

# LA LEYENDA DE NOVA TERRA

# REGLAS

- **Fichas de personaje:**
  - ✓ Primero, además de los datos de presentación (nombre, edad, altura y nacionalidad), se elige una clase y se coloca la dote propia en su lugar correspondiente.
  - ✓ Luego se colocan las estadísticas, tirando un dado de 20 (1d20) por cada una, y se suma o resta los modificadores acordes a la clase.
  - ✓ Ninguna estadística puede ser superior a 25 ni menor a 5.
  - ✓ Luego de esto se elige una dote común y la cantidad de habilidades comunes acorde a la clase.
- **Combate:**
  - ✓ Primero se tomara la iniciativa. Se define como iniciativa el orden en el que los personajes y NPC podrán atacar o realizar acciones. Para esto, se tirará un dado de 100 (1d100) y se le restará la agilidad. A más bajo sea el valor, antes atacará. Este orden se mantendrá hasta que ocurra un acontecimiento que marque un cambio de ronda.
  - ✓ El ataque se conseguirá tirando un dado de 30 (1d30), que DEBE ser menor o igual que la destreza del personaje. Si el ataque es desde el sigilo, el atacante poseerá un bonificador de -2 por no ser percibido.
  - ✓ La defensa solo es accesible en ataques frontales o percibidos. La defensa también corresponde a 1d30 y tiene un penalizador de +6. Si el valor de la defensa es menor o igual que la del ataque, se bloquea o esquiva.
  - ✓ De sacar un 30 en cualquier dado se le considera pifia, a lo cual una acción desastrosa o patética debe pasar.
  - ✓ De sacarse 10 o menos se realiza crítico. Este no puede ser bloqueado y hace el doble del daño total.
  - ✓ De sacarse 1 se llama talento ascendido, y la acción tiene un beneficio extra y el triple del daño base. Tampoco puede bloquearse.
- **Interacciones:**
  - ✓ Todos los jugadores deben actuar como su personaje, habiendo esfuerzo en su interpretación y tratando de pasar un buen momento.
  - ✓ Toda acción, diálogo o frases que digan o tomen los jugadores influye en la percepción de los NPC sobre ellos.
  - ✓ La visión pública de un jugador influirá en las misiones que este reciba y las recompensas obtenidas. Así como también el trato, la amabilidad, hospitalidad y las intenciones de los NPC. Se aconseja tener la visión pública lo más alta posible.

- Efectos de control de masas:
  - ✓ Inmovilizar: El usuario no puede moverse, ni utilizar habilidades de desplazamiento.
  - ✓ Aturdimiento: El usuario no puede atacar, defenderse o desplazarse. Puede usar habilidades y limpiadores.
  - ✓ Ralentización: Reduce la agilidad igual al porcentaje de ralentización. Consecuentemente reduce las acciones.
  - ✓ Cegado: Los ataques básicos no acertarán.
  - ✓ Provocación: Obliga a dirigir todos los ataques hacia el provocador.
  - ✓ Silencio: No puede usar ningún poder o habilidad.
  - ✓ Supresión: El usuario no puede moverse, usar habilidades, defenderse, atacar o desplazarse.
  - ✓ Hechizado: El usuario puede moverse, pero no atacar ni usar habilidades contra.
  - ✓ Retroceso: El usuario pierde 2 acciones.
  - ✓ Confusión: El usuario no puede controlar su mente. Debe tirar 1d10. Si sale 1, actúa acorde su voluntad. 2-6 se queda quieto en el lugar. 7-8 ataca a un enemigo al azar. 9-10 realiza una acción al azar.
- Tipos de daño:
  - ✓ Físico: Es todo daño causado por armas, golpes con partes del cuerpo y ataques/habilidades elementales de roca/tierra/metal. Se reduce con armadura convencional.
  - ✓ Mágico: Es todo daño causado por hechizos o habilidades sobrenaturales que utilicen maná como recurso, o en su defecto provengan del alma. Se reduce con resistencia mágica o armaduras antimagia.
  - ✓ Psíquico: Es todo daño producido por habilidades o poderes psíquicos. Este daño no es letal, y ocasiona daño a la Salud Mental del usuario. Cuando la salud mental del usuario llega a 0, cae inutilizado por el resto del combate. Ocasionar daño psíquico a un enemigo con 0 de salud mental, destruye la mente y lo deja inutilizado de por vida. Se puede curar una mente rota.
  - ✓ Necrótico: Daño producido por no muertos, o fuentes oscuras. El daño necrótico no puede ser curado durante la pelea, disminuyendo al vida efectiva del usuario.  
Las heridas no sanan con tratamientos normales.
  - ✓ Elemental: Daño producidos por los elementos. Tienen características propias cada uno.
    - ❖ Ígneo: Quema por el 2% de la VM. Quema objetos inflamables.
    - ❖ Hídrico: Tiene un 20% de posibilidades de confundir. Moja al usuario.
    - ❖ Eléctrico: Duplica el daño contra enemigos con armaduras o indumentaria metálica y que estén mojados.
    - ❖ Herbal: Las habilidades y ataques pueden realizar golpes críticos. Expulsan 1d6.
    - ❖ Glacial: Congela cuando impacta. Atacar a un enemigo descongelado, ocasiona el 5% de la VM pero lo descongela.

