementa la habilidad de Memoria Fotográfica convirtiéndola en Reflejos Fotográficos y permitiendo copiar los movimientos de otro personaje para usarlos en combate. A efectos de juego, eleva la habilidad de combate elegida a la del otro personaje, pero no así los dados tirados ni las puntuaciones de Característica. Solo puede ser copiada una de las habilidades, ya sea ofensiva o defensiva y debe haberla visto con anterioridad, o sea, solo su PDA o su PDD. Cuando se usa una habilidad contra el usuario original y éste se perca de ello, el Esper pierde -20 a PDA y PDD, ya que su rival conoce los puntos débiles de su propio estilo. Los Parámetros que haya visto usar también serán accesibles.

Especialización: -1 al coste de PB por asalto.

Límites: No se aplica ningún modificador otorgado por el uso de poderes de cualquier clase. No es posible mezclar dos estilos diferentes. Los efectos de este poder duran mientras se mantenga.

Una vez se desactive el poder, la Sincronización “desaparecerá” en un plazo de una hora, necesitando sincronizarse con otro objetivo para activarlo.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Singularidad

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Una singularidad puede ser definida como un punto donde dejan de operar las reglas de un sistema matemático o astrofísico. Desde el punto de vista matemático, se trata de una región donde no se puede definir una función, convergiendo hasta valores infinitos. Dicho de otra forma, es una superficie tridimensional donde la curvatura del espacio-tiempo es tan grande que las leyes de la física no operan de la misma forma, generando un área de supergravedad. Así, todo objeto en el área verá incrementado su peso al aumentar la atracción gravitatoria, con lo que a los seres vivos les será más complicado moverse, e incluso pueden resultar aplastados. Por cada PB, los personajes en el área verán reducida su Ini en -2 y cualquier habilidad física en -5 (lo cual incluye PDA y PDD, pero no el uso de escudos sobrenaturales), además de requerir 1 Acción para recorrer un metro dentro del área. Es posible efectuar una PR FUE10 incrementada en los PB para resistirse a todos sus efectos y salir del área. Los personajes voladores hasta una altura de 10 metros por PB se verán atraídos hacia el suelo, requiriendo la misma tirada para mantenerse en el aire, aunque podrán aterrizar con relativa seguridad. El poder tiene un área de 1 metro de radio por cada PB.

Especialización: +1 metro de área / +2 EfMin de PR FUE.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Contra este poder no existe tirada de defensa, únicamente puede salirse del área o resistir sus efectos mediante la PR. Los proyectiles físicos dirigidos contra alguien en dicha área reciben los mismos penalizadores al Ataque. La singularidad no tiene efecto contra seres inmateriales.

Acción: 2 Acciones

* Sleipnir

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: 1 por hora o variable

Efecto: También conocido como Tecnovehículo, este poder permite a un Esper modificar un vehículo proporcionándole una IA (inteligencia artificial) limitada capaz de razonar y de compartir habilidades. Se puede transferir una habilidad a la IA, aunque el Esper no podrá hacer uso de ella mientras ésta la posea. Los poderes del Esper también podrán ser compartidos, aunque serán activados y mantenidos por éste. La IA es parte de la mente de su creador y va evolucionando, tendrá su propio nombre y su personalidad, siendo interpretada por el Director de Juego (o por otro jugador con el beneplácito de este). El coste de la Sleipnir es de 1PB por hora, pero puede aumentarse la Aceleración en +2/+4 o la Maniobrabilidad del vehículo durante en +10/+5 por cada PB extra. Por otro PB el vehículo será inmune a poderes que inutilicen mecanismos de forma sobrenatural. Si el personaje posee Proxy, podrá comunicarse con la IA a una distancia de hasta 1Km.

Especialización: +20 a la Habilidad de Conducir / +1D a Conducir / Incremento de alcance Proxy hasta 5Kms.

Límites: Los efectos del poder duran mientras se mantenga. Solo puede crearse una Sleipnir al mismo tiempo. Si es destruida, simplemente vuelve al subconsciente del Esper, que puede irse preparando para una retahíla de quejas cuando vuelva a hacer uso de ella.

Acción: 1 Acción

* Tecnoarmadura E.G.O.

Tipo: Tecnomentat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Este poder permite al Esper crear una manifestación de su Alter Ego, su otro yo, mediante una cristalización de Bioenergía,



en la forma de un exoesqueleto cuya apariencia puede variar desde un traje de piloto a una armadura de aspecto tecnológico, cuya forma y color quedan a decisión del creador. Su peso es nulo. La Tecnoarmadura E.G.O. proporciona una serie de ventajas a su usuario según el coste en PB a elegir entre las siguientes al coste de 1PB cada nivel de cada opción:

Armadura: +3 a todas las Armaduras por cada PB.

Soport Vital: +2 a PR RES por PB.

Soport Vital: +1D a PR contra Hemorragia y Envenenamiento, tanto al recibirlos como posteriormente.

Soport Vital: Respiratorio y presurizado. Permite sobrevivir en entornos de vacío, gases tóxicos o acuáticos.

Soport Vital: Temperaturas Extremas Frío/Calor. +1D a PR Congelación o Incineración.

Soport Vital: Conductividad Reducida. +1D a PR contra Shock.

Sensores: Diferentes espectros, radar y sonar

Sensores: Amplificación Óptica x10. +20 al Efecto de Percepción.

Sensores: Amplificación Auditiva x10. +20 al Efecto de Percepción.

Especialización: Permite reconfigurar 2 opciones por asalto al coste de 1 Acción Pasiva cada una.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Cada opción elegida debe especificarse, aunque puede reconfigurarse al coste de 1 Acción cada opción, máximo una por asalto. Las temperaturas extremas se refieren a condiciones climáticas naturales, un baño en la lava de un volcán es igual de letal.

Acción: 1 Acción

* Tecnoarmamento E.G.O.

Tipo: Tecnoarmat

Clase: Sobrenatural

Coste: Variable

Efecto: Este poder permite al Esper crear una manifestación de su Alter Ego, su otro yo, mediante una cristalización de Bioenergía, en la forma de un arma a distancia cuya apariencia puede variar de un gigantesco cañón a unos simples guantes aspecto hi-tech. Su peso es nulo. El Tecnoarmamento E.G.O. proporciona una serie de ventajas a su usuario según el coste en PB a elegir entre:

Elemental *Encantado*

Fijar Objetivo *Gauss*

Incremento de Daño (dist) *Cadencia*

Especialización: Un segundo elemento / Añade la opción *Ráfaga (completa)*.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. El ataque se efectuará mediante la habilidad Arma Sobrenatural o Armas de Fuego, a elección del usuario, aplicando las Tablas adecuadas para ello. El arma posee una Cadencia de 1 a no ser que se escoja Cadencia, su tipo de daño es Balístico y su Daño base es 3L3.

Acción: 2 Acciones

* Telepatía

Tipo: Psicomentat

Clase: Mental

Coste: 1 PB por minuto y objetivo

Efecto: Este poder permite al Esper transmitir sus pensamientos o recibir los ajenos, aunque no es tan potente como para poder acceder a la fuerza a los pensamientos o recuerdos de los demás. Más bien, lo que hace es abrir un canal de comunicación consciente que permite proyectar pensamientos.

Una vez establecido el lazo, la distancia es irrelevante (aunque campos eléctricos o magnéticos pueden provocar interferencias). En combate, permite comunicar estrategias sin ser oídos, proporcionando una ventaja táctica que incrementa en +20 la habilidad de Liderazgo.

Especialización: +1 Objetivo.

Límites: Los efectos de este poder duran mientras se mantenga. Es posible escoger un bonificador de Liderazgo diferente cada asalto.

Acción: 1 Acción Pasiva

* Transporte Espacial Instantáneo (T.E.I.)

Tipo: Psicomentat/Tecnoarmat

Clase: Físico

Coste: Variable

Efecto: Este Talento permite al Esper transportarse a sí mismo o a aquellos objetos que toque de forma instantánea a otro lugar designado dentro del área de alcance del poder, sin tener en cuenta obstáculos, barreras o limitación por movimiento. El Esper ha de tener una idea clara del punto de destino, de no ser así T.E.I. no funcionará. Cualquier Estado Alterado que pueda afectar a su concentración, como puede ser Alucinaciones, Dolor y Shock, le incapacitará para utilizar el T.E.I. hasta que se sobreponga. Solo pueden ser transportados elementos completos o partes de ellos; así, no es posible teleportar una cabeza de un enemigo, pero si podría ser transportada la puerta de un vehículo. Existen dos formas básicas de Transporte Espacial Instantáneo, Los Psicomentat son afines a Teleportación y los Tecnoarmat a Exoportación.

Teleportación: Permite al Psicomentat transportar su propia masa más un peso combinado que no supere 10 Kg. a una distancia de 20 metros por PB empleado. Además, esta capacidad aumenta la reacción del usuario, incrementando su Iniciativa en +1 por PB empleado. Requiere 1 Acción Activa. Su segunda capacidad es un efecto de exoportación limitada que permite al Esper transportar una cantidad de materia inerte equivalente a 25 Kg. por PB hasta un máximo de su MEN, no siendo necesario que él mismo se teleporte. Este uso requiere 1 Acción Activa. Por 1PF podrá transportar hasta 100 Kg. por punto de MEN. Este efecto sigue requiriendo tocar el objetivo.

Exoportación: Permite transportar cuerpos inorgánicos/orgánicos con un peso compartido máximo de 1 Tonelada/50 Kgs. por PB a una distancia horizontal no superior a 50 metros o vertical de hasta 10 metros, aunque es posible emplear PB extra para aumentar la distancia a razón de 2PB por cada 50/10 metros adicionales. Este poder requiere de 1 Acción Activa por PB empleado entre todas sus opciones. Este proceso podría superar las Acciones que posee el Esper en un asalto, con lo que deberá usar más de un asalto para acumular las suficientes. Un Exoportador que utilice este poder para transportarse se considera que no posee Teleportación para definir los efectos que sufrirá.

El poder de T.E.I. es traumático cuando se emplea en criaturas vivas sin capacidad propia de Teleportación, causándoles el Estado Alterado de *Aturdimiento+*. Adicionalmente puede suceder que una criatura que se transporte quede atrapada, intencionadamente o no, dentro de un objeto material. Esto no la matará, simplemente será desplazada hasta una localización libre cercana, requiriendo una PR RES30 y sufriendo tanto daño como puntos por los que falle. Un objetivo involuntario puede evitar ser Teleportado o Exoportado si posee Des. Sobrenatural 20 o superior realizando una PR VOL15.

Especialización: Escoge una de las tres siguientes:

Teleportación Ofensiva Balística: Ambos usuarios de T.E.I. pueden usar esta capacidad, que les permite transportar objetos tocados dentro de un objetivo, considerándose ataques a distancia sobrenaturales. Este ataque ignorará cualquier tipo de Armadura no sobrenatural. Las criaturas que sean Inmateriales son inmunes al daño causado por este poder. Atacar de esta forma requiere una visión clara del objetivo y una tirada de Armas Arrojadizas o Arma Sobrenatural. El daño del ataque es 4L2 de tipo Balístico (modificable por Favorito en Arma Sobrenatural o Arrojadizas), considerándose un ataque a distancia en cuanto a los modificadores aplicables. Es posible atacar a varios objetivos a la vez, pero la PDA se reducirá en -10 por objetivo (máximo tantos como PB) y se requerirá de 1 Acción Activa por oponente extra. Un exoportador podrá teleportar objetos grandes como coches, considerándose un ataque en área que causará 5L3 (imposible de modificar). Requiere 1 Acción Activa.

Teleportación Ofensiva Invasiva: Es posible usar Transporte Espacial Instantáneo mediante el toque al objetivo para intentar arrancar materia de él. Este tipo de ataque requiere poder tocar al objetivo mediante un ataque por Pelea o Artes marciales pudiendo ser bloqueado o esquivado de forma normal. Si impacta causa una cantidad de 1L1 por PB sin modificación alguna. El daño es de Tipo Físico que ignora tanto Armadura como Aguante. Como extra, el ataque provoca *Dolor+*. Requiere 2 Acciones Activas.

Teleportación Defensiva: Permite interponer objetos para obtener cobertura en caso de la Exoportación o quitarse de en medio para el usuario de Teleportación. La defensa se efectuará por Armas arrojadizas, Arma Sobrenatural, Artes Marciales o Pelea, costando 1 Acción Activa cada defensa.

Límite: Los poderes de Interferencia, cualquier clase de Kekkaishi y los campos energéticos bloquean este poder, causando un fallo de teleportación de forma automática. Un sujeto bajo Alucinaciones, *Dolor*, *Shock* o cualquier estado que afecte a su capacidad de concentración no puede emplear este poder.

Acción: Variable.

ONMYODO

Los Onmyoji se han enfrentado con los Akuma desde tiempos inmemoriales. Con el paso del tiempo, y tras sufrir algunos reveses, dejaron de estar dispersos en pequeños clanes por toda Asia y comenzaron a compartir conocimientos, estableciendo cinco templos principales, donde crearon centros de entrenamiento para las futuras generaciones. Los centros tradicionales de los clanes fueron cayendo en desuso con el tiempo, aunque algunas de las antiguas familias han sobrevivido hasta la actualidad. El Onmyodo es la disciplina en la que cualquier aspirante a enfrentarse con los Akuma debe alcanzar la maestría. Se compone de una serie de conocimientos de Ocultismo, Ciencias Naturales y Medicina china con influencias de taoísmo, budismo y sintoísmo, además de algunas prácticas adivinatorias. Los personajes Onmyoji pertenecen a la casta de los guerreros (*Kannushi*), siendo expertos en artes marciales y uso de Ofuda o sellos de combate. En el Libro del DJ hay mucha más información acerca de todo lo referente al Onmyodo.

SHIKIGAMI

Cuando un Deshi, o aprendiz de Onmyoji, termina su aprendizaje y es considerado digno, deja de ser un discípulo y se convierte en un miembro de la orden. Entonces tiene lugar un ritual mediante el cual se encierra la esencia de un Akuma capturado para la ocasión en el interior de un objeto, comúnmente un arma. Este ritual es realizado por los Kekkaishi, los especialistas en barreras y sellos, resultando una experiencia aterradora para el Deshi.

A partir de ese momento, el Akuma queda sellado por medio de la esencia vital del nuevo Onmyoji, y se establece un vínculo que le permite extraer la energía del demonio. Mientras el Onmyoji disponga del objeto y esté en contacto físico con él, dispondrá de una serie de beneficios, además de una fuente de energía sobrenatural para realizar Ofuda, una clase especial de sellos de Onmyodo. A cambio, el Onmyoji alimentará al Shikigami con su energía espiritual. Pero, en ocasiones, el Akuma elegido es más poderoso de lo esperado, por lo que el discípulo se encuentra con una excepcional resistencia para la que no estaba preparado, con lo que el Akuma queda sellado de forma defectuosa, aunque la ceremonia se considera un éxito.

TABLA 5.1 DEFECTOS DEL SELLO

Tirada	Defecto	Descripción
1	Sello ligado a Emoción	Cuando el personaje se deja llevar por un tipo de emoción en particular el Shikigami intenta devorar su alma. Las reacciones leves como risas, gritos o similares se consideran obligan a una PR VOL10, las fuertes como la ira o carcajadas exigen una PR VOL15, perdiendo temporalmente 1 punto de Alma por asalto en caso de fallo, hasta que el Onmyoji sea capaz de pasar la tirada. Se recomienda tener en cuenta la diferencia entre el personaje y el jugador, por lo que reírse de un comentario fuera de partida no sería una trasgresión, pero el que un jugador comience a echarle una bronca a gritos a otro sí que lo sería. Ante todo ecuanimidad.
2	Sello ligado a Tacto	Cualquiera que toque el objeto del Shikigami se verá poseído inmediatamente por él. El Onmyoji puede volver a encerrarlo recuperando el objeto y haciendo una PR VOL10. Los Akuma son inmunes a este efecto.
3	Sello ligado a Sangre	Para utilizar el Sello deberá utilizar sangre (1PG) que recuperará tras 8 horas (o 1 de meditación). Siempre que utilice un Ofuda, deberá hacer el sacrificio de sangre para dibujar los sutra sobre la palma de su mano. A cambio no necesitará materiales para ejecutar Ofuda.
4	Sello ligado a Voluntad	Para utilizar el Sello durante una escena deberá hacer una PR VOL10. Un fallo implicará que ese asalto no puede abrirlo.
5	Sello opuesto a Elemento	El Elemento Prohibido del Onmyoji es también la Debilidad del Akuma sellado en su Shikigami. Esto provoca que el personaje reciba una Debilidad menor a dicho Elemento.
6	Sello ligado a Defecto	El Sello no puede abrirse en su totalidad en ciertas situaciones no demasiado comunes como en la oscuridad total, bajo el agua, en el aire, dentro de Kekkaishi... a elección del jugador. En esas circunstancias, la puntuación de Sello se reduce a la mitad.
7	Sello Extenuante	El Shikigami se alimenta no solo de la energía Ki del Onmyoji, sino de sus reservas de energía interna. Tras cada escena que haya usado el Sello, deberá hacer una PR RES10 si lo ha usado menos asaltos que su RES o PR RES15 si lo ha usado durante más tiempo. Si falla perderá 1PF.
8	Sello de Cierre Extremo	Para poder ejercer la Transformación Espiritual el jugador necesita una PR VOL10+Sello. Un fallo implicará que ese asalto no puede ejecutarla.
9	Sello de Cierre Imperfecto	Para poder cancelar la Transformación Espiritual, el jugador necesita una PR VOL10+Sello. Un fallo implicará que ese asalto no puede cancelarla.
0	Defecto Menor	Un tabú como no poder comer carne, solo dormir en el suelo, no tomar alcohol, o bien alguna marca física como ojos de diferente color, orejas ligeramente puntiagudas, o psíquica como algún tipo de incapacidad para desarrollar algún tipo de emoción como imposibilidad de comprenderla. La elección es del jugador.

El Shikigami *posee un Sello inicial de 1, que el jugador podrá incrementar con los puntos de Características* y, en última instancia, *tirando en la tabla de Defectos del Sello un máximo de dos veces, lo cual incrementará el Sello del Shikigami en 1 (máximo 4) por cada tirada realizada.*

Los Defectos de Sello representan un Akuma muy poderoso que provocó problemas al sellarlo con el espíritu del personaje Onmyoji y, por lo tanto, el Sello resultó imperfecto. Una vez decidido cuantos Defectos del Sello se tirarán, se hace y se eleva el Sello en esa puntuación.

Ahora sabemos la puntuación de Sello del Onmyoji. *Si el jugador desea que el personaje sea Usuario de Kidou*, o sea, que pueda aprender y lanzar hechizos, *debe reducir su puntuación de Sello en -1*. El tiempo dedicado al aprendizaje impide al personaje controlar un demonio más poderoso, aunque a cambio recibirá una serie de ventajas bastante considerable.

Por otra parte, el Onmyoji obtiene ciertos beneficios sobrenaturales del Vínculo, que sirven para convertir su Shikigami en una preciada posesión. Para saber cuáles son, se deben invertir los puntos de Sello del Shikigami en la siguiente Tabla. Cada efecto tiene su coste. *Las bonificaciones, de ser escogidas en dos ocasiones, no pueden acumularse.* Por ejemplo, si se cogen dos puntos en Características, no podrán asignarse a la misma. Si se coge +1 Acción, ya no podrá elegirse +1 Total de Acción. *Todos estos beneficios se consideran sobrenaturales, por lo que nunca se aplicarán junto con otros efectos sobrenaturales.* Si se posee +1L0 Daño y se usa un Ofuda que proporcione +1L1, solo se aplicará el último por ser mayor. Adquirir estos bonos no consume los puntos de Sello.

TABLA 5.2 BENEFICIOS SOBRENATURALES DEL VÍNCULO

Coste	Efectos a elegir
1	+2 Ini, +1 Total de Acción, +2 al total de Daño (arma), +2 a una Potencia de Hechizo, +2 a una Armadura (F o B), +5 Ki.
2	+1 punto en una Característica física (Límite 4), +1d Ini, +1 Acción, +Sello a una Potencia de Hechizo, +2 a las Armaduras (F y B), +1 al Aguante, +1L0 Daño (arma), +10 Ki.
3	+1D al Pozo, +1d Ini y +1 Acción, +4 a todas las Potencias de Hechizo, +2 a todas las Armaduras, +20 Ki.

Lo último que deberemos saber del Shikigami es su nombre. El Onmyoji puede hablar con él y darle órdenes, aunque su relación no tiene nada de camaradería, sino que es más parecida a un amo y un esclavo. El poder del Sello obliga a la esencia del Akuma prisionero a colaborar. La mayor parte de los Onmyoji limitan su trato con su Shikigami a usarlo como una herramienta, aunque unos pocos intentan mantener una relación algo más personal con él, algo muy peligroso teniendo en cuenta que el fin último de cualquier Shikigami es la posesión del cuerpo de su dueño.

ENERGÍA VITAL: PODERES KI

El Shikigami es un arma poderosa, pero necesita ser alimentada. Los Onmyoji, gracias a su estricto entrenamiento, disponen de una reserva de energía interna que no es sino su esencia vital, mucho más poderosa que la de un humano normal, y que pueden utilizar tanto para potenciar sus acciones como para alimentar al Shikigami.

Alimentación. Cuando un Onmyoji accede al poder del Shikigami, cada vez que se enderecen las cartas de Sello se deberá sacrificar un punto de Ki para saciarlo. No es obligatorio alimentar al Shikigami de esta manera, pero no hacerlo supondrá el que pase al estado de Hambriento, obligando a una Tirada de Control a final de asalto. Si se falla esta tirada, el Akuma devorará 1 punto de Alma del Onmyoji de forma permanente. Si se logra, el Akuma se debilitará y la puntuación de Sello bajará en -1 hasta que se le alimente, bajando la puntuación del Onmyoji en 1 durante 24

horas, pudiendo enderezar el Sello. Si se repite este proceso, el Akuma no bajará de Sello 1, pero el Alma del personaje puede llegar a 0. En ese momento, ambos serán consumidos.

Obviamente estarás pensando: ¿Qué es lo que puede hacerse con este poder? Un Onmyoji tiene varios usos para su Poder Ki, desde alimentar a su Shikigami, hasta potenciar sus habilidades, pasando por su mayor arma, la *Transformación Espiritual*.

En primer lugar nos centraremos en sus Poderes Básicos. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

Enfocar Ki. Mediante el enfoque de su energía interna a través de un grito, el Onmyoji recibe unos bonos sobrenaturales de +10PDA y +0L1 al daño de sus artes marciales o de su arma, o bien incrementa en +3 su Potencia de Hechizo y +0L1 el daño para cualquier conjuro Kidou de tipo Onmyoji. El coste de esta capacidad es de 1PF y 5 puntos de Ki.

Flujo de Energía. La segunda posibilidad de uso del Poder Ki es controlar el flujo de energía por el cuerpo, eliminando el dolor y potenciando la curación. Mediante el gasto de un punto de Ki por asalto, las penalizaciones por heridas no tendrán lugar y regenerará tantos PG como su RES, a los que se añadirá el Bono a Curación.

Incrementar Efecto. Antes de efectuar una tirada, un Onmyoji puede declarar que usará Poder Ki para incrementar el efecto de la misma en una puntuación igual al triple de los puntos empleados en el caso de las habilidades de conocimiento o del doble en el caso de las habilidades físicas. Las habilidades de relación o de combate no son afectadas por esta capacidad. No hay límite a la cantidad de Ki utilizable de esta forma.

Resistencia Espiritual. Mediante el uso de su Poder Ki, el Onmyoji puede aumentar el Efecto de cualquier Prueba de Resistencia contra efectos dañinos en +1 por cada punto empleado. El límite que puede aplicar en cada tirada es igual a la Característica con la que se efectuará el chequeo.

Transferencia de Ki: Tocando con los dedos índice y corazón la frente de otro ser vivo, un Onmyoji puede transferirle parte de su esencia vital, ya sea para alimentar sus poderes o para salvar a un humano cuya energía espiritual haya sido drenada. Se pueden insuflar tantos puntos de Ki por asalto como la VOL del Onmyoji.

TRANSFORMACIÓN ESPIRITUAL

Además de todas estas ventajas, el Onmyoji dispone de una habilidad especial que le permite utilizar un arma con la que exterminar a cualquier Akuma con el que se enfrente: la Transformación Espiritual, con la que abre parcialmente el Sello de su Shikigami para transformarse en una temible máquina de destrucción durante una cantidad de tiempo limitada.

Al abrir el Sello, libera el elemento Yang del Akuma y lo une al suyo propio, usando el elemento Yin de su espíritu para darle forma y retenerlo. El aspecto físico y visual de la Transformación queda a elección del jugador, y debería ser algo realmente vistoso. Algunos ejemplos serían: la creación de un arma de energía sobrenatural que deja una estela de chispas a su paso mientras el cuerpo del personaje es recorrido por descargas de energía sobrenatural que agitan sus ropas, la aparición de una armadura dorada de intrincado diseño que deslumbra a los seres malignos, un cambio completo de aspecto con indumentaria de aspecto arcaico y armas de luz pura, la aparición de un espíritu guardián saliendo del cuerpo del personaje con forma de bestia mítica que combatirá mientras el cuerpo del personaje queda flotando completamente intangible (a todos los efectos, dañar al espíritu guardián es dañar al personaje) o la aparición de tatuajes que se mueven sobre la piel del personaje y que le proporcionan los beneficios de la Transformación.

Cualquier elección será aprobada por el Director de Juego, siempre que considere que es lo suficientemente espectacular o visualmente interesante. En cuanto a los beneficios de la Transformación, el Onmyoji dispondrá de un incremento de +1D a su Pozo, así como una de las siguientes ventajas:

Defensa Demoníaca: Proporciona una reducción de todos los daños de ataques de fuente Akuma (cualquier tipo de poder o capacidad sobrenatural demoníaca) a la mitad, tras restar Armadura.

Espíritu de Combate: Proporciona un incremento natural de +1 Acción, así como un +10 a PDA y PDD, +1L0 al Daño y una Regeneración automática de Sello PG por asalto.

Forma Elemental: El personaje transforma su cuerpo en una forma semielemental que le permite causar daño Sobrenatural/Elemental/Maldito según su Kami Guardián más el Estado Alterado correspondiente, así como ganar una Armadura Elemental de 30 contra dicho elemento.

Guardián Violento: Los Ofuda de Elemento Guardián causarán automáticamente +1L1 contra oponentes Akuma. Los Ofuda cuyo Elemento sea el Guardián del Onmyoji no se verán penalizados por la Transformación Espiritual. Además, la Potencia de Hechizo ligada al Guardián aumenta en 5.

Perdición Demoníaca: Proporciona un incremento de +1L1 e ignora 2 puntos de Aguante contra oponentes Akuma. No se aplica con hechizos u Ofuda, solo con ataques físicos.

El lado oscuro de la Transformación es que el elemento Yang del Shikigami devorará rápidamente la energía espiritual del Onmyoji, a razón de 2 puntos de Ki por turno. Esto limita el tiempo que un Onmyoji puede permanecer transformado. Al cerrar la Transformación se consumirán 5PF. En el caso de que el Onmyoji traspase el tiempo límite, llegando a 0 puntos de Ki, podrá seguir utilizando las reservas del Shikigami para mantenerse transformado. Esto es extremadamente arriesgado, ya que el Shikigami empezará a consumirse al no poder alimentarse de la energía vital del Onmyoji y, como consecuencia, se rebelará. Al haber consumido el Onmyoji todas sus reservas de energía espiritual, las cadenas de elemento Yin que atan al Shikigami y evitan que rompa totalmente el Sello pueden quebrarse. Cada asalto, el Shikigami intentará poseer al Onmyoji, obligándolo a una Tirada de Control bajo las mismas reglas expuestas anteriormente en el epígrafe Alimentación.

Durante la Transformación podrá beneficiarse de aquellos Ofuda que se encuentren activos e incluso invocarlos, aunque tendrá que pagar 1 punto de Ki por cada nivel de Sello que gire mientras permanezca transformado.

ONMYODO: OFUDA

Un Onmyoji entrenado en las artes ocultas del Onmyodo puede utilizar una serie de invocaciones para lograr multitud de efectos sobrenaturales con los que enfrentarse a los peligrosos seres a los que persigue. Pese a sus poderosas armas sobrenaturales y su riguroso entrenamiento físico, el Onmyoji sigue siendo humano y para estar a la altura de las circunstancias necesita unas herramientas con las que dañar o debilitar a los Akuma. Estas herramientas son los Ofuda.

Los Ofuda son una forma de acumular la energía sobrenatural de los Akuma y utilizarla de una forma parecida a como ellos la usan en los mundos que han conquistado. Los Akuma no pueden usar sus energías sobrenaturales hasta comprender a la perfección cuáles son las leyes metafísicas del mundo en el que han entrado. La Orden de los Onmyoji ha logrado, mediante el estudio y el uso de la adivinación, descifrar estos principios metafísicos, creando un método para volver las armas de los Akuma contra ellos mismos: los sellos Onmyodo llamados Ofuda.

Para activarlos, el ejecutante utilizará la energía sobrenatural Akuma de su Shikigami (que funciona exactamente igual que el Sello de un Akuma), así como un Ofuda (una tira de papel con una serie de sutra o símbolos, que habrás visto en multitud de animes) donde enfocar dicha energía y a continuación pronunciará un

mantra para canalizarla y transformarla mediante su voluntad.

Según la cantidad de energía Akuma que utilice, el efecto del Ofuda será mayor o menor. Dado que hay que girar los Sellos del Shikigami, usar Ofuda obliga a alimentarlo, debiendo de gastar un punto de Ki por asalto. Un mismo Onmyoji no puede mantener activos más Ofuda a la vez que su MEN, debiendo usar Acciones Pasivas para mantenerlos (al contrario que los poderes Akuma o Esper, una Acción Pasiva por cada Ofuda que esté activo).

Para atacar con un Ofuda, se usará **Pelea o Artes Marciales en cuerpo a cuerpo o Arma Sobrenatural a distancia**. Es posible hacer ambas cosas con Pelea/Artes Marciales mediante la adquisición de la Tabla de Combate de Onmyodo.

Un personaje podrá utilizar cualquier tipo de papel o tela para crear los Ofuda, así como cualquier pigmento, tinta o incluso sangre. Algunos Onmyoji que fallaron al atar debidamente a su Shikigami no necesitan usar materiales para ejecutar un Ofuda. Normalmente se hacen un corte en un dedo y usan su sangre demoníaca para dibujar los sutra en la palma de su mano, para lograr el efecto deseado.

Los Ofuda están catalogados como mayores o menores, dependiendo del elemento guardián que haya escogido el Onmyoji. Cada uno de los elementos tiene una afinidad mayor hacia ciertos poderes, menor hacia otros y nula en unos pocos por lo que la elección definirá en gran medida los poderes del Onmyoji.

Un personaje posee una serie de Ofuda iniciales dependiendo de si su entrenamiento se ha limitado al Onmyodo o han seguido la senda del Kidou.

Guerreros Kannushi	2 Ofuda mayores más 1 afin/menor
Usuarios de Kidou	1 Ofuda mayor más 1 afin/menor

Un Onmyoji no puede disponer de una cantidad de Ofuda afines o menores, que supere al doble de sus Ofuda mayores. Los Ofuda están divididos por elementos. Según el elemento al que sea afin el Onmyoji, podrá adquirir unos u otros. Los cinco elementos utilizados en el Onmyodo son madera, tierra, agua, fuego y metal. Según las filosofías desarrolladas desde la antigüedad unos elementos engendran otros, ya que la madera nutre el fuego, el fuego genera tierra a través de las cenizas, la tierra encierra la base del metal, el metal es el recipiente del agua y el agua alimenta la madera. Esto define qué elementos son afines. Por otra parte, unos elementos pueden destruir otros, ejerciendo una dominación de la siguiente manera: la madera retiene la tierra, la tierra contiene el agua, el agua apaga el fuego, el fuego funde el metal y el metal corta la madera. Por lo tanto, cada elemento tiene un elemento que lo domina y que, por lo tanto, es su opuesto, o su elemento prohibido.

A continuación describiremos los diferentes tipos de Ofuda, usando como guía los siguientes parámetros:

Nombre: El nombre por el que se denomina dicho Ofuda.

Elemento: El elemento guardián de dicho Ofuda, con el que no tiene límite a la hora de girar Sellos de su Shikigami para aumentar sus efectos. Los demás elementos están limitados a 2, con la excepción del Elemento Prohibido y el Elemento Afin.

Elemento Afin: El Elemento que genera al del Ofuda, cuyos seguidores pueden utilizarlo a un nivel de 3.

Elemento Prohibido: El Elemento que domina al del Ofuda, a cuyos seguidores se les niega la posibilidad de utilizarlo.

Clase: La clase de poder de que se trata, ya sea Físico, Mental o Sobrenatural. Los poderes Físicos son aquellos que fortalecen, mutan o debilitan a un objetivo; los Mentales los que afectan a la mente o a las percepciones; los Sobrenaturales los que crean una forma de ataque o de defensa de energía espiritual o elemental.

Efecto: Una descripción de los efectos del poder, tanto a nivel narrativo como en cuanto a mecánica de juego.

Duración: La duración del Ofuda. Si es superior a un asalto, tendrá lugar sin mantener girado el Sello, al coste de una Acción Pasiva.

Acción: La cantidad de Acciones requeridas por el uso del Ofuda.

Incrementos: Los efectos que se obtienen al girar Sellos extra.

LISTA DE OFUDA

* Abanico

Elemento: Metal

Elemento Afín: Tierra

Elemento Prohibido: Fuego

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en una nube de humo, transformándose en un abanico de plumas de grulla. Agitando el abanico, lo cual cuesta 1 Acción, el Onmyoji podrá apagar 1 rango de Incineración de un objetivo, barrer los gases nocivos en una zona de VOL metros a su alrededor, incrementar en +Sello metros los saltos o ignorar los penalizadores a la defensa de los ataques en área de tipo explosivo.

Duración: 1 asalto.

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento eleva la duración en un asalto.

* Alma

Elemento: Fuego

Elemento Afín: Madera

Elemento Prohibido: Agua

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego fantasmal de color rojo incandescente. Tras eso se lo traga o se lo hace tragar a su objetivo (que tiene que estar al alcance de toque, no es posible arrojarlo). El Ofuda causa que el Alma del personaje se expanda, aumentando el total de Daño de cualquier ataque cuerpo a cuerpo en +Alma/2.

Además, suma un +5 a cualquier intento de atravesar un Kekkai que no sea Elemento Agua.

Duración: Instantáneo **Acción:** 1 Acción

Incrementos: Cada incremento permite afectar a un objetivo extra requiriendo una Acción extra.

* Byakko no Hoshi

Elemento: Metal

Elemento Afín:

Tierra

Elemento Prohibido: El resto

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una lluvia de chispas blancas, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego fatuo se quede con él o penda sobre un aliado, proporcionando un incremento de +1 al total de Daño de sus ataques físicos cuerpo a cuerpo y puede utilizarse para proporcionar al arma de un objetivo +1L0 (si es metálica al menos parcialmente) durante todo el asalto, aunque esto extingue el fuego fatuo. En este caso, solo puede usarse uno sobre un objetivo. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior.

Duración: VOL asaltos o hasta su uso

Acción: 2 Acciones

Incrementos: Cada incremento hace aparecer un fuego fatuo extra.

* Cielo

Elemento: Metal

Elemento Afín: Tierra

Elemento Prohibido: Fuego

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire donde se transforma en una lluvia de chispas rojizas que caen sobre él. A partir de ese momento, la ley de la gravedad queda anulada en cierto grado para el Onmyoji, que puede caminar o correr por las paredes o por el aire. Si la duración del Ofuda se agota, el Onmyoji cae al suelo. Mientras corre por el aire, el Onmyoji se moverá de una forma bastante limitada, muy al estilo de las antiguas películas chinas, requiriendo una acción pasiva para cambiar de dirección como si se impulsase.

Duración: 1 asalto

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento aumenta la duración en un asalto o cada dos suman +1 a Movimiento.

* Contención

Elemento: Agua

Elemento Afín: Metal

Elemento Prohibido: Tierra

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva rojo mientras arde con unas llamas anaranjadas. Tras eso lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Este potente Ofuda rompe temporalmente la conexión del Akuma con su poder, reduciendo en 1 la POT o el Sello del Akuma, lo cual limita lo que puede hacer con sus poderes (el Onmyoji escoge qué poder resulta reducido o bloqueado, pero solo entre los que conozca). Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, aplicándose solo la mayor.

Duración: 1 asalto

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento aumenta en 1 asalto la duración o en 1 la reducción (esto último requiere 2 incrementos).

* Desenvaine

Elemento: Metal

Elemento Afín: Tierra

Elemento Prohibido: Fuego

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego blanco y lo arroja al suelo, donde se transforma en un arma que flota ante él para que la utilice. El arma puede ser manejada por Cuerpo a Cuerpo o Combate Armado y provoca siempre daño Maldito. Los Ofuda de Forma no incrementan los efectos del daño Maldito. Sus estadísticas son las del arma elegida por el Onmyoji.

Duración: 1 asalto

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento suma la +1 asalto a la duración.

* Drenaje

Elemento: Fuego

Elemento Afín: Madera

Elemento Prohibido: Agua

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego fantasmal de color rojo incandescente. Tras hacer esto, lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, cambia a un tono dorado antes de desaparecer en una lluvia de chispas escarlata. Este Ofuda drena VOL puntos de la fuente de Poder de su objetivo de forma automática, haciendo que se desvanezca inofensivamente en el aire.

Duración: Instantáneo

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento añade +2 a la potencia del drenaje.

* Elemento Guardián

Elemento: El guardián del Onmyoji

Elemento Prohibido: El resto

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras e invoca el nombre de su guardián, haciendo que el Ofuda estalle en una explosión luminosa convocando una energía sobrenatural con la forma del elemento ligado al guardián, cuyo aspecto es a elección del jugador. El daño del ataque es 3L3, Sobrenatural/Elemental según el Kami Guardián. Es posible emplearlo dentro de un combo, y esto hará que todo el ataque se considere Sobrenatural/Elemental, además de sumar +1L1 al daño que el combo cause. En este último caso no podrá usarse Área.

Duración: Instantáneo

Acción: 2 Acciones

Incrementos: Cada incremento suma 1 metro al Área del ataque o +1L0 al Daño.

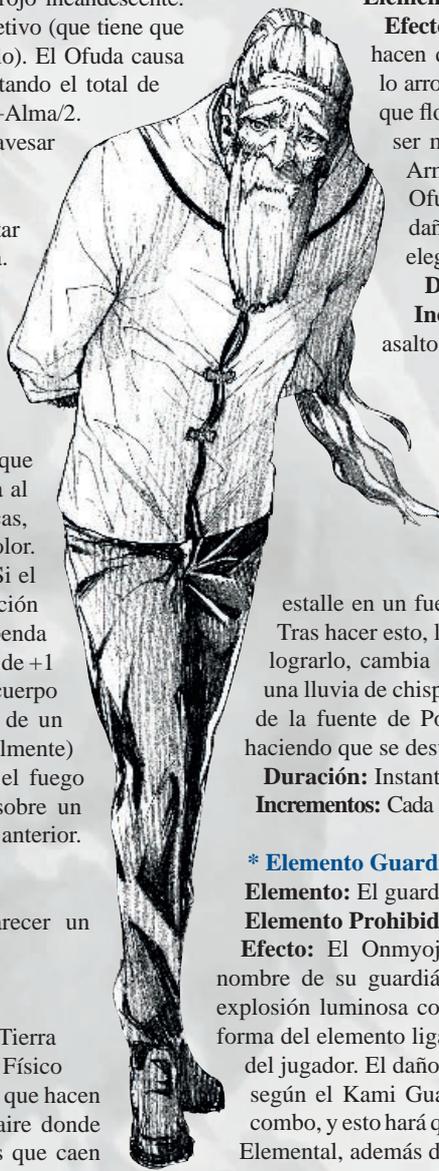
* Elemento Protector

Elemento: El guardián del Onmyoji

Elemento Prohibido: El resto

Clase: Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el



Ofuda se multiplique según abandona su mano y forme una estrella de 5 puntas en el aire frente a él. En ese momento invoca el nombre de su guardián, haciendo que el pentáculo se inunde del elemento ligado al guardián, creando una barrera sobrenatural (Kekkai) de 2x2 metros que le protegerá a él y a cuantos tras él se oculten, reduciendo el Daño de los ataques que traspasen la barrera basados en el Elemento en cuestión en -0L1 y los basados en los demás en -1L0, lo cual incluye cualquier tipo de agresión. Los ataques basados en el Elemento Prohibido ignorarán la protección. La barrera solo protege hacia el lado que sea orientada, por lo que el Onmyoji deberá decidir hacia dónde orientarla al crearla. Debido a esto, Elemento Protector es poco útil contra oponentes en cuerpo a cuerpo que pueden rodear la barrera con facilidad.

Duración: Un asalto **Acción:** 2 Acciones

Incrementos: Cada incremento aumenta la reducción en la misma cantidad o aumenta el muro en otros 2 metros de ancho. Este Ofuda es de fácil invocación, pudiendo ejecutarse incluso si se pierde la Ini por tantos puntos como los REF del Onmyoji.

* Escudo

Elemento: Todos

Elemento Prohibido: Ninguno **Clase:** Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se multiplique según abandona su mano y forme una estrella de 5 puntas en el aire frente a él. A partir de ese momento, el Onmyoji podrá detener con un escudo sobrenatural de su elemento todos los tipos de ataque salvo aquellos basados en su elemento prohibido. Las paradas se efectuarán por Arma Sobrenatural o Artes Marciales, a elección del personaje.

Duración: VOL asaltos.

Acción: 1 Acción Pasiva

Incrementos: Cada uno suma la VOL a la duración o bien otorga una parada extra por asalto (sin consumir 1 Acción Pasiva).

* Estancamiento

Elemento: Agua

Elemento Afín: Metal

Elemento Prohibido: Tierra **Clase:** Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras brilla con una radiación azul verdosa. Tras eso, lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Mientras un Akuma está bajo los efectos de un Ofuda de Estancamiento no puede regenerar PG o recuperar Poder Akuma por medios normales, ya sea alimentación o poderes.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

Incrementos: Cada uno eleva la duración del Ofuda en 1 asalto.

* Exorcismo

Elemento: Fuego

Elemento Afín: Madera

Elemento Prohibido: Agua **Clase:** Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y después lo arroja o golpea con él la frente del Akuma objetivo. Solo funciona con Akuma que estén poseyendo un cuerpo, como los Shikigami descontrolados, Ayakashi o los poderes que afecten o controlen a la mente (por ejemplo, Empatía); no lo hace con aquellos que se han transformado o se encuentran sellados en un cuerpo humano, aunque el Exorcismo puede sellar a un personaje Akuma que haya perdido el control. El agresor debe hacer una tirada enfrentada de su VOL contra la VOL del Onmyoji o será expulsado y, de estar poseyéndolo de forma alguna, recibirá 1D puntos de daño Maldito. Solo se puede intentar un único exorcismo contra el mismo objetivo en la misma escena.

El daño producido no se verá incrementado por ninguna Tabla o habilidad. Los Shikigami descontrolados, así como los Akuma de los jugadores, usan su Sello en lugar de VOL. Un Exorcismo destruye a las Marionetas y los Títeres automáticamente en una cantidad igual a los Niveles de Sello empleados.

Duración: Instantánea **Acción:** 1 Acción

Incrementos: +1 a la tirada del Onmyoji a efectos de la tirada enfrentada contra un objetivo o +1 objetivo.

* Forma

Elemento: Fuego

Elemento Afín: Madera

Elemento Prohibido: Agua

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego plateado que queda en la punta de sus dedos, extendiéndolo después sobre un arma cuerpo a cuerpo o tocando su frente con él. Durante la duración del Ofuda, el arma o las artes marciales del Onmyoji producirán daño Maldito.

Duración: VOL asaltos

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento aumenta en un asalto la duración o suma +1L0 al daño del arma o las artes marciales.

* Fortuna

Elemento: Madera

Elemento Prohibido: El resto

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una miríada de chispas de fuego dorado con la forma de un zorro, atrayendo sobre el personaje las bendiciones de Inari, que engañará al destino para beneficiar al Onmyoji. Mientras dure el efecto podrá repetir, una vez por asalto, uno de los dados de sus tiradas o de las de uno de sus aliados, sustituyendo el anterior resultado por el nuevo. Nótese que el resultado puede ser mejor, pero también peor.

Duración: Un asalto

Acción: 1 Acción

Incrementos: Cada incremento incrementa la duración en un asalto.

* Genbu no Hoshi

Elemento: Tierra

Elemento Afín: Fuego

Elemento Prohibido: El resto

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada plateada, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego fatuo se quede con él o penda sobre un aliado, proporcionando una reducción de -1 a los daños físicos recibidos o bien sacrificar un fuego fatuo, proporcionándole un bono de +1 al Aguante durante un asalto. No es posible acumular más de uno de estos efectos sobre el mismo aliado. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior.

Duración: VOL asaltos o hasta su uso **Acción:** 2 Acciones

Incrementos: Cada incremento hace aparecer un fuego fatuo extra.

* Inari no Hoshi

Elemento: Madera

Elemento Afín: Agua

Elemento Prohibido: El resto

Clase: Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada dorada, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego



fatuo penda sobre un aliado o que se quede con él. Cada uno cura automáticamente 1PG por asalto y pueden utilizarse para curar a un objetivo una cantidad igual a la VOL del Onmyoji, bajo las reglas de regeneración, aunque esto extingue el fuego fatuo. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior. El límite de fuegos fatuos que pueden curar al mismo objetivo en el mismo asalto va dictado por la RES del blanco.

Duración: VOL asaltos o hasta su uso **Acción:** 2 Acciones
Incrementos: Cada uno hace aparecer un fuego fatuo extra.

* Intuición

Elemento: Agua **Elemento Afín:** Metal
Elemento Prohibido: Tierra **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras brilla con una radiación azulada. Tras eso se toca la frente con él mientras se concentra en alguna tarea de adivinación, como buscar pistas en la escena de un crimen o elegir un camino. Entonces el Director de Juego hará una tirada con 1D. Si el resultado es 3 o menos, el personaje tendrá una intuición de cómo dirigirse al lugar donde hay una pista, descubrirá un detalle, elegirá un camino. Si la tirada falla, no recibirá intuición alguna. Con un resultado de 0, la adivinación resultará errónea. La adivinación solo puede afectar a aquellas cosas que estén en la presencia del Onmyoji, por lo que no puede usarse para localizar personas u objetos ausentes. A todos los efectos, este Ofuda se considera un Otsuge de Maestría 10 más 5 por Incremento.

Duración: Instantáneo **Acción:** 1 Asalto
Incrementos: Cada uno aumenta las probabilidades en +1.

* Kekkai

Elemento: Fuego **Elemento Afín:** Madera
Elemento Prohibido: Agua **Clase:** Sobrenatural
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se multiplique según abandona su mano y empiece a cubrir una zona o recinto, pegándose a las paredes y techos de una forma simétrica y uniforme. Al terminar de cubrir el recinto, cosa que hará a una velocidad de 10 metros por asalto en todas las direcciones, los sutras dibujados en los Ofuda se convertirán en un ojo que se abrirá, desapareciendo en el interior de los muros. En el caso de tratarse de un recinto como una habitación o un edificio, quedarán protegidos los muros exteriores. En el caso de una zona más concreta, debe centrarse en un ser humano o sujeto voluntario y delimitará un área circular desde 1 metro hasta la VOL del Onmyoji, quedando los Ofuda flotando alrededor del protegido.

Ningún Akuma puede atravesar un área sellada (y siempre serán conscientes de que lo está al acercarse a menos de un metro) sin hacer una PR VOL15 bajo las reglas de Kekkai (ver *pág. 155*). Un Akuma que no sea capaz de atravesar la barrera, es repelido y recibe tantos puntos de daño Maldito como el doble de la diferencia por la que falló. Si lo logra, no recibe daño alguno, pero el Onmyoji es consciente de que su barrera tiene una brecha y sabe donde se ha producido. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor. No puede crearse una barrera en el interior de otra. El daño causado por la barrera no se verá incrementado por ninguna Tabla o habilidad.

Duración: Mientras el Onmyoji se encuentre concentrado en la barrera y su Shikigami la mantenga. Esto significa que no puede enderezar los Sellos.

Acción: 2 Acciones
Incrementos: Incrementa la dificultad de la PR en +2.

* Lanza

Elemento: Metal **Elemento Afín:** Tierra
Elemento Prohibido: Fuego **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en una llama blanca y la lanza al aire, aplastándola con ambas manos. A partir de ese momento, unos símbolos representando el elemento guardián del Onmyoji aparecen tatuados

en el dorso de las mismas, permitiéndole proyectar sus ataques de artes marciales hasta a 10 metros de distancia, recibiendo temporalmente el Parámetro Hemorragia de forma automática. No es posible emplear el Parámetro Circular con este Ofuda.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción
Incrementos: Cada incremento aumenta el alcance en 10 metros y el total de daño en +1 o la duración en VOL asaltos.

* Mano

Elemento: Agua **Elemento Afín:** Metal
Elemento Prohibido: Tierra **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en una llama negra y la lanza al aire, aplastándola con ambas manos. A partir de ese momento, unos símbolos representando el elemento guardián del Onmyoji aparecen tatuados en el dorso de las mismas, convirtiéndolas en un arma que produce Daño Sobrenatural/Físico, aumentando el daño en +1L0. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción
Incrementos: Cada 2 incrementos aumentan el daño en +1L0 o cada uno suma la +1 asalto a la duración.

* Máscara

Elemento: Tierra **Elemento Afín:** Fuego
Elemento Prohibido: Madera **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas, transformándose en una máscara blanca de cerámica con el aspecto de un zorro de gesto burlón. Cuando el Onmyoji se la ponga, se transformará en otra persona, aunque su estatura y peso no pueden cambiar sustancialmente. Pueden requerirse tiradas de Disfraz para una apariencia en concreto, aunque le es imposible imitar de forma fiable a una persona. Solo puede cambiarse uno de los siguientes aspectos: Ropas, rostro, sexo, complexión. Si recibe daño, la máscara se partirá por la mitad, cayendo de su rostro en dos pedazos y convirtiéndose en un Ofuda roto. El Onmyoji recuperará entonces su apariencia. Si el Onmyoji deja de mantener el poder, también recuperará su aspecto original pero deberá quitarse la máscara como una acción pasiva. Se dice que Genbu robó este secreto de un espíritu zorro maligno.

Duración: Mantenido **Acción:** 1 Acción
Incrementos: Cada incremento permite un aspecto extra diferente y recibir daño hasta 20PG sin que se rompa la máscara.

* Mensajero

Elemento: Metal **Elemento Afín:** Tierra
Elemento Prohibido: Fuego **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y entonces lo arroja al aire, haciendo que se transforme en una paloma blanca que saldrá volando hacia un lugar o persona designado por él. Al llegar, se transformará en un pergamino en el que estará escrito el mensaje que quiera transmitir, que no podrá ser superior a 20 palabras. Este Ofuda era el método de comunicación entre los Onmyoji en la antigüedad, y siguen recurriendo a él hoy en día cuando requieren comunicación segura. Si se mata a la paloma, el mensaje se convertirá en cenizas. El mensajero viajará a una velocidad de 50 Km/h. Sólo un Kekkai puede bloquearle el paso.

Duración: Instantáneo **Acción:** 1 Asalto
Incrementos: Cada incremento aumenta en 20 en número de palabras del mensaje o su velocidad en 50 Km/h.

* Multiplicación

Elemento: Madera **Elemento Afín:** Agua
Elemento Prohibido: Metal **Clase:** Mental
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras y arroja al aire un Ofuda más otros tantos como Incrementos realice. Los Ofuda se transformarán en duplicados exactos del personaje que se moverán como este desee, aunque no pueden alejarse más de VOLx5 metros

de él. Las imágenes no provocan daño ni pueden recibirlo, ni pueden defenderse aunque poseen una DP igual a la del personaje y no son sólidas, por lo que no pueden interactuar con nada, aunque pueden hablar si el personaje se concentra en ellas. Sólo engañan a la vista, por lo que los sentidos aumentados pueden detectarlas con facilidad. Cuando una imagen es golpeada, se desvanece dejando el Ofuda en su lugar. El Onmyoji puede beneficiarse de un bono de Élite igual al número de imágenes que luchen junto a él.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones
Incrementos: Cada incremento crea una imagen extra.

* Ojo del Olvido

Elemento: Madera **Elemento Afín:** Agua
Elemento Prohibido: Metal **Clase:** Mental

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras e invoca el nombre de su guardián, haciendo que el Ofuda estalle en un fuego color jade y lo arroja al aire, donde se abrirá un ojo dorado traslúcido con el iris compuesto por el elemento del guardián del Onmyoji. Todos los humanos que crucen su mirada con el Ojo olvidarán cualquier suceso sobrenatural que hayan presenciado en las últimas 24 horas, racionalizándolo como algo mundano. Por ejemplo, un ataque de un grupo de Akuma sería recordado como un ataque terrorista o, en casos extremos, la mente del humano se cerrará, dejando un espacio “en blanco”. El Ojo del Olvido no afecta a los humanos que ya hayan tenido contacto con lo sobrenatural (aunque estos pueden simular que sí lo hace).

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción
Incrementos: Cada incremento aumenta el tiempo que puede haber transcurrido en otras 24 horas.

* Paralización

Elemento: Agua **Elemento Afín:** Metal
Elemento Prohibido: Tierra **Clase:** Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras arde con unas llamas azuladas. Tras eso lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Este Ofuda es temido por todos los Akuma ya que si son afectados por él, se verán prácticamente incapaces de controlar su cuerpo con propiedad. Un Akuma atrapado por este Ofuda pierde -1D de todas sus habilidades de una de las características FUE, REF, MEN o VOL, a decidir por el Onmyoji al crear el Ofuda, además de perder 1 Acción. Así podría encontrarse con dados menos a Arma Sobrenatural o a Cuerpo a Cuerpo. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, utilizándose solo la mayor.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción
Incrementos: Cada incremento aumenta la potencia del Ofuda, reduciendo en -1D otro atributo diferente.

* Piel

Elemento: Tierra **Elemento Afín:** Fuego
Elemento Prohibido: Madera **Clase:** Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y se lo traga. Su piel se oscurecerá hasta tomar el color de la tierra, proporcionándole una Armadura Física, Balística y Elemental Tierra de 3 y aumentará en +1L0 el Daño de sus ataques naturales. Mientras se encuentra bajo el efecto de Piel, el personaje dispondrá de un +1 para las pruebas de RES.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción
Incrementos: Aumenta +1 a las PR RES y cada 2 Incrementos proporcionan +1L0 y +3 a las Armaduras listadas.

* Protección Física

Elemento: Tierra **Elemento Afín:** Fuego
Elemento Prohibido: Madera **Clase:** Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y entonces lo arroja a sus pies. Un pentáculo luminoso de color blanco azulado surgirá y una cúpula de energía parecerá rodearlo durante un instante. A partir de ese

momento, el personaje recibirá una Armadura +3 de tipo Físico, Balístico o Elemental, a elegir al invocarlo. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor. Los ataques de tipo Sobrenatural ignoran los efectos de este Ofuda. Protección Física anula Protección Sobrenatural.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones

Incrementos: Aumenta la protección en +3 por incremento. Es posible aplicar cada uno en una clase de Armadura.

* Protección Sobrenatural

Elemento: Tierra **Elemento Afín:** Fuego
Elemento Prohibido: Madera **Clase:** Sobrenatural

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en llamas y entonces lo arroja a sus pies. Un pentáculo luminoso de color blanco azulado surgirá y una cúpula de energía parecerá rodearlo durante un instante. A partir de ese momento, el personaje reducirá el daño de los ataques de tipo Sobrenatural (incluyendo poderes Esper o Akuma) en -3. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor. Protección Sobrenatural anula Protección Física.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones

Incrementos: Aumenta la protección en -3 por incremento.

* Puerta del Demonio

Elemento: Tierra **Elemento Afín:** Fuego
Elemento Prohibido: Madera **Clase:** Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se oscurezca y entonces lo arroja a sus pies, donde se transformará en un agujero de sombras que se lo tragará, abriéndose a una distancia no superior a 25 metros, expulsándolo. No puede haber paredes entre uno y otro lugar. El movimiento es instantáneo, por lo que no reducirá la Ini del personaje. La Puerta del Demonio no puede trasladar a un personaje a través de obstáculos y se verá bloqueada por Kekkai y el poder Esper Interferencia.

Duración: Instantáneo **Acción:** 1 Acción Pasiva

Incrementos: Cada incremento aumenta la distancia máxima en 25 metros. Este Ofuda es de fácil invocación por lo que no provoca un penalizador a la Ini por Incrementos.

* Razón

Elemento: Madera **Elemento Afín:** Agua
Elemento Prohibido: Metal **Clase:** Mental

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras e invoca el nombre de su guardián, haciendo que el Ofuda estalle en un fuego color jade con el que se toca los oídos. A partir de ese momento podrá “escuchar” la motivación básica de cualquier personaje en el que se concentre, aunque no podrá saber si se trata de alguien malvado, un Akuma o un humano normal. Simplemente escuchará un sonido que podrá traducirse en una palabra como “Interés”, “Odio”, “Agresividad”, “Desconfianza”, “Engaño” o cualquier palabra que el DJ crea oportuna. Este Ofuda también es conocido como Sonido del Alma. La Razón también proporciona cierta ventaja en combate, “escuchando” los flujos de agresividad del adversario y proporcionando una bonificación al resultado de la tirada de Defensa del Onmyoji de +10 que se reduce en -1 por cada 10 puntos de Frialdad que posea el oponente.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 1 Acción

Incrementos: Cada incremento aumenta el número de objetivos que puede “escuchar” en 1.

* Restablecimiento

Elemento: Madera **Elemento Afín:** Agua
Elemento Prohibido: Metal **Clase:** Físico

Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego verdooso, para después ponerlo sobre la herida que quiere sanar. Inmediatamente el fuego parecerá devorar la herida, sanando 1D PG de forma instantánea, bajo las reglas de regeneración. Otra opción de este Ofuda es eliminar un Estado Alterado (excepto Incineración y Fatiga) requiriendo 1 Incremento por cada + que posea.

Duración: Instantáneo **Acción:** 3 Acciones
Incrementos: Cada incremento aumenta la curación en +2 o permite afectar a otro objetivo curándole 1D.

* Restricción

Elemento: Metal **Elemento Afin:** Tierra
Elemento Prohibido: Fuego **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se vuelva traslúcido mientras arde con unas llamas plateadas. Tras eso, lo arroja o golpea a su oponente con él y, de lograrlo, queda adherido sin poder ser eliminado por medios físicos. Este Ofuda restringe los movimientos del Akuma, alterando los canales de energía de su elemento Yang, lo cual altera su control sobre el cuerpo que ocupa cuando intenta acciones agresivas, provocándole un penalizador de -10 a su PDA. Varias aplicaciones de este Ofuda no se acumulan, teniéndose en cuenta solamente la mayor.

Duración: 1 asalto (hasta la acción del siguiente asalto)
Acción: 1 Acción
Incrementos: Cada incremento aumenta la duración en 1 asalto o modifica en otro -5 a su PDA.

* Seiryu no Hoshi

Elemento: Agua **Elemento Afin:** Metal
Elemento Prohibido: El resto **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada azulada, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea, puede hacer, al coste de 1 Acción Pasiva, que el fuego fatuo se quede con él o penda sobre un aliado, proporcionando un bono de +1 a sus PR o, de desearlo el beneficiario, un +5 a una PR determinada dentro de su duración, lo cual extingue el fuego fatuo (no es posible utilizar más de un fuego fatuo de esta forma al mismo tiempo). Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior.

Duración: VOL asaltos o hasta su uso. **Acción:** 2 Acciones
Incrementos: Cada uno hace aparecer un fuego fatuo extra.

* Suzaku no Hoshi

Elemento: Fuego **Elemento Afin:** Madera
Elemento Prohibido: El resto **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda se ponga rígido y lo arroja al aire, donde estalla en una llamarada carmesí, transformándose en un fuego fatuo del mismo color. El fuego fatuo ilumina un área de 10 metros. Si el Onmyoji lo desea, puede hacer que un fuego fatuo ataque a un oponente, al coste de 1 Acción Pasiva, para un daño de 1L1 de Elemento Fuego, lo cual lo extingue. Invocar un nuevo Ofuda cancela el anterior. En el caso de atacar a un mismo objetivo se resolverán todos por el mismo ataque y la misma parada, añadiendo +3 al total de Daño por cada fuego fatuo, y requiriendo una Acción pasiva extra por fuego. El ataque se aplicará por Arma Sobrenatural.

Duración: VOL asaltos o hasta su uso **Acción:** 2 Acciones
Incrementos: Cada uno hace aparecer un fuego fatuo extra.

* Verdad

Elemento: Madera **Elemento Afin:** Agua
Elemento Prohibido: Metal **Clase:** Físico
Efecto: El Onmyoji recita una serie de sutras que hacen que el Ofuda estalle en un fuego dorado y se toca con él la frente. Un tercer ojo de brillante pupila dorada se abrirá, otorgando nuevas formas de percepción al Onmyoji. Ningún poder Akuma de invisibilidad o ilusión podrá engañar al Onmyoji mientras el tercer ojo permanezca abierto, lo que incluye a los Ayakashi y formas espirituales. La oscuridad y la luz brillante no lo cegarán mientras el Ojo de la Verdad permanezca en su frente. Además, tirará 1D extra para cualquier tirada de Percepción dentro del rango de visión del Ojo de la Verdad. La visión del Ojo se extiende 5 metros. Nótese que es posible esconderse de forma normal para

evadir las percepciones del Ojo, pero el poder Velo no ocultará a un espíritu de la visión de la Verdad. Los Ayakashi conocerán intuitivamente los efectos del Ojo al ver su forma astral.

Duración: VOL asaltos **Acción:** 2 Acciones
Incrementos: La visión del Ojo se extenderá otros 5 metros.

SHINJUTSU

Los Ronin han sido entrenados en las artes de combate de los Shinsengumi, el Shinjutsu, que descende de las técnicas ancestrales de los Onmyoji, aunque con la clara diferencia de que solo dependen de su propio poder, su esencia vital, su Ki. Aunque comparte ciertos preceptos básicos con el Onmyodo, el Shinjutsu se ha desarrollado de tal forma que permite a los miembros más hábiles de Shinsengumi enfrentarse en igualdad de condiciones con amenazas sobrenaturales durante breves lapsos de tiempo. Esto, combinado a la posibilidad de aprender Kidou, les permite sobrevivir a las amenazas que combaten a diario.

ZENRYOKU

Cuando un joven aprendiz alcanza los quince años, se considera que su entrenamiento ha concluido y se le asigna al escuadrón Akai, donde comenzará a cumplir con sus deberes y a tomar parte en misiones menores, indignas de Samurai de un rango superior: cazar Ayakashi, Akuma menores y amenazas sobrenaturales de poca envergadura. A lo largo de los siguientes años, si sobrevive y demuestra su valía, será promocionado a uno de los escuadrones superiores, dependiendo de dónde encajen mejor sus capacidades, para servir a Shinsengumi y a la Humanidad.

En ese momento le será presentado un Kajiya, uno de los forjadores de almas, con el que deberá conversar y convencerlo para que le otorgue su Zenryoku. Los motivos de los sacerdotes Kajiya son ignotos y pueden desde entregar el arma sin más dilación hasta exigir un pago inmediato o en el futuro. El tipo de pago no suele ser material. A partir del momento en el que el Shinsengumi dispone de su Zenryoku, entrena sin descanso hasta dominarlo.

Hacerlo es un proceso arduo, no exento de sacrificios, pero que ofrece enormes recompensas. Por cada 30 puntos que posea el personaje en Desarrollo Sobrenatural podrá adquirir uno de ellos de forma gratuita.

Arma Zenryoku: El Zenryoku es un arma forjada con metal de almas por los monjes Kajiya que está conectada al espíritu de su portador, proporcionándole una serie de ventajas. Puede tratarse de cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo o a distancia, incluso de armas gemelas (aunque en este caso se requieren ambas para su uso). Es tradición otorgar un nombre al Zenryoku. Es posible elegir Arma Sobrenatural, lo que significa que el Zenryoku puede ser usado para canalizar las complejas matrices metafísicas de que constan los hechizos. Además, puede sacrificar puntos de POT de su Zenryoku para regenerar heridas, sanando tantos PG como su RES por cada punto utilizado o usar puntos de POT como puntos de Ki. Cada vez que use esta capacidad deberá pagar 1PF.

Ataque Violento. Mediante el enfoque de su energía interna a través de un grito, el Shinsengumi puede cubrir su Zenryoku de un poderoso Ki violento, aumentando en +0L1 su Daño. Además, la energía Ki es tan poderosa que proporciona un +5PDA y una capacidad Perforante de -3. El coste de esta capacidad es de 1PF y 5 puntos de Ki. El Ataque Violento no puede acumular con una Técnica Rikajutsu, ya que estas requieren una armonía espiritual completamente opuesta al Ki violento. Todos estos bonos se consideran Sobrenaturales.

Flujo de Energía. La tercera posibilidad de uso del Poder Ki es controlar el flujo de energía por el cuerpo, eliminando el dolor y potenciando la curación. Mediante el gasto de un punto de Ki por asalto, las penalizaciones por heridas no tendrán lugar, además de regenerar tantos PG como su RES.

Resistencia Espiritual. Mediante el uso de su Poder Ki, el Shinsengumi puede aumentar el Efecto de cualquier Prueba de Resistencia contra efectos dañinos en +1 por cada punto empleado. El límite que puede aplicar en cada tirada es igual a la Característica con la que se efectuará el chequeo.

Técnica Violenta. Una variante del Ataque Violento que proporciona un incremento de +1 en uno de los niveles de las Capacidades de una Técnica Rikajutsu, con un máximo de Nivel 3. El coste es de 1PF y 5 Ki.

Transferencia de Ki: Tocando con los dedos índice y corazón la frente de otro ser vivo, un Shinsengumi puede transferirle parte de su esencia vital, ya sea para alimentar sus poderes o para salvar a un humano cuya energía espiritual haya sido drenada. Se pueden insuflar tantos puntos de Ki por asalto como la VOL del Shinsengumi.

Vínculo: Concentrándose, el personaje puede “sentir” la dirección y la distancia aproximadas donde se encuentra su arma. Además, el vínculo con el arma permite al Shinsengumi adquirir la ventaja de Experto Marcial para esa arma en particular (no para todas las armas de la Característica) gratuitamente.

Además, el Zenryoku posee la capacidad de almacenar las energías sobrenaturales de las criaturas a las que asesina, acumulándolas en forma de puntos de POT. Estas energías son utilizadas por los monjes Kajiya para incrementar los poderes que el arma proporciona a su dueño. Cuando un Shinsengumi tiene almacenada suficiente energía en su Zenryoku, deberá contactar con su forjador Kajiya que tomará el arma, incrementando sus capacidades. Como ocurrió anteriormente, el monje puede exigir un pago o no hacerlo. Todo este proceso no lleva más de unas pocas horas.

Las capacidades que un Zenryoku puede proporcionar son:

Característica: Es posible incrementar en +1 una de las Características del personaje, aunque solo una vez por cada una.

Reserva de Ki: El Zenryoku tiene la capacidad de actuar como una batería que aumenta el total de Ki del personaje, comenzando con cero. El Ki se recupera de la forma acostumbrada.

Límite de Ki: Incrementa el Límite de Ki que puede utilizar el personaje en sus Técnicas de Rikajutsu

Canal de Ki: Haciendo fluir el Ki por el arma al ejecutar una Técnica se genera una cantidad del mismo cada asalto igual a esta puntuación, utilizable para lanzar Técnicas o mantenerlas. No pueden adquirirse más de 4 niveles y su uso está limitado a la cantidad de Capacidades que posea la Técnica en cuestión.

Ejemplo: Un Ronin posee Canal de Ki 2. Si usa una Técnica que utilice la Capacidad Ataque, solo podrá utilizar 1 punto de su Canal de Ki por asalto para lanzarla. Si usa una Técnica con Ataque y Mantenimiento, usará los 2 puntos de Ki de su Canal de Ki para lanzarla y para mantenerla. Si emplea una con aún más Capacidades, seguirá utilizando todo su Canal de Ki.

TABLA 6. COSTES DE POT

Ventaja	Coste
Característica	50+50 por cada Característica adquirida anteriormente.
Reserva de Ki	Nivel al que se sube*
Límite de Ki	Nivel al que se sube x10*
Canal de Ki	25+25 por cada nivel adquirido anteriormente.

* Han de ser consecutivos (pasar de 1 a 2, de 2 a 3 y así sucesivamente, pagando el coste de cada nivel, de 1 a 2 pagar 2 puntos, de 2 a 3 pagar 3 puntos, etc.)

Inicialmente, un personaje Ronin dispone de 300 puntos de POT para potenciar su Zenryoku. Puedes apuntar los puntos sobrantes en el lugar apropiado de la ficha. Según mate criaturas sobrenaturales podrá absorber su POT para mejorar su Zenryoku, aunque también podrá elegir una serie de mejoras especiales.

TÉCNICAS PERSONALES: RIKAJUTSU

Los Shinsengumi han desarrollado a lo largo de los siglos su propio método de combate para enfrentarse en igualdad de condiciones con los seres sobrenaturales: el Rikajutsu, la técnica de la comprensión. Los principios del Rikajutsu fueron tomados de la filosofía Onmyoji y adaptados al camino de la espada. En un principio, el código del Bushido ocupaba una posición predominante en el desarrollo de las enseñanzas, pero tras el cambio de mentalidad que se produjo a partir del Período Meiji, esta filosofía ha ido adaptándose a los tiempos modernos, haciéndose mucho más permisiva. Solamente algunos clanes, como Higo y Ogami, han continuado apegados a las tradiciones, guiándose por las siete virtudes: Rectitud (*Gi*), Coraje (*Yuu*), Benevolencia (*Jin*), Respeto (*Rei*), Honestidad (*Makoto*), Honor (*Meiyo*) y Lealtad (*Chuugi*).

Mediante el aprendizaje del Rikajutsu, un Samurai descubre los caminos a través de los cuales puede canalizar su energía Ki para amplificar sus habilidades en combate. Esto se logra mediante una comunión perfecta entre el cuerpo y el espíritu, usando el Zenryoku como canalizador entre ambos. Así, una vez que un personaje ha comprendido cómo activar las Capacidades del estilo de su familia, podrá desarrollar Técnicas personales que lo convertirán en una fuerza imparable. Le será posible cortar el acero, resistir impactos que arrasarían ejércitos, moverse a la velocidad del pensamiento o proyectar sus golpes a centenares de metros.

A la hora de crear una Técnica, un personaje deberá tener en cuenta tres cosas: las Capacidades Rikajutsu que conoce, su Límite de Ki y el aspecto visual de la misma.

LISTA DE CAPACIDADES

Las Capacidades Rikajutsu definen las cosas que puede hacer un personaje con sus Técnicas. Existen 20 capacidades diferentes y es posible aprenderlas posteriormente mediante el gasto de experiencia. Como puedes ver en la tabla siguiente, cada una dispone de una serie de niveles que van desde el 1 al 5. Cada nivel posee un efecto diferente y un coste específico.

Las Capacidades pueden ser adquiridas como Mayores, con lo que pueden ser utilizadas hasta el nivel 5, y Menores, que solo pueden emplearse hasta el nivel 2, aunque su coste de adquisición es casi ridículo. Una Capacidad Menor puede mejorarse posteriormente, aunque eso significará que su coste total habrá sido mucho mayor que si se hubiera adquirido en un principio.

Las veinte Capacidades Rikajutsu son las siguientes:

Acción: Incrementa el número de Acciones del personaje.

Armadura: Aumenta la Armadura del personaje en dicha cantidad.

Ataque: Incrementa la PDA del Ronin en la cantidad indicada.

Barrera: Cubre el cuerpo del personaje con una barrera que le protege de los ataques, sustituyendo su puntuación de Aguante por la indicada en cada nivel.

Daño Final: Proporciona el Incremento de Daño indicado.

Defensa: Incrementa la PDD del Ronin en dicha cantidad.

Drenaje: Provoca Drenaje, absorbiendo el Poder disipado.

Drenaje Vital: Provoca Drenaje al oponente y lo transforma en energía regenerativa, curándole cierta cantidad en PG. La primera cifra indicará el PR de Disipación y la segunda la proporción en la que cura. Un x1 indica que cura tantos PG como puntos drenados y x2 cura el doble de dicha cantidad. Al Drenaje Vital se le aplica el bonificador de Desarrollo Físico.

Efecto Físico: Incrementa la puntuación de una habilidad física no combativa, siempre que no sea 0. Una técnica que solo incluya esta Capacidad se considerará reactiva, pudiendo activarse incluso en situaciones de sorpresa. La segunda cifra es un bono a las PR de tipo Físico que se aplicará de forma automática durante todo el asalto.

Efecto Mental: Idéntica a Efecto Físico, solo que incrementa la puntuación de una habilidad de VOL o Percepción. La segunda cifra es un bono a las PR de tipo Mental que se aplicará de forma automática durante todo el asalto.

Elemento: Convierte el daño en Elemental, estando obligado a utilizarlo al elemento guardián del personaje. Produce daño de un tipo de elemento Agua, Fuego, Metal, Madera o Tierra. Es posible emplear un segundo elemento como Capacidad de nivel 4, sin poder elegir el prohibido del primario. Un +/+ indica que el Elemento provoca Estado Alterado incrementado. Un - indica que no provoca Estado Alterado alguno.

Iniciativa: Incrementa la Iniciativa del personaje. Una Técnica que incluya esta Capacidad debe anunciarse durante la Declaración de Intenciones y el bono a la Iniciativa se aplicará de inmediato.

Mantenimiento: Pagando el coste de esta Capacidad, el personaje podrá extender la duración de la Técnica pagando cada asalto posterior la mitad del coste total de la misma (sin contar el Mantenimiento). El nivel de esta Capacidad ha de igualar al mayor de los que conformen la Técnica. Mantener más de una Técnica agota al personaje, drenando 1PF por asalto por cada Mantenimiento, pudiendo aplicar *Incansable*. Un solo Mantenimiento no cuesta PF.

Movimiento: Proporciona al personaje la capacidad de desplazarse a una velocidad inhumana o tipos de movimiento especiales. Correr por las Paredes permite desafiar momentáneamente a la gravedad para lograr dicha proeza. Movimiento Instantáneo funcionará en base a las restricciones del poder. Los niveles 3, 4 y 5 se benefician de los anteriores.

Percepciones: Proporciona al Shinsengumi una serie de capacidades perceptivas sobrenaturales muy útiles para cumplir con sus obligaciones. Con cada nivel se incrementan la cantidad de efectos de sus sentidos, cambiando el color del iris de sus ojos, pudiendo utilizar también cualquiera de los anteriores.

Negro: Proporciona *Visión Espiritual* al Ronin.

Gris: Permite percibir la energía espiritual de aquellos que le rodean, identificándola y pudiendo seguirla dentro de un área de hasta 100 metros. Para establecer uno de estos vínculos necesitará haber visto personalmente al individuo. Los Kekkai y poderes de ocultación bloquean este sentido.

Blanco: Permite ignorar la invisibilidad o la ceguera, percibiendo el mundo a través de los ojos de su espíritu. También permite analizar el estilo de combate de un adversario, evaluando por sus movimientos sus puntuaciones, PDA y PDD.

Magenta: Proporciona al personaje una conciencia absoluta de

su alrededor, haciéndolo inmune a cualquier tipo de sorpresa y defenderse de cualquier ataque del que no podría ser consciente de otra forma. Reduce en -1 aquellos poderes que ofrecen defensas automáticas con un numero en 1D.

Rojo: Proporciona unas percepciones tan elevadas que le permite deducir de forma instintiva los movimientos de sus rivales, pudiendo hacer una tirada de 1D contra cualquier ataque que reciba y, con un resultado de 1 o 2, evitar su ataque de forma automática. Si el resultado es mayor, se añadirá al total de Defensa contra dicho ataque.

Proyectil: Permite al personaje proyectar sus ataques cuerpo a cuerpo a la distancia indicada en el nivel de la Capacidad. Si se usa con un arma de Fuego/Proyectil proporcionará cierta cantidad de *Incremento de Daño (dist)*. Este último efecto no acumulará con la Capacidad *Daño Final*. No es posible utilizarlo con *Circular*.

Perforante: Reduce el total de Armadura de los oponentes en una puntuación igual a la indicada. Por ejemplo, un personaje con Armadura 6 que es atacado con un nivel 2 de esta capacidad, únicamente podrá aplicar Armadura 3. A mayores, los niveles 4 y 5 ignorarán el Aguante en la proporción indicada en segundo lugar.

Regeneración: El personaje puede canalizar su energía interior para curar sus heridas o las de un aliado que se encuentre a alcance de toque. La cifra indica la cantidad de PG que se regeneran.

Sobrenatural: Convierte, parcial o totalmente, el daño en Maldito o Sobrenatural, pero no a ambas cosas, con la excepción del nivel 5.

Zenryoku: Proporciona una serie de capacidades que reflejan la unión del arma con el Samurai, como *Indestructibilidad, Llamada y Reconstrucción*. *Indestructibilidad* impide que el arma se rompa, ya sea porque se recubre de energía Ki, ya sea porque se regenera o por cualquier otra razón que decida el jugador. *Llamada* provee al personaje de un vínculo superior con su arma, pudiendo hacerla desaparecer y recrearla en su mano, da igual dónde se encuentre. Las Barreras espirituales (Kekkai) impiden el uso de esta Capacidad. *Reconstrucción* implementa este vínculo de forma que solo la muerte puede destruirlo. Utilizando esta maniobra, podrá reconstruir su arma a partir de cualquier pedazo de la misma.

COSTE Y LÍMITE DE LAS TÉCNICAS

Un personaje no puede emplear la cantidad de energía que le dé la gana al usar sus Técnicas personales. Existe un Límite y para determinararlo hay que tener en cuenta una serie de parámetros:

Coste: Cada una de las capacidades que se emplee en una Técnica poseerá un coste, dependiendo del nivel al que se utilice. La suma de

TABLA 7: CAPACIDADES RIKAIJUTSU

Nivel	1	2	3	4	5
Acción	+1 Acción Pasiva	+1 Acción Activa	+2 Acciones Activas	+3 Acciones Activas	+5 Acciones Activas
Armadura	+3 F/B	+3 F/B/E	+6 F/B/E	+9 F/B/E	+15 F/B/E
Ataque	+5PDA	+10PDA	+15PDA	+25PDA	+50PDA
Barrera	10	9	8	7	6
Daño Final	+1L0	+2L0	+0L1	+0L2	+0L3
Defensa	+5PDD	+10PDD	+15PDD	+25PDD	+50PDD
Drenaje	PR VOL5	PR VOL10	PR VOL15	PR VOL20	PR VOL25
Drenaje Vital	PR VOL5 / x1	PR VOL10 / x1	PR VOL15 / x1	PR VOL20 / x1	PR VOL25 / x2
Efecto Físico	+10 / 0	+20 / +0	+30 / +1	+40 / +3	+50 / +5
Efecto Mental	+10 / 0	+20 / +0	+30 / +1	+40 / +3	+50 / +5
Elemento*	1°-	1°	1°+	1°++/2°	2°+
Iniciativa	+1	+2	+3	+5	+10
Mantenimiento	1	2	3	4	5
Movimiento	Paredes	Instantáneo	+1	+2	+3
Proyectil	10m/-	20m/+1L0	50m/+1L0	100m/+2L0	500m/+1L1
Percepciones	Negro	Gris	Blanco	Magenta	Rojo
Perforante	-3 F/B	-3 F/B/E	-6 F/B/E	-9 F/B/E, -1Agu	-15 F/B/E, -2Agu
Regeneración	2	4	6	10	20
Sobrenatural	Sobren. 50%	Sobrenatural	Maldito 50%	Maldito	Sobrenatural/Maldito
Zenryoku	Ind.	-	Llam.	-	Recon.
Coste	1	3	5	10	15

* El primer nivel de la capacidad permite atacar por el elemento en cuestión pero no provoca el Estado Alterado asociado a dicho elemento.

los costes de todas ellas se denominará Coste y representará la cantidad de Ki que debe emplearse para activarla. Existen diversas formas para reducir este total, aunque bajo ninguna circunstancia puede reducirse el Coste final de una técnica por debajo de la mitad del inicial.

Límite de Ki: Llamamos así a la cantidad máxima de energía Ki que un personaje puede canalizar a través de su Zenryoku. A mayor sea este, más cantidad de Capacidades podrá activar en las Técnicas que desarrolle y más poderosas resultarán. Dicho de otra forma, el Límite dicta la cantidad máxima de Ki que puede alcanzar el Coste de las Técnicas personales. Para calcularlo usaremos la siguiente fórmula, dependiendo del Camino:

LÍMITE ESPADA = CON.OCULTISMO/10 + DES.SOBRENATURAL/20 + VOL
LÍMITE ALMA = CON.OCULTISMO/20 + DES.SOBRENATURAL/20 + VOL

Existen varias formas de mejorar este Límite. Una es el Entrenamiento Límite que puede aprenderse en la Tabla de Estilo Shinsengumi que otorga la familia a la que pertenece el Samurai. La otra es desarrollar la capacidad Límite de su Zenryoku.

CREANDO TÉCNICAS

¿Cómo se crea una técnica? Es un proceso realmente simple. En primer lugar, decidiremos de entre aquellas que posee el personaje qué Capacidades utilizaremos para formarlas y a qué niveles. Una vez elegidas, sumaremos los diferentes Costes y comprobaremos que no superan el Límite de Ki. Por último, estableceremos un aspecto visual o descripción de sus efectos que puede ser algo tan simple como un corte descomunal o tan elaborado como un tatuaje que se extiende por el cuerpo del usuario y que le proporciona las Capacidades listadas.

¿Qué ocurre si el Coste es excesivo? Simplemente, no podrá ser ejecutada. No obstante, no te preocupes; es posible reducir el Coste de una Técnica mediante la elección de alguno de los defectos enumerados a continuación. **Una misma Técnica solo puede aplicar un máximo de dos defectos y el Coste final nunca puede bajar de la mitad del inicial**, da igual la cuantía de las reducciones. Además, **como excepción, la reducción del Coste debida a defectos se aplicará también al Límite**, permitiendo crear técnicas más poderosas y versátiles, aunque defectuosas.

DEFECTOS DE LAS TÉCNICAS

Agotadora/Extenuante: Este tipo de Técnicas minan las fuerzas de su usuario, que debe invertir 2PF/3PF para poder ejecutarlas adecuadamente, pudiendo aplicar *Incansable*. **Reduce el Coste en 2/3.**

Consunción: Este tipo de Técnicas drenan un punto de Alma del usuario que se recupera a razón de uno diario. **Reduce el Coste en 2.**

Dañina: Esta Técnica obliga al usuario a sacrificar 5PG que se recuperan mediante reglas de sacrificio. **Reduce el Coste en 2.**

Diaria: Esta Técnica provoca daños en el sistema del usuario, quien necesitará un día para recuperarse. Si la usa de nuevo, perderá un punto de RES permanentemente. **Reduce el Coste en 4.**

Destrucción: Al ejecutar la Técnica, la forma física del Zenryoku es destruida, requiriéndose el uso posterior de una Técnica de Reconstrucción para poder disponer de nuevo del arma. **Reduce el Coste en 5.**

Exclusiva: Este tipo de Técnica debe de ser ejecutada una vez declarada y no permite el uso de otra diferente en el mismo asalto, aunque el Límite del personaje lo autorizara. **Reduce el Coste en 2.**

Nombre: Anunciar en voz alta el nombre de la Técnica ayuda a la concentración y simplifica el proceso de canalización de energía Ki. **Reduce el Coste en 1.**

Predecible: La Técnica tiene un defecto en su diseño que hace que sus efectos sean muy predecibles. Cualquier oponente que haya presenciado la ejecución de dicha técnica gozará de un bonificador de +10 al PDA o +10 PDD, a su elección, al enfrentarla. **Reduce el Coste en 2.**

Retraso: Dedicando una mayor cantidad de tiempo a acumular y recalazar la energía Ki necesaria, es posible optimizar el uso

de la misma. A cambio, la Ini del personaje se considera 0. **Reduce el Coste en 1.**

Rígida: Este tipo de Técnica no permite utilizar parámetros de combo que no sean Básicos, limitándose siempre a las mismas condiciones. Solo puede adquirirse para Técnicas que requieran tiradas de ataque. **Reduce el Coste en 2.**

Suicida: Esta Técnica le cuesta la vida al usuario, que sacrifica completamente su alma al ejecutarla. **Reduce el Coste en 20.**

Técnica Inestable: La Técnica es muy difícil de controlar para el personaje, ya que las energías utilizadas son altamente inestables. Por cada resultado de 0 en la tirada de ataque o defensa, tendrá lugar un efecto secundario a decisión del Director de Juego que puede incluir desde Aturdimiento, penalizadores o Derribo hasta causar daños colaterales a sí mismo o a sus compañeros (iguales a un quinto del daño por cada 0). Solo puede adquirirse para Técnicas que requieran tiradas de ataque o defensa. **Reduce el Coste en 3.**

Último Recurso: Esta Técnica provoca daños en el organismo del usuario que solo podrá utilizarla una vez por aventura. Si la usa de nuevo, morirá tras lanzar esta u otra que posea este mismo Defecto. **Reduce el Coste en 10.**

Zenryoku: La Técnica ha de ser canalizada a través del Zenryoku, siendo imposible hacerlo sin él. **Reduce el Coste en 1.**

También es posible reducir el Coste de las Técnicas si se dispone del Entrenamiento Coste Reducido que puede aprenderse en la Tabla de Estilo Shinsengumi que otorga la familia a la que pertenece el Samurai. Como dijimos antes, **no es posible reducir el total por debajo de la mitad del inicial y esto no se aplicará al Límite.**

Una vez hecho todo, solamente tendremos que apuntar en la hoja de personaje el nombre, efecto y peculiaridades de la Técnica. En la página siguiente puedes ver algunos ejemplos de Técnicas Rikaijutsu. Desarrollar una Técnica requiere un coste de Puntos de Experiencia (ver *Capítulo VIII*), además de una cantidad de semanas de entrenamiento igual al Coste en Ki dividido por la MEN del Shinsengumi.

EMPLEANDO TÉCNICAS

Para usar una Técnica, un personaje deberá consumir los puntos de Ki que exija su Coste. Ahora te preguntará: ¿es posible utilizar más de una Técnica en el mismo asalto? Sí y no. No es posible emplear dos Técnicas diferentes de ataque con el mismo combo, ya que cada una estará ligada a un ataque diferente, por lo que una regla ineludible es que solamente puede activarse una Técnica de ataque por asalto. Por otra parte, nada impide utilizar Técnicas curativas o defensivas en el mismo asalto, siempre que el Coste combinado de todas ellas no supere el Límite del personaje.

La cantidad de Acciones que cuesta una Técnica depende de las Capacidades que emplee. Si incluye Capacidades ofensivas, la acción de Ataque no se incrementará, considerándose la Técnica dicha acción. Es decir, una Técnica que implique un combo de golpes por valor de 5 Acciones, costará exactamente esa cifra. Las Técnicas que no impliquen una acción de Ataque, ya estén basadas en defensas, curaciones o utilidades, requerirán 1 Acción Pasiva. Por ejemplo, un Ronin que emplee una Técnica de Regeneración a Nivel 3 deberá consumir 1 Acción Pasiva para utilizarla. Si la misma Capacidad se incluye en una Técnica de ataque, el coste sería simplemente el del ataque, ya que se podría decir que la misma energía Ki que potencia al Ronin tiene efectos curativos sobre su cuerpo.

TÉCNICAS INICIALES

¿Cuántas Técnicas posee un personaje recién creado? Inicialmente, un Ronin podrá crear tantas técnicas como desee con la única restricción de que sus Costes combinados no superen su Límite de Ki multiplicado por su VOL. Así pues, un personaje con Límite de Ki de 10 y una VOL de 3 podrá crear tantas Técnicas como quiera hasta que su Coste sumado llegue a 30. Los puntos sobrantes se perderán.

Posteriormente será posible aprender nuevas Técnicas mediante

el gasto de Puntos de Experiencia, pudiendo así desarrollar mejores formas de ataque o defensa según avance el personaje. Te animamos a diseñar tus técnicas iniciales para cubrir las diferentes necesidades que puedan plantearse.

Técnicas de Ejemplo

A continuación se detallan algunas Técnicas para demostrar tanto la terminología como las posibilidades del Rikajitsu.

Daikokkan (Sexto Sentido)

Capacidades: Efecto Mental (Percepción) 3 **Coste:** 5

Efecto: Agudiza los sentidos del Samurai, haciéndole plenamente consciente de su entorno e incrementando su Habilidad de Percepción en +30 y sumando +1 a sus PR mentales.

Kiritateru (Ataque a Distancia)

Capacidades: Proyectil 2 **Coste:** 3

Efecto: Mediante la acumulación de energía Ki en su Zenryoku, el Samurai es capaz de proyectar la energía de sus golpes a 20 metros de distancia, creando oscilaciones en el aire con el aspecto que el atacante decida al crear la Técnica y golpeando o cortando, según el tipo de arma, a sus adversarios sin exponerse a un contraataque. Usada con un arma de proyectil suma +1L0.

Hakujitsumu (Ensoñamiento)

Capacidades: Armadura 2, Barrera 2, Manten. 2, Zenryoku 1 **Coste:** 10 (4)

Efecto: Esta Técnica fue creada por los Kitsunebi hace siglos como la forma de defensa básica a la hora de entrar en combate. La mayor parte de las demás familias la adaptaron a sus estilos con la excepción de los Izakuchi que la consideran una pérdida de tiempo y una demostración de cobardía. Por otra parte, los Kuromamushi afirman que fue uno de sus fundadores el que creó la Técnica y que fue robada por los Kitsunebi. A efectos de juego, el Samurai es rodeado de una energía de aspecto brumoso que le protege tanto a él como a su arma de las agresiones recibidas, haciendo que esta última sea indestructible y recibiendo un +3 a sus Armaduras F/B/E y sustituyendo su Aguante por 9. Todos los efectos se mantienen durante sucesivos asaltos a un coste de 4 puntos de Ki.

Hakuryuu (Dragón Blanco)

Capacidades: Elemento (Agua) 2, Daño Final 3.

Coste: 8

Efecto: Esta Técnica utiliza una gran cantidad de energía Ki para rodear la espada de un aura congeladora cercana al cero absoluto, lo cual incrementa el daño que causa el Samurai en +0L1, alineando el daño a Elemento Agua, congelando a sus oponentes.

Onnagokoro (Intuición Femenina)

Capacidades: Ataque 2, Defensa 2, Mantenimiento 2

Coste: 9 (3)

Efecto: Una de las Técnicas más conocidas de la familia Yokohana, que agudiza sus percepciones permitiéndoles "leer" el lenguaje corporal de sus enemigos, lo cual les proporciona una seria ventaja en combate, incrementando en +10PDA y +10PDD. Además, es posible mantener sus efectos durante los asaltos sucesivos a un coste de 3 puntos de Ki.

Seigi (Justicia)

Capacidades: Daño Final 5, Ataque 4, Armadura 2, Perforante 2

Coste: 31

Efecto: Una de las Técnicas finales de los maestros del clan Ogami, transmitida de padres a hijos, es el Seigi, el ataque de la Justicia. Existen pocas criaturas que puedan presumir de haber sobrevivido a una de estas agresiones exterminadoras. Concentrando una enorme cantidad de Poder Ki en su espada, esta aumenta su tamaño a más del doble, brillando con un aura dorada que se extiende por todo el cuerpo del Samurai, que recibe un incremento a su PDA de +25 y +0L3 al Daño, perforando las

Armaduras F/B/E del oponente en -3 y proporcionándole una Armadura de +3 en Físico, Balístico y Elemental. Es por causa de esta Técnica que los maestros de la familia Ogami suelen ser conocidos como los caballeros dorados del destino.

Seppunken (El Beso de la Espada)

Capacidades: Ataque 2, Iniciativa 2, Movimiento 2 **Coste:** 7

Efecto: Una de las Técnicas favoritas de la familia Aimura.

Consiste en una variante de la Técnica Shukuchi, usada como un ataque casi invisible para el ojo humano. El Samurai se mueve instantáneamente, incrementando su Ini en +2 y encadenando, en el mismo movimiento, una serie de tajos con un incremento de +10PDA. La ejecución es tan rápida que, si el objetivo no es capaz de defenderse, dará la impresión que el Shinsengumi aparece a su lado y se marcha tranquilamente mientras su oponente cae muerto al suelo, quizá recitándole unas últimas palabras como epitafio.

Shikei (Pena Capital)

Capacidades: Ataque 4, Drenaje 3 **Coste:** 15

Efecto: Una de las Técnicas características del Kokushoku, el Escuadrón Disciplinario. Incrementa su PDA en +25, hiriendo al oponente en sus centros espirituales, provocando el Estado Alterado Disipación PR VOL15 y absorbiendo parte de su Ki. Es muy común añadir a este ataque un Parámetro de Hemorragia para debilitar aún más a la víctima.

Shitsuren (Corazón Roto)

Capacidades: Sobrenatural 2, Perforante 4 **Coste:** 12

Efecto: Esta Técnica, una de las favoritas de los Kigakatsu, permite al Samurai atacar a sus oponentes ignorando su armadura mediante la proyección de los impactos a los órganos internos e incluso al mismo espíritu del enemigo, de manera que ni siquiera los seres incorpóreos tienen defensa contra ella. Reduce en -9 las Armaduras F/B/E, el Aguante en -1 y produce daño completo a los seres inmateriales.

Shukuchi (Atajo)

Capacidades: Movimiento 3 **Coste:** 5

Efecto: Cuando te enfrentas a oponentes con velocidad sobrenatural, es muy importante disponer de Técnicas que te permitan acercarte o alejarte de su alcance. La técnica base de movimiento Shinsengumi es el Shukuchi, que incrementa en 1 el Movimiento, posibilitando al Samurai moverse y atacar sin restricciones dentro de un alcance más amplio y de forma Instantánea. El Shukuchi es tan rápido que su usuario parecerá haber desaparecido dentro de un borrón de movimiento, reapareciendo en el lugar al que se ha movido.

Ejemplo: Edward posee VOL 3, luego puede adquirir 2 poderes mayores y uno menor, además de los poderes básicos. Elegimos Agilidad Akuma, Alterar Percepciones y Arma Akuma, creando una lanza plateada llamada Tamagushi que al convocarla aparece en una explosión de azufre y chispas de plata con las propiedades Perforante (-6) y Agravante Menor. Aunque Edward es un Tenshi, un ángel, aún tiene que ganarse sus alas. Elige especializar Agilidad Akuma con lo que suma +1 a REF permanentemente, con todas las mejoras que eso implica. Al poseer Sello 4 y VOL 3 podrá activar cualquier combinación de hasta 3 poderes siempre que el total de niveles de Sello activados no superen 4.

ENTRENAMIENTO

Tras la elección de los poderes del personaje, llegamos a la parte del Entrenamiento. La ambientación base del juego considera que los personajes trabajan para alguna organización, normalmente la Agencia. Como es natural, antes de enviar a unos agentes a misiones de campo, los supervisores se preocupan primero de preparar a sus reclutas de cara las situaciones que puedan encontrar, para que tengan unas mayores probabilidades de éxito y supervivencia. A este proceso se le llama Entrenamiento.

Esta parte debe ser cumplimentada por todos los jugadores a la vez. Para simular el Entrenamiento que se les daría a los personajes, hay que decidir qué huecos tiene el grupo o célula de agentes que habéis creado. No dudamos que ninguno de los agentes habrá olvidado sus capacidades de combate, ¿pero poseen especialistas para cualquier situación? ¿Y un buen conductor? ¿Hablan los idiomas más comunes?

La Agencia, o cualquier otra organización, proporcionará unos meses de enseñanza a los novatos. Esto representará un pozo común de 100 puntos por persona que podrán repartirse en cualquier habilidad, sin poder elevar su puntuación por encima de 50. Recomendamos la utilización de estos puntos para mejorar aquellas pericias que os parecían interesantes pero que desechásteis a favor de otras. No es obligatorio que todos utilicéis la misma cantidad de puntos, ya que no todos los personajes tienen por qué aprovechar el entrenamiento de la misma forma. La decisión es vuestra. El Director de Juego puede aconsejaros, encarnando al supervisor que os ha sido asignado y haciendo sugerencias acerca de qué habilidades pueden ser interesantes.

La Agencia sabe que las misiones a las que se enviarán a los Agentes serán muy peligrosas, por lo que el entrenamiento en combate será prioritario. Todos ellos incrementarán en +20 a una Habilidad de armas, a su Desarrollo Físico o recibirán un nivel de una Tabla de Combate, a su elección. De esta forma no es posible superar 80 en armas pero sí la base de Desarrollo Físico.

Ejemplo: Los puntos de Entrenamiento de Edward los usaremos para cubrir huecos. En primer lugar, elevaremos su habilidad de Con. Protocolos a 50, lo cual nos cuesta 50 puntos. Los 50 restantes los usaremos para poner un 20 en Des.Físico y 30 en Des. Sobrenatural. Además, añadiremos +20 a su Desarrollo Físico, elevándolo de este modo a 40.

ÚLTIMOS RETOQUES

Tras todo lo anterior, tu personaje ya está lo suficientemente desarrollado como para empezar a correr aventuras y enfrentarse a desafíos. Has definido su forma física, su cuerpo y solo te queda añadir unos últimos retoques, el aliento que le insuflará auténtica vida. Debes proporcionarle un nombre, un aspecto y un espíritu.

El nombre es algo sencillo. Probablemente ya tenías alguno en mente, así que asígnaselo. El aspecto también es sencillo, cosas como su edad, su sexo, su altura y peso, el color de su pelo y su apariencia en general. El aspecto estético del personaje es una de las cosas que deberían importarte y, como ves, no hemos creado una Característica que lo defina. Queda completamente a tu elección, aunque debes de tener algunas cosas en cuenta. En una ambientación anime, normalmente las apariencias suelen ser bastante extremas y los protagonistas son siempre chicos guapos (*bishounen*) o chicas monas (*kawai*). Esto no significa que no puedas tener el aspecto de un duro mercenario o de una muchacha con un aire peligroso, simplemente la estética en el anime es muy peculiar. Las cicatrices dan encanto, un parche ofrece un aspecto interesante y los personajes feos no son nada comunes o llevan su cara tapada de alguna forma.

¿Qué es lo que define el espíritu de un personaje? Es la cosa más simple y a la vez la más compleja del mundo. Lo que conforma el alma son los pequeños detalles: la forma en la que se ajusta las gafas cuando está nervioso, la manera en la que sonrío cuando ve a alguien que le gusta, la forma de encender los cigarrillos, la coletilla que siempre repite, la forma casual en que se cuelga la chaqueta del hombro o cómo se retoca el maquillaje cuando se pone nerviosa. Estas cosas que por separado son simples manías, hacen que los personajes tengan colorido, sean más reales. Debes de ir creando una personalidad e ir haciéndola evolucionar. Piensa en qué cosas le



gustan a tu personaje, cuáles le disgustan y qué es lo que odia por encima de todo. ¿Es emotivo y sentimental o frío y racional? ¿Deja que los demás vean cómo es o intenta esconderse tras una máscara?

Esto último es algo muy interesante. No hay cosa más aburrida que un personaje que es exactamente lo que parece. No queremos decir que un chico honrado debe parecer un tipo de poco fiar, eso sería estúpido. Un chico honrado normalmente se comportará con rectitud, pero pueden existir situaciones en las que cambie. Puede tener un vicio oculto o estar enamorado en secreto de alguien del equipo. ¿En ese caso, lo dirá a las claras o preferirá mantenerse en silencio? Un tipo rencoroso puede dejar de hablar a alguien que se la haya liado o puede hacer ver que no le da importancia, hasta que llegue el momento de devolvérselo con intereses. Intenta tener claro cuáles son sus principios y cuál es su conducta.

Por último, deberás otorgarle una meta, un objetivo. Puede ser algo tan mundano como conseguir una vida normal, tan complicado como escapar de sus obligaciones con la Agencia o tan inabarcable como conseguir un mundo mejor para todos. La meta define algo que ayuda a seguir vivo al personaje y que le empuja a seguir adelante. Escógelas con cuidado.

Todo esto que define la esencia de tu personaje, deberías escribirlo en papel aparte y darle una copia al Director de Juego. Cada vez que termine una sesión de juego, él decidirá si te has ajustado o has hecho evolucionar tu arquetipo y te premiará con Puntos de Experiencia por interpretación. Y otra cosa, no les digas a tus compañeros cómo es tu personaje. Deja que ellos lo descubran y haz lo mismo con los suyos. Interactuad. Interpretad. Cread vuestra propia historia. Después de todo, el Director de Juego no decide quiénes sois. Lo hacéis los jugadores.