- ❖ Radiante: 20% de posibilidades de cegar. Atraviesa libremente armaduras.
- ❖ Oscuro: Drena el 50% del daño causado.

- **Estadísticas:**

- ✓ **Fuerza:** Es la capacidad de los personajes utilizar sus músculos para hacer daño, como mover cosas utilizando su cuerpo exclusivamente.
- ✓ **Destreza:** Es el talento nato de las capacidades de coordinar, realizar tareas y de la facilidad con que una persona puede realizar acciones comunes, o que por lo menos estén dentro de su campo de conocimiento.
- ✓ **Agilidad:** Es lo que determina la velocidad a la que un jugador puede moverse, esquivar obstáculos, esconderse, y/o escabullirse.
- ✓ **Inteligencia:** Es la capacidad que determina el coeficiente intelectual de una persona, el que tan rápido puede comprender las cosas, su capacidad de hacer uso de la razón y la solución de problemas.
- ✓ **Carisma:** Es el talento de un personaje de moldear su carácter frente a otros jugadores o personajes. Esto no quiere decir que es el determinante de su forma de ser, sino de la capacidad de moldearla para que el otro tenga una determinada percepción del jugador o no.
- ✓ **Percepción:** Es la capacidad de percibir el entorno que rodea al jugador. Esto aplica desde tener buenos sentidos que adviertan al jugador de peligros cercanos, así como la capacidad de detectar segundas intenciones, mentiras o cambios pequeños, que a una persona con esta estadística baja, no notaría.
- ✓ **Constitución:** es la característica genética derivada en el desarrollo corporal. Una persona con estadística alta, es alguien de gran masa corporal, mientras que alguien con esta estadística baja es muy delgado. Esto no determina la altura.  
Se utiliza también para acciones que requieran que el cuerpo del jugador haga un esfuerzo en general.

- **Subestadísticas:** Se disponen de 10 puntos para colocar entre todas las subestadísticas. Contra mayor sean, mayor será su efecto. Estas subestadísticas pueden llegar hasta 30.

- ✓ **Letalidad:** Derivada de la fuerza. Es la capacidad de utilizar la fuerza de manera mortal, coordinada y destructiva. Incluye cualquier acción que permite al constructo ocasionar daño a un objetivo. Si el daño se aplica a seres no vivos, la Letalidad se llama Demolición.
- ✓ **Potencial:** Derivada de la destreza. Es la capacidad de modificar las habilidades y ataques de un personaje. De carácter variado, dándole flexibilidad, utilidad, aunque también daño. Es la capacidad de darles distintas variables al accionar para adaptarse a distintas situaciones.
- ✓ **Impulso:** Es la capacidad de moverse a máxima velocidad por distintos períodos de tiempo y a distintas intensidades. También a la capacidad de utilizar la velocidad de distintas maneras y con distintos fines.  
Esta subestadística es la que se resta a la iniciativa.