Ejemplo: Como colofón, vamos a añadir los últimos retoques a nuestro personaje. Se llama Edward Archer Robinson. Su apariencia se caracteriza por su pelo rubio, ojos color miel, 1,82 metros y 73 kilos de peso. Viste ropas informales, normalmente

camisetas y pantalones de sport o vaqueros. Es bastante atractivo, aunque su gesto poco amigable se lo reduce un poco. Tiene varias manías, como rascarse la cabeza cuando se pone nervioso o llevar siempre encima la foto de su mujer, Amy, y su hijo Eddie. En cuanto a sus gustos, odia a la gente presumida, le molestan los charlatanes y no aguanta que le miren por encima del hombro cuando está leyendo. Intenta parecer frío, pero no puede evitar preocuparse por los demás, su principal debilidad. En cuanto a sus compañeros, de momento conoce a Mike y Crystal. Mike es un tío divertido pero a veces resulta muy pesado y Crystal es una chica bastante extraña que parece saberlo todo y, a la vez, desconoce cosas completamente mundanas como los helados y el cappuccino. Por alguna razón le agrada estar con ella, quizá sea porque le gusta escuchar o tal vez sea otra cosa. El tiempo lo dirá.

RELLENA HUECOS

Ya posees toda la información relevante de tu personaje. Ahora queda rellenar una serie de estadísticas en la ficha, para lo cual debes de leer en profundidad los *Capítulos II y III* o bien, pide ayuda al Director de Juego.

Los totales de las *Características Secundarias* se encuentran en el *Capítulo II*. Todo lo referente al combate (*PDA, PDD, Estilo de Combate, Parámetros de Combo, Pozo de Dados, Aguante, etc.*) se encuentra en el *Capítulo III*. Si tu personaje posee *hechizos*, elígelos de las listas del *Capítulo VI*. Si necesitas una referencia, en los Apéndices tienes un Glosario completo con todos los términos y donde encontrarlos.

PARÁMETROS DE PODER

Muchos de los poderes de tipo ofensivo poseen una serie de parámetros que definen las posibilidades que ofrecen a la hora de emplearlos. Para evitar repeticiones innecesarias y proporcionarte una guía rápida, los describiremos a continuación.

Área Limitada: Área circular de 1m de radio. No es posible convertirla en lineal ni onda.

Área: Un área circular o en onda igual a VOL en metros, o el doble de dicha distancia en área lineal entre el punto de impacto y otro elegido por el usuario.

Agravante (menor): Provoca una Herida Grave si no saca una PR RES10. La tirada en la tabla de Heridas Graves se hace con -5.

Agravante: Provoca una Herida Grave PR RES15. Las PR de este Parámetro y el anterior no pueden ser incrementadas de forma alguna.

Aguante: Sustituye el Aguante del personaje por 10/9/8/7/6 según el nivel empleado.

Cadencia: Incrementa la Cadencia del arma en +1/+2. Si se trata de un poder a distancia y no se especifica otra cosa, proporciona una Cadencia igual a la VOL.

Gauss: Incrementa magnéticamente la velocidad de los proyectiles, ignorando cualquier armadura de carácter no sobrenatural.

Destructor: El arma puede destruir armas normales mediante ataques apuntados, al ser detenidas o al ser utilizadas para bloquear incluso si el arma del oponente ha sido diseñada para efectuar paradas. En este último caso, la parada cortará el combo pero el arma se romperá al hacerlo. Las armas especiales como los Zenryoku se romperán 1 de cada 10 veces (resultado de 1 en 1D). Las armas que causan Daño Sobrenatural ignoran este efecto.

Drenaje: Provoca Disipación y canaliza el Poder al atacante.

Disipación: Provoca Disipación.

Encantado: Provoca daño Sobrenatural pudiendo afectar a los seres inmateriales.

Elemental: Produce daño de un tipo de elemento Agua, Fuego, Madera, Metal, Putrefacción, Tierra, Vacío o Veneno. El elemento deberá ser elegido al adquirir el poder y es inamovible. Los poderes demoníacos carecen del elemento Madera.

Fijar Objetivo: El ataque tiene la posibilidad de fijar un objetivo y perseguirá a su víctima eliminando cualquier penalizador por movimiento. El segundo nivel de Fijar Objetivo atacará de nuevo al siguiente asalto a no ser que impacte o sea bloqueado (no esquivado).

Incremento de Alcance: Incrementa el alcance del ataque a FUEx10m.

Incremento de Armadura (F/B/E): Incrementa la Armadura del tipo indicado en la cantidad indicada.

Incremento de Ataque: +1D al ataque.

Incremento de Daño (c/c) / (dist): Incrementa la cantidad en +1L0.

Incremento de Defensa: +1D a defensa.

Incremento Ofensivo: +2/+5 al total de la tirada de Ataque.

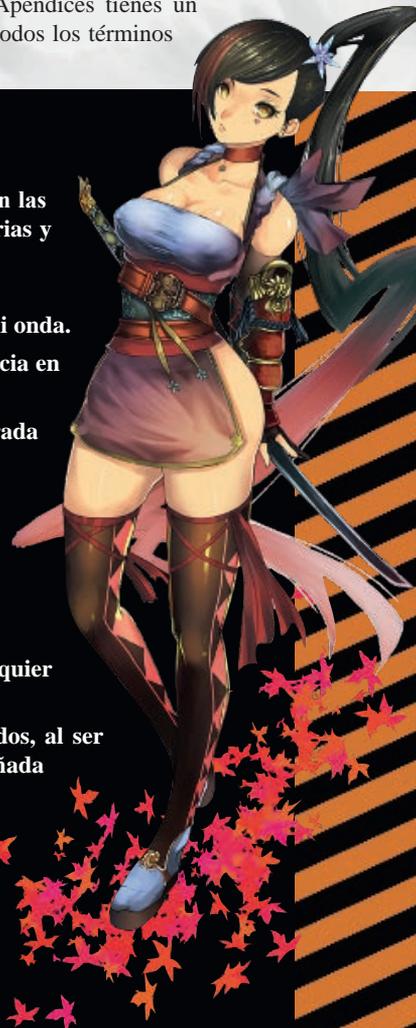
Ligera: +1 a Ini y +1 al total de Acción para su manejo.

Maldita: Provoca daño Maldito.

Manejabilidad: +5 PDA y PDD.

Perforante (F) / (B) / (E): Reduce las Armaduras Físicas / Bálsticas / Elementales en -3 por nivel.

Regeneración: Proporciona la cantidad de PG indicada por asalto.



CAPÍTULO II

EL SISTEMA DE JUEGO



La sala de entrenamiento S-07 del Subnivel 2 estaba casi desierta. La blanca luz de los fluorescentes iluminaba perfectamente la estancia, con una intensidad que resultaba agradable, aunque no relajante. Las paredes pintadas de gris y las colchonetas azules contrastaban con los uniformes rojo oscuro de aquellos que se entrenaban en ella. A estas horas, pasando ya de las 20:30, únicamente se encontraban allí dos reclutas practicando artes marciales y combate con armas. Edward utilizaba un bastón bo para defenderse de las acometidas de un doble de Chuck Norris con unos enormes espolones de hueso saliendo de sus muñecas y sus codos. Girando el bastón, Ed calculó la distancia que le separaba de su oponente, teniendo mucho cuidado de mantenerse en todo momento lejos de su alcance mientras buscaba una apertura en su guardia.

- *Mike, ¿no puedes tomarte el entrenamiento en serio?*
- *Es lo que estoy haciendo. Practico con todos mis poderes – contestó el barbudo oponente con una sonrisa.*
- *No veo la razón para que...*

Aprovechando la distracción, Michael se lanzó hacia delante, golpeando de manera salvaje con sus armas de hueso una vez tras otra. Una, dos, tres, hasta cuatro veces, el bastón se interpuso entre los espolones y su objetivo. Sin abandonar su expresión seria, Edward giró sobre sí mismo mientras se agachaba para lanzar un barrido a las piernas de su rival que, justo como esperaba, saltó hacia atrás. Entonces, tensando su cuerpo como un resorte de acero, se impulsó hacia un lado y avanzó mientras hacía acopio de su voluntad, dejando que fluyeran las emociones del combate para activar su Sello. El familiar zumbido inundó sus sentidos mientras una energía sobrenatural se desbordaba por todo su ser, acelerando sus movimientos; antes de que Mike llegara a tocar el suelo, ya estaba tras él, aplicándole una llave estranguladora con ayuda del bo. Inesperadamente, el cuello de su adversario se rompió con un crujido, como una rama seca, dejando su cabeza torcida en un ángulo imposible.

- *¡Michael! ¡Michael! – gritó cercano a la histeria, sin saber qué hacer.*

Los ojos de su amigo parecían mirarle acusadores pero sin vida. Desesperado, salió corriendo hacia la puerta para pedir ayuda. No había recorrido ni tres metros cuando algo se enroscó en su pierna derecha, derribándolo. El impacto con el suelo le dejó sin respiración y, antes de poder reaccionar, uno de los espolones óseos de Michael se clavó levemente en su nuca.

- *Tú pierdes, chaval. Hay que ver lo capullazo que eres – dijo Mike entre risas mientras le ayudaba a incorporarse y retraía dentro de su cuerpo el tentáculo con el que lo había derribado -. Si pudieras ver la cara de imbécil que has puesto. Bueno, aún puedes, porque no se te ha quitado.*
- *Serás hijo de... - Edward no sabía si pegarle o abrazarle - ¿Tienes idea del susto que me has dado?*
- *Esa era la idea. ¿A que mola mi nuevo truco? Es como hacer sonar los nudillos pero a lo bestia. Estoy deseando enseñárselo a Crystal, a ver cuánto soy capaz de hacerla chillar.*
- *Yo me lo pensaría – respondió Ed dándole un leve puñetazo -. Ella es capaz de romperte el cuello de verdad.*

Riendo, los dos compañeros se dirigieron a la puerta. Si Michael tenía alguna habilidad especial, esa era hacer reír a los demás y convertir el hecho más macabro en una auténtica fiesta. Solo por eso, merecía la pena aguantarle todas las chorradas que se le ocurrían al cabo del día. Al llegar al umbral, ambos dejaron de reírse. Allí, con su rostro impertérrito, se encontraba Saburo, el hombrecillo oriental que acompañaba a Arianna en las entrevistas de reclutamiento.

- *Archer-san, usted se queda. O'Riley, largo de aquí.*

Ambos intercambiaron una mirada interrogativa, pero el tono del japonés no dejaba lugar a réplica. Mike salió de la estancia, mientras Edward seguía a su superior al centro de la misma. Una vez allí, intentó escrutar sus ojos negros, con la esperanza de encontrar alguna pista de lo que podía querer. Saburo le mantuvo la mirada, frío e inabarcable como un glaciar. Ed no pudo evitar que se le erizase el vello de la nuca. Entonces, lentamente, con movimientos suaves y precisos, el Onmyoji extrajo sus dagas gemelas de sus mangas mientras adoptaba una posición de combate.

Y por primera vez desde que Edward podía recordar, Saburo esbozó una sonrisa.

- *Archer-san, la Directora está muy descontenta con su desempeño en los entrenamientos. No cree que esté poniendo el alma en ellos. Yo estoy de acuerdo.*
- *Mire, Saburo, lo estoy haciendo lo mejor que puedo - protestó Edward en tono respetuoso.*
- *Usted sabe que eso es falso, Archer-san. Por eso estoy aquí. Considere esto un examen y de la nota que saque dependerá el bienestar de su familia y de sus compañeros.*

Saburo extendió su brazo derecho, con la mano extendida e hizo un gesto a Edward para que atacase.



“Al final de la partida el peón y el rey vuelven a la misma caja.”

Heimdall, Führer de Thule Ghesellschaft

Llamamos Sistema de Juego a la mecánica necesaria para interpretar los diferentes parámetros que representan las habilidades y capacidades de los personajes. A estas alturas ya has rellenado la mayor parte de la ficha de personaje. Ha llegado el momento de mostrarte cuál es la forma de interpretarla.

TIRADAS DE DADO

Cuando un personaje intenta algo que una persona sería capaz de hacer en cualquier situación, como caminar, comer, hablar, conducir su vehículo con tráfico normal o acercarse corriendo a casa, no es necesario preguntarse si le es posible hacerlo o no. Simplemente es capaz porque se trata de acciones rutinarias. La cosa cambia cuando el personaje hace algo que ya no es tan sencillo o que involucra otros factores como una competición para lograr algo antes que un oponente o unas circunstancias poco usuales. En esos casos, el Director de Juego requerirá una tirada de dados.

En Akuma, utilizaremos dados de diez caras (abreviado D) para efectuar todas las tiradas. La cantidad de dados más común oscila entre 1D y 5D, pudiendo llegar hasta 9D en casos muy especiales, lo que modifica mucho la dificultad de la tirada; gracias a esto, los personajes con Características sobrenaturales obtendrán el éxito fácilmente en situaciones que serían catastróficas para un humano ordinario.

Como base, el sistema utilizado es un porcentaje simple. Cada habilidad pertenece a un grupo englobado por la misma Característica y posee un valor entre 0 y un máximo de 300, que debe de ser obtenida usando para ello los resultados de los dados. Por ejemplo, si tienes un 40% en una habilidad, deberás construir con tu tirada una cifra igual o menor a dicha cantidad; si posees un 150, la cifra a obtener es esa misma.

Ahora bien, las Características cambian, y mucho, las probabilidades de éxito. Un personaje con un atributo de 1 tirará 2D de diferente color, marcando el más oscuro las decenas y el más claro las unidades, quedando limitado a un resultado de 99 por muy alta que sea la habilidad. Un personaje con una característica de 2 o superior tiene mucha más ventaja, ya que hará la misma tirada con una cantidad de dados igual a su característica y además podrá escoger entre los resultados para elegir el valor que más le convenga para decenas y unidades. Cuanto mayor sea el resultado obtenido, mejor se habrá ejecutado la acción.

En resumen, es importante disponer de una buena habilidad

pero también lo es la Característica que la guía. Poseer un 140 en una habilidad solo será verdaderamente beneficioso si puedes tirar al menos 3D, con los que construir centenas, decenas y unidades.

Ejemplo: Un personaje con una Habilidad de 40% y una Característica de 4 hace una tirada que obtiene 0,3,7 y 8. Podrá combinarlos para lograr un éxito entre 03 y 38. Por supuesto, si lo desea, podrá elegir un resultado superior a 40, con lo que habría fallado su control. Si poseyera un 150, podría lograr un 87. Si las tiradas fueran 1,3,7 y 8 podría lograr un 138.

EL EFECTO DE LAS TIRADAS

Cuando un personaje hace una tirada, el resultado obtenido es conocido como el Efecto de la misma. Cuanto más alto sea el Efecto, siempre por debajo de la puntuación de habilidad, mayor será el nivel de éxito del control. Un personaje que obtenga un Efecto de 11 intentando saltar un muro lo hará con cierto esfuerzo, mientras que otro con 70 lo hará con comodidad y elegancia.

En ciertas ocasiones, el DJ considerará que la acción que vayan a acometer los personajes es más complicada de lo normal. Después de todo, no es lo mismo saltar un muro que cruzar de un salto la distancia entre dos azoteas. Precisamente para eso existe el Efecto Mínimo (*EfMin*), una cifra que establece la dificultad de la acción. La **Tabla 8: Efectos Mínimos** muestra los diferentes EfMin, ofreciendo referencias para ubicar cada dificultad.

Cuando el DJ pida un EfMin y este no sea superado, el resultado dependerá de la circunstancia en particular. En algunas ocasiones, cuando las opciones sean éxito o fracaso, la acción será un fracaso directamente. En otras, puede ser que un nivel de Efecto alto que no llegue al exigido se convierta en un fallo parcial. Por ejemplo, si necesitas un 70 para saltar de un lugar a otro y obtienes un 68, el DJ puede decidir que te quedas corto por muy poco y darte la ocasión de agarrarte a algún sitio en lugar de caerte directamente. Por supuesto, si el EfMin es superado, la acción habrá tenido éxito.

En muchas ocasiones, es posible que varias habilidades puedan ser utilizadas para la misma acción. En ese caso, aquellas que sean menos idóneas para ello requerirán un EfMin superior, que puede suponer un rango de dificultad más o un simple incremento de +10 al EfMin exigido en los casos menos problemáticos.

Existe un supuesto especial que es cuando el personaje obtiene el resultado que coincide exactamente con su puntuación de habilidad. En este caso se considerará que ha obtenido un Efecto Crítico, lo cual es un éxito automático en la acción incluso cuando el nivel de habilidad no le permita al personaje alcanzar el nivel de EfMin exigido.

TABLA 8. EFECTOS MÍNIMOS

0	Rutinario	Una acción extremadamente sencilla pero que requiera saber qué se está haciendo como un trayecto con tráfico fluido, buscar un libro en el registro de una biblioteca, bajar por una cuerda, caerle simpático a un niño o localizar los fusibles en un sótano.
30	Fácil	Una acción sencilla que cualquier persona con una mínima capacidad en la habilidad sería capaz de lograr, como conducir por una carretera con tráfico denso, buscar una factura en un escritorio, encaramarse a un muro de dos metros, convencer a alguien para que te deje su sitio en la cola o reparar un interruptor estropeado.
50	Normal	Una acción sencilla como conducir a gran velocidad, buscar una factura en un escritorio desordenado, trepar por una alambrada de tres metros, convencer a alguien para que te deje usar su móvil o localizar por qué no arranca el motor de un coche.
70	Difícil	Una acción realizada con complicaciones como podría ser conducir a gran velocidad por un firme húmedo, buscar una factura en un escritorio desordenado a oscuras con la ayuda de una linterna, saltar de una azotea a otra, convencer al portero de un club de moda de que te deje entrar sin el vestuario adecuado o reparar la correa del ventilador con los materiales que puedas improvisar a mano.
90	Improbable	Una acción casi imposible para un humano, aunque no tanto para un personaje con capacidades sobrenaturales como puede ser saltar con tu moto por encima del coche en llamas que viene de frente, localizar a alguien invisible por el sonido y el olor, saltar desde una azotea a la ventana del piso inferior del edificio de enfrente y atravesarla limpiamente, convencer al portero de un club de moda de que te deje entrar sin el vestuario adecuado y sin hacer cola o abrir una caja fuerte sin herramientas, simplemente guiándote por el tacto y el oído.
120	Imposible	Una acción extremadamente difícil para un personaje con capacidades sobrenaturales, algo que solo un genio podría lograr una o dos veces, como puede ser derrapar con tu moto en firme húmedo, tumbándola bajo un camión en llamas y salir por el lado contrario incorporándola como si tal cosa, dejarse caer cinco pisos hasta el asta de una bandera y usarla como trampolín para entrar en el edificio de enfrente, convencer al portero de un club de moda de que eres policía, que hay una bomba y que es necesario desalojarlo inmediatamente o desactivar un complicado sistema de seguridad con la ayuda de una navaja suiza.

Ejemplo: El detonador marca 0:00:04. Edward abre los ojos de par en par y grita: "¡Bomba!". Mike suelta un taco y ambos corren hacia la ventana del despacho. Cuatro segundos más tarde, ambos atraviesan la cristal, intentando llegar al edificio de enfrente. La onda expansiva los impulsa aún más y cruzan los 10 metros que les separan del otro edificio. El Director de Juego pide una tirada de Atletismo a ambos con EfMin 30. Ed obtiene un 63 y Mike solo un 27. Edward consigue llegar a la cornisa y Mike se agarra, por los pelos, a una pierna de su compañero.

TIRADAS ENFRENTADAS

Cuando dos o más personajes intentan la misma acción, a menudo resulta importante dilucidar quién ha ganado o lo ha hecho mejor. Nada más sencillo. El personaje que obtenga el Efecto más alto será el ganador. En el caso de que conocer el orden sea interesante o necesario, el siguiente mayor Efecto será el segundo, el posterior el tercero y así en adelante. Sencillo ¿verdad?

No es necesario que uno de los participantes sea un ser vivo. El DJ puede establecer que una cerradura, un sistema de seguridad o cualquier otra situación puede poseer una habilidad y Característica para resistirse a los intentos de los jugadores.

Ejemplo: Durante un forcejeo, Mike deja caer la pistola que lleva. Sus dos atacantes, desarmados, intentan hacerse con el arma antes de que él la recupere. El Director de Juego pide una tirada enfrentada de Atletismo para decidir quién lo consigue. Los Efectos son 39 para Mike, un fallo para el primer oponente y un 37 para el segundo. Mike consigue recuperar el arma y, con letal eficacia, despacha a sus atacantes.

PRUEBAS DE RESISTENCIA

En diversas situaciones, un personaje puede encontrarse en la tesitura de tener que resistirse a ser afectado por un poder, los efectos de un hechizo o diversas agresiones que provocan efectos dañinos. En esos casos se le requerirá una Prueba de Resistencia (PR) sobre alguna Característica, exigiendo una dificultad para poder sustraerse a los efectos perjudiciales.

Ejemplo: Un poder o hechizo que requiera una Prueba de Resistencia de Fuerza con una dificultad de 10 usará la terminología: PR FUE10.

Las reglas son las siguientes: la tirada se hará con los dados de la Característica y se elegirán los dos más altos para intentar superar la dificultad de la PR. Si la puntuación de la Característica es 1, solo se tirará y guardará ese dado. En este tipo de tiradas, las cifras obtenidas poseen su valor (1 a 10) con una excepción: los 6 que pueden ser repetidos para sumar el siguiente resultado. Sin embargo, los 6 solo podrán repetirse si son los dados escogidos.

Ejemplo: Takeru, un Shinsengumi, se encuentra en mitad de una pelea cuando es afectado por un hechizo de Aullido, que le provocará el Estado Alterado Miedo si no supera una PR VOL15. Con su VOL 3 tira 3D y obtiene 6, 0 y 3. Se queda con 6 y 10, repitiendo el 6. Saca un 2 al que suma +6 para un total de 8 que con el 10 suma 18, con lo que pasa la PR y no es afectado por el Estado Alterado Miedo.

Ciertas Habilidades proporcionan modificadores a las PR. Por ejemplo, un personaje con una puntuación alta en Fuerza de Voluntad estará más capacitado para resistir una PR de Miedo que uno que posea una puntuación baja. Por ello, por cada 30 puntos en la Habilidad ligada a la PR, se aplicará un Bono natural de +1 al resultado de las mismas. En la **Tabla 9. Pruebas de Resistencia**, podrás verificar qué Habilidades bonifican las PR y en qué supuestos se aplicará cada una de ellas.

Apunta los bonos a cada tipo de PR la ficha de personaje. Las PR se usan continuamente en combate y ten por seguro que necesitarás todos los bonos posibles.

TABLA 9. PRUEBAS DE RESISTENCIA

PR	Habilidad	Aplicaciones
FUE	Proezas de Fuerza	Congelación, Derribo, Desarmar, Empujón, Presa, situaciones que restrinjan el movimiento por la fuerza.
RES	Resistencia Física	Aturdimiento, Debilidad, Desmembrar, Dolor, Shock, Plaga, Envenenamiento, Hemorragia, Heridas Graves, Inconsciencia, situaciones como privaciones físicas o sensoriales, fatiga, enfermedades y venenos.
REF	Atletismo	Incineración, Derribo, Desarmar, Presa. Situaciones que requieren rapidez para escapar al daño.
VOL	Fuerza de Voluntad	Desesperación, Disipación, Euforia Fatiga, Ira, Miedo, Adicciones, Fobias, Manías y Agresiones de tipo mental, emocional o espiritual como controles o drenajes. Euforia.
MEN	Percepción	Alucinaciones, Ceguera, Sordera, agresiones de tipo sensorial.

DUELOS DE CARACTERÍSTICAS

En determinadas circunstancias, un personaje tendrá que utilizar una Característica para resistir un intento por parte de un oponente. En estos casos se tira igual que haciendo una PR, pero no hay dificultad, sino que el que obtenga el mayor total, vencerá. En caso de empate, el duelo continuará durante el siguiente asalto.

Ejemplo: Un personaje atrapa a su oponente en una presa con la intención de arrojarlo por la ventana. La FUE del atacante es 3 y la del defensor es 2. Ambos tiran los dados. El atacante obtiene 5,3 y 1, para un total de 5+3=8. El oponente obtiene 4 y 4, para un total de 4+4=8, evitando que lo envíe en caída libre hacia el asfalto pero seguirán forcejeando hasta que uno logre su objetivo.

RESULTADOS ESPECIALES

Esta regla representa un golpe de suerte que favorece al personaje que efectúa una tirada, dándole la oportunidad de obtener un éxito mayor de lo que las circunstancias normales le permitirían. Cuando un personaje obtiene uno o más 6 en una tirada de Habilidad o Enfrentada, podrá decidir retirarlos y obtener un bonificador a su Efecto, **puediendo superar el nivel máximo de su puntuación de habilidad**. Al retirar los dados, el jugador deberá obtener un Efecto con los dados restantes para poder aplicarle la bonificación. Las bonificaciones dependerán del número de dados retirados:

**6 +10 AL EFECTO.
66 +30 AL EFECTO.
666 +50 AL EFECTO Y DURANTE TODA LA PRESENTE ESCENA EL PERSONAJE SE BENE CIARÁ DE UN BONO DE +10 EN TODAS SUS TIRADAS. LOS PERSONAJES QUE DISPONGAN DE SELLO, EN SU LUGAR LO VERÁN INCREMENTADO EN 1 EL RESTO DE LA ESCENA. A ESTE RESULTADO SE LE LLAMA EL NÚMERO DE LA BESTIA.**

Como toda moneda tiene dos caras, al igual que el 6 es un resultado beneficioso, varios dados con la cifra 0 son el peor resultado que puede obtenerse. Si aparecen dos 0, ambos dados serán retirados, restando 10 puntos al Efecto y si la cantidad de dados que quedan es inferior a dos, la tirada se considerará un fracaso. En el caso de que la tirada incluya tres o más 0, se considerará que el personaje ha cometido una pifia. Esto también se aplica en el caso de que al retirar dos 0 no quede ningún dado. Una pifia significa que el personaje no logrará realizar la acción que estaba intentado y el Director de Juego le aplicará un daño colateral, como causar problemas a otro compañero, que su arma se encasquille, que su coche sufra un reventón, que dé con los huesos en el suelo o cualquier cosa que considere apropiada. A este resultado se le denomina Malas Noticias.

**0 SIN EFECTO.
00 -10 AL EFECTO OBTENIDO UNA VEZ RETIRADOS LOS DADOS.
000 MALAS NOTICIAS.**

Otra opción es obtener un resultado de Éxito Crítico, la puntuación exacta de Habilidad. En ese caso, se considerará que la acción es un éxito automático, incluso si el Efecto es inferior al requerido. Puede representar un golpe de suerte o una casualidad que ayuda al personaje, como podría ser el conocer un dato por haberlo adquirido en un momento dado aun siendo superior a su conocimiento de la materia o un cúmulo de circunstancias como saltar con el viento a favor o la ayuda de la adrenalina. Un Éxito Crítico de tres cifras siempre superará a uno de dos cifras. En una Tirada Enfrentada, dos Exitos Críticos se resolverán a favor del defensor, a no ser que el atacante posea uno de tres cifras y el defensor uno de dos cifras. Si la habilidad es 100, 200 o 300, el Éxito Crítico será 99, 199 o 299 respectivamente.

Ejemplo: Un personaje hace una tirada con una habilidad de 60 y 4D, obteniendo 2,5,6 y 6. Normalmente, esta tirada sería un 56, pero elige retirar ambos dados quedándose con un 2 y un 5 y un bonificador de +30, por lo tanto ha conseguido un efecto de $52+30 = 82$. Si el mismo personaje hubiera obtenido un 2,5,0,0 tendría que retirar ambos resultados y restar 10 al Efecto quedándose con un $52-10 = 42$.

MODIFICADORES A LAS TIRADAS

Una buena planificación, el uso de herramientas o disponer de tiempo extra pueden facilitar el éxito al intentar una acción. Por ejemplo, es mucho más fácil trepar por una pared disponiendo de una cuerda o unas garras para ayudarse, abrir una cerradura usando unas ganzúas, traducir un texto disponiendo de un diccionario o acceso a Internet. En todos estos casos el DJ procederá a proporcionar una bonificación de entre +10 y +30 a la puntuación de habilidad. Al usar habilidades de comunicación, si el jugador interpreta adecuadamente se puede aplicar un bonificador o incluso no requerir tirada alguna. Por supuesto, lo contrario es posible y una mala planificación provocará penalizadores en la misma medida. El DJ es el que asignará los modificadores y siempre tendrá la última palabra.

UNIDADES DE TIEMPO

Todos somos conscientes del paso del tiempo y de cuánto se necesita para efectuar alguna acción en particular. Si un personaje decide pasar una tarde arreglando su coche en el taller, el plazo que transcurrirá dentro del juego será una tarde. Si dedicas un par de minutos en interpretar una charla con uno de los personajes no jugadores, tomaremos el tiempo transcurrido como real. Hasta aquí todo bien. El problema se presenta cuando tienen lugar varias cosas al mismo tiempo y es importante controlar el devenir del mismo. Por eso existen una serie de unidades temporales para usar en estas ocasiones.

En primer lugar se encuentran los **asaltos**. Un asalto representa un periodo de 6 segundos en el cual se pueden realizar una serie de acciones específicas. Normalmente los utilizaremos en situaciones muy dinámicas como combates, persecuciones rápidas, el uso de determinados poderes y similares.

En segundo lugar se encuentran las **escenas**. Una escena representa el periodo de tiempo necesario para realizar una serie de acciones a más largo plazo, como puede ser evacuar a un grupo de gente de un lugar peligroso, entrar en una base enemiga, mantener una reunión con una serie de personajes o cualquier otra cosa por el estilo. Si es necesario, en mitad de una escena puede pasarse a asaltos.

En tercer lugar están los **fundidos en negro**. Cuando un grupo de personajes viaja de un lado a otro y lo que ocurra durante el viaje es intrascendente, cuando pasan la noche durmiendo o cuando deciden esperar hasta la hora de una reunión no es necesario interpretar todo ese tiempo. Sencillamente se deja que transcurra y se empieza la acción cuando ocurra algo interesante para la sesión de juego. A hacer esto se le denomina fundido en negro.

El DJ decidirá qué medida utilizar, pudiendo pasar de una a otra cuando considere que la situación lo requiera. Por ejemplo, los jugadores pueden haber declarado que pasan la noche y entonces pueden encontrarse bajo ataque de un grupo de incursión de sus oponentes o pueden recibir una llamada. En ese caso el DJ pasará a dirigir dicha escena, pasando a asaltos si es necesario.

LAS CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Las Características Secundarias representan una serie de aptitudes físicas que dependen directamente de los atributos del personaje. Cada una de ellas representa una capacidad diferente, como pueden ser desde la longitud de metros que recorre un personaje en un asalto hasta el peso que es capaz de levantar, pasando por la cantidad de daño físico que puede soportar o la distancia que puede saltar. En este apartado nos centraremos en cada una de ellas, especificando las reglas por las que se calculan y cómo utilizar ciertas habilidades para potenciarlas.

ACCIONES

Durante el tiempo que dura un asalto, un personaje será capaz de efectuar una cantidad limitada de cosas. No todo el mundo es capaz de hacer las mismas cosas en el mismo tiempo, pues hay una serie de factores que influyen en ello, como pueden ser la capacidad de concentración, la rapidez de reflejos, la percepción del entorno, el entrenamiento y, en algunos casos, la coordinación física o manual. Para conocer el número de Acciones que un personaje puede acometer en un asalto deberemos comparar en la siguiente tabla la suma de las Características de REF y MEN y añadir cualquier modificador que incremente el Total de Acción. Como se puede ver en la **Tabla 10. Acciones**, cuanto mayores sean las puntuaciones en las Características, más cantidad de acciones podrá efectuar el personaje.

$$\text{TOTAL DE ACCIÓN} = \text{REF} + \text{MEN} + \text{MODIFICADORES}$$

TABLA 10. ACCIONES

Total de Acción	Acciones	Total de Acción	Acciones
0-1	1	12-14	6
2-5	2	15-17	7
6-7	3	18-20	8
8-9	4	21-23	9
10-11	5	Cada +3	+1

Ejemplo: Edward posee REF 3 y MEN 3, por lo tanto su Total de Acción es 6, con lo que dispondrá de 3 Acciones por asalto. Su Poder de Agilidad Akuma aumentará estos totales.

TIPOS DE ACCIONES

Según la actividad que intente realizar un personaje, este deberá invertir cierta cantidad de Acciones para poder hacerlo. No es lo mismo recargar un arma, mantener un poder o gritar un aviso a alguien. A continuación comentaremos las cuatro clases de Acciones que pueden darse en una sesión de juego.

Se consideran **Acciones Activas** aquellas que requieren de esfuerzo y una cierta concentración, o sea, la intención de realizarlas. Para realizar una Acción Activa durante un asalto se requiere, en el caso de ser importante el momento de su realización, disponer de la Iniciativa. Por supuesto, un personaje que se encuentre físicamente impedido para realizarla no podrá efectuarla en forma alguna. Algunos ejemplos de Acciones Activas son: atacar a un oponente, recargar o desenfundar un arma, utilizar una habilidad física o cualquier actuación similar. Muchas de las acciones de movimiento o combate tienen sus propios costes, pero en líneas generales, una Acción Activa consume 1 Acción.

Se consideran **Acciones Pasivas** aquellas que se ejecutan con un mínimo de concentración, por simple voluntad y con muy poco esfuerzo. Al igual que ocurre con las Acciones Activas, la Iniciativa es necesaria en caso de que sea importante definir el momento de su realización, como puede ser el uso de un poder de algún tipo o dar un aviso. Algunos ejemplos de acciones pasivas son: moverse hasta tus REF en metros, utilizar una habilidad mental, dar órdenes, intentar percibir cualquier hecho cuando se declara que se está alerta, comunicarse, mantener poderes previamente activados o usar poderes pasivos, entre otras. No consumen Acciones, pero no pueden realizarse más Acciones Pasivas diferentes (mantener dos

poderes se considera la misma Acción Pasiva, mantenimiento) que la puntuación en MEN.

Existe un tercer tipo de acción: las **Acciones Reactivas**, que no son otra cosa que los actos reflejos que se realizan más por puro instinto que por voluntad, como son las defensas o ciertos poderes como la regeneración instantánea. Las Acciones Reactivas podrán realizarse tan a menudo como sea necesario. Además, es posible declarar una Acción Pasiva al principio del asalto para permanecer alerta, permitiendo al personaje hacer una tirada opuesta de Percepción contra cualquier intento de Sigilo o para percatarse de cualquier evento que pueda ocurrir de forma reactiva. Algunos ejemplos de Acciones Reactivas son: realizar tiradas de resistencia, defenderse o intentar percibir a un oponente a tu espalda.

Se consideran **Acciones Complejas** aquellas que requieren de esfuerzo y una cierta cantidad de tiempo que decidirá el DJ. Algunos ejemplos de Acciones Complejas son: reparar un motor, lanzar ciertos hechizos, desactivar una bomba, descryptar una clave informática o cualquier cosa que lleve tiempo a una persona normal. El DJ puede designar una cantidad de Acciones requeridas o una cantidad de tiempo (asaltos, minutos, etc.).

Puede ocurrir que un personaje quiera realizar una acción y no disponga de suficientes Acciones. En ese caso comenzará a realizarla en este asalto y terminará de realizarla en el siguiente.

MOVIMIENTO

El movimiento indica la velocidad a la que puede moverse un personaje durante un asalto. En Akuma utilizamos una Característica Secundaria llamada Movimiento en la que diferenciaremos tres clases: Paso, Carrera y Sprint.

La Característica Secundaria de Movimiento de todas las criaturas depende de su Tamaño. Un personaje es una criatura de Tamaño humano, por lo que su Movimiento es 2. Los Poderes y hechizos pueden incrementar el Movimiento de una criatura. Cada punto de Movimiento equivale a 10 metros. La **Tabla II. Movimiento** indica los puntos de Movimiento que posee una criatura según su puntuación básica, así como su equivalencia aproximada en Km/h como curiosidad.

TABLA II. CONVERSIÓN DE MOVIMIENTO

Movimiento	Carrera	Km/h	Sprint	Km/h
1	2	12	3	18
2	4	24	6	36
3	6	36	9	54
4	8	48	12	72
5	10	60	15	90
6	12	72	18	108

¿Cuáles son las reglas normales de movimiento? Cuando un personaje quiera moverse, deberá utilizar Acciones según la cantidad de metros que quiera cubrir. Según lo que necesite podrá elegir entre tres opciones de movimiento: Paso, Carrera o Sprint.

Paso (Acción Pasiva): Si lo único que quiere el personaje es acercarse a un punto cercano, puede optar por utilizar una Acción Pasiva, la equivalencia humana a dar un par de zancadas. De esta forma, podrá moverse una cantidad equivalente a sus REF en metros.

Carrera (1 Acción): Por otro lado, si el personaje quiere moverse realmente rápido y avanzar una distancia más amplia, entonces deberá correr. En términos de juego, solamente tiene que utilizar una Acción Activa para moverse su Carrera. Un personaje puede mantener esta velocidad durante tantos minutos como su RES antes de hacer tiradas de fatiga, una por minuto.

Sprint (2 Acciones): Si la Carrera no es suficiente, siempre queda utilizar el Sprint. El personaje podrá invertir Acciones para sumar +1 a su puntuación de Sprint (por ejemplo, con Sprint 6 y gastando 2 Acciones extra se moverá 8). Un personaje puede usar esta modalidad de movimiento un máximo de RES+2 asaltos antes de tener que aflojar el ritmo, haciendo una Tirada de fatiga cada asalto.

Si dos personajes se enfrentan en una carrera, solo habrá que comparar sus velocidades y se sabrá quién gana. Aun así, hay dos casos en los que uno podrá interceptar a otro con mayor movimiento:

El primero es el **Movimiento Instantáneo**, obtenido al usar ciertos poderes. Un personaje con **Movimiento Instantáneo** siempre podrá cortar el paso a uno que no lo posea aunque, tras su acción, su oponente se desplazará el resto de su movimiento.

El segundo caso es el asalto en el que ambos comienzan la carrera siempre que se encuentren relativamente cerca. En este caso deberán hacer una Tirada Enfrentada de **Atletismo o Proezas de Fuerza**, a cuyo Efecto cada personaje añadirá su puntuación de Carrera o Sprint. El vencedor hará una salida mucho más rápida, esquivando los obstáculos, bloqueando la huida del adversario o bien logrando escapar.

El DJ puede decidir efectuar la persecución asalto por asalto, pero lo normal es que el personaje que obtenga el mejor resultado o bien escapa o bien intercepta al huído. Nada impide a un personaje intentar volver a escapar posteriormente.

El movimiento bajo el agua se reduce en un rango, o sea, Movimiento 2 pasará a ser 1.

Ejemplo: Edward posee Movimiento 2, así que su Carrera es 4 y su Sprint es 6. Siempre puede usar Acciones para mejorarlo.

PUNTOS DE FATIGA

Los **Puntos de Fatiga (PF)** representan las reservas de energía que posee un personaje y que podrá utilizar para activar ciertos parámetros de combate que veremos en el **Capítulo III**, Especializaciones de Poderes, Ventajas de Maestría, además de otras cosas de las que hablaremos a continuación.

Para calcular la cantidad de PF sumaremos las Características de FUE, RES Y VOL, a cuyo resultado añadiremos +1 por cada 30 puntos en Vigor, así como cualquier modificador que se posea.

$$PF = RES + VOL + FUE + VIGOR/30 + MODIFICADORES$$

Un personaje no puede gastar más PF en un asalto que la media entre su RES y VOL, redondeando hacia abajo. De hacerlo, caerá bajo el Estado Alterado Fatiga durante tantos asaltos como los PF utilizados por encima del límite. Los posibles usos de los PF incluyen:

- Activar ciertos poderes (ver Capítulo I).
- Activar Parámetros de Combo (ver Capítulo III)
- Añadir +2L0 al daño (debe declararse antes de tirar).
- Añadir +1D a una Característica para una tirada al coste de 1PF. No es posible incrementar la misma característica en más de 1D.
- Añadir +1D a una tirada de Ataque o de Defensa.
- Tirar 1D extra en una PR.

Ninguno de estos efectos puede ser usado más de una vez por tirada, aunque diferentes efectos sí que podrán utilizarse en el mismo asalto.

Un personaje puede poseer PF negativos, pero se encontrará bajo el Estado Alterado Fatiga hasta que logre devolverlos a un valor positivo. Cada vez que el valor de PF baje a una puntuación negativa, será necesario hacer una tirada de Vigor con EfMin 10 por PF negativo o se desmayará exhausto, no pudiendo moverse hasta que recupere PF, momento en el que hará una nueva tirada, o hasta que estos lleguen a una puntuación positiva. Alguien bajo el Estado Alterado **Fatiga (pág. 113)** que vuelva a quedar bajo dicho estado, perderá 2PF de forma automática.

Los PF se recuperan mediante el descanso. Un buen descanso (al menos 8 horas) tras una opípara cena permite recuperar la media entre RES y VOL en PF. Un descanso menor (al menos 4 horas) solo permite recuperar la mitad. Solo es posible recuperar PF descansando una vez cada 24 horas.

Por último, existen poderes, hechizos y algunos resultados de heridas críticas que pueden afectar negativamente a los PF.

CAPACIDAD DE CARGA

La carga indica cuánto peso puede levantar un personaje. En la mayor parte de los juegos de rol, especialmente en los de ambientación medieval, suele utilizarse un sistema más o menos complejo para controlar el peso que lleva encima un individuo y

aplicarle modificadores negativos en el caso de que vaya demasiado cargado. En una ambientación actual como la que trata Akuma, esto no es ni mucho menos necesario. Un personaje no llevará encima una armadura metálica, diez tipos de armas diferentes y una lista de equipo interminable, principalmente porque para llevar equipaje ya existen tanto los vehículos como unas prácticas maletas con ruedas que nos evitan el engorro de parecer una tortuga sobrecargada. Así pues, lo único que nos interesa es saber cuánto peso puede levantar un personaje.

El peso máximo que un personaje puede alzar depende de su FUE. Por cada punto de FUE puede cargar 25Kg sin problemas o 50 Kg en esfuerzos puntuales. Si hace una tirada de Proezas de Fuerza, levantará 100 Kgs por punto de Fuerza y añadirá el Efecto obtenido en Kgs. Si el personaje consume 1PF, levantará 200 Kgs por punto de FUE.

Si un personaje lleva encima una carga superior a su límite normal pero inferior a lo que puede levantar, perderá 1PF cada hora o fracción para reflejar el esfuerzo. Los esfuerzos puntuales (unos asaltos) no provocarán esta pérdida.

SALTO

Indica la distancia que puede alcanzar un personaje, ya sea en longitud o en altura, al efectuar un salto. Depende de las características de FUE y REF. Según la suma de dichas características, un personaje podrá saltar una cantidad de metros en altura o en longitud que podrán ser modificados mediante una tirada de Atletismo o Proezas de Fuerza que, de ser exitosa, incrementará en 1 la suma de dichas características. Además, dado que el salto aumenta con una carrera previa, se podrá aumentar la longitud del salto en tantos metros como la Carrera del personaje. Hay que recordar que el salto es una acción activa, por lo que requiere una Acción para poder efectuarlo y, por ende, en Carrera requerirá 2 Acciones y un cierto espacio para poder realizar dicha acción.

TABLA 12. SALTO

FUE+REF	Altura	Longitud	FUE+REF	Altura	Longitud
2	1	2	11	9	20
3	2	4	12	10	22
4	2	6	13	11	24
5	3	8	14	12	26
6	4	10	15	13	28
7	5	12	16	14	30
8	6	14	17	15	32
9	7	16	18	16	34
10	8	18	19	17	36

Ejemplo: Mitsu intenta saltar desde el techo de un camión tráiler a un coche que se encuentra 12 metros más adelante. Como la Base de Salto en longitud de Mitsu es 8 (FUE+REF=5) y su Carrera es 4, nuestra amiga no necesita tirar para lograr su objetivo. Gasta las 2 Acciones y lo logra. Si hiciera una tirada de Atletismo, su total aumentaría a 10+4.

PUNTOS DE GOLPE

Los Puntos de Golpe (PG) representan la cantidad de daño que puede recibir un personaje antes de morir. Analizaremos esto en profundidad en el epígrafe de daños del Sistema de Combate, en el Capítulo III. Ahora mismo simplemente calcularemos la Base con la siguiente fórmula:

$$\text{BASE DE PG} = 5 + \text{RESXS} + \text{DES. FÍSICO/30} + \text{MODIFICADORES}$$

Los modificadores a aplicar pueden obtenerse en las tiradas de Historial, Ventajas o en alguna Tabla de Combate.

Ejemplo: Edward con su RES 2 y Desarrollo Físico 20 posee una Base de PG de 15.

NECESIDADES FÍSICAS Y PRIVACIONES

Los personajes, como todos los seres humanos, tienen una serie de necesidades físicas diarias que les es necesario satisfacer. Nos

referimos a cosas como beber, comer y dormir. Normalmente se dan por hechas pero, en ocasiones, pueden encontrarse privados de ellas debido a la trama o su propia decisión. Y eso tiene consecuencias.

Si un personaje no satisface sus necesidades, empezará perder Puntos de Fatiga de acuerdo a la **Tabla 13. Privaciones**. Todos los efectos son acumulativos, con lo que un personaje que permanezca sin comer, beber ni dormir perderá 4PF diarios. Las penalizaciones por falta de comida se doblan al cabo de una semana, se triplican a las dos semanas y así en lo sucesivo. Las penalizaciones por falta de agua se incrementan en 1PF cada dos días de abstinencia.

TABLA 13. PRIVACIONES

Tipo de Privación	Penalización
Un día sin comer	-1PF
Un día sin beber	-2PF
Un día sin dormir	-1PF
Dormir menos de 4 horas tras actividad física	-1PF
Condiciones atmosféricas adversas (diario)	Tirada Vigor o -1PF
Condiciones atmosféricas extremas (3 horas)	Tirada Vigor o -1PF

Si un personaje acumula una cantidad de PF negativos por privaciones y se desvanece, entrará en coma, pudiendo llegar a morir si no recibe atención inmediata, en un número de horas máximo igual a 10+RES, a no ser que obtenga una PR RES10+PF negativos.

Nos gustaría puntualizar que los personajes Akuma no necesitan alimentarse de su Fuente de Poder para subsistir, ya que al estar sellados son básicamente humanos. Así pues, podrán alimentarse con normalidad, con la excepción de los Gaki, que son exclusivamente carnívoros.

LIMITACIONES UNIVERSALES

En Akuma existen una serie de limitaciones que los personajes jamás podrán desafiar, establecidas para que el sistema sea lo más justo y equitativo posible, impidiendo el abuso de las reglas y de los modificadores y asegurando que todos los personajes tengan las mismas posibilidades en situaciones idénticas.

Límite de Armadura: La Armadura posee un límite de 15, a partir del cual cualquier incremento se reducirá a la mitad. Las armaduras del mismo tipo (artificiales o sobrenaturales) no acumularán.

Límite de Combate: Si se usan dos habilidades diferentes en combate, por ejemplo Armas de Fuego y Cuerpo a Cuerpo, siempre se aplicarán las puntuaciones de PDA, PDD y Pozo más bajas.

Límite de Datos de Daño: La cantidad de Datos de Daño que puede tirar un personaje está limitada a 9. Si un personaje posee una cantidad de datos superior, podrá cambiar -3L0 por +0L1. Los Incrementos de Daño se acumularán aun siendo sobrenaturales.

Límite de Datos Perdidos: Si un personaje se ve bajo un penalizador que reduzca su tirada por debajo de 1D, lo sustituirá por un -10 a la puntuación de Habilidad por cada dado negativo que no pueda aplicar.

Límite de Defensa Pasiva: La DP posee un límite de 75 a partir del cual cada 5 puntos de PDD proporcionarán un +1 a la DP.

Límite de Modificadores: Ningún personaje se verá afectado por un modificador positivo o negativo a su habilidad superior a 50.

Límite de Modificadores de Combate: Los modificadores a puntuaciones de combate naturales son acumulables. De los provenientes de capacidades sobrenaturales como poderes, hechizos o técnicas, solo se aplicará el más alto. Por ejemplo, un hechizo que proporcione +10PDA y un poder que otorgue un +5PDA solo incrementarán en un +10PDA. Los modificadores naturales siempre estarán identificados en la habilidad, situación, tabla o maniobra que los proporcionen como "bono natural" o "+2PDA natural".

Límite de Resistencias: Si una misma agresión exige la misma PR varias veces, tan solo se aplicará la de mayor dificultad.

Límite de Elementos: No es posible acumular en el mismo ataque diferentes poderes ofensivos basados en elementos diferentes, como por ejemplo: Criokinesis y Pirokinesis o un hechizo de Agua y un arma de Tierra.

Límite de Enteros: Cualquier fracción se redondeará hacia abajo.



Arianna di Valentino se encontraba en su despacho del Subnivel 9 del Centro Operativo de Londres. Decorada en tonos oscuros, con un mobiliario austero y funcional, la estancia resultaba fría e impersonal. No había fotos, ni cuadros, ni elemento alguno que no tuviera alguna utilidad. Solo la presencia de algunas plantas rompía la monótona decoración y daban un aspecto algo más humano al observador casual. Sin embargo, alguien más perceptivo podría detectar la armonía en los tallos y en las hojas, así como la ausencia de cualquier imperfección en las mismas, casi como si un obsesivo artista las hubiera creado como su obra maestra: una maravillosa escultura viva y delicada, un tributo al orden y la perfección.

La silenciosa ocupante de la habitación se sentaba en un sillón de oficina negro de aspecto incómodo, con la espalda erguida y una mano en los controles de su ordenador personal. En la holopantalla de su mesa, que observaba con gesto aparentemente inexpresivo, aparecían las fichas de los nuevos reclutas que habían recibido el entrenamiento básico, así como las de los agentes libres enviados por los Esper y los Onmyoji en virtud de los acuerdos en vigor. Su mano derecha se movía ágilmente mientras manipulaba los controles, pasando de un registro a otro, añadiendo algunas observaciones en unos y pidiendo nuevas valoraciones de otros a Reclutamiento. Mientras continuaba con su trabajo, una parte de su mente sopesaba algunos detalles de los informes de misión que le habían sido remitidos y que había leído por la mañana. Tenía la impresión de que había alguna pieza suelta, y eso nunca le agradaba, ya que afectaba a su rendimiento. Mientras no fuese capaz de identificar el origen de su malestar, su productividad se vería reducida entre un 2% y un 5%, lo cual era intolerable, más aún teniendo en cuenta sus responsabilidades.

La puerta del despacho se abrió y un hombre entró en la estancia. Arianna giró el sillón hacia la puerta y observó de forma rápida y casual al recién llegado. Se trataba de un hombre de poca estatura y rasgos orientales, vestido con una camisa blanca, chaleco y pantalones del rojo oscuro acostumbrado en los uniformes de los agentes, con guantes y corbata a juego. Sus ojos rasgados denotaban la expresión astuta habitual y su indumentaria estaba pulcramente planchada como era de esperar. Fue la casi imperceptible línea de un rasguño bajo su ojo izquierdo lo que captó el interés de la Directora Ejecutiva, que interrumpió su actividad y clavó sus ojos inquisitivamente en el rostro de Saburo.

- *Está preparado – respondió el Onmyoji a la pregunta no formulada de su superiora.*
- *¿Alguna observación que debiera conocer? – preguntó Arianna sosteniendo la mirada de acero de su interlocutor.*
- *Es un protector, pero ya comprende lo que esperamos de él – fue la escueta respuesta del japonés.*
- *Comprendo. Gracias, Saburo-san. Eso es todo.*

Sin dar la menor importancia al brusco final de la conversación, el hombre abandonó el despacho silenciosamente. Arianna ya se encontraba de nuevo ante su holopantalla, manipulando los controles para acceder a un formulario CC/S1. Como hacía siempre en estos casos, comenzó a razonar para sí misma mientras elegía los agentes que conformarían la célula que estaba creando. Arrastró la ficha de Edward Archer a la posición de líder de equipo. “Su personalidad refleja responsabilidad y carisma, pero es un protector. Necesitará a alguien sin tantos escrúpulos, un operativo de gatillo fácil al que vigilar y que le haga pensar rápido” – pensó mientras arrastraba la ficha de Michael O’Riley al CC/S1. Se recostó levemente mientras analizaba las posibilidades que se presentaban al unir esos dos elementos y una imperceptible sonrisa afloró a sus labios. “Un cerebro para reforzar las decisiones tácticas. Además, Vigilancia ha reportado que entre ambos parece que está aflorando una amistad y no se lleva bien con el otro recluta. Servirá tanto como refuerzo emocional para las inseguridades del líder como para mantener controlado al otro”. Con un movimiento de sus dedos agregó el perfil de la Esper Crystal a los dos anteriores. Tras ello, tecleó una orden y, en respuesta a la misma, una serie de fotos aparecieron en pantalla. Los preciosos ojos color lila de la Directora se movieron de una a otra hasta que se fijaron en una joven oriental de aspecto altivo. “Equilibrio. Una personalidad caprichosa para mantener ocupados a los operativos masculinos y un refuerzo emocional para la otra joven, para contrarrestar su condicionamiento Esper. Sus habilidades complementarán las del resto”, razonó mientras agregaba a Fukinabe Mitsuko y cerraba el formulario, no sin antes especificar una serie de recomendaciones para el Supervisor al cargo.

Arianna desvió su mirada por un momento hacia el bonsái que decoraba la pequeña mesita de la pared a su izquierda. Tras observarlo durante unos momentos, durante los que su mirada pareció perderse, devolvió su atención a la holopantalla de nuevo. Abrió varios informes y varias fichas de operativos.

- *Aquí estás. Conseguiste que tus compañeros te encubriesen pero lo has vuelto a hacer” - añadió para sí misma.*

Rápidamente, incorporó varias observaciones en las fichas de algunos de los agentes y, finalmente, asignó una R al rango de uno de ellos.

Agente Retirado.



“Quien se empeña en darle una pedrada a la luna no lo conseguirá, pero terminará sabiendo manejar la honda”

Kisarame Ryuji, Onmyoji Goji.

Para qué engañarnos, en un mundo poblado por criaturas de pesadilla y seres humanos de toda condición, antes o después los personajes terminarán teniendo que elegir entre matar o morir. Citando al general Douglas MacArthur, “*quienquiera que dijera que la pluma es más poderosa que la espada obviamente nunca se enfrentó a armas automáticas*”. Evitar la violencia no siempre es una opción válida ya que, cuando el destino del mundo está en juego, las palabras no detienen a los hechos. Un hombre sabio hará bien en estar preparado.

En el presente capítulo vamos a tratar en profundidad todos los temas referentes al combate, tanto cuerpo a cuerpo como los tiroteos, los poderes sobrenaturales y el uso de vehículos.

LA SECUENCIA DE COMBATE

En el mundo de Akuma, un combate no es un simple intercambio de disparos y golpes, existen muchísimos más factores que pueden inclinar la balanza de la victoria más aplastante a la más amarga derrota.

En todo enfrentamiento, el Director de Juego pasará a medir el tiempo en asaltos. Así, como explicamos en el capítulo anterior, todos los personajes dispondrán de una determinada cantidad de Acciones para poder realizar todas aquellas maniobras que crean necesarias para sobrevivir. Dado que normalmente en un combate participarán bastantes personajes, para que las cosas funcionen de forma fluida, durante cada asalto del mismo deberemos seguir un orden preestablecido que nos ayudará a visualizar qué puede hacer cada uno y, más importante, cuándo se producirá cada acción. Dicho orden se denomina Secuencia de Combate y consta de tres pasos principales:

1. **DECLARACIÓN DE INTENCIONES.**
2. **INICIATIVA.**
3. **ACCIONES DE COMBATE**

DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Al principio del asalto y antes de tirar por Iniciativa, los jugadores y el Director de Juego declararán a grandes rasgos sus acciones durante el asalto. No es necesario explicar con detalle qué se va a hacer, basta con una definición general como “*voy a intentar hacerme con el maletín*”, “*me retiraré hasta el coche*” o “*cargaré contra los tipos con los rifles de asalto para intentar que concentren el fuego en mí*”. Esto da una idea de lo que los personajes ven al principio del asalto y les ayudará a hacer sus planes. También ayudará al Director de Juego a visualizar lo que quieren hacer los jugadores y reducirá el margen de equívocos. Una vez declarada una línea de actuación, cambiarla posteriormente requerirá una Acción Activa, la posesión de la Iniciativa y solo si el DJ cree que es posible hacerlo.

Las acciones de Movimiento podrán ser anuladas o cambiadas en el momento de Iniciativa (ya sea de dirección o añadiendo saltos u otras maniobras), pero si no son anunciadas aquí no podrán efectuarse posteriormente. Esto es así porque el movimiento se inicia al principio del asalto, cuando todavía no se está en posesión de la Iniciativa, y esto es perfectamente visible para todos los implicados.

INICIATIVA

La Iniciativa (*Ini*) nos indicará quién actúa primero cada asalto y quién será cada uno de los que lo harán después. Esto es muy importante pues, dependiendo de quién sea el primero en moverse, un combate puede cambiar radicalmente. La Iniciativa debe determinarse al principio de cada asalto y proporciona una gran ventaja al personaje que se haga con ella, aunque debes darte cuenta de que ser el primero en actuar y ser el vencedor son dos términos que no son lo mismo. Muchas veces una alta dosis de prudencia ayuda más que unos reflejos muy rápidos.

Para hallar el total de Iniciativa de cada personaje, utilizaremos la siguiente fórmula: Iniciativa es igual a la Característica de REF más la mitad de la característica de MEN. Como siempre, los decimales se redondearán hacia abajo.

Ejemplo: Con 3 en REF Y 3 en MEN poseerá un total de Ini de 4.

A este total le sumaremos el resultado de 1D (de 1 a 10) para obtener el total de Ini de cada personaje. El azar es un factor importante en la Iniciativa, por lo que un resultado de 6 permitirá volver a tirar el dado y sumar de nuevo.

$$\text{INI} = \text{REF} + \text{MEN}/2 + \text{MODIFICADORES} + \text{1D10}$$

Existen algunos modificadores que pueden aumentar o disminuir el total de Ini de un personaje, como pueden ser ciertas protecciones, modificadores de Ini de ciertas armas, tablas de combate, entrenamientos o algunos poderes. En este último caso, el personaje debe estar bajo el efecto del poder antes de efectuar la tirada para poder beneficiarse del mismo. En el caso de bonos en dados, +1D indica tirado y guardado y +1d indica únicamente tirado.

Ciertas ventajas o maniobras proporcionan dados extra de Ini (d = dado tirado, D = dado tirado y guardado). En esos casos se tirarán los dados y se elegirá el mejor resultado. Si se especifica que se tira y guarda un dado extra, así se hará. Los 6 y 0 funcionarán igual.

Otra cosa que puede modificar la Iniciativa es que el personaje tenga que moverse o hacer algo antes de atacar. Para estos casos la regla es de lo más sencillo: cada punto de Movimiento o cada Acción que utilice antes de atacar reduce en -1 su total de Ini.

Una vez establecido el total de Ini de cada personaje, aquel que haya obtenido el mayor total declarará sus acciones de combate y las realizará de inmediato, restando 1 Acción a su total si difiere de lo que había declarado en el primer paso (y el DJ da su permiso), continuando el siguiente mejor resultado y así hasta que todos los personajes hayan actuado.

En el caso de producirse un empate, el personaje con la Maestría más alta será el primero en actuar. Si el empate persiste, lo hará aquel con los REF más altos. Si sigue existiendo, el ataque será simultáneo, resolviéndose las tiradas como siempre pero teniendo lugar en el mismo momento.

Si quien tiene la Ini prefiere esperar antes de actuar, puede declarar un desencadenante para su acción, lo cual representará que está esperando a que algo se produzca antes de decidirse a ejecutar sus maniobras. Por ejemplo, un personaje podría declarar que se quedará al lado de otro y disparará contra cualquiera que intente atacarle. Hacer esto le permitiría interrumpir las acciones de sus oponentes, pero al hacerlo corre un riesgo: que el detonante para su acción no se produzca, con lo que perderá el turno en vano. Reservar la Ini declarando un desencadenante es una Acción Pasiva.

Existe un caso especial en el que la Ini no se calcula de la misma manera. Se trata de la sorpresa. Cuando un personaje no es consciente de la amenaza que le acecha, no será capaz de actuar en dicho asalto, por lo que no tirará Ini, aunque podrá intentar defenderse.

Una última advertencia. Pese a que los personajes actúan en un orden determinado, las acciones de todos ellos tienen lugar de forma simultánea, por lo que, a menos que uno de ellos haya reservado su Ini, no les será posible interferir en las acciones de otro personaje si no lo ha declarado. Además, el Director de Juego deberá tener muy en cuenta la declaración de intenciones de cada jugador, ya que si un personaje ha declarado que carga contra los soldados parapetados tras las ruinas y de pronto uno de sus compañeros cae al suelo, si decide ayudarlo puede ser que se encuentre ya a mitad de camino, pues mientras su compañero recibía el fuego enemigo, él se encontraba ya corriendo hacia allí. En estos casos, las Acciones invertidas en movimiento se perderán, así como la penalización de 1 Acción Activa por cambiar de acción.



LA VENTAJA DEL PRIMER GOLPE

Una Iniciativa alta permite a un personaje coger fuera de guardia a sus oponentes o tomar ventaja al anticipar sus movimientos. El Primer Golpe implica que un personaje rápido hará uso de sus reflejos superiores para apabullar a su oponente, o que un tirador veloz aprovechará su ventaja para apuntar mejor a aquellos adversarios más lentos que él, anticipando su trayectoria.

El personaje que gana la Ini obtiene lo que llamamos Primer Golpe. Añadirá un bono si ataca a su oponente u otro diferente si le cede la Ini. Si varios personajes ganan la Ini sobre otro, solo el más rápido se beneficia del Primer Golpe.

Los bonificadores de Primer Golpe pueden aplicarse durante el combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Ciertas maniobras que se adquieren con las Tablas de Combate y el Estilo Rápido mejoran la ventaja de Primer Golpe.

Rango 1: Bono natural de +5 a PDA o PDD.

Rango 2: Bono natural de +5 a PDA y PDD.

Rango 3: Bono natural de +10 a PDA y PDD.

Rango 4: Bono natural de +10 a PDA y PDD. +1D a ataque o defensa.

ACCIONES DE COMBATE

Una vez decidido el orden de actuación, cada personaje ejecutará las acciones de combate que desee efectuar, limitado por su total de Acciones. Para poder efectuar una maniobra, deberá estar en posesión de la Iniciativa y ser capaz de ejecutarla sin impedimentos. Por ejemplo, un personaje encadenado a una pared verá limitadas sus opciones de ataque físico, por lo que deberá actuar en consecuencia. En estos casos la decisión del Director de Juego será inapelable.

Las clases de acciones de combate son cinco: *Movimiento*, *Activación de Poderes*, *Acciones Físicas*, *Acciones Pasivas* y, por último, *Ataque y Defensa*. A continuación describiremos en profundidad cada una de ellas.

MOVIMIENTO DURANTE EL COMBATE

Si los oponentes de un personaje se encuentran a cierta distancia en el campo de batalla, las opciones a seguir serán o bien atacar a distancia o bien acercarse para entrar en cuerpo a cuerpo. Un personaje puede moverse su Paso de forma como Acción Pasiva (sin necesidad de haberlo declarado) o su Carrera como acción activa. Si lo necesita, podrá utilizar la acción de Sprint consumiendo más Acciones. Si tras usar la Carrera o el Sprint un personaje quiere atacar, deberá hacerlo mediante la Maniobra de Combate Carga.

El Movimiento se ve afectado por el tipo de terreno, hechizos, poderes o el entorno, reduciéndose a causa de la complicación si no se pasa una tirada de Proezas de Fuerza o Atletismo, con la excepción de bajo el agua que requiere la tirada para moverse.

TABLA 14. MODIFICACIONES AL MOVIMIENTO

Complicación	Reducción	EfMin
Campo a Través	-1 punto	30
Sigilo, Terreno Escabroso	-2 puntos	50
Bajo el Agua	-1 rango	50

ACTIVACIÓN DE PODERES

Un personaje dispone de una serie de poderes que puede usar para aumentar su efectividad y versatilidad en combate. Algunos proporcionan armas, capacidades de ataque a distancia o bonificadores a las estadísticas de combate, mientras que otros procuran formas de defensa como armaduras, reducciones de daño, formas de movimiento especial e incluso aliados. Para poder beneficiarse de los efectos de un poder, el personaje deberá haberlo activado previamente. Algunos poderes activos son de efecto instantáneo, como es el caso de los ataques sobrenaturales, englobando en la misma acción la invocación y el ataque (no es

Ilustrado por © Wenart

necesario pagar Acciones extra para atacar). Mantener un poder activado anteriormente es una Acción Pasiva.

Los poderes (ya sean hechizos, poderes o técnicas) *deben activarse en el momento de Ini del personaje*, con una excepción: aquellos poderes que proporcionen formas de defensa del tipo Escudo Sobrenatural podrán activarse aun sin poseer la Ini mediante el gasto de 1PF o que se consideren reactivos. Una vez pasado el momento de Ini no se podrán activar más poderes hasta el siguiente asalto.

ACCIONES FÍSICAS

Las Acciones Físicas son aquellas que requieren de un mínimo de esfuerzo y concentración, consumiendo una Acción Activa. Un personaje no debe de encontrarse físicamente impedido para poder realizarlas y estar en posesión de la Ini para hacerlo. Algunos ejemplos de acciones físicas pueden ser: recargar o desenfundar un arma, sacar o utilizar equipamiento, hacer uso de una habilidad como Atletismo (para cualquier cosa que no sea simple movimiento), Conducir, Sigilo o similares. Las tiradas enfrentadas y pruebas de resistencia no requieren disponer de la Ini para su ejecución.

ACCIONES PASIVAS

Las Acciones Pasivas que se pueden realizar durante el combate suelen ser aquellas que requieren muy poca atención y que se realizan sin apenas esfuerzo. Al igual que ocurre con las Acciones Activas, es necesario disponer de la Iniciativa para ejecutarlas. Algunos ejemplos de Acciones Pasivas son: utilizar una habilidad mental como un Conocimiento, hacer uso de una habilidad de comunicación como Liderazgo, Intimidar o Convencer, comunicarte con tus aliados o cualquier otra acción similar. En el caso de que un uso de una habilidad obligue a una tirada enfrentada, el oponente podrá efectuarla incluso sin disponer de la Ini.

ACCIONES DE ATAQUE Y DEFENSA

Por último, pero no por ello lo menos importante, llegamos al aspecto central del combate. La *Acción de Ataque*, como su propio nombre indica, es la acción de alcanzar con algún tipo de agresión al oponente, ya sea mediante disparos, golpes, armas o poderes. El objetivo es causarle el mayor daño posible para que no pueda contraatacar. La *Acción de Defensa* es lo opuesto al Ataque, y se basa en intentar no resultar herido ya sea parando, esquivando o tomando cobertura para que los embates enemigos se conviertan en intentos fallidos.

Atacar es una Acción Activa que requiere disponer de la Ini. Para defenderse no es necesario disponer de la Ini y con una sola Acción Activa el personaje podrá defenderse durante todo el asalto. Una vez que todo el mundo ha efectuado sus acciones de combate, se vuelve al primer paso, Declaración de Intenciones, repitiéndose el ciclo hasta que uno de los bandos se alza como vencedor.

ESTILOS DE COMBATE

Cada personaje posee su propia personalidad, y ésta influye durante su entrenamiento, creando un Estilo propio afín a sus creencias, preferencias, y agresividad. Un personaje agresivo desarrollará un Estilo más hostil, uno más conservador desarrollará uno más defensivo y uno con ansias asesinas se centrará en matar de forma rápida y certera. Para reflejar esto, cada jugador deberá elegir aquel de los 5 Estilos de Combate que considere que mejor engloba lo que tiene en mente para su personaje. Estos Estilos definirán cómo aplica sus habilidades de armas, amén de la obtención de una serie de Ventajas de Maestría.

Los Estilos de Combate son:

Ofensivo: este Estilo prima el ataque sobre la defensa, centrandose sus habilidades en superar las defensas de sus oponentes.

Equilibrio: este Estilo combina los cuatro restantes, ofreciendo una diversidad mayor y un repertorio más completo pero sin destacar especialmente en ninguna especialidad.

Defensivo: este Estilo prima la defensa sobre el ataque, centrandose sus habilidades en evitar las acometidas de sus oponentes.

Rápido: este Estilo es veloz y conservador, centrandose sus

habilidades en ser el primero en atacar para herir a los oponentes antes de que puedan responder.

Potente: este Estilo es letal, arriesgado, agresivo y certero. Se centra en maximizar las heridas que reciben los oponentes, para asegurar que las lesiones los entorpecen si es que no son aniquilados directamente.

Ejemplo: Elegimos Equilibrio para Edward porque encaja bastante bien con la idea que tenemos de él.

EL POZO DE DADOS

Un personaje posee un Pozo de dados igual a la Característica Base que usa su Habilidad de armas y que definirá cómo se combatirá cada asalto. Cada 100 puntos en la Habilidad de arma proporcionan +1D extra al Pozo. El Pozo se dividirá a partes iguales entre Ataque y Defensa. En el caso de ser impar, los Estilos Ofensivo y Potente pondrán la cantidad mayor en Ataque mientras que Defensivo lo hará en Defensa. Los Estilos de Equilibrio y Rápido pueden elegir, aunque una vez hecho, será inamovible.

El Pozo de Dados puede modificarse por muchos factores, que van desde el arma usada, Maniobras, Poderes, Hechizos y Tablas de Combate, o reducirse temporalmente por diversos penalizadores, como heridas. Así, un personaje herido Grave con Pozo 3/2 pasará a poseer 2/2. Si la herida fuese Crítico, el Pozo sería 2/1.

$$\text{POZO} = 1 + \text{CARACTERÍSTICA} + \text{HABILIDAD}/100 + \text{MODIFICADORES}$$

Ejemplo: Edward pelea por REF y posee un 3. Su Habilidad de Combate Armado es 80. Su Pozo de Dados será 4D, 2D en Ataque y 2D en Defensa. Si por un casual su Pozo hubiera sido 5D, al usar Estilo Rápido podría haber elegido entre 3D en Ataque y 2D en Defensa o 2D en Ataque y 3D en Defensa.

TABLA 15.1. PDA/PDD

Hab.	Ofensivo	Equilibrio	Defensivo	Rápido	Potente
10	5/5	5/5	5/5	5/5	5/5
20	10/10	10/10	10/10	10/10	10/10
30	15/15	20/15	15/15	15/15	15/15
40	25/20	25/20	20/25	20/20	20/20
50	30/25	30/25	25/30	25/30	30/25
60	35/30	35/35	30/35	30/35	35/30
70	40/35	40/40	35/40	35/40	40/35
80	50/40	45/45	40/50	40/45	45/40
90	55/45	55/50	45/55	45/50	50/45
100	60/50	60/55	50/60	55/55	60/50
110	65/55	65/60	55/65	60/60	65/55
120	75/60	70/70	60/70	65/65	70/60
130	80/65	75/75	65/80	70/70	75/65
140	85/70	80/80	70/85	75/75	80/70
150	90/75	90/85	75/90	80/85	90/75
160	100/80	95/90	80/100	85/90	95/80
170	105/85	100/95	85/105	90/95	100/85
180	110/90	105/105	90/110	95/100	105/90
190	115/95	110/110	95/115	100/105	110/95
200	125/100	115/115	100/125	105/110	120/100
210	130/105	125/120	105/130	115/115	125/105
220	135/110	130/125	110/135	120/120	130/110
230	140/115	135/130	115/140	125/125	135/115
240	150/120	140/140	120/150	130/130	140/120
250	155/125	145/145	125/155	135/140	150/125
260	160/130	150/150	130/160	140/145	155/130
270	165/135	160/155	135/165	145/150	160/135
280	175/140	165/160	140/175	150/155	165/140
290	180/145	170/165	145/180	155/160	175/145
300	185/150	175/175	150/185	165/165	175/150

TABLA 15.2. VENTAJAS DE MAESTRÍA

Hab.	Ofensivo	Equilibrio	Defensivo	Rápido	Potente
20	Ofensiva Mejorada	Combate Equilibrado	Defensa Mejorada	Iniciativa Mejorada	Daño Mejorado
40	Parámetro+	Parámetro+	Parámetro+	Parámetro+	Parámetro+
60	Presionar 1	Presionar 1	Defensa Pasiva	Defensa Pasiva	Impacto 1
80	Incansable 1, Parámetro+	Defensa Pasiva, Parámetro+	Evasión 1, Incansable 1	Parámetro+, Ataque Veloz	Incansable 1, Parámetro+
100	Defensa Pasiva, Acción +1	Incansable 1, Acción +1	Parámetro+, Acción +1	Incansable 1, Acción +1	Defensa Pasiva, Acción +1
120	Presionar 2, Parámetro+	Evasión 1, Impacto 1	Defensa Pasiva Superior	Presionar 1	Presionar 1
140	Parámetro++	Parámetro++	Evasión 2	Defensa Pasiva Superior	Parámetro++
160	Incansable 2	Defensa Pasiva Superior	Incansable 2, Parámetro++	Evasión 1, Parámetro++	Impacto 2, Incansable 2
180	Presionar 3, Parámetro+	Presionar 2, Parámetro+	Evasión 3	Presionar 2	Defensa Pasiva Superior
200	Defensa Pasiva Superior	Incansable 2	Incansable 3, Parámetro+	Incansable 3, Parámetro+	Parámetro+, Presionar 2
220	Acción +2, Parámetro+	Acción +2, Parámetro+	Acción +2, Parámetro+	Acción +2, Parámetro+	Acción +2, Parámetro+
240	Presionar 4, Incansable 3	Evasión 2, Incansable 3	Evasión 4	Evasión 2	Impacto 3, Incansable 3
260	Parámetro++	Parámetro++	Parámetro++	Parámetro++	Parámetro++
280	Incansable 4	Incansable 4	Incansable 4	Incansable 4	Incansable 4
300	Daño Incrementado	Daño Incrementado	Daño Incrementado	Daño Incrementado	Daño Incrementado

PDA Y PDD

Las Habilidades de combate no funcionan de la misma manera que las demás. Dado que representan los conocimientos marciales de cada personaje, otorgan unas puntuaciones llamadas *Probabilidad de Ataque (PDA)* y *Probabilidad de Defensa (PDD)*.

Para saber cuál es la cifra que posee tu personaje en cada una, cruza en la **Tabla 15.1. PDA/PDD** tu Habilidad de arma con el Estilo de combate que elegiste previamente y apúntalo en el lugar indicado en la ficha. Si posteriormente obtienes cualquier modificador aplicable a alguno de ellos, aplícalo siempre que sea natural. Como siempre, en el caso de bonos sobrenaturales solo se aplica el mayor.

Ejemplo: Edward posee un 100 en Combate Armado y su estilo es Equilibrio Su PDA es 60 y su PDD es 55.

VENTAJAS DE MAESTRÍA

Cuando un personaje aprende a combatir, su estilo mejora y se diferencia del de los demás, cosa que se hace más evidente a medida que su experiencia y habilidad aumentan. Esto es representado como una serie de Ventajas de Maestría que se van obteniendo en base a la puntuación de habilidad. Para conocer qué Ventajas o maniobras posee tu personaje, cruza en la **Tabla 15.2. PDA/PDD** tu Habilidad de arma con el Estilo de combate que elegiste previamente y apúntalo en el lugar indicado en la ficha.

A continuación describiremos sus efectos en profundidad.

Acción +1/+2: El personaje gana la cantidad de Acciones indicada que pueden ser utilizadas únicamente en combate.

Ataque Veloz (1PF): Esta maniobra permite al personaje tirar y guardar 1D extra en Iniciativa. Si gana la Iniciativa, podrá anticiparse a su oponente pudiendo tirar +1D en Ataque, Defensa o +2L0 al daño, aunque deberá declarar de inmediato su elección. No apila con Iniciativa Mejorada.

Combate Equilibrado: Siempre que el personaje no use Combate a la Ofensiva, a la Defensiva o Defensa Desesperada, añadirá un +1 natural a los resultados de sus Totales de Combate (Ini, Ataque, Defensa y Daño). Esto se incrementa a +2 al llegar a Maestría 200 y a +3 con Maestría 300.

Daño Incrementado: Un personaje que posee una Maestría de 300 posee tal habilidad que todos y cada uno de sus ataques son una forma exquisita de muerte en movimiento. Para reflejarlo, añadirá permanentemente +0L1.

Daño Mejorado: El personaje suma +1L0 al total de Daño de todas sus armas de forma pasiva.

Defensa Mejorada: Siempre que el personaje defienda, podrá retirar un resultado 0 de uno de sus dados, ignorándolo.

Defensa Pasiva (1 Acción): Esta maniobra proporciona al personaje una puntuación de Defensa Pasiva (DP) igual a PDD/3 durante todo el asalto al coste de 1 Acción Activa. Los modificadores a la PDD no alteran la DP pero cualquier penalizador a la PDD se le restará directamente.

Defensa Pasiva Superior (1 Acción): Esta maniobra proporciona al personaje una puntuación de DP igual a PDD/2 hasta su Límite.

Evasión (1PF): Esta maniobra proporciona al personaje un bono natural de +10 a su PDD por cada rango de Evasión. Además, aumenta en +1D su tirada de Defensa da igual el rango de Evasión.

Impacto (1PF): Esta maniobra proporciona un bono natural de +0L1 al daño. Además, sumará +2 al Total de Daño por cada rango de Impacto y reducirá en 1 punto el Aguante de su oponente.

Incansable: El personaje efectúa sus movimientos sin malgastar sus fuerzas, economizando la energía necesaria para efectuar cualquier maniobra. Cada vez que consuma PF, tira 1D; con un resultado igual o menor el gasto se reducirá en -1PF. Incansable solo puede utilizarse una vez por asalto, tenga éxito o no.

Iniciativa Mejorada: El personaje tira +1d en Iniciativa, eligiendo el que más le beneficie. Incrementa en un rango el Primer Golpe.

Ofensiva Mejorada: Siempre que el personaje ataque, podrá retirar un 0 de uno de sus dados, ignorándolo.

Parámetro+: El personaje pasa uno de los Parámetros de combate de su arma o uno de los básicos o activables a Parámetro+, por ejemplo Fuerte a Fuerte+.

Parámetro++: El personaje pasa uno de sus Parámetros+ de combate a Parámetro++, por ejemplo Fuerte+ a Fuerte++.

Presionar (1PF): Esta maniobra proporciona al personaje un bono natural de +10 a su PDA por cada rango de Presionar. Además, aumenta en +1D su tirada de Ataque da igual el rango de Presionar.

Las Maniobras **Impacto**, **Evasión** y **Presionar** pierden efectividad si son usadas varias veces en la misma escena, reduciéndose en 1 rango en cada ocasión.

En el caso de que un personaje alcance un 320 en Maestría por Historial u otro motivo, obtiene **Acción +3**.

Ejemplo: Las Ventajas de Maestría de Edward son Combate Equilibrado, Parámetro+ (Rápido+), Presionar 1, Defensa Pasiva, Parámetro+ (Manejable+) y Ataque Veloz.

PARÁMETROS DE COMBO

A la hora de efectuar una acción de ataque o de defensa, un personaje puede utilizar una gran variedad de movimientos

dependiendo de su estilo. En muchos juegos esto se aplica con una tirada por cada ataque, siendo cada uno de ellos una oportunidad de alcanzar al rival. Esa forma de hacerlo tiene varios problemas: las múltiples tiradas ralentizan el combate y la descripción de los ataques se convierte en un simple “*le golpeo – te para*”.

En Akuma lo hacemos de una forma muy diferente, mucho más vistosa y más fácil de describir: nos referimos a los *Parámetros de Combo*. Un combo (apócope de *combinación*) es una acumulación de ataques y maniobras encadenados con la intención de ejecutar la forma de ataque más idónea para eliminar a tu enemigo y que servirá para simular cualquier técnica de combate que seas capaz de imaginar, con la única limitación de las Acciones que posea tu personaje. A más cantidad de Acciones, más cantidad de golpes y maniobras podrás añadir. Probablemente esto te haga pensar que los REF son la mejor Característica. Craso error. El sistema está diseñado de tal forma que los personajes con una gran puntuación de FUE requerirán menor cantidad de golpes para producir un mayor daño, ya que en los combos se pueden añadir una serie de Parámetros diferentes a los ataques. A cambio, los personajes con REF elevados podrán emplear una mayor versatilidad de maniobras, debiendo elegir entre daño y efectividad.

¿Cómo funcionan los combos? Intentaremos explicarlo en profundidad en los siguientes apartados.

A la hora de construir un combo, lo primero que deberás conocer es qué Parámetros puedes utilizar. Esto dependerá de un factor muy claro: el tipo de arma o forma de ataque que vas a emplear. En las *págs. 138 y 140* se encuentran las Tablas de Armas y cada una de ellas indica una serie de Parámetros. Tu personaje podrá utilizar estos Parámetros además de los *Parámetros Comunes*, que describiremos a continuación. Es posible obtener *Parámetros Adquiribles* y *Parámetros Activables* mediante las *Tablas de Combate* del *Capítulo IV*.

Como idea general, un personaje utilizará una Acción de Ataque para golpear a su oponente y causarle un daño determinado y una Acción de Defensa para detener una agresión y evitar ser herido. Lo que permiten los Parámetros es obtener ventajas ofensivas o defensivas mediante la inversión de Acciones y, en ocasiones, PF.

A continuación describiremos los diferentes Parámetros, englobándolos por tipos. Todos ellos irán descritos en base a la siguiente guía:

Nombre: El nombre del Parámetro del combo y su abreviatura.
Coste: El coste en Acciones.

Requisitos: Engloba el tipo de ataque con el que puede ser utilizado, que puede ser Cuerpo a Cuerpo o A Distancia, y puede requerir la Característica por la que se ataca o el Estilo de Combate. Si no se cumplen todos ellos, el Parámetro no podrá ser utilizado.

Descripción: El tipo de movimiento que representa.

Efecto: Los efectos del movimiento. Si requiere una Prueba de Resistencia se indicará su dificultad.

Límite: Los límites que se le aplicarán.

+ / ++: Las variantes que pueden adquirirse mediante Ventajas de Maestría y que sirven para potenciar los efectos que causa. Si no se especifica lo contrario, los aumentos de daño sustituyen a los anteriores. *Ejemplo:* + *Añade +1LO* / ++ *Añade +2LO*.

PARÁMETROS BÁSICOS

Los Parámetros Básicos son aquellos que los personajes pueden usar sin adquirirlos a través del uso de un arma o una Tabla de Combate.

Apuntar (Ap) Coste: 1 Acción

Requisitos: A Distancia. MEN.

Descripción: Permite dedicar algo de tiempo para acertar al oponente, apuntando a puntos vulnerables como su abdomen, órganos vitales y localizaciones similares. Un disparo bien empleado puede acabar con un adversario de un solo disparo.

Efecto: +1LO por Acción de Apuntar y +5PDA (una sola vez).

Sin embargo, reduce el total de Ini en -2 (una sola vez).

+ *Añade +1D* al Ataque (una sola vez).

++ *Elimina* la penalización a la Ini.

Límite: No es posible acumular más Apuntar que la puntuación de MEN del personaje. Al contrario que otros Parámetros, es posible usarlo más de una vez sin requerir Combo. Es posible empezar a apuntar un asalto y disparar al siguiente, o incluso después, eliminando la penalización a la Ini, usando las Acciones de asaltos anteriores.

Combo (Co) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Esta maniobra es básica para el combate. Implica que se efectúa un golpe, ataque o disparo extra que se añade a la Acción de Ataque incrementando el daño causado. Un beneficio añadido de este Parámetro es que cada Combo permite añadir un Parámetro más, pagando su coste.

Efecto: +1LO.

Límite: En el caso de Armas a Distancia está limitado por la Cadencia de las mismas. Combo no posee mejoras + / ++.

Desarmar (Ds) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Esta maniobra sirve para arrebatarle el arma a un oponente, ya sea mediante la destreza y el uso de armas muy manejables o la fuerza bruta. Es necesario que el rival use su arma para defenderse, pues de lo contrario se considerará un ataque apuntado con la penalización que ello conlleva. Esta técnica se efectuará con un penalizador a la PDA de -20 (-40 en el caso de que el oponente esquivé en vez de parar) a no ser que se emplee en una contra, en cuyo caso dará igual el tipo de defensa que utilice el enemigo, pues el penalizador será -20. Si el atacante logra superar la defensa de su adversario, se realizará una PR de FUE o REF, a elegir por la víctima.

Si el defensor falla la PR, perderá el arma, que caerá al suelo. En el caso contrario, la conservará y se hará con el control de la Ini sobre su oponente en la siguiente acción o, si aún conserva su Acción de Ataque, podrá efectuar una contra.

Efecto: PR FUE10 o PR REF10 o desarma al oponente. El ataque debe efectuarse con -20/-40 a PDA.

+ PR FUE15 o PR REF15.

++ PR FUE20 o PR REF20.

Límite: Si el oponente usa un arma de dos manos, recibirá un +5 al resultado de su PR. Si el ataque se compone de un solo golpe, no causará daño.

Descarga (Dsc) Coste: 1 Acción.

Requisitos: A Distancia. MEN. Arma Sobrenatural.

Descripción: El personaje es capaz de mejorar su capacidad de invocar energía sobrenatural, aumentando la potencia de sus descargas a distancia. Estéticamente, el personaje cargará una esfera (o cualquier otra forma) de energía chisporroteante, que aumentará de tamaño hasta que sea disparada, ya sea como una gran descarga, una ráfaga de rayos de energía o una esfera refulgente de la energía en cuestión.

Efecto: *Añade +1LO* al daño. +1 a la PR que cause.

+ *Añade +2LO* al daño. +1 a la PR que cause.

++ *Añade +3LO* al daño. +2 a la PR que cause.

Límite: Una vez por Acción de Ataque. En el caso de ser combinado con un ataque en área, solo se aplicará al personaje en el que esté centrada, de haberlo.

Desmembrar (Dm) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Esta espectacular maniobra sirve para inutilizar, romper o arrancar las extremidades a un oponente. El atacante recibirá un -20 a su PDA pero a cambio aplicará una PR RES10 a su oponente. Si la Prueba de Resistencia resulta fallida, el oponente



Michael enfrenta sus garras a los Filamentos Vectoriales de un Esper.

pierde el uso de dicha extremidad hasta que pueda regenerarla de alguna forma. Es posible escoger la cabeza, pero el penalizador sube a -50, provocando Inconsciencia y +0L1. Con armas de proyectil se supone que se ataca a las articulaciones, músculos o puntos vitales.

Las extremidades rotas o inutilizadas pueden curarse de forma normal, pero las mutiladas requieren algún tipo de regeneración. Las armas cortas como garras o dagas y los proyectiles inutilizan las extremidades, las armas de filo a 2 manos las amputan y las contundentes las rompen.

Efecto: PR RES10 o destroza un miembro del oponente. El ataque se efectuará con -20 a la PDA o -50 si es a la cabeza, manos, o puntos en particular. Ataques a puntos diminutos como ojos, exigen -70.

+ Reduce el penalizador en 10 puntos.

++ Incrementa en +0L2 los daños en ataques a la cabeza.

Límite: Es posible reducir el penalizador mediante el Parámetro Preciso. También es posible atacar a diferentes miembros con el Parámetro Combo, pero todas las penalizaciones se acumularán.

Desperado (Dsp) Coste: Ninguno. Req. disparos múltiples

Requisitos: A Distancia y Arrojadizas pequeñas. REF.

Descripción: Esta maniobra sirve para llenar de plomo el aire, cosiendo literalmente a tiros al objetivo. El tirador empezará a disparar con ambas manos, provocando impactos múltiples en su víctima.

Efecto: Incrementa el daño causado en +1 por disparo.

+ Incrementa +5PDA.

++ Añade +1D al ataque.

Límite: La CAD del arma. Desperado no funciona con fuego automático ni ráfagas cortas. Desperado no puede ser anulado con Oposición. Una vez por Acción de Ataque.

Dinámico (Di) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo y Arrojadizas. REF.

Descripción: Permite efectuar golpes aprovechando la energía del movimiento y la precisión del arma para incrementar el daño. Sirve para simular golpes rápidos, patadas voladoras, estocadas a fondo y similares.

Efecto: Añade +1L0 al daño. Permite moverse hasta 10 metros sin coste adicional de acción.

+ Recibe un +1 a sus PR REF.

++ Añade +2L0 al daño. Recibe un +2 a sus PR REF.

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Fuerte (F) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo y Arrojadizas. FUE.

Descripción: Sirve para ejecutar un golpe potente. Permite simular una patada hacha, un uppercut, una estocada, o cualquier ataque similar.

Efecto: Añade +1L0 al daño.

+ Añade +2L0 y +1 a las PR de Aturdimiento, Derribo y Empujón.

++ Añade +3L0 al daño. +2 a las PR anteriormente citadas.

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Presa (P) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo Desarmado o Látigos/Cadenas.

Descripción: Esta maniobra sirve para inmovilizar al oponente, siendo especialmente útil cuando se quiere capturar vivo a alguien. Una presa se efectuará con un modificador de -20 PDA, pero si logra superar la defensa de su adversario, se realizará una PR de FUE o REF, a elegir por la víctima.

Si el defensor falla la PR se verá sometido a Inmovilización Parcial si se trata de una criatura con capacidades sobrenaturales o a Inmovilización Completa si se trata de un humano ordinario. Un personaje que se encuentre sujetando a otro recibirá el mismo penalizador a su defensa como si se encontrase también bajo una Inmovilización Parcial. Un oponente inmovilizado podrá repetir la PR una vez por asalto antes de la declaración de intenciones, considerándose esto una Acción Activa.

Efecto: PR FUE10 o PR REF10 o causa Inmovilización Parcial. El ataque debe efectuarse con -20 PDA.

+ PR FUE15 o PR REF15.

++ PR FUE20 o PR REF20.

Límite: Solo una vez por Acción de Ataque. Si el ataque se compone de un solo golpe, no causará daño.

Sobrecarga (Sb) Coste: 1 Acción.

Requisitos: A Distancia. MEN. Arma Sobrenatural (hechizos)

Descripción: El personaje es capaz de mejorar su capacidad de invocar energía sobrenatural, aumentando la potencia de sus hechizos. El hechizo poseerá una fuerza mayor de lo normal y eso se reflejará visualmente en colores más vivos o energías más poderosas y llamativas.

Efecto: Añade +1L0 al daño por cada 20 de PH o fracción.

+ Añade +1 a la dificultad de las PR causadas.

++ Añade +1L0 al daño por cada 10 de PH o fracción. +2 a las PR.

Límite: Una vez por Acción de Ataque. En el caso de ser combinado con un ataque en área, solo se aplicará al personaje en el que esté centrada, de haberlo.

PARÁMETROS ADQUIRIDOS

Este tipo de Parámetros deben de ser adquiridos a través de Tablas de Combate o bien mediante el tipo de arma que se use. Puedes consultar qué Parámetros proporciona cada una en las tablas de armas del *Capítulo V*.

Apertura (Apt) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cualquier forma de ataque.

Descripción: Permite localizar huecos en la guardia de un adversario, efectuando una finta o un golpe dirigido a entorpecer sus reflejos defensivos para engañarlo y prever su siguiente movimiento. Sin embargo, este tipo de ataque posee un grave defecto: al ejecutarlo, el atacante abre un hueco en sus defensas, por lo que recibirá el mismo penalizador si su oponente logra una contra.

Efecto: Provoca una ruptura en la guardia del rival, reduciendo su PDD y su DP en -10. Si el oponente logra una contra, el ejecutante recibe el mismo penalizador para defenderse.

+ Si el ataque es exitoso, aumenta el Daño en +1L0.
++ El penalizador a la PDD y DP pasa a ser de -20.
Límite: Solo se puede aplicar en combos de cuerpo a cuerpo.

Aturdimiento (At) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo y arrojadizas.

Descripción: El ataque es tan potente que aturde al enemigo.

Efecto: Provoca al oponente el Estado Alterado de Aturdimiento si no pasa una PR RES 10.

+ Aturdimiento+ (ver Estados Alterados)

++ Aturdimiento++ (ver Estados Alterados)

Límite: Una vez por Acción de Ataque. Es posible combinarlo con Circular, pero aplicándolo a un solo objetivo.

Carga (Ca) Coste: Ninguno. Requiere Movimiento.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo.

Descripción: Permite hacer ataques en carga.

Efecto: Añade +1 al Total de Daño por cada 2 puntos de Movimiento, sin reducir la PDD del personaje. Si recibe un impacto antes de golpear, el daño se le aplicará a él por igual.

+ Añade +5PDA.

++ Añade los puntos de Movimiento al daño causado.

Límite: Una carga por Acción de Ataque. Las Cargas han de anunciarse siempre durante la Declaración de Intenciones. Dos personajes efectuando Cargas uno contra el otro, acumulan sus efectos. Un personaje no puede aplicar más daño por Carga que su FUE+REF.

Circular (Ci) Coste: Variable.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo.

Descripción: Sirve para hacer uno o varios barridos, ya sea con puños, patadas o armas, y golpear a varios oponentes con el mismo combo. Extremadamente útil contra grupos de esbirros, mucho menos contra oponentes de valía.

Efecto: Golpea a los oponentes adyacentes con la misma tirada de ataque, requiriendo 1 Acción por cada oponente extra (por ejemplo, atacar a 4 oponentes costará 3 Acciones). Todos los oponentes golpeados recibirán el mismo daño reducido en -0L1 y el ataque se producirá con -1D.

+ Elimina el -1D de penalización al ataque.

++ Elimina el penalizador al daño.

Límite: La tirada de ataque vale para todos los objetivos, aunque se podrán defender por separado y, si un oponente para (no esquiva) el golpe, el movimiento es cortado. Una vez por Acción de Ataque. Los demás Parámetros solo se aplicarán al objetivo primario, con la excepción de aquellos que añaden dados tirados o guardados de daño. En el caso de atacar a oponentes con diferente Aguante, se aplicará el mayor a todos ellos. Circular se considera un ataque de Área a la hora de enfrentarse a Esbirros.

Derribo (Dr) Coste: 1 Acción.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Sirve para arrojar al personaje al suelo, ya sea mediante una zancadilla o una proyección. Un personaje derribado queda bajo severas penalizaciones y debe consumir 1 Acción Activa para ponerse en pie cuando se encuentre en su momento de Ini. Además, un derribo neutraliza instantáneamente los efectos de una carga. Los personajes voladores son inmunes al Derribo.

Efecto: PR FUE10 o PR REF10 o derriba al oponente.

+ PR FUE15 o PR REF15.

++ PR FUE20 o PR REF20.

Límite: En caso de combinarse con Circular, solo afectará a dos objetivos (lanzando a uno sobre el otro).

Dolor (Do) Coste: 1 Acción.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: El ataque provoca heridas muy dolorosas.

Efecto: Provoca el Estado Alterado Dolor si no pasa una PR RES 10.

+ Dolor + (ver Estados Alterados)

++ Dolor ++ (ver Estados Alterados)

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Empujón (Em) Coste: 1 Acción.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo.

Descripción: El golpe obliga a realizar una PR FUE10 a su oponente que, de resultar fallida, lo lanza hacia atrás una cantidad de metros igual a la cantidad por la que haya fallado la PR en metros, con un límite de FUEx5m. Si choca con un objeto sólido, ambos se llevarán un 1D de daño directo al que se aplicará Aguante. Un personaje volador podrá gastar 1 Acción para evitar el choque si su puntuación en Atletismo es al menos diez veces la cantidad de metros del Empujón.

+ PR FUE15.

++ PR FUE20. Si falla la PR, la víctima además es derribada.

Límite: Una vez por Acción de Ataque. Puede lanzarse a la víctima contra un objetivo con lo que ambos sufrirán el daño extra. El objetivo secundario puede efectuar una PR REF5/10/15 para evitarlo.

Hemorragia (He) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Provoca al oponente el Estado Alterado Hemorragia si falla una PR RES, pudiendo perder PG cada asalto hasta morir desangrado.

+ Hemorragia + (ver Estados Alterados)

++ Hemorragia ++ (ver Estados Alterados)

Límite: Una vez por Acción de Ataque. Las criaturas inmateriales y los muertos vivientes son inmunes a esta maniobra.

Kata (Ka) Coste: 1 Acción.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo desarmado.

Descripción: El entrenamiento común de las artes marciales se basa en la repetición de una serie de posiciones, movimientos, maniobras y tácticas que, una vez dominadas, pueden ser encadenadas en una sucesión de ataques efectivos a los que se llama Kata (*forma*). Al usar una Kata se puede elegir uno de los siguientes bonos naturales: +5PDA, +5PDD, +1d Ini o +1L0, pero deben de ser elegidos de viva voz durante la Declaración de Intenciones.

+ También puede elegir entre: +1D al Ataque o +1D a Defensa (nunca ambos).

++ Puede elegir dos efectos.

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Manejable (Ma) Coste: 1 o 2 Acciones.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: El arma es excepcionalmente manejable, permitiendo a su usuario incrementar sus capacidades ofensivas.

Efecto: Proporciona un bono de +5 a la PDA y PDD del arma.

+ Permite usar una segunda acción para sumar +1D al Pozo.

++ Añade otro +5 a la PDA o PDD extra (a elegir al adquirirlo).

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Oposición (Op) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cualquier forma de defensa.

Descripción: Sirve para localizar los defectos en el ataque de los oponentes, defendiéndose de forma óptima contra las agresiones.

Efecto: Permite elegir un Parámetro de combo Adquirido simple que no podrá emplearse contra el defensor mientras este use Oposición.

+ Permite afectar a Parámetros+ o los reduce en un rango (por ejemplo, de ++ a +)

++ Permite afectar a Parámetros++ o los reduce en dos rangos.

Límite: Es perfectamente posible usar Oposición contra Oposición. Debe declararse en el momento del ataque o de la defensa.

Pesado (Pe) Coste: 1 Acción.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo.

Descripción: Sirve para aprovechar el peso del arma para incrementar la fuerza de los golpes, reduciendo a su vez la PDD de los oponentes al romper su guardia.

Efecto: -10 a la PDD del oponente durante el resto del asalto (únicamente si bloquea con armas que carezcan de Pesado) y reduce en -3 la Armadura artificial o parcial del oponente.

+ La Armadura ignorada pasa a ser de cualquier tipo.

++ Ignora 6 puntos de Armadura o suma +1L0. Si se acepta un penalizador de -10 a la PDD, se aplicarán ambos efectos.

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Preciso (Pr) Coste: 1 Acción.

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Sirve para atacar al rival en localizaciones específicas o con la intención de no dañar, reduciendo las penalizaciones por ataques apuntados, pudiendo entumecer en lugar de destruir si el personaje lo desea.

Efecto: +10PDA aplicable para reducir una penalización por localización, para Desmembrar o anular el penalizador de no dañar.

+ El bono sube a +20PDA

++ Puede aplicarse 2 veces por Acción de Ataque.

Límite: La penalización por localización, sin poder superarla (-10 a no dañar, -20 brazos/piernas, -50 cabeza). Una vez por Acción de Ataque.

Rápido (R) Coste: 1 Acción

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Sirve para aumentar la Ini, pero debe declararse en la fase de Declaración de Intenciones que va a utilizarse un combo de este tipo. Muchas veces quien ataca primero es el único que ataca.

Efecto: Proporciona +1d Ini.

+ Reduce a la mitad los penalizadores a Ini por Movimiento.

++ Incrementa el bono a +1D Ini.

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

PARÁMETROS ACTIVABLES

Este tipo de Parámetros solo pueden ser activados por medio del gasto de PF. Todos ellos deben de ser adquiridos mediante aquellas Tablas de Combate que otorgan el acceso a los mismos. En el caso de disponer de varios efectos separados por barras en su descripción, cada uno de ellos requiere del gasto de 1PF extra. Por ejemplo, +2/+4 implica +2 al coste de 1PF o +4 al coste de 2PF.

El personaje podrá elegir uno u otro efecto según sus necesidades puntuales. Aunque sus efectos son extraordinarios, el coste en PF los convierte en armas de último recurso que pueden dejar al personaje completamente agotado y a merced de sus enemigos.

Acción(Ac) Coste: 1 o 2 PF

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Utilizando sus reservas de vigor, el personaje es capaz de aumentar la cantidad de acciones que puede tomar en un asalto, al coste de agotarse rápidamente. Es muy útil en situaciones de emergencia cuando se necesita disponer de acciones extra, ya sea para efectuar más o mejores ataques, defensas o acciones de movimiento.

Efecto: +1 Acción/+2 Acciones.

+ Además incrementa la Ini en +2.

Límite: Una vez por asalto. No cuenta para el límite de Parámetros que se pueden emplear en una Acción de Ataque o Defensa.

Ataque Múltiple (AM) Coste: 1 Acción. 1 o 3PF

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Esta capacidad convierte a un personaje durante unos instantes en una fuerza de destrucción incomparable. Mediante el uso de Ataque Múltiple, el luchador empleará la mayor parte de sus reservas de fuerza interior para poder efectuar varios ataques devastadores en el mismo asalto.

Efecto: Permite hacer un segundo/tercer ataque en el mismo asalto sin aplicar los modificadores por ataque múltiple y pudiendo defenderse con normalidad, aunque necesitará las Acciones suficientes para efectuarlos tanto el nuevo ataque como los Parámetros que se le apliquen.

+ Incrementa su Ataque en +1D para hacer el ataque múltiple.

Límite: Si un oponente logra una contra que provoque daño, los ataques restantes son cancelados. Los poderes que devuelven daño ignoran esto.

Brutal (Br) Coste: 1 Acción. 1 o 2 PF

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo.

Descripción: El personaje pone todo el énfasis posible en hacer su ataque todo lo salvaje posible, proyectando en su totalidad su fuerza para maximizar el impacto, causando daños mucho mayores pero agotándose en el proceso.

Efecto: Añade +0L1/+1L1.

+ Añade +1L1/+1L2

Límite: Una vez por Acción de Ataque.

Crítico (Cr) Coste: 1 Acción. 1 o 2 PF

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo o A Distancia.

Descripción: Este Parámetro permite al personaje afinar sus reflejos y percepciones, atacando al adversario en un punto desguarnecido. Aunque el esfuerzo físico no es tan grande, la concentración necesaria consume las reservas de energía del personaje, agotándolo.

Efecto: Reduce la Armadura del oponente en -6/-12.

+ Además reduce su Aguante en -1/-2.

Límite: Una vez por Acción de Ataque. Acumula con otros efectos Perforante.

Defensivo (Df) Coste: 1 Acción. 1 o 2 PF

Requisitos: Defensivo, Rápido, Equilibrio.

Descripción: Mediante el uso de este Parámetro, el personaje pondrá un mayor énfasis en mantener una posición que no permita al oponente alcanzarle, usando todas sus energías para mantenerse a salvo.

Efecto: Incrementa en +10PDD/+20PDD.

+ Además incrementa en +1D la defensa del personaje.

Límite: Una vez por combo.

Ofensivo (Of) Coste: 1 Acción. 1 o 2 PF

Requisitos: Ofensivo, Potente, Equilibrio.

Descripción: Este Parámetro permite al personaje usar sus reservas de energía para efectuar un ataque excepcionalmente agresivo, capaz de romper la guardia de sus oponentes, aumentando sus posibilidades de herirlos. Un combo Ofensivo es extremadamente peligroso.

Efecto: Incrementa en +10PDA/+20PDA.

+ Además incrementa en +1D el ataque del personaje.

Límite: Una vez por combo.

CONSTRUYENDO ATAQUES

Una vez sepas qué Parámetros puedes utilizar en los combos de tu personaje, es la hora de aprender a utilizarlos. Un personaje posee normalmente una Acción de Ataque por asalto, pudiendo atacar más de una vez mediante el Parámetro Ataque Múltiple (una vez obtenido) o ejecutando un ataque múltiple con serios modificadores negativos (ver más adelante). No obstante, el sistema de combate de Akuma no requiere hacer varias tiradas para propinar diversos golpes al adversario. Para ello usaremos los Parámetros.

Una vez tu personaje posea la Iniciativa, podrá usar su Acción de Ataque contra el oponente que desee, al coste de 1 Acción. Eso le permitirá causar el daño del arma. La Acción de Ataque permite al personaje añadir un Parámetro de Combo para producir efectos extra, simplemente pagando su coste. Así pues, podríamos añadir un Fuerte para añadir +1L0 al daño del arma. Además,

Ejemplo: En su Acción de Ataque, Ed utiliza su lanza, que causa 2L2 al coste de 1Acción. Utilizando otra Acción, añadimos Dinámico para ganar +1L0, con lo que causará un daño de 3L2.

Si posees más Parámetros y más Acciones, podrás mejorar el ataque para provocar otros efectos pero esto tiene un Límite. Una Acción de Ataque solo permite usar un Parámetro. Para añadir

otros, necesitaremos utilizar un Parámetro especial llamado Combo que permitirá el uso de otro Parámetro. Dicho de otra forma, cada Parámetro extra deberá ir de pareja con Combo o no será posible usarlo.

Ejemplo: Edward quiere herir gravemente y derribar a su oponente. A su Acción de Ataque le añade Dinámico para 3L2, golpea de nuevo con Combo ganando +1L0 y liga Derribo a éste último. El coste total es de 4 Acciones y el ataque provoca 4L2 más una PR FUE10 o REF10 para derribar al adversario.

Es posible usar diferentes habilidades de combate como Combate Armado y Artes Marciales para usar los Parámetros de ambas. En ese caso se aplicará la PDA y Pozo más bajos, requiriendo al menos un Parámetro Combo.

Ejemplo: Un personaje que posee PDA 45 con Artes Marciales y PDA 55 con Combate Armado quiere usar el Parámetro Rápido de sus Artes Marciales que no posee su Bastón. Usará una Acción de Ataque más Rápido más Combo para simular una patada rápida con un golpe de bastón en sucesión, pero su PDA será 45, la más baja.

Un personaje podrá aplicar **una única Posición de Combate y una única Maniobra** de entre aquellas que haya adquirido en el Capítulo IV. Las Posiciones no tienen coste. Las Maniobras indican el suyo.

Hablaremos sobre los daños y su aplicación un poco más adelante.

EL COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo se desarrolla entre dos o más contendientes, a una distancia que implique contacto físico. Hasta 6 oponentes pueden atacar a un adversario, el doble si al menos 6 llevan armas de asta. Para combatir utilizaremos tiradas enfrentadas de PDA y PDD como pueden ser Artes Marciales, Pelea, Cuerpo a Cuerpo y Combate Armado.

El combate cuerpo a cuerpo se realiza en tres pasos:

Paso 1. Calcular el Efecto del Ataque

El personaje que posee la Iniciativa será considerado el atacante y, tras elegir el combo que va a usar, efectuará una tirada de la PDA apropiada. Al Efecto de esta tirada se le añadirá cualquier modificador recibido al Ataque. Este tipo de bonificaciones pueden provenir de medios naturales como maniobras de Contra, armas especiales o bonificadores por Tablas de Combate o Entrenamientos, o hacerlo de medios sobrenaturales como hechizos o poderes. En el caso de los naturales, podrán acumularse aunque en el caso de los sobrenaturales solo se aplicarán los más altos ignorando el resto. Por ejemplo, un hechizo que proporcione +1 al total de Ataque no se utilizará con un Poder que proporcione un +5, simplemente se aplicará el segundo.

El total obtenido será el Efecto de Ataque del personaje para ese combo en particular.

Paso 2. Calcular el Efecto de la Defensa

El personaje defensor deberá intentar evitar el ataque haciendo una tirada de la PDD del arma apropiada. Es posible defenderse esquivando con -1D a la tirada o poseyendo el Entrenamiento Mejora Defensiva. Las Armas de Fuego, al no estar hechas para bloquear, obligan a esquivar siempre.

El defensor no requiere disponer de la Iniciativa, aunque sí haber declarado que se defenderá al principio del asalto y consignar 1 Acción a dicho menester. En ese caso, todas las defensas del asalto se considerarán Acciones Reactivas. Si el personaje lo desea, podrá activar su Defensa Pasiva (de poseerla), pudiendo usar ambas defensas o solo una de ellas. La Defensa Pasiva nunca se verá afectada por modificadores temporales a la PDD.

Al Efecto de la tirada de Defensa le añadiremos cualquier modificador recibido a la Defensa. Las reglas acerca de los modificadores de Ataque son válidas también para la Defensa.

El total obtenido será el Efecto de Defensa del personaje para esa defensa en particular.

Paso 3. Comparación de Resultados.

Comparando Efecto del Ataque y Efecto de la Defensa, comprobaremos quién ha obtenido el Efecto más alto. Si lo ha hecho el atacante, entonces el defensor ha resultado herido. Si es al contrario, será el defensor el que habrá detenido el ataque sin problemas. Si el Efecto del defensor es al menos 10 puntos superior al del atacante, podrá optar por hacer un contraataque, aplicando un bonificador natural de +1 a su Efecto de Ataque por cada 10 puntos por que superase el total de su enemigo. El Entrenamiento Contra mejorará sensiblemente esta maniobra.

Un contraataque es una acción activa e instantánea por la que un defensor puede volver las tornas y hacerse con el control de la iniciativa momentáneamente, pudiendo efectuar un ataque inmediatamente aun sin poseer una Ini mayor de la que se disponía en un principio. Tras el ataque de contra, los oponentes con una Ini mayor atacarán con normalidad.

Por supuesto, es necesario disponer de Acciones para contraatacar y no será posible hacer un ataque que afecte a otros personajes, como ataques en área.

Ya solo queda calcular cuánto daño recibirá la víctima.

Ejemplo: Edward, siguiendo una pista, ha entrado en una vieja edificación en busca de un asesino en serie que está sembrando el pánico en París. Tras deambular por el caserón abandonado, unos gruñidos le ponen en guardia y se gira justo a tiempo para ver a un enorme mastín de ojos llameantes saltar sobre él y, tras este, un tipo armado con una escopeta. Tras tirar Ini, el mastín obtiene un 13, el tipo un 11 y Edward un 10. Mala suerte, los oponentes actúan primero. El animal obtiene un Efecto de Ataque de 42 y Edward logra un 56 con lo que logra un contraataque (al superar a su oponente en 10+), haciéndose con la Ini momentáneamente y recibiendo un bono natural de +1. Edward hace su ataque de inmediato, consiguiendo un Efecto de Ataque de 64 mientras que el perro se queda con un 30. Nuestro amigo lo esquivo, invoca su Arma Akuma, la lanza Tamagushi, y lo atraviesa sin contemplaciones. Tras la contra, la Ini vuelve a ser normal con lo que es el turno del tipo de la escopeta. Si hubiera querido atacarle, Ed tendría que haber renunciado a su contra. No podrá atacarle hasta el siguiente asalto... si sobrevive.

ATAQUES Y DEFENSAS MÚLTIPLES

En el caso de que un personaje desee atacar varias veces en el mismo asalto, deberá seguir una serie de reglas que restringirán lo que puede hacer y que reflejan las penalizaciones que recibe un personaje por dividir su atención entre varias agresiones:

- En primer lugar, deberá disponer de suficientes Acciones para efectuar los diferentes ataques y usar 1PF por cada ataque extra.
- Deberá pasar a Ataque Total, con lo que no podrá efectuar acciones defensivas ni usar su Defensa Pasiva. Si ha efectuado una defensa con anterioridad no podrá hacer ataques múltiples.
- Deberá dividir todo su Pozo de dados entre los diferentes ataques.
- La PDA de todos los ataques se reducirá en -50.
- Si se recibe daño de una contra, se perderán el resto de los ataques disponibles, así como las Acciones declaradas.

En el caso de que un personaje se vea atacado por múltiples oponentes o por ataques múltiples, podrá defenderse de todos ellos con normalidad, siempre que bloquee. Si esquivo, deberá consumir 1 Acción por defensa realizada.

OBTENIENDO RESULTADOS ESPECIALES

En el Capítulo II ya tratamos los tres resultados especiales: el Éxito Crítico, el Número de la Bestia y las Malas Noticias. En el Sistema de Combate las cosas funcionan exactamente igual, pero hay algunas otras reglas que tendremos que aplicar:

Cuando obtengas uno o varios resultados de dado con la cifra 6, podrás utilizarlos para mejorar los resultados de los Efectos en +10 (un 6) o +30 (dos 6). Esto representará que has tenido la suerte de tu parte y has acertado a tu enemigo en un punto vital o que has esquivado parcialmente la agresión. Como es obvio, si retiras el dado para obtener cualquiera de estos modificadores, no podrás utilizarlo para construir tu Efecto. Si obtienes tres 6, considerarás la tirada máxima posible más 50 y recibirás un Momento de Gloria: durante la presente escena, sumarás +1D a Ini, Ataque y Defensa y +0L1 al Daño. Además podrás influir narrativamente en el combate en una ocasión, pudiendo ignorar una herida, repetir una tirada fallida de ataque (como si el ataque fuera una finta), ignorar el Aguante o la Armadura del oponente, desviar el arma de un oponente para evitar que hiera a un aliado, cualquier cosa que apruebe el DJ. El coste de esta hazaña es 1 Acción Activa y efectuarla hace que el Momento de Gloria expire.

Además de todo esto, hay una posibilidad extra: si obtienes con los dados la puntuación de PDA/PDD exacta que posees, recibirás +1D de daño extra que traspasará cualquier defensa, armadura o Aguante de forma automática, incluso si tu oponente logra detener el ataque. Si se trata de un ataque y no es detenido, el daño se considerará Agravante e ignorará armadura y Aguante. En el caso de una Defensa, se bloqueará el ataque y se provocará el dado de daño que ignorará armadura y Aguante.

En cuanto a las Malas Noticias, será el Director de Juego el que las interpretará, pudiendo redirigir el ataque hacia uno de tus compañeros, que impactes a un depósito de combustible o cualquier otro desastroso resultado a su capricho. Un personaje con Malas Noticias en defensa y no podrá beneficiarse de su Defensa Pasiva.

PDA Y PDD SUPERIORES A 100

Un personaje que posea una PDA o PDD superior a 100, será considerado un Maestro en su estilo. Como tal, podrá construir efectos mayores con sus dados y recibirá dos beneficios especiales:

- *Habilidad Suprema*: Cuando un Maestro obtiene la cantidad exacta de PDA/PDD que posee, tirará 3D de daño extra que traspasarán la defensa, armadura y Aguante automáticamente incluso si su oponente logra detener el ataque con un crítico si no es Maestro. En el caso de una Defensa, le aplicará dichos dados de forma automática, a no ser que el ataque sea también el crítico de un Maestro. El ataque se considerará Agravante (PR RES20).

- *Estilo Magistral*: Elige una de las siguientes Posiciones.

(*Posición de Combate*): +1D al Pozo.

(*Posición de Combate*): Suma tu FUE/REF/MEN al Daño.

LOS MODIFICADORES EN CUERPO A CUERPO

En la mayor parte de los juegos de rol suele haber muchas opciones dentro del combate, lo que ralentiza la partida en demasía. En la ambientación del universo de Akuma, con personajes superpoderosos capaces de lograr hazañas que ningún humano podría soñar, muchas de estas situaciones no tendrán lugar habitualmente. Aun así, ciertas situaciones pueden poner en problemas a un personaje cuando se enfrenta a alguien tan poderoso como él. A continuación las describiremos:

Ataque Sorpresa. Cuando un oponente es capaz de atacar por la espalda o un flanco a un personaje sin que este sea consciente de su presencia, dispone de una ventaja extraordinaria llamada Sorpresa. Recibirá, durante su primer ataque, un bonificador natural de +10 al Efecto del Ataque y recibirá +1L1 al daño e ignorará el aguante. Además, el defensor no podrá atacar ni contraatacar en todo el asalto a quien le haya sorprendido, ni usar poderes, ni maniobras defensivas.

Ceguera Parcial. Cuando, por la razón que sea (malas condiciones de iluminación, niebla, humo, luces brillantes), un personaje no pueda ver bien a su oponente, aplicará un modificador a su PDA y PDD de -10. Cualquier poder de sentidos aumentados anula este modificador.

Ceguera completa. Al igual que en la opción anterior, si hay una razón por la que un personaje no pueda ver en absoluto a su enemigo (oscuridad total, invisibilidad o algún daño en los ojos), este aplicará un modificador de -30 a su PDA/PDD y se considerará que tiene un 0 "fantasma" en su tirada a efectos de resultados especiales como

Malas Noticias. Si lo desea, podrá hacer una tirada de Percepción opuesta al Sigilo de su oponente para reducir el penalizador a Ceguera Parcial durante toda la escena. Cualquier poder de sentidos aumentados anula este modificador si puede usarse de manera apropiada (ver en la oscuridad contra oscuridad total, oído/olfato aumentado contra oscuridad o invisibilidad, etc.).

Derribado: Un personaje derribado en el suelo aplicará PDA-10.

Inmovilización Parcial. Cuando un personaje se encuentra apresado de alguna forma o existe algo que limita sus movimientos de forma importante, recibirá un penalizador de -2 a su Ini y de -20 a sus PDA y PDD, a no ser que pueda pelear con alguna parte del cuerpo que tenga libre. Por ejemplo, alguien al que agarren por detrás pero que use sus piernas para golpear a quien se encuentre delante de él, no sufrirá penalización alguna. Si el personaje dispone de algún poder que le permita ignorar la fuente de no se verá afectado por esta.

Inmovilización completa. Si un personaje se encuentra totalmente incapacitado para moverse, no podrá defenderse ni atacar.

Amenaza. Alguien que ataque a un personaje por sorpresa puede decidir, en lugar de causarle daño, ponerlo en una posición de amenazado, colocándole el arma en el cuello, espalda u otra

TABLA 16. SITUACIONES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Situación	Ini	Ef. Ataque	PDA	PDD
Ataque Sorpresa		+10		
Ceguera Parcial			-10	-10
Ceguera Completa			-30	-30
Derribado			-10	
Inmovilización Parcial	-2		-20	-20
Amenaza	+1D	+10		
Desenvainar	-2		-10	-10
Superioridad Numérica		+1*		
Flanqueo		+2		

* Por cada atacante a partir del primero.

parte vulnerable. Esto proporciona el Primer Golpe al atacante durante ese asalto, pero si se mantiene más tiempo solamente proporciona un +1D a la Ini. Si el defensor es incapaz de romper la posición de amenaza, el atacante podrá aplicar los modificadores de sorpresa, aunque su oponente podrá contraatacar.

Desenvainar. No siempre se empiezan las peleas con el arma preparada. En estos casos, el personaje deberá consumir una Acción Activa para sacar su arma y aplicar un penalizador de -10 a cualquier PDA con el arma este asalto, así como un -2 a la Ini.

Superioridad Numérica: Cuando varios personajes atacan en cuerpo a cuerpo al mismo oponente, este se puede ver desbordado por la marea de atacantes. Por cada atacante extra a partir del primero, todos reciben un bono de +1 natural al Efecto del Ataque o aplicarán su Élite. Este modificador es acumulable al de Flanqueo.

Flanqueo: Un personaje puede defenderse con normalidad de aquellos adversarios que se encuentren en un rango de 180° en la dirección en la que está encarado. Aquellos personajes que puedan atacarle desde fuera de esa zona, reciben un +2 natural a su Efecto de Ataque e ignoran su Aguante. El defensor es quien decide cómo y con quién encararse, pudiendo evitar siempre el flanqueo contra tres oponentes manteniéndolos uno a cada lado y otro al frente siempre que permanezca estático en el sitio.

MANIOBRAS ESPECIALES DE COMBATE

Además de las situaciones que provocan modificadores, los luchadores pueden utilizar una serie de maniobras básicas para efectuar cierto tipo de acciones que pueden ayudarles a salir con bien de un combate o a salvar a otros personajes en apuros, y que incluyen desde salir de la pelea hasta ataques apuntados o el uso de dos armas.

Apartar. Puede ocurrir que un personaje quiera evitar que otro sufra daño, apartándolo e interponiéndose entre él y el atacante. En

estos casos, el personaje aplicará un -10 a su PDD, además de utilizar una Acción Activa. Si logra detener el ataque, se habrá interpuesto entre el agresor y su víctima, convirtiéndose en el blanco de las siguientes acometidas. Es necesario poder interponerse entre el protegido y su atacante o haberlo declarado al principio del asalto.

Ataques Apuntados. Un personaje puede preferir dirigir sus ataques a ciertos puntos del oponente u objetos que lleve. Para la primera opción se usará el Parámetro Desmembrar. Para la segunda, aplicará el Parámetro Desarmar. Podrá partir en dos un arma improvisada, quitarle el sombrero a su oponente o cualquier cosa que el atacante quiera lograr y sea razonable (a decisión del Director de Juego). Puedes consultar las reglas de *Desarmar* y *Desmembrar* en la *pág. 95*. *Un personaje puede proteger un punto en particular (por ejemplo, su cabeza) al coste de una acción y -10PDD.*

Ataque Total. Cuando un personaje posee una gran superioridad sobre sus oponentes puede decidir enfocarla en dañarlos, pasando todos los dados de su Pozo a su acción de Ataque y renunciando a la acción de Defensa ese asalto. Al usar esta maniobra, el personaje podrá retirar dados de Ataque para sumar +1L0 por cada uno. Esta maniobra debe ser declarada al principio del asalto.

Carga Ofensiva. Cuando un personaje avanza a toda velocidad contra un oponente, puede aprovechar la inercia para causar daños mayores. Al hacerlo suma la mitad de sus puntos de Movimiento al daño causado. La Carga no cuesta Acciones aparte del movimiento, pero el atacante aplicará -10 a PDD hasta su siguiente acción de Ini, incluso de las de Conducir en caso de que la usara para defenderse. Si es golpeado, recibirá el mismo daño que aplicaría a su oponente, pudiendo sumarse los efectos de cargas opuestas. El Parámetro Carga optimiza esta maniobra. Esta maniobra debe ser declarada al principio del asalto.

Combate a la Defensiva. El personaje pasa 1D de su Ataque a su Defensa para evitar ser herido (un 3/2 pasa a ser 2/3). Esta maniobra no excluye el uso de Posiciones de Combate y es un requisito para algunas de ellas. El uso de esta maniobra excluye usar Combate a la Ofensiva.

Combate a la Ofensiva. El personaje pasa 1D de su Defensa a su Ataque para herir a sus oponentes (un 3/2 pasa a ser 4/1). Esta maniobra no excluye el uso de Posiciones de Combate y es un requisito para algunas de ellas. El uso de esta maniobra excluye usar Combate a la Defensiva.

Combate con Dos Armas. Un personaje puede decidir utilizar una segunda arma en su mano zurda para efectuar más ataques. Si se usa esta maniobra, se obtendrá 1 Acción a costa de perder -20 a PDA. Esta acción no es acumulable con maniobras de dos armas adquiridas en Tablas de Combate.

Combate con Mano Zurda. Si un personaje no puede usar su mano diestra, recibirá un penalizador de -20 PDA.

Inconsciencia. A veces es importante atrapar a un adversario vivo. En el caso de atacar a un humano ordinario, simplemente basta con declarar que no se desea matarlo. En el caso de un oponente sobrenatural, las reglas de inconsciencia son las habituales, aunque es posible declarar que el daño no será letal. Atacar de esta forma implica un -10 a la PDA de ataque.

Retirada. Un personaje que se encuentre en medio de una pelea puede retirarse como acción de contraataque, ya sea por medios normales o usando algún poder. En el caso de que simplemente intente salir por piernas, su oponente podrá atacarle una vez, incluso si no dispone de la Ini. Si el personaje que intenta la huida dispone de la Ini y algún poder de movimiento instantáneo, saldrá de cuerpo a cuerpo sin problemas.

Las Tablas de Combate del *Capítulo IV* proporcionan nuevas Maniobras y Parámetros que ofrecen aún más opciones.

COMBATE A DISTANCIA

El combate a distancia, ya sea con armas de fuego, proyectiles, armas arrojadas o ataques sobrenaturales, se desarrolla de la misma manera que el combate cuerpo a cuerpo, con algunas excepciones que trataremos a continuación. Así pues, los pasos a seguir serán exactamente los mismos que hemos explicado antes,



aplicando algunas modificaciones. Los ataques sobrenaturales comparten la mayor parte de las reglas del combate a distancia, ya sea en cuanto a bonificadores y a penalizaciones, aunque, como una forma innata de combate de ciertos seres, las Tablas de Combate que se les pueden aplicar no serán las de Armas de Fuego o Proyectil.

DEFENSA CONTRA ATAQUES A DISTANCIA

Las armas que se utilizan para bloquear no son tan efectivas contra los ataques a distancia, pero aun así es posible detener proyectiles y disparos con un arma cuerpo a cuerpo. Contra armas arrojadas se reducirá la cantidad de dados que se tiran en -1D y contra armas de fuego, proyectiles y ataques sobrenaturales el penalizador será de -2D. La Pelea y las Artes Marciales solo son efectivas contra proyectiles y arrojadas, a no ser que se posea una Característica de 3 o superior, aunque esto no significa que se bloqueen los disparos, sino que se utiliza tanto el movimiento como el entorno para evitar los ataques. Todas estas penalizaciones pueden ser eliminadas con el Entrenamiento Mejora Defensiva.

Si la penalización reduce por debajo de 1D, se aplicará en su lugar un -10 a PDD por dado, dejándolo con 1D para hacer las tiradas. Si el personaje usa DP, esta se reducirá en -10 por dado.

CONTRAATAQUES CON PROYECTILES

Las armas a distancia no pueden ser utilizadas para contraatacar, por lo que no se beneficiarán de dicha regla, aunque pueden ser contraatacadas si son usadas en cuerpo a cuerpo. Un pistolero que dispare a un oponente a quemarropa que sea capaz de defenderse, podrá efectuar sin problema alguno una contra, ya que se supondrá que ha apartado el arma de un manotazo y dispone de una apertura en la guardia de su oponente.

EL ALCANCE DE LAS ARMAS

Todas las armas tienen un alcance efectivo dentro del cual pueden causar su daño completo. A partir de ahí, la potencia de las mismas decrece, resultando mucho menos efectivas y perdiendo mucha precisión. El alcance de las armas depende de un solo factor: la fuente de propulsión de las mismas.

Las armas arrojadas dependen de la fuerza del atacante, poseyendo un alcance efectivo de FUEx10 metros.

Las armas que utilizan fuentes de propulsión mecánicas (arcos, ballestas, armas de fuego) o explosivas (armas de fuego) dependen del alcance del propio arma. A dicho alcance se le aplicará un bonificador de +10 metros por cada punto de MEN del personaje superior a 1.

Los poderes a distancia, tanto Akuma, Esper u Ofuda, tienen un alcance de 20 metros por punto de MEN del usuario, a no ser que la descripción especifique lo contrario. A este tipo de alcance se le denomina Visual.

Los hechizos poseen su propio Alcance en su descripción.

Un personaje puede utilizar su PDA y daño completos hasta el total de su alcance efectivo. Es posible atacar hasta el doble de esa distancia aplicando -2D, además de reducir los daños causados a la mitad. Esta regla no se aplica a los hechizos, que no pueden superar su alcance máximo.

CADENCIA Y RECARGA

Las armas a distancia disponen de una cifra que indica la cantidad de veces que pueden ser utilizadas para atacar en un asalto. Por rápido que sea un personaje, su velocidad no afectará a un mecanismo, por lo que a la

hora de atacar estará limitado a la cadencia del mismo. Tampoco es posible disparar toda la cadencia de fuego de un arma y desenvainar otra.

Las *armas arrojadas pequeñas y medias* no tienen otro límite que la cantidad de ellas que lleve el personaje y que decida utilizar, teniendo que recargar cada 4 proyectiles en el caso de las pequeñas y cada una en el caso de las medias, al coste de 1 Acción Activa. Las armas arrojadas enormes y gigantescas siempre requieren 1 Acción Activa para cargar el objeto y nunca podrán beneficiarse de Tablas que reduzcan la recarga.

Las *armas de propulsión mecánica*, como los arcos, requieren de 1 Acción Activa para recargarlas, antes de poder hacer un nuevo ataque.

Las *armas de fuego* (y cierto tipo de armas mecánicas, como las ballestas actuales) tienen una *Cadencia (Cad)* máxima que indican cuántos ataques pueden hacerse con ellas en un mismo asalto, ya sea mediante Combo o Ataque Múltiple. Así pues, un arma con una Cad 3, será capaz de disparar en tres ocasiones y un arma con una Cad 1 solamente podrá efectuar un disparo. Para un personaje que disponga de muchas Acciones, es muy aconsejable utilizar un estilo de dos armas a la vez, con lo que podrá aprovecharse de la cadencia de ambas armas. Recargar un arma de fuego requiere 1 Acción Activa.

Por muchas Acciones que posea un personaje, al agotar la cadencia de un arma, se mantendrá ocupada la mano que emplea, lo que limita sus ataques.

TOMAR COBERTURA

Cuando alguien se dedica a dispararte, lo primero que pasa por tu cabeza es poner algo entre tú y él. Para un atacante resulta mucho más difícil acertar a alguien que se parapeta tras un vehículo que a



alguien que corre hacia él. A hacer eso se le llama tomar cobertura. Para que una cobertura resulte efectiva, se requiere que el material del que esté hecho el objeto o construcción que sirve de escudo sea resistente, como un muro o un coche.

Existen varios tipos de coberturas:

Cobertura Menor. Cuando te parapetas tras la puerta de un coche, un muro o tras un árbol de forma que la mitad de tu cuerpo esté cubierta, estás bajo cobertura menor. Aplicas un -10 a la PDA de los tiradores.

Cobertura Parcial. Cuando tu barricada te cubre más de la mitad de tu cuerpo, como tras una esquina asomándote solo para disparar al estilo de las películas de gánsters, te encuentras bajo cobertura parcial. Aplicas un -20 a la PDA de los tiradores.

Cobertura Total. Cuando estás completamente oculto de la vista de tus oponentes, tu cobertura es total. En este caso no podrás ser atacado a no ser que el ataque pueda atravesar el obstáculo, pero tú tampoco estarás en condiciones de hacerlo.

MOVIMIENTO EN COMBATE A DISTANCIA

Uno de los problemas del combate con proyectiles es que el movimiento influye negativamente en todos los participantes. Esto hace que moverse sea una gran ventaja y a la vez una desventaja tremenda. Si vas corriendo a toda velocidad, a tus oponentes les costará mucho acertarte pero tú también te verás entorpecido a la hora de disparar. La siguiente tabla indica cuál es el penalizador que se aplicará por movimiento, ya sea propio o del oponente, siendo ambos acumulables.

TABLA 17.1: PENALIZADOR POR MOVIMIENTO

Puntos de Movimiento	Penalizador PDA
0-3	0
4-5	-10
6-7	-20
8-9	-30
10+	-40

Ejemplo: Mitsu está siendo perseguida por unos asesinos armados con subfusiles. Necesita llegar hasta su moto y salir de allí cuanto antes, así que se mueve a toda velocidad (Carrera) tras los coches aparcados, agachando la cabeza para ofrecer el menor blanco posible. Como se está moviendo a Movimiento 4 (40 metros por asalto) y dispone de una Cobertura Parcial, los pistoleros tendrán un penalizador de -30 (-10 por el movimiento y -20 por la cobertura). Si Mitsu quisiera devolverles el disparo, tendría que aplicar un penalizador de -10 a su PDA causado por su Movimiento.

(REGLA OPTATIVA): SI DOS PERSONAJES SE MUEVEN A LA VEZ EN LA MISMA DIRECCIÓN, EL MOVIMIENTO MENOR SE RESTARÁ AL MAYOR PARA CALCULAR LOS PENALIZADORES. LAS PENALIZACIONES POR MOVIMIENTO PROPIO SEGUIRÁN APLICÁNDOSE.

CAMBIO DE OBJETIVO

Cuando un personaje dispara sobre varios objetivos en el mismo asalto, se verá penalizado en -10 a su PDA. Esta penalización no varía sea cual sea el número de objetivos. Si se trata de disparar sobre batallones de esbirros, esta penalización no tendrá lugar. Si un personaje utiliza Movimiento Instantáneo durante el transcurso de un asalto, todos los atacantes a distancia que posean una Ini posterior a la suya se verán afectados por el penalizador de Cambio de Objetivo, siempre que dispongan de línea de tiro.

LOS MODIFICADORES A DISTANCIA

Al igual que en las situaciones de combate en cuerpo a cuerpo, también existen una serie de modificadores que deben aplicarse según sea la tesitura de que se trate. Dichas circunstancias pueden ser:

A Bocajarro. Las armas de fuego y las ballestas ganan una bonificación a su PDA de +10 por disparar a bocajarro, aunque hacer esto expone al personaje a contraataques por parte de personajes cuerpo a cuerpo.

Disparo por Sorpresa. Cuando un oponente ataca a un personaje, sin que este sea consciente, dispone de una ventaja extraordinaria llamada sorpresa. Recibirá, durante su primer ataque, un bono natural a su Efecto de Ataque de +5, recibirá +1L1 al daño e ignorará el Aguante. El defensor no podrá atacar ni contraatacar en todo el asalto a quien le haya sorprendido, ni usar poderes, ni maniobras defensivas.

TABLA 17.2. SITUACIONES DE COMBATE A DISTANCIA

Situación	Ini	Ef. Ataque	PDA	PDD
A Bocajarro			+10	
Sorpresa		+5		
Ceguera Parcial			-20	
Ceguera Completa		(ver texto)	(ver texto)	(ver texto)
Inmovilización Parcial	-2		-20	-20
Encañonar	+1D	+10		
Desenfundar	-2		-10	
Fuego Automático			+10	(ver texto)
Ráfaga Corta			(ver texto)	

Ceguera Parcial. Cuando por la razón que sea (malas condiciones de iluminación, niebla, humo, luces brillantes) un personaje no pueda ver bien a su oponente, tendrá que aplicar un modificador a su PDA de -20. Cualquier poder de sentidos aumentados anula este modificador.

Ceguera Completa. Un personaje que no puede ver a su oponente es incapaz de atacarle a distancia. Puede disparar para intentar acertarle de chiripa, pero ningún resultado inferior a un crítico le permitirá dar en el blanco (sin considerarse crítico en este caso) siempre que dispare hacia la zona en la que se encuentre. Si el oponente, aun siendo invisible, ha atacado a distancia, habrá delatado su posición lo suficiente como para ser atacado con un -30 y un 0 "fantasma" en la tirada de ataque. Si el oponente está en el alcance de un poder de Sentidos aumentados, ignora este modificador.

Inmovilización Parcial. En el caso de una Inmovilización Parcial, se aplicarán las mismas reglas que en cuerpo a cuerpo.

Inmovilización Completa. Si un personaje se encuentra totalmente incapacitado para moverse, no podrá defenderse ni atacar.

Encañonar. Alguien que ataque a un personaje por sorpresa puede decidir, en lugar de causarle daño, ponerlo en una posición de amenaza llamada encañonar, ya sea poniéndole el arma en la espalda o en la cabeza, ya sea apuntándole a pocos pasos (10 metros máximo). Esto proporciona los mismos modificadores que Amenaza en cuerpo a cuerpo. Encañonar acumula con A Bocajarro.

Desenfundar. Desenfundar un arma a distancia provoca los mismos penalizadores que hacerlo en cuerpo a cuerpo. Las armas arrojadas ignoran los penalizadores a PDA y a la Ini, ya que se sacan y se lanzan en el mismo movimiento.

Fuego Automático. Las armas automáticas pueden utilizarse para barrer un área atacando a varios objetivos o para coser a balazos a un único objetivo. En el primer caso, el personaje podrá atacar a los blancos que estén en un rango de 120 grados en su línea de tiro siguiendo una línea recta entre dos puntos (no podría barrer de izquierda a derecha y disparar a dos oponentes que estén a diferentes alturas pero en la misma posición), aplicando un -10 a PDA y sin excluir a nadie en dicha línea, con lo que puede existir fuego amigo. En el segundo caso, solamente acribillará al mismo objetivo pero recibirá unos bonificadores de +10 a su PDA y +1D al ataque además de incrementar el daño en +1L1 al efectuar esta maniobra. Las penalizaciones por movimiento del tirador se doblan al efectuar esta clase de disparo, ya que se necesita cierta estabilidad para ejecutarlo apropiadamente.

Ráfaga Corta: Las armas automáticas disparan ráfagas de tres disparos al apretar el gatillo, lo cual proporciona una buena ventaja, aunque también una seria desventaja. El primer disparo se hará con un +5 a PDA, pero a partir de ahí el retroceso del arma provocará un penalizador a la Habilidad, restando -5 a PDA a cada disparo posterior. Así, una ráfaga corta se efectuaría con +5, dos con +0, tres con -5 y así, incrementando el Daño del arma en +1L0 por cada una (que acumula con Combo para +2L0 por ráfaga). El límite de ráfagas cortas es la Cadencia del arma.

Superioridad Numérica/Flanqueo: Ambas no aplican en el combate con armas a distancia, aunque sí lo hará la Élite de los Esbirros. Si al atacar a un oponente rodeado se falla, hay 1 probabilidad en 1D por cada oponente de causar fuego amigo. En ese caso, será dicho oponente quien deba defenderse.

MANIOBRAS ESPECIALES A DISTANCIA

Además de las situaciones que provocan modificadores, los tiradores pueden utilizar una serie de maniobras básicas que fueron descritas en la parte dedicada al combate cuerpo a cuerpo. Esas maniobras son perfectamente utilizables con la excepción de Presa e Inconsciencia que no pueden ser realizadas con armas de este tipo (a no ser que se usen balas de goma o proyectiles contundentes o bien unas boleadoras para el primer caso).

Ciertas maniobras requieren de puntualizaciones:

Combate con dos armas. Un personaje puede decidir utilizar una segunda arma en su mano zurda para hacer más ataques, aprovechando su Cadencia. Un personaje capaz de realizar 4 disparos armado con una .45 deberá disponer de dos pistolas para poder efectuar los 4 disparos sumando las cadencias de ambas. Recibirá 1 Acción extra, a costa de perder 20 puntos de la PDA de combate.

Combate con Mano Zurda. Como en cuerpo a cuerpo, -20PDA **Preparar Disparo.** Si un personaje dedica Acciones en un asalto para preparar el Parámetro Apuntar y no dispara, se considerará que en asaltos sucesivos no recibirá penalizadores de Ini ni tendrá que usar Acciones para aprovecharse de los efectos de la misma. Una vez realice el disparo se usarán las reglas usuales.

ATAQUES EN ÁREA

Existe una forma especial de ataque que se aplica en unas circunstancias muy específicas. Cuando un ataque provoca una explosión o extiende sus efectos en toda una zona, afectará a varios objetivos. Como es obvio, es mucho más difícil defenderse de una agresión de este tipo que de un golpe o un disparo. ¿Cómo funciona el sistema de juego en estos casos? Primero, debemos diferenciar tres clases de área: Área Circular, Área Lineal y Área en Onda.

El Área Circular es aquella que se expande en todas direcciones desde un punto central, normalmente causada por explosiones y ciertos ataques sobrenaturales. En este tipo de ataque hemos de tener en cuenta que cuanto mayor sea el área de efecto, más complicado resultará salir de ella o tomar cobertura. Además, la potencia de la deflagración puede invalidar cualquier intento de tomar cobertura para escapar a sus efectos. Por lo tanto, hemos de seguir una serie de premisas:

- Todos los personajes que se encuentren en la misma área recibirán el ataque en base a la misma tirada de Ataque. En el caso de obtener algún 6 o efecto crítico, solo se le aplicarán los modificadores al personaje, de haberlo, en el que se centre la deflagración.

- No es posible bloquear los ataques en área circular, a no ser que se posean Características sobrenaturales (3 o superior). Aun así, el penalizador es de -1D que no se acumulará con otros penalizadores como ataques sobrenaturales a distancia o armas de fuego. Sin embargo, el penalizador de área puede ser anulado por Entrenamientos.

- La cobertura total puede proteger de los efectos de un ataque en área si el objeto tras el que se escuda el personaje es lo suficientemente resistente. En otro caso, el Director de Juego decidirá cuánto reduce el daño dicho parapeto.

El Área Lineal permite cubrir la distancia entre dos puntos, afectando a todos aquellos en su camino. Hay dos formas de usar un área lineal, efectuando un barrido o una ráfaga fijada.

- El *barrido* afecta a los personajes que se encuentren en línea recta entre dos puntos, iniciándose en cualquier lugar dentro del alcance, sin aplicar ningún penalizador. La ventaja es que se puede afectar a varios objetivos y permite discriminar fácilmente a los aliados.

- La *ráfaga centrada* centra el barrido en un solo objetivo con la intención de limitar sus posibilidades de huida, proporcionando un bonificador de +10 a PDA en incrementa el daño en +1L1. Se requiere línea de fuego libre, pues si el ataque impacta a alguien o algo en su camino, se considerará un ataque normal contra ese obstáculo. Sin embargo, este ataque impide usar Combo o Cadencia.

El Área en Onda se produce cuando se barre una zona frente al atacante que podrá atacar a los blancos que estén en un rango de hasta 120° y que se expandirá hasta un alcance igual al área, sin discriminar objetivos. El daño se reducirá a la mitad. Una Onda provoca un penalizador de -1D bajo las reglas de Área Circular.

Existe un caso especial de ataque en área. Nos referimos a los artefactos que provocan explosiones pero que no se usan con habilidades de combate, como bombas o minas. Este tipo de artefactos exigen una PR para evadir sus efectos que se incluyen en su descripción (*Ver Capítulo V*).

LIDERAZGO EN COMBATE

La habilidad de Liderazgo posee unas interesantes aplicaciones en combate. Cuando dos grupos de oponentes se enfrentan, no todo se reduce al poder en bruto; una estrategia bien trazada puede proporcionar una inmensa ventaja. ¿Cómo funciona esto en cuanto al sistema de juego?

En primer lugar requeriremos un personaje que efectúe una tirada de Liderazgo y que dé órdenes a sus tropas. Si hay otro líder en la otra facción, enfrentarán sus tiradas. El vencedor, según sea la diferencia en decenas de la tirada de Liderazgo con la de su oponente (de haberla) recibirá una Ventaja Táctica de Liderazgo que podrá emplear para mejorar las estadísticas de sus seguidores de acuerdo a las opciones listadas más adelante, que durará tantos asaltos como la diferencia en decenas entre el vencedor de la tirada y el vencido y afectará a las unidades bajo su mando hasta que esa duración expire, momento en el que se hará una nueva tirada enfrentada.

Ejemplo: Un Obersturmführer al mando una unidad de 30 soldados de Thule se enfrenta a Edward y sus compañeros. El oficial obtiene un 58 en su tirada de Liderazgo y Edward logra un triste 25. Los villanos dispondrán durante 3 asaltos de la Ventaja Táctica que decida su líder. Mala suerte.

VENTAJAS TÁCTICAS DE LIDERAZGO

Inspiración (Proporciona Infatigable 2 o lo eleva en +1)
+2 Ini
+2 a los totales de Daño
+1 al resultado de cualquier PR.
+1 Aguante
+1 a la Élite de un grupo de Esbirros.

USANDO PF EN COMBATE

En ocasiones, los personajes querrán hacer uso de sus reservas de fuerza para poner toda la carne en el asador, especialmente al enfrentarse a oponentes peligrosos, como villanos principales o lugartenientes. Para lograr esto usarán sus Puntos de Fatiga, ya sea para modificar ciertos totales o para activar sus Maniobras de Combate, que se adquieren a través de las Tablas de Combate, obteniendo así ventaja sobre sus oponentes.

A mayor sea la cantidad de PF, mayor será la capacidad de un personaje para concentrarse en el combate y focalizar sus energías

en el momento adecuado para atacar o defenderse de sus oponentes. Sacrificando PF, un personaje podrá:

- Activar ciertos poderes (ver Capítulo I).
- Activar Parámetros de Combo (ver Capítulo III)
- Añadir +2LO al daño (debe declararse antes de tirar).
- Añadir +1D a una Característica para una tirada al coste de 1PF si esta tiene un valor de 1 o de 2PF si tiene un valor comprendido entre 2 y 3. No es posible superar 4D de esta forma ni incrementar la misma característica en más de 1D.
- Añadir +1D a una tirada de Ataque o de Defensa.
- Tirar 1D extra en una PR.

En cuanto a las Maniobras de Combate, cada una está explicada en la Tabla de Combate que la otorga.

RECIBIENDO HERIDAS

Cuando un personaje es alcanzado por un ataque enemigo, sufrirá una herida más o menos grave, dependiendo de factores como la armadura que lleve, su Aguante, el tipo de arma utilizada y su propia RES. A lo largo de este apartado trataremos cosas como el **Daño**, los **Puntos de Golpe** (PG), los **Niveles de Salud**, el **Aguante** (Agu) y la **Armadura**. Todas ellas nos servirán para saber cuándo un individuo está gravemente herido, simplemente magullado o corre peligro de morir.

PUNTOS DE GOLPE

Llamamos **Puntos de Golpe** (PG) a una cifra que indica la cantidad de daño que pueden soportar los personajes antes de morir. Los seres humanos y los animales poseen un total de PG bastante limitado, pudiendo morir con un simple disparo, pero cuando hablamos de personajes del calibre de cualquier personaje sobrehumano, las cosas cambian bastante. Estos individuos tienen un nivel de resistencia mucho mayor que cualquier mortal ordinario, siendo capaces de sobrevivir a heridas que enviarían al otro barrio con completa seguridad a otro.

Los Puntos de Golpe están ligados a la Característica de RES, aunque puede haber diversos modificadores que aumenten dicha cantidad, como Ventajas, Historial y Tablas de Combate entre otras. A mayor total de PG, más difícil resultará matar al personaje.

Al crear el personaje, calculamos su Base de PG (ver Capítulo II, pág. 89). Esta puede ser modificada por la clase de campaña que tenga el Director de Juego en mente. Una campaña normal tendrá una Base de PG normal, una campaña heroica sumará +5 a la Base y una campaña épica sumará +10.

A mayor sea la Base de PG, más fácil será sobrevivir para los personajes, a no ser que se les enfrente a enemigos y retos que les sobrepasen en mucho.

LOS NIVELES DE HERIDAS

Como acabamos de explicar, los PG totales se dividen en una serie de franjas llamadas Niveles de Heridas, que indican cuál es el estado físico general del personaje. Cuantas más heridas sufra, peor será su condición y mayores las penalizaciones.

Los Niveles son los siguientes:

Magullado. El personaje ha sufrido heridas menores o contusiones que no afectan en nada su condición física. No hay nada roto ni órganos afectados, como mucho algo de sangre, rasguños o moratones.

Herido. Esto ya es algo más delicado. Las heridas son algo más serias y representan alguna costilla rota o músculos dañados. No son tan severas como para poner al personaje en riesgo de muerte, pero sí que resultan una molestia y le ralentizan considerablemente.

Grave. Esto ya son palabras mayores. Las heridas recibidas son lo suficientemente graves como para provocarle una penalización de -1D a todas sus tiradas y a su Pozo de dados.

Crítico. Un humano normal ya estaría criando malas, un personaje con capacidades sobrenaturales se encuentra lo suficientemente malherido como para alarmarse, y mucho. Puede estar sangrando a borbotones o una de sus extremidades está inutilizada, completamente destrozada, incluso arrancada, o ha recibido un impacto en la cabeza. Además, sufrirá una penalización de -2D a todas sus tiradas y a su Pozo de dados. Para decidir de qué tipo de herida se trata usa la *Tabla 21. Heridas Graves*.

Inconsciente. Si el personaje pierde PG más allá de Nivel Crítico, está en serio peligro de muerte. En primer lugar, los Onmyoji, los Esper y los Ronin quedan inconscientes directamente. Un personaje Akuma puede hacer una PR RES20 para permanecer consciente. En ese caso, no podrá moverse, pero podrá utilizar poderes para regenerarse. Además, los personajes no Akuma deberán sobrevivir a la herida (ver *La Muerte* más adelante).

Muerto. Cuando un personaje pasa de Inconsciente, estará en peligro de muerte, debiendo hacer una tirada de Resistencia Física para evitarlo. Sea como sea, si el personaje pierde 10 veces su Base de PG no habrá tirada que valga. El personaje habrá fallecido.

Un personaje no puede quedarse sin Dados por las penalizaciones. En caso de que solo le quede 1D, los dados de penalización sobrantes provocarán un -10 a su puntuación de Habilidad

En el caso de que un personaje caiga inconsciente, tardará 3D minutos en despertarse, a no ser que reciba primeros auxilios.

Para calcular la cantidad de PG que se asignarán a cada nivel, se usa el baremo de la siguiente tabla:

Nivel	Subtotal de PG	Nivel	Subtotal de PG
Magullado	Hasta Base PG x1	Crítico	Hasta Base PG x4
Herido	Hasta Base PG x2	Inconsciente	Hasta Base PG x5
Grave	Hasta Base PG x3	Muerto	Base PG x10+

Ejemplo: Edward posee una RES de 2, así como una habilidad de Desarrollo Físico de 20. Su Base de PG será 15 (5+10). Este subtotal lo asignaremos entre los Niveles de Heridas de la siguiente manera: Magullado 15, Herido 30, Grave 45, Crítico 60, Inconsciente 75. Un total considerable, ¿verdad?

Como idea general, por cada 5PG que tenga un personaje, dispondrá de la resistencia equivalente a un ser humano normal, por lo que un Akuma con 15PG en cada Nivel de Heridas será capaz de aguantar tanto daño como doce humanos antes de desplomarse.

¿Por qué tienen una base tan alta de PG los personajes? ¿Es que están hechos de otro material que los humanos, tienen la piel más dura? ¿Acaso los Esper no son físicamente “humanos normales”? Efectivamente, ciertos personajes están “hechos de otra pasta”, son mucho más resistentes gracias a sus experiencias, habilidades, capacidades sobrenaturales y a la importancia que tienen en la trama.

AGUANTE Y ARMADURA

El **Aguante** (Agu) refleja la capacidad de un personaje para resistir el daño, ya sea simplemente por lo duro que es o por su capacidad para utilizar su agilidad para minimizar los impactos. Para calcularlo usaremos la Característica de REF y el doble de la de RES. Los Esper con el poder innato de Procesador pueden utilizar su MEN en lugar de los REF.

Una vez hecha la suma, comparamos el resultado obtenido en la *Tabla 19: Aguante* y apunta dicha cantidad en el apartado dedicado a ello en la ficha de la siguiente manera: **Aguante (Total)**. Por ejemplo, si tienes un Total de 7 tu Aguante será 10(7). Esto se hace así para que puedas aplicar posteriormente cualquier bono que obtengas. La mayor ventaja del Aguante es que ignora los ataques perforantes que afectan a la Armadura. Ciertas Tablas de

Combate, Poderes y Maniobras incrementan esta puntuación. El Límite de Aguante es 6.

TABLA 19. AGUANTE

Total	Aguante	Total	Aguante
0-5	-	16-25	8
6-10	10	26-36	7
11-15	9	36+	6

La **Armadura** implica la protección que recibe un personaje por medios artificiales o sobrenaturales, como protecciones o poderes, que les permiten soportar ciertas clases de agresión, reduciendo la cantidad de daño que causan.

Existen varias clases de Armaduras:

Física: Protege contra ataques cuerpo a cuerpo, como golpes, cortes, apuñalamientos y demás agresiones.

Balística: Protege contra armas de fuego y proyectil.

Elemental: Puede ser de cinco clases, uno por cada elemento; a saber Fuego/Fuego Infernal, Metal/Veneno, Tierra/Polvo, Agua/Podredumbre y Madera/Vacío. Los elementos separados por barras utilizan la misma armadura.

Las Armaduras se miden en una cifra, seguida de la letra p en el caso de parciales, por ejemplo 5 o 5p. Una Armadura parcial puede ser ignorada aceptando un penalizador de -20 a la PDA. Así pues, una Armadura Física de 4 representa una armadura completa que resta 4 puntos de daño Físico y 4p representa una Armadura parcial que reduce 4 puntos del daño indicado. La capacidad *Perforante* anula puntos de Armadura, reduciendo su protección.

Ejemplo: Krauser, un poderoso Oni, acaba de exterminar a los guardaespaldas de un mafioso al que ha venido a interrogar. Este, acorralado, saca una pistola y comienza a disparar. Krauser lleva activado su poder Armadura Natural que le da Armadura Balística 12. El mafioso dispara dos veces para un daño de 2L1 que es reducido en -12. El aterrorizado gángster ve cómo el Akuma avanza ignorando las balas, que rebotan inofensivamente en su cuerpo.

Trataremos las Armaduras artificiales en el **Capítulo V: Armas y Equipo**. Las Armaduras de diferentes fuentes, sobrenaturales y artificiales, acumulan sus efectos.

CALCULANDO EL TOTAL DE DAÑO

Una vez que ya sabemos cuántos PG posee, es el momento de saber cuánto daño es capaz de causar tu personaje. El daño es la puntuación que cuantifica la gravedad de las heridas que puede infligir un ataque. La nomenclatura que emplearemos para expresarlo indicará cuántos dados se tiran y un Límite que indica cuántos se aplican.

Así pues, si un ataque causa 4L2, tiraremos 4D y aplicaremos solo 2D. Hay varias clases de modificadores que incrementan el daño: los que suman dados tirados (ejemplo, +1L0), los que suman dados guardados (+0L1), los que suman dados tirados y guardados (+1L1) y los que suman unidades (daño +1). En este último caso, se apuntará tras el código de daño, o sea, 4L2 pasará a ser 4L2+1.

Ejemplo: El gángster del ejemplo anterior causa un daño de 2L1. Tirará 2D y se quedará con 1D. Si obtiene un 3 y un 9, causará 9 puntos de daño.

¿Cómo hallamos el daño? El proceso que debemos seguir es muy sencillo:

Primero, debemos apuntar el daño que causa el arma que utiliza el personaje. Podrás encontrarlos en las **Tablas 29.1 y 29.2 del Capítulo V** o en el caso de Poderes o Hechizos ofensivos, cada uno lo especifica en su descripción. Ten en cuenta que las armas cuerpo a cuerpo y arrojadas modifican el daño en +1L0 por punto de FUE.

Ahora sumaremos cualquier modificador permanente al Daño del arma, ya sea provenientes de poderes o maniobras. Una vez lo tengamos, lo apuntaremos en el lugar apropiado de la ficha.

Ejemplo: Edward usa una lanza (0L2) y posee FUE2. Apuntamos en su ficha que causa 2L2. No es mucho, pero puede mejorarlo con Parámetros y Maniobras.

RESOLVIENDO EL DAÑO

Una vez un personaje consigue acertar con uno de sus ataques a un oponente, debemos resolver el daño que se le causa. Para hacerlo, tiraremos los dados y retiraremos aquellos cuyos resultados sean iguales o superiores al Aguante de la víctima. De los que queden elegimos la cantidad que permita el Límite del daño, aplicando el sumando si lo hay y restando la Armadura de la víctima, siempre que sea del tipo adecuado (ver más abajo). El resultado se aplicará a los Niveles de Heridas.

El máximo número de dados de daño que pueden tirarse son 9 aunque diversos modificadores y maniobras pueden hacer que se disponga de una cantidad mayor. Cada 3 dados por encima de 9 aumentarán en +0L1 el código de daño, para +0L1 a 12D, +0L2 a 15D, +0L3 a 18 hasta un límite máximo de 9L9.

Ejemplo: Kobalt dispara su Cañón E.G.O. para un daño de 13L3. Al superar los 9D, guarda +0L1 extra. Su daño pasa a ser 9L4.

El resultado de los dados de daño irá de 1 a 10, retirando aquellos que sean iguales o superiores al Aguante de la víctima. Si alguno de los resultados es un 6, podrá ser elegido como dado de daño y volver a tirarlo para sumarle el nuevo resultado al que no se le aplicará el Aguante y si es un nuevo 6, volverá a tirarse de nuevo. Si el Aguante es 6, es posible repetir el dado, ignorando esos 6 puntos de daño y aplicando la repetición. Si se trata de un ataque en área, se aplicará el mayor Aguante de todos los afectados.

Ejemplo: Crystal dispara a un soldado de Thule para un daño de 5L3. El Aguante del soldado es 10. Obtiene 2, 7, 7, 0 y 6, retirando el 0. Elige un 7, un 7 y un 6, tirando de nuevo y sacando un 0. El soldado recibe 30PG de heridas (7+7+6+10).

TIPOS DE DAÑO

Diferentes armas causarán diferentes clases de daño, dependiendo de la clase de heridas que provoquen. No es lo mismo un tajo de una katana, que un lanzallamas o un hechizo que congele a su víctima.

El daño que cause un ataque puede ser de tres tipos, a saber:

Físico: El daño físico es el que causan las armas, sean naturales o artificiales. Las armas arrojadas pertenecen a esta categoría. Es posible que provoque Estados Alterados según los parámetros o la fuente del ataque.

Balístico: Es el tipo de daño que causan las armas de fuego o de proyectil. Es posible que provoque Estados Alterados según los parámetros o la fuente del ataque.

Elemental: Es el daño causado por algún tipo de elemento. Normalmente lo provocan poderes o armas especiales como lanzallamas o armas tecnológicas. Según el tipo de Elemento, provocará un Estado Alterado específico (tienes más información al final de este Capítulo):

- **Agua:** Estado Alterado Congelación.
- **Fuego:** Estado Alterado Incineración.
- **Fuego Infernal:** Estado Alterado Incineración (Fuego Infernal).
- **Metal:** Estado Alterado Shock.
- **Madera:** Estado Alterado Disipación.
- **Polvo:** Estado Alterado Ceguera.
- **Putrefacción:** Estado Alterado Plaga.
- **Tierra:** Estado Alterado Aturdimiento.
- **Vacío:** Estado Alterado Disipación Mayor.
- **Veneno:** Estado Alterado Envenenamiento.

El tipo de daño indica el tipo de Armadura que puede aplicársele. Si la fuente de daño es un ataque con la capacidad *Perforante*, se reducirá la Armadura en la cantidad especificada hasta el límite máximo de la Armadura. Por tanto, una Armadura 3 sería reducida a 0 por un *Perforante* -3 o por uno -6, teniendo ambos el mismo efecto.

HERIDAS GRAVES Y AGRAVADAS

Un personaje puede recibir una Herida Grave de dos posibles maneras. La primera es llegar al Nivel de Heridas Crítico. La segunda es ser afectado por un ataque con la capacidad *Agravado* y fallar la PR RES.

En ambos casos, la mecánica para decidir la herida es la misma: acudiendo a la **Tabla 20. Heridas Graves** y efectuando una tirada de 2D sumando sus resultados, considerando los 0 como 10 y los 6 sumarán y volverán a tirarse. El resultado será comparado en la hilerá adecuada de dicha tabla y se aplicarán los efectos allí descritos (aquellos que especifiquen Daño/10 u otra fracción se redondearán hacia arriba). Ahora bien, dependiendo de la fuente de la Herida Grave su duración y recuperación variarán.

Los efectos de las Heridas Graves se mantendrán hasta que se extinga la duración descrita, hasta que se regenere la hemorragia o, en el caso de aquellas tiradas que no especifiquen una duración, hasta que se sacrifiquen 10 PG de regeneración y 1PF para hacer crecer un miembro amputado/inutilizado (o cualquier hueso u órgano). En este supuesto, los PG regenerados no se reflejarán en el Total de Heridas.

Es posible que algunas criaturas sean inmunes a ciertos efectos. Si es así, no se aplicarán. Sin embargo, las criaturas de origen Tecnológico sí que sufrirán los efectos de las Heridas Graves, adecuándolos a su particular anatomía. Una Hemorragia equivaldrá a la pérdida de fluidos o energía y una Conmoción o

Dolor equivaldrá a fallos de proceso. La Inconsciencia equivaldrá a un reinicio que tardará 1D asaltos (o a elección del DJ).

CLASES ESPECIALES DE HERIDAS

En Akuma, donde los poderes sobrenaturales son algo común, existen algunas clases especiales de daño que se aplican de formas diferentes o son necesarias para afectar a ciertas clases de criaturas.

Daño Sobrenatural: Se denomina daño Sobrenatural al que provocan ciertas clases de poderes sobrenaturales, que afectan a las criaturas a nivel físico y espiritual, destruyendo tanto cuerpo como alma. Algunas criaturas, como los Ayakashi, son inmateriales y solamente pueden ser afectadas mediante el daño Sobrenatural. Algunos poderes también proporcionan inmunidad al daño Físico, con lo que solamente se puede ser afectado por esta clase de ataques o por aquellos Elementales. Este tipo de daño se combinará con uno de los normales, como podría ser Físico/Sobrenatural, Balístico/Sobrenatural o Elemental/Sobrenatural, especificando cual es el tipo de Armadura que se aplicará. Ciertos poderes protegen de esta clase de daño en particular.

Daño Maldito: En un mundo donde las criaturas pueden regenerar sus heridas en cuestión de segundos, este tipo de daño es algo terrible, digno de provocar auténtico pavor, pues limita la capacidad de regeneración de los seres con habilidades sobrenaturales, obligándolos a hacer una PR RES15 al recibir una regeneración o curación de carácter sobrenatural, o de lo contrario la energía entrópica de la herida arruinará el intento.

Supongamos por un instante que un personaje recibe una herida de 10PG. Si dispone de un poder de regeneración podrá curar esas heridas con relativa facilidad en dos o tres asaltos, por lo

TABLA 20. HERIDAS GRAVES

Tirada	Resultado	Inconsciencia
35+	Impacto en el cuello. PR RES 15 o decapitado. Si pasa la PR recibe 3D de daño extra.	PR RES20
30 - 34	Conmoción Mayor. Debe sacrificar 2PF o requerirá una PR RES20 para permanecer consciente. Si los PF son consumidos la PR será de 15. Aún pasando la PR, Aturdimiento automático durante 1D asaltos.	PR RES15/20
25 - 29	Impacto en la Cabeza. Tira 1D: 1-2 ojo, 3-4 oído, 5-6 nariz, 7-0 mandíbula. Penalizador de -1D Percepción que implique vista/oído/olfato o imposibilidad de comunicarse.	PR RES20
23-24	Arteria Afectada. Aplica Hemorragia+++ de forma automática.	PR RES10
21-22	Impacto Espiritual. Altera el flujo espiritual de la víctima causándole la pérdida de 4D puntos de Poder	PR VOL15
20	Ataque Perfecto. El atacante recibe 1PX para su habilidad de ataque y elige entre: Traumatismo craneal. 2D extra de daño y -2PF. Hemorragia Interna. Aplica Hemorragia++ de forma automática. Oponente Cegado. La sangre cae sobre sus ojos. Ceguera Parcial 1D asaltos. Conmoción. Estado Alterado Aturdimiento automático durante Daño/10 asaltos.	PR RES15
18 - 19	Sangre y Vísceras. Tira de nuevo y añade una Hemorragia+ al nuevo resultado.	
17	Sin resuello. La herida agota terriblemente a la víctima que pierde Daño/10 PF.	PR RES10
15- 16	Tira 1D. Pierna Derecha/Izquierda (par/impar) inutilizada. Movimiento normal reducido a la mitad.	PR RES10
13 - 14	Impacto Espiritual. Altera el flujo espiritual de la víctima causándole la pérdida de 2D puntos de Poder.	PR VOL10
11 - 12	Tira 1D. Brazo Derecho/Izquierdo (par/impar) inutilizado. Si posee alas, tira 1D: par indicará un ala.	PR RES10
10	Costillas Destrozadas. Dolor (sin resistencia) hasta ser atendido o regenerarlas.	PR RES10
8 - 9	Tira 1D. Par: Herida Debilitante. La víctima pierde 1D de sus tiradas de FUE durante Daño/5 asaltos. Impar: Herida Ralentizante. La víctima pierde 1D de sus tiradas de REF durante Daño/5 asaltos.	PR RES10
6 - 7	Conmoción Menor. Estado Alterado Aturdimiento automático hasta su siguiente acción de Ini.	PR RES10
5	Tira 1D. Par: Oponente Humillado, Estado Alterado Ira+. Impar: Oponente Fatigado, pierde 2PF.	PR RES10
3 - 4	Herida Abierta. Aplica Hemorragia+ de forma automática.	PR RES10
2	Tira 1D. Par: Oponente Desarmado: el arma sale volando 1D metros. Impar: Oponente Derribado.	PR RES5

que el daño será relativamente leve. Ahora supongamos que ese personaje está aquejado de una Debilidad Mayor contra el fuego y ha sido achicharrado con un lanzallamas e intenta regenerarse. Si no obtiene una PR RES15, habrá desperdiciado el Poder o Hechizo y no recibirá beneficio alguno. Y en el caso de lograrla, sólo se curará la mitad de lo normal.

La PR RES15 no se verá modificada por bonificador alguno, con la única excepción del gasto de 1PF para tirar 1D extra.

Por si fuese poco, hay multitud de poderes que provocan este tipo de daño, incluso algunos lo provocan a niveles muy superiores. Con tiempo suficiente un personaje podrá curarse, pero eso no es una opción en mitad de un combate. La Medicina y la Curación Natural funcionan de la forma usual.

¿Cómo distinguimos el daño Maldito del normal? Al tomar nota en la ficha de una herida maldita, lo haremos de la misma forma pero apuntaremos debajo, en el apartado dedicado a ello, la cantidad de daño Maldito recibido. Así, cuando un personaje intente regenerarse y solamente le queden por sanar heridas causadas por daño Maldito, deberá seguir las reglas de regeneración de daño Maldito o no podrá curarse.

Ejemplo: Michael tiene como Debilidad Mayor el fuego. Un soldado de Thule, aterrorizado, comienza a disparar como un loco cuando nuestro amigo se arroja sobre él, con la mala fortuna de que acierta a un barril de combustible cercano. La explosión provoca a Michael 24 PG, por lo que el jugador que lo lleva los apunta en la ficha, junto a los 10 que sufrió antes, para un total de 34. Además, apunta en el apartado de daño Maldito los 24 PG, para tener en cuenta que para curarse de esas heridas deberá hacer la PR RES15. Mientras no lo haga, su contador de heridas no bajará de 24.

Los Estados Alterados asociados al daño, como pueden ser Hemorragia, Incineración, etc, no provocarán daño Maldito a no ser que el personaje posea una Debilidad que lo propicie (Debilidad Fuego e Incineración).

Daño de Sacrificio: Ciertos poderes requieren el sacrificio de PG o provocan daño de este tipo. El daño de Sacrificio no puede ser curado mediante ningún otro método que no sea curación natural, y no recibirá ningún modificador positivo que provenga de medios sobrenaturales. Este tipo de daño debe ser apuntado aparte.

CURACION Y REGENERACIÓN

Un personaje herido puede recuperarse de sus heridas de varias formas: aplicando la habilidad de Con. Medicina, mediante curación natural o por medios sobrenaturales. Todos estos remedios son útiles, pero la forma en que actúan es muy diferente. En este apartado trataremos cada una de ellas por separado y consideraremos sus resultados.

Primeros Auxilios: Esta es la forma más básica de utilizar la habilidad de Con. Medicina y sus efectos van encaminados a hacer que el herido aguante hasta que pueda recibir ayuda profesional. Los primeros auxilios sirven para cerrar hemorragias, estabilizar al herido y evitar las infecciones. Una tirada de Primeros Auxilios requerirá de un minuto de tiempo y de algo de material para vendajes, alcohol y quizá aguja e hilo. El personaje al que se ayude recuperará tantos PG como las decenas del Efecto obtenido y verá cerrada cualquier hemorragia (esto se aplicará desde el primer asalto en el que se comience el tratamiento). Una tirada de Primeros Auxilios exitosa, además, habrá desinfectado la herida y mejorará las condiciones de curación natural para esa herida. Es posible utilizar Con. Supervivencia en lugar de Con. Medicina. Primeros Auxilios ignora las reglas de Daño Maldito.

Ejemplo: Mitsu atiende a Edward que se encuentra Herido con 25 PG. Obtiene un Efecto de 51 en su tirada de Medicina, con lo que la cura 5PG, la cifra de decenas del Efecto obtenido. Edward se queda con 20PG de heridas.



Medicina: Esta es la forma correcta de utilizar la habilidad de Conocimiento Medicina. Se necesitará utilizar un botiquín y al menos 10 minutos para un personaje Magullado, 30 minutos para un personaje Herido y EfMin 30, una hora para un personaje Grave y EfMin 50 y dos horas para un personaje Crítico/Inconsciente y EfMin 70. Una tirada exitosa recuperará un 10% de las heridas recibidas, incrementando la cantidad en +10% por cada nivel de EfMin que se obtenga por encima de lo necesario. Si a un personaje se le hicieron Primeros Auxilios, se restará a dicha cantidad los PG recuperados anteriormente. Incluso si el tipo de daño es Maldito, la Medicina ignorará la PR y funcionará normalmente.

Ejemplo: Mitsu atiende a Michael, que se encuentra Herido con 32 PG. Obtiene un Efecto de 73 en su tirada de Medicina, con lo que logra superar en dos rangos el EfMin30 necesario, curándose un 30% de sus heridas. Michael recupera 9 PG, quedándose con 23 PG por sanar.

Curación Natural: La curación natural tiene lugar aun cuando no se recibe ayuda médica de ninguna otra clase. De manera natural, las heridas pueden irse curando o pueden llegar a infectarse. Los personajes Akuma son inmunes a las infecciones, pero los humanos no. Un personaje podrá recuperarse cada día si obtiene una tirada de Vigor, sanando tantos PG como la décima parte de la tirada de Vigor más su RES y aplicando los modificadores de la **Tabla 21: Curación Natural**. Si el tipo de daño es Maldito, se aplicarán las reglas pertinentes. Las roturas podrán curarse pero las amputaciones no. Por supuesto, si el resultado es negativo, el personaje recibirá tantas heridas como dicha cifra.

Ejemplo: Como resultado de la invocación de un hechizo, Mitsu ha sacrificado 10PG que debe sanar mediante Curación Natural. Tras pasar la noche en un apartamento y haber atendido su herida (pese a que la Medicina no puede mejorarla) hace una tirada de Vigor, obteniendo un 33, que le proporciona 3 puntos a los que suma su RES 2 para un total de 5. Los modificadores que pueden aplicarse son herida tratada con éxito (+2) y el paciente ha realizado esfuerzos (-2) que se anulan mutuamente.

TABLA 21. CURACIÓN NATURAL

Supuesto	Mod.
La herida no ha sido tratada	-2PG
Tirada de tratamiento fallida	-1PG
La herida ha sido tratada con éxito	+2PG
El paciente se encuentra en el nivel Herido	-1PG
El paciente se encuentra en el nivel Crítico o peor	-2PG
El paciente ha sido hospitalizado	+2PG
El paciente ha realizado esfuerzos	-2PG
Daño Maldito en paciente humano	-5PG

Curación Sobrenatural y Regeneración: Ciertos poderes permiten a un personaje regenerar sus heridas. Así estas, las heridas sanarán a gran velocidad a través de la estimulación del crecimiento de las células mediante la energía sobrenatural. Este tipo de curación no deja cicatrices, además de poder llegar a curar órganos y huesos, así como amputaciones. Las reglas de cada poder están explicadas en sus respectivas descripciones. Si el tipo de daño es Maldito, se aplicarán las reglas pertinentes.

Para regenerar un miembro perdido (u otra parte como un ojo, la lengua...), un personaje deberá invertir 10PG de regeneración del poder en cuestión (que no se reflejarán en los PG) y sacrificar 1PF que representa el esfuerzo al que se ve sometido su organismo. Cada día tras una amputación requerirá una PR RES5 más los días transcurridos para que surta efecto.

Las Curaciones y Regeneraciones sobrenaturales aplican una bonificación de +1 por cada 30 puntos de Desarrollo Físico, pero esta no podrá superar la puntuación de curación. Por ejemplo, si se tiene Des. Físico 90 y se recibe una Curación sobrenatural de 2, esta pasará a ser 4. Si un personaje se beneficia de más de un efecto de Curación/Regeneración en el mismo asalto, deberá gastar 1PF por cada uno para reflejar el efecto dañino en el cuerpo al forzar la replicación celular.

Incansable no podrá ser utilizado con cualquiera de estos efectos.

LA MUERTE

Durante las aventuras que correrán los personajes, inevitablemente recibirán heridas. Si las cosas van muy mal, estas se irán acumulando hasta llegar a superar el Nivel de Heridas Inconsciente. Cuando las heridas sobrepasan este límite, se considerará que un oscuro ser armado con una guadaña hace su aparición y se llevará al personaje a la tumba, en sentido figurado. El personaje habrá palmado, se habrá ido al otro barrio o se habrá ganado una parcela con jardín, como prefieras decirlo. El caso es que estará muerto y esto significa la pérdida del personaje sin remisión alguna.

En Akuma, la muerte es permanente y no existen rituales que permitan resucitar a un personaje muerto. La necromancia tiene un efecto parecido a esto, pero tan solo anima algo muerto, no le insufla auténtica vida.

¿En qué momento exacto muere un personaje? Volvamos atrás un momento. Todo personaje posee un total de PG que, de excederse, indicará que el personaje se encuentra en peligro de muerte. Si debido a una herida se sobrepasa dicho total, deberá regenerarse de inmediato a una cantidad de PG inferior a dicho límite o la muerte se lo llevará al inicio del siguiente asalto a no ser que pueda efectuar una tirada de Resistencia Física con un EfMin igual a la cantidad de PG con los que supere el Nivel de Heridas Inconsciente, siendo la diferencia resultante entre el Efecto conseguido y los PG negativos los asaltos que transcurrirán hasta la muerte del personaje. Una vez esto ocurra, es irrevocable.

Los Akuma pueden aguantar con más facilidad, pues al poder permanecer conscientes tendrán la opción de usar poderes para regenerarse, además de que no necesitarán hacer una tirada de Resistencia Física para sobrevivir. Aun así, morirán si llegan a un total de heridas en negativo igual a sus PG totales.

Por supuesto, si un personaje está bajo un Estado Alterado que provoque daño cada asalto, como Hemorragia o Incineración, morirá igualmente al alcanzar dicho total negativo.

Ejemplo: Edward ha recibido una serie de heridas que suman 102PG, lo que supera su total de 81PG, pasando a estar en -21. Deberá hacer una PR RES20 para seguir consciente. Un personaje no Akuma deberá efectuar una tirada de Res.Física con EfMin 21. Supongamos que el Efecto obtenido sea 43, el personaje aguantará 22 asaltos más antes de morir por el shock y la pérdida de sangre.

OTRAS FORMAS DE RESULTAR HERIDO

Además de las heridas producidas durante el combate, se pueden enumerar una gran cantidad de casos en los que un personaje puede resultar herido o incluso muerto. Aunque no son propiamente parte del combate, vamos a dedicar algo de tiempo a describirlas, ya que pueden llegar a tener lugar tanto durante la vida diaria como en el transcurso de una pelea. En estas descripciones, cuando se defina una cantidad de dados de daño, se tirarán y se sumarán todos ellos.

Asfixia: Los seres vivos necesitan aire para respirar. Cuando un personaje se encuentra privado de dicho elemento, empezará a ahogarse. Para evitarlo hará una PR RES5, aumentando la dificultad cada asalto en +1 hasta que falle o consiga respirar de nuevo. En el momento en el que falle, el personaje comenzará a sufrir daño por asfixia, perdiendo un Nivel de Heridas por asalto hasta Inconsciente. Entonces se desmaya y muere a no ser que se le practique el boca a boca (tirada de Conocimiento: Medicina) en una cantidad de asaltos igual o inferior a su RES+2. Los niveles perdidos se recuperan tras una hora de descanso.

Si el personaje puede tomar aire antes de la privación, hará una tirada de Vigor y sumará a su RESx5 las decenas del Efecto de la misma. El resultado son los asaltos que aguantará sin respirar.

Ejemplo: Crystal tiene que bucear para salir de una cueva en la que se ha quedado encerrada. Toma aire y hace una tirada de Vigor, obteniendo un Efecto de 33. Su RES es 1 con lo que suma 3+5 = 8 asaltos. Si permanece más de 8 asaltos bajo el agua empezará a tirar por Asfixia.

Ácido: Los ácidos no son solo una fuente de daño, sino que poseen la capacidad de devorar materiales, destruyendo las Armaduras artificiales. Los ácidos causan un daño de 1D por asalto, aplicando la Armadura artificial pero destruyéndola en el proceso. A no ser que se retire, el ácido permanece 1D asaltos.

Caídas: Cuando caes desde una cierta altura sobre una superficie dura te haces daño. Es un hecho que tenemos comprobado desde que empezamos a andar y que, en ocasiones extremas, puede suponer un grave riesgo. Hay muchas formas por las que un personaje puede acabar cayéndose desde algún lugar, desde ser arrojado por la ventana durante el transcurso de un combate hasta perder la capacidad de volar o fallar un control de Atletismo mientras se intenta trepar a alguna parte. Como regla general, cada 5 metros de caída equivalen a un daño directo de 1D+3 con un límite de 9D+27 a los 45 metros de caída. Las armaduras blandas, como las gabardinas, o las sobrenaturales, como la Armadura Akuma, pueden aplicarse. Además se requiere una tirada de Atletismo con un EfMin igual al triple de los metros de caída para aplicar el Aguante al daño y reducirlo en las decenas del Efecto obtenido.

Las caídas sobre superficies blandas o aguas profundas dividen el daño a la mitad y las superficies peligrosas, como estacas o rocas lo incrementan en +50%.

Como curiosidad, la velocidad límite de un humano cayendo es de 330 metros/asalto y se tardan tres asaltos en alcanzarla (11 puntos de Movimiento en el primer asalto, 22 en el segundo y 33 en el tercero). Es posible superarla mediante poderes de vuelo.

Ejemplo: Mitsu ha sido sorprendida por una célula del Departamento 13 mientras se encontraba registrando su piso franco. Como no le apetece una pelea en términos de inferioridad 4 a 1, decide arriesgarse a salir de ahí por la ventana. Se trata de un tercer piso, unos 10 metros de altura, por lo que el daño será de

2D+6. El jugador que lleva a Mitsu declara que usará su habilidad de Atletismo para intentar reducir el daño y aplicar Aguante. Tira los dados y obtiene un 63, lo cual le permite reducir el resultado de los dados de daño en 6 puntos (las decenas de 63) y superando el EfMin30 para aplicar Aguante. El Director de Juego tira los dados sacando sendos 4, para un daño de 14 (4+4+6), a los que resta 6. El daño total es 8 ya que Mitsu no lleva armadura de tipo alguno, un daño menor. El Director de Juego declara que Mitsu corre hacia la ventana y se arroja al vacío, retorciéndose en el aire para rebotar en un toldo y caer de espaldas sobre el techo de un Ford Focus aparcado al lado. Se levanta dolorida y corre hacia su motocicleta mientras los agentes del KSB se preguntan quién era esa loca.

Enfermedades: Las enfermedades a las que pueden estar expuestos los personajes en Akuma son las mismas que en nuestro mundo, pero al poder estar inmersos en tramas de carácter apocalíptico pueden terminar encontrándose con armas biológicas y virus extraños. Para saber si un personaje cae enfermo, el Director de Juego deberá determinar el factor de dificultad dependiendo de la exposición del personaje a la causa de contagio. Con dicho nivel, hará una PR RES oculta para saber si, tras el tiempo de incubación, manifiesta la enfermedad, con un posible EfMin dependiendo de la facilidad con la que se propaga.

Si lo hace, puede haber dos tipos de convalecencia, leve y grave, según una nueva PR RES que exigirá un EfMin variable; de obtenerlo se pasará una convalecencia leve y de fallar se pasará una grave. La curación dependerá de la habilidad de Conocimiento: Medicina de algún especialista y de que la enfermedad sea curable por la medicina moderna. Por supuesto, puede ocurrir que unos personajes sean infectados por algún arma biológica y que el obtener una posible cura sea parte de una emocionante trama. El EfMin de la convalecencia se reduce en las decenas del Efecto de una tirada de Conocimiento: Medicina.

III
TABLA 22: ENFERMEDADES

Tipo	Contagio	Gravedad	EfMin
Levemente contagiosa	5	Leve	5
Contagiosa común	10	Normal	10
Altamente contagiosa	15	Grave	15
Extremadamente contagiosa	20	Letal	20

Ejemplo: Michael se ha visto expuesto a un virus gripal extremadamente contagioso. Deberá hacer una PR RES20 para evitar verse afectado. Si no logra evitarlo, la enfermedad posee

TABLA 25: VENENOS Y GASES

Veneno	Exposición	Pot	Activación	Efecto	Efecto Secundario
Gas Sarín	Inhalación	15	20 asaltos	Coma y muerte tras 1D minutos	Vómitos, nauseas. Debilidad 24 horas
Tetrodotoxina	Ingestión	20	1 hora	Parálisis y muerte en 6 horas	Parálisis Parcial 7-RES días
Cianuro	Ingestión	15	20 asaltos	PCR en 3D minutos	Cefaleas, vértigos. Debilidad 1D horas
Zyklon B (HCN)	Inhalación	15	1D+RES asaltos	PCR en 2D minutos	Cefaleas, vértigos. Debilidad 1D minutos
Estricnina	Inh/Iny/Ing	15	1Dx3 minutos	Fallo respiratorio en 1Dx10 minutos	Problemas respiratorios. Fatiga 1D horas
Amatoxina	Ingerida	15	3 horas	Diarrea, vómitos, PCR en 48h	Debilidad 24 horas
Curare	Inyección	12	2D+RES asaltos	PCR en 2D+10 horas	Parálisis menor 1D minutos
Tranquilizantes	Ingestión	15	2 minutos	Inconsciencia 1D+2 horas	Debilidad 2D horas
Narcótico	Inyección	10	10 asaltos	Inconsciencia 1D horas	Aturdimiento 2D minutos
Gas Narcótico	Inhalación	12	1D asaltos	Inconsciencia 1D horas	Alucinaciones 1D minutos
Viuda Negra	Inyección	12	15 minutos	Dolor (-20) 1D días	Molestias 1D/2 días
Escorpión	Inyección	10	30 minutos	Dolor (-10) 5D horas	Fiebre alta, Debilidad 1D horas
Serpiente cascabel	Inyección	15	1D asaltos	PCR en 4D+50 minutos	Debilidad 1D horas
Cobra	Inyección	15	1D asaltos	PCR en 3D horas	Parálisis menor 3D horas
Serpiente Coral	Inyección	15	1D asaltos	Insuficiencia renal en 1D+2 horas	Molestias, Debilidad 2D horas
Mamba Negra	Inyección	20	1D/2 asaltos	PCR en 1D+RES asaltos	Debilidad 5D horas

* PCR: Parada Cardiorrespiratoria

una gravedad Normal, con lo que con una PR RES10 sabremos si queda varios días bajo el estado Debilidad o si tras 6 horas de fiebre y malestares menores estará curado.

Electrocución: Si pones las manos donde no debes, puedes tener serios problemas. Vallas electrificadas, trampas, accidentes... hay muchas formas por las que puedes sufrir daño por electrocución. Una descarga eléctrica tiene dos efectos, el daño Elemental/Metal en sí (aplicando el Aguante) y el shock, que puede dejar inconsciente a la víctima, a no ser que obtenga una PR RES. Además, mientras se está electrocutando, la víctima es a su vez un conductor, por lo que se debe de extremar las precauciones si no se quiere sufrir la misma suerte al tocarla.

TABLA 23: ELECTROCUCIÓN

Tipo de Daño	Daño	PR RES
Leve (chispazo)	1D	No
Normal (cable)	2D	5
Serio (valla, trampa)	4D	10

Ejemplo: Ed ha tocado accidentalmente una valla electrificada. Recibe 4D de daño y debe hacer una tirada de Inconsciencia PR RES10.

Fuego: En ocasiones, un personaje podrá encontrarse en peligro debido a una explosión que provoque un incendio, más aún cuando muchos de los personajes Akuma pueden ser vulnerables al fuego. Hay dos factores de los que depende el grado de las quemaduras: la intensidad de las llamas y la extensión de las mismas. El daño Elemental/Fuego en este caso añade un Estado Alterado Incineración según la extensión de las quemaduras.

Para calcular el daño que produce el fuego, consulta la siguiente tabla y ten en cuenta tanto la Extensión como la Intensidad:

TABLA 24: DAÑO POR FUEGO

Extensión	EfMin	Intensidad	Daño
Menos de 10% del cuerpo	5	Antorcha	1D-5
Hasta 25% del cuerpo	10	Fogata	1D
50% del cuerpo	15	Incendio	2D
Envuelto en llamas	20	Infierno	3D

Ejemplo: Mitsu se ha quedado encerrada en un edificio ardiendo. Su única salida es atravesar un pasillo en llamas hasta una ventana donde hay una escalera de emergencia. El DJ

considera que se trata de Intensidad Infierno (3D) y que le será posible evitar que más del 50% de su cuerpo se vea expuesto al fuego, con lo que deberá hacer una PR DES15.

Venenos: En el mundo actual, los venenos son algo poco común, ya que el tipo de envenenamiento más rápido es el plomo en dosis tipo bala. Aun así, en una trama llena de conspiraciones, puede ocurrir que hagan aparición, para desesperación de quienes tengan la mala suerte de disfrutar de sus efectos. Los venenos en Akuma poseen dos parámetros, la Potencia y la Activación. La Potencia indica la dificultad de la PR RES que deberá efectuar la víctima. La Activación refleja el intervalo necesario para que los efectos de la toxina comiencen a presentarse. Si el personaje no es capaz de pasar la PR, entonces el personaje sufrirá sus plenos efectos y, en caso contrario, sufrirá los efectos secundarios indicados. La **Tabla 25. Venenos y Gases** trata los venenos más comunes a los que los personajes pueden enfrentarse. El Director de Juego es libre de crear nuevas toxinas si lo cree necesario.

Ciertos poderes pueden ayudar a los personajes a combatir los efectos de un veneno. Por otra parte, no se resiste igual una pequeña dosis de veneno que una cantidad mayor. Como regla general, posteriores aplicaciones en la misma hora incrementarán su Potencia en +2 y reducirán la activación a la mitad.

La habilidad de Con. Medicina permite tratar a la víctima de un envenenamiento, pudiendo disminuir el efecto al secundario o eliminar éste último si bate la Potencia del veneno multiplicada por 5 con el Efecto de la tirada. Es necesario aplicar el tratamiento dentro del tiempo de activación o, de lo contrario, el EfMin requerido se doblará a no ser que se disponga de un antídoto para la toxina.

Para crear y usar venenos son necesarios los Conocimientos de Química, Farmacología y, si utiliza compuestos de origen animal o vegetal, también Ciencia (especializado en Biología o Bioquímica)

DESCRIBIENDO EL COMBATE

El combate es algo emocionante y dinámico por lo que requiere de una narración cinematográfica que lo haga aún más atractivo. En esto deben colaborar tanto los jugadores como el Director de Juego. El sistema ayuda bastante a visualizar las acciones de combate, si bien es vuestra imaginación la que debe primar.

Por ejemplo, si un PNJ ataca a un personaje jugador, el Director de Juego podría declarar algo como: *“El mercenario, viéndose acorralado, se vuelve e intenta acuchillarte con un puñal”*. Si el jugador obtiene una contra, la cosa seguiría así: *“Desvió su cuchillo trazando un arco con mi antebrazo y le propino una patada doble seguida de un puñetazo ascendente a la mandíbula”*. Tras las tiradas, el Director de Juego declara: *“Tu golpe manda al pobre tipo a dos metros de distancia, donde aterriza como un saco, inconsciente y sangrando como un cerdo. Si sale de esta, su dentista se va a forrar”*.

No es necesario un lenguaje grandilocuente, simplemente una descripción rápida pero vistosa. Si os acostumbráis a hacerlo así, la diversión será mucho mayor.

ESTRUCTURAS Y OBJETOS

Cuando los personajes y sus oponentes se enfrentan, es muy probable que esos objetos que no pasan de ser simple decorado acaben haciendo de cobertura, chocando con ellos o llevándose disparos perdidos. En esos casos necesitaremos una guía que indique cuánto daño es capaz de soportar un objeto antes de resultar destruido. En el presente apartado desarrollaremos las reglas que ayudarán al Director de Juego a simular esas situaciones.

Los objetos inanimados no poseen una puntuación de PG, ya que no están vivos, sino una puntuación de **Puntos de Estructura (PE)** que determinan la cantidad de daño que pueden soportar antes de ser destruidos. Como es obvio, los poderes y hechizos que regeneren PG no les afectan. Han de ser reparados por alguien con la habilidad adecuada.

Además de los PE, los objetos poseen una segunda estadística

llamada Dureza, que representa su resistencia al daño y depende directamente del material con el que están contruidos. La madera, plásticos duros, adobe y materiales similares poseen una Dureza de 2; los ladrillos y metales comunes de escaso grosor poseen una Dureza de 4; el hormigón, piedra, cemento y similares poseen una Dureza de 6; las estructuras blindadas disponen de una Dureza de 10; finalmente, aquellas estructuras diseñadas para aguantar grandes castigos como el hormigón armado de las paredes maestras, poseen una Dureza de 15. Los ataques perforantes eliminan su puntuación de la Dureza del objeto.

El funcionamiento de la Dureza resulta similar al de la Armadura, pero con un añadido: el quintuple de su puntuación se considerará la DP del objeto (por ejemplo, una Dureza 10 representa una DP 50). Por lo demás, la Dureza se restará directamente del daño recibido. La Habilidad de Reparaciones funciona como Medicina para las estructuras, aunque el tiempo necesario para el arreglo lo definirá el Director de Juego en función de la lógica, las herramientas y los materiales que se tengan a mano. Ciertos poderes pueden reparar estructuras y objetos.

Los Bots, criaturas tecnológicas y vehículos, poseen PE pero aplican las reglas de Armadura en lugar de la Dureza. Esto es debido a que pueden usar o compartir poderes que aplican como Armadura. Aun así, no están vivos y no pueden curarse sino tan solo ser reparados.

TABLA 26. ESTRUCTURAS

Objeto	PE	Dureza
Alambrada	10	0
Puerta de Madera	20	2
Puerta de Chapa	30	4
Puerta Blindada	75	10
Rejas Metálicas	40	4
Rejas Reforzadas	60	10
Pared de Madera	30	4
Pared de Ladrillo	50	6
Muro de Hormigón	100	8
Muro de Horm. Reforzado	150	15
Árbol/Poste/Farola	25	2
Árbol Enorme	50	4
Mobiliario Pequeño	5	0
Mobiliario Medio	10	2
Roca Grande	100	10
Contenedor de Basura	30	2

Cuando un personaje decide atacar a un objeto, se considerará que este posee la Defensa Pasiva equivalente a su Dureza multiplicada por 5, a no ser que ataque a distancia. En ese caso la DP se incrementará en +40 si es diminuto (menos de 10 cms), en +20 si es pequeño (menos de 50 cms) o en +10 si es mediano (menos de 1 metro).

Las estructuras tipo muro reciben la mitad de daño de los ataques de tipo balístico, como balas o flechas, aunque la reducción se efectuará tras aplicar la Dureza del material. Además, si un muro recibe un daño en un mismo ataque igual a un cuarto de sus PE actuales, será atravesado por el arma, miembro o proyectil, aunque normalmente los materiales de una resistencia inferior a la del muro no serán capaces de atravesarlo. Un huevo no atravesará una puerta de madera ni un cuerpo humano una pared de titanio. Los ataques en área doblan el daño causado a los muros.

ESTADOS ALTERADOS

A lo largo de las aventuras, los personajes se encontrarán a menudo bajo los efectos de una serie de Estados Alterados que dificultarán sus acciones. En unas ocasiones serán el resultado de ser afectados por un poder o influencia, en otras por el uso de una droga u otra sustancia.

Los Estados Alterados causan penalizaciones o daños continuos que pueden dar la vuelta al resultado de un combate desigual si son utilizados con astucia. Generalmente, los Estados Alterados no son acumulativos consigo mismos a no ser que se especifique lo contrario, aunque es posible combinar los penalizadores procedentes de Estados Alterados diferentes.

A continuación describimos su funcionamiento.

FUNCIONAMIENTO DE LOS ESTADOS ALTERADOS

Cuando un personaje se ve afectado por un Estado Alterado deberá hacer una PR de un tipo y dificultad determinada por el Estado Alterado y su Gravedad. La Gravedad viene determinada por una serie de rangos marcados por símbolos + que puede ir de cero a cuatro y que indica la dificultad de la PR exigida.

Efecto	PR 10	Efecto+	PR 15
Efecto++	PR 20	Efecto+++	PR 25
Efecto++++	PR 30		

Al recibir un ataque que provoque un Estado Alterado, un personaje deberá hacer inmediatamente la PR que éste exija para no sufrir sus efectos, que puede ser modificada por Maniobras, hechizos, poderes u otras fuentes. En el caso de que el personaje ya se encuentre bajo dicho Estado pueden ocurrir tres cosas:

- Si la Gravedad del Estado es mayor a la que afecta a la víctima, deberá hacer una PR de la forma usual para evadir sus efectos.
- Si la Gravedad del Estado es igual o un rango inferior a la que afecta a la víctima, ésta se incrementará en un rango.
- Si la Gravedad del Estado es dos o más rangos inferior a la que afecta a la víctima, no tendrá efecto.

Ejemplo: Edward ha sido golpeado con un hechizo que causa Aturdimiento+. Deberá hacer una PR RES15 para evitar sus efectos. Si ya estuviera bajo Aturdimiento, haría la tirada igualmente. Si estuviera bajo Aturdimiento+/++ se incrementaría en un rango. Si estuviera bajo Aturdimiento+++ ignoraría el Estado Alterado Aturdimiento del hechizo, manteniendo el actual.

Una vez bajo uno o más Estados Alterados, **un personaje deberá hacer sus PR al principio de cada asalto, antes de la Declaración de Intenciones** para intentar evitar sus consecuencias. De esta forma, podrá declarar qué hará teniendo en cuenta su situación durante el asalto. **La dificultad de las PR a principio de asalto será la que indique su Gravedad, sin modificadores.**

La descripción de cada Estado Alterado indica:

- PR:** El tipo de PR que requiere para evitarlo.
- Efecto:** Los efectos que provoca.
- Resistencia:** Los beneficios que otorga pasar la PR.
 - Anula:** El Estado Alterado es eliminado.
 - Reduce:** El Estado Alterado se reduce en 1 rango.
 - Sin Efecto:** Este asalto no se recibe daño pero el Efecto Alterado seguirá en activo,

El daño recibido de los Estados Alterados *Congelación, Incineración, Plaga y Shock* se considerará Elemental del tipo adecuado y se le podrá aplicar la Armadura apropiada. El de *Envenenamiento y Hemorragia* se considerará daño físico pero no podrá aplicársele Armadura alguna.

Un personaje **solo puede verse bajo un Estado Alterado de tipo Elemental**. Dicho de otra forma, cualquier ataque Elemental (con la excepción de Disipación) anula el anterior Estado Alterado, sustituyéndolo. Un ataque de Congelación apagará una Incineración y un ataque posterior de Metal, la Congelación. Esto aplicará en función de la Gravedad, por ejemplo, Incineración reduciría Congelación++ a Congelación+.

Si se usa algún poder o gasta PF para tirar dados extra en una de sus PR a principio de asalto, se beneficiará de ello en todos aquellos Estados Alterados que exijan dicha PR.

Alucinaciones PR MEN

Efecto: El personaje no percibe con claridad la realidad, siendo asaltado por ilusiones de su subconsciente o generadas por ciertos poderes. Puede confundir unas cosas con otras o recibir un modificador "Ceguera Parcial" si son imágenes caleidoscópicas o sin sentido.

Resistencia: Anula.

Aturdimiento PR RES

Efecto: A un personaje aturdido le cuesta aclarar sus ideas y esto afecta a su capacidad de actuar, reduciendo sus totales de Ini a la mitad y perdiendo su siguiente Acción de Ataque a no ser que gaste 1PF. Mientras permanezca aturdido, el personaje no podrá usar su Concentración para hechizos o capacidad alguna. Si la víctima ya ha actuado el asalto que es aturdida, no podrá hacer una nueva PR a principio del siguiente asalto.

Resistencia: Anula.

Ceguera/Sordera PR MEN

Efecto: El personaje es incapaz de ver/escuchar con normalidad, ya sea por una causa física o por algún efecto, poder o arma. En el primer caso aplicará los penalizadores de Ceguera Completa. En el de Sordera, afectará al equilibrio, provocando un -10 a todas las habilidades físicas incluyendo combate.

Resistencia: Anula.

Congelación PR FUE

Efecto: Un personaje bajo Congelación sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle la PR (sólo al recibir el ataque) y perderá 1 Acción si falla por una cantidad igual o inferior a su FUE o tantas como dicha diferencia si es superior a dicha Característica. Si se queda sin Acciones, aún podrá defenderse con -1D.

Resistencia: Anula.

Debilidad PR RES

Efecto: Un personaje bajo el estado de Debilidad encontrará bastante dificultad para actuar con energía, recibiendo un penalizador de -1D a su Pozo y a sus tiradas físicas.

Resistencia: Anula.

Desesperación PR VOL

Efecto: Un personaje bajo Desesperación es afectado por la energía demoníaca de un Akuma que le provocará un insoportable dolor espiritual al sentirse inundado de sentimientos negativos. Consumirá 1 punto extra de Poder para activar cualquier habilidad sobrenatural por cada 5 puntos o fracción de POT o Sello del demonio y las curaciones/regeneraciones sobrenaturales se reducirán a la mitad. Desesperación no es acumulativa, y una vez resistida, la víctima será inmune a ese efecto en particular durante el resto de la escena. Las criaturas no sobrenaturales no pueden resistirse y los Akuma con alma podrán sumar su Sello al resultado de su PR.

Resistencia: Anula (toda la escena).

Disipación PR VOL

Efecto: Un personaje que se vea afectado por Disipación perderá tantos puntos de Poder como la diferencia por la que falle su PR. Si no posee puntos de poder, le drenará 1 punto de Alma temporalmente en lugar de ello.

Resistencia: Anula. En caso de fallo, Reduce.

Disipación Mayor PR VOL

Efecto: Idéntico a Disipación excepto en que también extraerá 1 punto de Alma de forma temporal. Si el personaje no posee puntos de poder, le drenará 2 puntos de Alma temporalmente.

Resistencia: Anula. En caso de fallo, Reduce.

Dolor PR RES

Efecto: Un personaje bajo el estado de Dolor recibirá un penalizador de -1D a su Pozo y todas sus tiradas causa de un intenso sufrimiento que impide la capacidad de Concentración.



Resistencia: Anula.
Envenenamiento PR RES
Efecto: Un personaje envenenado sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle su PR.
Resistencia: Reduce.

Euforia PR VOL
 El personaje se encontrará poseído por un ímpetu y un optimismo que le hará actuar sin pensar, poniendo todo su empeño en la acción que está realizando, actuando sin planificación. No podrá activar Maniobras o poderes defensivos, ni su DP ya que se sentirá invencible.
Resistencia: Anula.

Fatiga Sin PR
Efecto: Un personaje bajo el estado de Fatiga se encontrará cansado y le resultará muy difícil reunir las energías necesarias para actuar. Mientras el personaje no descanse el tiempo suficiente verá reducidas a la mitad sus Acciones y se considerará que dispone de 1D menos en su Pozo y para efectuar cualquier acción. El tiempo de descanso puede variar entre unos segundos tras esfuerzos puntuales a una noche tras esfuerzos prolongados.

Hemorragia PR RES
Efecto: Un personaje bajo el estado de Hemorragia sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle su PR. Si el personaje dedica 1 Acción y el uso de un brazo a bloquear la Hemorragia, ésta se reducirá temporalmente en 1 rango. Un torniquete (Con.Medicina/Supervivencia 50) la reducirá en 2 rangos siempre que la víctima no se mueva. Si se usa un poder regenerativo, se requerirán 2/4/6/8/10 PG (según la Gravedad) de regeneración para cerrarla, pero los PG curados no se restarán del total de heridas. Cerrarla con Medicina requiere un EfMin 10/30/50/70/90 (según la Gravedad).
Resistencia: Sin efecto.

Incineración PR REF
Efecto: Un personaje bajo el estado de Incineración estará prendido en llamas y sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle su PR. Es posible reducirla renunciando a la acción de Ataque o Defensa y gastando 2 Acciones Activas por cada Rango de Gravedad que se desee extinguir.
Resistencia: Reduce.

Incineración (Fuego Infernal) PR REF
 Este Estado Alterado es idéntico a Incineración con la diferencia de que sus llamas se avivan consumiendo a sus víctimas, a no ser que se use al menos 1 Acción Activa para apagarlas (se logre o no). Si no se usa al menos una Acción, su Gravedad se incrementa en un Rango.
Resistencia: Reduce (1 Acción).

Ira PR VOL
Efecto: El estado de Ira implica que el personaje entra en una condición de rabia contra un objetivo o cualquiera que se interponga entre ellos, al que hostigará con sus ataques más potentes sin cejar hasta su total y completa destrucción. La víctima pasará a Combate a la Ofensiva incrementando su Ini en +1d y su daño en +1/+2/+3/+4/+5 según su Gravedad. Si el personaje falla o pifia una tirada de Ataque, pasará a Ataque Total. Como beneficio, Ira permite ignorar los penalizadores por heridas, Dolor y Miedo.
Resistencia: Anula.

Miedo PR VOL
Efecto: El personaje intentará bajo todos los medios huir de la fuente del mismo, pudiendo pelear en el caso de ser acorralado, pero perdiendo -1D de todas sus tiradas, incluyendo Ataque y Defensa. Durará hasta que se pase la PR o que la causa del mismo desaparezca. Si esto no es demostrable, el personaje seguirá bajo los efectos hasta que expiren.
Resistencia: Anula.

Plaga PR RES
Efecto: Un personaje bajo el estado de Plaga sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle la PR, además de verse bajo un tremendo malestar físico que reducirá en -1D su Pozo y sus tiradas de Habilidades físicas, amén de sumar +2 a las dificultades de las PR de FUE, REF y RES.
Resistencia: Anula.