- ✓ Salud mental: Estadística que es una variable la cual recibirá el daño psíquico. Se calcula multiplicando la subestadística de salud mental por un modificador de 20.
- Resistencias:
  - ✓ Las resistencias son simplemente jerárquicas, no sumatorias. Habiendo tres clases. La armadura ligera da 30 puntos de armadura, la mediana 40 y la pesada 50.
  - ✓ Escala de armadura:
    - 30 de armadura: reduce el 20% del daño de armas.
    - 31-60 de armadura: reduce el 30% de daño de las armas.
    - 61 en adelante: reduce en 40% el daño de armas.
- Características en 25:
  - ✓ Fuerza: De tener marcialismo con el arma que usa, siempre aplicará el efecto. Puede romper guardias leves y estructuras pequeñas.
  - ✓ Destreza: Puede realizar acciones dificultosas sin penalizadores, y no recibe penalizaciones de 2 o menos.
  - ✓ Agilidad: Atacará siempre primero, salvo que haya otro con la misma estadística. En ese caso se tira 1d100 y el menor será primero.
  - ✓ Inteligencia: Anticipas las intenciones de la gente. Puedes saber cosas sobre algo que recién ves.
  - ✓ Carisma: Los aliados y neutrales te ven como un aliado. Los enemigos pueden llegar a volverse amistosos.
  - ✓ Constitución: Tienes un 20% de probabilidad de eliminar un control de masas.
- Dotes comunes: se elige una por personaje.
  - ✓ Ataque rápido: Cada dos turnos, atacas primero con un daño del 150%.
  - ✓ Ambidiestro: Permite utilizar ambas manos en el combate. Aunque la habilidad no es solamente en el uso de las manos. En combate permite usar dos armas, o un arma y un escudo. Por lo consiguiente se pueden hacer dos ataques, o un ataque y una defensa o un ataque y un movimiento corto.
  - ✓ Ráfaga: Con arrojadizas o armas de fuego, puedes atacar 5 veces en un turno. 6tR
  - ✓ Combo: Con una o dos armas melé, se pueden dar 5 golpes en total en un turno. 6tR.
  - ✓ Noquear: Embistes con mucha fuerza y aturdes a un objetivo por dos turnos. Fuera del combate, queda inconsciente por 6 horas.
  - ✓ Ejecución sigilosa: Puedes asesinar a un enemigo pequeño o mediano, que no sea un jugador o un NPC relevante en la historia. Si usas la habilidad desde el sigilo no fallará. Fuera de este tiene un penalizador de +10.
  - ✓ Veneno letal: imbuyes un arma en veneno que ocasiona 20 de daño durante 6 turnos. 7tR.
  - ✓ Supercrítico: La habilidad necesita dos turnos, pero se puede cortar al primero. En el primer turno canaliza para no fallar el próximo ataque. En el segundo

turno asegura el crítico y en el tercero ataca. El crítico es del 250% y es stackeable con crítico de dados y talento ascendido.

- ✓ Ataque en movimiento: permite que puedas hacer pequeños movimientos al atacar.
- ✓ Desarme: Puedes quitarle el arma a un enemigo durante dos turnos. 4tR por objetivo.
- ✓ Aguante: Posee -3 en tiradas de salvación y heroicas.
- ✓ Desviar proyectiles: Desvías armas arrojadas o que se tiren con lanzar. No puedes desviar proyectiles de la dote Ráfaga.
- ✓ Armadura muscular: Obtienes 30 de armadura base.
- ✓ Esgrimista: Al usar las armas cuerpo a cuerpo, aplicas el efecto marcial.
- ✓ Artillero: Los críticos con armas a distancia se aplican con un dado de 15 o menos. Al aplicar un crítico puedes volver a disparar.
- ✓ Radar interno: Tiene tres variantes pero se puede elegir solo una.
  - Sismo génesis: Si se está descalzo, puede sentir las vibraciones del suelo, pudiendo detectar el movimiento de un ser, su velocidad, dirección y tamaño hasta en un radio de 1,5 km.
  - Rastreo primitivo: Puedes detectar y seguir olores o su rastro hasta 1,5 km de distancia.
  - Secuenciación timpánica: Puedes detectar sonidos y determinar la velocidad del ser hasta 1,5 km.

- **Habilidades:** De acuerdo la clase, se pueden elegir de 1 a 6 habilidades.

- ✓ Manejo de armas cuerpo a cuerpo: Permite aplicar el efecto marcial del arma al sacar crítico en los dados. Por cada tipo de arma que se quiera dominar es necesario esta habilidad.
- ✓ Manejo de armas a distancias: Permite aplicar el efecto especial de armas a distancia especiales. Cada tipo de arma que se quiera dominar es necesario esta habilidad.
- ✓ Conversar y persuadir: Intentas engañar, volver amigable, distraer o guiar la actuación de un ser. Corre con CARISMA.
- ✓ Concentración: Canalizas un turno para no fallar el próximo ataque. Aplica también a hechizos o poderes sobrenaturales. Corre con INTELIGENCIA.
- ✓ Punto débil: Canalizas un turno para asegurar un golpe crítico en tu siguiente acción ofensiva. No aplica a hechizos o poderes sobrenaturales. Corre con INTELIGENCIA.
- ✓ Piruetas: Te permite moverte por terreno difícil sin penalizadores y poder esquivar ataques utilizando el terreno. Corre con AGILIDAD.
- ✓ Sigilo: Al no atacar por un turno, pierden la vista de ti y te camuflas. Atacar quita el camuflaje. Corre con AGILIDAD.
- ✓ Montar: Puedes moverte sobre animales dóciles. Corre con DESTREZA.
- ✓ Conocimiento del terreno: Encuentras con facilidad objetos escondidos. Corre con PERCEPCIÓN.

- ✓ Intimidar: Mermas la voluntad o aterrorizas a un ser. Corre con CARISMA.
- ✓ Resistencia: Recibes un 20% de daño indirecto reducido. Corre con CONSTITUCIÓN.
- ✓ Averiguar intenciones: Entiendes las intenciones de los NPC. Corre con INTELIGENCIA.
- ✓ Trueque: Vendes 15% más caro y compras 10% más barato. Corre con CARISMA o INTELIGENCIA.
- ✓ Rastrear: Puedes seguir el rastro de un ser. Corre con DESTREZA.
- ✓ Domador: Puede volver dócil un animal neutro. Corre con DESTREZA.
- ✓ Lanzar: Vuelves arrojadiza un arma cuerpo a cuerpo. Ocasiona el 70% del daño de golpe. Corre con DESTREZA.
- ✓ Contraataque: Devuelve un ataque al 150% de potencia. Corre con DESTREZA.
- ✓ Amenaza: Disminuye 30 puntos el daño de los ataques enemigos. 3 turnos de recarga. Corre con CARISMA.
- ✓ Arremeter: se acerca y ataca en el mismo turno. Puede hacerse otra acción no ofensiva luego. 3 turnos de recarga. Corre con AGILIDAD.
- ✓ Barrido: ataque en forma de cono de 40 puntos. Ocasiona el 5% de la vida máxima como daño físico adicional. 4 turnos de recarga. Corre con DESTREZA.
- ✓ Carga: Arremete contra un enemigo y lo aleja unos metros ocasionando 30 de daño. 3 turnos de recarga. Corre con CONSTITUCIÓN.
- ✓ Finta: Atacas a un enemigo y todos los ataques te apuntarán a ti. 5 turnos de recarga. Corre con INTELIGENCIA.
- ✓ Táctico: ataca y se reposiciona a corta distancia. 2 turnos de recarga. Corre con AGILIDAD.