Shock PR RES
Efecto: Un personaje bajo el estado de Shock sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia por la que falle la PR (solo al recibir el ataque), además de perder -1D a su Pozo y sus tiradas de habilidades de REF y -1 Acción.
Resistencia: Anula.

TABLA 28. ESTADOS ALTERADOS

Estado Alterado	PR	Resistencia	Efecto	PR 10 / PR+ 15 / PR++ 20 / PR+++ 25 / PR++++ 30
Alucinaciones	MEN	Anula	Ceguera Parcial.	
Aturdimiento	RES	Anula	Ini/2. 1PF o pierde su Acción de ataque.	
Ceguera/Sordera	MEN	Anula	Ceguera Total / Sordera y -10 a físicas y combate.	
Congelación	FUE	Anula	Daño (al recibir). Fallo-FUE Acciones menos (min. 1).	
Debilidad	RES	Anula	-1D Pozo y Físicas.	
Desesperación	VOL	Anula (escena)	Curación/Regeneración a la mitad. +POT/5 al coste de Poder.	
Disipación	VOL	Anula (reduce)	-1 Poder por fallo.	
Disipación Mayor	VOL	Anula (reduce)	-1 Poder por fallo, -1 Alma.	
Dolor	RES	Anula	-1D a Pozo y habilidades. Anula Concentración.	
Envenenamiento	RES	Reduce	Daño.	
Euforia	VOL	Anula	Impide usar DP, poderes o Maniobras defensivas.	
Fatiga	-	-	Reduce a la mitad las Acciones y -1D a todo.	
Hemorragia	RES	Sin Efecto	Daño.	
Incineración	REF	Reduce	Daño.	
Incineración Infernal	REF	Reduce	Daño. Si no se gasta 1 Acción, +1 Rango de Gravedad y no Reduce.	
Ira	VOL	Anula	Combate a la Ofensiva, +1d Ini, de +1 a +5 Daño. Ignora Miedo, Dolor y malas heridas.	
Miedo	VOL	Anula	Huye. Si es acorralado -1D a todo, incluido Ataque y Defensa.	
Plaga	RES	Anula	Daño (al recibir). -1D a Pozo, habilidades Físicas. +2 dif. de PR FUE, REF y DES.	
Shock	RES	Anula	Daño (al recibir). -1D Pozo y habilidades de REF y -1 Acción.	

CAPÍTULO IV

TABLAS DE COMBATE



Edward y sus compañeros entraron en la Sala de Perfiles, cuyo interior contrastaba con las paredes grises del complejo, ya que en su decoración predominaba el color negro. Una mesa metálica de color plomizo, con cuatro butacas frente a ella e iluminada por una tenue luz blanca, ocupaba una posición central. Sin decir una palabra, los cuatro recién llegados avanzaron sin dilación hasta ella, tomando asiento tal y como dictaban los Protocolos de la Agencia. En ese mismo momento, una puerta a su derecha se abrió, y por ella penetró en la estancia una mujer de pelo castaño claro vestida con un traje de color rojo oscuro, el uniforme acostumbrado de los operativos E, la clase ejecutiva, los mandamases. Los cuatro la estudiaron con atención. No aparentaba más de 40 años y, por el aspecto de su figura, se mantenía en forma. Su rostro, sereno y circunspecto, podría haber llegado a ser casi amigable de no ser por su mirada, fría y hastiada. Los ojos de alguien que ha visto el infierno y a quien nada podía sorprender.

- Buenas tardes. He sido asignada como su operativo superior. Pueden dirigirse a mí como Supervisora Fouquet. Ustedes son operativos S-1 y, como tales, espero una efectividad por encima de lo normal de todos y cada uno de ustedes. Si trabajamos todos juntos y siguen los procedimientos, no deberíamos de sufrir bajas. Usted, Archer, será el líder de célula y será quien contacte conmigo y quien recibirá cualquier comunicación durante las operaciones. También espero que improvise y delegue en caso de ser necesario. Ni que decir tiene que espero un informe detallado por los cauces habituales al final de las mismas. ¿Alguna pregunta?

- ¿Cuándo empezamos a pegar tiros? – preguntó Michael mientras hacía el gesto de sostener una pistola con ambas manos.

- No tenga tanta prisa – le reprendió Fouquet mientras extraía un pequeño aparato parecido a un iPod de su bolsillo y lo depositaba sobre la mesa.

Al activar un icono en particular, una pantalla holográfica apareció ante los cuatro agentes, proyectando una serie de macabras imágenes que mostraban media docena cadáveres horriblemente desfigurados.

- Lo que están viendo son los seis cadáveres que aparecieron en la localidad italiana de Florencia en 1998. La prensa achacó las muertes a un animal salvaje escapado de la propiedad de un traficante de especies protegidas. No obstante, las autopsias revelaron restos de saliva humana en las heridas, lo cual nos alertó sobre actividad Akuma. Enviamos operativos a la zona, pero no consiguieron localizar al responsable. Por esa misma época también hubo cuatro desaparecidos de los que nunca más se volvió a saber – las imágenes cambiaron a otra serie de cadáveres con las mismas características –. Bregenz, Austria, el año pasado. Mismo modus operandi, idéntico ADN. En esta ocasión, nuestros operativos lograron tomar contacto con el asesino, pero una segunda fuerza desconocida se enfrentó a ellos. Siete operativos H-2 murieron y el S-1 que les acompañaba escapó con graves heridas. Gracias a ello pudimos efectuar la identificación – en la pantalla apareció el rostro de un hombre joven, caucásico, pelo moreno y ojos grises – Lazzaro Pieronni, casado y con dos hijos. Desaparecido en Florencia en el mismo período en que los forenses dataron los primeros cadáveres. Sospechamos que fue transformado y quedó fuera de control, siendo reclutado más tarde en Austria – la holopantalla mostró una grabación de mala calidad –. Estas imágenes fueron tomadas anteayer en el aeropuerto de Katowice, en Polonia. Como pueden ver, llegó en un vuelo procedente de Barcelona acompañado de otras dos personas; Inteligencia las ha identificado como Ignacio del Valle y Therese Lesieux, ambos desaparecidos a finales de 1999. Su misión será localizar y capturar a los tres. En caso de necesidad, están autorizados para usar fuerza letal. Todos los datos e informes de la misión están en sus paneles. Ahora diríjense a Logística y Armamento para recibir el equipo asignado a la operación. Buena suerte.

Fouquet cerró la pantalla holográfica de su panel y lo introdujo de nuevo en su bolsillo. Mike y Mitsu ya se habían levantado y se dirigían a la puerta. Crystal observaba la pantalla de su panel con indiferencia mientras los datos pasaban a toda velocidad. Ed estaba concentrado en buscar algo en particular en el perfil de misión.

- Supervisora – dijo Edward con la mirada fija en su panel - ¿Está segura de que ese hombre es peligroso? Según veo en el informe de desaparición, es un ciudadano italiano sin antecedentes de ningún tipo.

La mujer le miró fijamente. Sus ojos atravesaron a Edward y, por un momento, este pudo jurar que había visto un reflejo de emoción en ellos. ¿Pena? ¿Incredulidad? No, era comprensión.

- Revise la lista de desaparecidos, Archer. Esos tres eran su mujer y sus hijos.



“Si la manada de lobos crece demasiado, el rebaño no estará seguro. Salgamos de caza.”

Jimmy Lao, Director de Operaciones de la Agencia.

En este capítulo vamos a tratar algunos aspectos del combate que amplían las bases ofrecidas en el capítulo anterior. A la hora de combatir, no todo el mundo lo hace de la misma forma. Un experto en Kung Fu utilizará unos movimientos más rápidos y delicados que un maestro de Karate, un francotirador especializado en disparo con rifle se diferenciará de una veloz mercenaria que emplee dos pistolas para acribillar a sus objetivos, un experto en esgrima luchará de una forma totalmente opuesta a la de un gigantesco bruto armado con una viga. Es de todo esto sobre lo que vamos a tratar en los siguientes apartados.

Como hemos podido ver en los capítulos dedicados a las habilidades y al sistema de combate, existen diferentes formas de combatir, englobando cada uno una serie de armas. Aunque el sistema que utilizamos en Akuma está enfocado a lograr enfrentamientos rápidos y dinámicos, no queremos que todo se resume a tener un porcentaje y que no exista una diferenciación entre los posibles métodos de lucha de los que puede hacer acopio un combatiente en el mundo actual. Así pues, agregaremos una serie de reglas que nos permitirán diferenciar entre las peculiaridades de los estilos de unos y otros personajes, dándoles una mayor variedad. A dichas peculiaridades las llamaremos Tablas de Combate.

Ya que es posible obtener técnicas avanzadas en combate, te estarás preguntando si es factible obtener algo parecido para las Habilidades generales. No es necesario. Basta con invertir Puntos de Experiencia para mejorarlas, lo cual mejorará las posibilidades de éxito en cualquier tirada e incluso llegará a permitir tirar tres dados a los personajes que sólo posean dos.

Un personaje comienza con 1 Tabla de Combate de primer nivel, así como una posible de primer o segundo por entrenamiento.

OBTENIENDO TABLAS DE COMBATE

Las Tablas de Combate representan las ventajas que obtendrá un personaje al ir mejorando su estilo de combate por encima de la media, ya sea mediante el entrenamiento o mediante la experiencia obtenida al hacer uso de sus habilidades de combate.

Un tipo habituado a los enfrentamientos irá desarrollando un estilo basado en los puntos fuertes de su formación física e irá mejorando progresivamente su destreza. Así pues, cuando un individuo sea capaz de analizar su forma de pelear y agregue a ella los conocimientos obtenidos de la experiencia, terminará aprendiendo trucos que lo pondrán muy por encima de aquellos que hayan entrenado tanto como él pero carezcan de su veteranía en batalla.

LOS NIVELES DE LAS TABLAS

Los niveles de las técnicas determinan el avance y la comprensión de un personaje dentro de ese estilo de combate. Cuanto más alto es el nivel, mayores son los requisitos exigidos, al igual que los beneficios que proporcionan. Cuando un personaje desee aprender una técnica de una Tabla en particular, deberá de cumplir los requisitos de la misma. Las Tablas pueden poseer uno o más requisitos, ya sean Habilidades o el uso de un tipo de arma en particular, para que el personaje pueda beneficiarse de sus técnicas. Además de todo esto, deberá invertir una cantidad de Puntos de Experiencia que se indican en el *Capítulo VIII*.

Los diferentes niveles proporcionan diferentes tipos de ventajas:

Las Técnicas de Nivel 1 proporcionan, generalmente, un bonificador pasivo de alguna clase que mejora las capacidades del personaje.

Las Técnicas de Nivel 2 proporcionan distintas Maniobras de Combate, activables mediante el uso de PF o Acciones. Algunas otorgan bonificaciones pasivas directamente, mientras que otras las ofrecen a través de Posiciones de Combate.

Las Técnicas de Nivel 3 proporcionan el acceso a unos Entrenamientos especiales que incrementan mucho las posibilidades de supervivencia del personaje. Hablaremos de ellos después de las Tablas de Combate. En el caso de obtener un Entrenamiento que ya se posea, se aumentará su nivel en un rango hasta el máximo de 5. Si hay dos opciones separadas por una barra, deberá elegirse una de ellas.

LÍMITES DE LAS TABLAS DE COMBATE

Los límites de las Tablas son los acostumbrados en el sistema de juego. No pueden proporcionar bonificadores que los superen, a no ser que la descripción de la técnica en cuestión lo permita específicamente. Por otra parte, los diferentes bonos se acumularán, siempre que los requisitos se cumplan.

Un personaje solamente puede elegir diferentes tipos de armas como favoritas, pero deberá pagar cada Tabla por separado y solo podrá aprovecharse de sus bonificadores si usa el arma en cuestión.

En cuanto a la cantidad de Tablas máxima que puede adquirir un personaje, no existe mientras disponga de PX para pagarlas. Encontrarás más información en el *Capítulo VIII, Experiencia*.

LAS TABLAS DE COMBATE

A continuación se describen todas y cada una de las Tablas de Combate, con los requisitos que piden y sus respectivos árboles de técnicas. Cada una comienza por una técnica base de Nivel 1 de la que parten tres posibles ramas, cada una con sus propias elecciones en cuanto a maniobras de Nivel 2 (en ciertas tablas muy específicas las ramas son cinco). Una vez elegida la maniobra de Nivel 2, se podrá pasar a la opción de Nivel 3. De esta forma, cada luchador dispondrá de una cantidad muy amplia de elecciones a la hora de definir sus estilos de combate.

Muchas de las Tablas de Combate poseen como primer beneficio Favorito. A efectos de evitar reiteraciones inútiles, sus efectos son reproducidos a continuación:

Favorito: Representa la especialización que el personaje ha obtenido a través de incontables horas de entrenamiento con un arma predilecta de su elección. Por ejemplo, un personaje que se haya entrenado en el uso de dagas, podrá usar todas las armas de ese grupo, pero será mucho mejor con los sai, su arma favorita.

Efecto: Incrementa el daño del arma en +0L1. Funciona solo con el arma elegida y diferentes favoritos no apilan jamás.

TABLAS DE COMBATE DESARMADO

Especial: El Nivel 3 de una Tabla de arte marcial suma +0L1 a su daño que se acumula con Favorito y solo aplica una vez. Además, cada arte marcial posee su MOD y Parámetros como si de un arma se tratase que podrán combinarse *siempre que sean diferentes*. Por ejemplo, +5PDA y +5PDD combinan, pero +5PDA y +5PDA no.

TABLA: AIKIDO

Requisitos: Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Derribo, Dolor, Aturdimiento, Kata. MOD: PDD+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Armonía	Fluir
Favorito	Mano que Empuja	Contra
	Puntos Vitales	Destreza

Armonía: El arte de absorber la fuerza del oponente.

Efecto: (*Posición de Combate*) +2 a PR contra Derribo y Empujón.

Mano que Empuja: El Akido se especializa en devolver la violencia hacia el que la provoca.

Efecto: (*1 Acción*) Si consigues una Contra, suma +1 a tu PR de Derribo y añade +1L0, ambas cosas por cada punto de FUE de tu oponente.

Puntos Vitales: El cuerpo humano está repleto de puntos vitales que un púgil puede explotar, ya sean nervios, músculos u órganos internos y esta técnica los aprovecha. El personaje reduce

la resistencia de sus oponentes a sus ataques, ya que es imposible endurecer los puntos vulnerables.

Efecto: (IPF) Reduce en -1 el Aguante de tus oponentes. +5 a la dificultad de las PR de Dolor.

TABLA: ARTES MARCIALES MIXTAS

Requisitos: Pelea 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Kata, Aturdimiento, uno a elección. MOD: PDA+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Versatilidad	Potencia Física
Favorito	El Último en Caer	Endurecimiento
	Todo Vale	Ofensiva

Versatilidad: Las Artes Marciales Mixtas mezclan múltiples técnicas de otros estilos de combate para crear uno propio. Esto les proporciona una versatilidad inigualable.

Efecto: (Posición de Combate) +2 Ini, total de Daño en combate y a la dificultad de todas tus PR.

El Último en Caer: Los practicantes de AMM se entrenan para una sola cosa: ganar a cualquier precio, lo que los convierte en bestias testarudas que nunca se rinden.

Efecto: (1 Acción) Si estás bajo Dolor o penalizadores de heridas, haz una PR VOL15. Si lo logras, ignoras los penalizadores este asalto.

Todo Vale: Las Artes Marciales Mixtas beben de muchas fuentes, copiando una presa de aquí o una técnica de allá. Su repertorio es tan inagotable como sucio.

Efecto: (IPF/2PF) Este asalto puedes usar un Parámetro/Parámetro+ que normalmente no poseas, siempre que sea de cuerpo a cuerpo y de tipo Adquirible. Los Parámetros Activables no pueden ser copiados.

TABLA: BAJI QUAN (estilos de Kung Fu Físicos)

Requisitos: Pelea 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Kata, Empujón, Rápido, Preciso. MOD: PDA+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Puño de 8 Extremos	Ofensiva
Favorito	Puño Externo	Potencia Física
	Perfora como una Lanza	Velocidad

Puño de 8 Extremos: Este arte marcial se basa en golpes explosivos a corto alcance, primando potencia sobre defensa.

Efecto: (Posición de Combate) Añade Circular a tus Parámetros. Siempre que uses Combate a la Ofensiva sumas +1L0 y +2 Ini.

Puño Externo Esta técnica consiste en un entrenamiento mediante el cual un luchador incrementa la potencia de sus golpes y la solidez de sus puños y, dependiendo del estilo de lucha, también de sus piernas.

Efecto: (1 Acción) Ignoras 5 puntos de dureza de materiales. +1L0.

Perfora como una Lanza: El luchador ha aprendido cómo y donde golpear para destruir huesos, articulaciones y materiales.

Efecto: (IPF/2PF) Tu ataque causa Agravante (menor) y Hemorragia+/Tu ataque causa Agravante y Hemorragia++.

TABLA: BOXEO

Requisitos: Pelea 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Aturdimiento, Derribo, Empujón, Rápido. MOD: +3 total Aguante.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Púgil	Potencia Física
Favorito	Ahorrar Energía	Endurecimiento
	Encajar	Fluir

Púgil: Los boxeadores aprenden a golpear con dureza para aturdir a sus oponentes y tomar ventaja encadenando golpe tras golpe.

Efecto: (Posición de Combate) Si usas Fuerte en tu ataque, +FUE total de daño y +2 a la dificultad de PR de Aturdimiento.

Ahorrar Energía: A lo largo de los combates, un boxeador desarrolla cierta resistencia contra el Aturdimiento.

Efecto: (1 Acción) +2 PR contra Aturdimiento y +2 Armadura Física.

Encajar: Lo principal para un boxeador es aprender a soportar

los golpes y permanecer de pie sea como sea.

Efecto: (IPF/2PF) +1/+2 Aguante y +5/+10 a tus PR RES del asalto.

TABLA: CAPOEIRA

Requisitos: Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Circular, Derribo, Kata, Rápido. MOD: PDA+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	El Ritmo del Combate	Velocidad
Favorito	Patadas Amplias	Ofensiva
	Patadas Destructoras	Destreza

El Ritmo del Combate: La Capoeira se practica al ritmo de la música para enseñar a sus adeptos a sentir el ritmo de un combate en una especie de danza llamada Ginga. Pocos luchadores son más ágiles y rápidos que un experto en Capoeira.

Efecto: (Posición de Combate) +3 Ini. Mientras se usa esta Posición puede incorporarse de un Derribo como una Acción Pasiva o luchar desde el suelo sin sufrir penalizadores.

Patadas Amplias: La Capoeira emplea acrobacias y arcos con sus patadas para golpear a varios oponentes y mantenerlos a raya midiendo la distancia.

Efecto: (1 Acción) +5PDD. Si usas el Parámetro Circular +10PDD y no reduces el daño de las patadas..

Patadas Destructoras: Las manos se usan para crear y los pies para destruir. Este es el precepto básico de las artes marciales africanas de las que desciende la Capoeira. Las patadas de Capoeira pueden aplicar toda la inercia del movimiento y la energía de todo el cuerpo para impactar de una forma demoledora.

Efecto: (IPF/2PF) El ataque recibe +1L0 y el Parámetro Pesado+/El ataque recibe +0L1 y el Parámetro Pesado++.

TABLA: ESTILOS DE COMANDO (Krav maga, MCMAP, Sambo)

Requisitos: Artes Marciales 50, Arma: sin armas/cuchillo*.

Parámetros: Circular, Derribo, Hemorragia*. MOD: PDA+5, +1L0*.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Defensa 360°	Fluir
Favorito	Defender es Atacar	Contra
	Controlar la Situación	Ofensiva

Defensa 360°: Estos tipos de artes marciales se basan en impedir ser herido como primera prioridad. Un soldado herido no puede combatir y es una carga para sus compañeros.

Efecto: (Posición de Combate) Tus oponentes no pueden aplicar bonificadores por flanqueo o superioridad numérica, aunque sí por Élite. Siempre que uses un arma tipo Cuchillo: +2 a la dificultad de tus PR, puedes provocar Hemorragias y aplicar el MOD al daño de artes marciales (de ahí los *). El resto de Parámetros de Dagas o Cuchillos no será aprovechado a no ser que uses Combate Armado.

Defender es Atacar: La segunda prioridad de estos estilos es ocuparse de la amenaza inmediata, convirtiendo defensas en ataques, algo único entre las artes marciales.

Efecto: (1 Acción) Puedes efectuar una Contra sin superar en 10 puntos el ataque de tu oponente. Si tu oponente usa una Maniobra que incremente dicho margen, aún así le restarás -10 al total.

Controlar la Situación: Quitarle el arma al oponente y apropiarte de ella te proporciona el control de la situación, es algo que sabe todo soldado.

Efecto: (IPF) En una Contra con éxito puedes aplicar tu Parámetro Desarmar sin el penalizador de -20 a la PDA. Si logras desarmarlo, puedes decidir si el arma cae al suelo o apropiarte de ella.

TABLA: KARATE

Requisitos: Pelea 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Aturdimiento, Kata, Empujón, Preciso. MOD: +1L0.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Mano Vacía	Ofensiva
Favorito	Mano Abierta	Potencia Física
	Puño Cerrado	Endurecimiento

Mano Vacía: El Karate es un arte marcial que coordina fuerza, respiración, equilibrio y el peso corporal para convertir sus golpes en un arma tan eficaz como la espada de un Samurai.

Efecto: (Posición de Combate) +2L0 excepto en Combate Defensivo.

Mano Abierta: El Karate busca derrotar a los adversarios de un solo golpe, atacando con precisión y brutalidad.

Efecto: (1 Acción) Incrementa las dificultades de las PR de Aturdimiento, Empujón y Desmembrar en +2.

Puño Cerrado: Las técnicas de entrenamiento de Karate buscan endurecer los miembros y el cuerpo para soportar el dolor y canalizarlo en tu provecho.

Efecto: (IPF) En Combate a la Ofensiva, reduce en -2 el Aguante del oponente. En Combate a la Defensiva, +1 a tu Aguante.

TABLA: JUDO

Requisitos: Pelea 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Derribo, Dolor, Empujón. MOD: PDA+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	No Resistencia	Fluir
Favorito	Proyección	Potencia Física
	Luxación	Ofensiva

No Resistencia: El Judo enseña a ceder ante las agresiones para que la fuerza del adversario ayude a derribarlo.

Efecto: (Posición de Combate) +FUE del adversario a la dificultad de las PR de Derribo. Puedes pelear desde el suelo sin penalizaciones.

Proyección: Usando el impulso del adversario, un judoka puede desequilibrarlo y proyectarlo con sorprendente facilidad.

Efecto: (1 Acción) Añade la FUE del adversario a la dificultad de las PR de Empujón y al total de Daño.

Luxación: El cuerpo humano está repleto de puntos vitales que un púgil puede explotar a su favor, ya sean nervios, músculos u órganos internos, y esta técnica los aprovecha. El personaje reduce la resistencia de sus oponentes a sus ataques, ya que es imposible endurecer los puntos vulnerables.

Efecto: (IPF) Al aplicar una Presa con éxito, el oponente cae automáticamente bajo Inmovilización Parcial hasta el siguiente asalto a no ser que intente escapar. Si lo hace, deberá hacer una PR RES con una dificultad de 5 por FUE que posea o su brazo/pierna se romperá o quedará inutilizado 1D asaltos (a elección del atacante). Tras el primer asalto podrá intentar escapar con normalidad.



Mitsuko Fukinabe, Operativo S-1 de la Agencia.

TABLA: SAVATE

Requisitos: Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Aturdimiento, Circular, Derribo, Rápido. MOD: Ini+3

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Equilibrio y Elegancia	Velocidad
Favorito	Fouette	Ofensiva
	Redoublement	Destreza

Equilibrio y Elegancia: El origen del Savate está en los marineros franceses, que lo desarrollaron como método de entretenimiento en los barcos. Por ello, desarrollar el equilibrio era esencial.

Efecto: (Posición de Combate) Esta Posición proporciona +5 a la PR contra Derribo. Además suma +1 al total de Daño por cada Parámetro Combo.

Fouette: Una de las maniobras básicas del Savate es levantar la pierna y disparar una o más patadas como un látigo, aumentando su potencia y velocidad para golpear al oponente como una maza.

Efecto: (1 Acción) Suma +1 la dificultad de tu PR de Aturdimiento por cada Parámetro Combo.

Redoublement: El Savate permite ejecutar puñetazos y patadas múltiples de tal forma que apenas te han bloqueado uno, ya has enviado la siguiente en una suerte de sombra de la anterior, provocando la ruptura de la guardia del oponente.

Efecto: (IPF) +10PDA y +0L1. Incluso si el oponente bloquea el ataque, se llevará 1 punto de daño por cada Parámetro Combo y será afectado por todos los Estados Alterados de tipo Elemental incluidos en el ataque. La Armadura se emplea contra este daño de forma normal y no puede aplicársele Parámetro alguno excepto Crítico. Los oponentes que se defiendan de forma exitosa mediante esquiva no sufrirán daño ni los Estados Alterados de este ataque.

TABLA: TAI CHI (estilos de Kung Fu Espirituales)

Requisitos: Artes Marciales 50, Arma: sin armas.

Parámetros: Kata, Circular, Derribo, Preciso. MOD: PDD+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Espíritu Tranquilo	Fluir
Favorito	Puño Interno	Destreza
	Circulación	Defensa

Espíritu Tranquilo: El personaje sigue la filosofía de que un buen hombre no tiene enemigos y se refleja en su estilo, que es pacífico y busca la paz espiritual.

Efecto: (1 Acción) +2 a tus PR contra cualquier Estado Alterado como toda PR impuesta por un Parámetro siempre que no uses Combate a la Defensiva o Combate a la Ofensiva.

Puño Interno: Esta técnica consiste en un entrenamiento mediante el cual un luchador aprende a golpear con su Voluntad antes que con su Fuerza.

Efecto: (Posición de Combate) Siempre que no uses Combate a la Defensiva o a la Ofensiva puedes sustituir tu FUE por tu VOL solo para calcular los daños que causan tus Artes Marciales.

Circulación: El luchador ha aprendido los secretos del canal de circulación del Ki, cómo golpearlo y cómo utilizarlo en su beneficio.

Efecto: (IPF/2PF) Supera automáticamente una PR de Disipación, Euforia, Ira o Empujón. / Causas Disipación++ en tu ataque con Artes marciales o Pelea.

TABLA: COMBATE AKUMA

Requisitos: Arquetipo Akuma, Pelea o Artes Marciales 50, el poder listado en cada maniobra, Arma: sin armas. MOD: +1L0

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Arma Natural	Ofensiva
Adaptación	Elongación	Velocidad
	Miembros Extra	Contra

Adaptación: Puede utilizar el Favorito y MOD de su Pelea o Artes Marciales en caso de poseerlo. En caso contrario, considera Adaptación como Favorito.

Efecto: Adapta o proporciona Favorito.

Arma Natural: Los Akuma son capaces de crear diversas formas de armamento natural, como garras, pezuñas, cuernos, colmillos, espolones óseos, espinas o cualquier otra forma de arma corporal. No es de extrañar que con semejantes arsenales existan una serie de maniobras que aseguren un mejor uso de las ventajas que proporcionan.

Efecto: (1 Acción) Incrementa en +2 la dificultad de las PR de Desmembrar y Agravante.

Elongación: Ciertos arquetipos de Akuma son capaces de utilizar sus poderes sobrenaturales para cambiar la forma de sus cuerpos, lo cual les permite estirar sus miembros como auténticas lanzas de hueso o látigos de carne elástica, aumentando el alcance de sus ataques o usando armas que aumentan su longitud a voluntad. Mediante esta maniobra, un personaje aprende a golpear como un látigo, retrayendo sus miembros rápidamente para evitar ser contraatacado si el oponente no dispone de elongación o movimiento instantáneo. Así anula la ventaja de aquellos oponentes con una muy buena habilidad de defensa.

Efecto: (1 Acción) Impide las contras.

Miembros Extra: Algunos Akuma pueden utilizar sus poderes para disponer de miembros extra, ya sean brazos, patas, tentáculos o colas, con los que pueden luchar con una mayor efectividad. Precisamente por ello, muchos desarrollan una serie de técnicas que les permiten trabar las armas de sus contrincantes y atacar desde diferentes ángulos, desbordando sus defensas con una arrolladora acumulación de golpes.

Efecto: (1 Acción) +1D al Pozo si doblas la cantidad de miembros de tu oponente.

TABLA: EXCELIAT (Artes Marciales Esper)

Requisitos: Arquetipo Esper, Pelea o Artes Marciales, Procesador.

Parámetros: Circular, Kata, Rápido. MOD: PDA+5

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Aegis	Reducción Ofensiva
Mentat Supremor/Favorito	Bileygr	Contra
	Gungnir	Reducción Defensiva

Mentat Supremor: La base de las Artes Marciales Esper es el completo dominio de la mente y la percepción sobre la fuerza o la agilidad. No existe músculo alguno que permita superar la velocidad del pensamiento.

Efecto: (Posición de Combate) Esta Posición permite utilizar la Característica de MEN en lugar de FUE en Pelea o REF en Artes Marciales. Esto afecta a todos los totales de combate, incluyendo el Pozo, aunque al igual que Procesador no se aplica a Parámetros estrictamente físicos como carga, salto, etc..

Aegis: Un Esper puede anticiparse a los ataques enemigos analizando todos sus movimientos y calculando la dirección y sentido de los vectores para percibir la dirección lógica de cada agresión y deducir la mejor defensa.

Efecto: Si está en la Posición de Combate Mentat Supremor, incrementa su PDD en +5. Implementa dicha Posición de Combate.

Bileygr: Un Esper puede invalidar las defensas de sus oponentes analizando todos sus movimientos y deduciendo sus siguientes pasos lógicos. De esta forma, podrá atacarles de una forma más efectiva. Por contra, al centrar toda su atención en su oponente, se considera que su Habilidad de Percepción baja a la mitad con respecto al resto de oponentes.

Efecto: Si está en la Posición de Combate Mentat Supremor, incrementa su Ini, totales de Ataque y Defensa y Daño en +1 cada asalto que pelee contra el mismo oponente. Implementa dicha Posición de Combate.

Gungnir: Un Esper que domina esta rama es capaz de utilizar Mentat Supremor con cualquier tipo de arma que emplee.

Efecto: Si está en la Posición de Combate Mentat Supremor, puede usar MEN como Característica para Cuerpo a Cuerpo, Combate Armado, Armas de Fuego (REF) y Arrojadizas. Implementa dicha Posición de Combate.

TABLA: ONMYODO

Requisitos: Arquetipo Onmyoji, Pelea o Artes Marciales 50, Con. Ocultismo, Arma: sin armas.

MOD:

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Detener	Reducción Defensiva
Sellar	Golpear	Defensa
	Recitar	Puntería

Sellar: Las técnicas de combate de los Onmyoji les permiten arrojar o golpear con sus Ofuda indistintamente. De esta forma, un cazador de Akuma incrementará su efectividad al usar Ofuda, pudiendo arrojarlos mediante Artes Marciales o Pelea. Así podrá ejecutar Ofuda dentro de combos o lanzarlos sin necesidad de adquirir Arma Sobrenatural.

Efecto: (Posición de Combate) Usa Pelea o Artes Marciales tanto para arrojar Ofuda como para golpear con ellos cuerpo a cuerpo.

Detener: El Onmyoji es capaz de sincronizar sus movimientos con los de sus oponentes demoníacos, leyendo su lenguaje corporal y el flujo de su aura, usando esa información para anticipar sus ataques.

Efecto: (1 Acción) +10 PDD contra enemigos Akuma.

Golpear: El entrenamiento físico que siguen los Onmyoji está basado en reducir las diferencias físicas entre los Akuma y los miembros de su orden, entrenando para poder golpear sin pensar, utilizando su energía interna para lanzar ataques con gran precisión.

Efecto: (1 Acción) +1D Ataque contra oponentes Akuma.

Recitar: Mediante técnicas de meditación y una práctica continuada, un Onmyoji puede acelerar el proceso de reunir la energía Akuma de su Shikigami y usarla para la ejecución de un Ofuda.

Efecto: (IPF) +1D a Ini al invocar un Ofuda. Utiliza toda la acción de Ataque y no permite combinarlo con otro tipo de agresión, ya sea de combate desarmado, armado o hechizos.

TABLA: ENTRENAMIENTO MARCIAL

Requisitos: Pelea o Artes Marciales 100, Arma: sin armas.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Como el Agua	Fluir
	Como el Fuego	Ofensiva
Movilidad	Como la Tierra	Defensa
	Como el Todo	Recuperación
	Como el Viento	Mejora Defensiva

Movilidad: A través del estudio de las artes marciales, un personaje aprende a fluir con sus movimientos, encadenándolos en una letal coreografía. Al hacerlo, desarrolla una mayor movilidad.

Efecto: +1 al Total de Acción.

Como el Agua: El agua puede fluir o aplastar. Sé como el agua que corre, pues nunca se estanca.

Efecto: (1PF) +1 al Aguante durante este asalto.

Como el Fuego: El fuego es incontenible, quema o mantiene a raya. Sé como el fuego, que todo lo devora.

Efecto: (1PF) Suma un bono natural +10 a una tirada de Ataque.

Como la Tierra: La tierra se mantiene firme y siempre perdura. Sé como la tierra, que es imperturbable.

Efecto: (1PF) Suma tu RES a todas tus armaduras este asalto.

Como el Todo: La vida comprende el todo y el todo comprende la vida. Sé como el todo y tu espíritu no estará vacío.

Efecto: (1PF) Suma un bono natural de +2 a tus PR este asalto.

Como el Viento: El viento es insustancial pero puede desviar la flecha mejor lanzada. Sé como el viento, que no puede ser tocado.

Efecto: (1PF) Suma un bono natural +10 a una tirada de Defensa.

TABLAS DE COMBATE CON ARMAS

TABLA: ARMAS ENORMES

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Enorme

Especial: Es posible escoger cualquier tipo de arma de FUE.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Cobertura	Mejora Defensiva
Arma Enorme	Colisión	Potencia Física
	Contrapeso	Ofensiva

Arma Enorme: Un arma enorme es un foco de desventajas para quien no está acostumbrado a su uso, pero los que las dominan les sacan todo el partido posible.

Efecto: Durante el primer asalto de combate, proporciona +1d a Ini gracias al alcance del arma.

Cobertura: Un arma enorme permite a su usuario protegerse contra los ataques a distancia, cubriendo una buena parte de su cuerpo con ella y ofreciendo un menor blanco a los disparos. Así pues, recibirá los beneficios de una Cobertura Ligera al interponerla entre él y sus atacantes.

Efecto: (*Posición de Combate*) Proporciona Cobertura Ligera.

Colisión: No existe una palabra mejor para definir lo que produce un arma gigantesca al ser blandida con todas sus fuerzas por un personaje con fuerza sobrenatural. Cada impacto abre cráteres en el suelo, derriba muros y convierte a los humanos ordinarios en manchas rojas sobre el asfalto.

Efecto: (*1 Acción*) Suma tu FUE al total de Daño que causas.

Contrapeso: Utilizando el arma como un contrapeso, el personaje puede hacerla girar para alcanzar una mayor velocidad y así acumular más energía cinética, impidiendo bloquearla al coste de quedar al descubierto.

Efecto: (*IPF*) -10PDD a tu bloqueo, -1D al bloqueo de tu oponente si su arma no es enorme y -1 a su Aguante.

TABLA: BASTONES

Requisitos: Combate Armado 50, Arma: bastón.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Favorito	Distancia	Defensa
	Girar el Arma	Mejora Defensiva
	Mantener a Raya	Ofensiva

Distancia: El bastón es un tipo de arma de fácil manejo y muy eficiente para la defensa, ya que permite mantener la distancia con los oponentes y, de esta forma, disponer de más espacio para esquivar los ataques de una multitud de formas.

Efecto: (*Posición de Combate*) Si el oponente posee un arma más corta que la tuya, sumas un +5PDA y un +5PDD y no puede afectarte con Circular.

Girar el Arma: Uno de los usos más interesantes de los bastones es girarlos a gran velocidad, utilizando su fuerza centrífuga para desviar los ataques de los enemigos, erigiendo un muro entre ellos y el personaje.

Efecto: (*1 Acción*) Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.

Mantener a Raya: La longitud de los bastones permiten a su usuario mantener la distancia y tomar la iniciativa en los combates. Un oponente con un arma más corta se encontrará en una grave desventaja, ya que deberá exponerse a los ataques antes de poder atacar o, lo que es lo mismo, necesitará ser mucho más rápido que el personaje.

Efecto: (*IPF*) Suma +10 a tu Ini. Si ganas a tu oponente, debe hacer una PR MEN15 o le pillas fuera de guardia, ignorando su Aguante.

TABLA: CONTUNDENTES

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo, Arma: Contundente a una o dos manos.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Favorito	Ariete	Ofensiva
	Hostigar	Ofensiva
	Quebrar la Coraza	Potencia Física

Ariete: Los impactos de las armas contundentes son tan salvajes, que incrementan el daño por aplastamiento y aturden a los rivales.

Efecto: (*Posición de Combate*) En Combate a la Ofensiva, añade +2 a las dificultades de las PR de Aturdimiento y a tu total de Daño.

Hostigar: Las armas contundentes son excelentes para obligar a un oponente que se defiende con un arma a moverse en unas direcciones determinadas a causa de la fuerza de los impactos. Un oponente atrapado de tal forma, encontrará muy difícil el escapar del hostigamiento al que se ve sometido, pudiendo acabar acorralado.

Efecto: (*1 Acción*) El oponente no puede salir del combate con una maniobra de contra, a no ser que use algún tipo de Movimiento Instantáneo o desequilibre al atacante con Derribo o Empujón.

Quebrar la Coraza: Las armas contundentes son unas herramientas magníficas de destrucción. Su peso, así como su solidez, las hacen idóneas para destrozarse las armaduras más resistentes, sean naturales o sobrenaturales.

Efecto: (*IPF*) Ignora las Armaduras artificiales. Convierte en parcial la Armadura Sobrenatural del oponente, retirando -1L0 por cada punto de Armadura. Si no posees suficientes dados, es muy resistente para ti. Si el adversario puede desactivar la armadura para renovarla, deberá permanecer el siguiente asalto sin ella para poder recomponerla. Diferentes ataques no hacen acumulable este efecto.

TABLA: CUCHILLOS Y DAGAS

Requisitos: Combate Armado 50, arma: cuchillos y dagas.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Favorito	Arrojar	Puntería
	Destripador	Destreza
	Pelea Sucia	Contra

Arrojar: Una de las ventajas de los cuchillos y las dagas es su reducido tamaño y su equilibrio, que las hacen un tipo de arma arrojadiza magnífica. Mediante este entrenamiento, un personaje aprende a usarlas tanto para atacar a sus enemigos en cuerpo a cuerpo como para lanzarlas como letales proyectiles arrojadizos, usando la misma habilidad para ello. Aquellos entrenados en esta maniobra utilizan estiletos, shuriken o cuchillos mariposa (kunai).

Efecto: (*Posición de Combate*) Permite utilizar la habilidad de Combate Armado con los efectos de Arrojadizas (de tipo pequeño).



Destripador: Las armas de filo de pequeño tamaño tienen un alcance limitado y su manejo es muy diferente del uso de espadas o armas contundentes. Un entrenamiento continuado con ellas puede servir para entender las sutiles leyes que rigen su uso en combate, cómo y dónde apuñalar a los oponentes, y qué movimientos producen cortes más profundos y sangrantes.

Efecto: (1 Acción) Incrementa en +2 la dificultad de las PR de tus Hemorragias y Desmembrar.

Pelea Sucia: Las peleas a cuchillo no son para caballeros, pues lo normal es que los individuos más rastroseros sean quienes se especialicen en este tipo de arma. Nunca se debe esperar una pelea limpia de un navajero.

Efecto: (IPF) Elige uno de los siguientes efectos y añádelo a tu ataque hasta el final de asalto. Los efectos son automáticos sin resistencia que valga. Pasado el asalto, desaparecerá en el momento de Ini del oponente mediante la PR adecuada a dificultad 10.

Ceguera: Un tajo sobre los ojos que sangra profusamente.

Derribo: Una zancadilla que da con sus huesos en tierra.

Dolor: Una finta seguida de un golpe donde más duele.

TABLA: ESGRIMA

Requisitos: Combate Armado 50, Arma: cualquiera de esgrima.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Fléche	Defensa
Favorito más Remise	Prise de Fer	Destreza
	Riposte	Contra

Remise: Ya que la esgrima es un tipo de combate rápido y plagado de ataques, contraataques y fintas, es normal que disponga de técnicas que permitan cancelar las contras de los adversarios. Este movimiento consta de un segundo ataque que tiene lugar inmediatamente después de una parada de un oponente, y tiene como cometido cortar su respuesta y no perder el control del Primer Golpe.

Efecto: (Posición de Combate) Eleva en +10 la dificultad para ser contraatacado por los oponentes.

Fléche: Cuando un espadachín utiliza esta maniobra, carga su peso sobre el pie que tenga adelantado mientras lanza su cuerpo hacia delante, extendiendo el brazo del arma. El resultado es una estocada rápida como una flecha, que incrementa el alcance y la velocidad del atacante. Tras eso, continúa moviéndose hacia adelante, cruzando la distancia entre él y su adversario, pasándolo de largo sin darle la espalda, dificultando la respuesta o contraataque del mismo. Para muchos esgrimistas, se trata de un ataque sucio.

Efecto: (IPF) Eleva la diferencia para contraatacar en 10 puntos más. Suma +10 a tu Ini. Si ganas a tu oponente, le robarás la ventaja de Primer Golpe y dispondrás de +1D a tu defensa.

Prise de Fer: Una maniobra enfocada desarmar al adversario mediante un choque de las hojas que permite hacerse con el control del arma del rival, usando su propio movimiento para enviarla volando a varios metros.

Efecto: (1 Acción) Elimina el penalizador de la Maniobra Desarmar. En caso de lograrla, puedes elegir entre apropiarte del arma si tienes una mano libre o hacerla caer en un punto cualquiera hasta REF metros pudiendo bloquear a tu enemigo e impedir que avance hacia ella.

Riposte: En esgrima, Riposte significa respuesta, y es, básicamente, una parada seguida de un centelleante contraataque.

Efecto: (1PF/2PF) Con cada bloqueo exitoso conseguido este asalto, puedes hacer un Riposte. Tu oponente deberá hacer una PR REF20 o se llevará 1 punto/2 puntos de daño por cada punto de fallo, aplicando la armadura. Cada Riposte cuesta una Acción Pasiva.

TABLA: ESPADAS

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Espada.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Carnicero	Potencia Física
Favorito	Defensor	Defensa
	Esgrimista	Ofensivo

Carnicero: Las espadas han sido creadas para cortar. Utilizándolas con habilidad, es fácil abrir en canal al oponente y seguir rajándolo hasta que muera o se desangre. Esta es la filosofía de los que se especializan en esta técnica, que aprenden todo lo relativo a la ofensiva con su hoja convirtiéndose en los maestros de la carnicería.

Efecto: (Posición de Combate) Recibes el Parámetro Manejable con las espadas. Suma +1 a la dificultad de las PR de Hemorragia.

Defensor: Mediante este entrenamiento, el personaje desarrolla una maniobra que le permite defenderse de cualquier ataque, utilizando la espada a la vez como un veloz escudo y una hoja afilada que puede volverse contra el rival con facilidad a la menor oportunidad con la velocidad de una serpiente.

Efecto: (1 Acción) +5PDD. Si logras una contra, ganas +5PDA.

Esgrimista: A través de interminables horas de arduo entrenamiento, el personaje aprende a manejar el arma como si fuera una extensión de su brazo, haciéndola moverse como algo vivo, ágil y vibrante.

Efecto: (IPF) Suma +5 a la dificultad de tus PR de combate.

TABLA: ESPADONES

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Espadón.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Impacto	Ofensiva
Favorito	Ímpetu	Velocidad
	Maestro de Armas	Mejora Defensiva

Impacto: Los espadones son armas de un tamaño considerable y, aunque su uso suele estar basado en el tajo, aquellos individuos de una gran fuerza y que saben como emplearlo son capaces de aturdir a sus oponentes, además de destrozarlos. Así, en caso de que sobrevivan a la acometida, sus posibilidades de contraatacar se reducen al quedar completamente aturdidos y desorientados.

Efecto: (Posición de Combate) Proporciona el Parámetro de combo Aturdimiento. Si usa Fuerte, pasa a ser Aturdimiento+.

Ímpetu: Los espadones permiten efectuar grandes arcos de corte al atacar, dotándolos de una gran versatilidad que amortigua su mayor defecto, su tamaño.

Efecto: (1 Acción) Al usar Circular, suma +FUE al total de Daño.

Maestro de Armas: Mediante interminables entrenamientos, el personaje aprende a manejar el arma con una destreza increíble, aumentando los daños que provoca con cada golpe.

Efecto: (IPF) +10PDA. +0L1 al daño.

TABLA: ESTILOS KENJUTSU (Battojutsu)

Requisitos: Combate Armado 50, Arma: kenjutsu.

Especial: Battojutsu requiere del uso de ambas manos, por lo que no podrá beneficiarse de la Tabla de *Dos Armas*, pero sí de la tabla *Entrenamiento Marcial* de forma excepcional, además de eliminar los penalizadores referentes a desenvainar un arma.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Battojutsu	Velocidad
Favorito	Escuela	Ofensiva
	Sakki	Destreza

Battojutsu: Esta técnica de combate se basa en desenvainar el arma y herir al oponente en un solo movimiento. Es una forma de ataque muy veloz y sus adeptos se entrenan, además de en la capacidad de desenvainar rápidamente, en efectuar varios tajos una vez la espada sale de la saya o vaina.

Efecto: (Posición de Combate) El espadachín sustituye su Parámetro Manejable por Kata.

Escuela: Elige una de las siguientes escuelas que representará tu estilo de Battojutsu. Una vez elegido será inamovible.

* **Jigen Ryu.** Esta escuela se centra en el primer golpe, considerando que un verdadero guerrero vence en su primer ataque. **(1 Acción)** +1d Ini.

* **Mugai Ryu:** Esta escuela considera que el principal objetivo no es luchar, pero cuando es necesario e inevitable, debe decidirse la victoria o la derrota en el momento del desenvaine. **(1 Acción)** Ignora 1 punto de Aguante de tu oponente.

* **Itto Ryu:** Esta legendaria escuela, fundada por Itto Ittosai, basa su estilo en desarrollar la intuición para presentar los siguientes movimientos del oponente. (*1 Acción*) Si tu puntuación en Percepción supera la Frialdad de tu oponente, puedes sumar +1d Ini, +10 a tu PDA o +10PDD, a tu elección. No puedes usar Combate a la Ofensiva o a la Defensiva.

Sakki: Esta palabra significa sed de sangre y representa la forma en la que un verdadero Samurai se enfrenta al momento de la verdad, entre la vida y la muerte.

* **Jigen Ryu: (2PF)** Suma +10 Ini. Si te haces con la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe. Si tu oponente falla una PR MEN20, aplica sorpresa. Nunca vuelve a funcionar con el mismo oponente.

* **Mugai Ryu: (1PF)** Suma +5 Ini. Si te haces con la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe. Pasa a Combate a la Ofensiva. Si tu oponente falla una PR MEN15, ignora su Aguante.

* **Itto Ryu: (1PF)** Si tu puntuación en Percepción supera la Frialdad de tu oponente, puedes ganar la Iniciativa automáticamente, sumar +5 al efecto de tu tirada de Ataque y Defensa, o +0L1 al daño, a tu elección. Cada opción puede ser utilizada una sola vez por escena. No puedes usar Combate a la Ofensiva o a la Defensiva.

TABLA: ESTILOS KENJUTSU (Niten Ichi Ryu)

Requisitos: Combate Armado 50, Arma: kenjutsu (2 armas).

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Invencible Bajo el Sol	Ofensiva
Favorito	Niten Ichi Ryu	Defensa
	Nito Seiho	Destreza

Invencible Bajo el Sol: Este era el título que se daba a sí mismo un espadachín errante que aceptaba cualquier duelo para perfeccionar su estilo. Estas maniobras engloban las principales enseñanzas del estilo de kenjutsu con dos armas. Elige dos de ellas. La primera la ejecutarás a coste normal y la segunda al coste de 2PF.

Efecto: (1PF) +5 al efecto de tus tiradas de Ataque y Defensa este asalto.

Efecto: (1PF) Pasa a Combate a la Ofensiva, reduce en 2 puntos el Aguante de tu oponente y suma +2 a la dificultad de tus Hemorragias.

Efecto: (1PF) Pasa a Combate a la Defensiva y suma +2 a tu Aguante hasta final de asalto.

Efecto: (1PF) Pasa a Combate a la Ofensiva y suma +2L0 al daño y -1 al Aguante de tu oponente.

Efecto: (1PF) Traba el arma de tu oponente y recházalo con la otra para negarle la posibilidad de una Contra sin importar lo alto que sea el efecto de su Defensa.

Niten Ichi Ryu: Esta escuela engloba técnicas de combate usando dos armas, tal y como las desarrolló el legendario espadachín Miyamoto Musashi. Esto proporciona una gran ventaja al luchador al usar ambas manos, que enfoca sus habilidades contra sus oponentes con mayor efectividad.

Efecto: (Posición de Combate) Suma +5PDA o +5PDD a tu elección durante cada asalto. Si tu oponente usa una sola arma de una o dos manos, suma ambos bonos. Si no dispones de una segunda espada, puedes usar la vaina para complementar tu ataque, golpeando a tu oponente con ella o usándola para estorbarlo. En este caso, puedes elegir hacer daño no letal.

Nito Seiho: Las técnicas de combate a dos armas descritas por Musashi en el Libro de los Cinco Anillos, que le otorgaron su reputación de espadachín invencible.

Efecto: (1 Acción) Penaliza a tus oponentes en -1D a ataque o defensa contra ti durante todo el asalto, declarándolo en el momento de atacar o ser atacado. Una vez usado uno, el otro es excluido hasta el siguiente asalto.

TABLA: KENJUTSU (2 Manos)

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: kenjutsu.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Kirikaeshi	Endurecimiento
Favorito	Escuela	Ofensiva/Defensa
	Sakki	Potencia Física

Kirikaeshi: Esta técnica, una de las bases del Kendo, es una serie de golpes a la altura de la cabeza de un oponente, y se practica para desarrollar potencia física, vigor y fuerza de espíritu. La práctica continua de este ejercicio hace que los ataques sean más potentes y precisos, mejorando su manejo de la espada. Un experto en Kendo habrá alcanzado un aceptable perfeccionamiento de sus habilidades sin desarrollar malos hábitos.

Efecto: (Posición de Combate) +1 a todos tus Totales de Combate y a la dificultad de todas tus PR.

Escuela: Elige una de las siguientes escuelas que representará tu estilo de Kenjutsu. Una vez elegido será inamovible.

* **Kashima Shinto Ryu.** Esta escuela, fundada por Tsukahara Bokuden, es una de las más prestigiosas. Bokuden fue un famoso *Kensei* (santo de la espada) y desarrolló su estilo mediante el peregrinaje del guerrero, igual que otros grandes maestros como Muyamoto Musashi, llegando a ser instructor del mismísimo shogun. (*1 Acción*) Ignora 1 punto de Aguante de tu oponente.

* **Tenshin Shoden Ryu:** Esta escuela es considerada como la más distinguida tradición marcial japonesa. Según la leyenda, un Kami entregó a su fundador un pergamino que contenía la descripción divina de técnicas marciales y estrategias de guerra, llamado *Mokuroku*. Dicho pergamino aún se mantiene guardado dentro del templo *Katori*. (*1 Acción*) Suma +1 natural a tu total de Ataque, Defensa y Daño. Incrementalo en +1 extra por cada 100 en Liderazgo.

* **Yagyū Shinkage Ryu:** Esta legendaria escuela es una de las más conocidas, especialmente por sus maestros Yagyū Munenori y Yagyū Jubei. Su precepto principal es *muévete con la mente a fin de moverte con el cuerpo*. (*1 Acción*) Suma tu MEN a tus tiradas de Ataque o a tus tiradas de Daño. Si estás en Combate a la Ofensiva, súmala a ambos.

Sakki: Esta palabra significa sed de sangre y representa la forma en la que un verdadero Samurai se enfrenta al momento de la verdad, entre la vida y la muerte.

* **Kashima Shinto Ryu. (1PF)** Suma tu FUE al total de Daño, tu RES a tu Armadura y tus REF a tu Ini hasta final de asalto.

* **Tenshin Shoden Ryu: (1PF)** Pasa a Combate a la Ofensiva. Si tu oponente falla una PR MEN15, ignora el Aguante de tu oponente. Pasa a Combate a la Defensiva. Si tu oponente falla una PR MEN15, mejora tu Aguante en 2.

* **Yagyū Shinkage Ryu: (2PF)** Al principio del combate, puedes intentar leer el Ki asesino de tu oponente. Haz una PR MEN con una dificultad igual VOLx5 de tu oponente. Si lo logras, podrás anticipar sus acciones en combate y ganarás +1D a tu Pozo, elevas a 20 lo necesario para hacerte Contrás y si posees Oposición se considerará Acción Pasiva. Todos estos bonos aplicarán durante toda la escena contra ese oponente.

TABLA: GUADAÑAS

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Guadaña.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	La Hora de la Cosecha	Potencia Física
Favorito	Remolino Sangriento	Mejora Defensiva
	Segador Siniestro	Ofensiva

La Hora de la Cosecha: Las guadañas pueden ser empleadas para hacer amplios arcos al atacar, lo cual es muy útil a la hora de enfrentarse a grupos de Esbirros, que caen como la mies en la cosecha.

Efecto: (Posición de Combate) Contra Esbirros, retira tus dados tirados de daño para eliminar tantos puntos de Élite como la cantidad de dados retirados.

Remolino Sangriento: Las guadañas pueden utilizarse defensivamente como las lanzas, utilizando su fuerza centrífuga para provocar terribles heridas y a la vez desviar los ataques de los enemigos.

Efecto: (1 Acción) El Parámetro Circular no reduce el daño y suma +2 a la PR de Hemorragia. Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.

Segador Siniestro: La imagen de la muerte portando su guadaña está tan establecida en el subconsciente colectivo que ver a un adversario con una de estas armas resulta cuanto menos bastante intranquilizador. Así, haciendo una demostración de ferocidad, intimida a los oponentes.

Efecto: (1PF/2PF) Si tu oponente no posee Frialdad 50, pierde -10PDA y PDD. Puedes sustituir la Frialdad exigida por la mitad de tu puntuación en Intimidar. / *Segador Siniestro* funciona con todos los oponentes en un radio de 5m y además provoca Miedo+ durante este asalto.

TABLA: HACHAS

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 50, Arma: Hacha.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Brutalidad	Ofensiva
Favorito	Descuartizar	Pot. Física
	Hender	Ofensiva

Brutalidad: Las hachas han sido creadas para trocear. No es necesario utilizarlas con habilidad, solo cortar, rajar, amputar y despedazar con despreocupación y no tener miedo a salpicarse de sangre. Quien quiera un estilo de lucha elegante, no elegirá una de estas armas; lo hará quien quiera matar de manera brutal a sus oponentes.

Efecto: (Posición de Combate) +2 al total de Daño y a las dificultades de las PR de Hemorragia y Desmembrar.

Descuartizar: Mediante interminables horas de entrenamiento, intercaladas con un severo programa de ejercicios, el personaje aprende a manejar el arma con una brutalidad inigualable, aumentando el daño provocado con cada golpe. Esto se magnifica al elegir enormes hachas a dos manos, convirtiéndolas en terroríficas herramientas de muerte atroz.

Efecto: (1 Acción) +FUE al total de Daño. A 2 Manos, +FUE y +RES al total de Daño.

Hender: Originalmente, las hachas eran temidas por su tremenda capacidad para atravesar las armaduras, que eran inútiles contra un tipo de arma que provocaba unos daños tan masivos, pues empleaba todo su peso para aumentar la potencia del golpe.

Efecto: (1PF) Ignora la Armadura y 1 punto de Aguante del oponente.

TABLA: LANZAS

Requisitos: Combate Armado 50, Arma: lanza.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Dragón Volador	Ofensiva
Favorito	Ensartar	Destreza
	Girar el Arma	Mejora Defensiva

Dragón Volador: La lanza se caracteriza por su extensión como los bastones y el uso de la inercia para potenciar su penetración. Combinando en un estilo las estocadas de la punta y los golpes de la vara, siempre en movimiento como un Dragón Volador, hace muy difícil defenderse de sus ataques.

Efecto: (Posición de Combate) Si el oponente posee un arma más corta sumas un +10PDA y no puede afectarte con Circular.

Ensartar: La longitud de las lanzas las hace sumamente versátiles. Disponen de muchas de las ventajas de los bastones, aunque su uso es siempre más ofensivo, puesto que son un arma diseñada para el ataque. Una de las maniobras más temibles del lancero es utilizar el arma para desviar la del oponente y limitar sus movimientos, efectuando un ataque sesgado que rompe la guardia del enemigo a la vez que se dirige infaliblemente a su zona desprotegida, atravesándolo sin piedad ni miramientos.

Efecto: (1PF) Suma +10 Ini. Si ganas la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe e ignoras toda la armadura parcial de tu oponente. Si tu oponente falla una PR MEN15, +0L1 y -1 a su Aguante.



Girar el Arma: Uno de los usos que comparten las lanzas con los bastones es el girarlas a gran velocidad, utilizando su fuerza centrífuga para desviar los ataques de los enemigos como si se erigiese un muro entre ellos y el personaje.

Efecto: (1 Acción) Suma +2 a tus Armaduras hasta final de asalto.

TABLA: LÁTIGOS Y CADENAS

Requisitos: Combate Armado 50, Arma: látigo, cadena o tentáculo.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Cola de Tres Bestias	Ofensiva
Favorito	El Sabio Aguarda su Momento	Contra
	La Cola del Mono	Destreza

Cola de Tres Bestias: Estas armas son tan flexibles que bloquearlas es muy difícil. Si quien las maneja domina esta maniobra, hacerlo pasa a ser casi imposible, dado que pueden anticipar la parada y usar la flexibilidad del arma para superarla o usarla como punto de apoyo para atacar en ángulo. Incluso si la defensa es exitosa, el arma queda bloqueada.

Efecto: (Posición de Combate) Contra adversarios que bloquean, reduces su PDD en -10. Si tu oponente logra bloquearte, puedes atrapar su arma y provocaros a ambos -1D a vuestros respectivos Pozos hasta que la liberes o logre golpearte. También permite utilizar un ataque para recoger un objeto o usar el arma para engancharse a un saliente y descolgarse. El sombrero es optativo.

El Sabio Aguarda su Momento: Los látigos y cadenas permiten a su usuario mantener la distancia sobre sus oponentes, jugando con ella para mantenerlos a raya a base de rápidos movimientos circulares y violentos chasquidos.

Efecto: (1 Acción) Si logras una defensa, ganas +1D al ataque para tu contra. Si ya has atacado, ganas +1D de Ini contra tu oponente en el siguiente asalto.

La Cola del Mono: Con esta técnica, el personaje es capaz de utilizar el arma para hacer desarmar o apresar a su adversario.

Efecto: (1PF) Elimina el penalizador al usar los Parámetros Presa o Desarmar, dando igual que el oponente bloquee o esquive.

TABLA: A DOS MANOS

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo 100, Arma: A dos manos, incluyendo bastones y lanzas (estas últimas solo pueden adquirir el primer nivel).

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Aplastar	Potencia Física
Dos Manos	Oscilación	Ofensiva
	Vanguardia	Fluir

Dos Manos: Las armas a dos manos permiten al personaje aprovechar al máximo el daño que causa gracias a su fuerza física.

Efecto: Aumenta en +1L0 al daño del arma.

Aplastar: El uso de armas a Dos Manos se basa en la potencia de los ataques, más que en la habilidad o en la precisión. Un golpe lo suficientemente poderoso provocará tal cantidad de daño que, incluso sin ir dirigido a un punto vital, es muy probable que sea tan mortífero como un ataque certero. Después de todo, entre una persona con una estocada en el ojo y otra partida por la mitad, la diferencia es simplemente estética; en ambos casos, el resultado es un cadáver.

Efecto: (IPF) Reduces en 2 el Aguante de tu oponente.

Oscilación: Esta maniobra utiliza golpes tan brutales que aplican todo el peso y la inercia del arma en una dirección con un efecto devastador, para describir arcos a su alrededor y atacar a los enemigos adyacentes. Al especializarse en Oscilación, el personaje será capaz de arrasar a todos sus adversarios con la potencia de sus ataques.

Efecto: (IPF) Al combatir con Esbirros puedes retirar tus dados de daño y acabar con tantos puntos de Élite de Esbirros como dados retirados.

Vanguardia: Los personajes con armas de dos manos suelen ser los primeros en cargar contra las líneas enemigas. Por eso se entrenan para ser tropas de choque, estando preparados para matar o morir en cualquier momento.

Efecto: (IPF) +1 al Aguante hasta el final de asalto.

TABLA: COMBATE ACROBÁTICO

Requisitos: Combate Armado 100. Bastón, Látigo, Cadena, Lanza o Esgrima.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Alcance	Velocidad
Acrobacias	Destreza Verdadera	Ofensiva
	Rey Mono	Destreza

Acrobacias: Esta maniobra está enfocada a aprovechar al máximo la libertad dinámica y la distancia que proporcionan las armas requeridas para este estilo, para oponer la energía de sus movimientos a los ataques de los oponentes.

Efecto: Puedes levantarte como Acción Pasiva con una tirada Normal de Atletismo. Si posees 100% o más, no necesitarás tirar. Suma +1 a todas tus Armaduras por cada 100 puntos en Atletismo.

Alcance: El uso de los látigos y las cadenas requiere de una amplia maestría para poder beneficiarse por completo de sus ventajas, ya que aunque no son las armas más ofensivas del repertorio, sí que proporcionan una superioridad en combate gracias a su alcance.

Efecto: (IPF) Suma +10 Ini. Si te haces con la Iniciativa, te haces con el Primer Golpe. Si tu oponente logra defenderse, no podrá hacerte Contras.

Destreza Verdadera: El legendario estilo de esgrima que desarrollaron los grandes maestros españoles del Renacimiento, basado en las matemáticas. Todo movimiento en combate es susceptible de ser calculado, ya que a cada paso le sigue una acometida, debido a las limitaciones de cada estilo y cada arma.

Efecto: (IPF/2PF) Al principio del combate, puedes analizar el Estilo de tu oponente. Haz una PR MEN con una dificultad igual a su PDD/10. Si lo logras, podrás anticipar sus acciones en combate y ganarás +1D a tu Pozo, sumarás +5 a la dificultad de la PR de Riposte y si posees Oposición se considerará Acción Pasiva. Todos estos bonos aplicarán durante toda la escena contra ese oponente. Si el gasto es de 2PF aplicará contra todos los oponentes.

Rey Mono: Mediante cientos de horas de entrenamiento, un maestro marcial es capaz de coordinar su destreza manual con sus movimientos acrobáticos, de tal forma que es casi imposible decir

donde acaba el hombre y donde empieza el arma.

Efecto: (2PF) +1 Acción con Lanzas o Bastones durante toda la escena.

TABLA: DOS ARMAS

Requisitos: Cuerpo a Cuerpo/Combate Armado 100, Arma: dos favoritas.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Ataques Dobles	Ofensiva
Ambidiestro	Dos Armas	Defensa
	Parada y Contra	Contra

Ambidiestro: El continuo entrenamiento en el manejo de dos armas sirve para eliminar, con el tiempo, las dificultades de utilizar la mano zurda para combatir. Esta maniobra es muy interesante ya que es idéntica a la técnica del mismo nombre de armas de fuego, con lo que puede llevarse un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una de fuego en la otra, y así disponer de las ventajas de ambas en lo relativo a parada y alcance.

Efecto: Elimina el penalizador de mano zurda y proporciona +1 al total de Acción.

Dos Armas: Un personaje puede entrenarse en el uso de dos armas en combate, aunque el estilo puede variar entre usar dos armas diferentes o dos iguales. Elige cuál de los siguientes efectos es tu estilo de dos armas.

Efecto (Iguales): (Posición de Combate) Suma +5PDA o +5PDD a tu elección cada asalto. Si tu oponente usa una sola arma de una o dos manos, aplica ambos.

Efecto (Distintas): (Posición de Combate) Suma +5PDA o +5PDD a tu elección cada asalto. Puedes usar los Parámetros de ambas armas sin aplicar penalizador y elegir el MOD de una de ellas.

Ataques Dobles: Al utilizar dos armas, un combatiente puede encadenar sus ataques con una increíble efectividad, ya que no es tan sencillo prever los ataques de un solo arma a hacerlo con dos a la vez, por lo que son ataques mucho más difíciles de evitar.

Efecto: (IPF) +10PDA y +10PDD. +1D al Pozo.

Parada y Contra: El uso de dos armas de forma defensiva permite utilizar una serie de movimientos tanto ofensivos como defensivos, siendo la Parada y Contra uno de los más interesantes. Así, cuando un enemigo ataca con su arma, es posible detenerla con una de las dos que esgrime el personaje y usar la otra para atravesarlo en una rápida estocada.

Efecto: (IPF) Reduces en 10 puntos el efecto necesario para efectuar una Contra. +0L1 al daño en Contra.

TABLAS DE COMBATE A DISTANCIA

TABLA: ARCOS Y BALLESTAS

Requisitos: Armas de Fuego 50 (REF o MEN), Arma: Arco o Ballesta.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Arco y Carcaj	Mejora Defensiva
Favorito	Flecha y Diana	Puntería
	Ojo y Mano	Certero

Arco y Carcaj: Mediante la práctica, el personaje es capaz de aumentar el ritmo con el que extrae las flechas, reduciendo a Acción Pasiva lo necesario para recargar con otro proyectil del carcaj.

Efecto: (Posición de Combate) Reduce el coste de Recarga a 1 Acción Pasiva.

Flecha y Diana: Los personajes versados en esta técnica se especializan en aprovechar el tiempo para apuntar y disparar en el momento más apropiado para acabar con sus víctimas de un disparo.

Efecto: (1 Acción) Si el disparo es por sorpresa, incrementa el bono hasta +10 al Efecto de la tirada de Ataque y se considera *Agravante*.

Ojo y Mano: Los arcos y ballestas son armas muy versátiles y equilibradas, lo que hace que aquellos que las utilizan puedan apuntar con facilidad si poseen un pulso firme y una mente fría.

Efecto: (IPF) +Friedad/10 a la PDA. +0L1.

TABLA: ARMAS ARROJADIZAS

Requisitos: Arrojadizas 50 (FUE o REF), Arma: arrojadiza.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Dispersión	Pot.Muscular/Destreza
Favorito	Doble Lanzamiento	Certero
	Trayectoria	Puntería

Dispersión: El atacante utiliza una cantidad mayor de proyectiles de pequeño tamaño (normalmente shuriken o kunai) para asegurarse de acertar a su objetivo. Debe tenerse en cuenta que un mayor uso de proyectiles requiere una mayor reserva de los mismos. Esta maniobra es particularmente útil con arrojadizas pequeñas.

Efecto: (1PF) Lanza 4 proyectiles por ataque. +0L1 al daño causado. Las recargas cuestan 1 Acción Pasiva.

Doble Lanzamiento: Utilizar ambas manos a un tiempo, un personaje puede aumentar la cantidad de ataques.

Efecto: (Posición de Combate) Permite recargar la misma cantidad de armas con las dos manos por una sola Acción Activa e ignorar el penalizador por usar la mano zurda con arrojadizas.

Trayectoria: Como ocurre con las armas de fuego y los proyectiles, los blancos móviles provocan graves penalizaciones a los atacantes a distancia, por lo que es natural practicar algunos tipos de maniobras para reducir en lo posible esta desventaja. Para ello, se aprende a calcular la velocidad de los objetivos y potenciar la puntería, anticipándose así a su trayectoria, lo que es especialmente efectivo contra adversarios rápidos.

Efecto: (1 Acción) Elimina 10 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

TABLA: ARMAS DE FUEGO (Dos Pistolas)

Requisitos: Arma de Fuego 50 (REF), Arma: de fuego.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Disparo Doble	Certero
Favorito	Fuego Automático	Puntería
	Lluvia de Plomo	Acción

Disparo Doble: Esta técnica es la natural evolución del Desperado y requiere dos armas de una gran cadencia. Básicamente, el tirador aprende a disparar balas gemelas con sus armas durante la misma acción, mejorando el Parámetro Desperado.

Efecto: (Posición de Combate) Permite disparar ambas armas con cada Parámetro Combo. recargar ambas por una sola Acción Activa e ignorar el penalizador por usar la mano zurda con armas de fuego.

Fuego Automático: Esta técnica es muy útil para personajes con pocas acciones o que prefieran disponer de un ataque de armas de fuego extremadamente potente, ya que permite disparar dos armas de fuego automáticas y doblar los beneficios del fuego automático. El único problema es que cubre la cadencia de ambas armas, con lo que el personaje no podrá disparar más en el mismo asalto, ni siquiera cambiando de armas, ya que una ráfaga completa obliga a mantener el fuego todo el asalto.

Efecto: (1 Acción) Dobra los beneficios del fuego automático y vacía ambas armas. No acumula con Desperado.

Lluvia de Plomo: Disparando a gran velocidad, el personaje puede coser a balazos a más de un objetivo dentro de un área.

Efecto: (1PF) Puedes afectar con tus disparos a tantos oponentes dentro de un área de 1 metro de radio como la mitad de balas disparadas. Si en el área hay algún aliado y fallas, hay 5 probabilidades en 1D de que él reciba el mismo daño que las víctimas. A la hora de contar el daño que causas a tus oponentes, redúcelo en -1L1. No puede ser utilizado con Fuego Automático.

TABLA: ARMAS DE FUEGO (Precisión)

Requisitos: Arma de Fuego 50 (MEN), Arma: de fuego o proyectil.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Blanco Móvil	Reducción Ofensiva
Favorito	Sniper	Certero
	Tiro de Precisión	Puntería

Blanco Móvil: Un tirador de precisión no llena el aire de balas, sino que procura eliminar a sus objetivos con un solo disparo, debido a que sus armas poseen una cadencia muy limitada, por lo que sus técnicas intentan compensar esa carencia mediante un entrenamiento que utiliza la normalmente alta percepción de este tipo de atacantes para calcular la velocidad de sus objetivos y potenciar su puntería.

Efecto: (Posición de Combate) Elimina 20 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

Sniper: La técnica de Sniper o francotirador es la base del adiestramiento de los asesinos a sueldo. Este entrenamiento mejora notablemente la capacidad de precisión del tirador.

Efecto: (1 Acción) Si el disparo es por sorpresa, incrementa el bono hasta +10 al Efecto de la tirada de Ataque y se considera *Agravante*.

Tiro de Precisión: En los tiroteos, una de las acciones más comunes es tomar cobertura para evitar ser alcanzado por los disparos de los oponentes. Por eso, un tirador astuto se entrenará en precisión, aprendiendo a mantener su atención y dominando sus reflejos para mejorar su percepción, pudiendo así acertar a sus oponentes por pequeña que sea la línea de visión de que disponga.

Efecto: (1PF) Anula los efectos de la cobertura del oponente y suma +0L1 al daño.

TABLA: ARMAS PESADAS

Requisitos: Armas Pesadas 50 (FUE), Arma: pesada.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Acribillar	Reducción Ofensiva
Favorito	Estabilidad	Certero
	Fuego de Cobertura	Puntería

Acribillar: Esta maniobra se utiliza con armas pesadas capaces de disparar en fuego automático. Al concentrar el fuego en un solo objetivo, optimiza increíblemente su efectividad, acertando más por la concentración de balas que por la puntería del atacante.

Efecto: (1 Acción) Suma +10PDA extra a Fuego Automático al concentrar el fuego en un solo oponente.

Estabilidad: Esta maniobra representa la capacidad de un personaje con fuerza sobrenatural para soportar el brutal retroceso de este tipo de armas, pudiendo disparar sin perjudicar su puntería. Sin Estabilidad, cualquier intento de utilizar armas pesadas sin emplazar provoca un -20 a la PDA.

Efecto: (Posición de Combate) Elimina el penalizador de las armas pesadas no emplazadas.

Fuego de Cobertura: Esta técnica permite al personaje crear una lluvia de balas sobre una zona, obligando a uno o más objetivos a permanecer en su posición, normalmente para impedir que puedan avanzar contra alguien o dispararle.

Efecto: (1PF) Pone bajo fuego de cobertura una zona de 3 metros de radio. Cualquier oponente que quiera pasar por esa zona o permanezca en ella sin estar en Cobertura Completa (sin atacar) deberá hacer una PR REF5 incrementada en la PDA/10 del personaje o recibirá el daño base del arma.

TABLA: ARMA SOBRENATURAL

Requisitos: Arma Sobrenatural 50, Arma: Poder a distancia.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Blanco Móvil	Reducción Ofensiva
Favorito	Disparo Preciso	Puntería
	Rayo Mortal	Pot.Sobrenatural

Blanco Móvil: Dado que el usuario de ataques sobrenaturales a distancia tiene una limitada cadencia, sus técnicas intentan compensar esa carencia. La primera de ellas, Blanco Móvil, es un entrenamiento que utiliza la normalmente alta percepción de este tipo de atacantes para calcular la velocidad de sus objetivos y potenciar su puntería.

Efecto: (Posición de Combate) Elimina 20 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

Disparo Preciso: En los combates a distancia, una de las acciones más comunes es tomar cobertura, para evitar ser alcanzado por los disparos de los oponentes. Es por eso que la segunda técnica de Arma Sobrenatural se centra en la precisión, para poder mejorar su percepción espacial y poder acertar a sus oponentes por pequeña que sea la línea de visión de que disponga.

Efecto: (1 Acción) Anula la mitad de los efectos de la cobertura del oponente.

Rayo Mortal: La última técnica de Ataque Sobrenatural es el clásico entrenamiento en puntería, basado en horas y horas de práctica, para obtener una ambivalente bonificación que siempre es útil en cualquier situación, ya sea para enemigos rápidos, cualquier clase de penalización o simplemente para atacar con una mayor efectividad.

Efecto: Elige una de las siguientes maniobras al adquirir este rango. **(IPF)** Ignora 2 puntos de Aguante de la víctima. **(IPF)** +5 a la dificultad de las PR elementales del ataque. **(IPF)** El ataque provoca un Derribo PR FUE/REF20.

TABLA: ARMA SOBRENATURAL (Kidou/Madou)

Requisitos: Arma Sobrenatural 50, Arma: Hechizos.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Blanco Móvil	Puntería
Favorito Kidou (pág 152)	Disparo Preciso	Pot.Sobrenatural
	Escudos Hechiceros	Defensa

Blanco Móvil: Al igual que los usuarios de armas de fuego o de poderes sobrenaturales, los hechiceros suelen tener graves problemas contra aquellos oponentes extremadamente rápidos, por lo que muchos practican la forma de contrarrestarla.

Efecto: (Posición de Combate) Elimina 20 puntos de los penalizadores por Movimiento del oponente.

Disparo Preciso: Al igual que a los usuarios de armas de fuego o de poderes sobrenaturales, la cobertura provoca graves problemas a los hechiceros, por lo que muchos practican la forma de contrarrestar las penalizaciones que les causan.

Efecto: (1 Acción) Anula la mitad de los efectos de la cobertura del oponente.

Escudos Hechiceros: Los hechiceros suelen defenderse usando conjuros que traen a la existencia escudos sobrenaturales.

Efecto: Elige una de las siguientes maniobras al adquirir este rango. **(IPF)** +6 a todas las Armaduras y +1 a tus PR usando un escudo hasta final de asalto. **(IPF)** Sobrecargas el escudo que se expande en el momento del ataque, permitiéndote defenderte a ti y todos a un metro detrás de ti. +1D a la defensa para ello.

TABLA: ACCIONES DE DISPARO

Requisitos: Armas de Fuego, Pesadas o Arrojadizas 40, Arma: de fuego, proyectil o arrojadiza.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Disparo en Movimiento	Reducción Ofensiva
Recarga Rápida	Disparo Rápido	Velocidad
	Tomar Cobertura	Reducción Defensiva

Recarga Rápida: No hay nada más molesto que tener que recargar en mitad de un combate. Esto resulta especialmente perjudicial para los personajes que poseen una alta cadencia de disparo y que, por tanto, se encuentran con sus cargadores vacíos de continuo. Por eso, muchos expertos en armas de fuego dedican parte de su entrenamiento a aprender a liberar el arma del cargador vacío y colocar uno lleno en un solo movimiento.

Efecto: Reduce la recarga a 2 Acciones Pasivas o 1 Acción Pasiva si el personaje no usa su Paso este asalto.

Disparo en Movimiento: Cuando un personaje se mueve rápidamente, sufre una penalización según su desplazamiento, lo cual es algo francamente terrible si vas a utilizar armas de fuego o proyectiles. Un personaje entrenado en la técnica de Disparo en Movimiento habrá aprendido a compensar el efecto del movimiento sobre su puntería, eliminando las penalizaciones por moverse durante la ronda de disparo. De esta forma, podrá evadir

el cuerpo a cuerpo y defenderse con mucha efectividad.

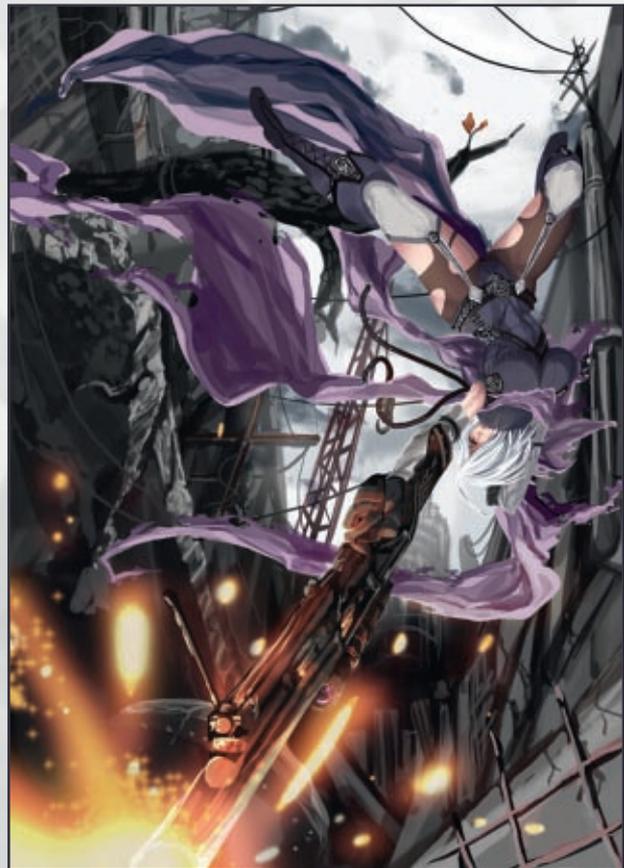
Efecto: (IPF) Anula los penalizadores por movimiento propio.

Disparo Rápido: En los duelos a pistola, cuando tu vida depende de que seas capaz de acabar con tu adversario, es muy importante quién dispara primero. Al centrar toda la atención en apuntar y disparar en el mismo movimiento, un personaje puede coser a tiros a sus enemigos antes de que estos sean capaces de responder al fuego.

Efecto: (IPF) +5 Ini, pudiendo arrebatar el Primer Golpe a tu adversario. Si lo haces, pierde 1D a su defensa.

Tomar Cobertura: Se llama así a aprovechar los obstáculos para bloquear la línea de tiro de los oponentes, reduciendo la parte del cuerpo que se deja expuesta y saliendo de la misma lo justo para efectuar los disparos propios.

Efecto: (IPF) -1D al ataque de todos tus oponentes a distancia al tomar cobertura. Eleva tu Aguante en +1.



TABLAS DE ENTRENAMIENTOS DE COMBATE

TABLA: DEFENSA

Requisitos: Habilidad de combate 50.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Cortar Explosión	Mejora Defensiva
Defensa Desesperada	Ponerse a Cubierto	Defensa
	Rodar con el Golpe	Fluir

Defensa Desesperada: Utilizando esta posición de combate, un personaje enfoca todas sus energías en esquivar algunos de los ataques que reciba en ese asalto. Mientras se utiliza Defensa Desesperada no puede utilizarse ninguna otra técnica en el mismo asalto, ni hacer ataques, y mucho menos contraataques, ni activar nuevos poderes ni hechizos.

Efecto: (Posición de Combate/ Acciones Variables) +1 Aguante (límite 6), +1D a las PR y +5PDD por Acción Activa contra un oponente. Es posible usar diferentes Acciones para defenderse de varios oponentes. Debe de ser declarada al principio del asalto y todo el Pozo pasará a la tirada de Defensa durante el mismo.

Cortar Explosión: Una de las formas de ataque más peligrosas son los efectos de ataque en área, ya sean por ataques sobrenaturales o por explosiones. No solo causan daño a las criaturas en una zona determinada, sino que además provocan una penalización a la defensa, lo que hace mucho más difícil evadir sus efectos. Un personaje entrenado en la maniobra de Cortar Explosión comprende perfectamente la naturaleza de los ataques en área y podrá utilizar sus capacidades físicas con una mayor efectividad para enfrentarse a ellos, utilizando sus habilidades sobrehumanas para crear un vacío que desvíe la onda expansiva. Si hay algún personaje detrás del ejecutante, se verá protegido del ataque si el bloqueo es exitoso.

Efecto:(IPF) Elimina la penalización de -1D contra área de Efecto y protege a los personajes tras él en un bloqueo exitoso.

Ponerse a Cubierto: Los tiradores deben defenderse siempre esquivando, lo cual les provoca penalizadores diversos. Contra oponentes en cuerpo a cuerpo, no pueden hacer nada excepto esquivar, pero contra oponentes a distancia pueden aprovechar las coberturas a su alcance para disparar y ponerse a cubierto tras ellas.

Efecto: (Posición de Combate) Puede defenderse contra ataques a distancia sin penalizador de tipo alguno siempre que disponga de una cobertura. Esto anula cualquier bono a la defensa que proporcione la cobertura.

Rodar con el Golpe: Hay combatientes que se entrenan para procurar que, en caso de ser incapaces de defenderse con efectividad, al menos la herida no sea tan peligrosa, moviéndose con el impacto y reduciendo parcialmente el daño recibido.

Efecto: (IPF) Reduce los daños de una agresión en -1L1.

Tabla: Entrenamiento Defensivo

Requisitos: Una Tabla de Combate. No poseer la Tabla: Entren. Ofensivo.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Energía Física	Endurecimiento
Oposición	Guardia	Fluir
	Huesos Inquebrantables	Recuperación

Oposición: Los personajes que dominan la maniobra de Oposición son especialmente hábiles en analizar la técnica de sus enemigos y localizar los defectos de sus ataques, pudiendo anular ciertos parámetros de sus combos. Usando esta técnica, el arsenal de los oponentes se reducirá sensiblemente. Proporciona al personaje el parámetro de combo Oposición.

Efecto: Proporciona el parámetro Oposición.

Energía Física: Mediante un duro entrenamiento físico y muchos combates de entrenamiento, un personaje es capaz de sacar fuerzas de flaqueza en los combates, aguantando más castigo de lo que sería capaz alguien con una menor preparación. Una vez ha dominado esta técnica, un combatiente gana una bonificación a su Base de PG de +1.

Efecto: +1 a Base de PG.

Guardia: Al igual que se puede detener un ataque o esquivarlo completamente, hay combatientes que se entrenan para procurar que, en caso de ser incapaces de defenderse con efectividad, al menos la herida no sea tan peligrosa. Así pues, aprenden a ofrecer un menor blanco a su rival, moviéndose con él y dejando menos desguarnecidos sus puntos vitales, adoptando una pose de combate característica.

Efecto: +2 a la Tabla de Aguante.

Huesos Inquebrantables: Los huesos del personaje han sido fortalecidos durante su entrenamiento, por lo que aguantan mejor los golpes recibidos, reduciendo las posibilidades de que sean partidos, cortados o arrancados.

Efecto: Otorga un +1 a PR contra Desmembrar y Heridas Graves.

Tabla: Entrenamiento Espiritual

Requisitos: Desarrollo Sobrenatural 25.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Imperturbable	Poder Arcano
Recuperación	Ingobernable	Reducción Defensiva
	Obstinación	Recuperación

Recuperación: Mediante el dominio de ciertas técnicas de meditación y la recitación de mantras, el personaje es capaz de serenar su espíritu e implementarlo de forma sensible.

Efecto: Incrementa en +3 la recuperación natural de Poder.

Imperturbable: La mente del personaje está entrenada para actuar mediante la fría lógica, ignorando las distracciones, los estímulos externos y el miedo, por lo que le resulta mucho más fácil sustraerse a sus efectos.

Efecto: Bono de +20 a la habilidad de Frialdad.

Ingobernable: La personalidad del personaje es tan poderosa que imposibilita gravemente cualquier intento de influir sobrenaturalmente en su comportamiento. Aquellos que intenten controlarlo se encontrarán con una fuerte resistencia, que se opondrá frontalmente a sus esfuerzos.

Efecto: Bono de +20 a la habilidad de Fuerza de Voluntad.

Obstinación: El personaje es muy testarudo, y esto le ha ayudado a mejorar su resistencia mental, incrementando la fuerza de su voluntad de una forma excepcional. Afectarle con poderes o hechizos mentales es muy difícil.

Efecto:(IPF) +5 a las PR contra controles.

Tabla: Entrenamiento Físico

Requisitos: Cualquier habilidad de combate.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Fortalecimiento	Endurecimiento
Acción	Vitalidad	Recuperación
	Resistente	Reducción Ofensiva

Acción: Mediante el entrenamiento físico y la práctica, el personaje es capaz de mejorar sus capacidades tanto de movimiento, como de ataque y defensa, siendo capaz de actuar de una forma más veloz y coordinada.

Efecto: Proporciona el Entrenamiento y el Parámetro Acción.

Fortalecimiento: A veces, las peleas no las gana el combatiente más hábil, sino el que más aguanta. Esta técnica consiste en habituar al cuerpo a recibir impactos, generalmente mediante combates de entrenamiento y diversas formas de ejercicio. Esto convierte a un personaje común en un tipo curtido, capaz de resistir impactos acusándolos mucho menos que un luchador ordinario.

Efecto: +1 a Base de PG.

Vitalidad: La vida sana y el ejercicio mejoran tanto las condiciones del cuerpo como la resistencia en general de un personaje. Este entrenamiento consiste en acostumbrar al cuerpo a efectuar esfuerzos de tal forma que, a medio plazo, los esfuerzos más extenuantes se hacen llevaderos.

Efecto: Bono +20 a la Habilidad de Vigor.

Resistente: El dolor es un estado mental y, a través de una preparación adecuada, puede ser derrotado. Este entrenamiento consiste en acostumbrar al cuerpo a resistir el dolor de tal forma que, a medio plazo, el shock se convierte en algo menos traumático.

Efecto: Bono +20 a la Habilidad de Resistencia Física.

Tabla: Entrenamiento Ofensivo

Requisitos: Una Tabla de Combate. No poseer la Tabla: Entren. Defensivo.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Agresividad	Ofensiva
Apertura	Impacto Preciso	Infatigable
	La Ira Guía mi Mano	Ofensiva/Puntería

Apertura: Los personajes que dominan la técnica de Apertura son especialmente hábiles en localizar los defectos en la guardia de sus oponentes, ya sea haciendo un movimiento engañoso que les permite aprovecharlos o provocándolos para que pierdan la concentración.

Efecto: Proporciona el parámetro Apertura.

Agresividad: Consiste en incrementar la habilidad ofensiva a costa de descuidar la defensa. El personaje será mucho más efectivo a la hora de acabar con sus oponentes, pero su estilo de combate estará totalmente centrado en el ataque.

Efecto: +5 PDA en Combate a la Ofensiva o Ataque Total.

Impacto Preciso: Mediante esta maniobra, el personaje concentra la potencia de su ataque en un solo punto, asegurando un daño más preciso.

Efecto: En Combate a la Ofensiva reduces en -1 el Aguante de tu oponente.

La Ira Guía mi Mano: Una vez empieza un combate, el personaje concentra todas sus energías en matar a su adversario de forma despiadada.

Efecto: Cuando combates a la Ofensiva, +2 al total de Daño.

TABLA: ENTRENAMIENTO SOBRENATURAL

Requisitos: Cualquier capacidad sobrenatural.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Defensa Sobrenatural	Mejora Defensiva
Poder Arcano	Reservas de Poder	Potencia Sobrenatural
	Voluntad de Hierro	Reducción Defensiva

Poder Arcano: Mediante el continuo perfeccionamiento de las habilidades sobrenaturales, el personaje es capaz de desarrollar su capacidad de acceso a su energía sobrenatural, extendiendo sus reservas de poder sensiblemente. Los Onmyoji consideran este entrenamiento como una premisa básica para sobrevivir a sus enfrentamientos con los Akuma.

Efecto: Permite adquirir el Entrenamiento Poder Arcano

Defensa Sobrenatural: Algunos personajes son capaces de crear escudos de fuerza con los que defenderse de sus oponentes mediante su habilidad de Ataque Sobrenatural. Por lo tanto es lógico que, a través del entrenamiento, uno de estos individuos pueda ser capaz de mejorar sus habilidades defensivas, afinando su velocidad de reacción al máximo.

Efecto: (IPF) El personaje puede activar un poder que genere Escudos Sobrenaturales como Acción Reactiva. Dicho poder no podrá ser utilizado de forma ofensiva hasta que se active de forma normal.

Reservas de Poder: El personaje ha aprendido a utilizar su energía vital como batería para su energía mística. Podrá utilizar su Alma como Poder, recuperándola a razón de 1 punto diario. Una técnica muy debilitante que solo deberá ser usada como último recurso.

Efecto: Permite utilizar el Alma como Poder Akuma, Bioenergía o Ki. Cada punto sacrificado proporciona VOL puntos de Poder.

Voluntad de Hierro: Este entrenamiento consiste en utilizar técnicas de meditación para ser capaz de serenar la mente y el espíritu, incrementando la capacidad de enfocar la voluntad. De esta forma, es posible controlar mejor al Akuma o el Shikigami en el caso de que se pierda el control.

Efecto: El valor de la VOL del personaje se considera un punto mayor a la hora de recuperar el control.

TABLA: EQUIPAMIENTO

Requisitos: Cualquier habilidad de combate.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Adiestrado	Llevar Armadura
Inventario	Recursos	Acción
	Supervivencia	Recuperación

Inventario: Un personaje especializado en esta técnica reduce a Acción Pasiva el acceder a sus bolsillos o equipamiento en un combate. Esto no es acumulativo con técnicas de Recarga.

Efecto: Reduce a Acción Pasiva el acceso al inventario.

Adiestrado: El personaje estará acostumbrado a llevar cargas que limiten su libertad de movimiento, como las Armaduras artificiales.

Efecto: Reduce en -5 los penalizadores de Armaduras a las Habilidades.

Recursos: Un personaje con esta técnica tiene siempre un último recurso. Podrá declarar una vez por partida que lleva algo encima que puede necesitar, siempre que sea algo de muy reducido tamaño (una bala, una ganzúa, un estilete, una horquilla...) incluso si le han registrado previamente. Quizá sea cosa de su afición a la prestidigitación o no, pero no le gusta compartir este secreto con nadie.

Efecto: Dispone de un último recurso una vez por partida.

Supervivencia: Un personaje entrenado sabe como encontrar alimentos en entornos hostiles, además de conocer los métodos de Primeros Auxilios, pudiendo efectuarlos con una gran efectividad.

Efecto: Bono +20 a la habilidad de Con. Supervivencia y +10 al efecto de su tirada para efectuar Primeros Auxilios.

TABLAS AVANZADAS DE COMBATE

Las Tablas Avanzadas de Combate definen la diferencia entre un buen luchador y un maestro. Un personaje podrá adquirir las Tablas Avanzadas que pueda permitirse, pero únicamente una Tabla Final, sea cual sea.

TABLA: ATAQUE AVANZADO

Requisitos: Una tabla de combate o arma completada. Habilidad 150+ (200+ si posee la tabla de Defensa Avanzada).

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Arma Favorita	+1
Ataque Avanzado	Ofensiva Mejorada	+1
	Velocidad Mejorada	+1

Ataque Avanzado: Mejora el Combate a la Ofensiva, aumentando las posibilidades de la tirada de Ataque. Proporciona el Parámetro Activable Ofensivo.

Efecto: (Posición de Combate) En Combate a la Ofensiva suma +10 a tu PDA.

Arma Favorita: Mejora la Posición de Combate Ataque Avanzado.

Efecto: (Posición de Combate) En Combate a la Ofensiva suma +20 a tu PDA

Ofensiva Mejorada: La técnica ofensiva del personaje está tan depurada que sus reflejos han sido afinados hasta niveles insospechados, incrementando sus posibilidades ofensivas en combate. Requiere poseer Favorito con el arma en particular.

Efecto: +5 PDA.

Velocidad Mejorada: Incrementa las habilidades combativas del personaje, enfocando sus capacidades de coordinación en ataques relámpago imparables.

Efecto: Eleva en un rango la Ventaja de Primer Golpe.

+1: Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

TABLA: ATAQUE FINAL

Requisitos: Tabla de Ataque Avanzado completada. Esta Tabla impide la adquisición de la Tabla de Defensa Final. Habilidad 200+.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Arma Favorita	Maestro
Ataque Final	Ofensiva Suprema	Maestro
	Velocidad Suprema	Maestro

Ataque Final: El personaje ha logrado una evolución completa de su estilo de combate, afinando su capacidad ofensiva al máximo. Otorga un Parámetro Activable según el tipo de ataque.

Efecto: Otorga Brutal (FUE) o Crítico (REF o MEN).

Arma Favorita: Mejora Ataque Avanzado.

Efecto: (Posición de Combate) En Combate a la Ofensiva, +20 a PDA.

Ofensiva Suprema: La técnica ofensiva del personaje ha llegado a su límite, incrementando permanentemente sus posibilidades exclusivamente ofensivas en combate.

Efecto: +10 PDA. Requiere Ofensiva Mejorada.

Velocidad Suprema: Incrementa aún más las habilidades combativas del personaje, que golpea con una velocidad inigualable.

Efecto: Eleva en un rango la Ventaja de Primer Golpe. Requiere Velocidad Mejorada.

TABLA: DEFENSA AVANZADA

Requisitos: Tabla de Defensa completada. Habilidad 150+ (200+ si posee la tabla de Ataque Avanzado).

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Defensa Física	+1
Defensa Avanzada	Defensa Mejorada	+1
	Defensor	+1

Defensa Avanzada: Mejora el Combate a la Defensiva, aumentando las posibilidades de la tirada de Defensa. Proporciona el Parámetro Activable Defensivo.

Efecto: (Posición de Combate) En Combate a la Defensiva suma +10 a tu PDD.

Defensa Física: Usando sus sorprendentes reflejos para moverse con los impactos, el personaje incrementa su Total de Aguante.

Efecto: +2 a la Tabla de Aguante.

Defensa Mejorada: Los reflejos del personaje han sido afinados hasta niveles insospechados, incrementando en +5 permanentemente sus posibilidades exclusivamente defensivas en combate.

Efecto: +5 PDD.

Defensor: Mejora la Posición de Combate Defensa Avanzada.

Efecto: (Posición de Combate) En Combate a la Defensiva suma +20 a tu PDD.

+1: Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

TABLA: DEFENSA FINAL

Requisitos: Tabla de Defensa Avanzada completada. Esta Tabla impide la adquisición de la Tabla de Ataque Final. Defensa 200+.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Defensa Absoluta	Experimentado
Defensa Final	Defensa Suprema	Experimentado
	Defensor	Experimentado

Defensa Final: El personaje ha logrado una evolución completa de su estilo de combate, afinando su capacidad defensiva al máximo para sobrevivir a cruentas batallas con insultante facilidad.

Efecto: +2 a la Tabla de Aguante.

Defensa Absoluta: Afinando al máximo su habilidad para moverse con los impactos, el personaje incrementa su Aguante en +1 contra cualquier tipo de agresión. Requiere y sustituye Defensa Física.

Efecto: +1 al Aguante.

Defensa Suprema: La técnica defensiva del personaje ha llegado a su límite, incrementando sus posibilidades defensivas en combate.

Efecto: +10 PDA. Requiere Defensiva Mejorada.

Defensor: Mejora la Posición de Combate Defensa Avanzada.

Efecto: (Posición de Combate) En Combate a la Defensiva suma +20 a tu PDD.

TABLA: MANIOBRAS DE ATAQUE AVANZADAS

Requisitos: Una Tabla de Ataque Avanzado completa. Arma: una Favorita.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Ahora Es Personal	+1
	Desequilibrar	+1
Los Dos Platos de la Balanza	La Noche Sigue al Día	+1
	La Sangre llama a la Sangre	+1
	La Verdad Duele	+1

Los Dos Platos de la Balanza: Has aprendido a desarmar las maniobras de enfoque defensivo de tus oponentes.

Efecto: (Posición de Combate) Permite usar Apertura para anular una maniobra defensiva que hayan usado contra ti en el mismo combate. Si no posees Apertura deberás gastar 1PF.

Ahora Es Personal: Cuando hieren al personaje, este puede enfocar la adrenalina y el dolor para devolver el golpe.

Efecto:(1PF) Si te han herido en el asalto presente o anterior y esta es tu primera acción de ataque tras la herida, puedes ignorar el penalizador de heridas y añadir tantos dados a la tirada de ataque como niveles de heridas perdieras.

Desequilibrar: El personaje es un experto aprovechándose de su entorno, usándolo para presionar a sus rivales y obligarles a cometer errores.

Efecto:(1PF) Al defenderse de tu ataque, se considera que tu adversario posee un "dado fantasma" con la cifra 0 para los resultados de Malas Noticias.

La Noche Sigue al Día: Esta maniobra permite aprovechar que el enemigo está desequilibrado para darle el golpe de gracia.

Efecto: (1PF) Si heriste a tu oponente en el asalto anterior y fuiste

el último en atacar, ganas la Ini contra él de forma automática. Si hay otros oponentes en liza, deberás tirar Ini contra ellos de forma normal.

La Sangre Llama a la Sangre: Al recibir una herida, te llenas de ansias asesinas.

Efecto:(1PF) Si has perdido al menos 1 nivel de salud en el asalto presente o anterior, añade +0L1 al daño y reduce en -1 el Aguante de tu adversario.

La Verdad Duele: Esta maniobra sirve para asestar un ataque bien apuntado que provoca un daño más grave.

Efecto:(1PF) Causas daño Agravado Menor. +0L1 al Daño.

+1: Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

TABLA: MANIOBRAS DE DEFENSA AVANZADAS

Requisitos: Una Tabla de Defensa Avanzada Completa. Arma: una Favorita.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Control Sobre el Cuerpo	+1
	Control Sobre la Mente	+1
Los Dos Platos de la Balanza	El Bastón del Ciego	+1
	El Curso del Arroyo	+1
	El Gato Escaldado	+1

Los Dos Platos de la Balanza: Has aprendido a protegerte de las maniobras de enfoque ofensivo de tus oponentes.

Efecto: (Posición de Combate) Permite usar Oposición para anular una maniobra ofensiva que hayan usado contra ti en el mismo combate. Si no posees Oposición deberás gastar 1PF.

Control Sobre el Cuerpo: El personaje puede usar su enfoque para resistirse mejor a las pruebas de RES.

Efecto:(1PF) Tiras +1d y sumas +2 al Efecto de una PR RES.

Control Sobre la Mente: El personaje puede usar su enfoque para resistirse mejor a las pruebas de las habilidades de VOL.

Efecto:(1PF) Tiras +1d y sumas +2 al Efecto de una PR VOL.

El Bastón del Ciego: El personaje puede ponerse a la espalda de un aliado y usar sus habilidades de defensa para parar los ataques dirigidos a él, ya sea usando sus propias habilidades o empujándolo o moviéndolo como en las películas chinas de artes marciales.

Efecto:(1PF) Permite usar tu habilidad de defensa para proteger a otro aliado sin penalizador alguno. Si es alcanzado, puedes recibir tú el daño. Dura una escena o hasta que te separen de su lado.

El Curso del Arroyo: El personaje aprende a sentir los movimientos de su oponente a partir de un punto inicial. De esta forma, si un oponente deja de poder ser visto una vez comenzada la pelea, el personaje podrá seguir atacándolo a ciegas. Si el adversario no puede ser visto y ataca por sorpresa, una vez haya hecho un ataque, el personaje seguirá el curso del arroyo.

Efecto:(1PF) Permite luchar a ciegas sin penalizador de tipo alguno, tanto atacando como parando.

El Gato Escaldado: Al ser herido, usas el dolor para centrarte.

Efecto:(1PF) Si te hieren, aumentas tu Aguante en +1 y sumas +1 a tus PR durante RES asaltos.

+1: Incrementa en +1 un Entrenamiento que poseas.

TABLA: MAESTRÍA MARCIAL

Requisitos: Cualquier habilidad de combate natural o sobrenatural, Tres Tablas completadas, Habilidad de arma 150.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Percepción Marcial	Posición Maestra	Elección

Percepción Marcial: Un maestro en combate adquiere la habilidad de cuantificar los estilos de combate de aquellos a los que se enfrenta, simplemente mirándolos a los ojos y observando su pose de combate. Hacer esto requiere 1 Acción y una tirada de PR MEN5 más Frialdad/10 del oponente. Si es exitosa, el personaje podrá evaluar su PDA o PDD. Si supera la PR por 5 o más, captará ambas estadísticas.

Efecto: Permite evaluar a los oponentes.

Posición Maestra: La habilidad marcial del personaje ha evolucionado hasta tal nivel que puede crear su propia Posición de Combate a partir de dos de las que posea, combinando sus efectos

en una nueva Posición, con el límite evidente de que no posean requisitos incompatibles entre sí o no sean compatibles (como una Posición de Combate que mejore las habilidades de Armas de Fuego con una que se aplique con Armas Cuerpo a Cuerpo). Además, aquellas puntuaciones que afecten al mismo total (Pozo, Ini, Daño, etc) no serán apilables entre sí, aplicando únicamente la mayor.

Sea como sea, será el DJ quien apruebe o no la nueva Posición. Una vez creada la Posición maestra, solo podrá ser cambiada en el futuro mediante el gasto de 50 Puntos de Experiencia.

Efecto: (Posición de Combate) Crea una nueva Posición de Combate a partir de dos que ya poseas.

Elección: Elegir un Entrenamiento entre: *Acción, Contra, Defensa, Destreza, Endurecimiento, Fluir, Mejora Defensiva, Ofensiva, Potencia Física, Potencia Sobrenatural, Recuperación, Reducción Defensiva, Reducción Ofensiva o Velocidad.*

Si se trata de un usuario de Kidou podrá seleccionar también las siguientes: *Potencia Arcana, Reducción de Coste, Invocación Duradera, Potencia Sobrenatural, Recuperación de Poder, Sacrificio Espiritual, Reducción Arcana.*

TABLA: MANIOBRAS DE ATAQUE FINAL

Requisitos: Una Tabla de Ataque Final completa. Arma: una Favorita. Estas maniobras poseen un defecto: cada vez que se emplean en un combate minan más la fuerza del ejecutante, aumentando su coste en +1PF.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Ultimate	El Ataque Perfecto	+1
	Imparable	+1
	¡Muere!	+1
	Tu Vida Es Mía	+1
	Una Fuerza Irresistible	+1

Ultimate: El personaje puede utilizar sus reservas de energía para efectuar dos ataques en el mismo asalto sin aplicar penalizador de tipo alguno.

Efecto: Proporciona el Parámetro Activable Ataque Múltiple.

El Ataque Perfecto: La maestría del personaje se refleja en un golpe, estocada o disparo tan perfecto que provoca un daño absolutamente terrorífico.

Efecto:(2PF) Si logras herir a tu oponente, todos tus dados de daño se consideran el máximo posible sin necesidad de tirada, pero sin ignorar su Aguante.

Imparable: El personaje ha alcanzado un nivel de habilidad tal que sus golpes, estocadas o disparos resultan casi imposibles de detener.

Efecto:(2PF) Retira todos los dados de ataque que desees. Cada uno obliga a tu oponente a retirar uno de los suyos de defensa hasta un límite de 1.

¡Muere!: A través de su experiencia en combate, el personaje ha desarrollado un ataque letal tan perfecto que provoca una herida muy grave.

Efecto:(2PF) Provocas una Herida Grave de forma automática.

Tu Vida Es Mía: La maestría del personaje es tal que puede dar la vuelta al resultado de la Iniciativa.

Efecto:(2PF) Puedes interrumpir la Ini de tu oponente, haciéndote con el primer golpe de forma instantánea. Además, deberá defenderse con 1D menos y, si le causas daño, perderá 1D a su siguiente ataque.



Si ambos usáis un efecto de este tipo, os atacaréis sin poder defenderos.

Una Fuerza Irresistible: Cuando el personaje se concentra es capaz de ejecutar un golpe, estocada o disparo tan perfecto que aniquila las defensas de su oponente.

Efecto:(2PF) Ignora la Armadura y el Aguante de tu adversario.

TABLA: MANIOBRAS DE DEFENSA FINAL

Requisitos: Una Tabla de Defensa Final completa. Arma: una Favorita. Estas maniobras poseen un defecto: cada vez que se emplean en un combate minan más la fuerza del ejecutante, aumentando su coste en +1PF.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Precaución	Es Solo Un Rasguño	+1
	Invencible	+1
	La Defensa Perfecta	+1
	No Tan Rápido	+1
	Un Objeto Inamovible	+1

Precaución: El personaje ha desarrollado sus sentidos defensivos hasta tal límite que siempre reduce parcialmente el daño que recibe.

Efecto: Proporciona +1 a la Armadura de todos los tipos.

Es Solo Un Rasguño: La maestría del personaje le permite decidir dónde recibe las heridas, pudiendo evitar en ciertas ocasiones las Heridas Graves.

Efecto:(2PF) Ignoras una Herida Grave de forma automática.

Invencible: Cuando el personaje se pone en guardia es como si un muro invisible le protegiera contra ataques de cualquier clase.

Efecto:(2PF) Retira todos los dados de defensa que desees. Cada uno de ellos se transformará en +3 de Armadura y además poseerás +2D para cualquier Prueba de Resistencia a que te obligue el ataque.

La Defensa Perfecta: El personaje ha desarrollado una posición defensiva tan excepcional que le permite sobrevivir a ataques espantosos y a cualquier Efecto Alterado que pueda amenazarle.

Efecto:(2PF) Reduces en -1L1 el daño recibido este asalto y ganas +3 a cualquier PR de FUE, REF y RES.

No Tan Rápido: La rapidez del personaje es tal que puede provocar interrupciones en el orden de Iniciativa, pudiendo provocar aperturas en la guardia de los adversarios.

Efecto:(2PF) Puedes sacrificar tu acción de ataque para interrumpir la Ini de un oponente sobre el que la poseas, otorgando

a un aliado la iniciativa de forma instantánea.

Además, el oponente deberá defenderse con 1D menos.

Para hacer esto debes de estar adyacente al adversario o disponer de ataques a distancia.

Un Objeto Inamovible: La habilidad del personaje es tal que puede erigir momentáneamente una defensa absolutamente infranqueable.

Efecto:(3PF) Bloqueas de forma automática el ataque si no es un crítico, en cuyo caso recibirás solo la mitad del daño.

TABLAS DE ESTILOS SHINSENGUMI

Las tablas de Estilos Shinsengumi solo pueden ser adquiridas por aquellos personajes que pertenezcan a esta facción o por los Ronin. La primera de las mismas, la Tabla de Estilo Shinsengumi es gratuita, con lo que todos estos personajes la recibirán automáticamente. Todas las Tablas familiares poseen un tercer Nivel llamado Elección, que obviaremos para evitar reiteraciones, siendo explicado a continuación:

Elección: Permite al personaje escoger entre los *Entrenamientos Coste Reducido* y *Límite*. Una vez hecha la elección, será inamovible.

TABLA: ESTILO SHINSENGUMI

Requisitos: Pertenecer a una Familia Shinsengumi.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Chokkan	Prisión
	Katagi	Prisión
Zenryoku	Kireaji	Prisión
	Tairyoku	Prisión
	Sichido	Prisión

Zenryoku: La primera lección que debe aprender un Shinsengumi es a conocer perfectamente su Zenryoku, el arma a través de la que canalizará su energía espiritual para ejecutar sus Técnicas personales. Tras interminables horas de práctica, el Samurai es consciente de cada imperfección, del equilibrio, de la más mínima variación en su peso, siendo capaz de extender su espíritu sobre la hoja o el material del arma.

Efecto: +1D natural al Pozo de dados con el Zenryoku.

Chokkan: Este estilo requiere Armas de Fuego/Proyectil por REF. Los que lo dominan son capaces de utilizar su instinto para disparar con su Zenryoku, compensando así la falta de precisión de que adolecen las armas de fuego/proyectil utilizadas para acribillar a sus blancos, convirtiéndolas en herramientas de muerte mucho más precisas y efectivas.

Efecto: +5 a PDA. Puede defenderse bloqueando con el Zenryoku, pues estará preparado para ello.

Katagi: Esta táctica requiere el uso de Kidou. Despertando el espíritu dormido de su Zenryoku, el usuario puede incrementar los efectos de hechizos Kidou. Nótese que esto implica utilizarlo como foco obligatoriamente.

Efecto: Permite usar las Técnicas de Rikaijutsu con los hechizos.

Kireaji: Este estilo requiere Combate Armado. Todos aquellos que lo dominan pueden extender su espíritu sobre su arma para hacer más afilada su hoja y facilitar su manejo, desencadenando series de ataques destellantes.

Efecto: +5 a PDA y +2 a Ini.

Tairyoku: Este estilo requiere Cuerpo a Cuerpo. Al igual que un arma debe de ser forjada, aquel que la blande debe moldear su cuerpo en los fuegos de la batalla. Solo así podrá alcanzarse un completo equilibrio entre arma y Samurai.

Efecto: Incrementa en +2 el total de Aguante del Shinsengumi y en +1 su Base de PG.

Sichido: Este estilo requiere Armas de Fuego/Proyectil por MEN. Los adeptos a esta disciplina pueden enfocar con tal claridad que su corazón y su mente trabajan al unísono a través del Zenryoku en el momento de efectuar el disparo, visualizando el impacto antes de que este se produzca, proyectando así sus percepciones junto con el ataque.

Efecto: +5 a PDA. Puede defenderse parando con el Zenryoku, pues estará preparado para ello.

Prisión: Una vez completada la Tabla, el Shinsengumi sabe utilizar su Zenryoku para almacenar los puntos de POT de las criaturas sobrenaturales que asesine.

TABLA: ESTILO AIMURA

Requisitos: Pertenecer a la Familia Aimura.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Caricia	Elección
Distinción	Distracción	Elección
	Seducción	Elección

Distinción: Los fundamentos del Estilo Aimura se basan en una serie de posturas de combate cuidadosamente estudiadas para distraer al oponente a la vez que agradar al ojo de los observadores, ofreciendo un estilo de combate realmente espectacular que puede inspirar a sus aliados.

Efecto: (*Posición de Combate*) Una vez por asalto puedes inspirar a un aliado otorgándole +1D para una tirada.

Caricia: El Aimura usa su lenguaje corporal para influir en la percepción del adversario, haciéndole creer que hay huecos en la guardia donde realmente no los hay, provocando que cometa errores de forma involuntaria, permitiendo herirle con facilidad.

Efecto: (*1 Acción*) +2 Ini y +5 a PDA si posee más Encanto que Percepción su oponente.

Distracción: El Aimura usa su lenguaje corporal para influir en la percepción del adversario, provocándole para atacar de una forma predecible, haciendo que sea más sencillo defenderse de sus acometidas.

Efecto: (*1 Acción*) +5 a PDD y +3 a sus Armaduras si posee más Encanto que Percepción su oponente.

Seducción: Esta técnica utiliza una serie de movimientos sensuales entremezclados con comentarios sugerentes que provocan a los personajes sexualmente afines y los distraen.

Efecto: (*1PF*) El oponente (si es sexualmente compatible) pierde -1D de su Pozo si no pasa una PR VOL5+ Encanto/10 del Aimura. El Efecto dura toda la escena.

TABLA: ESTILO HIGOI

Requisitos: Pertenecer a la Familia Higo.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Mirada del Tigre	Elección
Consciencia	Primer Golpe	Elección
	Trucos Sucios	Elección

Consciencia: El guerrero que siempre está alerta será consciente de todo lo que acontece a su alrededor, captando cualquier amenaza y los motivos ocultos que subyacen ante cualquier movimiento inesperado. Esta filosofía ha cristalizado en la táctica de la Consciencia.

Efecto: (*Posición de Combate*) +50 a Percepción en combate.

Mirada del Tigre: Algunos miembros de la familia Higo desarrollan la capacidad de proyectar su voluntad en forma de una mirada amenazante que provoca que un terror irracional aferre el corazón de sus oponentes. Como es obvio, las criaturas inmunes al miedo o las emociones no son afectadas.

Efecto: (*1 Acción*) Provoca el estado Miedo en el oponente si no pasa una PR VOL dificultad Intimidar/10 del Higo.

Primer Golpe: Dado que el Escuadrón Disciplinario es una élite de asesinos, los Higo han desarrollado una maniobra para maximizar el daño causado al atacar a sus oponentes por sorpresa, cosa muy útil a la hora de deshacerse de centinelas o de oponentes más expertos.

Efecto: (*1 Acción*) En ataques por sorpresa, resta -0L1 y suma +10 al daño.

Trucos Sucios: El espíritu práctico de los Higo se refleja en la base de su de Estilo, que les permite aprovecharse de cientos de artimañas que han ido desarrollando a lo largo de los siglos.

Efecto: (*1PF*) Elige uno de los siguientes efectos y añádelo a tu ataque hasta el final de asalto. Los efectos son automáticos sin resistencia que valga. Pasado el asalto, desaparecerá en el momento de Ini del oponente mediante la PR adecuada a dificultad 10.

Cegar: Un tajo sobre los ojos que sangra profusamente.

Derribo: Una zancadilla que da con sus huesos en tierra.

Dolor: Una finta seguida de un golpe donde más duele.

TABLA: ESTILO IZAKUCHI

Requisitos: Pertenecer a la Familia Izakuchi.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Inamovible	Elección
Golpe del Trueno	No hay Dolor	Elección
	Uno con el Alma	Elección

Golpe del Trueno: Los miembros de la familia Izakuchi inculcan a sus discípulos el desprecio por la propia seguridad y la demostración de valentía en combate. El Golpe del Trueno es

la prueba viviente de esta creencia, sacrificando toda defensa para aniquilar al adversario.

Efecto: (Posición de Combate) Pasa a Combate a la Ofensiva. Tu Aguante pasa a ser 11, pierdes cualquier bono al efecto de la tirada de Defensa. Suma +OL1 al daño y añade +2 a las PR que provoquen de tus ataques.

Inamovible: Mediante una maniobra conocida tan solo por los miembros de la familia Izakuchi, es posible anular la fuerza cinética proyectada por el oponente, desviándola hacia el suelo, evitando así ser lanzado por los aires.

Efecto: (1 Acción) Anula Empujón o suma +1D a la PR si el oponente es más grande.

No hay Dolor: Acostumbrados a combatir a diario, muchos de los Izakuchi desarrollan una fuerte resistencia al dolor, desterrándolo de sus mentes para que no afecte a sus cuerpos.

Efecto: (1 Acción) Reduce en 1D las penalizaciones por heridas o Dolor.

Uno con el Alma: El Samurai tiene una extraordinaria habilidad que le permite sentir su arma en sus manos como algo vivo, en comunión con su alma, convirtiéndola en una extensión de su cuerpo y, como tal, la única forma de desarmarlo es arrancar el arma de sus manos muertas.

Efecto: (IPF) Otorga un +20 a la PR contra Desarmar durante toda la escena

TABLA: ESTILO KIGAKATSU

Requisitos: Pertenecer a la Familia Kigakatsu.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Comprender	Elección
Vaciar la Mente	Comprensión Corporal	Elección
	Comprensión Espiritual	Elección

Vaciar la Mente: A través de la introspección y el conocimiento interior, la familia Kigakatsu ha desarrollado un método para defenderse de las influencias externas que pueden afectar a su mente o a su comportamiento, aislando sus emociones durante la batalla e inhibiendo su lenguaje corporal. Esto les hace muy resistentes al Miedo y Control Mental, además de inmunizarlos contra poderes o habilidades que usen su lenguaje corporal como Sincronización, duelos de voluntades, maniobras que requieran Frialdad o algunas habilidades de Excelliat.

Efecto: (Posición de Combate) +5 a las PR contra Miedo y Control Mental. Inmunidad contra lectura de lenguaje corporal.

Comprender: Dado que los Kigakatsu han aprendido a ocultar su lenguaje corporal, pueden ver con claridad diáfana el de sus oponentes, analizando sus movimientos durante la batalla, advirtiendo sus pautas y contrarrestándolas de inmediato, lo cual hace su estilo más y más efectivo según transcurre el combate. Con el tiempo suficiente, el Samurai terminará por adquirir una comprensión completa de su estilo, actuando antes que su enemigo, llegando a detener los ataques con mucha más facilidad y anticipando los fallos en su guardia antes de que se produzcan.

Efecto: (1 Acción) +1 a Ini y a los efectos de las tiradas de Ataque y Defensa por cada asalto de combate consecutivo que se use esta maniobra, hasta un límite de MEN.

Comprensión Corporal: Tras aprender cómo Vaciar la Mente, el siguiente paso es comprender cómo funciona el cuerpo, utilizando las capacidades del cerebro para mitigar los efectos de los estímulos dañinos.

Efecto: (1 Acción) Reduce en 1D los penalizadores provenientes de Dolor, Shock, venenos o cansancio. Incrementa en VOL las unidades de tiempo necesarias para la Activación de Venenos (VOL asaltos, VOL minutos...).

Comprensión Espiritual: Tras aprender cómo Vaciar la Mente, es posible utilizar ese conocimiento para desarrollar la fuerza de tu espíritu, incrementando la cuantía de la reserva de energía Ki.

Efecto: (IPF) Incrementa en +1 el máximo de Ki del Samurai por cada 10 puntos en Fuerza de Voluntad durante las siguientes 24 horas.

TABLA: ESTILO KITSUNEBI

Requisitos: Pertenecer a la Familia Kitsunebi.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Comprensión del Combate	Elección
Comprensión Elemental	Comprensión Espiritual	Elección
	Comprensión Superior	Elección

Comprensión Elemental: A través de un exhaustivo estudio de las leyes metafísicas, la familia Kitsunebi se ha adentrado en los campos de lo sobrenatural, mejorando las capacidades Kidou de todos sus miembros, que dedican tanto esfuerzo al aprendizaje de las artes hechiceras como al de las habilidades guerreras.

Efecto: (Posición de Combate) Eleva en +5 la PH de un elemento.

Comprensión del Combate: A través de un estudio intensivo de las diferentes maniobras de combate, el Samurai obtiene un elevado conocimiento de las artes de la batalla, lo cual mejora los efectos de sus técnicas de lucha, ya sea con armas o magia.

Efecto: (1 Acción) Incrementa todos los Totales de Combate con Combate Armado y Arma Sobrenatural (Kidou) en +1.

Comprensión Espiritual: Tras adquirir la Comprensión Elemental, es posible utilizar ese conocimiento para desarrollar la fuerza del espíritu del Samurai, incrementando la cuantía de su reserva de energía Ki.

Efecto: (IPF) Incrementa en +1 el máximo de Ki del Samurai por cada 10 puntos en Fuerza de Voluntad durante las siguientes 24 horas.

Comprensión Superior: El segundo escalón en el estudio del Kidou, esta especialización permite a los miembros de la familia Kitsunebi ponerse al nivel de los eruditos Onmyoji de Kidou, convirtiéndolos en los maestros indiscutibles de lo esotérico dentro de Shinsengumi.

Efecto: (Posición de Combate) Mejora la Comprensión Elemental sumando +10 la PH del elemento original y en +5 la PH de un segundo. Puede usar *Acciones Pasivas* para pagar el coste de *Multiobjetivo*.

TABLA: ESTILO KUROMAMUSHI

Requisitos: Pertenecer a la Familia Kuromamushi.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Aprovechar Circunstancias	Elección
Conveniencia	Luchador de Ventaja	Elección
	Provocación	Elección

Conveniencia: A lo largo de su historia, el clan Kuromamushi ha establecido lazos con todas y cada una de las familias en una serie de estudiados matrimonios de conveniencia con miembros de otros clanes que tenían en común un carácter apático y moldeable. De esta forma han logrado obtener los conocimientos básicos de todas las demás familias y han desarrollado sus propias versiones de los mismos, por lo que pueden elegir como Nivel 1 cualquiera de los Niveles 1 de las demás familias.

Efecto: El del Nivel 1 elegido.

Aprovechar Circunstancias: Los miembros del Clan Kuromamushi son unos expertos a la hora de sacar partido de los fallos de sus rivales, siendo capaces de explotarlos con una efectividad inigualable.

Efecto: (Posición de Combate) +5 a PDA y +2 a las dificultades de las PR que provoque tu siguiente ataque por cada resultado de 0 que obtenga el oponente al atacar, incluso si es uno solo.

Luchador de Ventaja: Desde la aparición de las primeras armas de fuego traídas por los europeos a Japón, los Kuromamushi comprendieron rápidamente su potencial y la ventaja que ofrecían en combate, añadiéndolas de inmediato a su arsenal de batalla. Los especialistas en este tipo de lucha requieren que su Zenryoku sea un arma mixta cuerpo a cuerpo y arma de fuego, como los sables-pistola. Por suerte, los monjes Kajiya disponen de un buen surtido de ellas.

Efecto: Permite utilizar las Técnicas personales con armas cuerpo a cuerpo y armas de fuego de forma indistinta, además de otorgar un nuevo Nivel 2 de la Tabla Shinsengumi a si Zenryoku. Si el elegido en primer lugar es de cuerpo a cuerpo, este será a

distancia y viceversa.

Provocación: Los Kuromamushi conocen el poder de la voz y de los comentarios hirientes, ya que un adversario iracundo comete más errores y deja más huecos en su guardia.

Efecto: (IPF) El oponente pierde 1D de su Defensa si no pasa una PR VOL igual a 5+ Convencer/10 del Kuromamushi. El Efecto dura toda la escena. Si el oponente falla la PR por 5 o más, tu siguiente ataque contra ese oponente provocara un Agravante (*menor*) sin PR.

TABLA: ESTILO OGAMI

Requisitos: Pertenecer a la Familia Ogami.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Espada Fugaz	Elección
Lobo Solitario	Guerrero del Destino	Elección
	Misión Ancestral	Elección

Lobo Solitario: Acostumbrados a pelear siempre al límite, los Ogami han desarrollado un estilo que saca partido de la individualidad. Siempre que combatan con uno o varios oponentes sin apoyo, podrán utilizar todo su potencial. Así pues, si dentro de una batalla mayor se enfrentan a un oponente sin ayuda, aplicarán los bonificadores. Si hay alguien más atacando a dicho oponente, o entra posteriormente, los bonificadores serán cancelados tan pronto como se haga la declaración de intenciones.

Efecto: (Posición de Combate) +5 PDA y PDD siempre que combatas en solitario y cuerpo a cuerpo; además, si posees el parámetro *Oposición* aplícalo gratuitamente contra todos tus oponentes en Cuerpo a Cuerpo o a Distancia si peleas en solitario.

Espada Fugaz: Desde siempre, los Ogami han sido unos soberbios jinetes. En los tiempos modernos, han cambiado el caballo por la moto, pero siguen aprovechando sus ventajas, convirtiendo al Samurai en una suerte de caballero moderno.

Efecto: (Posición de Combate) Solo consumes una Acción Pasiva al ejecutar maniobras con el vehículo, en lugar de una Acción Activa y siempre que uses el parámetro Carga ganas +1d Ini.

Guerrero del Destino: Algunos de los Ogami han sido marcados por el Destino, de tal forma que pueden influir parcialmente en sus reveses. Gracias a esto ignoran siempre el primer resultado de Malas Noticias en un combate, considerándose un simple fallo.

Efecto: (IPF) Ignora el primer resultado de Malas Noticias dentro de una misma escena de combate.

Misión Ancestral: Los Ogami han hecho suyo el deber de los Shinsengumi, considerándolo un asunto de honor. Mientras un miembro de esta familia se encuentre combatiendo para salvar inocentes, ignorará cualquier penalizador por heridas. La definición de inocentes dependerá de la situación, puesto que el personaje puede creer que está defendiendo a un inocente aunque no sea así, recibiendo la bonificación igualmente.

Efecto: (1 Acción) Ignora los penalizadores por heridas y sumas tu Alma contra PR de *Inconsciencia* al defender inocentes.

TABLA: ESTILO SHIROBOSHI

Requisitos: Pertenecer a la Familia Shiroboshi.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Flecha Certera	Elección
Jinete del Viento	Flecha Letal	Elección
	Pura Sangre	Elección

Jinete del Viento: Como mensajeros y exploradores de Shinsengumi desde tiempos ancestrales, los Shiroboshi son expertos en el uso de vehículos.

Efecto: (Posición de Combate) Solo consumes una Acción Pasiva al ejecutar maniobras con el vehículo, en lugar de una Acción Activa. Además, ganas +1d a tu iniciativa y reduce a la mitad los penalizadores de tu movimiento en vehículos.

Flecha Certera: La puntería de los miembros de esta familia es legendaria. A través de la práctica y de un método guardado celosamente y transmitido de generación en generación, son capaces de ejecutar proezas excepcionales con sus arcos.

Efecto: (IPF) Puedes efectuar una proeza con tu arco como bloquear el cañón de una pistola, encender un interruptor, hacer trpezar a alguien o cualquier otra acción que no cause daño.

Flecha Letal: La primera lección que recibe un Shiroboshi es concentrar su espíritu de tal forma que una parte de sí mismo acompañe a cada flecha que dispare. Así, los miembros de esta familia son capaces de ver las trayectorias y usarlas para incrementar la efectividad de sus disparos con Arco.

Efecto: (1 Acción) La flecha provoca un Agravante (*menor*) automático si el oponente no supera una PR MEN a dificultad de la Percepción/10 del Shiroboshi.

Pura Sangre: Desde tiempos antiguos, el clan Shiroboshi han sido afamado por disponer de las mejores monturas. Con la llegada de los tiempos modernos, han aprendido todo lo posible para mantener sus vehículos a punto y convertirlos en versiones modificadas para adecuarse a sus necesidades.

Efecto: Incrementa en +10% (redondeando hacia arriba) las estadísticas de tu vehículo personal.

TABLA: ESTILO YAMASHIRO

Requisitos: Pertenecer a la Familia Yamashiro.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Inmunidad	Elección
Anatomía	Sanador	Elección
	Verdugo	Elección

Anatomía: Los miembros del clan Yamashiro reciben una instrucción especial que les proporciona un conocimiento extraordinario del cuerpo humano y que pueden usar para saber cómo causar mayores daños.

Efecto: (Posición de Combate) Contra criaturas vivas sumas +1 a las tiradas de *Heridas Graves* por cada 100 puntos en Con.Medicina y +1 al total de Daño por cada 50 puntos en Con.Medicina.

Inmunidad: Mediante una continua exposición a efectos adversos, el Samurai desarrolla una cierta tolerancia a los mismos, por lo que es muy difícil afectarle con venenos, ciertos tipos de poderes e incluso algunos Estados Alterados.

Efecto: (IPF) Puedes repetir una vez cualquier PR RES que hayas fallado con un bono de +2, excepto *Inconsciencia* y *Heridas Graves*.

Sanador: Los mejores médicos de entre los Shinsengumi suelen ser miembros del clan Yamashiro, ya que sus conocimientos sobre anatomía son una moneda de dos caras que pueden ser utilizados para curar o para matar.

Efecto: (1 Acción) Incrementa en un 50% el efecto de la Capacidad Regeneración.

Verdugo: El conocimiento anatómico de los Yamashiro les proporciona una herramienta muy útil en combate, ya que son capaces de amplificar los efectos adversos que causan sus maniobras.

Efecto: (1 Acción) Incrementa en un +1 las dificultades de tus PR de Combate por cada 100 puntos en Medicina.

TABLA: ESTILO YOKOHANA

Requisitos: Pertenecer a la Familia Yokohana.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Espíritu Salvaje	Elección
Flores de Fuego	Furia de Fénix	Elección
	De Entre las Cenizas	Elección

Flores de Fuego: Las integrantes del clan Yokohana que llegan a ganarse su Zenryoku tienen indefectiblemente una fuerte afinidad con el Elemento Fuego, ya que sus tradiciones exigen que sus guerreras hagan honor al nombre familiar y, por lo tanto, su entrenamiento tiene mucho que ver con el Kidou de Fuego, dedicando una buena parte del mismo a aprender a comprender apropiadamente los misterios metafísicos de Suzaku.

Efecto: (Posición de Combate) Eleva en +10 la PH de Suzaku.

Espíritu Salvaje: Liga el espíritu de Suzaku al espíritu de la Samurai-ko.

Efecto: (IPF) Incrementa en +1 el máximo de Ki de la Samurai-

ko en +1 por cada 10 puntos en Con. Suzaku durante 24 horas.

Furia de Fénix: Canalizando la fuerza de su afinidad con el Elemento Fuego, las Samurai-ko del clan Yokohana inundan su cuerpo de ardor guerrero, aumentando el poder de su Zenryoku.

Efecto: (I Acción) Suma a su armadura Elemental Fuego y a su daño contra Esbirros la mitad de su PH en el Guardian Suzaku

De Entre las Cenizas: Esta táctica permite a las integrantes del clan hacer aflorar la victoria de entre las cenizas de la derrota. Cuando una Yokohana llega al Nivel de Salud Herido, canaliza su energía Ki para inundar su cuerpo de una furia que la convierte en un demonio durante el resto de la escena de combate.

Efecto: (IPF) Puede entrar en Ira+ si alcanza el Nivel Herido y salir de dicho estado en el momento que lo desee.



Kuromamushi Kira, Taicho del Escuadrón Akai

LOS ENTRENAMIENTOS

Los Entrenamientos proporcionan unas bonificaciones pasivas que diferencian a un luchador mediocre de uno verdaderamente experimentado, convirtiéndolo en el más terrorífico oponente imaginable.

Cada uno de los diferentes Entrenamientos consta de 5 niveles, proporcionando mayores bonificaciones según se van adquiriendo. Para poder acceder a ellos, primero hay que adquirir un Nivel 3 o un acceso en una de las Tablas de Combate, que proporcionará el Entrenamiento a Nivel 1. Las bonificaciones provenientes de los Niveles superiores sustituirán a las del mismo tipo de los Niveles inferiores. Por ejemplo, si un Nivel 3 proporciona +3 al daño y Nivel 4 +4 al daño, se aplicará el último. Si hay dos o más Entrenamientos separados por barras significará que poseen efectos similares.

Algunos de los Entrenamientos expuestos a continuación solo pueden ser obtenidos a través de la adquisición de Tablas de Kidou (ver *Capítulo VI*). Sin embargo, han sido agrupados aquí para mayor comodidad.

ACCIÓN: Este entrenamiento está enfocado en mejorar al máximo la coordinación del cuerpo y la mente, aumentando la velocidad y la fluidez con la que se mueve el personaje.

Nivel 1	+1 al Total de Acción.
Nivel 2	+2 al Total de Acción.
Nivel 3	+3 al Total de Acción.
Nivel 4	+4 al Total de Acción.
Nivel 5	+5 al Total de Acción.

CAZADOR: Este entrenamiento representa el aprendizaje de años e incluso décadas cazando criaturas sobrenaturales. Los cazadores aprenden a enfrentarse a sus antagonistas utilizando armas específicas, trucos sucios y volviendo sus instintos así como sus ventajas contra ellos. Un ser capaz de moverse tan veloz como el viento recibirá más daño de un arma capaz de empujarlo, uno muy fuerte se clavará profundamente una hoja colocada en el ángulo adecuado; para cada criatura hay una forma de convertir sus capacidades en desventajas. Este es el camino del cazador... y es un sendero corto y solitario. Este entrenamiento requiere haber sido entrenado como Cazador por un mentor.

Nivel 1	+1 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.
Nivel 2	+2 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.
Nivel 3	+3 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.
Nivel 4	+1L0 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.
Nivel 5	+0L1 al total de Daño contra criaturas sobrenaturales.

CERTERO/DESTREZA/POT.FISICA/POT.SOBRENATURAL: Estos Entrenamientos están enfocados a aprovechar al máximo las habilidades de combate de un tipo de armas, optimizando los daños. No acumulan entre ellos.

Nivel 1	+1 al total de Daño
Nivel 2	+2 al total de Daño
Nivel 3	+3 al total de Daño
Nivel 4	+4 al total de Daño
Nivel 5	+5 al total de Daño

CONTRA: Este entrenamiento enseña al personaje a romper la guardia de un atacante para dejarlo desprotegido y contraatacar de la forma más letal posible. Es acumulativo con Potencia Física o Destreza.

Nivel 1	+1 al total de Daño en contras.
Nivel 2	+2 al total de Daño en contras.
Nivel 3	+3 al total de Daño en contras.
Nivel 4	+4 al total de Daño en contras.
Nivel 5	+5 al total de Daño en contras.

COSTE REDUCIDO / REDUCCIÓN DE COSTE: El primer entrenamiento es exclusivo de los clanes Shinsengumi y el segundo de los usuarios de Kidou/Madou. Permite reducir el coste final en puntos de Ki de cada una de las Técnicas del Samurai en el primer caso y de los hechizos en el segundo. En el caso de las Técnicas, esto no afecta al Límite de las mismas, ni a sus Mantenimientos (que seguirán siendo los originales) y el Coste aplicando este Entrenamiento y los Defectos no podrá bajar de la mitad.

Nivel 1	-1 al Coste.
Nivel 2	-2 al Coste.
Nivel 3	-3 al Coste.
Nivel 4	-4 al Coste.
Nivel 5	-5 al Coste.

CONVOCACIÓN DEFENSIVA: Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las energías utilizadas en la convocación, incrementando las capacidades defensivas de las criaturas invocadas en proporción

al nivel adquirido. Los seres convocados que posean una Defensa Pasiva lo sumarán a su total.

Nivel 1	+1 a la PDD de las criaturas convocadas.
Nivel 2	+3 a la PDD de las criaturas convocadas.
Nivel 3	+5 a la PDD de las criaturas convocadas.
Nivel 4	+7 a la PDD de las criaturas convocadas.
Nivel 5	+10 a la PDD de las criaturas convocadas.

CONVOCACIÓN DURADERA: Este entrenamiento permite crear matrices sobrenaturales mejoradas para extender la duración de las criaturas convocadas.

Nivel 1	+2 a Potencia de Hechizo a efectos de duración.
Nivel 2	+4 a Potencia de Hechizo a efectos de duración.
Nivel 3	+6 a Potencia de Hechizo a efectos de duración.
Nivel 4	+8 a Potencia de Hechizo a efectos de duración.
Nivel 5	+10 a Potencia de Hechizo a efectos de duración.

CONVOCACIÓN OFENSIVA: Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las energías utilizadas en la convocación, incrementando las capacidades ofensivas de las criaturas invocadas en proporción al nivel adquirido.

Nivel 1	+1 a la PDA de las criaturas convocadas.
Nivel 2	+3 a la PDA de las criaturas convocadas.
Nivel 3	+5 a la PDA de las criaturas convocadas.
Nivel 4	+7 a la PDA de las criaturas convocadas.
Nivel 5	+10 a la PDA de las criaturas convocadas.

CONVOCACIÓN RESISTENTE: Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las energías utilizadas en la convocación, incrementando la resistencia base de las criaturas invocadas en proporción al nivel adquirido.

Nivel 1	+1 a Base de PG para las criaturas convocadas.
Nivel 2	+2 a Base de PG para las criaturas convocadas.
Nivel 3	+3 a Base de PG para las criaturas convocadas.
Nivel 4	+4 a Base de PG para las criaturas convocadas.
Nivel 5	+5 a Base de PG para las criaturas convocadas.

DEFENSA: Este entrenamiento enseña al personaje a leer la forma de moverse de su oponente, sintiendo cómo fluyen sus ataques y aprendiendo las formas más efectivas para bloquearlos con sus armas, esquivando o incluso con la habilidad de Arma Sobrenatural.

Nivel 1	+1 PDD parando con o sin armas / esquivando.
Nivel 2	+3 PDD parando con o sin armas / esquivando.
Nivel 3	+5 PDD parando con o sin armas / esquivando.
Nivel 4	+7 PDD parando con o sin armas / esquivando.
Nivel 5	+10 PDD parando con o sin armas / esquivando.

ENDURECIMIENTO: Este durísimo entrenamiento se basa en endurecerse a través del castigo físico y acostumbrarse al dolor, aprendiendo a encajar las heridas en el momento de recibir las y aumentando los PG del personaje en consonancia.

Nivel 1	+1 a Base de PG
Nivel 2	+2 a Base de PG
Nivel 3	+3 a Base de PG
Nivel 4	+4 a Base de PG
Nivel 5	+5 a Base de PG

ESPECIALISTA ELEMENTAL: Mediante este entrenamiento, el personaje desarrolla una afinidad que ya poseía naturalmente con un elemento en particular que se seleccionó en el nivel 2 de la Tabla, haciendo que su poder con el mismo sea muy superior al que los demás hechiceros podrían lograr. Sin embargo, ese fuerte vínculo le separa del resto de elementos, debilitando el equilibrio necesario para emplearlos con efectividad. Una buena opción para alguien con limitadas capacidades mágicas, que podrá centrarse en un solo elemento.

Nivel 1	+1 a Pot. de Hechizo con un elemento, -1 con el resto.
Nivel 2	+2 a Pot. de Hechizo con un elemento, -2 con el resto.
Nivel 3	+3 a Pot. de Hechizo con un elemento, -3 con el resto.
Nivel 4	+4 a Pot. de Hechizo con un elemento, -4 con el resto.
Nivel 5	+5 a Pot. de Hechizo con un elemento, -5 con el resto.

EXPERIMENTADO: Este entrenamiento se domina a través de arriesgar la vida una y otra vez en peleas a muerte e interminables sesiones de prácticas de combate. No incrementa realmente la resistencia al daño del personaje, sino que hace que reaccione a las amenazas de forma instintiva, lo cual le permite defenderse de una forma más efectiva, incluyendo enfrentarse mejor a las PR.

Nivel 1	+1 a Base de PG y +2 al bono de un tipo de PR
Nivel 2	+2 a Base de PG y +2 al bono de un segundo tipo de PR
Nivel 3	+3 a Base de PG y +2 al bono de un tercer tipo de PR
Nivel 4	+4 a Base de PG y +2 al bono de un cuarto tipo de PR
Nivel 5	+5 a Base de PG y +2 al bono de un quinto tipo de PR

FLUIR: Este entrenamiento enseña al personaje a “leer” la forma de moverse de su oponente, comprendiendo la dirección de sus ataques y aprendiendo a fluir con ellos para reducir el daño recibido.

Nivel 1	+1 a la Tabla de Aguante.
Nivel 2	+2 a la Tabla de Aguante.
Nivel 3	+3 a la Tabla de Aguante.
Nivel 4	+4 a la Tabla de Aguante.
Nivel 5	+5 a la Tabla de Aguante.

GENIO INTUITIVO: Este entrenamiento refleja miles de horas estudiando e investigando, cosas que muchos de esos magos mediocres no podrían lograr comprender ni en mil vidas, pero para el personaje este conocimiento es natural e intuitivo a partes iguales, dado que es una luz entre miles y muchos le envidian por ello. La mejora obtenida se trata como un bono a la habilidad de origen natural que mejorará la Maestría Máxima de los hechizos que puede aprender el personaje y su Potencia de Hechizo, elevando sensiblemente sus capacidades mágicas.

Nivel 1	+10 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea.
Nivel 2	+15 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea.
Nivel 3	+20 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea.
Nivel 4	+25 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea.
Nivel 5	+30 Bono a la Habilidad de cualquier Kami que posea.

INFATIGABLE: A través de innumerables horas de entrenamiento, el personaje ha logrado incrementar sus reservas de energía, lo que le aumenta el número de sus PF y la velocidad a la que los recupera.

Nivel 1	+1 PF.
Nivel 2	+1 al total de recuperación de PF.
Nivel 3	+2 PF.
Nivel 4	+2 al total de recuperación de PF.
Nivel 5	+3 PF.

LÍMITE: Este entrenamiento es exclusivo de los clanes Shinsengumi. Permite incrementar el Límite de puntos de Ki que pueden utilizar en sus Técnicas personales, y así ejecutar efectos sobrenaturales mucho más poderosos, aunque también más costosos.

Nivel 1	+1 al Límite.
Nivel 2	+3 al Límite.
Nivel 3	+5 al Límite.
Nivel 4	+7 al Límite.
Nivel 5	+10 al Límite.

LLEVAR ARMADURA: Este entrenamiento permite soportar mejor la incomodidad de las Armaduras, reduciendo los tanto los penalizadores que éstas causan a los Acciones como la capacidad de estorbo de las mismas que afecta a las habilidades.

Nivel 1	Reduce en -5 el estorbo de la armadura.
Nivel 2	Reduce en -10 el estorbo de la armadura.
Nivel 3	Reduce en -1 Acción y en -10 su estorbo.
Nivel 4	Reduce en -1 Acción los penalizadores y en -15 su estorbo.
Nivel 5	Reduce en -1 Acción los penalizadores y en -20 su estorbo.

MAESTRO: Este entrenamiento está enfocado a aprovechar al máximo la fuerza, velocidad y destreza sobrenatural del personaje, para incrementar los efectos que causan sus ataques, haciéndolos más letales y difíciles de resistir, convirtiéndolo en un verdadero maestro dentro de su propio estilo de combate. Es aplicable a cualquier arma, poder o hechizo, y acumula con cualquier otra bonificación.

Nivel 1	+1 a la dificultad de las PR de combate.
Nivel 2	+2 a la dificultad de las PR de combate.
Nivel 3	+3 a la dificultad de las PR de combate.
Nivel 4	+4 a la dificultad de las PR de combate.
Nivel 5	+5 a la dificultad de las PR de combate.

MEJORA DEFENSIVA: Este entrenamiento enseña al personaje a localizar las amenazas que suponen los ataques a distancia y utilizar sus reflejos y su agilidad, así como los objetos u oponentes de que disponga en las cercanías, para convertirse en un blanco difícil.

Nivel 1	Elimina la penalización de esquiva. Permite defenderse de proyectiles con los penalizadores normales.
Nivel 2	Reduce a -1D la penalización contra proyectiles, armas de fuego y ataques sobrenaturales a distancia.
Nivel 3	Elimina la penalización contra arrojadas.
Nivel 4	Elimina la penalización contra proyectiles, armas de fuego y ataques sobrenaturales a distancia.
Nivel 5	Elimina la penalización contra ataques en área.

OFENSIVA: Este entrenamiento afina los sentidos del personaje, ajustándolos para el combate, convirtiéndolo en un guerrero nato, capaz de aprovechar cualquier oportunidad, alguien con quien no se debe jugar.

Nivel 1	+1 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas.
Nivel 2	+3 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas.
Nivel 3	+5 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas.
Nivel 4	+7 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas.
Nivel 5	+10 PDA en cuerpo a cuerpo con o sin armas.

PODER ARCANO: Este entrenamiento incrementa, mediante una serie de técnicas de meditación y de refuerzo de la voluntad, la energía espiritual que posee el personaje, permitiéndole utilizarla

más a menudo o de una forma más prolongada.

Nivel 1	+3 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía.
Nivel 2	+6 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía.
Nivel 3	+9 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía.
Nivel 4	+12 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía.
Nivel 5	+15 a Poder Akuma, Ki o Bioenergía.

POTENCIA ARCANA: Este entrenamiento sirve para mejorar la capacidad de canalización de la energía sobrenatural, aumentando el efecto de los Hechizos. Así, un hechicero utilizará sus habilidades sobrenaturales a un nivel más avanzado de lo que podría hacer de forma normal.

Nivel 1	+1 a las Potencias de Hechizo.
Nivel 2	+2 a las Potencias de Hechizo.
Nivel 3	+3 a las Potencias de Hechizo.
Nivel 4	+4 a las Potencias de Hechizo.
Nivel 5	+5 a las Potencias de Hechizo.

PUNTERÍA: Este entrenamiento optimiza la puntería del personaje con armas a distancia, calibrando sus reflejos y su percepción espacial para incrementar sus habilidades, convirtiéndolo en un tirador impecable, una auténtica máquina de guerra. Se aplica a todo tipo de ataques a distancia, tanto con armas de fuego, proyectil, arrojadas, hechizos o rayos. La característica guía es irrelevante.

Nivel 1	+1 PDA para ataques a distancia.
Nivel 2	+3 PDA para ataques a distancia.
Nivel 3	+5 PDA para ataques a distancia.
Nivel 4	+7 PDA para ataques a distancia.
Nivel 5	+10 PDA para ataques a distancia.

RECUPERACIÓN: Este entrenamiento desarrolla las habilidades, ya sean naturales o sobrenaturales, de recuperación del personaje, lo cual incluye la regeneración, curaciones sobrenaturales, recibir asistencia médica y la curación natural. La puntuación se suma a cualquiera de esos supuestos, aunque nunca podrá superar el doble de la base.

Nivel 1	+1 al Bono a Curación.
Nivel 2	+2 al Bono a Curación.
Nivel 3	+3 al Bono a Curación.
Nivel 4	+4 al Bono a Curación.
Nivel 5	+5 al Bono a Curación.

RECUPERACIÓN DE PODER: Este entrenamiento muestra al personaje el camino del Nirvana, la meditación perfecta, que aleja todas las distracciones y las preocupaciones para alcanzar un estado de completa armonía que incrementa la recuperación de Ki (u otra Fuente de Poder) que el personaje recibe cada hora.

Nivel 1	+1 a la recuperación natural de Poder.
Nivel 2	+2 a la recuperación natural de Poder.
Nivel 3	+3 a la recuperación natural de Poder.
Nivel 4	+4 a la recuperación natural de Poder.
Nivel 5	+5 a la recuperación natural de Poder.

REDUCCIÓN ARCANA: Este entrenamiento incrementa la defensa del personaje contra el Kidou/Madou, mejorando las probabilidades de resistirse a aquellos Hechizos que permitan pruebas de resistencia. Cada Nivel se aplica a las PR de un Elemento de entre los 5 posibles. Así pues, si se elige Fuego, afectará a los hechizos de Suzaku y Karura.

Nivel 1	+1d tirado a las PR contra Hechizos de un Elemento.
Nivel 2	+1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento.
Nivel 3	+1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento.
Nivel 4	+1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento.
Nivel 5	+1d tirado a las PR contra Hechizos de otro Elemento.

REDUCCIÓN DEFENSIVA: Este entrenamiento utiliza técnicas avanzadas de meditación para utilizar la adrenalina y la excitación del combate para mejorar ciertos aspectos defensivos del mismo, permitiendo resistir mejor ciertos tipos de PR. Cada Nivel se aplica a un tipo de PR de entre las 5 posibles. Así pues, según se mejore en este entrenamiento, mejor se resistirá en más situaciones.

Nivel 1	+1d tirado a las PR de un tipo.
Nivel 2	+1d tirado a las PR de un segundo tipo.
Nivel 3	+1d tirado a las PR de un tercer tipo.
Nivel 4	+1d tirado a las PR de un cuarto tipo.
Nivel 5	+1d tirado a las PR de un quinto tipo.

REDUCCIÓN OFENSIVA: Este entrenamiento enseña al personaje a optimizar sus sentidos y utilizar las ventajas que le proporciona su entorno para pelear sin problemas en malas condiciones. Funciona tanto con armas a distancia como en cuerpo a cuerpo o Arma Sobrenatural. Además, ayuda a resistir los penalizadores por Dolor o heridas en las tiradas ofensivas exclusivamente.

Nivel 1	+5PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad.
Nivel 2	+10PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad.
Nivel 3	+10PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad, y elimina 1D de penalización por heridas o Dolor.
Nivel 4	+15PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad, y elimina 1D de penalización por heridas o Dolor.
Nivel 5	+20PDA para cualquier penalizador recibido por movimiento, movilidad o mala visibilidad, y elimina 1D de penalización por heridas o Dolor.

RESISTENCIA ARCANA: Este entrenamiento proporciona al personaje la capacidad de usar una pequeña cantidad de energía sobrenatural para recubrir su cuerpo con un aura personal que reduce la potencia de los hechizos que le afectan, sean beneficiosos o perjudiciales. Un personaje puede levantar o bajar su Resistencia siempre que quiera al coste de 1 Acción, pero no podrá volver a hacerlo hasta el siguiente asalto. Activar la Resistencia Arcana requiere del gasto de 1 punto de Ki (u otra fuente de Poder) por asalto y reduce en 20 todas las Potencias de Hechizo del personaje mientras permanezca activa.

Nivel 1	+1 Armadura y +1 a las PR contra Hechizos.
Nivel 2	+2 Armadura y +1 a las PR contra Hechizos.
Nivel 3	+3 Armadura y +2 a las PR contra Hechizos.
Nivel 4	+4 Armadura y +2 a las PR contra Hechizos.
Nivel 5	+5 Armadura y +3 a las PR contra Hechizos.

SACRIFICIO ESPIRITUAL: Este entrenamiento permite desarrollar una peligrosa aunque muy útil habilidad: la capacidad de sacrificar la energía vital para transformarla en puntos de poder. Hacer esto cuesta 1 Acción y el poder obtenido es temporal, desapareciendo transcurrido un minuto. El daño del Sacrificio Espiritual no puede ser regenerado de forma Sobrenatural, sino que es una forma de desgaste físico que debe regenerarse mediante curación natural. Los puntos de poder obtenidos de esta forma solo pueden emplearse en Kidou. Se puede utilizar una vez al día por punto

de Resistencia; usos posteriores consumen 1PF junto a los PG.

Nivel 1	Transforma 10 PG en 3 puntos de Poder.
Nivel 2	Transforma 10 PG en 6 puntos de Poder.
Nivel 3	Transforma 10 PG en 9 puntos de Poder.
Nivel 4	Transforma 10 PG en 12 puntos de Poder.
Nivel 5	Transforma 10 PG en 15 puntos de Poder.

VELOCIDAD: Este entrenamiento sirve para afinar los reflejos y la percepción del personaje para hacerle reaccionar rápidamente a cualquier amenaza, mejorando su velocidad de reacción.

Nivel 1	+1 INL.
Nivel 2	+2 INL.
Nivel 3	+3 INL.
Nivel 4	+4 INL.
Nivel 5	+5 INL.

VÍNCULO: Este entrenamiento representa una serie de estudios que permiten al personaje un mayor control sobre las criaturas convocadas, proporciona la capacidad de ejercer un vínculo telepático de una distancia según el nivel del entrenamiento en el cual puede dar órdenes a la marioneta y utilizar sus percepciones. Ciertos efectos bloquean este vínculo como a través un Kekkai o interponer un Kekkai entre marioneta y hechicero o el poder Esper Interferencia. En ese caso, la Marioneta actuará en base a la última orden recibida.

Nivel 1	10 metros por Potencia de Hechizo.
Nivel 2	20 metros por Potencia de Hechizo.
Nivel 3	50 metros por Potencia de Hechizo.
Nivel 4	100 metros por Potencia de Hechizo.
Nivel 5	200 metros por Potencia de Hechizo.



Ilustrado por © Akamei-rin



CAPÍTULO V ARMAS Y EQUIPO

Edward entró en Armamento seguido de sus tres camaradas. Todos ellos venían de Logística, donde habían recibido el itinerario y les habían asignado un jet para el viaje. Algunos operarios trabajaban comprobando piezas de equipo, con sus uniformes borgoña dando una nota de color a las acostumbradas paredes grises. Un hombre de color de unos sesenta y pico años, pelo rizado y canoso, vestido con un uniforme bastante sucio, se dirigió a ellos con una expresión divertida en su rostro arrugado.

- Vaya, vaya, vaya. ¿Qué tenemos aquí? ¿Os habéis perdido, chavales?
- Venimos a recoger la asignación de Armamento para el Perfil S8976342-DO – respondió Cristal con rostro inexpresivo.
- Ah, ya veo – el tipo les hizo un gesto con la mano para que lo siguieran –. Por aquí, novatos. A ver qué puede hacer el viejo Lonnie por vosotros.

Los cuatro siguieron a su guía hasta una especie de mostrador de color negro, que tenía cierto parecido con la barra de un bar, de no ser por el monitor, el teclado y el ratón que, comparados con el nivel de tecnología presente en todas las dependencias, daban un aspecto decididamente anacrónico al lugar. El encargado de Armamento comenzó a teclear, accediendo a la Red Interna.

- No me gustan las holopantallas. No me hago a ellas – explicó Lonnie sin levantar la vista, como si pudiera leer sus pensamientos –. Rubia, sé un encanto y repítame el número de Perfil.
- Perfil S8976342-DO – respondió Crystal.
- ¿Esper, verdad? No muchos agentes son capaces de recordar el número de Perfil en su primera asignación.
- ¿Y qué te hace pensar que esta es nuestra primera asignación, viejo? – dijo Mike con tono desafiante.
- Tan solo que no os he visto por aquí antes, chaval – respondió el hombre de color remarcando la última palabra – Eso y que aún llevas el cartel con la L en la espalda. Ah, aquí lo tenemos. Fiuuuu. – soltó un silbido – Una operación negra. Entonces vais a necesitar algunas cosas para no veros en apuros. Veamos....

De inmediato, Lonnie empezó a ir de un lado a otro del almacén, entrando a menudo y saliendo por una puerta metálica tras la cual se podían vislumbrar estanterías llenas de material. Dejó varios maletines encima de la mesa y comenzó a abrirlos, entregando su contenido a los cuatro novatos.

- Empezaremos por las pipas. Para las chicas unas Walther P99, fáciles de usar y manejables – dijo mientras les ofrecía sendas pistolas.
- Yo no necesito armas de fuego. Tengo mi propia manera de defenderme – le espetó Crystal en un tono inexpresivo.
- No, encanto. Tú crees que no necesitas armas de fuego. Yo sé que sí, así que vas a guardarte esta preciosidad y me vas a dar las gracias por preocuparme de salvar tu bonito culo – respondió el viejo con una sonrisa, pero en un tono firme y severo –. No te creas que por ser Esper vas a ser más dura que los tipos que te encuentres. Si os topáis con una oposición fuerte, a no ser que seas de un nuevo tipo que no conozca, te cansarás como cualquiera de los de tu clase y entonces agradecerás tener esta cosita tan mona contigo. ¿Es lo suficientemente lógico como para convencerte o tengo que patearte el trasero, chata?
- La chatí lo comprende, Lon – se apresuró a decir Mike antes de que Crystal pudiera responder -. ¿Qué tienes para mí, abuelo? ¿Caramelos o chicles?
- Tú debes de ser el bocazas del grupo – replicó irónico Lonnie –. Hay uno en todas las células, viene de serie. Aquí tienes, un juguete tan grande como tu ego, la Stormblazer P55. Con esta monada puedes atravesar el motor de un camión a 20 metros. ¿Crees que podrás con ella?
- No será problema. Estoy acostumbrado a manejar calibres grandes – añadió el irlandés con un guiño pícaro a Crystal, que hizo que Lonnie soltase una carcajada.
- Así me gusta, chico. Buen humor, ese es el truco para mantenerse cuerdo en este trabajo. A ver qué es lo que falta... aham... sí, un Colt Peacemaker para el silencioso – dijo ofreciendo un arma a Ed, que la miró con aprensión -. Cógelo, chaval, que no te va a morder.
- Gracias. Espero no tener que usarla.
- ¿Y también crees en Santa Claus? No me jodas, chico. Si os han asignado una misión es porque estáis preparados, y matar antes de que te liquiden a ti es uno de los requisitos – Lonnie adoptó un aire grave, serio, antes de seguir hablando –. Mirad chavales, tened una cosa en cuenta. Los tíos a por los que vais son asesinos, eso sí no son demonios. Ellos no dudarán un segundo antes de acabar con vosotros. Si lo hacéis, cuando los de Limpieza aparezcan, serán vuestros cadáveres los que se lleven. Llevo aquí casi cuarenta años, ¿sabéis?, y en ese tiempo he visto pasar muchos novatos como vosotros. Los que me hacen caso vuelven y charlamos cada vez que pasan por aquí, nos vemos por holopantalla o cuando me mandan a equiparlos a donde sea. Me meto con algunos, pregunto qué tal van las cosas y le echo algún piropo a las chicas. No me privéis de ese placer, ¿de acuerdo?

Los cuatro asintieron. Mientras Lonnie acababa de equiparlos, Ed no pudo evitar alegrarse. Este lugar parecía frío, pero estaba claro que era posible adaptarse y, mejor aún, encontrar algo parecido a una vida que sustituyese lo que todos habían perdido.

“Primera lección. Un escalpelo puede sanar o matar dependiendo de las manos que lo empleen. ¿Voluntarios para la demostración?”

Saburo, sesión de entrenamiento y valoración.

Una vez que tu personaje ya está terminado, llega el momento de elegir su equipamiento. Muchas de las habilidades requieren de herramientas para su uso, así como las competencias de combate que precisan de armas para ser empleadas. En una ocupación tan peligrosa como la que van a desempeñar los personajes, toda ayuda es poca, y la posibilidad de disponer de equipo y de tecnología avanzada puede establecer la diferencia entre el éxito y el fracaso, entre la supervivencia o una muerte horrible. Este capítulo está dedicado a la descripción tanto de las armas y armaduras como del equipamiento que necesitarás en tus futuras aventuras.

EL DINERO EN AKUMA

El sistema económico del mundo de Akuma es el mismo que en el mundo real, con unos precios similares. Ahora la siguiente pregunta es: *¿de cuánto dinero dispongo para comprar equipo y cómo calculo los fondos del personaje?* Es un interrogante lógico, pero la respuesta no va a ser la que esperas.

En Akuma no hay sueldos ni precios. En pocas palabras, no hay un sistema de reglas para gestionar el dinero. Ya que los personajes trabajarán para una u otra facción, el dinero es algo irrelevante. Si trabajan para la Agencia, ésta les proveerá de tarjetas y efectivo suficientes para la misión asignada e, incluso de no disponer de esta cobertura económica, ¿crees que a un grupo de seres superpoderosos algo tan simple como el dinero les va a resultar un problema?

Eso no significa que los jugadores no vayan a manejar dinero o que no les vayan a cobrar la entrada a una discoteca o la cena en un lujoso restaurante. Simplemente hemos considerado que el dinero como tal es algo irrelevante en el tipo de ambientación que vamos a utilizar. Así pues, a no ser que el DJ diga lo contrario, los personajes dispondrán del dinero suficiente para sus caprichos y los gastos de misión, pero todo deberá de ser incluido más tarde en el informe, así que cuidado con dedicarse a estrellar Ferraris por toda la ciudad.

Si, por otra parte, el Director de Juego o los jugadores deciden utilizar una ambientación “de por libre”, sin servir a los intereses de una facción, el dinero podría ser más importante y deberías llevar un control más estricto del mismo. Con un poco de sentido común, no resultará un problema.

LAS ARMAS

Cuando un personaje entra en combate, generalmente lo hará utilizando algún tipo de arma, que puede ser natural o artificial. Por definición, un arma es un artefacto más o menos complejo creado con el fin de ser usado como un medio de ataque, de defensa o ambas cosas. Un arma puede ser tan simple como el palo de una escoba o tan compleja como un rifle de asalto, una pistola o un lanzallamas.

A continuación nos centraremos en los diferentes tipos de armas y sus estadísticas de combate. Existen dos divisiones principales entre las clases de armas que los personajes pueden manejar: armas cuerpo a cuerpo y armas a distancia.

Consideraremos armas cuerpo a cuerpo a todas aquellas que pueden ser esgrimidas para atacar o defenderse de un adversario que se encuentra a alcance de combate cerrado.

Consideraremos armas a distancia engloban todas aquellas que pueden ser arrojadas o que disparan proyectiles para encargarse de los oponentes que se encuentran más allá de dicha distancia, aunque muchas de ellas también puedan dispararse a quemarropa.

¿De dónde sacan los personajes las armas? La respuesta a esta pregunta es muy parecida a la del dinero. Les son asignadas en Logística y Armamento, una de las divisiones de las bases de la Agencia o de cualquier otra facción, donde disponen de una ficha con las necesidades y preferencias de cada agente. En otros casos, los personajes dispondrán de las armas que el Director de Juego considere apropiado y las obtendrán ya sea en el mercado negro o les serán suministradas por la facción a la que pertenezcan. Algunos personajes poseerán habilidades que les permitan construir o modificar su armamento, con lo que podrán mejorar sus estadísticas.

LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Como hemos dicho antes, las armas cuerpo a cuerpo son aquellas que se esgrimen para combatir con uno o más oponentes en combate cerrado. Existen muchas clases de armas y cada una engloba un grupo de ellas que poseen varias características en común. Por

TABLA 29.1. ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Arma	MOD	Tipo	Daño**	Requisitos	Parámetros Adquiridos
Artes Marciales/Pelea	*	FUE/REF/MEN	0L1	No	Aturdimiento*
Armas Enormes	-	FUE	2L3	2M, FUE3	Los del tipo de arma elegido.
Bastones	Ini +3, PDD+5	REF	0L2	2 Manos	Derribo, Rápido, Aturdimiento, Manejable
Contundentes 1M	Perf -3	FUE	2L2	No	Aturdimiento, Manejable, Pesado
Contundentes 2M	Perf -3	FUE	3L2	2 Manos	Aturdimiento, Empujón, Pesado
Dagas	Ini +3, PDA+5	REF	0L2	No	Circular, Rápido, Manejable, Hemorragia
Esgrima	Ini +3, PDD+5	REF	1L2	No	Rápido, Preciso, Manejable, Dolor
Espadas/Hachas 1M	PDA+5	FUE	2L2	No	Circular, Hemorragia, Rápido
Espadones	PDA+5	FUE	3L2	2 Manos	Circular, Empujón, Derribo, Pesado
Guadañas	Ini +3	FUE	2L2	2 Manos	Circular, Carga, Hemorragia, Manejable
Kenjutsu 1M	PDA+5	REF/FUE	1L2	No	Circular, Rápido, Manejable, Hemorragia
Kenjutsu 2M	PDA+5	FUE	2L2	2 Manos	Circular, Manejable, Hemorragia
Hachas 2M	-	FUE	4L2	2 Manos	Carga, Aturdimiento, Hemorragia, Pesado
Lanzas	Ini +3, PDA+5	REF	2L2	2 Manos	Derribo, Rápido, Carga, Manejable
Látigos/Cadenas	Ini +1d	REF	0L2	No	Derribo, Circular, Dolor, Preciso

* Sustituido según el Arte Marcial elegido en Tabla de Combate.

** Se les suma +1L0 por cada punto de FUE del personaje. Así, un personaje con FUE2 y usando Dagas provocará 2L2.

ejemplo, una maza, unos nunchaku y una botella de cerveza son armas que provocan heridas contundentes y que se emplean de la misma forma, golpeando con fuerza al adversario. Una espada larga o un machete se también manejarían igual. Por eso, en vez de hacer una tabla de tres páginas con todas y cada una de las armas del mundo, cosa que por otra parte suele ser inefectiva, ya que todo el mundo elegirá entre las tres mejores, hemos preferido utilizar categorías muy amplias. Después de todo, un experto en el uso del cuchillo puede matar a una persona de la misma forma que un tipo con un espadón. Las armas son herramientas y son tan letales como aquel que las empuña.

La Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo describe las diferentes clases de armas utilizando los siguientes parámetros:

Arma: El tipo de arma a la que nos referimos. Cada tipo de arma engloba diversos tipos y modelos, aunque todos ellos de características muy similares.

MOD: Los modificadores a algún total de combate que otorga.

Tipo: La característica que rige la habilidad de combate con la que se emplea. En el caso de FUE, será Cuerpo a Cuerpo, y en el caso de REF, la habilidad será Combate Armado.

Daño: El daño base del arma. Las armas de cuerpo a cuerpo añaden +1L0 por cada punto de FUE de su portador.

Requisitos: Los requisitos obligados para su manejo.

Parámetros Adquiridos: Los Parámetros Adquiridos de combo que proporciona el arma en cuestión. Al usar esa arma, es posible hacer uso de ellos cumpliendo los requisitos de cada uno.

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Artes Marciales / Pelea: Cualquiera de las diferentes formas de pelea cuerpo a cuerpo basadas en la destreza, agilidad, coordinación física y rapidez de movimientos o en la fuerza física, el vigor y la potencia de pegada. Existen armas que aumentan en +1L0 el daño, como guantes especiales o botas con puntera o cuchillas, pero no se acumulan con ningún otro bonificador. Ejemplos: *Tai Chi, kung fu, aikido, capoeira, karate, boxeo, thai boxing, vale tudo.*

Armas Enormes: Cualquier tipo de arma de tamaño enorme, que se use para aplastar y golpear al oponente. Se requiere una fuerza enorme para utilizarlas. Un arma enorme debe de asemejarse a cualquier otro tipo de arma de FUE y 2 Manos, pudiendo adquirirse Favorito con esa clase de armas. Ejemplos: *armas gigantes (espadas, hachas y demás armas de dos manos), vigas, postes de teléfono, farolas o motocicletas.*

Bastones: Se trata de armas de madera o metal muy manejables y diseñadas para la autodefensa, siendo muy rápidas y versátiles. Tienen un poder ofensivo más reducido que otras armas, ya que no están pensadas para matar, sino para defenderse y mantener a raya a los oponentes. Ejemplos: *bastones, bo, jo, vara.*

Contundentes 1M: Cualquier arma u objeto que se use para golpear a los oponentes. Son el tipo de armas más sencillas de utilizar y las más comunes, ya que prácticamente cualquier objeto puede considerarse un arma contundente. La mayor parte de las armas improvisadas son contundentes. Ejemplos: *bastón, porra, nunchaku, tonfa, garrote, martillo, llave inglesa, atizador, botella, maza.*

Contundentes 2M: El mismo tipo de armas que las contundentes normales, pero de un peso y tamaño mayor, con lo que son mucho más poderosas, aunque al mismo tiempo resultan menos manejables. Ejemplos: *Bate de baseball, martillo pilón, maza pesada.*

Dagas: Armas pequeñas, fáciles de ocultar y muy manejables. Normalmente los expertos utilizan una en cada mano, aprendiendo a pelear con ambas a la vez y usándolas para desviar y apuñalar o cortar. En manos de un experto, son tan letales como la más sólida de las espadas o la más certera de las lanzas. Ejemplos: *Daga, cuchillo, sai, estilete, katar, nekode (garras), abanico, hoz.*

Esrgrima: Una clase de armas para la que se ha desarrollado un complejo método de enseñanza y manejo, que aprovecha su rapidez y excepcional maniobrabilidad. Los esgrimistas suelen ser muy ágiles y no pocos se entrenan en el uso de ambas manos. Ejemplos: *Estoque, florete, espada, main gauche, sable.*

Espadas: El arma de guerra más antigua del mundo, utilizada a lo largo de los siglos por los grandes imperios. Consiste en una hoja recta o curva con uno o dos filos y una empuñadura, diseñadas para cortar y ensartar a los enemigos. Ejemplos: *Cimitarra, machete, espada ancha, espada larga, espada bastarda, sable.*

Espadones 2M: Gigantescas espadas de casi 2 metros de longitud, con un poder destructivo muy superior al de una espada, diseñados para cortar y aplastar a la vez gracias a su peso y tamaño. Ejemplos: *Espadón, espada bastarda, claymore, nodachi.*

Guadañas: Una clase de arma de asta que requiere no tanto de habilidad como de fuerza, y que no suele ser elegida por su tamaño y difícil manejo, pero resulta muy intimidatoria.

Kenjutsu 1M: El kenjutsu es un arte marcial japonés que enfoca el aprendizaje del uso de la espada de forma eficiente, convirtiendo a sus seguidores en auténticos guerreros. Esta clase de armas engloba los estilos basados en movimiento y velocidad más que en cortes enérgicos, utilizando el arma en una sola mano. Ejemplos: *Katana, Ninja-to, wakizashi.*

Kenjutsu 2M: El kenjutsu es un arte marcial japonés que enfoca el aprendizaje del uso de la espada de forma eficiente, convirtiendo a sus seguidores en auténticos guerreros. Esta clase de armas engloba los estilos basados en fuerza y ataques enérgicos usando ambas manos, más que en la velocidad y los reflejos. Ejemplos: *Katana, katana de doble hoja.*

Hachas: Un arma salvaje y lenta, pero de una capacidad enorme para mutilar a los adversarios. Ejemplos: *Hacha de bombero, hacha de leñador, hacha de combate, alabarda, naginata.*

Lanzas: Engloban todas las armas de asta, diseñadas principalmente para obtener un buen alcance y, mediante el mismo, una gran ventaja en cuanto a la iniciativa. Ejemplos: *Lanza, pica, jabalina, tridente.*

Látigos/Cadenas: Este tipo de armas de difícil manejo engloba todas aquellas armas flexibles que se emplean para flagelar al oponente desde una cierta distancia y, además, pueden usarse para ejecutar la maniobra de Presa. Ejemplos: *Cadena, látigo, kusari-gama.*

LAS ARMAS A DISTANCIA

Las armas a distancia engloban tanto las armas arrojadas, como las armas de fuego y de proyectil. Todas ellas tienen en común la capacidad de poder atacar a un oponente que se encuentre dentro de su alcance, que dependerá del arma utilizada. Básicamente, las armas arrojadas son aquellas que el personaje lanza con sus propias manos, mientras que el resto son artefactos capaces de disparar por sí mismos mediante medios mecánicos o mediante la impulsión por pólvora.

A continuación, describiremos las diferentes clases de armas a distancia en la Tabla del mismo nombre, utilizando las siguientes características:

Arma: El tipo de arma a la que nos referimos. Cada grupo de armas engloba una cierta cantidad de armas del mismo tipo y de características muy similares.

Ini: El modificador a la Iniciativa que proporciona el arma, representando su facilidad de manejo.

Cad: La Cadencia del arma, o sea, la cantidad de ataques que puede hacer el arma en un asalto. Las armas automáticas indican su capacidad tiro a tiro o de ráfagas cortas seguida por ráfaga completa.

Daño: El daño base del arma. Las armas arrojadas y el arco añaden +1L0 por cada punto de FUE de su portador.

Cargador: La cantidad de munición de que dispone el arma cargada. Cinta significa que el arma puede disparar durante decenas de asaltos sin tener que recargar. Debe controlarse la cantidad de proyectiles disparados.

Alcance: El alcance base del arma. Se incrementa en 10 metros por cada punto de MEN superior a 1.

Requisitos: Los requisitos de manejo de carácter obligado.

Parámetros Adquiridos: Los Parámetros Adquiridos de combo que proporciona el arma en cuestión. Al usar esa arma, es posible hacer uso de ellos cumpliendo los requisitos de cada uno.

En el caso de haber varios separados por una barra, dependerá del tipo de arma, por ejemplo, una arrojadiza tipo cuchillo causa Hemorragia, una tipo contundente causa Aturdimiento. El lanzallamas causa Incineración+ de forma automática, como bonificación excepcional.

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS A DISTANCIA

Arrojadizas Pequeñas: Armas de tamaño tan pequeño que pueden caber varias en una mano. No pueden recibir un bono por FUE superior a 2. Ejemplos: *Kunai, shuriken, estilete, dardo, cuchillo.*

Arrojadizas Medias: Armas que pueden ser usadas en cuerpo a cuerpo o arrojarse. Ejemplos: *Jabalina, boomerang, machete.*

Arrojadizas Enormes: Armas arrojadizas improvisadas, utilizadas por seres con fuerza sobrenatural (al menos FUE2). Ejemplos: *Cualquier cosa de un peso entre a 50 y 250 Kgs.*

Arrojadizas Gigantescas: Armas arrojadizas improvisadas, utilizadas por seres con fuerza sobrenatural (al menos FUE4). Para arrojarlas deben pesar menos de la mitad de su capacidad mínima de carga. Ejemplos: *Cualquier cosa de un peso muy superior a 250 Kgs.*

Pistolas Ligeras: Engloban hasta el calibre 32. Son armas de fácil ocultación, normalmente empleadas por mujeres por su escaso retroceso. Ejemplos: *Sig.Sauer Mosquito, Walther P22, Ruger22, 32S&W.*

Pistolas Medias: Engloban los calibres 9mm, .38 y similares. Son armas comúnmente utilizadas por la policía y las fuerzas militares, así como por los servicios secretos. Ejemplos: *Glock17, Sig-Sauer P228, Walther P99.*

Pistolas Pesadas: Engloban los calibres .45 y .50. Ejemplos: *Colt Peacemaker, Desert Eagle .50AE, .357 Magnum.*

Pistolas Clase T1: Calibres fabricados especialmente para los personajes con fuerza sobrehumana. Son todavía más grandes que los calibres .50, aunque pueden ocultarse tras un guardapolvo. Debido a su gran calibre, estas armas reducen en -3 las Armaduras Balísticas artificiales. Requieren una FUE de 2 para poder manejarlas. Ejemplos: *Stormblazer P55, Colt Rising Sun*

Pistolas Clase T2: Calibres fabricados especialmente para los personajes con fuerza sobrehumana. Se asemejan a una gran escopeta recortada. Requieren una FUE de 3 y el uso de ambas manos para poder manejarlas. Debido a su gran calibre, estas armas reducen en -3 las Armaduras Balísticas de todo tipo. Ejemplos: *Colt Busterhawk, Mjolnir P58*

Pistolas Clase T3: Calibres fabricados especialmente para los personajes con fuerza sobrehumana. Tienen un gran tamaño, asemejándose a un fusil Barret aún más pesado. Requieren una FUE de 4 y el uso de ambas manos para poder manejarlas. Debido a su gran calibre, estas armas reducen en -6 las Armaduras Balísticas artificiales y en -3 las Sobrenaturales. Ejemplos: *Gugnrir P65, Colt Gravestone.*

Arcos: Arcos de aluminio y fibra de carbono con discos o poleas para incrementar la fuerza del disparo.

Ballestas de Mano: Unas pequeñas ballestas plegables que disparan pequeños dardos y pueden manejarse con una sola mano.

Ballestas: La ballesta actual, de uso mucho más rápido ya que dispone de un cargador y un sistema de recarga automático.

TABLA 29.2. ARMAS A DISTANCIA

Arma	MOD	Cad	Daño	Cargador	Alcance	Requisitos	Parámetros Adquiridos
Arrojadizas							
Pequeñas	Ini +1d	NA	0L1*	NA	FUEx10		Hemorragia / Aturdimiento**, Rápido
Medias	-	NA	0L2*	NA	FUEx10		Hemorragia / Aturdimiento**, Rápido
Enormes	Ini -3	NA	0L3*	NA	FUEx10	FUE2	Hemorragia / Aturdimiento**, Pesado
Gigantescas	Ini -3	NA	1L3*	NA	FUEx10	FUE4	Hemorragia / Aturdimiento**, Pesado
Pistolas							
Ligeras	Ini +1d	4	1L1	13	20		Hemorragia, Preciso, Rápido
Medias	Ini +1d	4	2L1	13	30		Hemorragia, Preciso, Rápido
Pesadas	Ini +3	3	2L2	7	50		Hemorragia, Preciso, Rápido
Clase T1	Perforante -3/0	3	3L2	6	50	FUE2	Hemorragia, Preciso, Rápido
Clase T2	Perforante -3/-3	2	4L2	6	50	FUE3, 2M	Hemorragia, Preciso, Rápido
Clase T3	Perforante -6/-3	1	5L2	5	50	FUE4, 2M	Hemorragia, Preciso, Rápido
Proyectiles							
Arcos	Ini +3	NA	1L2*	NA	100	2 Manos	Dolor, Hemorragia, Preciso
Ballestas Mano	Ini +1d	2	2L2	1	10		Dolor, Hemorragia, Preciso
Ballestas	Ini +3	3	3L2	5	80	2 Manos	Dolor, Hemorragia, Preciso
Subfusiles							
Ligeros	Ráfaga	4	2L1	30	100		Hemorragia, Rápido
Pesados	Ráfaga	3	2L2	30	150		Hemorragia, Rápido
Rifles/Escopetas							
Rifles de Asalto	Ráfaga	3	3L2	30	300	2 Manos	Hemorragia, Derribo
Rifle de Precisión	-	1	4L2	10	800	2 Manos	Hemorragia, Preciso, Derribo
Escopetas	-	3	3L3/2L2	8	10/40	2 Manos	Hemorragia, Derribo
Armas Pesadas							
Rifle Pesado	Perf -3/-3	1	4L2	10	1000	FUE2, 2M	Hemorragia, Preciso
Rifle Clase T-1	Perforante -6/-3	1	5L2	10	1000	FUE3, 2M	Hemorragia, Preciso
Ametralladora	Ráfaga, ver d.esc.	-	3L2	Cinta	1000	FUE2, 2M	Hemorragia, Derribo
Minigun	Ráfaga, ver desc.	-	4L2	Cinta	2000	FUE3, 2M	Hemorragia, Derribo
Lanzallamas	Incineración+	2	2L2	100	30	2 Manos	-
Lanzagranadas	-	1	Esp	1	300	2 Manos	Según tipo de proyectil

* Modificado por la FUE como en cuerpo a cuerpo, aunque las Pequeñas no reciben bonos por encima de 2. El arco permite añadir parámetros Fuerte siempre que esté diseñado para la FUE del personaje como las Armas cuerpo a cuerpo. Las arrojadizas pueden aplicar Fuerte o Dinámico según se use por FUE o REF.

** Las arrojadizas de tipo perforante o de filo causan Hemorragia y las contundentes Aturdimiento.

Subfusiles Ligeros: Subfusiles de bajo peso y fácil manejo, con calibres de 9mm o inferiores. Ejemplos: *Ingram Mac-10*, *MiniUZI*.

Subfusiles Pesados: Subfusiles de una potencia de fuego mayor. Ejemplos: *HK-MP5*.

Rifles de Asalto: Los rifles de asalto requieren el uso de ambas manos y tienen una potencia de fuego y un alcance bastante altos, lo cual los hace una elección muy buena para personajes con pocas acciones. Ejemplos: *AK-47*, *M16*.

Escopetas: Otro tipo de arma que requiere el uso de ambas manos. Aunque su alcance no es muy amplio y es de lento manejo, queda suplido de sobra por su potencia de fuego y su capacidad de detención. En el caso de las escopetas de cañones recortados, su alcance disminuye a los 10 metros. A distancias mayores, las escopetas (sin recortar) pierden potencia, usando el segundo daño.

Rifle de Precisión: El arma preferida por los profesionales del asesinato. Permite disparar a objetivos a una distancia extrema, aunque no es nada útil en combates y tiroteos.

Rifle Pesado: Una variante del rifle de precisión diseñado para utilizar munición antiblindaje de alta velocidad. Es posible utilizarlo emplazado con un trípode, de lo contrario requiere una fuerza elevada para manejarlo. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes de todas clases, reduciéndolos en -3.

Rifle Pesado Clase T1: Un rifle de alta potencia diseñado exclusivamente para personajes con FUE sobrenatural. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes, reduciéndolas en -6 (-3 si son de carácter sobrenatural).

Ametralladora Pesada: Una ametralladora utilizada normalmente por dos hombres o sobre trípode, aunque cualquiera con una FUE de 2 o superior puede emplearla con arnés y una mochila para la munición. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes, reduciéndolas en -6 (-3 si son de carácter sobrenatural).

Minigun: Una ametralladora multitubo que dispara a una velocidad de cien balas por segundo, lo cual la convierte en un tipo de arma monstruosamente eficaz, aunque debe ir montada en vehículos por su enorme peso (supera los 100 kilos sin munición ni fuente de alimentación). Aunque dispone de una potencia de fuego muy elevada, su manejo es muy limitado, siendo imposible utilizar ningún tipo de Técnica con ella. Su munición ignora las Armaduras y Blindajes, reduciéndolas en -6 (-3 si son de carácter sobrenatural).

Lanzallamas: Un arma diseñada para lanzar un chorro de llamas a distancia de forma controlada. Consiste en un cañón tipo rifle que va unido a un depósito de gel incendiario. Las víctimas son rociadas con el gel ardiendo, lo cual les provoca daños por fuego y les causa el Estado Alterado Incineración+ de forma automática.

Lanzagranadas: Diseñados para destruir vehículos, este tipo de artefactos se asemejan a un tubo de más o menos un metro de longitud (ya desplegado) y tienen un alcance de 300 metros, necesitando un alcance mínimo de 30 metros para ser efectivos. Su sistema de guía láser les permite reducir a la mitad las penalizaciones por movimiento de los vehículos, aunque no de otro tipo de objetivos. El tipo de granadas que utilizan provocan una explosión de 5 metros, con un daño de 4L3, aplicando el mismo daño como explosivo con PR15 (ver pág. 142) a los personajes en el área. Además, reducen a la mitad el blindaje de cualquier vehículo al que impacten directamente.

ARMADURAS

Las Armaduras pueden ser lo que separe una herida grave de una mortal. Al igual que las armas han ido evolucionando a lo largo de la historia, las protecciones también lo han hecho, adaptándose al tipo de armas que se emplean en la actualidad. Además, las actuales síntesis de polímeros han permitido crear excelentes protecciones que provocan un mínimo estorbo, con lo que obstaculizan muy poco los movimientos de sus usuarios. Por supuesto, una Armadura no ofrece protección contra disparos a zonas desprotegidas.

Las Armaduras poseen las siguientes características:

Tipo: El tipo de armadura. A mayor sea el número, mayor será su capacidad de detención.

Física: La capacidad de detención contra ataques Físicos.

Balística: La capacidad de detención contra proyectiles Balísticos, como disparos o metralla.

Elemental: La capacidad de detención contra ciertos elementos.

Estorbo: La penalización a las habilidades físicas o a las Acciones aplicable a cualquier actividad con la excepción de Armas de Fuego. Un personaje que no se mueva y solo dispare, no recibirá penalizador, pero la pelea o realización de cualquier actividad física sí se vera limitada. La segunda cifra es aplicable a todas las habilidades físicas, con la excepción de Armas de Fuego.

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMADURAS

Tipo I: Ropa con fibras de Kevlar que proporcionan protección, siendo completamente indistinguible de una vestimenta normal. Es posible fabricar ropa para cualquier ocasión con esta tela.

Tipo I-Agency: Una mejora del tipo I proporcionada por la Agencia a sus operativos, realizada en polímeros de última generación de alta resistencia cinética. Existen modelos con protección Elemental contra un tipo de elemento, según las necesidades del agente o de la misión. Todos los agentes dispondrán de un uniforme color burdeos para usar en misiones de asalto. Esta armadura proporciona un +1 a la Tabla de Aguante.

Tipo II: Chaleco de Kevlar con refuerzos cerámicos que proporcionan un factor mayor de protección, aunque resulta perfectamente visible y estorba levemente.

Tipo III: Una armadura mixta de polímeros y cerámicas en escamas para proporcionar una buena protección a costa de causar cierto estorbo.

Tipo IV: La armadura antidisturbios, compuesta por capas de polímeros y cerámicas, que proporciona una insuperable protección aunque limita mucho la libertad de movimiento.

Coraza: Armadura de los Cruces Rojos que, combinada con un sobreveste de Kevlar, proporciona un alto nivel de protección aunque se requiere un entrenamiento especializado para usarla debido a su peso.

Kinetejido: Una clase de tejido creado en Utopía por los Esper, cuya efectividad contra las agresiones más comunes es óptima, sin renunciar por ello a una completa libertad de movimiento. Normalmente sólo los Esper pueden utilizarla, a no ser que uno de ellos entrene a un humano en su uso. Cada agresión recibida requiere del uso de 1PB (o del Poder específico del portador) para activar las moléculas del tejido, que absorberán parte del impacto recibido. El Kinetejido es muy delicado y requiere de cierto mantenimiento especializado (cualquier Tecnomentat o un personaje con el poder Matriz Cristalina puede realizarlo). De no recibirlo, cada ocasión en la que el Kinetejido reciba un impacto Crítico, sufrirá un deterioro que reducirá en -1 su efectividad. Este tipo de armadura es extremadamente rara fuera de Utopía, por lo que siempre será codiciada y valorada en su justa medida por cualquier operativo de sin importar la facción a la que pertenezca, igual que por sus superiores.



TABLA 30. ARMADURA PERSONAL

Tipo	Fís	Bal	Ele	Estorbo
I	0	+2p	0	- / -5
I-Agency	0	+4p	+2p*	- / -5
II	+2p	+4p	0	- / -10
III	+2p	+6p	0	-1 Acción / -20
IV	+4	+8	+4	-2 Acciones / -25
Coraza**	+6	+4	+2	-1 Acción / -20
Kinetejido	+4	+4	+4	- / -

* Contra Fuego, Agua o Electricidad.

** Armadura de los Cruces Rojos, combinada con sobreveste de Kevlar. No protege contra Electricidad.

EQUIPO

Las armas son muy importantes en las situaciones de combate, pero durante el desarrollo de una misión pueden producirse muchas otras tesituras que requerirán de herramientas diferentes a las armas o que complementen a estas. A estos utensilios se les denomina equipo. Al igual que los personajes obtienen las armas en Armamento, el equipamiento lo consiguen en Logística, donde dispondrán de las instrucciones que Perfiles les haya enviado para la misión.

A continuación describiremos todo el posible equipo que pueden necesitar los personajes, agrupándolo según tipos.

MUNICIONES ESPECIALES

Balas Perforantes: Balas con punta de teflón diseñadas para atravesar armadura antibalística. Reducen en -3 la Armadura artificial Balística (las sobrenaturales ignoran este efecto), la lleve o no el oponente. Dicho de otra forma, si el oponente no lleva protección, la herida es tan limpia que reducirá el daño en -1L0.

Balas de Punta Hueca: Un tipo de bala con la punta ahuecada para producir una expansión del impacto contra sus objetivos. Incrementan el Parámetro He a He+, pero aumentan en +3 cualquier tipo de armadura con la que impacten, ya que solo son efectivas contra tejidos blandos.

Balas Trazadoras: Balas con un material incendiario que hace que dejen una estela de color rojo, lo cual ayuda a apuntar con ellas, especialmente en la oscuridad. Proporcionan un +5 a la PDA de Armas de Fuego en disparos de ráfaga, pero también señalan la posición del tirador.

Balas Explosivas: Un tipo de bala diseñada para explotar al impactar a su objetivo, únicamente utilizables con calibres superiores a .50, como ametralladoras pesadas. Incrementan el total de Daño en +1L0 pero son potencialmente más peligrosas. Cualquier resultado de dos 0 o más en la tirada de ataque indica que una bala defectuosa atasca el arma, inutilizándola. Es precisamente por esto que no son demasiado populares.

Flechas Concusivas: Un tipo de flecha con la punta redonda para producir aturdimiento y heridas no letales. Sustituye Hemorragia por Aturdimiento y aumentan en +3 cualquier tipo de armadura con la que impacten. El daño se considerará no letal.

Flechas Explosivas: Un tipo de flecha con la punta terminada en un potente explosivo. Es un arma muy peligrosa, que provoca 4L2 en un área de 1 metro de radio. Si se usan varias en un combo, cada una a mayores incrementará el Daño en +2L0 y el área en 1m. El parámetro Favorito no aplica con este tipo de munición, ni la FUE. Las flechas explosivas deben de ser manipuladas con gran cuidado, por lo que siempre consumen al menos 1Acción al recargar.

Flechas Perforantes: Flechas diseñadas para atravesar las armaduras antibalísticas. Reducen en -3 la armadura artificial Balística (las armaduras sobrenaturales ignoran este efecto).

Munición no Letal: Este tipo de munición son balas o postas de polímeros diseñadas para causar daños no letales. Sustituyen el parámetro del arma por Aturdimiento y aumentan en +3 cualquier tipo de armadura con la que impacten. El daño se considera no letal.

ACCESORIOS DE COMBATE

Mira Láser: Un accesorio que puede añadirse a cualquier pistola, subfusil o rifle de asalto, y que le añade el parámetro de combo Manejable, ya que proporciona un puntero que indica dónde se está apuntando en cada momento. El problema es que es bastante visible y puede eliminar las posibilidades de sorprender a una víctima, señalando además la dirección en la que se encuentra el tirador.

Mira Telescópica: Un accesorio que puede añadirse a cualquier rifle y que proporciona el parámetro de combo Manejable (Ma) al arma, siempre y cuando la distancia sea superior a 50 metros.

Máscara de Gas: Este accesorio cubre la cara del usuario y filtra los gases tóxicos que existan en la zona en la que se encuentre. Mientras se lleva puesta provoca un penalizador de -10 a todos los Efectos de Percepción.

Silenciador: Un accesorio que reduce el sonido de un disparo. Puede utilizarse con cualquier pistola o rifle de francotirador, aunque los calibres superiores a 9mm siguen haciendo bastante ruido. Las armas de ráfaga no pueden emplearse de forma adecuada con un silenciador.

Mira Nocturna: Un tipo de mira telescópica optimizada para disparar con un mínimo de luz, lo cual la hace perfecta para asesinatos en sitios oscuros o combates nocturnos.

Minibengalas: Una serie de pequeñas barras que, una vez arrojadas, proporcionan durante unos minutos una luz en un área de 5 metros. Arrojando unas cuantas, se puede iluminar una zona lo suficientemente amplia como para actuar con relativa normalidad. A efectos de juego sustituye Ceguera Completa por Ceguera Parcial.

Táser: Un arma de incapacitación que provoca una descarga eléctrica destinada a interrumpir las capacidades musculares temporalmente. Provoca 1D de daño y obliga a una PR RES10 o provoca Inmovilización Completa durante 2D asaltos. Extremadamente peligrosa para aquellos que sufran de problemas cardíacos. A todos los efectos no tiene modificadores.

Pistola Táser: Un táser que está montado en una pistola capaz de lanzar unos dardos con unos cables que le proporcionan un mayor alcance, unos 10 metros, y un bonificador de +1 a la Iniciativa. No provoca penalizador por ataque a distancia.



Ilustrado por © Reza Ilyasa

EXPLOSIVOS

El daño de los explosivos funciona de una forma diferente a la usual. El código de daño de un explosivo se divide en una cifra de PR y una cantidad de dados (ejemplo 10/4L2). Cuando alguien se enfrenta a un explosivo, deberá hacer una PR REF o una PR FUE si se posee Cortar Explosión, o una PR MEN si se usa un Escudo Sobrenatural con la dificultad exigida o de lo contrario recibirá el daño indicado. Por cada metro de distancia respecto del centro de la explosión, el daño se reducirá en -1L0. El Aguante se aplicará directamente al daño excepto contra aquellos tipos que solo provoquen Estados Alterados, que lo ignoran.

Los explosivos que creen una zona de Estado Alterado, ya sea por humo, flash o gases de cualquier tipo exigen que el personaje salga de la zona de efecto junto a su defensa. De lo contrario, seguirá siendo afectado. El bono de área no aplica en estos casos.

Aquellos explosivos que sean arrojados/disparados contra un objetivo se considerarán un ataque en área contra ese objetivo y un explosivo contra el resto de adversarios en la zona de efecto.

Granada Aturdidora: Provoca el Estado Alterado Aturdimiento a todos los objetivos en un área de 5 metros. PR10/0.

Granada de Gas Lacrimógeno: Crea una zona de gas que cubre un área de un metro por asalto, hasta un límite de 5 metros en terreno abierto o cubrir una habitación en interior. El humo irrita los ojos de todos los que se encuentren en el área, provocando Ceguera Parcial de forma automática a todos aquellos a los que afecte. PR10/0.

Granada de Humo: Crea una zona de gas que cubre un área de un metro por asalto, hasta un límite de 5 metros en terreno abierto o cubrir una habitación en interior. El humo puede ser tóxico en zonas cerradas. Su propósito es oscurecer la visibilidad, provocando los modificadores de Ceguera Parcial en cuerpo a cuerpo y Ceguera Completa a distancia. PR10/0.

Granada Flashbang: Deslumbra a todos en un área de 5 metros, provocando el Estado Alterado Ceguera. PR 10/0.

Granada Fragmentación: Las granadas de fragmentación llenan de metralla un área de 3 metros. PR10/4L2.

Granada Incendiaria: Las granadas incendiarias (también llamadas granadas termita) crean una reacción que convierte en un área de 2 metros, incinerando todo lo combustible, fundiendo materiales, maquinaria y equipo, y provocando incendios. Por ello no suelen ser empleadas excepto en casos en los cuales se necesita destruir algún tipo de equipo para evitar que caiga en manos enemigas o para eliminar posiciones de artillería durante la guerra. PR10/4L2, daño Elemental Fuego.

Granada Sónica: Provoca el Estado Alterado Sordera a todos los objetivos en un área de 5 metros. EfMin 10/0.

C4: Es un tipo de explosivo militar de gran potencia. Su textura es maleable como la de la plastilina, lo que permite distribuirlo apropiadamente para controlar la magnitud de las explosiones, pudiendo incluso introducirlo en huecos, cerraduras o maquinaria. Para detonarlo se usan impulsos eléctricos mediante un detonador. Por otro lado, no estalla al recibir un disparo, tampoco al ser quemado, cortado o golpeado, lo cual lo hace mucho más seguro que la dinamita. Suele llevarse en bloques de 1 kilo. La carga estándar de C4 provoca una explosión de 5 metros de radio EfMin 10/5L3. Puede incrementarse la carga para lograr áreas mayores (divide el cuadrado del área deseada por 25 para obtener cuantas cargas se necesitan) o distribuirla para causar mayor daño (el doble de carga son +1L1, doblarla de nuevo +1L1, y así hasta un límite de 9L9). El uso de este tipo de explosivo requiere las habilidades de Seguridad y Con. Demoliciones. Se considera que la estructura donde se ha emplazado recibe el doble de daño.

TRAMPAS

En la actualidad, el tipo de trampa más común son las minas. Sin embargo, es posible que los personajes se encuentren con otros mecanismos más antiguos. Las reglas para las trampas son muy similares a los explosivos, aunque poseen un código de 4 cifras: **EfMin(Detección)/PR/Dados de daño**. Detección indica el EfMin para detectar la trampa siempre que se esté buscando activamente (aunque se puede permitir hacer una tirada con un EfMin Imposible si se quiere dar una oportunidad a los personajes). EfMin indica la tirada para defenderse de los efectos de la trampa, normalmente REF para esquivar un bloque de piedra o un foso con estacas, la Característica que guíe el arma del personaje para defenderse de flechas o armas emplazadas, o incluso VOL o MEN en el caso de trampas de tipo místico.

Para poner trampas se requieren las habilidades adecuadas, normalmente Seguridad, Con. Demoliciones o conocimientos místicos Kekkaiishi que no están al alcance de los personajes jugadores.

Mina Claymore: Se trata de un explosivo que se entierra a poca profundidad y que estalla al ser pisado por una persona o vehículo, aunque también pueden ser detonadas a distancia. Son un tipo de minas antipersonal que están diseñadas para mutilar más que para

matar. Son más comunes en países africanos y en algunas zonas de América del Sur y del sudeste de Asia. Al estallar generan una lluvia de metralla hasta una distancia de 50 metros en todas las direcciones. EfMin 50/ PR REF15/5L3. El infortunado que pise la mina requiere un PR20 para defenderse. El área de una mina se considera ataque en zona con lo que no provoca penalizadores. Es posible emplazar la mina de forma direccional, con lo que crea un cono de 60° causando PR15/5L3 hasta 50 metros y PR10/2L1 hasta 150 metros. La Detección no varía. Tanto en uno como otro caso, el daño se considera Balístico, aplicando un Perforante -3 contra Armaduras artificiales y permitiendo a los personajes capaces de defenderse de proyectiles hacer sus PR por la Característica que guíe su arma.

VIGILANCIA E INFILTRACIÓN

Esta clase de equipo es muy útil para labores de vigilancia y para operaciones encubiertas. Son idénticos a los existentes en el mundo real, aunque las versiones de las agencias suelen ser más pequeños y manejables gracias a la tecnología superior de que disponen.

Bengala: Señal luminosa para indicar la posición a un equipo de rescate o señalar el inicio de una operación.

Binoculares: Prismáticos de 20 aumentos para ampliar la imagen de objetivos distantes.

Botiquín de Campaña: Proporciona una bonificación de +10 a los Efectos de las tiradas de Conocimiento: Medicina.

Capturador de Códigos: Un aparato o software diseñado para capturar los usos del teclado de un ordenador, normalmente para obtener contraseñas o códigos del usuario.

Codificador de Comunicaciones: Un sistema de encriptación de datos que codifica a tiempo real cualquier conversación o comunicación a través del aparato utilizado. Un decodificador en poder del interlocutor podrá descifrar la información, evitando así la posibilidad de escuchas.

Comunicador: Un comunicador mastoideo que permite la comunicación a tiempo real entre dos o más operativos, manteniendo sus manos libres. Su campo de acción es de un kilómetro.

Detector de Micros: Un aparato que registra cualquier tipo de emisión en una zona de 10 metros. Los micros desactivados o los que graban pero no envían señal, no serán localizados.

Equipo de Submarinismo: Con autonomía para 3 horas.

Equipo de Supervivencia: Un kit que incluye brújula, cuchillo, sedal, seis bengalas, pastillas para potabilizar agua, cantimplora de 1,5 litros y cápsulas de proteínas con las que sobrevivir durante un mes.

Esposas: Esposas de plástico para mantener inmovilizados a prisioneros humanos. Un personaje con FUE 2 o superior puede romperlas con facilidad.

Filtro de Oxígeno: Un pequeño filtro de oxígeno para la boca que proporciona aire durante 5 minutos. Los recambios pueden ser llevados cómodamente en el cinturón o en el bolsillo.

Gafas de Termovisión: Visor con una serie de microcircuitos electrónicos que proporcionan la capacidad de ver la señal térmica de los objetos y criaturas. La versión de las agencias va montada en unas gafas normales.

Gafas de Visión Nocturna: Un visor con una serie de microcircuitos electrónicos que proporcionan la capacidad de ver con poca luz. Las luces inesperadas pueden cegar al usuario con facilidad. La versión de las agencias va montada en unas gafas normales.

Ganzúas: Todo lo necesario para forzar cerraduras y cajas de seguridad mecánicas.

Ganzúas Electrónicas: Todo lo necesario para forzar cerraduras de tipo electrónico o magnético.

Herramientas Electrónicas: Un kit de herramientas para poder utilizar la habilidad de Seguridad o Reparaciones.

Interferidor de Señal: Un emisor de interferencias que impide cualquier emisión de audio o vídeo en un radio de unos 10 metros.

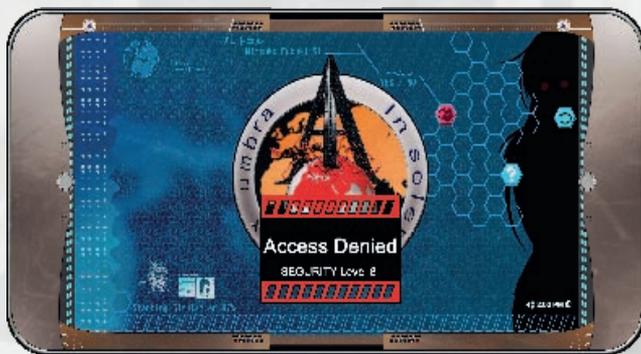
Microcámaras: Unas pequeñas cámaras del tamaño de un botón que pueden ser colocadas en cualquier lugar, con una capacidad de transmisión de 120 horas y un alcance de transmisión de 5 kilómetros. Captan audio y vídeo con una buena resolución.

Micrófonos: Unos pequeños micrófonos del tamaño de un céntimo que pueden ser adheridos en cualquier lugar, con una capacidad de transmisión de 120 horas y un alcance de 5 kilómetros. Pueden captar cualquier sonido en una habitación a una distancia de hasta 20 metros.

Micrófono direccional: Un micro en forma de cono que permite incrementar el efecto en una tirada de Percepción auditiva en +20, además de aumentar el alcance del oído a 200 metros. Muy útil para escuchar conversaciones, pero debe de ser utilizado con la Habilidad de Seguridad para ajustar y aislar la conversación del ruido ambiente.

Micrograbadora: Del tamaño de un botón, puede almacenar 100 horas de audio. Muy útil para vigilancias que no puedan ser realizadas de cerca o sin suficiente personal. Además, al no enviar señales al exterior, no son descubiertas por los detectores de micros.

Panel: Un aparato del tamaño de un iPod utilizado por la Agencia para suministrar a sus agentes los perfiles referentes a una misión y con una serie de tecnología electrónica y holográfica que proporciona un equipo de comunicación básico capaz de recibir y grabar señales de radio y de video multifrecuencia, localizador GPS, pantalla y teclado holográficos, elevada capacidad de proceso de datos y almacenamiento de 500 terabytes (con acceso a servidores de almacenamiento de la Agencia, sistema de reconocimiento de voz, encriptación de comunicaciones y acceso a Internet). El panel dispone además de un sistema de reconocimiento múltiple digital, ocular y vocal que provoca la autodestrucción del mismo en el caso de cualquier intento de utilización no autorizada del aparato.



Pinchalíneas/Decodificador: Un pequeño artefacto para pinchar teléfonos fijos. Los teléfonos móviles pueden ser pinchados por medios informáticos mediante un decodificador de señales.

Rastreador: Un pequeño emisor de señales que puede ser localizado por GPS, útil para hacer seguimientos a vehículos y personas.

Uniforme de Camuflaje: Un traje preparado para proporcionar una mejor ocultación en un tipo de terreno o condiciones, como puede ser ártico, oscuridad, jungla, etc.. Proporciona un bono de +10 a la Habilidad de Sigilo.