# Tienda de objetos

- Armas comunes (no requieren habilidad):
  1. Bastón: 6+Fza. Dos manos. (\$10)
  2. Mazo de una mano: 4+Fza. Permite una en cada mano. (\$12)
  3. Daga/Cuchillo: 4+Fza/Agil. Permite una en cada mano. (\$12)
  4. Hacha de una mano: 6+Fza. Permite una en cada mano. (\$14)
  5. Hoz: 4+Fza/Dza. Permite una en cada mano. (\$12)
  6. Lanza/Jabalina: 6+Dza. Dos manos. (\$14)
  7. Honda: 4+Fza. 4 de rango. (\$15)
  8. Cerbatana: 4+Dza. 4 de rango (\$15)
  9. Arco corto: 5+Dza. 5 de rango (\$20)
  10. Ballesta ligera: 6+ Dza. 5 de rango (\$20)
  
- Armas marciales (habilidad y critico les añade efecto):
  11. Albarda/Hacha de dos manos: 10+Fza. Derriba. (\$60)
  12. Cimitarra/Nodachi/Espada gigante: 6+Fza. Golpe Doble. Dos manos. (\$50)
  13. Espada corta: 6+Fza. Críticos a 2,5. Permite una en cada mano. (\$50)
  14. Espada larga: 8+Fza. Críticos 2,5. Permite una en cada mano. (\$55)
  15. Pala de monje/Guadaña: 12+Fza/Dza. Amputa. Dos manos. (\$80)
  16. Sable/Katana/Estoque: 8+Dza/Agil. Ignora armadura. Crítico tiene daño normal. Con más de 20 puntos en destreza permite usar uno en cada mano. (\$80)
  17. Guja/Chakari/Espada de doble hoja: 10+Agil/Dza. Reposicionamiento. (\$70)
  18. Lanza de justas: 12+Fza/Dza. Ataca último. Al usarse desde caballos o con una habilidad de desplazamiento duplica el daño. Crítico aplica un stun. Dos manos. (\$100)
  19. látigo: 4+Dza. Enrieda y atrae un objetivo o puede desplazarse. Solo con 25 de Destreza se pueden usar uno por cada mano. 3 de rango. (\$60)
  20. Masa de dos manos/Martillo de guerra/Mazo con picos: 12+Dza/Cosnt. Ataca último. Crítico aleja. Dos manos. (\$100)
  21. Mangual/Cadena con peso/Cuchillos encadenados: 10+Dza. Al fallar un ataque permite hace un ataque de compensación (no depende de critico). Destreza de más de 20 permite usar uno en cada mano. (\$70)
  22. Pica/Lanza de guerra/Tridente: 8+Agil/Fza. Empala, mantiene anclado y hace 10 por turno. Dos turnos. (\$50)
  23. Naginata/Dao/Lanza de corte: 10+Dza. Sangrado de 10 por 4 turnos. Dos manos. (\$80).
  24. Pistola de pólvora: 7+Dza. Crítico la bala rebota a otro enemigo con un 175% del daño original. 4 de rango. (\$25)

25. Trabuco: Arma de corto alcance. Dispara en cono. 4 de rango. El daño ocasionado es de  $6d4 + Dza$ . Si ataca a melé el daño aumenta a  $40 + Dza/4$ . El crítico duplica el daño total, no es necesario tirar dado por cada  $1d10$  de daño. (\$30)
26. Escopeta: Arma de daño en área de largo alcance. Dispara en cono. 8 de rango. El arma aumenta su daño contra más cercana sea el disparo. El daño base del arma son  $8d10 + Dza$ . Por cada unidad más lejos que se encuentre el objetivo, el daño del arma disminuye en  $1d10$ . El crítico duplica el daño total, no es necesario tirar dado por cada  $1d10$  de daño. (\$120)
27. Arco largo:  $10 + Dza$ . proyectiles atraviesa enemigos. 8 de rango. (\$80)
28. Ballesta pesada:  $11 + Dza$ . proyectiles atraviesa escudos. 9 de rango. (\$100)
29. Rifle:  $15 + Dza$ . Necesita recargar cada 3 disparos. Con ambidiestro todo en un solo turno. El crítico es del 300%. 20 de rango (\$120).
30. Cañón de mano: Su disparo de  $20 + Dza$ . Necesita recargar después de cada disparo. Con Ambidiestro se hace todo en un solo turno. Crítico hace daño en área. 12 de rango. (\$250)
31. Guantelete/Garras de antebrazo/Garras de guerra:  $10 + Dest$ . Se necesita ambidiestro. (\$100)
32. Púas arrojadas:  $1 + Dza$ . Ignoran armadura. 3 de alcance (6x\$50)
33. Cuchillos:  $4 + Fza/Agil$ . Se pueden lanzar doble. (precio de compra igual al de cuchillo/daga). 3 de alcance. (6x \$80)
34. Shurikens:  $2 + Dza$ . Envenenan 2 por 10 turnos. 3 de alcance. (6x80)
35. Hacha de una mano: aplica un sangrado de  $1d10$ . 3 de alcance. (precio igual a hacha de una mano).