Uniforme de Supervivencia: La ropa apropiada para sobrevivir en condiciones ambientales adversas, como climas desérticos o fríos. Proporciona un bono de +10 a la Habilidad de Vigor para soportar el clima extremo.

VEHÍCULOS

En el mundo actual existen vehículos y medios de transporte que los jugadores pueden emplear tanto para viajar como para aumentar su movimiento en ciertas situaciones, ya que no todos los personajes tienen por qué disponer de poderes de vuelo. Además, la existencia de los poderes basados en la infección tecnológica o la tecnomejora de vehículos hace necesarias unas reglas para la conducción y el combate con los mismos. De eso trataremos en este apartado.

ESTADÍSTICAS DE LOS VEHICULOS

Los vehículos disponen de una serie de parámetros que reflejan desde la facilidad de manejo y maniobra hasta la cantidad de daño que pueden soportar, así como la velocidad que pueden alcanzar. Obviamente, las motocicletas son mucho más manejables que los automóviles, pero estos poseen a su vez una mayor resistencia. Algunos poderes pueden modificar las estadísticas de los vehículos.

Todas las velocidades están medidas en puntos de Movimiento por asalto, pudiendo convertirlas a Km/h, consultando sus equivalencias en la *Tabla 32. Conversión de Movimiento Avanzado*.

Las estadísticas de los vehículos son las siguientes:

Aceleración: Representa el aumento de velocidad en puntos de Movimiento que un vehículo puede alcanzar en un asalto.

TABLA 31. AUTOMÓVILES

Tipo de Vehículo	Aceleración	Maniobra	Velocidad	PE	Blindaje
Berlina Gama Baja	2	+0	28	100	4
Berlina Gama Media	4	+0	32	125	4
Berlina Gama Alta	6	+5	38	130	4
Deportivo Gama Baja	6	+10	38	100	2
Deportivo Gama Media	9	+10	48	110	2
Deportivo Gama Alta	15	+10	52	110	2
Deportivo Gama Superior	18	+15	56	120	2
Familiar Gama Baja	3	+0	32	120	4
Familiar Gama Media	5	+0	36	150	4
Familiar Gama Alta	5	+5	36	150	4
Monovolumen Gama Baja	2	-5	24	180	6
Monovolumen Gama Media	4	-5	28	180	6
Monovolumen Gama Alta	7	+0	30	200	6
Todoterreno Gama Baja	4	+0	28	150	6
Todoterreno Gama Media	5	+0	28	180	6
Todoterreno Gama Alta	7	+0	34	180	6

TABLA 31.2 MOTOCICLETAS

Tipo de Vehículo	Aceleración	Maniobra	Velocidad	PE	Blindaje
50cc	5	+15	14	40	0
125cc	7	+20	20	60	2
250cc	8	+20	26	60	2
500cc	12	+20	40	60	2
1000cc	15	+20	50	60	2

TABLA 32. CONVERSION DE MOVIMIENTO AVANZADO

P. Mov.	Km/h	P. Mov.	Km/h	P. Mov.	Km/h
1	6	24	150	47	293
2	12	25	156	48	300
3	18	26	162	49	306
4	25	27	168	50	312
5	31	28	175	51	318
6	37	29	181	52	325
7	42	30	187	53	331
8	50	31	193	54	337
9	56	32	200	55	343
10	62	33	206	56	350
11	68	34	212	57	356
12	75	35	218	58	361
13	81	36	225	59	367
14	87	37	231	60	375
15	93	38	237	61	381
16	100	39	242	62	387
17	106	40	250	63	393
18	112	41	256	64	400
19	118	42	262	65	406
20	125	43	268	66	412
21	131	44	275	67	418
22	137	45	281	68	425
23	142	46	287	69	431

Maniobrabilidad: Representa la facilidad de manejo del vehículo y proporciona modificadores positivos o negativos a la habilidad de Conducir.

Velocidad Máxima: Representa la velocidad límite a la que puede llegar el vehículo. Está expresada en puntos de Movimiento. Si necesitas una referencia en Km/h puedes consultar la **Tabla 32. Conversión de Movimiento Avanzado.**

Estructura: Los PE estructurales del vehículo. Un personaje que tenga una buena habilidad en conducir puede aprovechar mucho la resistencia de los vehículos, evitando que los combates se limiten a “tiro a la rueda”.

Blindaje: Es posible blindar un vehículo, dándole una cantidad de Armadura que reducirá los daños estructurales que sufra, aunque hacerlo modificará negativamente algunas de las estadísticas. Todas las estructuras poseen una resistencia básica que se restará al daño Físico y Balístico recibido. Incrementar el blindaje aumentará también esta puntuación.

MODIFICANDO VEHÍCULOS

Es posible modificar vehículos, mejorando ciertas capacidades, aunque hacer esto afectará negativamente a otras. Si se incrementa el blindaje de un vehículo, su resistencia aumentará a cambio de reducir su maniobrabilidad, pues los cambios en el chasis y el aumento del peso del mismo alterarán el diseño original del vehículo.

Las reglas para hacerlo son las siguientes (todos los aumentos en Aceleración y Velocidad son en metros por asalto):

Incrementar Blindaje: Por cada 2 puntos que se aumente el blindaje, se reducirá en -5 la Maniobrabilidad y en -2 su Velocidad máxima. No puede incrementarse más de 4 puntos el blindaje de un vehículo. Es posible utilizar un tipo especial de blindaje cerámico que incrementará el blindaje únicamente contra armas de fuego, con lo que las penalizaciones se dividirán a la mitad redondeando hacia el múltiplo de 5 más bajo.

Incrementar Estructura: Se puede incrementar la Estructura de un vehículo en un 10% al coste de un penalizador de -5 a su

Maniobrabilidad y un -10% a su Velocidad. Si también se ha blindado el vehículo, sustraeremos un -1 a su Aceleración. No puede aumentarse la estructura de un vehículo más de un 20%.

Incrementar Maniobrabilidad: En un vehículo esto mejora su Maniobrabilidad en +5 al coste de un 10% de sus puntos totales de estructura o de 2 puntos de blindaje (no puede bajar de 0). Solamente puede ser modificado de esta forma una vez.

Incrementar Velocidad: Es posible incrementar la Aceleración en +1 y la Velocidad máxima en +2 al coste de un -10 en la Maniobrabilidad del vehículo y un -10% de sus puntos de estructura totales, así como -2 puntos de blindaje. Solamente puede ser modificada de esta forma una vez.

Por supuesto, existen poderes que permiten mejorar los vehículos, lo cual es mucho menos problemático que hacer costosas modificaciones que proporcionan tantos problemas como beneficios. Las **Tablas 31.1 y 31.2** muestran las estadísticas de los diferentes tipos de vehículos.

DESCRIPCIÓN DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos de las tablas han sido englobados en diferentes grupos para simplificar las reglas y facilitar las cosas al Director de Juego y a los jugadores, optando por unas puntuaciones medias en un determinado tipo de transporte, con las que se puede simular cualquier tipo de coche o motocicleta. Simplemente bastará con decidir a cual de los tipos se ajusta de forma más apropiada. Para mayor información, en cada uno de los casos se proporcionan algunos ejemplos de vehículos de ese tipo.

Berlina: Aquí englobamos la berlina, el sedán y el turismo, es el automóvil clásico, con un techo fijo elevado hasta el cristal trasero, donde suele haber un tercer volumen de carga o maletero. Normalmente tiene cuatro puertas, aunque hay algunas versiones de dos puertas.

Berlina Gama Baja: Opel Corsa, Renault Clio, Seat Ibiza, Fiat Punto, Ford Fiesta, Chevrolet Matiz, Mazda 2.

Ilustrado por © Vilebedeva





Ilustración © Reza Ilyasa

Berlina Gama Media: Nissan Primera, Citroen C4, Ford Focus.
Berlina Gama Alta: Volkswagen Passat, Audi A8, Mercedes Clase S, Mini Cooper.

Deportivo: Los deportivos, descapotables y los coupé son vehículos diseñados para alcanzar altas velocidades pero sin ser coches de carreras, estando pensados para su uso en ciudades y autopistas. Vistosos, llamativos y muy rápidos, son la clase de coche con la que todo el mundo sueña, aunque su elevado coste limita su acceso a unos pocos privilegiados, en especial los modelos de las gamas más altas. Poseen una aceleración y una velocidad impresionantes, así como una adherencia al asfalto y una frenada muy superior a la de otros vehículos, elevando su maniobrabilidad.

Deportivo Gama Baja: Alfa Romeo Spider, Audi A5.

Deportivo Gama Media: BMW Series 6, Ferrari Testarossa, Maserati Coupe, Ashton Martin Vantage, Ashton Martin DB9, Coupe, Cadillac XRL.

Deportivo Gama Alta: Ferrari F430, Porsche 911.

Deportivo Gama Superior: Porsche 959, Lamborghini Murciélago, Lamborghini Gallardo.

Familiar: Es una variante del turismo, también llamada ranchera. Proporciona una mayor capacidad de carga y una tercera o quinta puerta al elevar el techo en la parte posterior, aumentando el espacio del maletero. Una buena elección como transporte encubierto.

Familiar Gama Baja: Skoda Fabia, Fiat Stilo

Familiar Gama Media: Opel Vectra, Peugeot 308

Familiar Gama Alta: Mercedes Clase C, Audi A4 Avant

Monovolumen: Aquí englobamos los monovolumen y las furgonetas, vehículos a medio camino entre un turismo y un camión, fabricados para disponer de bastante espacio, ya sea para llevar a muchas personas o para cargar equipo, por lo que son unos transportes óptimos para las operaciones. Los asientos son perfectamente desmontables, lo cual multiplica el habitáculo de carga.

Monovolumen Gama Baja: Peugeot Boxer, Citroen Jumper.

Monovolumen Gama Media: Hyundai Matrix, Hyundai H1,

Chrysler Voyager, Renault Master.

Monovolumen Gama Alta: Ford Galaxy.

Todoterreno: Esta categoría engloba a los jeeps y los todoterrenos. Se trata de vehículos diseñados para ser conducidos en superficies ásperas, como arena, tierra, piedras o terreno encharcado, lo cual los hace muy versátiles, ya que reducen a la mitad cualquier penalizador excepto el firme helado. Disponen de tracción a las cuatro ruedas y son muy resistentes, siendo el tipo de vehículo utilizado por el ejército en todo el mundo.

Todoterreno Gama Baja: Land Rover Freelander, Nissan Terrano.

Todoterreno Gama Media: Chevrolet Captiva, Hummer H3.

Todoterreno Gama Alta: Jeep Grand Cherokee, BMW X3.

Motocicletas: Las motocicletas pueden ser de muchos tipos (*cross, turismo, deportivas, scooter, naked*) pero a efectos de juego es mucho más efectivo englobarlas por cilindrada. Como en el caso de los automóviles, las motos han sido englobadas en varios grupos, con lo que las puntuaciones ofrecidas son medias para cada tipo de cilindrada. Quizá las motos de cross sean las que más se salen de las puntuaciones de las categorías que hemos establecido, pero no han sido concebidas para moverse en ciudad o carretera y cualquier personaje las descartaría por una *naked* o una deportiva, que proporcionan buena maniobrabilidad y una velocidad mucho mayor. En cuanto al peso, las motos oscilan demasiado según uno u otro modelo como para dar un peso medio, aunque se puede considerar que los modelos más ligeros rondarán los 75 kilos y los más pesados estarán por encima de los 200.

MODIFICADORES PARA VEHÍCULOS

Existen diversas condiciones que provocarán el que sea mucho más difícil maniobrar con un vehículo. La siguiente lista intenta dar una orientación. Los vehículos todoterreno reducen a la mitad los penalizadores debidos a tipos de terreno, con la excepción del terreno helado. Los modificadores son acumulativos. Así pues, conducir a 200 Km/h por un terreno helado con fuertes vientos penalizará los efectos de las tiradas de conducción en -60, un suicidio seguro.

**TABLA 33. MODIFICADORES PARA VEHÍCULOS**

Condiciones	Modificador
Terreno arenoso	-10
Terreno encharcado	-20
Terreno pedregoso	-20
Terreno helado	-30
Pendiente severa	-10
Fuertes vientos	-10
Por cada 100Km/h	-10
Atención distraída*	-10

* Por ejemplo, disparando mientras se conduce, hablando por el móvil o ejecutando cualquier acción activa.

CONDUCIENDO VEHÍCULOS

No es necesario estar efectuando tiradas de conducción cada asalto que se conduzca un coche. Normalmente, conducir es algo simple, que no requiere más que un poco de atención. Solamente en las ocasiones en las que pueda haber complicaciones que deriven en un accidente, será necesario hacer chequeos de Conducir, que se considerarán acciones activas.

¿Cómo se efectúan tales tiradas? Simple y sencillo. Se hará una tirada de la manera acostumbrada y se aplicarán los modificadores apropiados al Efecto de la misma. Si es suficiente para lo que exija la maniobra, no habrá problemas y el conductor será capaz de evitar el accidente. En el caso contrario, la lógica implicará los efectos del fallo.

COMBATE EN VEHÍCULOS

Los personajes que estén conduciendo un vehículo pueden verse involucrados en combates y persecuciones. Además de, posiblemente, tener que dedicar su atención al tiroteo, pueden suceder todo tipo de cosas que complicarán la persecución tanto para unos como para otros. Para simularlas, cada asalto el Director de Juego tirará 1D y, en caso de salir un resultado par, tirará de nuevo y consultará la tabla correspondiente. Por supuesto, nada le impide decidir qué obstáculos aparecerán en una persecución o simplemente ponerle fin con un paso a nivel que corte el paso a los perseguidores si el perseguido ha sido capaz de pasar a tiempo.

Adelantamiento: Un vehículo más lento bloquea el paso. EfMin 30.

Curva Peligrosa: Una curva cerrada. De salirse de la misma el coche sufrirá 2D de daño directo. EfMin 50.

Firme Peligroso: En esta zona la carretera está en mal estado, que provoca un penalizador de -20 a Conducir. Durará hasta que salga un resultado de Ningún Evento.

Cruce: Un cruce en la calzada que sigue el vehículo. Haz una nueva tirada para determinar la dificultad de atravesarlo, variando el EfMin según el tráfico. Un fallo equivale a un accidente. Tirar 1D: 1-3 EfMin 0. 4-6 EfMin 30. 7-8 EfMin 50. 9 EfMin 70. 0 EfMin 90.

Curva Mortal: Una curva muy cerrada con el peligro de árboles, rocas o muros cerca. Un fallo equivale a accidente. EfMin 70.

Peatón: Una persona o varias en el camino del coche. En caso de fallo el coche sufre 2D de daño además de los posibles cargos legales. Ef Mín 30.

Obstáculo: Farola, buzón, boca de incendios. El coche sufrirá 4D de daño en caso de fallo. EfMin 50.

Animal: Un animal en el camino (a elección del Director de Juego). En caso de fallo, el vehículo sufre 3D de daño. EfMin 30.

Arboles/Rocas: Obstáculos inesperados en el camino. Accidente en caso de fallo. EfMin 50.

Tira dos veces/Desastre: Tira dos veces y aplica ambos resultados, sumando el EfMin. Si al tirar salen dos 0, ocurre un desastre. Puede ser cualquier cosa a discreción del Director de Juego, desde obras hasta un árbol atravesando la calzada, un coche descontrolado de frente, un paso a nivel con el tren pasando o lo que pueda salir de su perversa mente. EfMin no inferior a 90.

Las persecuciones tendrán lugar en base a una serie de reglas. La primera opción es que no haya combate. En ese caso, únicamente se aplicarán tiradas, considerando la distancia entre los vehículos Corta, Media y Larga. Los conductores establecerán una velocidad y se harán las tiradas pertinentes. El vehículo con la velocidad más alta incrementará su Efecto en +1 por cada punto que supere la del contrario. El ganador de cada tirada podrá alejarse o acortar la distancia Corta/Media/Larga. Si se reduce a Corta, se podrá golpear un vehículo con el propio o intentar cruzarse (nueva tirada opuesta al siguiente asalto). Si un vehículo se aleja más que Larga, dará esquinazo a su perseguidor. Este tipo de persecución no se basará en asaltos.

La segunda opción es que haya combate. En ese caso se aplicarán las reglas de movimiento apropiadas, con algunas novedades. Un personaje que conduzca un vehículo podrá usar su habilidad de Conducir como base para calcular su PDA/PDD, calculándola normalmente considerando Conducir como Habilidad de Arma y su Estilo de combate para consultar la *Tabla 15.1 (pág.93)* y sumando a la PDD la Maniobrabilidad. Además, atacar a un personaje que se encuentre dentro de un vehículo se considerará un ataque apuntado con un penalizador de -20 a la PDA.

ACCIDENTES

Cuando un vehículo choca con un obstáculo inamovible, o muy pesado, se produce un accidente. Debido a las altas velocidades a las que normalmente se circula, un choque puede resultar letal. Como regla general, cada 5 puntos de Movimiento (30 Km/h) de velocidad (o fracción) equivalen a un daño físico de 1D. El resultado de los dados se modificará según una la clase de obstáculo o vehículo con el que se impacte:

- Chocar con un obstáculo/vehículo de tamaño mucho menor: -1D
- Chocar con un obstáculo/vehículo de igual o mayor tamaño: +1D
- Chocar con un obstáculo/vehículo de tamaño mucho mayor: +3D

En el caso de que un vehículo impacte contra otro de frente, se sumarán sus velocidades y en el caso de que ambos circularan en el mismo sentido, se restará la menor de la mayor. El daño lo sufrirán ambos vehículos. Los pasajeros sufren el mismo daño que un vehículo si el choque es lo suficientemente importante como para detenerlo o destruirlo, una vez restado el Blindaje del mismo, aunque los airbags o el cinturón de seguridad lo reducen a la mitad, y el uso de ambos a la cuarta parte. Además, cualquier choque frontal detendrá el vehículo, a no ser que colisione con algo de

TABLA 34. EVENTOS EN VEHÍCULOS

Tirada	Carretera	Autopista	Ciudad	Campo a Través
1	Adelantamiento	Adelantamiento	Peatón	Firme Peligroso
2	Curva Peligrosa	Adelantamiento	Peatón	Firme Peligroso
3	Adelantamiento	Adelantamiento	Cruce	Animal
4	Cruce	Cruce	Obstáculo	Animal
5	Firme Peligroso	Cruce	Obstáculo	Arboles/Rocas
6	Curva Peligrosa	Firme Peligroso	Cruce	Arboles/Rocas
7	Curva Mortal	Curva Peligrosa	Ningún Evento	Ningún Evento
8	Ningún Evento	Ningún Evento	Ningún Evento	Ningún Evento
9	Ningún Evento	Ningún Evento	Ningún Evento	Ningún Evento
10	Tira 2 veces/Desastre	Tira 2 veces/Desastre	Tira 2 veces/Desastre	Tira 2 veces/Desastre

un tamaño mucho menor, como un animal, persona, motocicleta u obstáculo pequeño. De todas formas, se requerirá una tirada de Conducir con un EfMin 30 para no perder el control del vehículo. Cualquier choque frontal conduciendo una motocicleta siempre resultará en un accidente.

Es posible utilizar un vehículo como arma para atropellar a alguien, aunque en el caso de una moto no es aconsejable, ya que el conductor puede acabar recibiendo el mismo o más daño que la víctima. Para hacerlo, se utilizará la habilidad de Conducir como Habilidad de Arma (con el Estilo del personaje). También es posible defenderse en un vehículo usando la Habilidad de Conducir para esquivar ataques o intentos de embestida.

En cuanto a la frenada, un vehículo necesitará un asalto para detenerse recorriendo una distancia igual a un tercio de su Velocidad o la cuarta parte si circula a menos de Velocidad 10. Esta maniobra requiere una tirada de Conducir con un EfMin de 50 o 30 en el segundo caso. Un fallo equivale a un aumento de tantos metros en la frenada como puntos por los que se ha fallado. Un resultado de Malas Noticias, se considerará un accidente a elección del DJ.

Por último, los vehículos poseen una cierta cantidad de PE. Cuando estos bajen de la mitad, el vehículo perderá una rueda, o bien tendrá cualquier tipo de problema mecánico que reducirá en -1D su manejo. Cuando un vehículo se queda sin PE, resultará completamente inutilizado, siendo imposible de controlar y sufriendo un accidente de inmediato si no se obtiene una tirada de Conducir con un EfMin de 50.

Un personaje podrá arreglar un vehículo mediante el uso de la habilidad Reparaciones o el uso de poderes que reparen PE. Las reglas son equivalentes a las reglas de Medicina, pero con la diferencia obvia de que se requerirán repuestos y ciertas herramientas o maquinaria.

PERSONALIZANDO EQUIPO

Las armas, armaduras y vehículos de este Capítulo han sido creadas con la tecnología humana estándar. Un Tecnomentat con el poder Empatía Tecnológica posee una capacidad innata para

entender cualquier mecanismo e idear infinidad de formas de mejorarlo, personalizándolo para sacar el máximo partido de las capacidades físicas de su usuario. Una pieza de equipo modificada para un usuario en particular puede proporcionarle una gran cantidad de ventajas, aunque su producción en serie no es posible, ya que estarán diseñadas específicamente para el estilo de manejo, el nivel de habilidad e incluso la personalidad del usuario, siendo incluso de uso incómodo para cualquier otro personaje, debiendo invertir 200 horas de entrenamiento y 5PX en acostumbrarse o aplicar un malus de -1D. Si se acepta un malus de -50 a la Habilidad se podrá crear una pieza que cualquiera podría usar.

Si el artesano no es Tecnomentat o no posee el poder Empatía Tecnológica, estará seriamente limitado en cuanto a las mejoras que puede efectuar, que no podrán superar un EfMin de 100.

La mecánica para lograr esto es la siguiente: en primer lugar, el Tecnomentat deberá decidir qué es lo que va a implementar en el diseño básico de la pieza de equipo en cuestión, guiándose por la Tabla de Modificaciones al Equipo.

Una vez decidida la modificación que se va a efectuar, se hará una tirada de Reparaciones o Con.Tecnología para calcular el Efecto Base, que será modificado en un total igual al número de horas empleadas en el proyecto, con el límite del resultado de la tirada. La cantidad máxima de horas que se pueden emplear al día es igual a MEN+VOL+RES. Si el resultado final alcanza el Efecto Requerido, se habrá tenido éxito y todos los intentos posteriores de crear una réplica exacta se harán con la mitad de dicho Efecto.

Ejemplo: Garnet, una Tecnomentat, quiere modificar una pistola para incrementar su CAD en +1 y posee Reparaciones 140. Para lograrlo, dedica 10 días a preparar esquemas y hacer prácticas, acumulando 90 horas a razón de 9 diarias (VOL 4+MEN 4+RES 1). Necesita un Efecto de 150, algo bastante complicado. El jugador que lleva a Garnet hace una tirada de Reparaciones, obteniendo un 88 como Efecto Base, al que sumaremos 88 por sus horas de planificación. El total es 176, con lo que Garnet logra llevar a buen puerto su proyecto. Cualquier réplica idéntica a esta podrá fabricarla a partir de ahora con un Efecto de 75.

TABLA 35: MODIFICACIONES AL EQUIPO

Tipo de Equipo	Ef. Req.	Mejora
Arma Cuerpo a Cuerpo	100	1 de Tipo 1: Daño +1, +1 Ini, +1 Ef. Ataque, +1 Ef. Defensa
Arma Cuerpo a Cuerpo	130	2 de Tipo 1
Arma Cuerpo a Cuerpo	150	3 de Tipo 1 o +2 Ini o Daño +1L0
Arma Cuerpo a Cuerpo	200	2 de Tipo 1 y una entre +3 Ef. Ataque, +3 Ef. Defensa Daño +1L0
Arma Cuerpo a Cuerpo	300	Dos entre: Daño +1L0, +3 Ini, +3 Ef. Ataque, +3 Ef. Defensa, +1D al Pozo, +5PDA, +5PDD
Arma de Proyectoil/Arrojadiza	100	+1 Ini
Arma de Proyectoil/Arrojadiza	130	+1 Ini y +1 Ef. Ataque
Arma de Proyectoil/Arrojadiza	150	+1 Ini, +1 Ef. Ataque y Daño +1
Arma de Proyectoil/Arrojadiza	200	+2 Ini, +1 Ef. Ataque y Daño +1L0
Arma de Proyectoil/Arrojadiza	300	Dos entre: Daño +1L0, +3 Ini, +3 Ef. Ataque, +3 Ef. Defensa, +1D al Pozo, +5PDA, +5PDD
Arma de Fuego	100	+1 Ini
Arma de Fuego	130	Daño +1
Arma de Fuego	150	+1 Ini y Daño +1, +1 CAD
Arma de Fuego	200	+1 Ini y Daño +1 y +1 CAD
Arma de Fuego	300	Dos entre Daño +1L0, +3 Ini, +3 Ef. Ataque, +1D al Pozo, +1 CAD, +5PDA
Armadura	100	+1 Balística
Armadura	130	+1 Física
Armadura	150	+1 Elemental
Armadura	200	+1 Física y Balística
Armadura	300	+1 Física, Balística y Elemental
Vehículo	100	+10 Estructura
Vehículo	130	+2 Velocidad o +2 Blindaje
Vehículo	150	+1 Aceleración o +5 Maniobrabilidad
Vehículo	200	2 de las anteriores
Vehículo	200	3 de las anteriores
Vehículo	300	+30 Estructura y 1 de las anteriores
Vehículo	300	+30 Estructura y 2 de las anteriores



CAPÍTULO VI MAGIA KIDOU

Una aeronave de elegante diseño surcaba los cielos en dirección a Polonia. Cada uno de los operativos mataba el tiempo de una forma distinta, acorde a su personalidad. Mientras Edward repasaba una y otra vez el perfil de la misión, Michael dedicaba el viaje a sus dos actividades preferidas: molestar a Crystal, que intentaba, sin éxito, meditar sobre las posibles opciones que se derivaban del informe de Inteligencia; e intentar ligar con la azafata, que parecía muy impresionada con su imitación de Orlando Bloom. Ninguno de ellos se había percatado de la súbita desaparición de la cuarta integrante de la célula, la Onmyoji Mitsu.

Encerrada en el lavabo, Mitsu intentaba sobreponerse a su miedo a las alturas. Desde que, siendo una niña, se había caído por un terraplén y había permanecido durante horas colgada de sus ropas en un barranco, no aguantaba encontrarse separada del suelo. Aunque sus maestros en el templo Seimei habían intentado ayudarla a superar su fobia, lo único que habían conseguido era hacérsela más soportable, pero aún seguía temblando como un pajarillo desvalido. No quería que sus compañeros la viesen en tan lamentable estado, así que se había encerrado en el servicio, donde no lograba calmarse. En un desesperado intento por conseguirlo, respiró hondo y cerró los ojos, intentando entrar en un trance meditativo que le ayudase a resistir los efectos del terror que intentaba aferrar su espíritu.

No tuvo éxito.

Inquieta, casi desesperada, comenzó a repetir una serie de mantras mientras buscaba el camino del reposo a través de sus recuerdos más felices. Su mente, libre de las ataduras del presente, voló a través de sus recuerdos hasta un hermoso prado florido bajo el hermoso cielo despejado del verano. A su alrededor, una docena de niños corrían por doquier, llenando el aire con sus risas cristalinas y su optimismo infantil. Los colores y aromas de la tierra, la hierba y las flores, tan vívidos en su memoria, inundaban sus sentidos talmente como si se encontrase de nuevo en aquel lugar. Casi sin darse cuenta, Mitsu se volvió a observar el camino, por el cual avanzaba un anciano de aspecto venerable y, a la vez, decrepito. Sus pobladas cejas blancas resaltaban unos ojos atentos de mirada penetrante y su larga melena nívea se agitaba con la brisa como si intentase echar a volar; pero sin duda lo más peculiar del viejo monje era su rostro sonriente, surcado de arrugas, cuales cicatrices de su interminable combate con el único enemigo invencible: el tiempo. Mitsu aguantó la respiración inconscientemente al volver a ver a su bisabuelo y sus ojos se anegaron en lágrimas mientras una invisible garra parecía oprimir su corazón. Fukinabe-Sensei llegó finalmente al precioso vergel y comenzó a llamar a los niños para que se sentasen a su alrededor. Momentos después, todos ellos se arremolinaban expectantes en un semicírculo ante él. Una mariposa de color negro con manchas moradas revoloteó alrededor de la cabeza del centenario Onmyoji, posándose finalmente en su prominente nariz, lo cual provocó una algarabía de hilaridad entre los chiquillos.

- Así está mejor, Cho-chan – dijo con su perpetua sonrisa, mientras trasladaba a la delicada criatura a la punta de su dedo índice mientras su infantil auditorio reía de buena gana. Con un guiño cómplice, continuó hablando a los niños -. Debe de haberme confundido con algo, pero me pregunto con qué. La última vez que me miré en un espejo no era tan bonito como las flores de este prado. ¿Qué? ¿Qué quieres decirme, Cho-chan?

Mitsu miró a su alrededor. Los pequeños observaban extasiados la escena mientras el venerable maestro fingía hablar con la mariposa, usando esa pantomima para captar su atención en las lecciones que quería inculcarles. Aunque sus habilidades y su experiencia eran considerables, el anciano se negaba a dedicar su tiempo a entrenar a los alumnos de más edad. Ninguno de sus superiores había conseguido convencerlo de que estaba desperdiciando el escaso tiempo que le quedaba actuando como mentor de los alumnos de más corta edad. Ahora, mirando con los ojos de una adulta, la joven no podía estar menos de acuerdo con ellos. En todas y cada una de las divertidas caritas que la rodeaban, brillando en los inquietos ojillos de los críos, podía verse una mezcla de interés, diversión, curiosidad, reflexión y, sobre todo, inocencia y felicidad. Fukinabe-Sensei les estaba proporcionando algo que no podían encontrar dentro de los muros del Templo Seimei. Una fuerza tan imponente que barrió su miedo como un huracán arrastra una brizna de hierba. Les había dado la ilusión de la niñez.

El avión llegó a su destino. El equipo bajó por la escalerilla, camino a su primera misión. Una solitaria mariposa pasó revoloteando entre ellos.

- Domo arigato, Ojiisan – susurró Mitsu, mientras una lágrima corría por su mejilla.

“Hay que subir la montaña como viejo para llegar a la cima como joven”

Abe no Seimei, venerable fundador de la Orden de los Cinco Templos.

Ya antes de la llegada de los Akuma existían fenómenos sobrenaturales en nuestro mundo. Los seres humanos poseen una fuerte energía vital y forman parte de las fuerzas que hacen germinar la vida por doquier. Una serie de fuerzas elementales que engendran energías vitales en un ciclo denominado el Flujo de Almas. Este mecanismo no es perfecto, pues como cualquier proceso, existen pequeñas impurezas que pueden dar lugar a un mal funcionamiento del mismo. Las energías del Flujo de Almas dan origen a formas de vida que, al morir, vuelven al continuo fluir de la corriente espiritual pero, en algunas ocasiones, la gran voluntad o las circunstancias de la muerte de un ser humano (y en rarísimas ocasiones, algún animal) hacen que el proceso falle y el ánimo se niegue a perder su identidad y su individualidad. A estas almas rebeldes se las llama espectros, fantasmas, poltergeists, ánimas, muertos sin reposo y de una infinidad de formas más, aunque aquí nos referiremos a ellas con el nombre que les dan los Onmyoji: Ayakashi.

LOS QUE TRAEN LA MUERTE

La presencia de los Ayakashi no pasó desapercibida a la humanidad durante mucho tiempo. En un principio, los seres humanos de las épocas más primitivas se mantenían apartados de los lugares donde habitaba un Ayakashi, mas con el paso de los siglos, algunos de los seres humanos comenzaron a estudiarlos.

De esta forma aprendieron muchas cosas: que algunos de los Ayakashi se alimentaban de seres vivos, fortaleciéndose en el proceso; que otros estaban atados a su vida anterior porque habían dejado algo por hacer; que todos ellos compartían ciertas debilidades que podían ser utilizadas para mantenerlos a raya; y que los más terribles de estos seres se alimentaban de sus semejantes, convirtiéndose en algo más terrorífico.

Los más inteligentes de estos estudiosos llegaron a entender cómo ayudar a aquellos que habían quedado atrás, descubriendo que al lograrlo se convertían en una luz que parecía fundirse con el mismo aire, y comprendieron que los espíritus eran parte del ciclo de la vida y de la muerte, llegando a la conclusión lógica de que si el Flujo de Almas resultaba debilitado por la continua aparición de esos entes, la vida en nuestro mundo podía terminar desapareciendo.

Tras semejante revelación, se encontraron ante una importantísima responsabilidad: guardar el equilibrio del Flujo de Almas trayendo el descanso a esos infelices seres. Cuando la Puerta se abrió brevemente durante el cataclismo que destruyó la Atlántida, el equilibrio del Flujo de Almas quedó dañado, aumentando la proliferación de ánimas rebeldes. Por fortuna, su presencia no pasó inadvertida ante Shaol, un estudioso atlante.

Shaol, conocido como el Anciano, había estudiado con fascinación ciertos rituales que los sabios que cazaban a los Ayakashi habían descubierto. Recopilándolos, sentó las bases del Onmyodo y de las diferentes vertientes del Kidou, la hechicería. Esos conocimientos fueron transmitidos a sus discípulos, unos humanos con extraños poderes que se dispersaron por diferentes partes del mundo, ocupándose de traer la muerte a aquellos que la habían negado, además de cazar a los demonios que habían penetrado en nuestra realidad. Estos cazadores se convertirían con el tiempo en los actuales Onmyoji, el legado de los atlantes para la raza humana. Su misión sería la última voluntad de una raza moribunda: proteger el planeta de las abominaciones a las que ellos habían franqueado el paso, los Akuma.

El tiempo pasó. La fama de los cazadores de espíritus se fue extendiendo, haciendo que pronto unos tomasen contacto con otros relativamente cercanos, haciendo que compartiesen conocimientos

entre ellos, entrenando nuevos aprendices y asociándose cuando la situación lo requiriera. A lo largo de la historia se les ha conocido como Druidas, Hechiceros, Parcas, Cabalistas, Chamanes, Shinsengumi, Sacerdotes, Cazadores, Exorcistas y Onmyoji, entre otros muchos nombres. Todos ellos han mantenido estable el Flujo de Almas con el paso de las eras. Muchos murieron intentándolo.

Son, han sido y serán los que traen la muerte.

LOS CIMIENTOS DE LA MAGIA

La continua exposición a las criaturas sobrenaturales y la búsqueda incesante de formas para detener a los más poderosos de los Ayakashi, ayudaron a los que traen la muerte a profundizar en los misterios del espíritu. Algunos de ellos seguían las enseñanzas de un legendario sabio que habitaba en una lejana montaña, al que algunos llamaban el Anciano, y que había desarrollado un método llamado Kidou. En base a este método, poco a poco fueron brotando diferentes doctrinas de estudio que asentaron las bases de lo que más tarde se convertiría en las diferentes disciplinas mágicas, postulando que si los Ayakashi y otros seres sobrenaturales eran capaces de utilizar sus energías para provocar efectos sobrenaturales, cualquier ser vivo también debería ser capaz de ejecutar el mismo proceso.

Tardaron décadas de ardua investigación e intercambio de conocimientos en obtener los primeros éxitos, identificando las pautas comunes a todos los logros espontáneos que se produjeron. Del establecimiento de esos patrones salieron las primeras teorías que describían algunas de las leyes metafísicas de nuestra dimensión.

La magia funciona bajo unas reglas que todos sus usuarios deben de obedecer, usando su propia energía espiritual para conjurar los poderes de este mundo, con la intención de crear pequeños encantamientos o grandes fuerzas de destrucción. Al ejecutar un conjuro, el invocador canaliza el poder de unas fuerzas elementales llamadas Kami o Elementos Guardianes, entidades estas que no son sino las representaciones metafísicas de cada uno de los elementos de la creación. Este proceso se consigue mediante plegarias u otros medios, pidiendo prestadas las capacidades creadoras o destructoras de los Kami para lograr el efecto deseado. Esto implica para el usuario un gran desgaste tanto físico como mental, por lo que no es raro que varios hechiceros colaboren para lograr la consecución de los conjuros más poderosos.

LOS REQUISITOS DEL KIDOU

Para ejecutar conjuros no es necesario poseer Shikigami o tener una entidad sobrenatural sellada en el cuerpo. Solamente hay que disponer de una conexión con el Flujo de Almas o, lo que es lo mismo, poseer un alma o ser capaz de alimentarse de ellas. De esta forma, el Kidou es accesible tanto a los personajes jugadores, ya sean Akuma, Esper, Ronin u Onmyoji, como al más común de los mortales. A lo largo de este capítulo llamaremos Kidou a esta capacidad sobrenatural, ya que es la denominación que los Onmyoji le asignaron, aunque las diferentes tradiciones culturales de todo el mundo le han puesto nombres diferentes: santería, vudú, animismo, milagros...

¿Quiénes pueden ejecutar Kidou? ¿Cuáles son los requisitos necesarios para hacer uso de esta disciplina milenaria? ¿Cuáles son las reglas que limitan su actuación? Vayamos por partes.

USUARIO DE KIDOU

Es la capacidad que poseen algunas clases de personaje o criaturas que les permite efectuar hechizos.

Sin Usuario de Kidou, no es posible percibir el *Eco* de los Hechizos, ni dedicar puntos de Generación para adquirir Tablas de Ocultismo, Conocimientos Kidou o hechizos. Alguien que quiera aprender necesita al menos 1 año de estudio (los personajes Onmyoji o Ronin sin *Usuario de Kidou* se consideran que ya lo han hecho) para poder empezar a comprar puntos en una habilidad de conocimiento de un guardián, siempre que tenga un maestro, ya

TABLA 36. INTERACCIONES ELEMENTALES ●●●●

Elemento	Kami	Afín	Prohibido	Efecto
Agua	Seiryu	Metal	Tierra	Congelación
Madera	Inari	Agua	Metal	Disipación
Fuego	Suzaku	Madera	Agua	Incineración
Tierra	Genbu	Fuego	Madera	Aturdimiento
Metal	Byakko	Tierra	Fuego	Shock

sea una persona o un libro. Ha de seleccionar un Kami Guardián que determinará su Elemento Afín y Elemento Prohibido. Los puntos invertidos en Con. Ocultismo, Con. Kami (Guardián o Afín) no otorgan puntos gratuitos para adquirir Hechizos. La Maestría de hechizos a la que puede acceder es igual a un tercio de su conocimiento en un Kami y no puede acceder a la lista de Hechizos Compartidos.

Un *Usuario de Kidou*, puede percibir el Eco de los Hechizos, adquirir Tablas de Ocultismo e invertir Puntos de Generación y Puntos de Experiencia en los Conocimientos de los Kami, con un límite de 80 en la generación de personaje. Ha de seleccionar un Kami Guardián que determinará su Elemento Afín y Elemento Prohibido y puede acceder a la lista de Hechizos Compartidos. Todos los puntos invertidos en elevar un Conocimiento de Kami otorgan la misma cantidad de puntos gratuitos para adquirir hechizos de ese Kami, aunque las restricciones de Hechizos Iniciales aplican (ver pág.152). La Maestría de hechizos a la que puede acceder es igual a la mitad de su conocimiento en un Kami. Comienza con una Tabla de Ocultismo adicional a Nivel 1. No es posible adquirir esta ventaja después de la generación de personaje.

KAMI GUARDIAN

Un *Usuario de Kidou* tendrá una afinidad natural hacia un Elemento en particular que definirá cuáles son sus límites en cuanto al uso de magia. Los Onmyoji y Ronin eligen su Guardián en el momento de la creación.



Te estarás preguntando qué ocurre con aquellos personajes que no disponen de un Guardián. Es cierto, no todo el mundo es un Onmyoji, pero ¿cuándo hemos dicho que los Onmyoji y Ronin son los únicos que poseen un Kami Guardián? Todos los seres vivos están alineados hacia un Elemento, sin excepción. Aunque los más comunes son Tierra y Madera, los seres humanos están, sin saberlo, ligados a uno de ellos. Muchos nunca llegan a enterarse, pese a pasar su vida en profesiones que les hacen sentirse realizados sin darse cuenta de que es su afinidad la que dictamina sus gustos:

nadadores, bomberos, mineros, mecánicos, pilotos... muchos han elegido su posición guiados de esta forma, y muchos más desearían dedicarse a algo que "les llenase más" que sus actuales actividades. Otros padecen desequilibrios que hacen que su afinidad les posea, como podría ser el caso de los pirómanos. Así pues, partiendo de esta base, al aprender a usar Kidou, un personaje se dará cuenta de que uno de los Elementos le atrae. A efectos de juego, el Kami Guardián será elegido por el jugador.

La naturaleza del Elemento hacia el que es afín el personaje definirá los límites entre los que se moverá para aprender y ejecutar las artes del Kidou. Al definir el Kami Guardián, también definiremos el Elemento Afín, los Elementos neutrales y el Elemento Prohibido. Los cinco Elementos utilizados en el Kidou, al igual que en el Onmyodo son Madera, Tierra, Agua, Fuego y Metal. Entre dichos elementos hay una serie de relaciones que se ilustran en la *Tabla 36. Interrelaciones Elementales*.

Cada uno de los Kami refleja el aspecto de uno de los Elementos, siempre desde el punto de vista de una fuerza benévola y creadora considerada Magia Blanca. Antes de poder aprender o ejecutar Kidou, será necesario decidir a cuál de los cinco se es afín, ya que esto decidirá cuales son los costes y las restricciones a la hora de aprender ciertos hechizos. Los Cinco Kami son:

Suzaku, el ave bermellón, representa el Elemento Fuego como fuerza benévola que trae renacimiento, siendo identificada con el cálido verano.

Genbu, la tortuga negra, representa el Elemento Tierra como el suelo en el que crecen y prosperan los seres vivos, ofreciéndoles protección y refugio.

Byakko, el tigre blanco, representa el Elemento Metal como parte de las herramientas necesarias para la prosperidad y la paz, así como el aire y la brisa que benefician a los seres vivientes.

Seiryu, el dragón azul, representa el Elemento Agua como pacífico creador de sustento, la lluvia que hace crecer todo o el río plagado de vida.

Inari, el zorro dorado, representa el Elemento Madera, la chispa vital que otorga vida a todos y cada uno de los seres que pueblan nuestro planeta.

Cada uno de estos Elementos posee un aspecto violento que da origen a los Elementos Violentos de la magia Madou, o magia oscura. Una vez seleccionado un Elemento de Magia blanca no será posible utilizar Magia oscura. Con la excepción del arquetipo Mahou-Tsukai, que podrá adquirir Madoshu y no perderá la capacidad de usar hechizos de Magia blanca, aunque si decide utilizar Madou, sí la perderá.

DESARROLLO SOBRENATURAL

La magia no puede ser aprendida por criaturas sin poseer la Habilidad Desarrollo Sobrenatural al menos a 20. Las criaturas no sobrenaturales no poseen Desarrollo Sobrenatural, aunque pueden desarrollarlo por la interacción con seres sobrenaturales; dicho de otra forma, una vez que una persona cree en lo sobrenatural puede invertir experiencia en dicha habilidad. La mayor parte de los seres humanos en la actualidad no cree en las fuerzas de lo oculto o las consideran meros trucos.

ECO

La magia produce una serie de vibraciones que pueden ser escuchadas por un *Usuario de Kidou* y los Akuma con el poder Comunión. Dependiendo del poder de los hechizos, estas perturbaciones son más o menos potentes, pudiendo ser percibidas mediante una tirada de Percepción Rutinaria. Este Eco imposibilita casi completamente utilizar hechizos de forma sorpresiva, siempre que el objetivo sea capaz de escucharlo. Quien obtenga un éxito en una tirada de detección sabrá que se está utilizando un hechizo en la zona. Para escuchar el Eco, un personaje deberá mantenerse bajo Concentración (1 Acción Pasiva).

Los hechizos solo causan una vibración mística perceptible en el momento de su lanzamiento. Posteriormente, esa vibración reverberará durante los asaltos siguientes (de ahí el nombre de Eco). El Eco de un hechizo se extiende tantos metros como la Maestría del Hechizo. Un *Usuario de Kidou* puede, al coste de 1 Acción Activa, hacer una tirada de Sigilo cuyo Efecto será el necesario para detectarlo con la tirada de Percepción. La duración del Eco será de 1 asalto por cada 10 puntos de Maestría del Hechizo.

Los poderes Akuma también causan un Eco que puede ser detectado por el poder Comunión. Cada nivel de Sello empleado (o de Potencia) equivaldrá a 10 niveles de Maestría. Los Akuma pueden usar el Poder Ocultación del Eco para disimularlo.

HECHIZOS INICIALES

Cualquier personaje jugador puede aprender magia, pero solo los Onmyoji, los Ronin y los Mahou-Tsukai pueden adquirir Hechizos durante la generación de personaje, siempre que posean *Usuario de Kidou*. Inicialmente, un personaje jugador puede acceder a los hechizos de su Elemento Guardián, además de los Comunes que recibe por Conocimiento Ocultismo.

Un personaje que no sea *Usuario de Kidou* no poseerá hechizos iniciales, da igual la puntuación que posea en los Conocimientos.

En la creación de personaje no pueden ser adquiridos más conocimientos en Kidou. Más adelante podrá adquirir nuevos Conocimientos de Kidou.

Ejemplo: Un Usuario de Kidou que posee inicialmente Con. Suzaku 70 y Con. Ocultismo 70 recibirá 70 puntos para invertir en hechizos de Fuego y otros 70 para hechizos Comunes. En ambos casos, las Maestrías de los hechizos adquiribles no podrán superar 35.

APRENDIENDO HECHIZOS

Cualquier *Usuario de Kidou* o un personaje que dedique un año y disponga de un maestro pueden aprender magia a través del estudio y la experiencia. Los costes de dichos hechizos están definidos en el **Capítulo VIII. Experiencia**.

Los Usuarios de Kidou ganan niveles de Maestría para adquirir hechizos al elevar las habilidades de Conocimiento de cada Guardián, a razón de un punto de Maestría por punto aumentado. Los que no posean esa capacidad, deberán pagar íntegramente el coste de los hechizos que deseen adquirir, además de elevar los Conocimientos necesarios.

TABLAS DE OCULTISMO

Al igual que ocurre en el combate, un personaje versado en las artes arcanas puede mejorar sus posibilidades mediante el aprendizaje de una serie de Tablas y Entrenamientos que confieren diversas ventajas a la hora de invocar energías sobrenaturales. Las reglas funcionan de la misma manera, tanto en los límites como en los costes. Básicamente se consideran una ampliación especializada de las Tablas de Combate. Los Entrenamientos que otorgan las Tablas de Ocultismo están descritos en el **Capítulo IV**.

A continuación se describen las Tablas de Ocultismo, con los requisitos que piden y sus respectivos árboles, cuyo funcionamiento es el mismo que las Tablas de Combate.

El *Favorito Kidou*, en este tipo de tablas otorga +2 a la Potencia de Hechizo y a sus PR, así como un +0L1 al daño de ese tipo de hechizos. En el caso de hechizos tipo Kekkai también aumenta en +2 la FUE de estos. En el caso de hechizos tipo Kōmajutsu, solo se aplicará un +2 a las PR que cause la criatura con cualquiera de sus ataques. Si un hechizo ya posee *Favorito* (*Ejemplo: Arma Elemental*) o es de varios tipos de hechizos (*Ejemplo: Onmyoji/Tatari*) solo se aplicará una de las mejoras.

TABLA: CAZADOR DE LO SOBRENATURAL

Esta tabla puede ser adquirida sin disponer de conocimientos de Kidou, cumpliendo los requisitos.

Requisitos: Conocimiento Ocultismo 50, algún tipo de mentor Cazador.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Cruzado	Cazador
Saber Sobrenatural	Exaltado	Cazador
	Fanático	Cazador

Saber Sobrenatural: Con la ayuda de un mentor (que puede ser un libro), un personaje podrá usar sus conocimientos de Ocultismo para aprovechar los conocimientos de los Cazadores. Con Saber Sobrenatural un Cazador podrá usar su Con. Ocultismo para conocer las Debilidades de los seres sobrenaturales (mediante una tirada de Ocultismo a elección del DJ), así como comprender los Rituales de Cazador si tiene acceso a ellos (en el libro básico no encontrarás Rituales de Cazador, pero sí en futuros suplementos).

Efecto: (Posición de Combate) Suma +1 al total de Daño por cada 30 puntos de Con. Ocultismo contra aquellos seres sobrenaturales que pueda identificar, ya sea mediante daños físicos o mágicos.

Cruzado: Utilizando habilidades desarrolladas a través de una comprensión muy básica de las leyes metafísicas, el personaje es capaz de cambiar el aura de su alma, haciendo que cubra su cuerpo con una armadura invisible que repele cualquier energía espiritual, con lo que recibe menos daño de los ataques de criaturas con capacidades Sobrenaturales. Hacer esto imposibilita el uso de Kidou, reduciendo cualquier intento de conjurar y disipando cualquier hechizo que tenga en uso sobre sí mismo.

Efecto: +1 al Aguante contra criaturas sobrenaturales, al coste de 1 punto de Poder por asalto. -10 a sus PH. Anula los hechizos activos.

Exaltado: Utilizando habilidades desarrolladas a través de una comprensión muy básica de las leyes metafísicas, el personaje es capaz de cambiar el aura de su alma, haciendo que cubra sus armas como un refuerzo invisible espiritual que repele cualquier energía espiritual, con lo cual incrementa el daño que producen a las criaturas con capacidades Sobrenaturales. Hacer esto imposibilita el uso de Kidou, reduciendo en 10 su Potencia de Hechizo en cualquier intento de conjurar, disipándose cualquier hechizo que tenga en uso sobre sí mismo

Efecto: Suma +10PDA contra los oponentes con capacidades sobrenaturales, al coste de 1 punto de Poder por asalto. -10 a sus Potencias de Hechizo.

Fanático: Aquellos que se dedican a cazar a las criaturas sobrenaturales, en ocasiones se encuentran con entes capaces de controlar la voluntad de sus víctimas. Normalmente, los cazadores suelen ser tipos que tienen sus razones para perseguir a estos seres, algo cuyo recuerdo los tortura y les ayuda a seguir adelante. Puede ser la pérdida de seres queridos, una visión, la servidumbre a un bien mayor o simplemente la Fe. No importa cuál sea su razón, es muy difícil hacerles olvidar eso y esto les hace casi imposibles de controlar, dominar o atemorizar. No retrocederán ante aquello que odian.

Efecto: +5 a cualquier prueba contra cualquier tipo de miedo o control mental. Aun bajo sus efectos, pueden librarse de un control mental mediante el gasto de 5 puntos de Ki.

TABLA: CONVOCACIÓN DEMONIACA

Esta tabla funciona tanto con Kidou como con poderes Akuma del tipo Animación Necromántica.

Requisitos: Usuario de Kidou.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Aura Defensiva	Convocación Defensiva
Convocación Duradera	Aura Elemental	Convocación Resistente
	Aura Física	Convocación Ofensiva

Convocación Duradera: Las criaturas invocadas permanecen bajo el control del personaje una cantidad muy limitada de tiempo. Mediante la práctica y el perfeccionamiento de las matrices sobrenaturales de los sellos de invocación se puede extender dicho plazo.

Efecto: Otorga el Entrenamiento *Convocación Duradera*.

Aura Defensiva: Las leyes metafísicas de la convocación son extremadamente versátiles permitiendo una gran cantidad de efectos diferentes. Uno de los más interesantes es la creación de un aura, que se consigue modificando ciertos aspectos del sello de

convocación, otorgando a los entes una mejora en sus capacidades defensivas, como si se tratase de un blindaje sobrenatural, haciéndolos mucho más difíciles de golpear.

Efecto: Aumenta en +10 la PDD de las Convocaciones.

Aura Elemental: Una variación de la técnica anterior, con la diferencia de que el aura las protege contra ataques Elementales.

Efecto: +3 a la Armadura Elemental de las Convocaciones.

Aura Física: Una variación de la técnica anterior, con la diferencia de que el aura las protege contra ataques mundanos.

Efecto: +3 a las Armaduras Física/Balística de las Convocaciones.

TABLA: CONTROL DE CONVOCACIÓN

Esta tabla funciona tanto con Kidou como con poderes Akuma del tipo Animación Necromántica.

Requisitos: Usuario de Kidou.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Impulso de Ataque	Convocación Defensiva
Marionetista	Impulso de Defensa	Convocación Resistente
	Impulso de Resistencia	Convocación Ofensiva

Marionetista: Aunque las marionetas o las criaturas invocadas tienen la capacidad de obrar por sí mismas siguiendo las órdenes de su amo, es posible mantener un vínculo sobre ellas para guiar mentalmente sus maniobras, como haría un general con sus tropas. Entrando en *Trance*, el marionetista puede extender su espíritu sobre una criatura convocada (o un grupo de ellas, en el caso de los hechizos o poderes que crean una cantidad de ellas) y utilizarlas como si fueran una extensión de su cuerpo. Esto le permite utilizar sus totales en Arma Sobrenatural para hacer las tiradas de ataque y defensa, considerando a las criaturas escudos sobrenaturales y pudiendo usarlas para defender su cuerpo, siempre que se encuentren al lado del mismo (en el caso de convocaciones múltiples esto es tan sencillo como dividir las). Marionetista también permite mejorar las habilidades de combate de las criaturas sin necesidad de entrar en trance, cosa que será posible al adquirir el segundo nivel de la Tabla.

Efecto: Permite controlar a las criaturas convocadas usando los totales de Arma Sobrenatural del invocador, que entrará en *Trance*.

Impulso de Ataque: Permite sustituir la PDA de las Marionetas por la PDA de Arma Sobrenatural del marionetista mediante simple Concentración.

Efecto: El Marionetista sustituye la PDA ofensiva de la/s criatura/s por su PDA de Arma Sobrenatural por simple Concentración. Si su Concentración se rompe, las marionetas perderán los bonos hasta su siguiente momento de Ini si decide volver a concentrarse.

Impulso de Defensa: Permite sustituir la PDD de las Marionetas por la PDD de Arma Sobrenatural del marionetista mediante simple Concentración.

Efecto: El Marionetista sustituye la PDD de la/s criatura/s por su PDD de Arma Sobrenatural por simple Concentración. Si su Concentración se rompe, las marionetas perderán los bonos hasta su siguiente momento de Ini si decide volver a concentrarse.

Impulso de Resistencia: Permite realizar las PR que estuvieran obligadas a realizar las marionetas modificadas según la puntuación de Potencia de Hechizo del personaje.

Efecto: Las marionetas reciben un modificador a sus Pruebas de Resistencia igual a la PH/5 del personaje. Solo es posible aplicar este efecto a una sola marioneta a no ser que se emplee 1PF para hacerlo múltiples veces durante una escena.

TABLA: DEFENSA ARCANA

Requisitos: Usuario de Kidou, Arma Sobrenatural 50.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Amplificación	Sacrificio Espiritual
	Armonía	Resistencia Arcana
Cooperación	Concentración Perfecta	Reducción Arcana
	Extensión	Recuperación de Poder
	Retribución Atenuada	Recuperación de Poder

Cooperación: El personaje puede cooperar con otros lanzadores para mejorar la Potencia de Hechizo de la forma que se explica en la sección Invocación de Hechizos (*Cooperación*).

Efecto: Permite usar Cooperación.

Amplificación: Mediante la práctica continuada y un diligente control de la armonía mental, el personaje puede crear matrices sobrenaturales mucho más duraderas. Los hechizos invocados por el personaje doblarán su duración sin coste alguno, o podrán incrementarlo exponencialmente aumentando la Invocación del Hechizo en un rango (de Acciones a asaltos, de asaltos a minutos...) y requiriendo el gasto de 1PF, además de no recuperar los puntos de



poder invertidos mientras se extienda la Duración de los mismos. Los hechizos tipo Kōmajutsu no podrán ser incrementados más allá del doble de su duración normal.

Efecto: Dobra la duración de los Hechizos sin coste extra o la incrementa en un grado, de acuerdo a la siguiente tabla, al coste 1PF e incrementar la Invocación en un rango (de Acciones a asaltos, de asaltos a minutos...).

Instantáneo	No aplica
Asalto	Minuto
Minuto	Hora
Hora	Día
Día	Semana
Semana	Mes
Mes	Año
Año	Década

Armonía: El personaje es capaz de crear un aura de energía sobrenatural de una carga idéntica a la de los hechizos que invoca, generando un campo de repulsión que le protege de los efectos de sus propios conjuros.

Efecto: El personaje reduce el Daño contra sí mismo a la mitad. Si emplea un 1PF, el personaje no es afectado por los efectos de sus conjuros de área.

Concentración Perfecta: Mediante un duro entrenamiento, el personaje aprende a utilizar su voluntad para resistir mejor los efectos del dolor, resultando más difícil romper su Acumulación

Arcana o su Concentración. Además, le permite no distraer tanto su atención al usar hechizos con Límite de Concentración.

Efecto: Considera la puntuación de Vigor completa en lugar de Vigor/2 a efectos de determinar el daño necesario para romper la concentración del personaje, además de eliminar la penalización a la Ini por mantenimiento. Puede usar IPF para mantener la Concentración sin necesidad de utilizar Acciones Pasivas, incluso bajo el efecto de *Dolor o Aturdimiento*.

Extensión: Mediante la práctica continuada y un diligente control de la armonía mental, puede ampliar el alcance de los hechizos, creando matrices sobrenaturales mucho más eficaces. Sin embargo, los hechizos con alcance personal o cuerpo a cuerpo no mejorarán su alcance en forma alguna. Los hechizos invocados por el personaje doblarán su alcance al coste de IPF.

Efecto: Dobra el Alcance de un hechizo al coste de 1PF.

Retribución Atenuada: A través del estudio de las diferentes leyes metafísicas, el personaje ha aprendido a ejecutar ciertos hechizos creando una serie de salvaguardas espirituales que, aunque no evitan que sufra un cierto daño retributivo, sí que atenúan las posibilidades de perder PG permanentes. De esta manera, se pueden utilizar esos hechizos con una mayor seguridad.

Efecto: El personaje gana un +5 a las PR VOL y PR RES contra los efectos de Retribución al usar hechizos tipo Tatari u Otsuge (maldiciones y oráculos). Además, podrá repetir un resultado de 0 en uno de sus dados, de producirse dos o más de ellos.

TABLA: ENTRENAMIENTO ARCANO

Requisitos: Usuario de Kidou, Arma Sobrenatural 50.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Eficacia Arcana	Potencia Sobrenatural
Elegido de los Dioses	Invocación Rápida	Velocidad
	Potenciación	Potencia Arcana

Elegido de los Dioses: El personaje está tocado por los Kami, lo que favorece sus capacidades mágicas, incrementando en +1 todas sus Potencias de Hechizo.

Eficacia Arcana: El personaje recibe una mejora a la dificultad de las PR que obliguen a realizar sus Hechizos.

Efecto: +1 PR que causen tus hechizos y +1 a la FUE de tus Kekkai.

Invocación Rápida: Un personaje puede acelerar el proceso de trazado de sellos arcanos mediante la práctica.

Efecto: Gana el Parámetro Adquirible *Rápido*, y además puede usarlo con hechizos.

Potenciación: El personaje aprende a cooperar con otro lanzador, aplicando su Entrenamiento de Potencia Arcana y añadiéndolo al de los demás invocadores, si es que lo poseen.

Efecto: Permite añadir las ventajas del Entrenamiento *Potencia Arcana* de varios cooperantes.

TABLA: ILUMINACIÓN ARCANA

Requisitos: Usuario de Kidou.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Genialidad Arcana	Genio Intuitivo
Gesticulación	Potencial Elemental	Especialista Elemental
	Especialista	Sacrificio Espiritual

Gesticulación: Un personaje puede necesitar ejecutar el lanzamiento de un Hechizo rápidamente por diferentes razones. Mediante la práctica en la creación de sellos con los dedos es posible acelerar el proceso.

Efecto: (*Posición de Combate*) Mientras se usa esta Posición no se reciben penalizaciones a la Iniciativa por la Invocación de un hechizo ni por mantenimiento. Además si el personaje solo tiene una mano libre (por ejemplo, por luchar con una espada) podrá usar sus hechizos con normalidad.

Genialidad Arcana: El personaje está tocado por la genialidad y comprende las leyes metafísicas de una forma absolutamente intuitiva, sin necesidad de maestros. Simplemente ha nacido para convertirse en un hechicero excepcional, poseyendo todo lo

necesario para lograrlo en su cabeza y en su corazón. Solo necesita saber cómo hacerlo y dedicarle el tiempo necesario.

Efecto: Elige una de las siguientes opciones:

- *Las horas de estudio dedicadas por el personaje a aprender hechizos se cuentan como un 50% más. Si dedica 50 horas, se considerarán 75.*

- *Puede elegir un Elemento que no sea el Prohibido y considerarlo Afin, poseyendo así 2 Elementos Afines.*

- *Una vez por sesión de juego puede gastar IPF para lanzar un hechizo que no conozca pero que cumpla los requisitos para aprender.*

Potencial Elemental: El espíritu y el carácter del personaje están fuertemente ligados a un Elemento por lo cual su Potencia de Hechizo con ese elemento se ve amplificada.

Efecto: Suma +2 la Potencia de Hechizo con un Elemento.

Especialista: El personaje se especializa en la invocación de cierto tipo de hechizos con los que su Potencia de Hechizo será mayor.

Efecto: +2 a la Potencia de Hechizo de una Clase específica de Hechizos (Onmyoji, Onkei, Kekkai, Tatari, Otsuge, o Kōmajutsu). En el caso de los Kekkai, incrementa su FUE en +2.

TABLA: PERFECCIÓN ARCANA

Requisitos: Usuario de Kidou, Tres Tablas de Ocultismo completadas.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Ataque	Elección
Camino	Defensa	Elección
	Resistencia	Elección

Camino: Cada persona desarrolla sus propios métodos y trucos en su camino de aprendizaje y perfeccionamiento del Kidou.

Efecto: Elige uno: +5PDA, +5PDD, +2 a Base de PG o +10 Ki.

Ataque: El personaje ha aprendido a enfocar mejor su capacidad de ataque con Arma Sobrenatural.

Efecto: Por 1 punto de Poder suma +VOL al Efecto de la tirada de Ataque de sus hechizos.

Defensa: El personaje ha aprendido a enfocar mejor su capacidad de defensa con Arma Sobrenatural.

Efecto: Por 1 punto de Poder suma +VOL al Efecto de la tirada de Defensa de sus hechizos.

Resistencia: El personaje ha desarrollado la capacidad de aguantar los hechizos de su Elemento Guardián.

Efecto: Sustituye su puntuación de Aguante por 12-VOL para resistir hechizos provenientes del Elemento Guardián.

Elección: Elige un Entrenamiento de las Tablas de Ocultismo excepto Cazador.

TABLA: ESPECIALIZACIÓN ARCANA

Requisitos: Usuario de Kidou, Arma Sobrenatural 50.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Kekkai	Sacrificio Espiritual
	Kōmajutsu	Resistencia Arcana
Multiconjuro	Onkei/Tatari	Reducción Arcana
	Onmyoji	Puntería/Defensa
	Otsuge/Kagura	Recuperación de Poder

Multiconjuro: El personaje adquiere la capacidad de afectar a más objetivos con ciertos conjuros.

Efecto: (*Posición de Combate*) El personaje puede usar sus Acciones Pasivas para aumentar los objetivos afectados por hechizos Multiobjetivo.

Kekkai: El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

Efecto: Gana *Favorito Kidou* (Kekkai).

Kōmajutsu: El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

Efecto: Gana *Favorito Kidou* (Kōmajutsu).

Onkei/Tatari: El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

Efecto: Gana *Favorito Kidou* (Onkei/Tatari).

Onmyoji: El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

Efecto: Gana *Favorito Kidou* (Onmyoji).

Otsuge/Kagura: El personaje se especializa en este tipo de hechizos.

Efecto: Gana *Favorito Kidou* (Otsuge/Kagura).

FUNCIONAMIENTO DE LOS KKKAI

Las barreras Kekkai, da igual que sean creadas por Ofuda o Kidou, poseen un funcionamiento especial y una serie de peculiaridades que el Director de Juego debe de conocer a la perfección. Un Kekkai protege una zona, normalmente una construcción, impidiendo el acceso a la misma de todas las criaturas espirituales opuestas al Flujo de Almas, lo que incluye tanto a los Akuma, a los Shikigami, a las Convocaciones y a los Ayakashi, que son conscientes de la existencia de un Kekkai al acercarse a menos de 3 metros de él o tan pronto como se encuentren en el interior de una construcción que sea rodeada por uno de ellos. Los Kekkai son invisibles a no ser que la descripción diga lo contrario, pudiendo ser vistos mediante *Visión Espiritual*.

La oposición de la barrera al intento de penetrar o salir del área de una de estas criaturas se denomina FUE del Kekkai y representa que la barrera impide literalmente el movimiento a su través como si de una fuerza se tratase, por lo que para atravesarla se requerirá una PR VOL determinada por la FUE del Kekkai, a la que el demonio únicamente sumará Sello o POT.

Si el Kekkai vence, la barrera rechaza el intento, hiriendo al infractor en el proceso. Si, por el contrario, la criatura vence, el invocador de la barrera será consciente de que se ha abierto una brecha, pero no de la posición de la misma y el Kekkai perderá 1 punto de FUE por cada 5 de POT (o fracción) del ente que la ha traspasado, provocando un ligero dolor al invocador. Si la pérdida reduce la FUE del Kekkai a cero, este dejará de existir. Los ataques sobrenaturales a través de un Kekkai reducen su daño en tantos 0L1 como D de daño cause este, anulando el ataque si queda sin dados guardados de daño. Los ataques del Elemento prohibido al del Kekkai ignoran esta regla.

Dado que los Kekkai están diseñados para detener criaturas que carecen de alma, su poder se reduce cuando se trata de seres bajo el control de Akuma o que aún posean alma. Cualquier ser humano bajo el control de un Akuma ignorará los efectos de los Kekkai al igual que los seres humanos que posean poderes sobrenaturales otorgados por un Akuma, pero sigan siendo básicamente humanos. Además, cualquier criatura que posea Alma, incluyendo a los Shikigami, podrá sumar al Efecto de su PR la mitad de su total (ejemplo, Alma 10 igual a +5 al Efecto). Las Convocaciones son incapaces de cruzar un Kekkai.

Un último inciso: si la criatura que quiere atravesar un Kekkai está realmente desesperada, puede invertir puntos de Poder Akuma o Ki para provocar una desestabilización de la matriz metafísica y obtener una bonificación de +1 a su Efecto por cada 5 puntos empleados para tal fin. Esto la debilitará y activa un efecto secundario muy desagradable; en el caso de no lograr atravesar el Kekkai, la entidad sumará la cantidad de Poder utilizado a cualquier daño que reciba de la barrera.

Mención aparte merecen los Ayakashi, que son capaces de devorar las barreras alimentándose de su energía.

TABLA: VERSATILIDAD ARCANA

Requisitos: Usuario de Kidou.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Excluir Objetivos	Hechizos Fuertes
Reducción de Coste	Hechizos Dominados	Puntería/Defensa
	Saber Arcano	Recuperación de Poder

Reducción de Coste: Los personajes versados en las capacidades sobrenaturales otorgadas por el Kidou necesitan una gran cantidad de Ki, por lo que se considera una ventaja invaluable minimizarlo. Esto puede conseguirse mediante el aprendizaje de este Entrenamiento, que reduce el coste de los Hechizos permitiendo utilizarlos con una mayor frecuencia.

Efecto: Otorga el Entrenamiento Reducción de Coste.

Excluir Objetivos: Algunos hechizos cubren áreas y pueden dañar a los aliados. Para esto se ha desarrollado este método que permite restringir las energías del hechizo, al coste de una cierta pérdida de control sobre el mismo. El propio lanzador no puede excluirse a sí mismo.

Efecto: Permite excluir a un objetivo de un hechizo de área a cambio de perder -1D de ataque por objetivo a excluir.

Hechizos Dominados: El personaje ha alcanzado una excepcional competencia al invocar los hechizos del Conocimiento Kidou de su Guardián, pudiendo lanzarlos a un coste menor.

Efecto: El Coste de los Hechizos Dominados por el personaje se reduce a la mitad, incluso después de aplicar Reducción de Coste. Se considerarán Hechizos Dominados todos aquellos que posea el personaje y cuya Maestría no supere la quinta parte del Conocimiento Kidou de su Guardián.

Saber Arcano: El aprendizaje del Kidou requiere ingentes cantidades de experiencia y tiempo para avanzar en nuevas sendas. Un experto en Saber Arcano posee el 10% del Conocimiento Kidou de su Guardián en todos los elementos excepto el Prohibido, lo cual no hará necesario de un mentor que le muestre nuevas sendas. Una vez empleado un solo PX en un conocimiento afectado por Saber Arcano, este no se modificará nunca más por él, aunque el Conocimiento del Kami Guardián aumente.

Efecto: Incrementa por afinidad el Conocimiento de los Kami tal y como se ha explicado.

FUNDAMENTOS DEL USO DE KIDOU

A continuación pasaremos a explicar el funcionamiento de la magia y del lanzamiento de los conjuros. El primer requisito para lanzar un Hechizo es conocerlo. Para ello, el personaje deberá gozar de los Conocimientos necesarios como hemos descrito anteriormente.

El segundo requisito es tener las manos libres para poder ejecutar los sellos mientras se recitan una serie de sutras u oraciones que complementan a los gestos, y permiten comenzar a canalizar la energía sobrenatural, tejiendo una red de sellos metafísicos. A este proceso se le llama Invocación y exige una serie de Acciones y el gasto de una cantidad de Ki determinada. Ambas están especificadas en la descripción de los Hechizos.

Al contrario de lo que suele pensarse, la vocalización no es absolutamente necesaria. Es muy común que los hechiceros nombren los sellos de los que se componen los conjuros, pero realmente no es esencial, pudiendo hacerlo mentalmente. Así pues, ejecutar mentalmente la parte verbal de un hechizo simplemente reducirá la Potencia de Hechizo del invocador en -5.

POTENCIA DE HECHIZO

La Potencia de Hechizo es una cifra que proporciona la medida del poder mágico de un personaje. A mayor Potencia de Hechizo posea el invocador, más poderosos y/o duraderos serán los efectos de los conjuros que ejecute.

Para hallarla, utilizaremos la siguiente fórmula:

POTENCIA DE HECHIZO: CONOCIMIENTO KAMI/10 + MODS

Los personajes que no posean *Usuario de Kidou*, usarán:

POTENCIA DE HECHIZO: CONOCIMIENTO KAMI/20 + MODS

Como es obvio, la Potencia de Hechizo variará dependiendo de cuál sea el Kami Guardián que rige el conjuro que se vaya a utilizar. En cuanto a los hechizos de magia común, los efectos de los mismos se alinearán hacia el Kami elegido por el jugador de entre los que domine. Así pues, un personaje que posea Con. Suzaku y Con. Byakko que use un Hechizo común que invoca un arma, podrá crear un arma de Elemento Fuego o Metal según a cuál

de los dos alinee su hechizo común en ese momento. Esto implica que se utilizará la Potencia de Hechizo del Kami en cuestión.

Los modificadores pueden venir de diversas fuentes, como Historial, Shikigami, Entrenamientos o Tablas de Ocultismo.

La Potencia de Hechizo modifica la Duración y Alcance de los conjuros. A mayor sea ésta, mayores serán los efectos de los conjuros. El Parámetro *Sobrecarga* depende de la Potencia de Hechizo.

MAESTRÍA

La Maestría es la medida del nivel de poder de un Hechizo y puede oscilar entre 1 y 100, siendo más poderoso cuanto más alta sea esta, aunque los costes y requisitos aumentarán en consonancia. **Un personaje necesita una puntuación en Conocimiento del Kami del triple de la Maestría para poder tanto aprenderlo como utilizarlo o, en el caso de un Usuario de Kidou, el doble.** De no ser así, no comprenderá los fundamentos teóricos lo suficiente como para comprender el funcionamiento de ese Kidou. Conocimiento Ocultismo posee el mismo funcionamiento para adquirir hechizos comunes de la Lista de Hechizos Comunes.

No hay límite a la cantidad de Hechizos que puede aprender un personaje ni a la cantidad de Elementos (exceptuando el Prohibido) que puede utilizar. Con el tiempo suficiente, y suficientes PX, puede llegar a dominar todas las listas a las que tenga acceso.

TIPOS DE KIDOU

Existen 7 distinciones de Kidou que trataremos en el manual básico. Cada uno de ellos posee una serie de peculiaridades y cada hechizo puede incluir diferentes clases de ellos. El tipo de Kidou se indica entre paréntesis a continuación del nombre de los hechizos.

Los diferentes tipos de Kidou son:

- **Onmyoji (Hechizos de combate):** Los preferidos por los Onmyoji, son hechizos de alto poder ofensivo, creados para su uso en combate.

- **Onkei (Bendiciones):** Este tipo de Hechizos están enfocados a potenciar a los aliados, elevando ciertas capacidades ofensivas o defensivas. No se puede afectar a un objetivo de un Onkei con el mismo hechizo hasta que no finalice su duración.

- **Kagura (Purificación y espiritismo):** Hechizos dedicados a neutralizar o destruir a los espíritus malignos. Son muy vistosos visualmente ya que las matrices sobrenaturales se ejecutan mediante danzas. Dado que requieren libertad de movimientos, no puede usarse bajo efectos que limiten tu movimiento, como paralización parcial o total.

- **Otsuge (Oráculos):** Hechizos altamente peligrosos para el lanzador ya que consumen gran cantidad de su poder, incluso de energía vital, por lo que requieren un poder espiritual muy superior al resto de hechizos, solo comparable con los de tipo Tatarí.

Si la invocación de un Otsuge es interrumpida (o lo es posteriormente el trance), el lanzador sufrirá un efecto de *Retribución* debiendo efectuar una PR VOL a una dificultad igual a la mitad de la *Maestría* del hechizo o perder 1 punto de golpe por punto de fallo. Esta pérdida de PG se considera daño de Sacrificio, pudiendo morir por él. Todo afectado por al menos 10 puntos de daño provenientes de una *Retribución* ha de superar una PR RES de la misma cantidad de daño sufrido o perderá tantos PG como puntos por los que falle de forma permanente.

- **Tatarí (Maldición):** Un tipo de hechizos que causan efectos

negativos en su objetivo y que requieren un poder espiritual muy superior al resto, solamente comparable con los hechizos de Otsuge. Si una Maldición es disipada antes de completar su duración, el lanzador sufrirá un efecto de *Retribución* (ver Otsuge). Los Tatarí pueden ser cancelados por su lanzador en cualquier momento.

- **Kekkai (Barreras mágicas):** Un tipo de Hechizos creados para impedir el acceso de seres malignos a lugares específicos o para encerrarlos en una cárcel sobrenatural, así como para levantar barreras que protegen al objetivo contra ciertos tipos de agresiones. Pueden ser cancelados por su lanzador. Ningún Kekkai de tipo barrera puede acumularse con otro dentro del mismo Límite.

- **Kōmajutsu (Convocación demoníaca):** Una clase de Hechizos que sirven para llamar criaturas espirituales que toman forma corpórea, elemental o se encarnan en un cuerpo creado a partir de los elementos presentes. Estas criaturas se convierten en fieles aliados, pues una vez convocada una de ellas, siempre acudirá la misma entidad, pudiendo convertirse en personajes recurrentes. Si uno de estos seres es destruido, el invocador sufre una *Retribución menor* consistente en no poder utilizar ese hechizo durante al menos una hora por cada punto de Maestría del hechizo. Si se invoca dos veces el mismo Kōmajutsu simplemente se renovará, no traerá nuevas criaturas del mismo tipo, aunque es posible invocar diferentes hechizos. Si una convocación sale de su alcance, el lanzador pierde el control sobre ella hasta que vuelva a entrar en su alcance. Una criatura convocada mediante un Kōmajutsu no puede atravesar un Kekkai (Barreras mágicas). Los Kōmajutsu pueden ser cancelados por su lanzador en cualquier momento.

DURACIÓN Y MANTENIMIENTO

Cada Hechizo posee una Duración determinada que depende de la Potencia de Hechizo y está especificada en la descripción de cada uno de ellos. Dicha Duración se complementa con algo llamado Mantenimiento, que representa los requisitos necesarios para extender su Efecto.

Un personaje que quiera seguir beneficiándose de los efectos de un Hechizo debe pagar el Mantenimiento apropiado durante la fase de Enderezamiento de Sellos, al final de asalto.

Haciéndolo, podrá dilatar el tiempo de efecto del conjuro dentro de los límites que especifique su Duración, que pueden ser tan cortos como asaltos o tan extensos como una década. Algunos Hechizos carecen de Mantenimiento, y por lo tanto no es posible efectuarlo con ellos.

Las posibles Duraciones de los efectos de los Hechizos son:

Instantáneo: el efecto es inmediato y no puede ser amplificado.

Asaltos: dura un Asalto por PH.

Minutos: dura un Minuto por PH.

Horas: dura una Hora por PH.

Días: el efecto dura un Día por PH.

Meses: el efecto dura un Mes por PH.

Años: el efecto dura un Año por PH.

Décadas: el efecto dura una década por PH.

Especial: una duración que no engloba ninguno de las anteriormente descritas. Sus efectos peculiares serán descritos en el Efecto del hechizo.

La Potencia de Hechizo de un conjuro que tiene duración superior a instantáneo se considera siempre y durante la duración



de este, la misma que se utilizó en el momento de invocarlo, por los tanto las variaciones en su Potencia de Hechizo posteriores durante la duración de este no se aplican a sus efectos.

El Mantenimiento puede ser de 5 clases diferentes:

-**N/A:** El Hechizo no puede ser mantenido. Aquellos hechizos que no especifiquen nada, no pueden ser mantenidos.

- **Concentración:** El invocador ha de dedicar 1 *Acción Pasiva* para mantener el efecto del conjuro. La Concentración puede ser cancelada si el lanzador recibe daño o lo será si es afectado por *Aturdimiento* o *Dolor*. Si la herida es superior a su puntuación en *Vigor/2*, deberá hacer una PR RES igual al daño recibido para evitarlo; si este daño es inferior a dicha puntuación no será necesaria prueba alguna. Alguien que mantiene un Hechizo mediante Concentración recibe un penalizador de -1 a la Ini. El máximo número de hechizos que pueden ser mantenidos está limitado por el número de *Acciones Pasivas* de la que disponga el lanzador.

- **Trance:** El hechicero ha de utilizar todas sus Acciones para mantener el hechizo, sufriendo un penalizador de -30 en toda Habilidad que no tenga que ver con el hechizo y un -10 a la Iniciativa. El Trance puede ser roto si el lanzador recibe daño, tal y como se explica en las reglas de Concentración. Mientras se usa un hechizo que requiera Trance no podrá ser mantenido ningún otro en forma alguna.

- **Renovación:** Para que el hechizo siga activo, ha de volver a gastarse la cantidad original de puntos de Ki durante la duración del mismo, lo cual hará que se renueve la duración original del conjuro. Es posible que otra persona diferente al lanzador pueda pagar este coste, siempre que el lanzador lo deje "abierto" y que quien pague el coste tenga suficiente Conocimiento del Guardián requerido para lanzar el Hechizo, aunque no lo conozca directamente.

- **Cancelación:** Aunque no es un tipo de Mantenimiento, cualquier hechizo Onmyoji, Kekkai o Tatarí puede ser cancelado por su lanzador mediante simple concentración al coste de 1 *Acción Activa*. Un hechizo cancelado no puede ser mantenido posteriormente.

COSTES DE HECHIZOS

Los Hechizos poseen un coste que representa la energía sobrenatural que requiere el crear las matrices sobrenaturales que los forman y que es mayor cuanto más poderosos sean los efectos del mismo. Ese poder se extrae de la propia energía espiritual del personaje, ya sea Ki, Bioenergía o Poder Akuma y debe de ser consumida al final del proceso de Invocación. Obviamente, un hechicero que carezca del suficiente poder sobrenatural para pagar el coste de un conjuro será completamente incapaz de ejecutarlo. No es posible usar un poder, como Amplificación Bioenergética, para pagar el coste de un hechizo.

FOCOS

Algunos hechizos requieren del uso de ciertos componentes materiales para su ejecución. Esto es debido a que las leyes físicas limitan ciertos aspectos de las leyes metafísicas; la conversión de materia en energía es algo relativamente sencillo mediante las habilidades del Kidou, pero lo contrario, convertir energía en materia, es algo que exige tal cantidad de energía que podría drenar la esencia vital del invocador sin llegar a lograr su objetivo. Es por eso que al formular determinados conjuros se incluyeron Focos sin los cuales no se pueden utilizar.

Los Focos se basan en una de las siguientes leyes metafísicas:

Ley de Equivalencia Simpática: para afectar a alguien ausente se requiere una conexión con el objetivo, una representación del mismo que sirva de guía a las energías sobrenaturales del Kidou. Por ejemplo, para lanzar una maldición sobre una persona puede ser necesario un muñeco de madera que lo represente y algo de ropa que haya llevado, o algo que formara parte de su cuerpo (sangre, pelo y uñas suelen ser lo más común). La mayor parte de los hechizos Otsuge y Tatarí (Oráculo y Maldición) siguen esta Ley.

Ley del Intercambio Equivalente: para crear algo material se requiere una cantidad de materia del mismo valor que lo creado. Por ejemplo, para crear una estatua de piedra será necesaria la misma cantidad de elemento Tierra que la conforma; para crear una lluvia, es necesaria la misma cantidad de elemento Agua que será descargada. Muchos de los elementos se encuentran de forma natural en el entorno.

ALCANCE

Denominamos Alcance a la distancia a la que puede ser lanzado un hechizo y que delimita su límite de acción, pudiendo ser tan limitado como el propio invocador o alcanzar centenares de metros. El Alcance, al igual que la Duración, depende de la Potencia de Hechizo del lanzador.

Los diferentes Alcances son:

- **Personal:** sus efectos solo se extienden al lanzador del conjuro.

- **Toque:** requiere tocar al objetivo, ya sea mediante una tirada de ataque por Arma Sobrenatural o mediante Pelea o Artes Marciales. No se puede extender su alcance.

- **Corto:** el alcance es igual a la Potencia de Hechizo en metros.

- **Medio:** el alcance es igual a la Potencia de Hechizo por 5 metros.

- **Largo:** el alcance es igual a la Potencia de Hechizo por 10 metros.

- **Especial:** un alcance que no se engloba en ninguno de los anteriormente descritos. Sus efectos específicos serán descritos en el Efecto del hechizo.

Al igual que con la Duración, se tendrá en cuenta la Potencia de Hechizo en el momento de la Invocación.

LÍMITE DE HECHIZO

Denominamos Límite de Hechizo a una palabra que indica el área de acción de un conjuro. No todos los hechizos afectan a sus objetivos de la misma manera, por lo que es importante poner unas cotas diferenciadas a los efectos, que irán especificadas en la descripción del conjuro. No debemos confundir Límite con Alcance.

Las clases de Límites son las siguientes:

- **Personal:** El Hechizo solo afecta al lanzador del hechizo o, en el caso de amuletos, al usuario de estos.

- **Objetivo:** El Hechizo solo afecta a un oponente, como si se tratase de un ataque a distancia. Se requiere una tirada por Arma Sobrenatural utilizando las reglas de Combate apropiadas para impactar.

- **Área Ofensiva:** El Hechizo afecta a un área determinada cuyo centro decide el lanzador, aplicándose las reglas de Ataques en Área. Se requiere una tirada de ataque por Arma Sobrenatural utilizando las reglas de Combate apropiadas para impactar. Los objetivos pueden defenderse, aunque aplicando los penalizadores apropiados que pueden ser cancelados con la Maniobra *Cortar Explosión*.

- **Multiobjetivo:** El Hechizo afecta a un número determinado de objetivos dentro del alcance del mismo, determinado por el número de Acciones Activas dedicadas a este propósito, al coste de 1 objetivo por Acción, sin afectar a nadie más dentro del área. Las Acciones han de ser pagadas en el mismo asalto en el que se finalice la Invocación del hechizo. Si no se poseen Acciones Activas disponibles, el hechizo afectará a un solo Objetivo. Se requiere una tirada de ataque por Arma Sobrenatural utilizando las reglas de Combate apropiadas para impactar para todos los objetivos. No será posible seleccionar un objetivo múltiples veces.

- **Zona:** El Hechizo crea una zona de efecto que permanecerá hasta que expire su duración. No se requiere ni tirada de impacto ni tirada de defensa, simplemente es un área en el que si alguien entra resultará afectado.

- **Convocación:** El Hechizo requiere una ejecución perfecta a partir del moldeado de la energía del coste para crear un canal de comunicación con la entidad espiritual deseada. Mientras se ejecuta la Invocación de una Convocación, el hechicero se encuentra bajo Concentración (ver *Duración* y *Mantenimiento*). En el caso de que la Invocación sea interrumpida, el Coste se pagará igualmente.

INVOCACIÓN

Crear las matrices sobrenaturales que conforman los hechizos requiere una cantidad de tiempo para recitar los sutras mientras se efectúan con los dedos una serie de posiciones o sellos en un orden específico, representadas por medio de una cantidad de Acciones Activas que debe de ser invertida antes de que el patrón metafísico del conjuro esté completo y se pague el Coste para activarlo. La cantidad de Acciones necesarias para realizar una Invocación se especifica en la descripción de cada Hechizo, y puede ser tan reducida como 1 Acción o costes en Asaltos, Minutos, Horas, Días u otro especificado en el hechizo.

Ejecutar los sellos que componen las matrices de los conjuros requiere de destreza, pero no es una cuestión de simple velocidad. Cada sello debe de ser cargado con una ligera cantidad de energía sobrenatural para ligarlo a los demás, por lo que Poderes que mejoren la Acción, como *Agilidad Akuma*, no puede ser usados para pagar el coste de Acción de la Invocación de un hechizo, ya que no mejoran la velocidad a la que un personaje canaliza esa energía. Si un Hechizo requiere un Asalto, consume todas las acciones del personaje, permitiéndole defenderse con Escudos Sobrenaturales.

Tejer las matrices no es sencillo y, como hemos dicho, lleva su tiempo. **Por cada Acción empleada para la Invocación, el lanzador sufre un -1 Ini. Sin un hechizo requiere de 1 o más asaltos, impone un -10 en su lugar.**

La Invocación requiere cierta Concentración, por lo que puede ser cancelada si el lanzador recibe daño. **Si la herida es superior a su puntuación en Vigor/2, la Invocación habrá sido cortada, a no ser que el hechicero obtenga un éxito en una PR RES con un EfMin igual al daño recibido;** si este daño es inferior a dicha puntuación, no hará falta tirada alguna.

Puede ocurrir que, durante el lanzamiento de un Hechizo, suceda una situación imprevista que haga innecesaria su invocación, resultando en un desperdicio de Poder o en una situación peligrosa o embarazosa. En ese caso, **el lanzador puede cancelarlo al coste de 1 Acción Activa. Esto consume el Coste/5 del Hechizo que se ha cancelado en lugar de su coste total (mín. 1).**

Por último, es posible usar las Acciones restantes del personaje para efectuar acciones durante el asalto e incluso ejecutar combos, pero este deberá tener al menos una mano libre para ejecutar los sellos, poder vocalizar y una puntuación en Con.Ocultismo superior a 70.

COOPERACIÓN

Mediante la habilidad Cooperación de la Tabla de Utilidad Arcana, varios hechiceros pueden aunar sus esfuerzos para invocar un Hechizo. El mecanismo es el siguiente: cada colaborador deberá invertir 1 Asalto para aumentar su Potencia de Hechizo en +2. Los colaboradores deben poseer la suficiente puntuación de Con. Kami para poder lanzar el hechizo aunque no lo conozcan. Si no es así, la bonificación de Potencia de Hechizo que ofrecen se reducirá a +1. Además, cada colaborador deberá pagar 5 Puntos de Poder. El límite de aumento de la Potencia de Hechizo es el Doble de la original del invocador principal.

Si los colaboradores poseen Potenciación, incrementarán la Potencia de Hechizo en la puntuación del Entrenamiento de Potencia Arcana por cada colaborador que posea la suficiente Con. Kami.

EFFECTOS DE LOS HECHIZOS

Una vez se ha acumulado la cantidad de Acciones y pagado el coste en Ki, el conjuro tendrá lugar, produciendo el efecto proporcional a la Potencia de Hechizo del personaje. A mayor sea esta, más impresionantes serán los resultados del conjuro, que pueden ser la convocación de una criatura, la destrucción de un ser vivo, la manipulación de un elemento o algún cambio que modifique la realidad de alguna forma tangible. A esto lo denominamos efecto del Hechizo.

Dichos efectos están detallados en la descripción de cada conjuro, por lo que no entraremos en detalles acerca de ellos. Solamente apuntaremos que existen unas reglas que los rigen: en primer lugar,

no son acumulables entre sí, por lo que en el caso de existir varios en un mismo rango con un mismo efecto, solo aplicará el más elevado; en segundo lugar, cualquier bonificador que proporcione el Kidou tampoco es acumulable con otros procedentes de poderes o Entrenamientos, aplicando el más alto; por último, los hechizos no drenan almas si no se especifica en su descripción.

El Kidou es una disciplina que fue ideada para seres humanos, por lo que funciona mejor cuando se usa en grupo. Los invocadores individuales suelen usarlo como una herramienta más que como un arma, pero una Cábala ya es otra cosa, ya que pueden potenciar sus capacidades cooperando, creando efectos devastadores. Un grupo de hechiceros trabajando conjuntamente pueden ser una amenaza tan temible como el demonio más feroz.

AFECTANDO OBJETIVOS

El combate utilizando Hechizos no varía en absoluto de las reglas normales. Todos los pasos funcionan de la misma forma, con algunas reglas específicas del uso de Kidou que pasaremos a enumerar para que todo quede perfectamente claro.

No es posible extender la Invocación de un hechizo más allá de la indicada en su descripción.

Los conjuros impactan usando la habilidad Arma Sobrenatural a no ser que se especifique otro método. Los hechizos sobre blancos voluntarios son automáticos. Si alguien quiere escapar del efecto, sea beneficioso o perjudicial, de uno de ellos, el lanzador ha de realizar un ataque y el defensor puede hacer su tirada de defensa normalmente. Las reglas de área son las mismas que las del capítulo de combate.

El daño de los Hechizos se calcula en base a los daños indicados. Cada hechizo posee un daño expresado como el daño de un arma (ejemplo 3L2), pero a diferencia de un arma, no es modificado por Característica, aunque sí puede ser modificado por la Tablas de Ocultismo, Posiciones de Combate Maniobras, Parámetros y otros modificadores destinados a hechizos. A todo esto pueden sumarse las mejoras obtenidas por las ventajas y estilo de Combate.

Ejemplo: Un hechizo que indique un daño de 2L2 invocado por un lanzador con Potencia de Hechizo 13 no modificará su daño a no ser que utilice el Parámetro Sobrecarga (que le da un +1L0), pasando a hacer con el hechizo 3L2. El tipo de daño del conjuro vendrá dado por su elemento o especificado en la descripción.

LISTAS DE HECHIZOS

En este apartado describiremos las diferentes listas de Hechizos que existen en el juego. Todos ellos incluyen una descripción completa, pero esta no es la única existente. Existen una multitud de teorías metafísicas diferentes, como pueden ser vudú, animismo, taumaturgia, cábala o brujería, entre otras muchas, y esto hace que el aspecto y ejecución de los conjuros varíe. Un hechizo ofensivo de un hechicero vudú se invocará mediante un cántico repetitivo y sus efectos serán mucho más siniestros que los de un taumaturgo que los recitará en latín y utilizará componentes alquímicos para ejecutarlos. Por lo tanto, estas reglas no están escritas en piedra. Eres libre de modificarlas si lo crees oportuno.

Por otra parte, algunos usuarios de la hechicería realizan conscientemente ligeros cambios en sus matrices sobrenaturales para transformar sus Invocaciones en algo más personal, como una firma, de tal forma que los efectos de sus Hechizos sean fácilmente reconocibles por aquellos que los contemplan. Un conjuro de Escudo Elemental afín a Agua puede ser una pared de dicho elemento que detenga los ataques, o una criatura de hielo que se interponga entre ellos y su creador, pasando por escarcha que congela las balas y las hace caer inofensivamente al suelo. Esto hace que los combates sean mucho más vistosos y permite a los jugadores usar su imaginación para crear efectos más atractivos.

Animamos tanto al Director de Juego como a los jugadores a usar su creatividad para lograr efectos coloristas y llamativos dentro de los límites que marca el sentido común.

La firma de un hechizo no puede ser una eliminación de sus efectos visuales para utilizarlo sin llamar la atención de posibles testigos. Si un personaje se ve obligado a usar magia ante simples humanos, más le vale tener una buena razón, porque esas cosas hoy en día dejan rastro. Puede que no acabe en la hoguera, pero sí en Internet.

Todas estas posibilidades permiten mucha más libertad, pero no modifican los efectos de los Hechizos más que de una forma visual, a efectos descriptivos. Un personaje que ejecute un hechizo de Escudo creando unas alas de hielo que detengan los ataques solo podrá usarlas para repeler agresiones, no le servirán como cobertura ni para volar. Los efectos del conjuro permanecerán inalterables.

Los Hechizos son descritos en base a la siguiente guía:

Nombre: El nombre y tipo de Hechizo. Si hay más de un tipo, se considerará de ambos.

LISTA DE HECHIZOS COMUNES

Los Hechizos Comunes no poseen elemento, por lo que alguien que no tenga Conocimiento en ningún Kami no podrá alinear sus hechizos comunes hacia ningún elemento. Sin embargo, si se posee Conocimiento de uno o más Kami, el usuario podrá decidir en cada momento alinearlos a un elemento que posea, empleando la Potencia de Hechizo de ese Kami para calcular sus efectos.

Repulsión Elemental (Kekkai)

Maestría: Común 1.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Instantáneo.
Efecto: Este Hechizo utiliza una gran cantidad de puntos de poder para generar un escudo elemental momentáneo que permite a su usuario defenderse contra una agresión. El conjuro es tan rápido que no es necesario disponer de la Iniciativa para ejecutarlo. Su alto coste solo hace aconsejable su uso en situaciones desesperadas.

Límite: Personal.

Bendición Elemental (Onkei)

Maestría: Común 5.

Coste: 1. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Crea una fina barrera elemental que rodea completamente a un personaje, incrementando su resistencia al daño, proporcionando 5PG "fantasma". Estos PG serán los primeros en perderse.

Límite: Multiobjetivo.

Visión Espiritual (Otsuge)

Maestría: Común 6.

Coste: 4. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Permite al usuario percibir entidades de tipo espiritual como los Ayakashi, el lanzador no puede ver a seres u objetos protegidos contra Otsuge.

Límite: Personal.

Escudo Elemental (Kekkai)

Maestría: Común 10.

Coste: 2. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Crea un escudo elemental traslúcido que permite al lanzador defenderse con la habilidad de Arma Sobrenatural mientras dure el Hechizo. Si la tirada de defensa es exitosa, el ataque será detenido, aunque solo puede bloquear hasta la puntuación de VOL del lanzador en ataques por asalto. Cada defensa adicional en un asalto consume un punto de Poder.

Límite: Personal.

Kekkai Centinela (Kekkai)

Maestría: Común 11.

Coste: 3. **Invocación:** 1 Minuto.
Alcance: Personal. **Duración:** Horas.



Efecto: El hechicero teje una red metafísica alrededor de una estructura, entrelazando su forma física con la esencia de su Guardián, trayendo a la existencia una leve fuerza espiritual que detecta el paso a través suyo tanto de Akuma como de Ayakashi, avisándole de una intrusión. El Kekkai no posee fuerza y se rompe cuando es atravesado. Para percibirlo se requiere una Percepción con EfMin 120.

Límite: Zona (Objetivo), Renovación.

Arma Elemental (Onkei)

Maestría: Común 15.

Coste: 3. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Crea un arma que causa daño elemental del tipo del Guardián, con lo que los daños se aplicarán por el Elemento apropiado, incluyendo el Estado Alterado consecuente (PR 10). Permite crear cualquier arma que encuentres en la *Pág 138, Tabla 29.1*, incluyendo guantes/botas para pelea/artes marciales. Un *Usuario de Kidou* ganará *Favorito* con este arma aumentando así su daño en +0L1. Existe una versión de Maestría 16 (Coste 4) que permite imbuir los efectos de este Hechizo en el Zenryoku del invocador.

Límite: Personal.

Armadura Elemental Menor (Kekkai)

Maestría: Común 20.

Coste: 4. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Recubre el cuerpo del objetivo con una Armadura Elemental 3 que le protege contra los daños del Elemento.

Límite: Objetivo. Foco (Pequeña cantidad del elemento apropiado).

Kekkai Menor (Kekkai)

Maestría: Común 21.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Maestría: El Kami Guardián y la Maestría del conjuro.

Coste: El coste en puntos de Ki, Bioenergía o Poder Akuma.

Invocación: La cantidad Acciones Activas o Tiempo que deben dedicarse para ejecutarlo.

Alcance: El alcance del Hechizo.

Duración: La duración del Hechizo.

Foco: Los componentes necesarios para poder usar el Hechizo. Si este apartado no aparece, el conjuro no requerirá foco alguno.

Efecto: El resultado que causa la invocación del Hechizo.

Límite: El Límite del Hechizo ya sea Área Ofensiva, Zona, Objetivo, Multiobjetivo, Foco (de haberlo), Mantenimiento, Convocación o si es un Ritual.

En la sección Apéndices, podrás encontrar un glosario con un listado de los hechizos y las páginas en las que aparecen.

Efecto: El hechicero teje una red metafísica alrededor de una estructura, entrelazando su forma física con la esencia de su Guardián, trayendo a la existencia una poderosa fuerza espiritual que impide el acceso a través suyo tanto de Akuma como de Ayakashi, dañándolos y rechazándolos cuando intentan cruzar a su través. El Kekkai poseerá una FUE 10 y causará 1L1 de daño del tipo Elemental, sin provocar Estado Alterado alguno. Atravesar la protección requiere una PR VOL contra la FUE del Kekkai (ver reglas sobre Kekkai en este mismo Capítulo).

Límite: Zona (Objetivo). Renovación.

Filo Elemental (Onkei)

Maestría: Común 23.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo encanta un arma, hasta 5 proyectiles iguales o un cargador, otorgándoles *Perforante* -3, y aumentando su daño en +1L0.

Límite: Objetivo.

Sello Vital Menor (Onkei)

Maestría: Común 25.

Coste: 5. **Invocación:** 2 Acciones.
Alcance: Toque. **Duración:** Horas.

Efecto: Este Hechizo crea un pequeño tatuaje arcano de no más de 15 cm en el objetivo, estancando la esencia vital de este, por lo que el objetivo gana inmunidad a las enfermedades no sobrenaturales, otorga un +2 a cualquier PR contra efectos basados en el Elemento ligado al Hechizo y además el Aturdimiento no rompe la Concentración. Como efecto secundario niega la posibilidad de concebir descendencia y reduce la recuperación natural de Puntos de Poder en 2.

Límite: Objetivo, Renovación.

Percepción Elemental (Otsuge)

Maestría: Común 30.

Coste: 12. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Medio. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Los ojos del usuario se imbuen de energía elemental, proporcionándole ciertas percepciones especiales. Durante la duración del Hechizo podrá determinar automáticamente cuál es la defensa elemental más baja de las criaturas a las que observe y sus elementos afines, así como sus posibles Debilidades de tipo elemental. Las percepciones especiales que otorga este conjuro se extienden hasta el alcance Máximo del Hechizo.

Límite: Personal. Foco (Fuente del elemento apropiado).

Iluminación Elemental (Onkei)

Maestría: Común 35.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Proporciona un incremento de +1D a

todas las tiradas de habilidad de la Característica ligada al elemento del Hechizo hasta un máximo de 5D, no se aplicará a efectos de combate. Por ejemplo, un lanzador afín a Metal recibiría +1D a sus habilidades de REF, pero no podría añadirlo a sus tiradas de Armas de Fuego, Artes Marciales o Combate Armado.

Límite: Multiobjetivo. Foco (Fuente de elemento apropiado).

Familiar Elemental (*Kōmajutsu*)

Maestría: Común 40.

Coste: 8. **Invocación:** 5 minutos.
Alcance: Largo. **Duración:** Días.

Efecto: Permite al lanzador enlazar su espíritu al de un animal pequeño, como un gato, un cuervo, un mapache o una comadreja, que dejará de ser una criatura natural transformándola en un Engendro Místico Sobrenatural con MEN 2 y Armadura Elemental 12 alineada al elemento del Hechizo. A partir de entonces, concentrándose podrá ver el mundo a través de los sentidos del familiar, que usará la PDD del lanzador si es mayor que la suya. Sus PG serán la Potencia de Hechizo y adquirirá la capacidad de comunicarse con su maestro, pudiendo este utilizar las habilidades básicas de la criatura en su beneficio, siendo esta leal al Hechicero. Si el Familiar sale del alcance del Hechizo, el lanzador no podrá beneficiarse de los sentidos de su Familiar. Consulta el *Capítulo XIII* para las estadísticas de los animales.

Límite: Personal. Foco (Un animal pequeño). Renovación.

Kekkai (*Kekkai*)

Maestría: Común 41.

Coste: 9. **Invocación:** 3 Asaltos.
Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo es idéntico a *Kekkai Menor* (*Común 21*) con la diferencia de que el Kekkai poseerá una FUE 15 y causará 2L2 de daño Elemental, sin provocar Estado Alterado alguno.
Límite: Zona (Objetivo). Renovación.

Movimiento Elemental (*Onkei*)

Maestría: Común 45.

Coste: 9. **Invocación:** 2 Acciones.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.

Efecto: El lanzador puede moverse libremente sobre o a través del elemento natural al que esté ligado el Hechizo sin sufrir daño alguno. Este conjuro no proporciona inmunidad a los elementos convocados sobrenaturalmente, solo a las formas naturales de los mismos. Si hay más de un elemento presente, solo protegerá de los efectos del afín. Por ejemplo, un personaje podría ahogarse en lava o se electrocutaría si atravesase una alambrada metálica electrificada.

Límite: Personal. Foco (Elemento sobre el que moverse). Renovación.

Armadura Elemental (*Kekkai*)

Maestría: Común 50.

Coste: 10. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo recubre el cuerpo del objetivo con una Armadura de tipo Elemental 6 que le protege contra los daños del elemento en cuestión.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente de elemento apropiado).

Sello Vital (*Onkei*)

Maestría: Común 55

Coste: 11. **Invocación:** 1 Hora.
Alcance: Personal. **Duración:** Horas.

Efecto: Este Hechizo es idéntico a *Sello Vital Menor* (*Común 25*) con la diferencia de que el

tatuaje ocupa al menos el 25% del cuerpo otorga un +5 a cualquier PR contra efectos basados en el Elemento ligado al Hechizo y además elimina todos los penalizadores naturales provenientes de necesidades físicas provocadas por privación de comida o bebida, haciéndolas innecesarias para sobrevivir. Reduce la recuperación natural de Puntos de Poder en 3.

Límite: Personal. Renovación.

Protección (*Kekkai*)

Maestría: Común 60.

Coste: 12. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Toque. **Duración:** Minutos.

Efecto: Esta es una versión más poderosa del Escudo Elemental que permite al lanzador crear una barrera invisible para defenderse por la habilidad de Arma Sobrenatural, obteniendo 3 en todas sus Armaduras y un Aguante de 10 si se posee una puntuación peor. La Armadura que otorga este Hechizo se doblará contra ataques provenientes del elemento al que este alineado el Hechizo de *Protección* en el momento de su lanzamiento, que puede ser Agua, Fuego, Madera, Metal, Tierra o sus versiones violentas. Además, mientras se encuentre rodeado de la *Protección*, el lanzador pasará inadvertido para cualquier tipo de detecciones mágicas provenientes de habilidades, poderes y hechizos tipo *Otsuge*.

Límite: Objetivo. Renovación.

Kekkai Mayor (*Kekkai*)

Maestría: Común 61.

Coste: 13. **Invocación:** 5 Asaltos.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo es idéntico a *Kekkai Menor* (*Común 21*) con la diferencia de que el Kekkai poseerá una FUE 20 y causará 3L3 de daño Elemental, sin provocar Estado Alterado alguno.
Límite: Zona (Objetivo). Renovación.

Ilustración Elemental (*Otsuge*)

Maestría: Común 65.

Coste: 26. **Invocación:** 5 Acciones.
Alcance: Personal. **Duración:** Minutos.

Efecto: Otorga una puntuación a una habilidad de Conocimiento igual a la Potencia de Hechizo por 5, hasta que expire la duración del Hechizo. La explicación metafísica de estas inspiraciones es que se produce una conexión entre aquellas personas afines al mismo elemento, lo cual significa que existe algún tipo de enlace de tipo sobrenatural entre aquellos que comparten afinidad. Es posible incrementar diferentes Conocimientos siempre que su suma total no supere el efecto base. Este Hechizo no funciona con tiradas que se opongan a un objetivo protegido contra *Otsuge*.

Límite: Personal.

Dominación Elemental (*Kekkai*)

Maestría: Común 70.

Coste: 14. **Invocación:** 3 Asaltos.
Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Crea una zona invisible que dificulta que cualquier Hechizo del elemento sobre el que se ejerce Dominación sea lanzado a plena potencia en su interior, reduciendo sus daños en -1L1 y las PR que impongan en -5. Solo puede usarse con el Elemento Guardián.

Límite: Zona (Corto). Foco (Fuente de elemento apropiado). Concentración.

Armadura Elemental Verdadera (*Kekkai*)

Maestría: Común 75.

Coste: 15. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo recubre el cuerpo del objetivo con una Armadura de tipo Elemental

que le protege contra los daños del elemento en cuestión de 10, inmunizándolo contra el Estado Alterado que cause el tipo de daño Elemental.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente elemental apropiada).

Erudición Elemental (*Otsuge*)

Maestría: Común 80.

Coste: 8. **Invocación:** 1 Hora.
Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Detecta las capacidades mágicas de un objeto tales como encantamientos y su utilización básica. Los *Tatari* no serán detectados o proporcionarán información falsa.

Límite: Multiobjetivo.

Kekkai Verdadero (*Kekkai*)

Maestría: Común 81.

Coste: 17. **Invocación:** 1 Minuto.
Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Este Hechizo es idéntico a *Kekkai Menor* (*Común 21*) con la diferencia de que poseerá una FUE 25 y causará un daño de tipo Elemental 4L4, sin provocar Estado Alterado alguno.

Límite: Zona (Objetivo). Renovación.

Sello Vital Mayor (*Onkei*, *Kekkai*)

Maestría: Común 85.

Coste: 17. **Invocación:** 2 Horas.
Alcance: Personal. **Duración:** Horas.

Efecto: Este Hechizo es idéntico a *Sello Vital* (*Común 55*) con la diferencia de que el tatuaje ocupa al menos el 50% del cuerpo y además inmuniza al hechicero contra los Estados Alterados de *Ceguera/Sordera*, *Debilidad*, *Hemorragia* y al causado por el Elemento ligado al Hechizo. Además, no necesita respirar y se estabiliza automáticamente al llegar a Inconsciente. Por último, el hechicero puede generar un Escudo Sobrenatural a voluntad para defenderse de las agresiones, aunque cada defensa consume un punto de Poder. Reduce la recuperación Natural y Sobrenatural de Puntos de Poder en 5.

Límite: Personal. Renovación.

Amuleto Elemental (*Onkei*)

Maestría: Común 87.

Coste: 18. **Invocación:** 1 Hora.
Alcance: Personal. **Duración:** Horas.

Efecto: Proporciona a su portador un +1 a la Característica ligada al elemento hasta un máximo de 4. Solo se puede tener activo un amuleto a la vez y el bono no puede acumularse, por lo que si es usado por alguien que posea un Shikigami o un Zenryoku que incremente esa Característica, el Hechizo no surtirá efecto. Una variante de este Hechizo es uno de los rituales utilizados en la ceremonia en la que los jóvenes Deshi pasan a ser Onmyoji de pleno derecho.

Límite: Personal. Foco (Un objeto que represente el elemento). Renovación.

Oráculo Elemental (*Otsuge*)

Maestría: Común 90.

Coste: 36. **Invocación:** 1 Hora.
Alcance: Personal. **Duración:** Especial.

Efecto: Otorga al lanzador una visión que le proporciona la localización de un objeto o una persona. Los Kekkai y ciertas protecciones mágicas otorgan inmunidad contra este Hechizo. Si no hay nada que bloquee el Oráculo, se puede hacer una tirada de Conocimiento Ocultismo por hora para obtener respuesta, que requiere un EMin de 120, sumando su Potencia de Hechizo al efecto obtenido. Si el Hechizo falla, ya sea por no conseguir una respuesta o por que haya sido bloqueado por alguna protección, el invocador sufrirá un efecto de Retribución. Los Oráculos suelen responder con juegos de palabras o acertijos, e incluso visiones del porvenir. Si se posee un objeto personal o con una

fuerte conexión, otorga +10 al efecto de la tirada al satisfacer la Ley de Equivalencia Simpática. Debido a sus efectos secundarios retributivos, este ritual es agotador y no es una buena idea utilizarlo de forma arbitraria. Cada tirada de Ocultismo consume 1PF.

Límite: Personal. Foco (Una fuente del elemento apropiado de cierto tamaño, como un pozo, una hoguera o un altar. Algo que posea una conexión con la persona o con el objeto). Trance. Ritual.

Potenciación Elemental (Kekkai)

Maestría: Común 95.

Coste: 19. **Invocación:** 1 Minuto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea un zona elemental invisible, en el interior de la cual cualquier Hechizo de la misma afinidad elemental que el del lanzador verá incrementada su Potencia de Hechizo en +10 y sus daños en +1L1. Cualquier personaje afín al elemento Prohibido notará una sensación de malestar al acercarse a la zona y podrá ser detectada con sendas tiradas de Conocimiento Ocultismo y Percepción con un EfMín de 70. Solo puede utilizarse con el Elemento Guardián.

Límite: Zona (Medio). Foco (Fuente del elemento apropiado). Concentración.

Negación Elemental (Kagura)

Maestría: Común 100.

Coste: 20. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Suprime un Hechizo objetivo de un elemento que no sea el Prohibido y cuya Potencia de Hechizo sea inferior a la que posea el lanzador si se trata del elemento del Hechizo o la mitad en el resto de los casos, cancelando su funcionamiento hasta que expire la duración de la Negación Elemental. Al finalizar la misma, el Hechizo volverá a funcionar si su duración lo permite.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente del elemento).

LISTA DE HECHIZOS COMPARTIDOS

Requisito: Conocimiento Kidou (Kami)

Los siguientes hechizos son comunes a los cinco elementos, pudiendo ser utilizados por cualquier hechicero que posea al menos un 50 de Conocimiento Kidou de un Kami en particular, puntuación en la que se obtendrá uno a elegir.

A partir de ahí, cada 50 puntos que se incremente proporciona un Hechizo más. Los hechizos compartidos permiten a un mago canalizar la fuerza de un Kami Guardián para traer a la existencia y moldear el elemento del que está formado, pudiendo formular encantamientos de una forma versátil según sus necesidades, aunque resultan más costosos en ciertos sentidos que los hechizos de Kidou tradicional.

Conjurar Elemental (Kōmajutsu)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 2 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Invoca una pequeña criatura elemental del tipo del Guardián que proporciona a su amo una serie de ventajas según su elemento y puede ser sacrificado para añadir daño sobrenatural a un Hechizo de su elemento.

Fuego: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Incineración.

Tierra: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Aturdimiento.

Metal: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Proporciona un bono de +1PR contra Shock.

Agua: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento.

Proporciona un bono de +1PR contra Congelación.

Madera: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento.

Proporciona un bono de +1PR contra Disipación.

Sanctus: +2 a la Pot. de Hechizo con este elemento. Incrementa en +2 el Límite de Miraculum.

Límite: Personal. Convocación.

Generación Elemental (Kōmajutsu)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 2. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo es una súplica que convoca una parte inerte y no violenta del Elemento en cuestión cuya principal utilidad es ser utilizado como foco de hechizos.

Sus efectos varían según el elemento convocado, así como el sobrenombre que recibe el conjuro, a saber:

Plumas de Suzaku (Fuego): Crea una serie de chispas con la forma de plumas de fuego que flotan en una zona de 10 metros alrededor del personaje.

Esencia de Genbu (Tierra): Crea una pequeña cascada de arena que cae de las manos del personaje.

Huellas de Byakko (Metal): Hace que rocas de alta concentración metálica salgan del suelo en una zona de 1 metro frente al personaje.

Lágrimas de Seiryu (Agua): Crea una ligera precipitación en una zona de 10 metros alrededor del personaje en forma de lluvia o nieve.

Llamada de Inari (Madera): Crea una zona de vegetación ligera como flores o hierba en una zona de 10 metros alrededor del personaje. Al terminar el Hechizo, si la vegetación no puede crecer por tratarse de un lugar inapropiado, morirá de forma natural. Los adeptos de Madera crean así sus jardines.

Límite: Convocación.

Contraconjuro (Tatari)

Maestría: Compartido 0.

Coste: Especial. **Invocación:** Especial.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Permite al personaje utilizar su Potencia de Hechizo para penalizar la ejecución de un Hechizo del mismo elemento (incluso del Kami Oscuro) reduciendo la Potencia de Hechizo del oponente. Por cada 10 puntos de Maestría del Contraconjuro, se reducirá en 5 puntos la PH hasta un límite de la mitad de la PH del invocador. El Coste de un Contraconjuro es de 3 Puntos de Poder por cada 10 de Maestría. Su Invocación será 3 Acciones Activas. Para tener efecto el Contraconjuro debe ser lanzado antes de que el otro conjuro sea liberado. Por ello, la Invocación de este Hechizo no reduce la Ini en absoluto, pues sus sellos están diseñados para poder ejecutarse rápidamente. Puedes usar Rápido con este Hechizo aunque no poseas el parámetro.

Límite: Objetivo.

Descarga Elemental (Onmyoji)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Permite al personaje efectuar una descarga ofensiva del elemento en cuestión, cuyo aspecto visual dependerá del personaje. Su daño es de 1L2. Causa daño Elemental del tipo apropiado, sin provocar Estado Alterado alguno al menos que el hechicero decida pagar junto al coste de puntos de Poder del Hechizo, 1PF.

Límite: Objetivo. Foco (Elemento Presente).

Intervención (Kagura)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 2 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Crea un pacto de salvaguarda con el objetivo. Si este llega al nivel de salud Crítico o sufre la pérdida de 2 o más niveles de salud de un solo ataque, Intervención curará 2L1 al objetivo y el lanzador sufrirá la cantidad curada en daño Maldito, finalizando la duración del Hechizo.

Límite: Objetivo.

Kekkai Barrera (Kekkai)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Bloquea un portal con un Kekkai en miniatura para obstaculizar a los perseguidores. El Kekkai posee una FUE de 15 pero no protege la estructura adyacente, que podrá ser atravesada.

Límite: Objetivo.

Gobierno sobre los Elementos (Onkei, Tatari)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Permite al personaje regir sobre el elemento en cuestión, pudiendo ejercer ciertas transformaciones sobre sus manifestaciones. Durante el resto del asalto en el que se invoca, el hechicero podrá reducir o incrementar la potencia de un ataque basado en el Elemento, reduciendo o implementando su daño en 0L1. Este Hechizo se considera Onkei si se usa para implementar otro ataque y Tatari si se usa para reducirlo. Si se usa sobre un oponente, este tiene derecho a una PR VOL15 para ignorar el efecto. Este Hechizo afecta a otros conjuros.

Límite: Objetivo.

Ráfaga Elemental (Tatari)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Permite canalizar una maldición sobre su oponente haciéndole caer bajo el Estado Alterado ligado al Kami Guardián, imponiendo una PR del Elemento a dificultad 15.

Límite: Objetivo.

Súplica Elemental (Otsuge)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 3 minutos.

Alcance: Personal. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Este Hechizo permite al hechicero rogar por iluminación al Kami en cuestión. El invocador hace una ofrenda de energía vital con la esperanza de recibir orientación. La Súplica Elemental solo funcionará cuando las intenciones del personaje sean aceptables para el Kami, lo que excluye proporcionarle ganancias materiales o espirituales.

A todos los efectos, este Hechizo permitirá a un jugador obtener ayuda del Director de Juego (que podrá ser todo lo críptico que desee) cuando se encuentre en un callejón sin salida en una suerte de oráculo revelador. La probabilidad en porcentaje es igual a la Potencia de Hechizo, que no puede superar la mitad del Conocimiento Kidou del Kami adecuado.

Límite: Personal. Foco (Pequeña cantidad del elemento en cuestión).

Transfusión Elemental (Onkei)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 1. **Invocación:** 30 minutos.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Permite al personaje utilizar una fuente



del elemento de su Kami Guardián para canalizar parte de la energía del Flujo de Almas y recuperar Puntos de poder de forma inmediata. La cantidad de Puntos de Poder recuperado dependerá del tamaño del foco. Un foco pequeño (una vela, aire estancado, un vaso de agua, una planta o un puñado de tierra) proporcionará 1D Puntos de Poder. Un foco mediano (una gran hoguera, brisa en exterior, agua corriente, un árbol o tierra sin asfaltar) proporcionará 3D. Un foco enorme (un incendio, un vendaval, un lago/océano, un bosque o una montaña) proporcionará 5D. No puede ser lanzado en el mismo lugar más de una vez al día. **Límite:** Personal. Foco (Fuente natural del elemento en cuestión).

Visión de Hechicero (*Otsuge*)

Maestría: Compartido 0.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Este Hechizo permite al hechicero hacer sus ojos sensibles a la energía del flujo de almas, pudiendo ver las matrices metafísicas. Gracias a esto podrá ver si un objeto es mágico o reconocer hechizos en uso sobre cualquier criatura siempre que su maestría no supere un tercio de su habilidad de Con. Ocultismo, con la excepción de aquellos concebidos para engañar a los sentidos ajenos que enmascaran sus matrices.

Límite: Personal.

Hasta aquí los conjuros comunes y compartidos que pueden adquirir los personajes al desarrollar sus habilidades mágicas.

A continuación se describen las diferentes listas de hechizos elementales separadas por Kami. Cada una requiere del Conocimiento del Kami adecuado.

VI

HECHIZOS DE AGUA

Requisitos Con. Kidoi Seiryu



Fluir (*Onkei*)

Maestría: Seiryu (Agua) 5.

Coste: 1. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Otorga al objetivo la capacidad de defenderse como si poseyera Características sobrenaturales.

Límite: Multiobjetivo.

Fragancia Espiritual (*Onkei*)

Maestría: Seiryu (Agua) 10.

Coste: 2. **Invocación:** 1 Minuto.
Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: El hechicero ejecuta un encantamiento sobre una pequeña cantidad de agua, y después procede a frotar su cuerpo con ella, purificándolo de malas vibraciones, con lo que exudará una fragancia sin olor alguno que evitará que pueda ser localizado mediante el olfato. Además, verá incrementadas las tiradas de sus Habilidades de Relación en +10.

Límite: Personal. Foco (agua).

Purificación Acuática (*Kagura*)

Maestría: Seiryu (Agua) 15.

Coste: 3. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Purifica 1 litro de agua, eliminando cualquier veneno o impureza de esta y protegiéndola posteriormente de cualquier efecto corruptor. Si parte de esta agua es rociada sobre un objetivo, elimina de este el efecto de un Estado Alterado con la excepción de Hemorragia, Fatiga o Congelación. Cada litro equivale a 5 de estos usos.

Límite: Objetivo (recipiente). Renovación.

Capa de Niebla (*Kekkai*)

Maestría: Seiryu (Agua) 20.

Coste: 4. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea una capa de niebla de 1 metro de radio que oscila impidiendo localizar con seguridad la posición del hechicero. Cualquier ataque a distancia se considerará bajo Ceguera Parcial. El invocador no recibe dicho penalizador.

Límite: Personal. Foco (Pequeña fuente de agua).

Agua Purificadora (*Kagura*)

Maestría: Seiryu (Agua) 25.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este Hechizo neutraliza el efecto de cualquier veneno que se inoculara a quien beba el agua durante su duración. Las enfermedades le seguirán afectando normalmente.

Límite: Objetivo. Foco (Pequeña cantidad de agua).

Agua Oculta (*Onkei*)

Maestría: Seiryu (Agua) 30.

Coste: 6. **Invocación:** 2 Acciones.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Otorga un bono a las PR de +3 contra Congelación y reduce el daño de Ácido en 3 puntos por dado. Si se lanza a un objetivo después de ser afectado, permite realizar otra PR. Si se supera en esta ocasión, este será eliminado de inmediato.

Límite: Objetivo. Foco (agua).

Agujas de Hielo (*Onmyoji*)

Maestría: Seiryu (Agua) 35.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Este Hechizo recoge una serie de gotas de agua de una fuente cercana, haciéndolas levitar frente al lanzador y congelándolas hasta que alcanzan una dureza superior a la del acero para, posteriormente, lanzarlas contra un objetivo. Causando un daño 3L2. Balístico. Dolor+. Perforante (B) -3.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente de agua cercana).

Purificación (*Kagura*)

Maestría: Seiryu (Agua) 40.

Coste: 8. **Invocación:** 1 hora.
Alcance: Toque. **Duración:** Años.

Efecto: Exorciza un objeto y lo escuda contra maldiciones. El ritual necesita agua suficiente para sumergir el cuerpo en cuestión por completo, así como una hora de cánticos y gestos. Al finalizar la invocación, la maldición desaparecerá y el objeto ganará resistencia a las maldiciones mientras se mantenga el conjuro, recibiendo inmunidad contra los Tatari siempre que no tengan una Maestría superior a la Potencia de Hechizo del lanzador +20.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente de agua cercana). Renovación. Ritual.

Oráculo del Agua Renovadora (*Otsuge*)

Maestría: Seiryu (Agua) 45.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Permite al lanzador introducir su espíritu a través de un cuerpo acuoso y trasladarlo a otro. De esta forma es posible presenciar sucesos que ocurran en lugares cercanos al agua, a una distancia máxima de Potencia de Hechizo en Km.

Mientras esté espionando, no sabrá lo que sucede a su alrededor de su cuerpo dado que sus sentidos entrarán en el lugar que vigila, permitiéndole ver u oír como si se encontrase en el interior del líquido elemento. Esto implica que el cuerpo del invocador queda en un trance, sin consciencia, y si fuese atacado no podría defenderse dado que no sería consciente de la agresión, sufriendo el Efecto de Sorpresa, aunque después del primer ataque podrá cancelar el Hechizo.

Como se indica más abajo, es necesario disponer de sendas fuentes de agua. La calidad de la misma puede afectar a la efectividad del Hechizo. Si se trata de agua corriente, el efecto será completo. También es posible manifestarse en el lugar con una forma de proyección astral creada de agua que tiene el mismo aspecto que el lanzador, no pudiendo comunicarse mediante voz, pero sí hacer señas y movimientos, e incluso moverse hasta 20 metros de la fuente de

Ilustrado por © Setokakashilover



agua, a la que estará unido por un riachuelo. Si la manifestación sufre daño en forma alguna, se desvanecerá y el Hechizo se romperá.

Cualquiera capaz de ver criaturas invisibles como Ayakashi o detectar el uso de energías sobrenaturales podrá percibir al personaje.

Límite: Personal. Foco Fuente de agua cercana tanto al lanzador como al objetivo. Trance.

Lágrimas de Aflicción Infinita (Tatari)

Maestría: Seiryu (Agua) 49.

Coste: 10. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Esta maldición provoca que los ojos de sus víctimas se inunden de lágrimas de forma descontrolada, provocándoles *Ceguera Parcial* a no ser que pase una PR MEN15. Si las víctimas dedican 1 *Acción Activa* a limpiarse los ojos, el penalizador no tendrá lugar ese asalto.

Límite: Multiobjetivo.

Niebla (Onmyoji)

Maestría: Seiryu (Agua) 50.

Coste: 10. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Crea una niebla espesa en el área designada con un radio máximo igual al límite de Alcance del hechicero. La visión de los personajes en la zona es prácticamente nula, además de que es tan espesa que amortigua los olores y distorsiona el sonido, causando un efecto de eco envolvente, lo cual hace que sea imposible saber de dónde ha venido un ruido dentro de la bruma.

A efectos de juego, las criaturas dentro del área de la neblina sufren el efecto de *Ceguera Parcial*, sin poder utilizar sentidos aumentados para reducirlo. Además, debido a que es húmeda y fría, la detección por métodos térmicos queda anulada.

Límite: Zona. Foco (Fuente de agua cercana).

Terma (Onkei)

Maestría: Seiryu (Agua) 51.

Coste: 11. **Invocación:** 10 Minutos.

Alcance: Corto. **Duración:** Semanas.

Efecto: Encanta un área de un cuerpo acuoso no superior a 1 metro cúbico por Potencia de Hechizo, transformándola en una fuente termal mística con poderosas propiedades regenerativas. Toda criatura viva que se bañe en ella se sentirá revigorizada, ganando una recuperación natural de PG igual a la mitad de la Potencia de Hechizo del lanzador por cada hora que se encuentre de forma ininterrumpida dentro de la terma.

Este ritual es básico para todas las instalaciones de la Agencia y de los Onmyoji y siempre habrá uno o varios activados en una de sus bases para el uso de sus operativos, con una PH de entre 20 y 50, dependiendo de la importancia de la misma. Puede regenerar amputaciones tras una hora de inmersión en el líquido elemento. El agua de la terma pierde sus propiedades si se extrae del emplazamiento del Hechizo.

El agua se mantiene pura y cristalina sin importar la sangre que se vierta en la terma, manteniendo una temperatura agradable para las criaturas en su interior, que se sentirán relajadas y aliviadas.

Límite: Zona. Foco (Agua). Renovación. Ritual.

Dragón de Agua (Kōmajutsu)

Maestría: Seiryu (Agua) 55.

Coste: 11. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Este conjuro crea dos columnas de agua entrelazadas a partir de una fuente de cercana, que se elevan y caen sobre el objetivo tomando la forma de una serpiente dragón de 6 metros de longitud, que atacará al objetivo designado por el invocador.

Si el oponente es capaz de defenderse con éxito, volverá a rehacerse, persiguiéndolo hasta que se agote la duración del Hechizo. En el caso de que impacten, el agua envuelve al objetivo, sometiendo a este a serias penalizaciones. Las estadísticas del Dragón de Agua se encuentran en el *Capítulo XIII, Antagonistas*.

Límite: Convocación. Concentración. Foco (Fuente de agua cercana).

Regeneración Espiritual (Onkei)

Maestría: Seiryu (Agua) 60.

Coste: 12. **Invocación:** 3 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Especial

Efecto: Este Hechizo permite establecer un canal de energía entre el cuerpo y el alma de uno o más objetivos, acelerando la curación de sus heridas. El invocador podrá recuperar 2D PG a los objetivos durante Potencia de Hechizo/10 asaltos.

Límite: Multiobjetivo.

Drenaje Vital (Onkei)

Maestría: Seiryu (Agua) 65.

Coste: 13. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Otorga a un arma cuerpo a cuerpo la habilidad de extraer energía vital del cuerpo de sus oponentes, permitiéndole regenerar el 10% del daño que cause a un objetivo vivo con ataques cuerpo a cuerpo.

Límite: Personal.

Esfera de Seiryu (Onmyoji)

Maestría: Seiryu (Agua) 69.

Coste: 14. **Invocación:** 1 Hora.

Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Encanta un objeto de tamaño pequeño, normalmente un símbolo religioso de alguna clase, para que a una orden del lanzador se transforme en una bola de agua del tamaño de una cabeza humana que orbitará alrededor del hechicero. La Esfera de Seiryu puede ser usada para atacar o defenderse, pudiendo alejarse hasta su límite de Alcance, tomando una densidad tal que golpea con la fuerza de un cañonazo. Cada ataque cuesta 1 Acción y puede ser usada como un Escudo Sobrenatural a todos los efectos.

La Esfera puede atacar una vez por asalto y efectuar cualquier número de defensas siempre que se pague 1 Acción por cada una. Cada asalto que la Esfera permanece en forma de combate consumirá 1 Punto de Poder para mantener su integridad. La Esfera causa un daño de 3L2. Balístico. Perforante(B) -3. Aturdimiento+.

Límite: Objetivo. Foco (Un objeto de tamaño pequeño). Renovación.

Liberación Acuática (Onmyoji)

Maestría: Seiryu (Agua) 70.

Coste: 14. **Invocación:** 2 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Otorga un cierto control sobre el agua al personaje, permitiéndole usarla para darle cualquier forma con los mismos Límites que el poder Esper Control Material Material, pero con la diferencia de que el lanzador podrá crear tantas cosas con el líquido elemento como desee, costándole 1 Acción cada una, pudiendo si lo desea defenderse y atacar usando Arma Sobrenatural creando una columna de agua que causa daño Físico. Es posible generar un único ataque por asalto al coste de 1 Acción Activa y el hechicero puede añadir uno de los siguientes Parámetros por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo al coste de 1 *Acción Activa* por Parámetro: *Derribo+*, *Hemorragia+*, *Manejable+*, *Pesado+*, *Preciso* o *Rápido*.

También permite crear escudos de agua con este Kidou, que incrementan la Armadura Física en

+3 por cada Acción Activa empleada y pueden ser usados como un Escudo Sobrenatural. La Liberación Acuática causa un daño Físico de 4L3.

Límite: Personal. Concentración. Foco (Una fuente de agua cercana).

Barrera de Agua (Kekkai)

Maestría: Seiryu (Agua) 75.

Coste: 15. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea una membrana de agua en forma de cúpula o esfera con un radio de hasta 5 metros que protege a todo lo que permanezca en su interior. Todo ataque que tenga que atravesar la *Barrera de Agua* deberá superar una Armadura Sobrenatural igual a la mitad de la Potencia de Hechizo del lanzador, y de la Potencia de Hechizo del lanzador contra ataques basados en elemento Fuego. La Armadura funciona en ambos sentidos, por lo que los ataques desde el interior que tengan que atravesarla también se verán igualmente afectados. El perímetro de la Barrera de Agua además funciona como un Kekkai de FUE 25 que causará 2L2 Elemental/Agua.

Límite: Zona (Especial). Concentración. Foco (fuente de agua cercana).

Oleada de Purificación (Kagura)

Maestría: Seiryu (Agua) 80.

Coste: 16. **Invocación:** 3 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Elimina sobre el objetivo 1 Estado Alterado (*excepto Fatiga*) no procedente de un Hechizo *Tatari*. Por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo puede eliminar 1 Estado Alterado adicional.

Límite: Multiobjetivo.

Kagami (Espejo) (Onmyoji)

Maestría: Seiryu (Agua) 85.

Coste: 17. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Trae a la existencia un escudo de cristales de agua que absorbe la energía, ya sea física o sobrenatural, reflejando los ataques a distancia recibidos contra los atacantes si el lanzador se defiende exitosamente con Arma Sobrenatural. El ataque será devuelto contra el atacante con el mismo Efecto de Ataque que éste logró.

Límite: Personal. Concentración. Foco (Fuente de agua cercana).

Yata no Kagami (El Espejo Sagrado) (Onkei)

Maestría: Seiryu (Agua) 90.

Coste: 18. **Invocación:** 3 Horas.

Alcance: Corto. **Duración:** Meses.

Efecto: El ritual exige sumergir el espejo que se desee encantar en agua corriente y mantenerlo ahí durante al menos una hora, mientras se ejecutan los cánticos y gestos apropiados. Este proceso debe de realizarse tres veces en tres noche de luna llena consecutivas y, de hacerse correctamente, el espejo es bendecido, siéndole concedido un gran poder defensivo; si este es situado dentro del área de efecto de un conjuro o sello tipo Kekkai actúa como un potenciador, otorgándole gratuitamente al Kekkai un +5 a su FUE en el caso de Sellos y +10 a su FUE en el caso de conjuros. Además desvía todos los ataques Akuma de origen sobrenatural y defiende contra los efectos de los conjuros de Kimon y Maelstrom dentro del área del Kekkai en el que está situado, evitando que la atraviesen. Si el espejo es roto o maldito, el Kekkai perderá todas las ventajas y reducirá su FUE a la mitad.

Todo templo que se precie posee un Espejo Sagrado y un Guardián del Espejo Sagrado dedicado a su mantenimiento y protección.

Límite: Objetivo. Foco (Un espejo y Fuente de agua, noche de luna llena). Renovación. Ritual.



Lluvia de Cristal (*Onmyoji*)

Maestría: Seiryu (Agua) 95.

Coste: 19.

Invocación: 1 Asalto.

Alcance: Medio.

Duración: Instantáneo.

Efecto: Crea una nova (anillo expansivo) de estacas de hielo afiladas de 5 metros de radio que salen disparadas en todas las direcciones desde una fuente de agua. Todo objetivo en el interior del área recibirá daño. Este Hechizo puede usar como foco/objetivo una fuente de agua o una criatura viva, congelándola, y si la criatura muere por este ataque, genera el ataque en área descrito más arriba contra todos los que se encuentren en un área ofensiva. Lluvia de Cristal causa un daño de 4L4. Elemental Agua (*Congelación++*).

Límite: Objetivo o Área Ofensiva. Foco (Criatura viva o Fuente de agua cercana).

Renovación (*Onmyoji*)

Maestría: Seiryu (Agua) 100.

Coste: 20.

Invocación: 5 Asaltos.

Alcance: Medio.

Duración: Asaltos.

Efecto: Conectando el mundo material con el Flujo del Almas, crea una zona de hasta 1 metro de radio por Potencia de Hechizo alrededor del foco de agua que regenera a todos los objetivos que posean alma en el área y causa daño a todos los seres tipo Akuma y Ayakashi que osen entrar en ella. Los beneficiados recuperan 2D de heridas por asalto; en cambio los perjudicados sufren 2L2 puntos de daño por Ácido por asalto dentro del área, para todo el que no posea Alma. El tipo de daño se considerará Elemento Agua, sin causar Congelación.

Límite: Zona (corto). Concentración. Foco (Fuente de agua Cercana).

HECHIZOS DE FUEGO

Requisitos: Con, Kido, Suzaku



Fervor (*Onkei*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 5.

Coste: 1.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Inunda el espíritu de uno o más objetivos de energía sobrenatural, incrementando su PDA en +5 y proporcionándole un +1D a sus PR VOL contra Miedo.

Límite: Multiobjetivo.

Ojos de Suzaku (*Onkei*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 10.

Coste: 2.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Medio.

Duración: Minutos.

Efecto: Los iris del hechicero toman la tonalidad de las llamas, proporcionándole la capacidad de percibir el mundo a través de los Ojos de Suzaku. Así podrá percibir los contornos por el calor que desprenden en una suerte de visión termográfica, hasta el alcance máximo del Hechizo.

Límite: Personal. Renovación.

Detectar Akuma (*Otsuge*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 15.

Coste: 6.

Invocación: 1 Asalto.

Alcance: Corto.

Duración: Instantáneo.

Efecto: Detecta si ha habido presencia Akuma en un lugar, siempre que se pueda quemar un trozo de algún material combustible que se encuentre en dicha zona. Si la llama se torna violácea significará que un Akuma estuvo allí o aún permanece en el lugar, aunque es imposible discernir entre uno y otro resultado. Solo puede revelar un rastro de un Akuma de un tiempo no superior a 1 hora por Potencia de Hechizo, quemando sus emanaciones espirituales residuales. La zona es un recinto determinado, como una habitación no mayor de 1 metro por Potencia de Hechizo. Las criaturas con base genética Akuma activan este Hechizo.

Límite: Zona (Corto). Concentración.

Fuego de la Forja (*Tatari*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 20.

Coste: 4.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Este Hechizo provoca que un arma se caliente, provocando quemaduras y dolor a su portador, que deberá hacer una PR VOL10 o se verá obligado a soltarla. Si supera la PR y la víctima decide seguir usando el arma, recibirá 1D de daño Elemental Fuego cada asalto y, de recibir daño, se verá bajo el Estado Alterado *Dolor* de forma automática sin PR mientras no suelte el arma. El ataque impacta por Arma Sobrenatural.

Límite: Objetivo. Foco (Un arma de metal).

Escudo de Cuervos (*Kōmajutsu*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 25.

Coste: 5.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Los cuervos son los guardianes espirituales de los santuarios. Mediante la invocación de este Hechizo, el lanzador convoca a un cuervo espiritual por Potencia de Hechizo para que le sirva como guardián. Estos pájaros convocados pueden hacer ruido para avisar a su dueño de algo raro, por lo que ganara +1D a sus tiradas de Percepción, pero a su vez provocan que falle automáticamente las tiradas de Sigilo.

En combate, los cuervos confunden los sentidos de oponentes en cuerpo a cuerpo o a distancia, que se consideraran bajo *Ceguera Parcial* contra el hechicero, a no ser que puedan guiarse por un sentido sobrenatural, que ignoraran este efecto. Los cuervos se considerarán un enjambre de criaturas espirituales, por lo que no pueden ser destruidos por ataques dirigidos contra ellos o en área contra el invocador. Es posible también bloquear ataques con estos mediante una tirada de Arma Sobrenatural como si fuesen un Escudo Sobrenatural, aunque cada parada cusará la muerte de uno de ellos. Si todos los pájaros son destruidos, el Hechizo finalizará. Una vez creados, se requiere 1 Acción Activa para utilizarlos en combate o pedirles que se dispersen.

Límite: Convocación. Personal.

Hanabi (Flor de Fuego) (*Onmyoji*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 30.

Coste: 6.

Invocación: 2 Acciones.

Alcance: Corto.

Duración: Instantáneo.

Efecto: Mediante la invocación del Kami Suzaku, este Hechizo crea una lluvia de chispas de energía espiritual que caen sobre su objetivo como mecidas por un viento invisible, lo cual les da el aspecto de unos pétalos llameantes flotando en la brisa. Llegando hasta su objetivo para explotar o apagarse al superar su alcance máximo sin detonar con nada. Los objetos inflamables arderán fácilmente al contacto con la flor de fuego. Provoca un daño de 3L2 Sobrenatural/Elemental Fuego+ (*Incineración+*).

Límite: Objetivo.

Llama Espiritual (*Onmyoji*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 35.

Coste: 7.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Toque.

Duración: Asaltos.

Efecto: Incendia con llamas espirituales el arma tocada, que causará Daño Sobrenatural/Elemento Fuego. Al finalizar la duración del Hechizo, las llamas se extinguirán por sí mismas sin causar ningún daño al arma. Es posible ejecutar este Hechizo sobre unos guantes, botas o unos nudillos de acero, e incluso armas de fuego.

Límite: Objetivo. Foco (un arma).

Fulgur de Purificación (*Kagura*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 40.

Coste: 8. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: A partir de una hoguera o pebetero, crea una deflagración de llamas espirituales que se extiende hasta a 1 metro de radio por potencia de hechizo del foco. Estas llamas resultan inofensivas para los seres materiales pero pueden exorcizar una criatura o un lugar. Solo podrán ser afectados los maleficios Tatari que no posean una Maestría superior a 40.

Toda criatura Espiritual, como Ayakashi o seres en forma astral, en el área sufrirá un daño automático de 2L1, Sobrenatural/Fuego/Maldito e impondrá una *Miedo+* (PR VOL15). Si falla la PR contra *Miedo* huirá del lugar y no podrá entrar en él en un día por punto de fallo, como si el lugar estuviera protegido con un Kekkai de FUE 15 y recibirá 2L2 de daño Sobrenatural/Fuego.

Límite: Objetivo o Zona (Corto). Foco (Fuente de fuego cercana en la que se lance un Ofuda).

Invocación del Dios Oráculo de Fuego (*Otsuge*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 45.

Coste: 18. **Invocación:** 3 Horas.

Alcance: Corto. **Duración:** Especial.

Efecto: Este Hechizo suele ser invocado por las Miko (sacerdotisas) del Oráculo de Fuego. El ritual empieza por encender un fuego recitando una serie de plegarias y encomendándose a su Guardián, mientras se hace una ofrenda de madera bendecida por las propias sacerdotisas.

El Oráculo responderá a una pregunta que se le efectúe no superior a una palabra por Potencia de Hechizo y, dependiendo de su complejidad, obtendrá una visión en las llamas que solo ellas pueden ver. Puede ser una sola imagen de alguien o algo sin más clase de detalles, ya que aunque este oráculo siempre muestra la verdad, la forma de interpretarla es cuestión de las Miko o sus compañeros Onmyoji. Por ejemplo, si se hace la pregunta “¿quién causa este mal?”, si se tratase de un Bakemono podría revelar la forma real de este o la forma en la que lo está causando, o bien si se tratase de una maldición mostraría quién es el lanzador pero no revelaría dónde está el foco. Si el Oráculo resulta fallido por métodos sobrenaturales, se sufrirá una Retribución, así como si es cancelado mientras se está invocando, ya sea mediante fuerza bruta o la pérdida de concentración. Las probabilidades de recibir el Oráculo son de un 1% por Potencia de Hechizo, aunque la ceremonia, de una hora de duración, puede extenderse para renovar el intento.

Límite: Personal. Foco (hoguera continuamente alimentada). Trance. Ritual. Renovación.

Incinerar (*Tatari*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 49.

Coste: 10. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: El invocador dibuja en el aire un pentáculo de fuego con el símbolo de Suzaku en el centro, señalando a uno o más objetivos y haciendo un ataque por Arma Sobrenatural. Si la víctima no logra una defensa y no supera una PR contra *Incineración++* su cuerpo prende en llamas.

Límite: Multiobjetivo.

Cenizas de Revelación (*Onmyoji*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 50.

Coste: 10. **Invocación:** 2 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: El invocador dibuja en el aire un pentáculo de fuego con el símbolo de Suzaku en el centro. Al finalizar la invocación, unos cuervos espirituales revolotearán brevemente en la zona elegida de un máximo de 10 metros de radio, desprendiendo rojas plumas de cenizas incandescentes que llenarán la zona de un ligero humo inofensivo revelando cualquier tipo de invisibilidad y dificultando la vista de todos los seres que carezcan de Alma, como Akuma y Ayakashi, sufriendo éstos el efecto de *Ceguera Parcial* si no pasan una PR MEN15.

Límite: Zona (Corto). Concentración. Foco (Fuente de fuego).

Llama Destructor de Suzaku (*Onmyoji*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 51.

Coste: 11. **Invocación:** 2 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: El hechicero dibuja ante él una matriz llameante con el Kanji de Suzaku, que absorbe y acumula todas las fuentes de calor ambiental circundante para, inmediatamente después, crear un chorro de llamas directamente enfrente de él que carbonizará a aquellos que se encuentren en su camino en un área lineal Corto por 2 metros de ancho. Causa un daño de 3L2. Sobrenatural/Elemental Fuego (*Incineración++*). Área Lineal.

Límite: Área Ofensiva (Corto, Lineal).

Consumión de Sufrimiento (*Kagura*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 55.

Coste: 11. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Provoca que una llama espiritual purifique a un objetivo que sufra un Estado Alterado sobre él. El Estado Alterado dejará de tener lugar y el beneficiario del conjuro recibirá una inmunidad contra él hasta que finalice la duración del Hechizo.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente de Elemento Fuego).

Corazón Ardiente (*Onkei*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 60.

Coste: 12. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: El hechicero escribe, con sus dedos, el Kanji de Suzaku en el aire, que quedará inscrito en símbolos llameantes, mientras recita unas plegarias solicitando su ayuda. Al finalizar la Invocación, una marca de fuego espiritual con el símbolo del Guardián del lanzador de color rojo incandescente aparecerá en la frente de cada objetivo, otorgándoles una Armadura 12 contra el Elemento Fuego y además todos los daños físicos o balísticos (incluyendo armas a distancia) que causen se considerarán daño Sobrenatural (sea Físico o Balístico). Al expirar la duración del conjuro, la marca desaparecerá.

Límite: Multiobjetivo.

Marca de Fuego (*Kagura, Tatari*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 65.

Coste: 13. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Efecto: El lanzador inscribe un símbolo en sus puños, un arma cuerpo a cuerpo, sobre una flecha o munición, activándolo con su energía espiritual. El primer ataque que impacte con ella recibirá un incremento de +2L0 y causará *Disipación+* sobre cualquier oponente con capacidades sobrenaturales al que impacte exitosamente aunque el ataque no sea capaz de causarle daño. Si el ataque causa daño al objetivo, impondrá una PR RES15 o este

sufrirá los efectos siguientes durante un asalto por punto de fallo: *Sello -1*, *POT -2*, *Límite de poderes Esper -1*, *Límite de técnicas Rikajutsu -5*, *Potencia de Hechizo -10*. Varias Marcas de Fuego no se suman entre sí. Al descargar el golpe exitosamente, la duración de la Marca de Fuego finaliza a no ser que no logre golpear al oponente. El DJ decide de donde retira los puntos de POT reducidos.

Límite: Objetivo. Foco (un Ofuda).

Explosión Espiritual (*Onmyoji*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 70.

Coste: 14. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Crea una explosión de fuego espiritual que daña a Ayakashi, a oponentes Akuma y a criaturas sin alma, en un Área de 3 metros de radio con el lanzador en su centro, causando un daño de 3L3. Sobrenatural/Fuego. Toda criatura Espiritual o Akuma que reciba daño sufrirá un Estado Alterado de *Incineración++* que consumirá sus puntos de Poder en lugar de sus PG mientras se encuentre afectado por él.

Límite: Área Ofensiva.

Guardianes Espirituales (*Kōmajutsu*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 72.

Coste: 15. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Largo. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Funciona como *Escudo de Cuervos* (*Suzaku 25*) pero puede designarse un objetivo al que proteger, el escudo defenderá contra las agresiones usando la PDD y Defensa Pasiva de Arma Sobrenatural del lanzador con un -20 si esto beneficia al objetivo.

Límite: Objetivo (no puede ser el lanzador).

Forma de Fénix (*Onkei*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 71.

Coste: 15. **Invocación:** 1 asalto.

Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Transforma el cuerpo del invocador y sus armas en una forma viviente de llamas sobrenaturales, otorgándole una serie de ventajas. Se le considera *Inmaterial* por lo que su FUE se reduce a 0 a efectos de daño o tocar objetos, esto no afectará a su Pozo y podrá seguir lanzando hechizos, solo será dañado por daño Sobrenatural o basado en sus debilidades. No recibe penalizadores por heridas.

Puede volar a una velocidad de Movimiento igual al terrestre. El daño de sus ataques en cuerpo a cuerpo pasa a ser Sobrenatural/Elemental Fuego (*Incineración+*), sustituyendo su FUE por su VOL para determinar el daño de estos.

Cualquier criatura que se encuentre a menos de 3 metros del lanzador será afectada por *Incineración+*.

Es Inmune al daño causado por Elemento Fuego, Envenenamiento y Hemorragia, posee *Soporte Vital* y una regeneración de 1D. Por contra, se le considerará que posee *Debilidad Menor* al Elemento Agua, o si ya la poseía, esta aumentará en un grado y además, mientras permanezca en un grado y además, mientras permanezca en *Forma de Fénix* sera afectado por los Kekkai.

Este Hechizo quema las ropas y pertenencias de carácter no Sobrenatural que porte el lanzador en el momento de su lanzamiento el resto se transforma con el lanzador.

Límite: Personal. Concentración.

Barrera de Fuego (*Onkei/Kekkai*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 75.

Coste: 15. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea unas llamas espirituales que rodean un Kekkai causando *Incineración++* a cualquier

Akuma o Ayakashi que intente atravesarlo, resultando inofensivo para el resto de criaturas. Mejora la FUE del Kekkai encantado en +5 hasta finalizar la duración de la *Barrera de Fuego*.
Límite: Zona (perímetro de Kekkai). Foco (Kekkai Objetivo).

Fénix (*Kōmajutsu*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 80.

Coste: 16. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Medio. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Invoca a un avatar de Suzaku, que aparecerá en medio de una explosión de llamas y que obedecerá las órdenes del lanzador, como una extensión de su voluntad. El Fénix es completamente inmaterial y resurgirá de sus cenizas al final de cada asalto mientras la duración de la Invocación se lo permita, pudiendo inmolarse para exterminar a los enemigos de su amo. Las estadísticas del Fénix se encuentran en el *Capítulo XIII, Antagonistas*.

Límite: Objetivo. Convocación. Concentración. Foco (Fuente de elemento fuego).

Atadura Espiritual (*Kagura*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 85

Coste: 17. **Invocación:** 3 Acciones.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Atrapa a un objetivo con lazos de fuego espiritual, causándole daño al final de cada asalto en el que utilice Puntos de Poder para pagar el coste de una habilidad sobrenatural, provocándole una *Incineración++*. El daño se produce inflamando la energía sobrenatural del enemigo, por lo que la Armadura no reduce este daño. Para liberarse es necesario obtener un éxito en una prueba de PR VOL20 siendo posible intentarlo una vez por asalto. Para atrapar al objetivo se utiliza la habilidad de Arma Sobrenatural y si el lazo es roto, el Hechizo termina. Mientras el objetivo permanezca atrapado pierde 1 Punto de Sello o POT por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.
Límite: Objetivo. Concentración.

Cenizas Espirituales (*Tatari*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 90.

Coste: 18. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Quema las reservas de energía espiritual de los oponentes, reduciendo así sus Puntos de Poder hasta el final de la duración del conjuro. Para afectar a las víctimas se utiliza la habilidad de Arma Sobrenatural, y puede atacar a diferentes objetivos dentro del alcance del Hechizo. Para resistirse es necesario obtener un éxito en una PR VOL25 sufriendo la pérdida de un Punto de Poder por cada punto que se falle la resistencia. La quemadura espiritual afectará también al cuerpo físico, provocando la misma cantidad de heridas que poder evaporado, que no podrán regenerarse hasta que finalice la duración.

Límite: Multiobjetivo. Foco (Fuente de Fuego).

Contingencia (*Onkei*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 95.

Coste: 19. **Invocación:** 5 Minutos.
Alcance: Toque. **Duración:** Días.

Efecto: Permite crear un desencadenante que haga saltar el efecto de un Ofuda Onmyoji o un Hechizo de una Maestría no superior a la Potencia de Hechizo del lanzador de *Contingencia*, que debe de ser lanzado al final de la Invocación, incluso por otro personaje. Si se efectúa correctamente, el Ofuda o Hechizo se activará bajo ciertas circunstancias específicas que expondrá el lanzador del conjuro. No es posible mantener más de una Contingencia sobre el mismo objetivo.

Límite: Objetivo. Renovación.

Perpetuar Ritual (*Onmyoji*)

Maestría: Suzaku (Fuego) 100.

Coste: 20. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Crea un pebetero de fuego espiritual que consumirá la energía residual a su alrededor para usarla como una batería de poder que puede ser utilizada para alimentar un ritual determinado, convirtiendo su duración en Permanente. El único problema a la hora de utilizar este conjuro es que para poder crear el efecto es necesario que el invocador se sacrifique para usar su esencia vital como un enlace entre el mundo material y el Flujo de Almas, por lo que solo se utiliza en circunstancias extremadamente graves.

Límite: Personal (Un Ritual). Foco (Sacrificio Voluntario).

HECHIZOS DE METAL

Requisito: Con. Kidou Byakko



Sombras del Guerrero (*Onkei*)

Maestría: Byakko (Metal) 5.

Coste: 1. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Proporciona una velocidad cegadora a los aliados del invocador, incrementando en +1 su Movimiento que no se acumula con ningún otro poder o Hechizo que eleve dicho total, así como la capacidad de esquivar ataques a distancia sin penalización.

Límite: Multiobjetivo.

Metal Obediente (*Onmyoji*)

Maestría: Byakko (Metal) 10.

Coste: 2. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Permite al hechicero controlar magnéticamente el movimiento de uno o más mecanismos metálicos de pequeño tamaño, como pueden ser cerraduras, percutores, mecanismos eléctricos, juguetes u otros objetos similares, haciéndolos activarse, desactivarse o dejar de funcionar. Cada asalto podrá manipularse uno de estos mecanismos o mantener el control sobre el mismo del asalto anterior.

Límite: Multiobjetivo. Foco (Uno o más mecanismos de metal).

Los Ojos de tu Enemigo (*Otsuge*)

Maestría: Byakko (Metal) 15.

Coste: 6. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Mirando en el reflejo del filo de un arma u objeto de metal, el invocador puede detectar si está siendo seguido, además de ver criaturas inmatriciales, invisibles o escondidas a su alrededor, sumando su Potencia de Hechizo al resultado de las tiradas de Percepción para oponerse al Sigilo de sus traicioneros oponentes.

Límite: Personal. Concentración. Foco (Arma u objeto de metal).

Armadura de Metal (*Kekkai*)

Maestría: Byakko (Metal) 20.

Coste: 4. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Trae a la existencia una cota de finísimos eslabones dorados o plateados que cubre el cuerpo del objetivo, otorgándole una Armadura Metal, Física y Balística de 3, además otorga un bono de +5 a las PR contra *Shock*.

Límite: Objetivo.

Descarga Estática (*Onmyoji*)

Maestría: Byakko (Metal) 25.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Toque. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Genera una descarga de energía eléctrica que se desencadena por el toque del invocador, causando un daño de 3L2 Elemental Metal+.

Límite: Objetivo.

Moneda de la Suerte (*Onkei*)

Maestría: Byakko (Metal) 30.

Coste: 6. **Invocación:** 1 Minuto.
Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Bendice una moneda marcada con el símbolo del Tigre Blanco, proporcionándole la capacidad de otorgar buena fortuna. Si alguna criatura viva la porta, se beneficiará de una suerte prodigiosa, pudiendo repetir una tirada por hora (de tiempo de juego, no real), quedándose con el mejor resultado. La tirada se repite con 2D +1D por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo, sin importar la cantidad que se utilice para dicha habilidad.

Un mismo personaje puede beneficiarse de este Hechizo una vez por día sin peligro. Si se usa con mayor frecuencia, la ley del Intercambio Equivalente atraerá la mala suerte para equilibrar la alteración de la las reglas de la realidad que se están forzando, permitiendo al Director de Juego hacer que un jugador cualquiera, incluyendo al propio lanzador, repita una tirada con un solo dado (o sea, con un porcentaje marcando decenas y unidades) en el transcurso de la aventura. Así pues, no hay un límite real a la cantidad de talismanes que puede crear o llevar encima un usuario de Kidou, pero este hará muy bien en recordar que el destino es caprichoso.

Límite: Objetivo. Foco (Una Moneda). Renovación.

Cuchillas Voladoras (*Onmyoji*)

Maestría: Byakko (Metal) 31.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: El invocador sostiene un objeto de metal en una mano ante él, y recita un sutra mientras con la otra mano ejecuta una matriz metafísica y apunta violentamente al objetivo. Si lo efectúa correctamente, un grupo de esquirras se separará del foco y saldrá volando hacia el oponente mientras se convierten en filos más agudos que cuchillas de afeitar. La víctima recibirá un ataque por Arma Sobrenatural causado por el tipo de metal usado en el foco. Así, si usa una bandeja de plata como foco, el daño será Físico y plata, siendo más letal si el enemigo es vulnerable a dicho metal. Causa un daño 3L2 Físico/Sobrenatural (*Hemorragia+*).

Límite: Objetivo. Foco (Un objeto de metal).

Barrera de Monedas (*Kekkai*)

Maestría: Byakko (Metal) 35.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: El invocador arroja las monedas al aire y ejecuta una serie de matrices metafísicas mientras recita una serie de sutras. Al activar el Kekkai, las monedas comenzarán a girar a su alrededor a gran velocidad, siendo atraídas por otros objetos que se acerquen al protegido, otorgándole una Cobertura Ligera contra ataques a distancia, imposible de reducir por maniobra, poder o habilidad alguna, así como una Armadura Balística de 3 +3 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. Solo el lanzador se beneficiará de la Armadura Balística, los objetivos secundarios solo reciben la Cobertura Ligera.

Foco: Multiobjetivo. Concentración. Foco (Un puñado de monedas).

Vibración Alterada (*Onmyoji*)

Maestría: Byakko (Metal) 36.

Coste: 8. **Invocación:** 3 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Crea una zona de hasta 30 metros de radio en la cual puede modificarse la conductividad del sonido, incrementando o reduciendo el volumen del mismo. Así puede hacerse que las pisadas de alguien oculto suenen como tambores o pueden dispararse armas sin el menor sonido.
Límite: Zona (Corto). Foco (Un colgante de metal).

Metal Verdadero (Onkei)

Maestría: Byakko (Metal) 40.
Coste: 8. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.
Efecto: Bendice un arma, cargando el metal de que está compuesta con energía sobrenatural, incrementando su daño en +1L0 y haciendo que cause daño Sobrenatural. Es posible lanzarlo sobre un arma de fuego, en cuyo caso los proyectiles que dispare serán encantados, al igual que las flechas de un carcaj o los shuriken de un receptáculo, aunque la duración del Hechizo expira al arrojarlos o al terminar su duración.
Límite: Multiobjetivo. Foco (Una cantidad de armas de metal).

Piel de Metal (Onkei)

Maestría: Byakko (Metal) 41.
Coste: 9. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Transforma la piel del hechicero en metal, sin que pierda flexibilidad ni se incremente su peso. Mientras permanezca en dicho estado, sus Armaduras Metal, Física y Balística suben a

9, el daño de sus puños y piernas aumenta +1L0, gana un Bono de +10 a sus PR contra *Hemorragia* y *Shock*. Gana Debilidad menor Fuego o, si ya la poseía aumenta su Debilidad en un grado.
Límite: Personal. Foco (Un colgante de metal).

Oráculo del Metal (Otsuge)

Maestría: Byakko (Metal) 45.
Coste: 18. **Invocación:** 2 Acciones.
Alcance: Toque. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Un arma representa el alma del guerrero y esta se transforma, empapando su esencia de la energía de quien la empuña. El Oráculo de Metal, mediante la visión y tacto de un arma, puede sentir las necesidades, emociones e impulsos básicos de su anterior usuario y así averiguar qué está motivando sus acciones, que serán reveladas mediante una sensación que se traducirá en una sola palabra, como por ejemplo, venganza, amor, odio, justicia, rabia, simpatía, curiosidad o hambre, durante la duración del Hechizo. Si este Hechizo está activo cuando el invocador sufre un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, su efecto también funcionará. La Potencia de Hechizo definirá cuan antiguas son las emociones que puede detectar, ya que se van mitigando con el tiempo, empezando con un día e incrementando la duración en un grado por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo (semana, mes, año, década, siglo, milenio).
Límite: Objetivo. Concentración. Foco (Tocar un Arma).

Marca del Fuego de la Forja (Tatari)

Maestría: Byakko (Metal) 50.

Coste: 10. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Toque. **Duración:** Horas.
Efecto: Marca un objeto de metal con el Kanji o símbolo del Guardián. A partir de entonces, cualquier criatura de origen o con habilidades sobrenaturales que no sea un Onmyoji del Guardián de Fuego o Metal y sea tocada o herida con él (u ose sostenerlo), recibirá espantosas quemaduras. La Marca causa *Incineración+* cada asalto que se mantenga el contacto, pudiendo aprovecharse en combate, en cuyo caso añade *Incineración+* a un ataque en cuerpo a cuerpo. Cualquiera que intente sujetar el objeto y se quemé, necesitará superar una PR VOL15 o RES15 para evitar soltarlo. Es posible encantar proyectiles, pudiendo afectar a un límite de 1 proyectil por Potencia de Hechizo, permitiendo que ataquen por Elemento Fuego en vez de Balístico y aumentado su daño total en +2L0.
Límite: Objetivo. Foco (un objeto de metal, una hoguera).

Viento Astral (Kekkai)

Maestría: Byakko (Metal) 51.
Coste: 11. **Invocación:** 1 Asalto.
Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Trae a la existencia una suave brisa que es un poderoso huracán para las criaturas inmateriales, incluyendo espíritus y Ayakashi, y que destruye su cohesión existencial, destrozando sus energías espirituales. El ojo del huracán será el invocador, y todas las criaturas inmateriales hasta una distancia igual a su Potencia de Hechizo en metros sufrirán *Disipación+* en cada asalto que permanezcan intangibles y dentro del área de efecto. Aquellas criaturas que pierdan todo su Poder, deberán hacer una PR VOL15 o serán destruidas. El invocador debe mantener la concentración o, de lo contrario, el Viento Astral se disipará.
Límite: Zona (Corto). Concentración.

Alas de Viento Magnético (Onmyoji)

Maestría: Byakko (Metal) 55.
Coste: 11. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.
Efecto: Permite al hechicero hacer que el elemento metal de su cuerpo repela la tierra bajo sus pies y usar el aire que le rodea para impulsar su maniobrabilidad. De esta forma, puede volar a una velocidad de Movimiento igual al terrestre, ganando +1 a esta por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. No es posible usar Acciones para aumentar esta velocidad en forma alguna.
Límite: Personal.

Despertar el Recuerdo del Arma (Otsuge)

Maestría: Byakko (Metal) 60.
Coste: 24. **Invocación:** 1 Acción.
Alcance: Toque. **Duración:** Minutos.
Efecto: El invocador intenta comunicarse con el espíritu que reside en un arma en particular. Podrá establecer una comunión entre su cuerpo y el espíritu del arma que le proporcionará la capacidad de utilizarla como su verdadero dueño podría hacer. A efectos de juego, dispondrá de una PDA y PDD de combate con el arma en cuestión equivalente a la de su auténtico dueño, sin importar que pueda haber fallecido hace tiempo, aunque estará limitada a la PDA y PDD de Arma Sobrenatural que posea el Lanzador. Este efecto funciona mejor cuanto más fuerte sea la conexión entre el anterior usuario y el arma. Además proporcionará un nivel en una Tabla de Combate, una Técnica de Rikajutsu, y una Maniobra que poseyera el anterior dueño por cada 10 de Puntos de Potencia de Hechizo (elección del DJ).
Límite: Personal. Foco (Un arma de metal utilizada por otra persona durante al menos 1 año).



Acompañar al Espíritu del Arma (Onmyoji)

Maestría: Byakko (Metal) 65.

Coste: 13. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Introduce el espíritu del lanzador en su arma para incrementar la potencia espiritual de la misma, aumentando el total de Daño en +2 mientras transcurra la duración del conjuro. Además, el daño del arma se considerará Sobrenatural/Físico/Maldito. El arma será inmune a efectos de *Arma Destructora*.

Límite: Personal. Foco (Un arma de metal).

Sello de Cadenas (Onmyoji)

Maestría: Byakko (Metal) 70.

Coste: 14. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Medio. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Transforma los objetos metálicos en unas cadenas con grilletes que atacarán a todo objetivo dentro del área de efecto, utilizando como ataque la habilidad de Arma Sobrenatural con un radio de 5 metros. Aquellos que son impactados, son aprisionados, perdiendo 1 Acción cada asalto.

Para soltarse de las ataduras es necesaria una tirada de *Proezas de Fuerza* o *Criminal Improbable* (90) o una PR FUE 20. Si decide realizar la PR y falla, sufrirá 1 punto de daño Maldito por punto de fallo (un solo intento por asalto). Como efecto secundario, las cadenas dificultan el movimiento de aquellos atrapados, sin permitirles alejarse más allá de 10 metros del área de efecto. Las cadenas atacarán a cualquiera que entre en la zona de efecto durante su duración, incluyendo al invocador y sus aliados, aunque no afectarán a objetivos inmateriales, a no ser que se logre que el Hechizo provoque daño Sobrenatural.

Límite: Área Ofensiva. Concentración. Foco (Objetos de metal).

Barrera de Esquirlas (Kekkai)

Maestría: Byakko (Metal) 75.

Coste: 15. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea una semicúpula de pequeñas esquirlas del metal utilizado como componente, que giran rápidamente alrededor de un punto, protegiéndolo y causando a cualquiera que intente atravesarla un ataque por Arma Sobrenatural que causa 3L3 de daño Físico, sometiendo al intruso a un *Empujón++* usando la VOL del hechicero en lugar de su FUE para calcular el límite del Empujón.

La Barrera neutraliza en 3 de cada 10 ocasiones los ataques a distancia físicos o balísticos que pasen a través suya (tira 1D, con un resultado de 3 o menos el ataque es detenido). El tipo de daño es Físico. La zona establecida debe estar separada un mínimo de un metro del objetivo y un máximo de 10 metros. Los ataques a distancia de tipo Elemental son detenidos 1 de cada 10 ocasiones. Los ataques a distancia de tipo Elemental Fuego no pueden ser detenidos.

Límite: Zona. Concentración. Foco (Un objeto de metal).

Campeón (Kōmajutsu)

Maestría: Byakko (Metal) 80.

Coste: 16. **Invocación:** 10 minutos.

Alcance: Corto. **Duración:** Días.

Efecto: Mediante un complicado ritual crea, a partir de una o varias piezas de metal, un enorme guardián metálico de hasta tres metros de altura que obedece ciegamente las órdenes que se le hayan dado hasta expirar la duración o ser destruido. Darle una nueva orden costará 1 Acción Activa. Si el lanzador está presente guiándolo y pierde la consciencia, el Campeón concluirá la última orden recibida y volverá a estado inerte, pudiéndose volver a activarlo en

otra ocasión al coste de 1 Asalto. Mientras se encuentre inerte, regenerará 10 PE por hora. Las estadísticas del Campeón se encuentran en el *Capítulo XIII, Antagonistas*.

Límite: Convocación. Renovación. Foco (Requiere trozos de metal de un peso total de al menos 500kg). Ritual.

Tormenta Eléctrica (Onmyoji)

Maestría: Byakko (Metal) 85.

Coste: 17. **Invocación:** 3 Asaltos.

Alcance: Medio. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea una ominosa nube de color negrozco en cuyo interior refulgen miríadas de chispas eléctricas sobre un área designada por el invocador, en la cual toda criatura tendrá una probabilidad en porcentaje igual a la mitad de Potencia de Hechizo de sufrir una descarga cada asalto mediante un ataque por Arma Sobrenatural.

Si una criatura porta armas u objetos metálicos o posee Poder Akuma, la posibilidad de sufrir una descarga es igual a la Potencia de Hechizo. La nube se disipa cuando expira la duración o cuando haya desencadenado tantas descargas como la Potencia de Hechizo, lo que antes ocurra. Cada descarga causa un daño de 4L3 Elemental Metal (*Shock++*).

Límite: Objetivo. Zona (Corto). Concentración.

Amuleto Protector (Kekkai)

Maestría: Byakko (Metal) 90

Coste: 18. **Invocación:** 1 Hora.

Alcance: Toque. **Duración:** Días.

Efecto: Crea un amuleto que otorga a un humano sin capacidades sobrenaturales que lo porte las siguientes ventajas: un rango de heridas adicional magullado, además suma su puntuación de *Alma* en la tabla de Aguante contra cualquier ataque de origen Sobrenatural y resulta inmune a efectos de control mental, Estados Alterados y daños residuales provocados por fuentes Sobrenaturales. Por último, gana una Armadura contra ataques Sobrenaturales igual a su puntuación de *Alma*.

Límite: Objetivo. Foco (Un objeto pequeño de metal). Renovación.

Colmillos de Byakko (Onmyoji)

Maestría: Byakko (Metal) 95.

Coste: 19. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: El invocador trae a la existencia una serie de filos parecidos a espadas, extrayéndolos de una fuente de metal cercana. Esas cuchillas giran en el aire a gran velocidad en diferentes puntos cercanos al invocador, evitando el contacto con otros objetos físicos y saliendo disparadas hacia cualquier objetivo que el invocador señale. Provoca un daño Físico/Sobrenatural de 4L4, *Hemorragia++*, aplicando *Perforante* (F) -3 por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo. El ataque se produce por Arma Sobrenatural. Si no se utiliza el Multiobjetivo, los Colmillos de Byakko reciben el Parámetro de Poder *Fijar Objetivo* a nivel 2.

Límite: Multiobjetivo. Foco (Fuente de metal cercana).

Tañido del Más Allá (Onkei)

Maestría: Byakko (Metal) 100.

Coste: 20. **Invocación:** 4 Horas.

Alcance: Toque. **Duración:** Días.

Efecto: Otorga al sonido de la campana la capacidad de repeler en un área de 1 Km de radio a los Ayakashi que han de realizar una PR VOL25 para poder acercarse al foco, huyendo aterrizados de las inmediaciones si no logran un éxito. Este efecto dura 1 minuto por punto de fallo y les causa un Estado Alterado de *Debilidad* sin PR. Los Akuma que oyen el Tañido del

Más Allá sienten como su esencia vibra y se resquebraja, debiendo hacer una PR VOL20 o perderán un PG y Punto de Poder Akuma por punto de fallo. Tocar esta campana consume una Acción de Asalto Completo. Los seres que pasen la PR de VOL son inmunes a sus efectos durante la siguiente hora. Cualquier templo que se precie dispone de uno de estos talismanes.

Límite: Objetivo. Zona (Largo). Renovación. Foco (Una campana de metal con una altura no inferior a 2 metros).

HECHIZOS DE TIERRA

Requisitos: Con, Kikō, Genbu



El Abrazo de la Tierra (Onkei)

Maestría: Genbu (Tierra) 5.

Coste: 1. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Proporciona al personaje la capacidad de caer desde grandes alturas sin sufrir daño o minimizándolo enormemente. Será capaz de caer desde alturas inferiores a la PH en metros sin sufrir daño alguno. Si la caída es superior, reduce el daño sufrido en la mitad de la PH del invocador.

Límite: Objetivo.

Movimiento Verdadero (Onkei)

Maestría: Genbu (Tierra) 10.

Coste: 2. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Minutos.

Efecto: Proporciona al lanzador la capacidad de moverse con igual facilidad en cualquier tipo de terreno, incluso desafiando las leyes de la gravedad, siempre que bajo sus pies haya tierra, piedra o cualquier derivado (ladrillos, adobe, etc.), proporcionando un bonificador al efecto de las tiradas de Atletismo igual a la mitad de la PH. No es posible utilizarlo en metal, en plásticos o cualquier otro material artificial.

Límite: Multiobjetivo.

Voluntad de Lucha (Onkei)

Maestría: Genbu (Tierra) 15.

Coste: 3. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Personal. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Inunda el organismo del lanzador de la energía de la Tierra, permitiéndole mantenerse consciente en el Nivel de Heridas Inconsciente hasta que expire la duración del Hechizo, aunque no modifica las reglas de muerte. Además, elimina los penalizadores por heridas mientras se encuentre bajo los efectos del mismo y proporciona un +5 a las PR contra *Inconsciencia*.

Límite: Personal. Foco (Estar descalzo).

Forma de Arcilla (Kekkai)

Maestría: Genbu (Tierra) 20.

Coste: 4. **Invocación:** 2 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Endurece la carne del objetivo, que tomará una coloración arcillosa, proporcionándole Armaduras Física, Balística y Elemento Tierra de 3, haciéndolo inmune al *Aturdimiento* y ganando un +5 contra cualquier efecto de apesamiento que sufra o que limite su movimiento. Por contra, mientras esté bajo el efecto del conjuro, perderá el sentido del tacto, lo que elevará en un rango todas las dificultades de las habilidades de REF y cualquier otra habilidad que requiera sutileza.

Límite: Objetivo. Foco (Fuente de elemento).

Refugio Subterráneo (Onmyoji)

Maestría: Genbu (Tierra) 25.

Coste: 5. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Permite al usuario ser tragado por la

tierra en el momento deseado desde el momento del lanzamiento hasta su siguiente momento de Iniciativa, recibiendo un bonificador de +1D a la tirada de Defensa; si consigue una defensa exitosa, habrá logrado eludir el ataque metiéndose bajo tierra, y podrá moverse instantáneamente dentro del alcance del Hechizo.

Límite: Personal.

Polvo Cegador (*Onmyoji*)

Maestría: Genbu (Tierra) 30.

Coste: 6. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Invoca una brisa de arena brillante que ciega a sus oponentes de forma automática en un área de 5 metros de radio del lanzador. Las criaturas que se encuentren en la zona del conjuro quedan bajo Ceguera Parcial hasta finalizar la duración del mismo o hasta que salgan de ella. Aquellos que ataquen a distancia desde el exterior a quienes se encuentren dentro sufrirán el mismo efecto por el molesto brillo hasta que el Hechizo expire.

Límite: Zona. Concentración. Foco (Un puñado de arena).

Pies de Plomo (*Tatari*)

Maestría: Genbu (Tierra) 32.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Esta maldición provoca que la tierra atraiga a la víctima, incrementando sobrenaturalmente el efecto de la gravedad sobre ella. Esto provoca que su Ini y su Atletismo se reduzcan a la mitad y su puntuación de Movimiento se reduzca en 1 rango. Además, el Parámetro *Dinámico* triplicará su coste en Acciones.

Límite: Objetivo.

Pantano (*Onmyoji*)

Maestría: Genbu (Tierra) 35.

Coste: 7. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Convierte en un lodazal una superficie terrestre como puede ser tierra, asfalto, adoquines, piedra o similar en un radio máximo de 10 metros alrededor de un punto, obstaculizando el movimiento drásticamente.

Toda criatura en el área reduce su Movimiento en un rango, reduce su iniciativa a la mitad y pierde 1D a su Pozo. Los vehículos que entren en el lodazal pierden -20 puntos de Maniobrabilidad y reducen su Aceleración en -4, además de perder la mitad de su Velocidad actual.

Límite: Zona. Corto. Foco (Superficie afín).

Revitalizar (*Onkei*)

Maestría: Genbu (Tierra) 40

Coste: 8. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Invocando la bendición de Genbu mediante una serie de plegarias y rociando por encima de un objetivo vivo un puñado de arena, se le revitaliza (siempre que posea Alma) otorgándole 10PG temporales en su nivel *Magullado* y aumenta su Armadura Física y Balística en +3. Si es lanzado sobre una estructura, le proporciona +50PE o un Rango de Heridas *Magullado* y aumenta su Dureza o su Armadura +3. Si la estructura estuviera dañada, repararía 1D PE por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo del Lanzador. Los efectos de este Hechizo no son acumulables y el incremento es la primera cantidad sustraída al recibir daño.

Límite: Multiobjetivo. Foco (Un puñado de arena).

Oráculo de Tierra (*Otsuge*)

Maestría: Genbu (Tierra) 45.

Coste: 16. **Invocación:** 1 Asalto.



No es una buena idea molestar a un Komainu.

Alcance: Corto. **Duración:** Especial.

Efecto: Mediante el toque de un objeto personal de un individuo, el lanzador tiene una visión acerca de los sucesos importantes que le han acontecido al usuario durante un período no superior a 1 día por Potencia de Hechizo, siempre que este lo llevase encima. La visión, carente de sonido, será desde el punto de vista de la persona y hasta una distancia máxima de 5 metros de radio, quedando todo lo demás envuelto en una neblina. Las visiones aparecerán en la mente del invocador a toda velocidad, pudiendo este elegir un momento en particular para "vivirlo", entrando en trance como si estuviera allí, aunque durante ese tiempo en el que su consciencia estará en "el otro cuerpo" queda completamente indefenso. La duración del conjuro puede ir desde unos pocos asaltos (la sucesión de imágenes) a horas, si el personaje decide vivir varias escenas. Si el trance se rompe, el hechicero sufre una Retribución.

Límite: Personal. Foco (Un objeto personal del objetivo).

Vitalidad de Genbu (*Onkei*)

Maestría: Genbu (Tierra) 49

Coste: 10. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Proporciona una *Regeneración* a un objetivo igual a su RES durante tantos asaltos como la Potencia de Hechizo del lanzador.

Límite: Objetivo.

Guerreros Sagrados (*Kōmajutsu*)

Maestría: Genbu (Tierra) 50.

Coste: 10. **Invocación:** 4 Acciones.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea una unidad de resistentes Guerreros Sagrados de tierra que combaten cuerpo a cuerpo. La cantidad de guerreros es igual la Potencia de Hechizo. Los Guerreros son destruidos, volverán a reconstruirse hasta que expire la duración del Hechizo o hasta que todos sean eliminados, tras lo cual se convertirán en grava. Las estadísticas están en el *Capítulo XIII: Antagonistas*.

Límite: Convocación. Concentración. Foco (Tierra o piedra).

Mitigar Maldición (*Kagura*)

Maestría: Genbu (Tierra) 55.

Coste: 11. **Invocación:** 5 Minutos.

Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Reduce a la mitad los efectos de un Hechizo tipo *Tatari* sobre un objetivo vivo o sobre un objeto de elemento tierra (roca, tierra, arcilla, etc..) siempre que el invocador de la Maldición no supere la PH del hechicero en 5 puntos.

Límite: Objetivo.

Guardianes de Tierra (*Kōmajutsu*)

Maestría: Genbu (Tierra) 60.

Coste: 12. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Horas.

Efecto: Convoca dos perros-león llamados

Komainu o Shishi que se formarán a partir de la arena o piedras cercanas y defenderán ferozmente el lugar o la persona que se les asigne. A partir de ese momento, permanecerán inmóviles, y no efectuarán acciones agresivas a no ser que alguien actúe contra el objeto o persona designada o sean atacados. Las estadísticas de los *Komainu* se encuentran en el *Capítulo XIII*.

Límite: Convocación. Foco (Fuente de roca o tierra). Renovación.

Onda Sísmica (*Onmyoji*)

Maestría: Genbu (Tierra) 61.

Coste: 13. **Invocación:** 1 acción.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Invocando la energía de Genbu en su mano y golpeando el suelo con ella, el hechicero provoca una onda de choque que golpea a todo el mundo en un área lineal hasta el alcance del Hechizo por 2 metros de ancho. El seísmo derriba a todos los objetivos que no superen una PR de *Derribo*++. Aquellos abatidos quedarán aturridos de forma automática durante el siguiente asalto.

Límite: Área Ofensiva.

Marca de Atracción (*Tatari*)

Maestría: Genbu (Tierra) 65.

Coste: 13. **Invocación:** 3 Asaltos.

Alcance: Toque. **Duración:** Horas.

Efecto: Esta maldición marca a un objetivo con la energía del guardián, causando a partir de ese momento que todo ataque a distancia que se efectúe contra él dentro de una Zona de 20 metros de radio, ya sea de origen normal o sobrenatural, obtenga un +1D a la Tirada de Ataque. Además, cualquier proyectil que sea lanzado contra otro objetivo dentro de la zona del Hechizo, será afectado por la maldición si el lanzador del proyectil no supera una PR VOL15, y atacará a este en lugar de al objetivo original.

Los proyectiles desviados atacarán a la víctima de la maldición con un Efecto de ataque de 60+PH, los proyectiles afectados por un aura sobrenatural no podrán ser desviados por el *Tatari*.

Límite: Zona. Foco (Enterrar un objeto personal del objetivo). Renovación.

Fractura (*Onmyoji*)

Maestría: Genbu (Tierra) 70.

Coste: 14. **Invocación:** 1 Acción.

Alcance: Toque. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Crea una brecha en una estructura de piedra, tierra, ladrillo, asfalto o cualquier materia ligada al Elemento Tierra causando un daño igual al triple de la potencia de hechizo del lanzador ignorando Dureza o Armadura no sobrenatural.

Contra criaturas con PE, causó un daño de 5L4 Físico/Sobrenatural y *Agravante (menor)* sin PR; ignorando 10 puntos de Dureza o Armadura.

Límite: Objetivo.

Barrera de Tierra (*Kekkai*)

Maestría: Genbu (Tierra) 75.

Coste: 15. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Crea una cúpula de roca de hasta 1 metro de radio por Potencia de Hechizo con el hechicero en su centro, que protege a todo lo que hay en su interior, proporcionando una cobertura completa prácticamente impenetrable mediante métodos normales.

Posee 5PE por Potencia de Hechizo y dispone de una Dureza 10, con la excepción del Elemento Madera, que ignora dicha protección. La Barrera actúa como un *Kekkai* contra criaturas inmateriales, repeliéndolas con una FUE 20.

Límite: Personal. Concentración. Foco (Fuente de Tierra cercana).

Caparazón de Genbu (*Kekkai*)

Maestría: Genbu (Tierra) 76.

Coste: 14. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Encierra al objetivo en un recubrimiento pétreo que lo inmoviliza completamente si no es capaz de defenderse contra un ataque con Arma Sobrenatural. Para liberar al prisionero deberá romperse el caparazón, que posee 1PE por Potencia de Hechizo y una Dureza 15. Actúa como un *Kekkai* FUE 20 contra seres sobrenaturales. Desde el interior solo se podrán usar armas naturales o de pequeño tamaño.

Límite: Objetivo.

Impulsión Celestial (*Onmyoji*)

Maestría: Genbu (Tierra) 80.

Coste: 16. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Corto. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Este Hechizo provoca que la tierra misma se rebelde y se agite, elevándose en la forma de postes de piedra más o menos cilíndricos en un Área de 5 metros de radio, arrojando por los aires a todos los que se encuentren en ella. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural y todos aquellos incapaces de obtener una defensa exitosa (ya sea con la habilidad de combate adecuada o con la habilidad de Atletismo) que se encuentren en el Área recibirán un daño de 5L4 Físico y un efecto de *Derribo*+++.

Límite: Área ofensiva.

Temblores (*Onmyoji*)

Maestría: Genbu (Tierra) 85.

Coste: 17. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Medio. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Mediante el uso de este conjuro, el lanzador hace que la tierra en una zona de hasta 1 metro de radio por Potencia de Hechizo comience a estremecerse provocando temblores continuos hasta el final de su duración. Todos aquellos en el Área se verán bajo los efectos de las sacudidas que les obligarán a gastar 1 Acción por asalto o ser *Derribados* automáticamente sin PR. Todos los ataques a distancia de quienes se encuentren en la zona del Temblor se verán penalizados en -1D en Ataque y todas las demás Habilidades de combate sufrirán la pérdida de 1D en su Pozo de dados.

Las construcciones precarias pueden derrumbarse si se encuentran bajo los efectos de este Hechizo, sufriendo toda construcción no sobrenatural 3L2 de daño estructural por asalto, aplicando su Dureza de la forma normal. El hechicero no se verá afectado por su propio Hechizo, manteniéndose firme como si el terremoto no tuviera lugar.

Límite: Zona. Concentración.

Apresamiento (*Tatari*)

Maestría: Genbu (Tierra) 90.

Coste: 18. **Invocación:** 1 Asalto.

Alcance: Medio. **Duración:** Instantáneo.

Efecto: Al ejecutar este *Kidou*, el lanzador crea unos brazos pétreos que surgen del suelo, bajo el objetivo apresándolo, impidiéndole ejecutar acciones de movimiento. Los miembros de piedra atacan por Arma Sobrenatural al objetivo que, si no logra una defensa, será apresado y no podrá usar su movimiento ni gastar Acciones para mejorarlo, quedando bajo *Parálisis Parcial*. Los miembros pueden ser destruidos físicamente. Se considera que poseen 1PE por Potencia de Hechizo, una Dureza de 10 (con la excepción del Elemento Madera que la ignora totalmente) y una DP 90, y mantendrán su presa sobre la víctima durante un asalto por Potencia de Hechizo. Al terminar este tiempo ser desharán en inofensiva arena. Si los brazos que apresan un objetivo son destruidos, el Hechizo sobre ese objetivo finaliza. Cada asalto apresado es posible realizar una PR

FUE 20 para soltarse, aunque cada punto de fallo causará 1 punto de daño Físico. Un objetivo inmaterial es inmune a este Hechizo.

Límite: Multiobjetivo. Foco (Suelo de tierra o piedra).

Foco de Tierra (*Kagura*)

Maestría: Genbu (Tierra) 95.

Coste: 11. **Invocación:** 1 Hora.

Alcance: Corto. **Duración:** Décadas.

Efecto: Este ritual crea un nexo entre la energía de la Tierra y el Flujo de Almas, delimitando una zona de 10 metros por Potencia de Hechizo en la cual los conjuros *Guerreros Sagrados*, *Guardianes de Tierra*, *Campeón* o *Sepulcro Maldito* se renuevan de forma automática extrayendo el poder a través del foco que se encontrará en el centro del área.

Este Hechizo suele ser utilizado para crear guardianes permanentes en lugares que deben permanecer en secreto o resultar de difícil acceso, siendo común su uso al crear un *Sepulcro Maldito* para contener un mal ancestral. La ceremonia imbuye el amuleto con un nexo con el Flujo de Almas a través de la esencia de la Tierra. Si el amuleto es movido del lugar donde se encuentra, el Foco de Tierra se extinguirá hasta que sea devuelto a su lugar.

El Foco mantendrá tantos niveles de Maestría de Hechizos como la Potencia de Hechizo del lanzador multiplicada por 10, permitiendo superar la restricción de que nada más puede estar activo un mismo conjuro de *Kōmajutsu* a la vez solo para los hechizos de Elemento Tierra. Era muy común su uso en lugares prohibidos, como protección contra los ladrones de tumbas o de invasores de recintos sagrados, por lo que muchos siguen activos en la actualidad.

Límite: Zona. Foco (Un amuleto de piedras preciosas o semipreciosas, al menos 10 lanzadores, un agotador ritual de 24 horas de duración). Renovación. Ritual.

Sepulcro Maldito (*Kagura*)

Maestría: Genbu (Tierra) 100.

Coste: 20. **Invocación:** 1 minuto.

Alcance: Corto. **Duración:** Meses.

Efecto: Encierra una maldición, un *Ayakashi* o cualquier entidad espiritual en una caverna, pozo o tumba, siempre que su POT no supere el doble de la Potencia de Hechizo y falle una PR VOL contra la Potencia de Hechizo. Una vez encerrado en el interior, el mal quedará inerte, aunque podrá ejercer cierta influencia en los alrededores inmediatos mediante sueños o mensajes, si es que dispone de poderes para hacerlo. Si la tumba es abierta, la maldad será liberada. Es muy común apostar guardianes (*Campeón*, *Guardianes de Tierra* y *Guerreros de Tierra* suelen ser los más comunes, aunque otras criaturas pueden ser apostadas como tales) o poner trampas en estos lugares. El *Sepulcro* es creado antes de introducir a la entidad u objeto maldito. Se dice que este Hechizo proviene de una versión creada por un legendario sabio conocido como el Anciano, que permitía crear el *Sepulcro* en un sarcófago de piedra.

Límite: Zona. Foco (Una caverna natural o una tumba construida en un Foco de Tierra). Renovación.

HECHIZOS DE MADERA

Requisito: Con. *Kidou Inari*

Salvoconducto (*Kekkai*)

Maestría: Inari (Madera) 5.

Coste: 1. **Invocación:** 5 Acciones.

Alcance: Foco. **Duración:** 24 Horas.

Efecto: Permite ignorar los efectos de un *Kekkai*

aliado mientras se cumplan los dos siguientes requisitos: que esté activa la duración del encantamiento del muñeco y que el usuario lo lleve encima. Un mismo lanzador puede crear uno o más salvoconductos con el mismo conjuro, estando limitado únicamente en que la suma del Sello o POT sobrenatural de las criaturas no superen su Potencia de Hechizo. Además, el lanzador del Hechizo ha de tener permiso del lanzador o la persona que renueve el Kekkai en cuestión para que el Hechizo funcione. Es común que los templos posean un Guardián de las Puertas que pueda lanzar este Hechizo.

Límite: Personal. Foco (Un muñeco de madera o paja, un lazo rojo con la sangre o el cabello del objetivo).

Shirobi (Luz blanca) (Kagura)

Maestría: Inari (Madera) 10.

Coste: 2.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Este Hechizo permite al invocador inundar una zona de luz radiante. A todos los efectos se considerará Luz Solar y aquellas criaturas que posean una Debilidad contra ella se verán afectados por la misma. *Shirobi* suprime los efectos del Hechizo de Vacío *Kurobi* (*Kyomu 20*) durante su Duración. Además revigoriza las plantas y flores ordinarias, devolviéndoles su lozanía. Puede usarse como Foco (Luz Solar).

Límite: Zona (Corto). Foco (Flores o un puñado de semillas).

Mente de Zorro (Onkei)

Maestría: Inari (Madera) 15.

Coste: 3.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Minutos.

Efecto: Permite al lanzador inundar su mente o la de otros con energía elemental que la insensibiliza contra las influencias externas, extendiendo una protección mental a los objetivos otorgándoles la consideración de criatura sobrenatural para resistirse a las habilidades de Posesión y los poderes de Control Mental o Emocional, si se lanza a un objetivo con desarrollo sobrenatural ganara un +2 PR contra estos efectos.

Límite: Multiobjetivo.

Repulsión Vital (Kekkai)

Maestría: Inari (Madera) 20.

Coste: 4.

Invocación: 4 Acciones.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Crea una zona de hasta 10 metros de radio por Potencia de Hechizo que obliga a abandonarla de forma inmediata tanto a los seres humanos ordinarios sin conocimiento de lo sobrenatural como a los animales, entrenados o no. Las criaturas controladas no serán afectadas por el conjuro. Este Hechizo es muy útil para evacuar una zona antes de un enfrentamiento con oponentes sobrenaturales.

Límite: Zona.

Tumba de Rosas (Kōmajutsu)

Maestría: Inari (Madera) 25.

Coste: 5.

Invocación: 1 Asalto.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Insuflando una gran cantidad de energía Elemental Madera, el lanzador provoca un crecimiento exagerado de la vegetación circundante, convirtiendo las plantas en zarzas y flores espinosas que hieren a cualquiera que se mueva a través de ellas. El Área afectada es de hasta la mitad de la Potencia de Hechizo en metros de radio. Cualquiera que se mueva en su interior reducirá su Movimiento en un rango y sufrirá un Estado Alterado de *Hemorragia+*. La Armadura no protege contra las rosas vampiro. Las flores



invocadas son blancas y van cambiando su tonalidad según se alimentan de la sangre de las víctimas, de las que solo quedarán los huesos. Al término del Hechizo, las flores dejarán de consumir sangre, pero permanecerán arraigadas al lugar, permaneciendo vivas si las condiciones medioambientales lo permiten. Los cortes que producen las zarzas pueden destruir sin ningún problema los neumáticos de un vehículo que entre en el área, así como atravesar finas capas de metal, además de afectar incluso a criaturas inmateriales como espíritus o demonios. El invocador es inmune. La *Tumba de Rosas* puede ser usada como foco para Hechizos de Madera.

Límite: Zona. Foco (Vegetación cercana o un puñado de semillas).

Petalos de Viento y Trueno (Kagura)

Maestría: Inari (Madera) 30.

Coste: 6.

Invocación: 2 Acciones.

Alcance: Corto.

Duración: Instantáneo.

Efecto: El hechicero crea una brisa perfumada que mece una infinidad de pétalos hacia el objetivo. El viento es venenoso y provoca alucinaciones al objetivo si impacta con una tirada por Arma Sobrenatural. Causa un daño de 3L2 Elemental Madera provocando *Envenenamiento+* además, si es afectado, este sufrirá automáticamente el Estado Alterado de *Alucinaciones* mientras se encuentre bajo *Envenenamiento*. No es necesario respirar el gas para sentir sus efectos, ya que afecta a la esencia espiritual de las criaturas.

Límite: Objetivo. Foco (Una flor).

Furia Solar (Onmyoji)

Maestría: Inari (Madera) 31.

Coste: 7.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Instantáneo.

Efecto: El hechicero lanza un haz de luz con su dedo índice, causando un daño 3L2 Elemental Madera (Luz Solar) con efecto de *Incineración+* en lugar de *Disipación*. Si el Defensor posee vista, sufrirá Ceguera Parcial al defenderse contra este Ataque.

Límite: Objetivo. Foco (Luz Solar).

Kitsune (Kōmajutsu)

Maestría: Inari (Madera) 33.

Coste: Especial.

Invocación: 1 minuto.

Alcance: Medio.

Duración: Días.

Efecto: Este Hechizo crea un contrato con un poderoso Yōkai Kitsune en forma de un travieso zorro blanco de 3 colas a Maestría 33 y llegando hasta 9 colas a Maestría 99 (una por cada 11 de maestría), de naturaleza caprichosa que servirá al invocador. El Kitsune posee tanto voluntad como personalidad propia, aunque obedecerá a su convocador. Su poder se modificará dependiendo de la Maestría que se emplee a la hora del lanzamiento que puede variar entre 33 y 99, dentro de los límites del hechicero a tal efecto. Sin embargo, una vez lanzado un nivel superior (por ejemplo Maestría 55), nunca podrá volver a hacerse a un nivel inferior. El coste de este *Kōmajutsu* es de 5 puntos de poder por cola y 1PF por cada 3 colas o fracción. El Kitsune puede comunicarse de forma empática con su invocador

siempre que se encuentre dentro del alcance del Hechizo. Para ver las estadísticas del Kitsune puedes consultar el *Capítulo XIII: Antagonistas*.
Límite: Convocación. Foco (Un pequeño saquito de tela con un puñado de semillas de trigo)
Renovación.

Arco Espiritual (Kagura)

Maestría: Inari (Madera) 35.

Coste: 7.

Invocación: 1 Hora.

Alcance: Toque.

Duración: Horas.

Efecto: Encanta un objeto de tamaño pequeño, normalmente un símbolo religioso de alguna clase, para que a una orden del lanzador se transforme en un arco de energía espiritual que utilizará todas las reglas y funcionamiento de un arco normal (1L2), aunque el usuario puede emplear su VOL en lugar de su FUE para todos sus cálculos de daño si se usa como un arma. Utiliza 1 punto de Ki y 1 Acción Pasiva para crear cada flecha, siendo su daño Sobrenatural Elemental Madera (que cuenta además como Luz Solar) causando *Disipación* (por 1 punto de Ki extra causa *Disipación+*). Convocar o desconvocar el arco cuesta 1 Acción Pasiva. Si el foco es destruido, el Hechizo finaliza. El Arco Espiritual puede ser disparado por la habilidad de Arma Sobrenatural como si se tratara de un ataque con hechizo que causa un daño de 3L2. Si se hace de esta forma, es posible emplear el Parámetro *Sobrecarga*.

El ritual requiere una hora de meditación frente al objeto foco del Hechizo, que pasará a considerarse un objeto Sobrenatural hasta que expire la duración del Hechizo. El Alcance del Arco Espiritual es como el de un Hechizo con alcance Medio y un Kekkai detiene sus proyectiles. Un *Usuario de Kidou* ganará *Favorito* con el Arco Espiritual.

Límite: Personal. Foco (Un símbolo religioso de tamaño pequeño). **Renovación.** Ritual.

Oráculo de Madera (Otsuge)

Maestría: Inari (Madera) 40.

Coste: 16.

Invocación: 1 Minuto.

Alcance: Toque.

Duración: Instantáneo.

Efecto: Tocando un árbol foco, este conjuro permite hacerle una pregunta sobre algo que haya ocurrido en las inmediaciones cercanas del mismo. Si tiene alguna información, responderá mediante una visión en blanco y negro y sin sonido, que recreará con una serie de flashes los sucesos acontecidos, que tienen que haber tenido lugar en un período máximo de 1 año por PH. Si el espíritu del árbol no hubiera presenciado nada, no habrá respuesta. La visión mantendrá al invocador en trance mientras tiene lugar, aunque este puede romper el contacto cuando quiera, terminando la comunicación en el acto.

Límite: Personal. Foco (Un árbol sano). **Trance.**

Ascensión de Almas (Otsuge/Kagura)

Maestría: Inari (Madera) 45.

Coste: 20.

Invocación: Especial.

Alcance: Corto.

Duración: Minutos.

Efecto: Es un ritual tan poderoso como peligroso. Debe de ser realizado al lado de un río, junto o sobre un puente, en una noche con luna (cualquier noche que no sea luna nueva). Para ejecutarlo, se ha de derramar sake en el río como ofrenda a su espíritu guardián para suplicarle que permita abrir el acceso al mundo espiritual representado por el puente. Son necesarias unas ropas rituales con una serie de símbolos cabalísticos y la Invocación se efectúa mediante un baile Miko Kagura de una duración aproximada de 10 minutos (una antigua danza con unos abanicos). Cada minuto de danza proporciona una probabilidad del 5% de que

el Kidou surta efecto, estando limitado por la Potencia de Hechizo (en porcentaje).

Durante la duración del ritual, se considerará que el lanzador está bajo el efecto de Trance, con lo que no podrá defenderse de los ataques, por lo que es común que haya supervisores encargados de mantener una barrera espiritual y proteger a la Miko de cualquier posible agresión. Al finalizar el baile, el espíritu aparecerá caminando por encima del agua y será visible para todos los participantes, pudiendo comunicarse de forma normal y responder a preguntas.

Este Hechizo es tan arriesgado que está totalmente prohibido ejecutarlo sin supervisión o permiso de un superior, ya que se usa para llamar al espíritu de una persona muerta que aún vague por la tierra de los vivos, pero no proporciona ningún control sobre el espíritu que podrá mentir, no contestar a las demandas o, en el caso de tratarse de un Ayakashi poderoso, podría verse atraído y tentado de asesinar a los presentes. Al finalizar la conversación, que ha de ser antes del amanecer, el invocador podrá mostrarle el camino hacia el mundo de los muertos (el Flujo de Almas) siendo decisión del espíritu si cruza o no.

En cuanto a los peligros, durante el baile es posible atraer todo tipo de entidades espirituales malignas, atrayendo automáticamente a los Ayakashi que se encuentren en las inmediaciones como si se tratara de un faro espiritual. Por cada minuto de danza, el Director de Juego lanzará 1d10 y un resultado de 0 significará que ha atraído a una de estas criaturas, siendo más poderosas las criaturas a más cantidad de 0. El Director de Juego decidirá la magnitud exacta del encuentro. Si la danza es interrumpida, el lanzador sufrirá un efecto de Retribución.

También puede usarse para efectuar exorcismos sobre personas u objetos malditos, siempre que la Potencia de Hechizo utilizada para la maldición no supere 35 y puedan ser llevados al lugar de la ceremonia. Si se usa para esto y el espíritu del objeto es un Ayakashi enfadado, solo servirá para hacerlo salir, teniendo que enfrentarse a él. Este es considerado uno de los rituales más bellos creados por los Onmyoji, al que profesan un respeto reverencial.

Límite: Personal/Objetivo. Foco (Un puente por el que pase un río, una noche con luna, sake y un objeto perteneciente al alma invocada cuando vivía. Una ofrenda de incienso también es apreciada aunque no necesaria). Ritual (Baile de 10 minutos). **Trance.** Ritual.

Espíritu Benefactor (Onmyoji)

Maestría: Inari (Madera) 50.

Coste: 10.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Especial

Efecto: Este Hechizo incrementa la capacidad de curación de un individuo voluntario con Alma, haciéndole recuperar una cantidad de Puntos de Golpe igual al Alma del invocador por minuto, una vez por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo, teniendo lugar la primera inmediatamente finalizada la Invocación.

Mientras el Espíritu Benefactor está en activo, los penalizadores por heridas o *Dolor* no se aplicarán al objetivo.

Límite: Objetivo. Concentración.

Maldición (Tatari)

Maestría: Inari (Madera) 55.

Coste: 11.

Invocación: 10 Minutos.

Alcance: Corto.

Duración: Días.

Efecto: Este es un Hechizo que maldice al objetivo, provocándole severas molestias que pueden ser utilizadas para coaccionar o torturar

a sus víctimas, por lo que no está bien visto en la sociedad Onmyoji, aunque otras cábalas lo consideran muy útil. Los requisitos para ejecutar este *Tatari* son disponer de los focos, efectuando el ritual, clavando uno de los muñecos en un tronco de árbol de al menos 20 años de edad y que el blanco se encuentre a una distancia máxima de 1 kilómetro por Potencia de Hechizo, pudiéndole causar diversos Estados Alterados mediante la manipulación del otro muñeco (que requiere 2 Acciones).

Una vez completado el ritual, el usuario podrá causarle *Parálisis parcial* (un miembro) o cualquiera de los siguientes Estados Alterados permanentemente (pasar una PR no evita ser afectado al siguiente asalto): *Dolor+*, *Ceguera+*, *Aturdimiento+* o *Euforia+*. Si uno de los muñecos es destruido, la maldición se rompe.

Límite: Objetivo. Concentración (usando el foco). Foco (Dos muñecos de madera o paja, un lazo rojo con la sangre del objetivo y un cabello u objeto de cierto valor sentimental para él). Ritual.

Ensoñamiento (Kagura o Tatari)

Maestría: Inari (Madera) 60.

Coste: 12.

Invocación: 1 Asalto.

Alcance: Medio.

Duración: Asaltos.

Efecto: Este Hechizo crea un área de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo en la que los seres vivos son afectados por un misterioso ensoñamiento que dificulta sus procesos mentales, tal y como si estuvieran drogados.

Existen dos versiones posibles a la hora del lanzamiento *Kagura* y *Tatari*:

Ensoñamiento (Kagura): Aquellos que se encuentren en la zona de efecto sin capacidades sobrenaturales o sin desarrollo sobrenatural caerán inconscientes (3d10 minutos), y si no superan una PR MEN20 estos no recordaran ningún suceso de carácter sobrenatural en un periodo de 24 horas antes de caer inconscientes. **Ensoñamiento (Tatari):** Aquellas criaturas vivas y con mente que se encuentren en la zona de efecto sufriran de forma automática *Debilidad* y *Alucinaciones* y además su Iniciativa se reducirá a la mitad. Todos los efectos duran hasta abandonar la zona.

Límite: Zona (Corto).

Fortuna (Onkei)

Maestría: Inari (Madera) 65.

Coste: 13.

Invocación: 10 Minutos.

Alcance: Corto.

Duración: Horas.

Efecto: Este Hechizo proporciona una fortuna sobrenatural al lanzador, modificando las probabilidades a su favor durante la duración del mismo. La suerte jamás le sonreirá en cuestiones de bienes materiales pero, a cambio, podrá sumar o restar un total de 1 punto por Potencia de Hechizo repartido como quiera al efecto de cualquier tirada que realice durante la duración del Hechizo, con un máximo de +10 por tirada, dentro de los límites de la habilidad. Esta bonificación solamente podrá afectar los resultados que impliquen algo en el destino del personaje, pero no si influye en los de otros. Por ejemplo, no puede ser utilizado para atacar a alguien o ganarle a las cartas, pero sí para defenderse de un ataque u obtener un éxito en una tirada de habilidad. No es posible obtener un resultado de Éxito Crítico mediante la manipulación de los resultados.

Una vez consumida la totalidad de la puntuación modificable, el Hechizo termina automáticamente. Este Hechizo solo puede lanzarse si el invocador se encuentra bañado por la luz del sol.

Límite: Personal. Foco (Luz Solar).

Corriente Vital (Onkei)

Maestría: Inari (Madera) 69.

Coste: 14.

Invocación: 1 Acción.

Alcance: Corto.

Duración: Instantáneo.

Efecto: Mediante este Hechizo, el invocador puede sacrificar parte de su energía interior para crear una oleada de fuerzas revitalizadoras que beneficien a sus aliados. Por cada PF que el invocador consuma, los objetivos elegidos regenerarán 1D PG y eliminarán uno de los Estados Alterados que les aquejen. El hechicero no se verá beneficiado por los efectos del conjuro. **Límite:** Multiobjetivo. Foco (Sacrificar PF).

Empalar (Onmyoji)

Maestría: Inari (Madera) 70.

Coste: 14.

Invocación: 3 Acciones.

Alcance: Corto.

Duración: Instantáneo.

Efecto: Este conjuro hace que una gran cantidad de raíces entrelazadas salgan del suelo con una fuerza increíble, empalando a todos los objetivos en un área de 5 metros de radio, causándoles un daño de 3L3 Físico y que causa *Hemorragia+++*. El ataque se efectuará por Arma Sobrenatural. **Límite:** Área ofensiva. Foco (Vegetación cercana).

Barrera Espiritual (Kekkai)

Maestría: Inari (Madera) 75.

Coste: 15.

Invocación: 1 Asalto.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Crea una burbuja espiritual que se expande rápidamente hasta su alcance máximo, expulsando a todos los Ayakashi del interior del área de la barrera, que serán arrojados fuera del área de efecto como si intentasen atravesar un Kekkai de FUE20, recibiendo 3L3 de daño Sobrenatural/Físico si no logran evitarlo. Las habilidades de un Ayakashi de POT inferior a la Potencia de Hechizo no afectarán el interior de la barrera, a no ser que el espíritu sea capaz de atravesarla. Solo los Shinigami y Obaké son capaces de devorar un Kekkai de estas características. Los Yorei y Ayakashi son incapaces de hacerlo. **Límite:** Área ofensiva. Concentración.

Movimiento Espiritual (Onmyoji)

Maestría: Inari (Madera) 80.

Coste: 16.

Invocación: 1 Asalto.

Alcance: Corto.

Duración: Asaltos.

Efecto: Este Hechizo permite entrar y salir rápidamente del plano material al plano espiritual, en el cual un personaje se mueve con mucha más rapidez, permitiéndole usar su movimiento

como Movimiento Instantáneo (con los mismos límites que el poder Akuma del mismo nombre) e incrementa su Movimiento en 1 punto por cada 10 puntos de Potencia de Hechizo.

Para los espectadores, el movimiento será algo fugaz, como si se teleportara. Además, si lo desea, se considerará en *Carga++* para su primer ataque por asalto con un arma cuerpo a cuerpo aunque no posea el Parámetro. **Límite:** Personal. Concentración.

Brújula (Otsuge)

Maestría: Inari (Madera) 85.

Coste: 34.

Invocación: 10 Minutos.

Alcance: Especial. **Duración:** Horas.

Efecto: Mediante un complicado ritual, que invoca la ayuda de las Fortunas, es posible crear una brújula de madera con la capacidad de localizar los lazos espirituales o conexiones simpáticas de una persona que se encuentre bajo los efectos de un Hechizo Tatarí. De esta forma, la brújula señalará la dirección exacta en la que se encuentra el foco de la maldición. Por supuesto, si este se encuentra protegido de los Otsuge por algún medio, la brújula no se moverá. Si el foco es trasladado, la brújula señalará la nueva localización del mismo. **Límite:** Objetivo (el foco). Foco (Una brújula de madera de cerezo, una ofrenda de trigo y un cabello de la persona maldita). Renovación. Ritual.

Santuario (Kekkai)

Maestría: Inari (Madera) 90.

Coste: 18.

Invocación: 30 Minutos.

Alcance: Corto. **Duración:** Asaltos.

Efecto: Aísla un recinto de 1 metro de radio por Potencia de Hechizo de cualquier influencia sobrenatural, sea o no material, impidiendo el paso a cualquier criatura con capacidades sobrenaturales. También bloquea cualquier poder de una magnitud de 6 niveles de Sello o menos, 6 puntos de Bioenergía o menos, Rikajutsu de un coste de Ki de 30 o menos, o Kidou de una Maestría 99 o menos.

Los Onmyoji usan esta barrera comúnmente como prisión o como zona de seguridad para humanos, que no suelen saber lo que ocurre ya que no pueden percibirla. Los oráculos fallan automáticamente con criaturas que estén dentro del Santuario y cualquier lanzador puede abrir una puerta de acceso para entrar o salir del mismo, pudiendo mantenerla abierta el tiempo

que desee. Si el Trance del invocador se rompe, el Santuario desaparece de inmediato.

Límite: Zona. Foco (Al menos 4 Lanzadores). Renovación, Trance.

Ocultar Senda (Kekkai)

Maestría: Inari (Madera) 95.

Coste: 19.

Invocación: 2 Horas.

Alcance: Corto.

Duración: Meses.

Efecto: Este conjuro oculta a los ojos de los demás la existencia de un lugar o un objeto de unas dimensiones no superiores a 1 metro de radio por Potencia de Hechizo, siendo imposible para estos darse cuenta de su presencia. Es posible imponer unas reglas para localizar el lugar y que alguien que cumpla esas condiciones pueda explicar a otros cómo hacerlo; también es posible guiar a otros sin explicarles la forma de llegar, con lo que si los invitados dejan el lugar y posteriormente intentan encontrarlo, necesitarán una PR MEN25.

Normalmente, el lugar es visible durante unos segundos en la puesta de sol, apareciendo como una imagen difusa que ríela. Los oráculos fallan automáticamente al intentar localizar un objeto o un lugar guardado por este Hechizo. Si los lanzadores mueren, el Hechizo no podrá ser renovado.

Es posible emplear múltiples lanzamientos simultáneos para crear zonas de ocultación de mayor tamaño, lo que requerirá contar con un buen número de hechiceros.

Límite: Zona. Foco (Al menos 4 Lanzadores). Renovación.

Sellar el Mal (Kagura)

Maestría: Inari (Madera) 100.

Coste: 20.

Invocación: 1 Minuto.

Alcance: Corto.

Duración: Meses.

Efecto: Encierra una maldición, un Ayakashi o cualquier entidad espiritual en un árbol, siempre que sus Puntos de Poder actuales no superen 1 punto por Potencia de Hechizo y falle una PR VOL30. Una vez encerrado en el interior, el mal quedará inerte, aunque podrá ejercer cierta influencia en los alrededores inmediatos mediante sueños o mensajes, si es que dispone de poderes para hacerlo. Si el árbol es destruido, la maldad quedará liberada.

Límite: Objetivo. Foco (árbol sano de al menos 100 años, clavos, cuerdas y unos sutras determinados). Renovación.

OTROS TIPOS DE KIDOU

Existen otros tipos de Kidou, como el Sanctus de la Ordo Exorcista, el Madou de los 5 Kami Oscuros o los Hechizos que han creado los Akuma en los siglos que llevan entre nosotros.

Si el Director de Juego así lo decide, los personajes jugadores podrán acceder también a dichas listas, siempre que cumplan los requisitos, aunque se recomienda encarecidamente que se considere en qué tipo de campaña se van a emplear, ya que muchos de los Hechizos de Madou están pensados para seres sin escrúpulos y podrían afectar al comportamiento del grupo en general.

Toda la información referente a ellos se encuentra en la Sección del Director de Juego.

Además, hay personajes no jugadores que poseen ciertas clases de magia o rituales que permiten crear diversos efectos muy importantes para el juego, como Kekkai que ocultan edificios o incluso ciudades enteras a la vista de los humanos o los repelen de ciertas zonas, puertas que permiten desplazarse de un lugar a otro (como el *Abenobashi*), hechizos que permanecen activos a lo largo de siglos, objetos mágicos, encantados o malditos y un sinnúmero de artefactos y curiosidades varias. Todos ellos serán descritos en profundidad en futuros suplementos.

SECTAS AKUMA

No es raro que los Akuma con capacidades hechiceras dediquen tiempo en adiestrar discípulos humanos a los que utilizar para sus planes o con la intención de que respalden sus hechizos en momentos de necesidad.

Estos sectarios se convierten en fanáticos que, a no ser que tengan inclinaciones nihilistas, no comprenden las implicaciones de los planes demoníacos, no viendo más allá del objeto de su adoración o de su sed de poder.

Las sectas Akuma son terribles quebraderos de cabeza para las Agencias, pues conocen medios para recuperar las energías de los demonios muertos que no hayan sido asimilados por otros Akuma o cualquiera de las facciones, reencarnándolos en Akuma menores que usan como servidores. Además, un hechicero es mucho más difícil de detectar que un demonio, pudiendo moverse entre la Humanidad sin problemas, infiltrándose donde los demonios no pueden y atravesando incluso las barreras más poderosas.

Además, no es raro que tengan contratistas entre sus líderes y Akuma de mayor o menor poder para ayudarles si sus planes son lo suficientemente ambiciosos. Por ello, los jugadores nunca jamás deberían de subestimarlos por ser "simples humanos".

CAPÍTULO VII

ALMA Y SELLO



- ¡¡Trillizas, tío, trillizas!! No estaba tan excitado desde la vez que me lo hice con aquellas gemelas austríacas.

Ed no estaba de humor para aguantar otra vez a Michael hablando de sus ligues. Ya llevaba algo más de un año en la Agencia y cada vez se encontraba más incómodo con su posición de líder de su célula. Todas esas misiones habían creado una fuerte camaradería entre ellos y, para sorpresa suya, había empezado a pensar en Crystal como algo más que una compañera. La Esper, educada para ser fría y calculadora, no parecía haberse dado cuenta y, dado que la Agencia no veía con buenos ojos las relaciones entre operativos, no se atrevía a confesarle esas emociones que crecían en su interior. Un sentimiento de culpa le reconcomía las entrañas, porque aún soñaba con Amy y Eddie por las noches, aunque sabía que nunca podría volver a verlos. ¿Acaso era un pecado intentar encontrar a alguien con quien compartir su soledad?

- No, no lo es – dijo una voz en su mente –. Solo es... humano.
- Nadie ha preguntado tu opinión – respondió mentalmente Edward al demonio que habitaba en su cuerpo.
- Nunca lo haces pero ¿sabes una cosa? - la voz del Akuma pasaba de lástima a complicidad -. Puedo sentir tu soledad. Nadie te comprende como yo lo hago. Después de todo estás solo y lo único que quieres es dejar de estarlo. Estoy contigo en eso. Tal y como lo veo tienes que decidir...
- No hay nada que decidir, demonio.
- ...decidir entre la Esper o largarte con tu familia y que le den a la Agencia. – dijo la voz en tono cómplice
- ¿Te gustaría, verdad? Estás esperando que deje de controlar mis emociones para hacerte con mi cuerpo. Nunca lo conseguirás, sé lo que harías si te dejara libre.
- “Sé lo que harías si te dejara libre” – dijo el Akuma imitando burlón la voz de Ed –. Nunca sabes nada. ¿Sabes lo que me gustaría saber a mí? ¿Te acuerdas de Lázzaro Pieronni? ¿Qué estará haciendo? ¿Cuántos muertos llevará desde que lo dejaste escapar? ¿Cuántas familias habrá roto por tu debilidad?

Edward odiaba cuando su oscuro pasajero hacía eso. Usar sus dudas y sus fracasos para minar su confianza. En su primera misión, en Polonia, su célula se había enfrentado a los tres demonios. Sus compañeros se ocuparon de los otros dos y él había perseguido a Pieronni hasta acorralarlo. Entonces había cometido un error terrible. Intentó razonar con aquella criatura, esperando que todavía quedase un ser humano dentro, en alguna parte. Le instó a luchar contra el demonio en el nombre de su familia.

Nunca podría olvidar la expresión cruel de sus ojos mientras le respondía que siempre estaban con él, porque el humano los había devorado mientras “él” disfrutaba de su alma. Sabe Dios que nunca había odiado a nadie como a aquel monstruo, y eso estuvo a punto de destruirlo. Lleno de ira, alimentó sin darse cuenta a su propio Akuma interior, liberando el Sello y sintiendo aquel poder embriagador brotando de todos los poros de su cuerpo. Por suerte, Crystal le llamó por el comunicador para confirmar su situación, devolviéndolo a la realidad. Haciendo acopio de toda su fuerza de voluntad, encerró a la odiosa criatura y al abrir los ojos, jadeando por el esfuerzo realizado, comprobó que aquello en que se había convertido Pieronni había huido mientras él había estado a punto de perder el control. Desde ese día comprendió a lo que se enfrentaba, en lo que se podía convertir. No se lo había dicho a nadie pero desde entonces podía oírle farfullar desde un rinconcito de su cabeza, aconsejándole, animándole, amenazándole, esperando su oportunidad.

Un grito le sacó de su ensimismamiento.

- ¡Aaaaarggg! Joder, ¿estás loca o qué? – gritaba Michael mientras se sujetaba su mano congelada por la muñeca.
- La próxima vez sabrás que “quita esa mano de ahí o la perderás” va en serio – le respondió Crystal en tono neutro, aunque había algunos matices casi imperceptibles en su voz y en la manera en que refulgían sus ojos azules que indicaban que estaba verdaderamente furiosa.

Con un suspiro, Ed se encogió de hombros y se dispuso a poner paz. Un fugaz pensamiento se deslizó furtivamente en su mente. Puede que su demonio interior estuviera en lo cierto y que con el tiempo suficiente, era probable que la voz de su mente llegara a deprimirlo lo suficiente como para lograr lo que buscaba.

Qué lástima que con sus compañeros a su alrededor, las probabilidades de que dispusiera de él eran inexistentes.



“El alma es el recipiente con el que se mide la eternidad.”

Abe no Seimei, fundador de la Orden de los Cinco Templos.

Todos nosotros nos consideramos parte de la Humanidad, pero hay una pregunta cuya respuesta deberíamos conocer. ¿Qué es lo que nos hace humanos? ¿Nuestra capacidad para comunicarnos? ¿Quizá el poder expresar nuestros sentimientos? ¿Y cuándo dejamos de serlo? Es un concepto difícil de definir, ¿no es cierto? Complicado y a la vez tan simple.

En el presente Capítulo vamos a centrarnos en esta noción.

QUÉ ES EL ALMA

El Alma es una puntuación que representa la individualidad y el espíritu de un personaje. Es aquello que lo hace humano, un compendio de sus virtudes y defectos, su libre albedrío. Un personaje puede ser humano aun cuando su comportamiento sea el más desequilibrado del mundo, solamente porque sigue conectado con el Flujo de Almas. A mayor sea su puntuación en Alma, mayor será su conexión con el mundo, más elevada su capacidad de empatía y más beneficios obtendrá de ello.

Todos los personajes comienzan con una puntuación de Alma de 10, que representa el máximo equilibrio espiritual que posee un ser humano. Los personajes Akuma y los Onmyoji pueden ver reducida esa cantidad cuando pierden el control del demonio que les proporciona sus poderes; cada punto que pierdan hará más fuerte la influencia del Akuma, al cual le será cada vez más fácil liberarse del control de su anfitrión. Por supuesto, al cuantificar la humanidad de un individuo, cualquiera puede mermar el valor de Alma cometiendo actos que vayan en contra de la moral humana.

La puntuación de Alma proporciona una serie de beneficios:

- El Alma proporciona bono de Alma/2 para atravesar un Kekkai.
- Los personajes que poseen Alma recuperan de forma pasiva tantos puntos de su Fuente de Poder por hora como su puntuación.
- Ciertos hechizos solo funcionan sobre aquellas criaturas que poseen Alma, al igual que otros solo lo hacen sobre aquellos entes que carecen de ella.



PÉRDIDAS DE ALMA

Perder Alma es algo traumático para un personaje, ya que comienza a alienarse de su condición humana. Cuanto más baja sea dicha cifra, más posible será que el individuo en cuestión empiece a comportarse de una forma extraña, pues cada vez poseerá menos empatía. Es muy raro que el Alma de una persona baje por debajo de una puntuación de 5 excepto por causas sobrenaturales o que se trate de un psicópata descerebrado.

Cada vez que un personaje efectúe algún acto que vaya en contra de la naturaleza humana, deberá hacer una PR VOL a decidir por el DJ. Puede usarse la **Tabla 37: Pérdidas de Alma** como base. Si el personaje posee la puntuación en Frialdad requerida no deberá hacer dicha PR. Una vez un personaje ha perdido puntos de Alma, aplicará un bono a la tirada igual al número de puntos perdidos.

TABLA 37. PÉRDIDAS DE ALMA

PR	Frialdad	Acto Requerido
5	50	Herir inocentes o torturar sin motivo
10	100	Herir o torturar por diversión (o alimentarse)
15	150	Matar o permitir asesinatos de inocentes
20	200	Asesinatos múltiples de inocentes
25	250	Masacres demenciales sin sentido

En cuanto un personaje llega a Alma 5, estas tiradas dejarán de ser necesarias y el personaje no volverá a perder Alma por este concepto, a no ser que haga algo tan horrible que solo un monstruo sería capaz de ejecutar. Como podrás imaginar, la mayor parte de los agentes de los servicios secretos, asesinos a sueldo y los criminales violentos poseen una puntuación de Alma menor que la de un humano común o una alta puntuación en Frialdad.

Quando la puntuación de Alma de un personaje Akuma u Onmyoji baje de 5, se encontrará continuamente bajo el riesgo de perder el control. Su puntuación en Sello aumentará en 1 de forma permanente, pero cada vez que obtenga un resultado de Malas Noticias en cualquier tirada mientras está usando sus poderes, el Akuma intentará romper el control de inmediato, considerándose que el jugador habrá forzado el Sello en tantos niveles como el doble de los Sellos que tenga girados en ese momento. Con un Alma tan baja, cada vez que use sus poderes podría ser la última. Y tanto para la Agencia como para los Onmyoji, alguien que esté bordeando el límite debe de ser vigilado. Por eso, cualquier agente que demuestre un aumento de su poder de una forma inexplicablemente rápida será sometido a supervisión.

Si el Alma llega a 0, el espíritu del personaje habrá sido devorado por el Akuma, que pasará a tomar el control de su cuerpo, llevándolo hasta la transformación final, convirtiéndose en un Akuma verdadero y quedando bajo el control del Director de Juego, pudiendo volverse contra sus propios compañeros. Esto puede desembocar en una batalla campal o convertirse en una peligrosa subtrama, pues el demonio poseerá buena parte de sus recuerdos.

El peor enemigo es quien una vez fue el mejor de los amigos.

TRASTORNOS

Quando un personaje pierde puntuación en Alma, su humanidad empieza a diluirse. El control sobre sus emociones empeora, al igual que su percepción del Yo, por lo que desarrollará una serie de trastornos emocionales que irán empeorando según se reduzca dicha característica. Los trastornos no pueden ser curados por psiquiatras ya que representan su falta de humanidad. Cuando se pierde Alma, cada punto deberá ser invertido adquiriendo alguno de los trastornos que se enumeran a continuación.

Emoción: El personaje tiene dificultades para controlar sus emociones, siendo incapaz en ocasiones de reaccionar con normalidad.

El jugador deberá elegir una emoción específica entre Ira, Duda o Miedo. Cada punto de Alma perdido asignado a una Emoción, proporcionará al personaje un valor de 2 en la misma, que será la puntuación que deberá superar con 1D para no caer bajo su influjo en determinadas situaciones.

Frustración: El personaje se inunda de odio e irritabilidad, convirtiéndose en un tipo incontrolable y violento. En ciertas situaciones, como pueden ser verse amenazado, insultado o humillado, hará la tirada de Emoción. Si la Frustración vence, reaccionará violentamente, aun si eso es algo irracional.

Duda: La falta de percepción del ego provoca en ciertas ocasiones que la mente del personaje se vea saturada por diferentes líneas de pensamiento, haciendo que sea incapaz de decidirse. En situaciones complejas, de sorpresa, sobresalto, asombro o bajo estrés emocional, hará la tirada de Emoción. Si la Duda vence, no podrá hacer nada en ese asalto. Al siguiente asalto volverá a realizar el chequeo, repitiéndose el proceso hasta que sea capaz de actuar con normalidad.

Terror: El personaje teme encontrarse en situaciones que permitan al Akuma devorar su Alma. Si se encuentra en una de esas situaciones, hará la tirada de Emoción. Si el Terror vence, huirá o hará cualquier cosa para no tener que usar sus poderes, considerándose el Sello la mitad para el resto de la escena.

Introspección: El personaje se convierte en un solitario, prefiriendo mantenerse alejado de aquellos a los que cada vez siente menos como sus iguales. Cada punto de Alma perdido asignado a Introspección reduce el Efecto de sus habilidades de Relación en -10.

Pérdida de Control: Si el personaje posee una fobia o una compulsión, se incrementa, usándola como ancla a la humanidad. Cuando se manifiesta, los sentimientos que le causa son mucho más intensos, reaccionando de una forma mucho más violenta o incluso más absurda. Por ejemplo, un obseso de la limpieza personal verá las manchas en su ropa como un recordatorio de la negrura de su espíritu y podrá volverse agresivo o descuidar cualquier cosa para quitarlas. Cada punto de Alma perdido asignado a Pérdida de Control incrementa la dificultad para resistir la fobia o compulsión en +2.

Pérdida Emocional: El personaje empezará a perder su capacidad de sentir empatía, siendo incapaz en ocasiones de reaccionar con normalidad a los estímulos emocionales. Cada punto de Alma perdido asignado a este trastorno proporcionará al personaje una puntuación de 2 en el mismo, que será la puntuación que deberá superar con 1D para no caer bajo su influjo en determinadas situaciones. Siempre que algo implique una reacción emocional, el jugador deberá hacer un chequeo de control. Si la Pérdida Emocional vence, se comportará con completa frialdad, lo cual puede hacerle parecer cruel, indolente o inhumano, según la situación.

Pesadillas: El personaje tendrá horribles pesadillas que le impiden descansar adecuadamente. Cada punto de Alma perdido asignado a este trastorno proporcionará al personaje una puntuación de 1 en el mismo, que deberá superar con 1D cada noche. Si Pesadillas vence, tendrá sueños terribles que le impedirán recuperar PF esa noche.

Es posible poseer varios trastornos y que algunos de ellos puedan ser aplicados en la misma ocasión. En ese caso se harán los chequeos pertinentes empezando por el de mayor puntuación y en orden decreciente. En caso de empate o duda, el Director de Juego decidirá el orden. Como ves, un personaje con una baja puntuación en Alma se comportará de una manera similar a un psicópata o un perturbado.

Por supuesto, un personaje podrá utilizar sus Habilidades de Disfraz o Convencer para intentar actuar con normalidad de cara a los demás, siempre que no se vea impelido a actuar como un tarado por alguna compulsión o fobia. Las dificultades serán valoradas por el DJ según la situación o la interpretación del jugador.

Ignorar un trastorno de forma deliberada provocará la pérdida de Puntos de Experiencia por interpretación.

FORZANDO EL SELLO

Los personajes Akuma y Onmyoji tienen la posibilidad de forzar el Sello, permitiendo a su naturaleza bestial tomar posesión de su cuerpo, transformándolo pero, a la vez, beneficiándose de un aumento en sus poderes que se refleja en un incremento temporal de su atributo de Sello. Esto puede hacerlos muy poderosos pero, como con toda la ganancia fácil, hay un riesgo. El personaje arriesgará su misma humanidad, su esencia vital, la misma fuente de su ser, en resumen, su Alma.

¿Cómo funciona esto? El proceso es el siguiente:

El individuo que intenta forzar el Sello se deja invadir por algún tipo de fuerte sentimiento negativo, usándolo para abrir el Sello y fortalecer al monstruo, que comenzará de inmediato a deformar el cuerpo de su anfitrión, aproximándolo a su forma final. Es entonces cuando el jugador declarará cuántos puntos de Sello extra quiere obtener, hasta un máximo de la mitad de su puntuación en dicha Característica. El Director de Juego debe tomar nota de cuántos puntos de Sello obtiene por asalto, sumándolos hasta que el personaje intente encerrar al Akuma. En cada momento de Iniciativa del personaje, el Akuma devorará un punto de Alma, aunque ésta pérdida será temporal y se recuperará a razón de un punto por día.

Cuando el personaje decida encerrar al Akuma, será el momento de efectuar una **Tirada de Control**. Esta tirada es un PR VOL con dificultad igual a los puntos de Sello que el personaje haya obtenido forzando el Sello. Si el personaje vence, el Akuma será encerrado aun en contra de su voluntad, mas, si es el demonio quien lo hace, intentará hacerse con el control. La situación de Sello forzado se extenderá otro asalto y un nuevo punto de Alma temporal será drenado.

A partir de aquí el jugador tiene dos opciones: o concentra toda su atención en devolver a su prisión a la bestia, con lo cual debe concentrarse en ello y su cuerpo reposará inerte hasta lograrlo o bien continúa actuando con normalidad mientras intenta lograrlo.

Al final del asalto podrá efectuar una nueva **Tirada de Control** para encerrar de nuevo al Akuma. Si hubiera empleado todos sus esfuerzos para encerrarlo, sumará +2 al Efecto de la PR por cada PF que decida invertir en ello. Si lo logra, todo habrá terminado por ahora. Si no, se repite el proceso una y otra vez hasta que, o bien el personaje logre encerrar a su huésped o hasta que este termine con el Alma de su anfitrión, momento en el que pasará a ser un PNJ bajo el control del Director de Juego.

Al terminar la escena, el personaje deberá hacer una PR VOL con dificultad igual al doble del Alma drenada o ésta se reducirá en 1 punto permanentemente. Esta PR también es modificada por la habilidad Fuerza de Voluntad.

Así pues, forzar el Sello es una forma segura, a la larga, de terminar engrosando las líneas de los Akuma. Un jugador inteligente utilizará esto como último recurso. Incluso los Mahou-Tsukai que disponen de un poder innato, **Voluntad Oscura**, que les permite forzar el Sello con más facilidad, pueden fallar ya que, al retirar los Os, una tirada de Malas Noticias siempre podrá aparecer.

RECUPERANDO ALMA

Recuperar la puntuación de Alma es posible en raras ocasiones. Cuando un personaje hace algo verdaderamente importante por la Humanidad, algo que habrá salvado la vida de miles de personas o logra encontrar algo que refuerce su confianza y sus sentimientos (algo parecido al amor verdadero o una razón para vivir) tendrá derecho a intentar recuperar Alma. Este tipo de cosas deberían ocurrir a través de tramas complejas, a lo largo de muchas sesiones de juego, no evitar que estalle una bomba y punto.

En este caso, el jugador tirará 1D y comparará el resultado con su total actual de Alma. Si obtiene un resultado mayor, recuperará 1 punto de Alma inmediatamente.

Si el personaje recupera puntuación de Alma, podrá superar uno de sus trastornos. Esto solo podrá hacerse una vez por cada 100 puntos de Frialdad que posea.



CAPÍTULO VIII EXPERIENCIA

Una hermosa rubia entró en el lujoso hall del Hotel Renaissance Continental en Zúrich. Caminaba con seguridad, embutida en un escotado y ceñido vestido de color negro que dejaba al descubierto sus estilizadas piernas. Tras ella, Lázzaro Pieronni llevaba cuatro pesadas maletas con engañosa facilidad.

La mujer se quitó las gafas de sol y sacudió la cabeza para soltar su pelo. Todos los presentes, tanto empleados como clientes, se vieron impelidos a observarla atentamente. Mientras agitaba levemente su cabello mantenía cerrados sus ojos, de los que llamaban la atención sus larguísimas pestañas. Su boca, perfectamente perfilada con un tono rojo pasión, se abrió lo justo para mostrar sus dientes mordiendo suavemente el labio inferior en un gesto sensual y sugerente. Su rostro, ovalado y armonioso, se había convertido en la imperiosa razón por la que los presentes aguantaban la respiración.

De improviso, sus párpados se abrieron. Verdeazulados cuales turquesas, sus ojos refulgieron levemente tornándose dorados solo por el más leve de los instantes. Su concurrencia avanzó tímidamente, sus caras congeladas en una expresión de silenciosa adoración. A una seña suya, Pieronni abrió las maletas. En el interior había un auténtico arsenal: pistolas y subfusiles de diferentes calibres.

- Haréis todo lo que os pida, ¿verdad? – dijo la atractiva mujer en un tono sugerente, casi lascivo.

Indudablemente, los humanos habían caído bajo su influjo. Con el mismo tono impúdico empezó sugerir una serie de instrucciones que sabía que serían seguidas hasta la muerte. Y eso era lo que quería. Muy pronto el díscolo Edward caería en sus redes.

Cuarenta y tres minutos después, las puertas del hall se abrieron de nuevo. Un curioso cuarteto entró en el aparentemente tranquilo recibidor del hotel.

- Todo parece normal. ¿Estás seguro que era aquí? – preguntó Mike a Ed echando un vistazo a la estancia en la que reinaba una engañosa paz.

- Sí, aquí es. O al menos la tarjeta que encontré en la chaqueta de nuestro contacto es de este hotel – dirigiéndose al recepcionista, puso su cara de chico honrado -. Disculpe amigo, mi secretaria me ha entregado la llave de mi suite pero no sé en qué piso está.

- Suite Presidencial, señor, último piso. Bienvenido.

- ¡Mierda! – exclamó Michael.

Ed se volvió con la intención de decirle a su malhablado compañero que cerrase la boca. Entonces vio que todos los presentes estaban encañonándose.

- Mirad sus caras. Están bajo control mental. ¡No los matéis! - ordenó Edward mientras bajaba con su brazo izquierdo la Stormblazer de Mike.

- Pues te agradecería que les dijeras lo mismo a ellos - protestó este mientras usaba sus poderes metamórficos para hacerse resistente a las balas - porque me parece que no tienen el menor problema en cosernos a tiros.

- ¿Mitsu? - preguntó Ed, dubitativo.

- Un exorcismo debería bastar - respondió la Onmyoji con seguridad mientras sacaba unos Ofuda de sus bolsillos -. Subid y dejádmelos a mí. Os alcanzaré luego.

No hizo falta respuesta. Los tres salieron a toda velocidad hacia el ascensor, con Mike usando su cuerpo para proteger a sus amigos de los disparos. El elevador estaba inutilizado. Los ojos de Crystal empezaron a refulgir con una radiación azulada. Saltando al hueco, quedó flotando allí.

- No puedo subiros a ambos y sería ilógico no aprovechar el factor sorpresa. Id por la escalera y preparaos para una emboscada. Yo subiré por aquí - dijo la Esper en su tono habitual.

Ed abrió la boca para protestar, pero Crystal ya estaba ascendiendo cautelosamente por el hueco. Tras ellos, Mitsu ejecutaba una serie de cabriolas esquivando las balas mientras arrojaba sus Ofuda a los humanos, liberándolos del control demoníaco. Lo único que podían hacer era seguir el plan de Crystal, aunque todos su sentido común le gritaba que todo olía a trampa.

- ¿Qué hacemos, jefe? ¿Subimos? - preguntó Michael señalando las escaleras.

- Subiremos, qué remedio. Es casi seguro que nos están esperando, así que prepárate para una emboscada - respondió Edward a su amigo.

- Me encanta este trabajo - exclamó, y ambos corrieron hacia las escaleras.

Y en la Suite Presidencial, la hermosa desconocida sorbía una copa de vino.

"Si el alumno no supera al maestro, ni es bueno el alumno, ni es bueno el maestro."
Inuyasha Yunfei, Kannushi de Jigoku.

Los seres humanos poseemos una capacidad que nos diferencia de los animales, el raciocinio. Somos seres racionales capaces de aprender de nuestros logros y también, aunque en menor medida, de nuestros errores. Mediante la práctica somos capaces de mejorar, de lograr un desarrollo de nuestros conocimientos. Evolucionamos como individuos y como especie, avanzando sin ningún otro límite que las estrellas del firmamento.

En los juegos de rol este concepto también existe. Cada vez que los personajes son capaces de completar una sesión de juego, sus habilidades, capacidades y poderes irán evolucionando poco a poco. Dará igual que hayan sido capaces de "ganar" al Director de Juego o que hayan "perdido". Lo importante es que habrán aprendido de sus experiencias y esto les permitirá crecer en todos los sentidos. Esa es la razón por la que existe una puntuación que refleja todo esto: **Puntos de Experiencia (PX)**.

Al finalizar cada sesión, el Director de Juego asignará a cada jugador una serie de PX para que desarrollen las habilidades y poderes de sus personajes, basándose en su actuación durante la partida y los logros que hayan obtenido. Estos PX representarán los conocimientos que habrán adquirido los personajes jugadores durante sus vivencias y les servirán para mejorar, superando los límites actuales mediante la comprensión del porqué de sus errores y la aplicación práctica de su entrenamiento.

Además de los Puntos de Experiencia, los jugadores habrán aprendido más sobre el mundo de Akuma y puede ser que hayan

obtenido algunas ventajas en la forma de aliados, favores o equipo. También puede ocurrir lo contrario, que ganen desventajas como enemigos mortales o secretos problemáticos según sea su actuación durante la trama. Con el tiempo, esta crecerá en complejidad, y los personajes se verán en situaciones más y más peligrosas para las que necesitarán de todo lo aprendido.

Y al final, todo se reduce a una cosa: Evolucionar o muere.

ASIGNANDO PUNTOS DE EXPERIENCIA

La cantidad de experiencia que obtendrán los personajes jugadores al final de una partida depende de una serie de factores que miden su actuación, colaboración e interpretación. Este sistema prima el trabajo en equipo, premiando los logros y penalizando los fallos. Un grupo de jugadores que centren sus esfuerzos en completar la misión, intentando tener éxito en todos los objetivos, lograrán una mayor cantidad de experiencia que otro que se dedique a actuar cada uno por su cuenta, sin compartir la información. Todos los beneficios y todos los perjuicios se comparten, así que si un jugador es un lobo solitario, que no espere obtener más experiencia que sus compañeros por resolver solo las cosas. La clave de jugar a rol es el juego en equipo.

Los factores que definirán los PX que ganarán los jugadores son:

TABLA 38.1. GANANCIAS DE EXPERIENCIA

Factores	PX Obtenidos
Aventura Completada	10 a 30
Sesión Satisfactoria	1 a 10
Objetivo logrado	1 a 3
Buenas Ideas	1 a 2
Interpretación	0 a 5
Participación	0 a 5

TABLA 38.2. COSTES DE EXPERIENCIA

Tipo de Desarrollo	Coste en PX
Subir Habilidad	Igual que en la creación de personaje (máximo 5 puntos por Aventura)*
Tabla de Combate/Ocultismo	Debe pagarse para cada Nivel (máximo un nivel de Tabla o Entrenamiento por Aventura)**
Hasta 5 Tablas	20
Hasta 10 Tablas	30
Por encima de 10 Tablas	40
Entrenamiento	Debe pagarse para cada Nivel (máximo un nivel de Tabla o Entrenamiento por Aventura)
Hasta 5 Entrenamientos	10
Hasta 10 Entrenamientos	20
Por encima de 10 Entrenamientos	30
PODERES	
Poder Akuma Mayor	75 + 25 por cada poder mayor adquirido con experiencia posteriormente.
Poder Akuma Menor	50 + 25 por cada poder menor adquirido con experiencia posteriormente.
Poder Esper	50 + 25 por cada poder adquirido con experiencia posteriormente.
Ofuda Elemento Propio	75 + 25 por cada Ofuda adquirido con experiencia posteriormente.
Ofuda Elemento Afín	50 + 25 por cada Ofuda adquirido con experiencia posteriormente.
Ofuda Elemento Menor	25 + 25 por cada Ofuda adquirido con experiencia posteriormente.
Capacidad Rikaijutsu Mayor	75 + 25 por cada capacidad adquirida con experiencia posteriormente.
Capacidad Rikaijutsu Menor	50
Pasar Rikaijutsu a Mayor	Como comprar una mayor nueva.
Técnica Rikaijutsu	Coste de la Técnica x3. Es posible reducir el coste por entrenamiento.***
Especialización de Poder	10 PX y, en el caso de Poderes Akuma, también 10 POT adquirida****
Kidou (Hechizos)	
Kidou Común/Elemento Guardián	Maestría del Conjuro. Requiere tantas horas como el coste en PX. Es posible reducir el coste por estudio.***
Kidou Elemento Afín	1.5 veces la Maestría del Conjuro. Requiere tantas horas como el coste en PX. Es posible reducir el coste por estudio.***
Kidou Elemento Neutral	Doble de Maestría del Conjuro. Requiere tantas horas como el doble del coste en PX. Es posible reducir el coste por estudio.***

* Las habilidades nuevas pueden ser aumentadas en una sola sesión hasta la Característica multiplicada por 5.

** Es posible adquirir de nuevo una Tabla para elegir una rama diferente, pero se deberá pagar de nuevo el Nivel 1 sin obtener nada a cambio más que el acceso a los Niveles 2 y 3, lo que representa el tiempo y experiencia necesarios para adaptar las nuevas técnicas al estilo actual.

*** Cada 10 horas de entrenamiento/estudio reducen el coste en -1PX, hasta un máximo de la mitad del coste en experiencia.

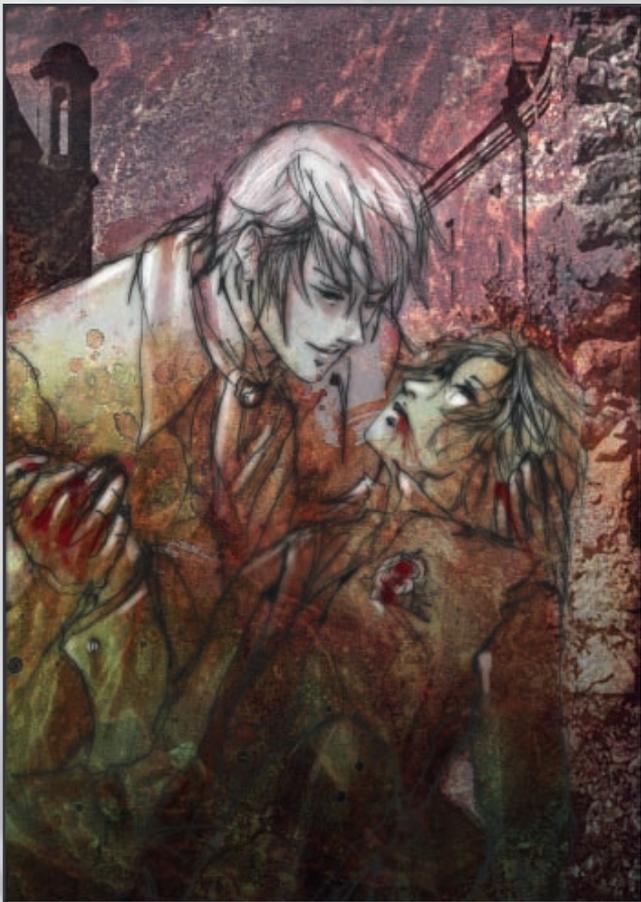
**** Con la excepción de los poderes iniciales que únicamente costarán POT adquirida a razón de 5 puntos.

Aventura Completada: Cuando los jugadores completen un capítulo de una campaña, o bien, hayan terminado una aventura suelta, recibirán una serie de puntos de experiencia que dependerán de lo peligrosa que haya sido la aventura. Un módulo sencillo, con un nivel de riesgo normal y una duración de una tarde de juego debería proporcionar 15 PX. Uno con enigmas y situaciones que resolver y que pueda resultar arriesgado para los jugadores debería valer 20 PX. Un episodio tremendamente complicado, lleno de trampas mortales, giros inesperados y enemigos letales debería proporcionar 30 PX. Además de esto, se puede proporcionar un premio especial por terminar un arco argumental, a discreción del Director de Juego.

Sesión Satisfactoria: Como deferencia al tiempo que los jugadores invierten en la sesión de juego y como incentivo para que participen, se les proporciona una cantidad de PX, aun si no se ha terminado un arco argumental. Si la partida ha resultado entretenida y todo el mundo ha colaborado con su interpretación a la diversión mutua, logrando un ambiente distendido y apropiado, se les otorgará entre 1 y 10 PX.

Objetivo logrado: Al escribir el módulo, el Director de Juego asignará una serie de objetivos que considere importante resolver, otorgando a cada uno de ellos un valor entre 1 y 3 PX, según la importancia del mismo. No hay límite al número de objetivos que puede asignar, aunque no deberían bajar de tres. Los objetivos pueden ser desde eliminar cierta oposición hasta conseguir información, evitar bajas civiles o rescatar operativos. Si lo desea, el Director de Juego puede anunciar un objetivo antes de una escena para poner a los jugadores en tensión (por ejemplo, "Objetivo: todos los inocentes deben sobrevivir") o hacerlo inmediatamente después de su consecución. Lo normal es hacerlo al final de la partida, pero las dos opciones son tan válidas como interesantes.

Buenas Ideas: De vez en cuando, un jugador tiene una buena idea para salir de un momento en el que se han estancado en una investigación o en una escena en particular. Incluso puede ocurrir que resuelvan una situación de una manera muy diferente de la que



A mayores problemas, mayor cantidad de experiencia.

se había planteado el Director de Juego. Esas ideas deberían ser premiadas con 1 o 2 PX. Esta posibilidad de ganancia hará que los jugadores permanezcan atentos a lo que ocurra.

Interpretación: Al igual que en una serie de anime los espectadores esperan ciertos comportamientos de los personajes, en una partida de Akuma los jugadores también deberán de procurar respetar la personalidad de los suyos. Por eso, una de las fuentes más importantes de experiencia es la interpretación. El Director de Juego considerará si los jugadores han actuado de acuerdo a la identidad de sus personajes y asignará una puntuación a su actuación de 0 a 5, siendo dicha cifra la cantidad de PX que obtendrán. Deberá tener en cuenta sus defectos, manías, fobias y la forma en la que se han comportado según las diferentes situaciones. Un cobarde no tiene por qué huir siempre, ya que puede sobreponerse a su falta de valor para salvar a su mejor amigo.

Así pues, no premiará una actuación lineal, sino el hecho de que sea coherente. Si un jugador crea una personalidad interesante y llena de matices, merecerá un mayor reconocimiento que el que le otorgue una personalidad cambiante según sus intereses o juegue una versión superpoderosa de sí mismo.

Participación: La participación es la principal finalidad de un juego de rol. Cuando un grupo de amigos se reúnen para vivir juntos fantásticas aventuras, participar es ayudar a construir un escenario donde todos puedan disfrutar de su momento de gloria y divertirse haciéndolo. Y por eso es importante premiar a quien ayude a ello. Este parámetro es el más subjetivo de todos ya que depende de que el Director de Juego considere que cada jugador ha colaborado al buen fin de la partida. ¿Se ha preocupado el jugador de sus compañeros? ¿Ha contribuido a crear un buen ambiente durante la partida o se ha dedicado sistemáticamente a obstaculizar sus esfuerzos de forma gratuita? Básicamente debería premiar aquellos comportamientos que hayan ayudado a que la partida haya sido un éxito y penalizar aquellos que hayan ido en contra de un ambiente divertido y distendido. Consideradlo como la silla y el látigo con la que mantendrá a raya a las fieras, otorgando 0 PX a quien se haya dedicado a romper el ambiente y agraciando con hasta 5 PX a quien haya participado en su construcción.

Una vez asignada la experiencia de todos estos parámetros, cada jugador dispondrá de una cantidad de PX con la que podrá hacer evolucionar a su personaje. Una cantidad razonable estará entre 30 y 40 puntos por sesión, aunque el Director de Juego puede modificar la cantidad concedida según la velocidad con la que quiera que progresen los personajes.

INVIRTIENDO LA EXPERIENCIA

Una vez que los jugadores han obtenido una cantidad de Puntos de Experiencia, lo siguiente que querrán hacer es mejorar con ella sus personajes, ya sea aumentando las puntuaciones de sus habilidades, adquiriendo nuevos poderes o aprendiendo nuevas tablas. Hacer esto es muy parecido a crear un personaje. El jugador únicamente tiene que decidir qué quiere mejorar y comprobar en la **Tabla 38.2** si dispone de los PX necesarios. Los puntos sobrantes podrán ser almacenados para su uso posterior.

HABILIDADES POR ENCIMA DE 100

Las habilidades pueden llegar a una puntuación máxima de 300. Cuando una habilidad supera el 100, será posible obtener resultados mucho mayores, siempre que se tiren suficientes dados para combinar un efecto de centenas, decenas y unidades. Además, un crítico con una de estas habilidades solo podrá ser contrarrestado con un crítico de una habilidad superior a 99. Por ejemplo, un personaje que obtenga un crítico con su Sigilo 180 no será detectado por un personaje con un crítico de 60.

Un personaje con una Característica de 2 y una Habilidad superior a 100 tirará 2D del mismo color y un tercero de diferente, marcando los iguales las decenas y unidades a voluntad, y el diferente las centenas de forma obligatoria.

NUEVOS PERSONAJES

Es inevitable que los personajes fallezcan antes o después, por lo que los nuevos pueden encontrarse en desventaja con los demás. En este caso, el Director de Juego podrá optar por otorgarle una cantidad de PX extra para que pueda ponerse en igualdad con los demás personajes. ¿Cuál es la cantidad óptima que se puede asignar? Usar la lógica es lo mejor, ya que los PX no se optimizan de la misma forma cuando los repartes de golpe que si los obtienes poco a poco; si los demás personajes llevan repartidos 500 PX, un número apropiado sería entre 350-400 PX, suficiente para ponerlo a la par pero sin frustrar a los demás jugadores. Sobrevivir siempre tiene que ser una ventaja. Si la muerte del personaje fue debida a un sacrificio personal por el bien del grupo o una interpretación excepcional, el Director de Juego siempre puede otorgarle una puntuación mayor. Como siempre, es vuestro juego, son vuestras decisiones.

APRENDIZAJE

Otra forma de desarrollar los personajes es dedicar tiempo a entrenar, mejorando de esta manera sus habilidades o capacidades sobrenaturales mediante el estudio autodidacta o bajo la guía de un mentor.

Esto es muy fácil de reflejar mediante la siguiente regla:

Para mejorar una habilidad o capacidad sobrenatural, un personaje deberá *estudiar o practicar* con ella. *Un personaje puede estudiar diariamente tantas horas como la suma de la Característica+VOL+RES*, siendo la Característica aquella que guarde mayor relación con el objetivo del entrenamiento. Todas las horas extra empleadas por encima de ese límite se desperdiciarán debido al cansancio y al hastío. Cada 100 horas de estudio proporcionarán un PX que podrá invertir exclusivamente en el objeto de su empeño.

Si el personaje dispone de la asistencia de un mentor, las horas de estudio se reducirán en proporción a la habilidad del maestro. Un tutor poseerá una puntuación de habilidad hasta la cual se considerará que las horas de estudio del personaje se doblan. Por ejemplo, un personaje que entrene 5 horas con un tutor recibirá el equivalente a 10 horas de entrenamiento. El como obtener sus servicios queda a elección del Director de Juego, que puede usar esta regla para ofrecer recompensas extra en las sesiones de juego en la forma de personajes eruditos dispuestos a entrenar a los jugadores, que deberán consumir una hora diaria de su tiempo



Michael, Operativo S-1 de la Agencia en uno de sus múltiples aspectos.

por cada pupilo al que quieran entrenar. Por supuesto, estos personajes pueden tener intenciones ocultas o exigir un pago por sus servicios. Como norma común, cualquier centro docente puede proporcionar mentores con una habilidad que se encuentre entre 70-100. La Agencia posee instructores que puede poner a la disposición de sus valiosos operativos con habilidades entre 100 y 150. Un mentor no tiene por qué ser una persona. Un libro especial (como un grimorio o las notas de un cazador) puede proporcionar las mismas ventajas.

POTENCIA ABSORBIDA

Cuando los personajes Akuma, Onmyoji o Shinsengumi acaban con seres sobrenaturales, tendrán la posibilidad de absorber su POT, una puntuación que indica cuanto poder sobrenatural poseen, a razón de VOL+2 por asalto. Hacer esto requerirá de un asalto completo y es mejor hacerlo rápidamente, pues se reducirá en -1 por cada asalto que transcurra tras la muerte de la criatura (lanzar un Ofuda de Kekkai lo impide). Estos puntos se anotarán en la ficha de personaje bajo el epígrafe "Pot. Absorbida", pudiendo usarse para obtener varias ventajas o especializar poderes.

Primero y más importante, incrementar el Sello de un Akuma o un Shikigami. Cuando un personaje obtiene cierta cantidad de puntos de POT, podrá utilizarlos para elevar dicha Característica en un punto de manera permanente. El cálculo del coste en POT se halla multiplicando la puntuación de Sello actual por la cifra que se indica en la siguiente tabla.

Sello Actual	POT
1	x25
2-3	x50
4-5	x75
6-7	x100
8-9	x250
10+	x500

Si la opción de elevar el nivel del Sello no resulta seductora por requerir una gran cantidad de POT, existen otras mucho más accesibles. En el caso de los Akuma, las Mutaciones; en el de los Shikigami de los Onmyoji, las Bendiciones; por último, en el de los Shinsengumi, la posibilidad de adquirir los Legados de Familia, las Capacidades Rikajutsu familiares o potenciar sus Zenryoku.

EVOLUCIONES AKUMA

Las Evoluciones representan el desarrollo de poderes que se mantienen de forma pasiva a través de una poderosa mutación metafísica que modifica el cuerpo del Akuma a nivel molecular sin modificar su apariencia externa.

Costes: El coste en POT de las Mutaciones Akuma es de 25 puntos en la primera que se adquiera, doblándose en cada ocasión posterior, o lo que es lo mismo, la primera mutación costará 25 POT, la segunda 50 POT, la tercera 100 POT y así en lo sucesivo.

* Incremento Defensivo I

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.

Efecto: Incrementa la PDD del Akuma en +5.

Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes.

* Incremento de Fatiga

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.

Efecto: Incrementa los PF del Akuma en +2.

Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes.

* Incremento de Poder I/II/III

Clase: Mental **Acción:** Pasivo.

Efecto: Incrementa la Base de Poder Akuma en +10/+20/+30.

Límites: Los efectos de esta mutación son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 3 ocasiones.

* Incremento de Reflejos

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la Ini y Total de Acción del Akuma en +1.
Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes.

* Incremento de Resistencia I/II

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la base de PG del personaje en +2/+5 y suma +1/+2 a su tabla de Aguante.
Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

* Incremento Ofensivo

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la PDA del Akuma en +5.
Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes.

* Poder Físico I/II

Clase: Físico
Efecto: Permite al Akuma incrementar en un nivel de Sello el límite de uno/dos de sus poderes menores entre Agilidad, Fuerza, Resistencia Akuma.
Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

* Resistencia Física

Clase: Físico
Efecto: Proporciona al Akuma una bonificación de +2 para cualquier PR basada en características físicas.
Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes.

* Resistencia Mental

Clase: Físico
Efecto: Proporciona al Akuma una bonificación de +2 para cualquier PR basada en características mentales.
Límites: Los efectos de esta Evolución son permanentes.

BENDICIONES SHIKIGAMI

Mediante la creación de un poderoso canal de energía a través de una serie de sellos metafísicos creados con poderosas energías sobrenaturales absorbidas a otras criaturas, el Onmyoji y su Shikigami se refuerzan a nivel espiritual, lo que afecta a su cuerpo y espíritu, desarrollándolos y perfeccionándolos, potenciando sus capacidades tanto físicas como sobrenaturales.

Costes: El coste en POT de los poderes Shikigami es de 25 puntos en el primero que se adquiera, doblándose en cada ocasión posterior, o lo que es lo mismo, el primero costará 25 POT, el segundo 50 POT, la tercero 100 POT y así en lo sucesivo.

* Arma de Poder

Clase: Mental **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa el daño del arma del Onmyoji en +1L0.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Solo puede aplicarse a los Shikigami cuya forma física sea un arma.

* Enlace de Kidou I/II

Clase: Mental **Acción:** Pasivo.
Efecto: Proporciona +1/+2 a todas las Potencias de Hechizo del Onmyoji o bien +3/+6 a una en particular y reduce en -1/-2 el Coste de los hechizos. El Coste no puede bajar de la mitad de la base.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

* Incremento de Resistencia

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la base de PG del personaje en +2.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Incremento Defensivo

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la PDD del Onmyoji en +5.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Incremento Ofensivo

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la PDA del Onmyoji en +5.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Incremento de Reflejos

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la Ini y Total de Acción del Onmyoji en +1.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Incremento de Poder I/II/III

Clase: Mental **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa la Base de Poder Ki en +10/+20/+30.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 3 ocasiones.

* Protección Mágica I/II

Clase: Mental **Acción:** Pasivo.
Efecto: Reduce en una cantidad igual al Sello del Shikigami el daño de cualquier Kidou o Madou que sea lanzado contra el Onmyoji. Protección Mágica II además suma +Sello/2 al Efecto de cualquier PR contra los efectos de Kidou o Madou.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Requiere Enlace de Kidou. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

* Superación

Clase: Físico/Mental **Acción:** Pasivo.
Efecto: Sustituye un defecto del Sello por un Tabú.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Requiere Incremento de Poder y Protección Mágica.

LEGADOS FAMILIARES RIKAIJUTSU

Además de las Capacidades comunes, cada familia Shinsengumi posee sus propias Capacidades Rikaijutsu, que solo son transmitidas a los herederos directos de los miembros de cada linaje. Aprender el Legado es algo arduo que requiere un perfecto conocimiento del Zenryoku, algo conocido como “*alcanzar la Unidad*”. Al hacerlo, el Samurai adquiere una comprensión completa de su arma, como si hubiera despertado su espíritu interior, lo que le permite ejecutar las poderosas técnicas cuyas bases le habían sido inculcadas durante largas horas de entrenamiento en el dojo familiar. Inicialmente, todos los personajes Shinsengumi poseen el nivel 1 de su Legado Familiar, que representa el potencial del aprendizaje recibido.

El coste de “*alcanzar la Unidad*” es igual al nivel actual por 100 PX, que pueden ser reducidos en 10 por cada punto de POT invertido en este fin, elevando en uno el nivel que se puede emplear. Así pues, sería posible desarrollar el nivel 2 por 10 puntos de POT o bien hacerlo mediante cualquier combinación de PX y POT que sume la cantidad requerida.

Aimura: La capacidad familiar de los Aimura es conocida como el *Estigma del Corazón*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi es capaz de limitar el uso de capacidades sobrenaturales por parte de sus enemigos, provocándoles terribles heridas cada vez que manipulen su Poder ya sea para utilizar poderes o Kidou, además de reducir su Aguante. Con cada uno de estos ataques, el Aimura hace aparecer una marca en el lugar del impacto que provocará cierta cantidad de daño Físico que no puede ser reducido por Armadura y cuya duración se extenderá mientras el Shinsengumi mantenga la técnica, pudiendo usarla de nuevo y añadir nuevos estigmas, que incrementarán el daño en +1L0. Además, el Shinsengumi puede decidir causar daño no letal con esta técnica. El Estigma

del Corazón podrá ser anulado por el Aimura cuando lo desee, cuando deje de mantenerlo (ya sea por carecer de Ki o por quedar inconsciente) o en el caso de que la víctima logre alejarse a más de 200 metros.

Higo: La capacidad familiar de los Higo es conocida como la *Percepción de la Sombra*. Mediante su ejecución, la sombra del Shinsengumi proyecta unos zarcillos que la unen a la de su oponente con un ataque exitoso, proporcionándole una completa información acerca de los parámetros que utilizará en sus combos y los Estados Alterados que puede causar, además de un conocimiento instintivo de sus movimientos, añadiendo un bonificador a sus totales de Combate, que se acumula con los que proporcione cualquier otra técnica.

La unión de las sombras durará hasta que el Samurai reciba una herida, da igual su gravedad. Mientras la Percepción de la Sombra esté activa, el Higo ganará un bono de +5 para resistirse a los PR causados por su oponente.

Izakuchi: La capacidad familiar de los Izakuchi es conocida como el *Arma Invencible*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi recubre su Zenryoku de energía espiritual, proporcionándole la capacidad de destruir las armaduras sobrenaturales de un coste en Sello, Bioenergía o Nivel de Técnica igual al Nivel utilizado (si se trata de Kidou, destruirá escudos de Maestría igual a Nivel x10). En el caso de un impacto directo, la armadura sobrenatural será destruida, siendo ignorada a efectos de ataque. En el caso de un bloqueo con un escudo sobrenatural, el ataque será parado pero el escudo será destruido. La víctima deberá de disponer de la Iniciativa para volver a levantar la armadura o escudo sobrenatural, por lo que hasta entonces estará desprotegida.

Kigakatsu: La capacidad familiar de los Kigakatsu es conocida como el *Saber de Batalla*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi afina sus sentidos hasta tal grado que es consciente de todo lo que ocurre en sus inmediaciones, leyendo el lenguaje corporal de sus enemigos y de sus aliados, beneficiándose de sus movimientos. El Saber de Batalla proporciona una cantidad de puntos que pueden ser utilizados para repetir dados de sus tiradas de Ataque, Defensa, Iniciativa, Daño o PR en el mismo asalto.

Es posible afectar a las tiradas de Ataque o Defensa de un aliado siempre que se gaste 1 Acción Pasiva en una acción de Liderazgo. No es posible, en cambio, beneficiarse de los efectos de un 6 o un Efecto Crítico de ninguna clase obtenido mediante la modificación de probabilidades. Además, mientras esta capacidad esté activa, el Samurai no puede ser sorprendido.

Kitsunebi: La capacidad familiar de los Kitsunebi es conocida como *Espíritu de Kyubi*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi potencia sus habilidades de Kidou, incrementando su Potencia de Hechizo y la cantidad de asaltos que esta técnica mantendrá la Concentración automáticamente sobre los hechizos invocados en las cifras indicadas, no requiriendo Acciones Pasivas para ello.

Kuromamushi: La capacidad familiar de los Kuromamushi es conocida como los *Colmillos de la Serpiente*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi carga su Zenryoku con energía Ki alterada de tal forma que se convierte en un dañino veneno espiritual que infecta las heridas causadas. A efectos de juego, los Colmillos de la Serpiente causan una cantidad de daño Maldito siempre que el ataque provoque daño. Este Daño tiene lugar al principio del siguiente asalto.

Ogami: La capacidad familiar de los Ogami es conocida como la *Cicatriz del Lobo*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi adquiere la capacidad de utilizar su energía vital para resistir los Estados Alterados que le afecten, dependiendo del Nivel aplicado. En el momento en el que es activada la Técnica, el Ogami hará inmediatamente una nueva PR contra aquellos Estados Alterados a los que esté sometido. Gracias a esta habilidad, pueden valerse por sí mismos en cualquier situación.

Shiroboshi: La capacidad familiar de los Shiroboshi es conocida como *Uno con el Viento*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi adquiere la capacidad de anular cualquier modificador negativo por movimiento tanto suyo como de sus objetivos, reduciéndolo en la puntuación indicada y, a la vez, incrementa su puntería hasta niveles insospechados, lo que le permite emplear una maniobra de Apuntar por Nivel de capacidad sin aplicar penalización alguna a la Ini ni coste en Acciones, incluso si su límite de MEN es inferior. Por ejemplo, con el Nivel 5 de esta técnica podrían aplicar 5 Parámetros Apuntar por 0 Acciones, sin aplicar reducción a la Ini y eliminando hasta 50 puntos de penalizadores.

Yamashiro: La capacidad familiar de los Yamashiro es conocida como *Lluvia Carmesí*. Mediante su ejecución, el Shinsengumi deja una pequeña acumulación de Ki en la herida causada por su ataque, que se activa al principio del asalto siguiente, provocando un poderoso efecto de expansión sobre los vasos sanguíneos, dando lugar a una impresionante hemorragia que saldrá a presión bañando a aquellos que se encuentren muy cerca. Este efecto es puntual y, a no ser que el personaje sufra de otras hemorragias, únicamente causará la pérdida de PG en la cantidad de dados indicados que ignoran por completo Armadura y Aguante, este daño tendrá lugar siempre que el ataque haya impactado, y haya causado al menos 1PG en el objetivo. Mientras usa esta técnica, el Shinsengumi no puede utilizar una técnica de Regeneración en el mismo asalto que ejecuta la Lluvia Carmesí. Una vez causado el daño, los vasos se contraen y la hemorragia termina, aunque aquellas anteriores a la técnica no se verán afectadas por este efecto.

Yokohana: La capacidad familiar de las Yokohana es conocida como la *Flor Incandescente*. Mediante su ejecución, la Shinsengumi incrementa tanto el Estado Alterado de Incineración de sus técnicas y hechizos así como la Potencia de Hechizo del Elemento Fuego e incrementa en el segundo bono cualquier técnica o hechizo de curación que utilice.

TABLA 40. LEGADOS FAMILIARES RIKAIJUTSU

Nivel	1	2	3	4	5
Aimura	1L1	2L1	3L1, -1 Agu	3L2, -2 Agu	3L3, -3 Agu
Higo	+1	+2	+3	+5	+7
Izakuchi	1	2	3	4	5
Kigakatsu	1	2	3	5	10
Kitsunebi	+2/1 asalto	+4/1 asalto	+6/2 asaltos	+8/4 asaltos	+10/10 asaltos
Kuromamushi	1L1	2L1	3L1	4L2	5L3
Ogami	+1	+3	+5	+10	+15
Shiroboshi	1/10	2/20	3/30	4/40	5/50
Yamashiro	1D	2D	3D	4D	5D
Yokohana	+2/+1	+5/+2	+7/+3	+10/+5	+15/+10
Coste	1	3	5	10	15

DESPERTAR EL ZENRYOKU

Los Legados Familiares no son la única forma extra de desarrollo de los Shinsengumi. Además, es posible invertir POT en mejorar la sincronía entre el espíritu del personaje y el de su Zenryoku, otorgándole diversas ventajas que lo harán más poderoso y versátil. A este proceso se le llama Despertar el Zenryoku. Las bonificaciones del Zenryoku no podrán ser utilizadas por otro que su verdadero dueño.

Costes: El coste en POT de los poderes de Despertar es de 25 puntos en el primero que se adquiera, doblándose en cada ocasión posterior, o lo que es lo mismo, el primero costará 25 POT, el segundo 50 POT, la tercero 100 POT y así en lo sucesivo.

* Afinidad con Capacidad

Clase: Sobrenatural **Acción:** Pasivo.
Efecto: Sustituye los Costes de la Capacidad elegida por 1/2/3/5/10, permitiendo usarla con mayor efectividad.
Límites: Los efectos son permanentes. Solo es posible elegir una Capacidad Afín. Requiere un poder de Despertar.

* Aura Protectora I/II

Clase: Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
Efecto: Haciendo fluir el Ki por la hoja el Zenryoku recibe la capacidad de detener cualquier tipo de ataque. Aura Protectora II además rodea el cuerpo del Shinsengumi de un aura protectora que reduce en 1 el daño que reciba y suma +1 a todas sus PR.
Límites: Usar este poder requiere el gasto de 1 punto de Ki por asalto. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

* Filo de Ki

Clase: Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
Efecto: Incrementa el total de Daño de un ataque en el Ki/10 actual del personaje, considerándose daño Sobrenatural y por tanto pudiendo afectar a criaturas sobrenaturales.
Límites: Usar este poder requiere del gasto de 1PF y reduce su Alma temporalmente en -1.

* Filo Perfecto

Clase: Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
Efecto: El Zenryoku adquiere la habilidad de reducir el Aguante o los efectos Barrera que se le opondan en -1. Además, ignorará el primer efecto de Destrucción exitoso que reciba (esto se recupera cada 24 horas).
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Forja I/II/III/IV

Clase: Físico **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa las estadísticas del Zenryoku de acuerdo a lo siguiente:
I: +1 a todos los Totales de Combate.
II: Daño +1L0
III: +2 a todos los Totales de Combate (sustituye el nivel 1).
IV: +1D al Pozo.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Cada nivel de Forja requiere los anteriores. Los bonos se consideran Naturales.

* Forja de Kidou

Clase: Sobrenatural **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa en el nivel de Forja la Potencia de Hechizo del Shinsengumi con su Elemento principal. Si posee la Capacidad Mayor Elemento, el segundo que haya elegido recibirá el mismo bonificador.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Requiere Forja.

* Forja del Espíritu

Clase: Sobrenatural **Acción:** Pasivo.
Efecto: Incrementa en el nivel de Forja la recuperación de Ki del Shinsengumi.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Dos que son Uno

Clase: Sobrenatural **Acción:** 1 Acción Pasiva.
Requisitos: Afinidad con Capacidad y un segundo poder de Despertar.
Efecto: La compenetración entre el espíritu del Shinsengumi y del Zenryoku es tal que el personaje puede despertar su forma física pronunciando su nombre, incrementando temporalmente su capacidad de combate mas alla de sus límites, a costa de agotarse física y espiritualmente.
Mejora en +2 todos sus totales de Combate durante toda una escena. Si el personaje posee Forja incrementa su *Límite* para emplear técnicas de Rikkaijutsu en su nivel de Forja durante toda la escena. Además el Zenryoku provocará daño Sobrenatural y Maldito de forma automática durante toda una escena.
Límites: Los efectos de este poder son bonos Naturales que duran una escena y requieren del gasto de 5PF (pagados al final de la escena) y reducirá el Alma temporalmente en -1. El Zenryoku sufrirá una transformación física de algún tipo, cuyos efectos no irán más allá de los descritos en esta capacidad.

DESARROLLO ESPER

Los Esper no acumulan POT como hacen los demás personajes, ya que sus poderes sobrenaturales vienen de su herencia atlante. Según desarrollen ésta, adquiriendo poderes y dominando las disciplinas de su mente, irán ganando una serie de importantes ventajas que serán explicadas a continuación.

Los requisitos implican la cantidad de poderes que deben haberse aprendido para recibir la posible ventaja. Como regla general, a partir del cuarto poder y cada dos que se aprendan posteriormente, el Esper obtiene la posibilidad de elegir una de estas ventajas, sin ser obligatorio optar por aquellas cuyo nivel se haya alcanzado en cada momento; por ejemplo, un Esper que haya adquirido su octavo poder podrá elegir una ventaja entre las que requieren ocho o menos poderes. Es posible usar los PX de cristales para pagar los requisitos.



Crystal, Operativo S-1 de la Agencia.

* Absorción Bioenergética

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** 1 Acción Pasiva.
Requisito: Poseer 6 poderes. 30 PX.
Efecto: Cuando el Esper se defiende de un poder Esper con éxito, absorbe la mitad de los PB que su atacante emplease en el mismo al coste de 1 Acción.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Amplificación Superior I/II

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 6/8 poderes, Amplificador Bioenergético. 30/40PX.
Efecto: Incrementa los efectos del poder Amplificador Bioenergético, elevando en -1/-2 la reducción de costes de PB.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. Puede ser adquirida hasta en 2 ocasiones.

* Bioenergía Incrementada I/II

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 4/6 poderes. 20/30 PX.
Efecto: Incrementa en +10/+20 la Bioenergía del Esper.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. El incremento se considera básico, con lo que es afectado por el Poder Innato Bioenergía. Puede ser adquirido hasta en 2 ocasiones.

* Escudos Permanentes

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 4 poderes. 20 PX.
Efecto: Incrementa en +2 la Base de PG del Esper, aunque reduce en -5 sus puntos de Bioenergía.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Mente Suprema

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 8 poderes. 40 PX.
Efecto: Incrementa en +1 la MEN del Esper.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. La adquisición de este poder eleva a 12 poderes el requisito de Voluntad Inquebrantable.

* Poder Dominado I/II/III

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Según el poder.
Requisito: Poseer 4/8/12 poderes. 20/40/60 PX.
Efecto: Permite utilizar un poder a voluntad a Nivel 1/2/3, sin necesidad de gastar Bioenergía, como si fuera una habilidad natural del personaje. Un Esper solo puede dominar un poder, que representará aquél con el que tiene mayor afinidad. Por supuesto, puede activarlo o desactivarlo a voluntad.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Poder Especializado

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 4 poderes. 20 PX.
Efecto: Permite usar un poder con un límite de PB igual a MEN+1.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Poder Innato

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** N/A.
Requisito: Poseer 8 poderes, Amp. Bioenergético, Amp. Superior. 40PX.
Efecto: Permite al Esper adquirir un nuevo poder innato.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Potencial Psíquico

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 6 poderes. 30 PX.
Efecto: Incrementa en +1L0 un poder que genere energía, como pueden ser Bioelectrokinesis, Criokinesis, Pirokinesis, Electrokinésis y similares.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Resistencia Física

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 4 poderes. 20 PX.
Efecto: Proporciona al Esper una bonificación de +2 al Efecto para cualquier PR basada en características físicas.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Resistencia Mental

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 4 poderes. 20 PX.
Efecto: Proporciona al Esper una bonificación de +2 al Efecto para cualquier PR basada en características mentales.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes.

* Voluntad Inquebrantable

Tipo: Psicomentat, Tecnomentat. **Acción:** Pasivo.
Requisito: Poseer 8 poderes. 40 PX.
Efecto: Incrementa en +1 la VOL del Esper.
Límites: Los efectos de este poder son permanentes. La adquisición de este poder eleva a 12 poderes el requisito de Mente Suprema.

INCREMENTANDO CARACTERÍSTICAS

Muy probablemente, los jugadores preguntarán tarde o temprano si pueden incrementar las Características de sus personajes. Si partimos de la lógica, un ser humano puede mejorar su forma física a través del entrenamiento, logrando superar sus límites. Aun asumiendo esto, un ser humano no puede mejorar su FUE hasta levantar cinco toneladas ni sus REF hasta correr los cien metros lisos en tres segundos. Dado que los personajes son seres humanos, pese a poseer poderes sobrehumanos, se verán limitados a mejorar aquellas Características que posean a 1, pudiendo elevarlas a un máximo de 2.

Incrementar las Características es algo arduo, complicado y costoso. En primer lugar hay que mantener un entrenamiento hasta forzar los límites de las capacidades actuales del personaje. Esto se logra llegando a ciertas puntuaciones de Habilidad:

FUE: POTENCIA MUSCULAR 100.
REF: ATLETISMO 100.
RES: SUMA DE VIGOR Y RESISTENCIA FÍSICA 150.
VOL: SUMA DE FUERZA DE VOLUNTAD Y FRIALDAD 150.
MEN: SUMA DE PERCEPCIÓN Y HABILIDADES DE CONOCIMIENTOS 300.

Una vez cumplido el requisito, deberá pagarse 250 PX y la Característica será elevada a 2.

LA EXPERIENCIA DE LOS PNJs

Indefectiblemente, los jugadores establecerán relaciones con diversos Personajes No Jugadores que aparecerán a lo largo de las diferentes aventuras que vayan viviendo. Unos serán aliados, como contactos, agentes de otras organizaciones, intereses románticos, amigos, subordinados o tipos con los mismos intereses a corto o largo plazo. Otros serán antagonistas, como villanos recurrentes de esos que se escapan una y otra vez, rivales o personajes que, aún no siendo malvados, sus intereses chocan con los de los personajes jugadores de una u otra forma.

Cuando el tiempo pasa y los personajes jugadores progresan, se planteará un dilema. ¿Ganan experiencia los PNJ's? La respuesta es si. La cantidad y velocidad a la que progresen depende del Director de Juego que deberá valorar las circunstancias a las que se han enfrentado y los intereses de dichos PNJ's. Un villano que haya escapado por los pelos intentará mejorar en aquello que causó el fallo de sus planes o buscará la forma de mejorar en aquellos puntos flacos que los personajes explotaran. Un aliado que se haya enfrentado a situaciones sobrenaturales en varias ocasiones puede mejorar su Desarrollo Sobrenatural, lo que hará que sea más difícil de influenciar. Como siempre, la lógica es quien debe dictar esos cambios.



INFORMACIÓN PARA JUGADORES

CAPÍTULO IX

Mike y Edward subían a toda prisa, piso tras piso, en dirección al ático del hotel donde se reunirían con Crystal. Por el sonido que venía de abajo, Mitsy todavía estaba ocupada con los inocentes controlados por los demonios que se encontraban en el edificio. De improviso, alguien saltó desde el piso superior cayendo sobre Ed que instintivamente se echó a un lado. Agarrándose a la barandilla, el atacante aprovechó su impulso para girar sobre sí mismo, pateando en la cara a Mike, que cayó rodando hasta el rellano inferior. Incorporándose, Edward contempló los odiosos rasgos de Lázzaro Pieronni, o mejor dicho, del ser que animaba su carne.

- Eh, chico bonito, ¿estás preparado para la revancha? Llevo esperando este momento desde nuestra última charla.
- le espetó Pieronni con una sonrisa siniestra, para añadir maliciosamente -. Mi familia te manda recuerdos.
- ¡Maldito monstruo!

Ed sintió cómo la ira se adueñaba de su mente y su oscuro pasajero empezó a susurrarle, ofreciéndole su ayuda. Sacando la lanza que guardaba plegada en las mangas de su gabardina, unió ambas partes y se abalanzó contra él, intentando empalarlo con una estocada a fondo. Con un repulsivo sonido, su oponente hizo aparecer dos espolones de hueso del dorso de sus manos y, desviando la acometida con su diestra, hirió a Edward con la siniestra. El espolón de la mano derecha buscaba ya su cuello cuando dos potentes detonaciones seguidas de unos impactos brutales enviaron al demonio contra la pared cercana.

- ¿Te habías olvidado de mí, bastardo? - la Stormblazer de Mike humeaba en sus manos -. Si te metes con mi colega, la has jodido, porque te metes conmigo.
- ¡Ja, ja, ja, ja, ja! - Pieronni avanzó de nuevo mientras sus heridas se cerraban. Carraspeó y escupió una bala de gran calibre. - Vas a necesitar muchas de estas si esperas hacerme algo. Chico bonito, mientras pierdes el tiempo aquí, tu amiguita va a palmarla arriba - La sonrisa de la criatura tomó un cariz lobuno al ver la expresión preocupada de ambos -. Sois demasiado predecibles. Por eso vais a palmarla aquí... los cuatro... ahora.

Ed no pudo evitarlo. Con su misma alma hirviendo de cólera, usó esas emociones para abrir el Sello que retenía a su monstruo interior. Con la sangre agolpándose en sus sienes, sintió la sensación de poder y plenitud que le embargaba cada vez que invocaba sus poderes demoníacos. Y por encima del ruido, pudo escuchar a Mike que le gritaba.

- ¡Ed! ¡Eddie! ¡Tú entreténlo y yo iré a echar una mano a Crys!

Como un resorte bien engrasado, Ed se lanzó contra su oponente gritando como un poseso. Mike lanzó un tentáculo al pasamano del piso superior y se impulsó retrayéndolo. Por desgracia, su oponente fue más rápido. Copiando su maniobra, dio alcance a Michael, rebanando el apéndice que sujetaba al Bakemono con un tajo de su arma de hueso. No obstante, este hizo una mueca burlona mientras disparaba con su Stormblazer al tentáculo de Lázzaro. Edward continuó su camino moviéndose a una velocidad endiablada, sus ojos brillando como ascuas rojizas.

- ¡Adiós, pringado! - gritó Ed mientras los dos se precipitaban a una caída de cinco pisos. - ¡Cuento contigo, Mike! ¡No la diñes, amigo!

Ambos contendientes cayeron de pie con la agilidad de un felino. Pieronni entrecerró sus ojos mientras observaba el cambio en la actitud y la apariencia de su adversario, que empleaba una vez más sus poderes para transformar su aspecto a una de sus formas de combate preferidas.

- Esa ha sido buena, tengo que reconocerlo, pero no va a cambiar nada. Se suponía que el chico tenía que cabrear más. A la jefa no va a gustarle nada.
- ¿Y a mí que me importa eso, montón de mierda? El chico sabe cuidarse solo y confío en él. Tú eres el que está en problemas -. Con un sonido característico, sendas garras triples de hueso aparecieron al dorso de sus manos, complementando el aspecto que había tomado - Mola ¿eh, novato? Vamos, alégrame el día.
- ¿Novato? Observa bien y dime quién es el novato.

Con un gruñido Pieronni, tomó su forma demoníaca. Apéndices de hueso aparecieron por doquier mientras su rostro se convertía en una pesadilla macabra. Su torso se alargó, otorgándole un aspecto parecido al de una mantis, mientras otro par de brazos acabados en espolones óseos surgió bajo el primero. Gruñendo desafiante, arqueó su cuerpo hacia atrás, preparándose para atacar.

- Lo repito - señaló Michael, inesperadamente serio al lanzarse a la refriega -. Me encanta este trabajo.

Y una mueca lobuna de macabra alegría apareció en su rostro.

“Sir Francis Bacon dijo: el conocimiento es poder. Se equivocaba. En el mundo actual, el poder lo otorga aquello que desconocen los demás.”

Balder, líder de la División Loki de Thule Gesellschaft.

Como final de la parte dedicada a los jugadores, intentaremos ofrecerte la información base que tu personaje conocerá al principio del juego. A lo largo de los siguientes apartados, revelaremos datos de ambientación y algunas guías para que puedas crear el trasfondo de tu personaje. Todas estas bases suponen que comenzaréis el juego como miembros de la Agencia, como nosotros recomendamos, aunque es posible que el Director de Juego tenga en mente otra cosa. En ese caso, la información inicial diferirá mucho de la aquí indicada, por lo que sugerimos que toméis la decisión sobre a qué facción perteneceréis antes de llegar a este punto.

PERSONAJES AKUMA

Eres un ser humano que alberga a una horrible bestia en su interior, un Akuma que pugna por hacerse con el control de tu cuerpo, tentándote con poderes como ninguna persona normal ha poseído antes. Prácticamente todos los agentes Akuma de la Agencia tienen en común una historia muy parecida. Casi todos eran hombres o mujeres normales, con vidas corrientes, hasta que descubrieron que la definición de “normal” es muy subjetiva y está sujeta a lo que se conoce, pues se vieron envueltos en un suceso de carácter sobrenatural. Dicho incidente pudo ser desde un ataque de un Akuma solitario a una célula de alguna de las facciones, eso no importa. Lo verdaderamente significativo es el hecho de que fuiste infectado con la semilla de un Akuma. Y es aquí donde entra la Agencia.

Fuiste capturado y despertaste más tarde en una habitación blanca, sin ventanas; recibiste el mismo trato que todos los agentes (ver *Introducción*): la charla de Arianna con la siempre vigilante presencia de Saburo, un siniestro hombrecillo oriental; la demostración de en qué te habías convertido y la proposición de trabajar con ellos para mantener el mundo a salvo. Un mundo que te cree muerto. Un mundo que no dudaría en destruirte. Un mundo al que ya no perteneces. Tu mundo.

Tu familia, tus amigos, tu vida, todo eso ha quedado atrás. La Agencia se ha encargado de fingir tu muerte, ya que eres un peligro para tus allegados, por lo menos hasta que aprendas a controlarte. Y entonces, la revelación más importante: lo que te ocurrió no es nada comparado con la amenaza que pende sobre nuestro planeta: una raza de demonios interdimensionales que llevan milenios intentando abrir una Puerta, un acceso a través del cual traer su infierno a la Tierra. Unas criaturas contra las que no hay otra defensa que contener su entrada, da igual el coste. Esas criaturas tienen seguidores entre nosotros. Suya fue la mano tras el horror del Tercer Reich, tras las masacres y las más sangrientas guerras de la antigüedad, cuya fue la mano que sostenía el puñal de los sacrificios en la mayor parte de las religiones ancestrales de la humanidad y cuya es la mano que te convirtió en un monstruo. Tuya es la decisión de enfrentarte a sus planes. Quizá por venganza, quizá por justicia, quizá por responsabilidad. Lo más probable es que por miedo; miedo de perder el control, quizá miedo de ti mismo. Sea por lo que sea, aceptaste la oferta.

La Agencia te ha proporcionado el entrenamiento para enfrentarte a esas criaturas y a sus secuaces humanos. Te ha asignado a una célula con otros humanos con habilidades sobrenaturales, algunos en tu misma situación, a los que llamas compañeros, quizás amigos. Y lo más importante, han sellado al demonio Akuma en tu interior y te han enseñado cómo usar su poder de forma segura. Ahora estás listo para salir ahí fuera y patear algunos culos infernales.

PERSONAJES ESPER

Durante la Segunda Guerra Mundial, la Agencia tuvo acceso al *Projekt Übermensch*, un plan diseñado por los nazis para crear una raza nueva de superhombres arios con la cual controlar el mundo. El proyecto fue interceptado por los Aliados, que obtuvieron su tecnología y decidieron utilizarlo para crear soldados genéticos con los que enfrentarse al poder de los Akuma en el futuro. Durante la Guerra Fría, los científicos de la Agencia criaron a la primera generación de sus propios superhombres a los que llamaron Esper, debido a las habilidades extrasensoriales de que estaban dotados (Extra Sensorial Perception, reducido a ESP). Los Esper demostraron ser unas herramientas muy útiles y, como a tales, se controlaba su procreación y su entorno.

Fue en los años 70 cuando tuvo lugar un incidente que lo cambiaría todo. En un lugar al sur de Noruega, bañado por el Mar del Norte, fue encontrado el cuerpo de un extraño ser humanoide, de cuerpo delgado, piel blanca, largas orejas puntiagudas y ojos ligeramente almendrados. Dicho hallazgo fue llevado a la estación principal de la Agencia, donde descubrieron que estaba vivo, en un proceso parecido a la hibernación. Para los Esper fue la revelación de su ascendencia, ya que el misterioso ser no era sino el último de los atlantes, la raza ancestral de la que los nazis habían obtenido el material genético para crear sus *Übermensch*. Al despertar, el extraño habló en las mentes de todos sus lejanos descendientes, instruyéndoles en la gloriosa herencia de sus ancestros.

Y como un solo ser, los Esper se rebelaron.

El conflicto fue sangriento y terrible y, durante el mismo, los Akuma redoblaron sus esfuerzos en diversas partes del mundo. La Agencia perdió muchos de sus efectivos y los Esper recibieron cuantiosas bajas. Al final, el sentido común terminó por imponerse. Fue firmado un armisticio mediante el cual, la Agencia dejaría de perseguir a los Esper y estos se comprometerían a proporcionar algunas de sus fuerzas para luchar contra los Akuma. Fue así como los Esper ganaron su libertad y nació una segunda generación, de la que tú formas parte. Has sido criado en Utopía, la sociedad perfecta de los Esper, en su ciudadela oculta de los ojos de los meros mortales. Se te ha enseñado que las emociones humanas son algo sucio que los aleja de la evolución, igualándolos a los animales y que los Esper algún día reclamarán la herencia de sus ancestros, antes de que los humanos destruyan el planeta. Dispones de poderes que te ponen tan por encima de ellos como un hombre lo está del más humilde de los insectos.

Actualmente has sido asignado como agente libre en colaboración con la Agencia, honrando el acuerdo que tus mayores firmaron con los humanos. Tu misión es ayudar a impedir los planes de los Akuma, ya que la Tierra es vuestra herencia y es vuestro deber protegerla pero, a la vez, mantendrás los ojos abiertos e informarás a tus semejantes de cualquier movimiento sospechoso de los humanos. O, al menos, esa es la teoría.

PERSONAJES ONMYOJI

La antigua orden de los Onmyoji lleva luchando contra los Akuma desde hace miles de años. Allí donde los Akuma han intentado llevar a cabo sus planes, la orden se ha enfrentado a ellos, aplastando sus esperanzas de subyugar el planeta. Sus herramientas: el conocimiento, la tradición y el valor.

Como miembro de dicha orden, has sido iniciado en los misteriosos caminos del Onmyodo, la senda de la iluminación. Tu cuerpo ha sido entrenado hasta alcanzar la perfección y tu mente ha despertado a las diferentes realidades de la existencia. Has aprendido a enfrentarte a los Akuma, los horrores que acechan en la oscuridad del mundo y, mediante la ceremonia del Genpukku, tu alma ha sido unida a la de uno de ellos, al que mantienes esclavizado mediante la fuerza de tu voluntad, convertido en tu



espíritu servidor, tu Shikigami. Con su poder eres capaz de invocar energías sobrenaturales que canalizas a través de tus talismanes Ofuda y, lo que es más importante, puedes liberar el poder del Shikigami para traer a la existencia una fuerza sobrenatural que puede incluso transformar tu cuerpo, convirtiéndote en un ejército de una sola persona que puede romper las olas de la marea tenebrosa que amenaza con anegar el mundo.

Tu actual misión es actuar como agente libre a las órdenes de la Agencia. Sus medios son grandes pero sus espíritus necesitan iluminación y es tu cometido colaborar para que tengan éxito en sus propósitos. Así pues, hasta que recibas la orden de relevo de tus superiores de los Cinco Templos, cumplirás con tu deber como ordenan el honor y la tradición.

PERSONAJES RONIN

Eres un Samurai moderno, un descendiente de uno de los clanes de Shinsengumi, los protectores de Japón contra las fuerzas sobrenaturales. Tu organización fue creada por los Onmyoji durante el Período Sengoku, entrenándolos en la senda de la iluminación y enseñándoles una serie de técnicas para emplear la energía interior consideradas menores por el gran coste en energía Ki que requerían. Este defecto pudo ser superado cuando los herreros Kajiya hicieron su aparición, ofreciendo sus servicios para equipar a los Samurai con unas armas que complementarían sus habilidades.

De esa forma nació Shinsengumi, una facción que ha dedicado sus esfuerzos a mantener Japón a salvo y a honrar su alianza con los Kajiya. En la actualidad, la organización sigue manteniendo sus creencias, aunque adaptadas al mundo actual. Aun así, para muchos de sus miembros, Shinsengumi adolece de una cerrazón de miras que les impide darse cuenta de que Japón es solo una parte del mundo actual. Siendo así, no es de extrañar que algunos de ellos hayan recalado en la Agencia como agentes libres. Estos no son los únicos Ronin que vagan por el mundo, pues los hay que han desertado o han sido desterrados por deshonor y que han creado su propia familia, entrenando a sus hijos o tomando discípulos allí donde se han establecido.

Como Ronin, te has entrenado en el camino del honor, la responsabilidad y el bushido. Has aprendido a manejar las armas y has afinado tu cuerpo hasta lograr una perfección física que ningún atleta podría igualar. Cuando llegaste a la cúspide de tu entrenamiento, tu Sensei te presentó a una persona misteriosa, un herrero Kajiya que hizo un pacto contigo, cuyos términos solo vosotros dos conocéis. A cambio te hizo entrega de tu Zenryoku, un arma de un extraño metal que forma parte de ti de igual manera que tu espíritu, amplificando tus capacidades y convirtiéndote en un guerrero invencible. El Kajiya acudirá a ti cada vez que necesites sus servicios, aunque siempre requerirá un pago por ello.

Actualmente, trabajas como agente libre para la Agencia, que te ha integrado en una célula con algunos de sus agentes. Ellos valoran y respetan tu valía y tú te complaces en poder usar tus armas para defender el mundo de las fuerzas de la oscuridad. Sabes que es peligroso y que posiblemente tu vida no sea larga, pero ese es tu camino. La senda de Shinsengumi.

LAS POSIBLES FACCIÓNES

En el mundo de Akuma existen una serie de facciones que deberías conocer. Es prácticamente seguro que vuestros caminos se cruzarán, así que es una buena idea que al menos tengas nociones básicas de quiénes son y su forma de actuar.

Esta es la información que se te ha proporcionado acerca de ellas:

- **Entidades Akuma:** Los Akuma son unos seres espirituales provenientes de otra dimensión, de carácter parasitario que infectan a seres humanos, devorando su espíritu y transformándolo en un monstruo. Su fin último es abrir la Puerta, un túnel entre su dimensión y la nuestra, por la que sus amos y sus ejércitos cruzarán a este lado, lo que representaría el fin del mundo.

- **La Agencia:** Esta poderosa organización es la respuesta a la alianza de los Akuma con los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. Enfrentados a criaturas sobrenaturales, los servicios secretos Aliados recibieron la visita de los Onmyoji que les ayudaron a crear la Agencia, una fuerza especializada contra los demoníacos aliados del Tercer Reich. Desde entonces, la organización se ha mantenido alerta, cual incansable centinela, para proteger el mundo de las intrigas de los Akuma.

- **Oversight:** Tras los sucesos acaecidos durante la Segunda Guerra Mundial, la sección americana de la Agencia se escindió y, sin apoyo Onmyoji, la Agencia estadounidense cambió su nombre a Oversight y comenzó un programa para defenderse tanto de los Akuma como de los posibles futuros adversarios que empleasen seres sobrenaturales, como hicieron los europeos y los rusos.

Actualmente, Oversight defiende al pueblo americano y sus áreas de influencia en el continente de las amenazas Akuma. Aunque sus agentes no son tan poderosos como los de otras facciones, su mayor número, sus vastos recursos, la contratación de mercenarios sobrenaturales y su tecnología suplen dicha carencia.

- **Departamento 13:** Tras la victoria sobre los alemanes y el final de la Segunda Guerra Mundial, llegó la Guerra Fría. La anterior Inteligencia soviética se transformó en la KGB y la pequeña división de científicos dedicados al estudio de los restos de tecnología obtenida en algunos de los campos de concentración y robada a los antiguos Aliados fue absorbida, asignándole un nuevo nombre: Departamento 13, teniendo cierto éxito en el desarrollo de híbridos Esper. Los líderes del Departamento 13 ofrecieron asilo en sus filas a los escasos miembros de la Ordo Exorcista de Constantinopla, en calidad de aliados y asesores. De esta forma, Rusia creó su propia agencia sobrenatural.

- **Ordo Exorcista:** Los Exorcistas son agentes especializados en la lucha sobrenatural al servicio del Vaticano. Desde el siglo VI, cuando la Ordo fue fundada con el apoyo de los Onmyoji, luchan contra las fuerzas demoníacas. Aunque pueden ser unos excelentes aliados, su fanatismo también puede convertirlos en terribles adversarios. Mejor ser cauteloso al tratar con ellos.

Ilustrado por © Kanshin



- **Thule Gesellschaft:** La Sociedad Thule fué la mano detras de la ascensión de Hitler al poder y la fundación del Tercer Reich. Sus miembros, habiendo pactado con los Akuma, fueron los arquitectos de la Solución Final, con la intención de utilizarla como fuente de sacrificios para abrir la Puerta. También crearon a los Esper, dentro del Projekt Übermensch. La fundación de la Agencia minó sus esfuerzos, para terminar destruyendo sus planes en 1945. A partir de la década de los 80, Thule volvió a resurgir bajo la tutela de un misterioso líder conocido como Heimdall que reagrupó todas las facciones escindidas en una poderosa organización de un poder aterrador. Actualmente Thule está completamente en activo, siendo el principal foco de prioridades de la Agencia.

- **Koroshi:** Una secta de asesinos sobrenaturales que actúa a nivel mundial. Ofrecen sus servicios a aquellos que puedan pagarlos, con lo que es relativamente frecuente encontrarse con su oposición, especialmente en aquellas ocasiones en las que las facciones enemigas han detectado la identidad de agentes enemigos. Son unos adversarios temibles que no solo alquilan sus servicios a facciones de carácter sobrenatural, sino que es perfectamente posible que proporcionen el "musclo" a grupos humanos, como organizaciones criminales.

- **Jigoku:** Desde el período Sengoku, esta organización aspira a la destrucción de los Onmyoji y, posteriormente, de Shinsengumi. Su estructura y poderes son un híbrido entre los Onmyoji y los Akuma, habiendo extendido recientemente sus operaciones fuera de Japón, aunque la mayor de sus actividades tienen lugar en el país del sol naciente. Sus efectivos están bien entrenados y muchos poseen un extenso conocimiento de las sendas de magia oscura. Su objetivo es abrir la puerta, como corresponde a seres que han pactado con los Akuma para que les presten su poder. Se les considera extremadamente peligrosos.

- **Yōkai:** Esta catalogación engloba desde las hadas de los mitos europeos, hasta los seres espirituales de forma animal de los mitos asiáticos y americanos. Son criaturas ancestrales de enorme poder, aunque no es común encontrarlos fuera de entornos naturales de tipo salvaje, a no ser que se trate de Convocaciones. En este último caso, según los informes de los Onmyoji, sus poderes son una mera sombra de la realidad. No suelen ser amigables, por lo que se recomienda precaución en cualquier trato con ellos.

- **Ayakashi:** Las historias de fantasmas no son cuentos. Los fantasmas existen, están entre nosotros y algunos son unos bastardos de mucho cuidado. No se sabe cuál es la razón por la que los espíritus de los difuntos se quedan ni lo que hay después de la muerte, pero en ocasiones los muertos deciden quedarse por algún motivo importante. Algunos son benévolos, intentando cumplir algo que dejaron por hacer. Otros son espíritus de venganza, llenos de ira, cuya existencia la dicta una obsesión que puede o no acabar con el cumplimiento de sus objetivos. Y, dado que cuanto más viejos se hacen, más poderosos y más trastornados se vuelven, se aconseja extremar las precauciones cuando estén implicados en algún suceso.

- **Cábalas:** Los Akuma son seres inmortales y poderosos, algo que provoca el miedo en los seres humanos que llegan a vislumbrar su existencia. En ocasiones, ciertos humanos pueden ser tan ambiciosos o tan locos como para creer que los demonios compartirán su poder con ellos, sin darse cuenta de que la meta que persiguen es el armagedón. Estos humanos suelen agruparse en Cábalas, grupos de sirvientes demoníacos obsesionados con las artes oscuras y la hechicería. Muchos son una simple reunión de frikis con mucho teatro y poco fundamento pero algunas Cábalas son peligrosas, merced a sus conocimientos adquiridos a través de tratos con los Akuma o la obtención de antiguos textos plagados de secretos prohibidos. Si son lo suficientemente discretos, los cabalistas pueden crecer en poder y número hasta conformar una amenaza a tener en cuenta.

- **Contratistas:** Algunos humanos tienen la desgracia de estar obsesionados con algo, pero hasta un nivel tal que son capaces de cambiar su alma inmortal por cumplir con sus ambiciones, obteniendo poderes a cambio de formalizar un contrato con un poderoso Akuma. Los poderes de los Contratistas, que es como se denomina a estos modernos Faustos, pueden ser sutiles o excepcionalmente potentes, aunque siempre tienen que ver con su obsesión y les obligan a asesinar a inocentes para poder seguir gozando de sus habilidades sobrenaturales. Se cree que el Contrato libera algo en su interior y les permite emplear todo su potencial. Lo más normal es que actúen solos, pero no es raro que el líder de una Cábala haya firmado uno de estos Contratos.

- **Cazadores:** Ciertos humanos han perdido a los suyos por culpa de lo sobrenatural. Algunos se hunden, otros intentan sobrellevarlo y olvidarlo con el tiempo. Unos pocos deciden dedicarse a cazar a los monstruos que les arruinaron la vida, para evitar que otros se vean arrastrados a la misma terrorífica situación. Aquellos que pueden aparecer en el transcurso de las misiones pertenecerán a los escasos que de verdad tienen la suerte o el talento necesario para sobrevivir y desarrollar métodos eficaces para sobrevivir en un oficio tan peligroso. Casi siempre se tratará de psicópatas asociales que dispararán primero y preguntarán después, estando dispuestos a morir con tal de destruir a sus enemigos. Las Agencias sobrenaturales los toleran porque eliminan a las criaturas menos peligrosas, permitiéndoles centrar sus recursos en pescar peces más grandes.

- **Organizaciones Humanas:** No todos los peligros que un Operativo puede enfrentar durante el transcurso de sus misiones son criaturas sobrenaturales. Existen diversas amenazas humanas que pueden estar aliadas, contratadas o implicadas con dichos seres, ya sean terroristas como el FLP (Frente de Liberación del Planeta, ecoterroristas), SKYNET (ciberterroristas), Tormenta Brillante (movimiento terrorista Esper, integrado por humanos y Esper renegados), Ultimatum (anarquistas) o grupos mercenarios como M.E.R.C., pasando por organizaciones criminales locales o mundiales. Aunque a priori no poseen recursos sobrenaturales (con la excepción de Tormenta Brillante), si que disponen de una gran cantidad de efectivos en personal y materiales y, en ocasiones, la suficiente cantidad de dinero e información como para implicar a facciones como Koroshi.

- **La Quinta Columna:** En ocasiones, algún Operativo es capturado o deserta, intentando inútilmente mantener un perfil bajo. Se sabe que existe una pequeña organización de antiguos agentes de varios Servicios Secretos sobrenaturales cuyos objetivos son desestabilizar los esfuerzos de las Agencias obstaculizando sus misiones y, por tanto, permitiendo que las amenazas sobrenaturales continúen con sus objetivos. Son conocidos como la Quinta Columna, traidores a la raza humana, cuya lealtad está solo con ellos mismos, cuyo deber es egoísmo y cuyos objetivos se enfrentan con todo lo que defendemos. Cualquier contacto con ellos debe ser rechazado violentamente y reportado tan pronto sea posible.

Como podéis ver, el universo de Akuma está plagado de horribles amenazas cuya sombra se proyecta sobre el futuro de la Humanidad, oscureciéndolo y arrastrándolo hacia un sangriento apocalipsis. Todos estos adversarios pueden tomar innumerables formas y seguir elaborados planes, siendo cada uno un paso más hacia el precipicio al que desean empujarnos. Y por si fuera poco, tenemos fundadas razones para pensar que hay muchas más cosas ahí fuera, esperando en silencio su oportunidad.

Si, es cierto. Hay mucho en nuestro mundo que no podemos ver, pero no por ello es menos real. Sentimos mucho haber tenido que abrirnos los ojos. Los monstruos y los demonios existen.

Y vosotros sois los elegidos para plantarles cara.



UN MUNDO CONQUISTADO: EL QUINTO AMANECER.

UNA VEZ MÁS EL CICLO DIO COMIENZO. LOS AKUMA DISFRUTARON DE SU CONQUISTA DURANTE SIGLOS. UN MUNDO RICO EN RECURSOS ESTABA A SU DISPOSICIÓN Y, DE NUEVO, PROSPERARON. CON EL TIEMPO, LOS MAZOKU RECIBIERON LA VISIÓN Y CON ELLA, LA PROMESA. UN ORBE AZULADO MÁS ALLÁ DEL VELO DE LAS DIMENSIONES, UN FUTURO NUEVO EN EL QUE CLAREARÍA LA AURORA POR SEXTA VEZ. ESE MUNDO SE LLAMABA TIERRA, Y LOS SEIS COMENZARON SUS PREPARATIVOS. EL TIEMPO TRANSCURRIÓ, LOS PLANES SE CONVIRTIERON EN HECHOS, PERO LA AURORA NO LLEGÓ. EN LA OSCURIDAD, LA PUERTA PERMANECE CERRADA, LOS RECURSOS SE AGOTAN Y SIN ELLOS LLEGA EL HAMBRE.

Y LOS SEIS SE IMPACIENTAN.

AKUMA ES UN JUEGO DE ROL DISEÑADO EXPLÍCITAMENTE PARA DISFRUTAR DE UNA AMBIENTACIÓN QUE COMBINA ACCIÓN TREPIDANTE, INVESTIGACIÓN Y TERROR EN UNA VERSIÓN ALTERNATIVA DE NUESTRO MUNDO EN LA QUE LO IMPOSIBLE TIENE LUGAR, ORGANIZACIONES SECRETAS CONSPIRAN PARA DOMINAR EL PLANETA Y LOS AKUMA, DEMONIOS DE OTRA DIMENSIÓN, QUIEREN PROVOCAR EL APOCALIPSIS. EN ESTE TRANSFONDO, PODRÁS CREAR PERSONAJES CON UNA EXTENSA VARIEDAD DE PODERES Y HABILIDADES, QUE PERMITEN COMBINACIONES CASI INFINITAS, PUDIENDO PERTENECER A ALGUNA DE LAS NUMEROSAS FACCIÓNES EXISTENTES O IR POR LIBRE BUSCANDO TU PROPIO CAMINO: SALVAR, CONQUISTAR, DESTRUIR O SIMPLEMENTE SOBREVIVIR.

ENFRÉNTATE A LAS INTRIGAS DE LOS SEÑORES DEMONIO, A LAS HUESTES DE LOS AKUMA, A VAMPIROS, ZOMBIES, ESPÍRITUS Y TODO TIPO DE CRIATURAS DEL IMAGINARIO POPULAR, A MONSTRUOSAS QUIMERAS SALIDAS DE LABORATORIOS GENÉTICOS, A LA SOCIEDAD THULE QUE INTENTA INICIAR UN CUARTO REICH Y A LOS PELIGROS QUE PERMANECEN SELLADOS EN MILENARIAS TUMBAS OLVIDADAS.

...Y TODO ESTO SOLO ES EL PRINCIPIO.