- Complementos:

1. Escudo:
  - ✓ Ligero/Broquel: absorbe 10 de daño (\$40)
  - ✓ Medio: absorbe  $10 + Const$ . (\$60)
  - ✓ Pesado: absorbe  $30 + Const$ . Requiere Fza 20 o más, o Constitución 20 o más. (\$80).
2. Armadura:
  - ✓ Ligera: \$60
  - ✓ Media: \$ 100
  - ✓ Pesada: \$200
3. Flechas: \$5 por unidad. (es general para arcos y ballestas)
4. Roseta de dispersión: \$15 por unidad. (sirve para el trabuco)
5. Bola de acero: \$15 por unidad. (sirve para honda, pistola de pólvora, mosquete y cañón).

6. Dardo: aplica veneno de 1d5 por 2 dos turnos. \$10 por unidad. (sirve para la cerbatana).

- Extras:

1. Pociones: restauran 5% de tu salud por dos turnos. (\$30)
2. Linterna/farol de aceite: (\$50)
3. Bolsa de dormir: restaura salud al dormir. (\$100)

- Objetos de mago:

1. Báculo/cetro: 10% de potencia de hechizos. (\$80)
2. Varita: bonificador de -20 en iniciativa. Solo aplica si la acción es un hechizo. (\$80)
3. Guante/guantelete: Hechizos leves se lanzan doble. (\$90)
4. Anillos: -30 en costo de mana de cualquier hechizo. (\$90)
5. Libro: -1t en todos los casteos. (\$100)

- 
6. Moneda espíritu: aumenta en 1 la cantidad de invocaciones, y los familiares infligen el 10% del daño de hechizos como un rayo. (\$500)
  7. Pendiente de almas: permite almacenar hasta 10 almas, siempre que se domine la rama de nigromancia. (\$1000)
  8. Cristales de maná: Son cristales de color celeste que restauran 500 de maná (\$500).
  9. Cristales mágicos: Piedras de diversos colores cargadas de magia que potencian el próximo hechizo un 15%. Al castear el hechizo se consume (\$500).

# Lista de objetos atípicos

- Armas épicas

- ✓ Solaris Destructor (29): 30+Dza. 3 disparos. Tarda un turno en recargar las baterías.
  - Pasiva: Baterías magnéticas: No usa munición.
  - Activa: Canaliza, aumenta el alcance a 20 casillas y ocasiona 10 + 15% de la vida faltante del objetivo como daño extra. Ataca al último. Tres turnos de recarga.
- ✓ Dao imperial de Tanzanita (25): 15+Dza.
  - Pasiva: Cristal tóxico: Los golpes del arma tienen un 50% de chances de envenenar por ese turno igual al 10% de vida una máxima.
  - Activa: Ráfaga de Silicio: Puede atacar a distancia disparando espinas de cristal que ocasionan el daño del arma y envenenan por 10 durante dos turnos. Tres turnos de recarga.
- ✓ Rifle Ghostrazor (28): En modo rifle 20+Dza, en modo espada 20+Fza.
  - Pasiva: Engranajes aceitados: Al cambiar de forma, el próximo ataque ocasiona 20 de daño.
  - Activa: Reformar: Canalizar cambia la forma del arma de espada a escudo o visceversa. Sin tiempo de recarga y de ráfaga.
- ✓ Espadas gemelas Kreopylas (15): solo para ambidiestros. 8+Fza como espadas dobles, 10 + Dza como espada de dos manos.
  - Pasiva: Metal oscilante: Como espadas dobles atacan primero, como mega espada cura al portador en 20 por impacto
  - Activa: Naturaleza del gladiador. De forma pasiva puede cambiar una vez por turno entre las dos modalidades de espada. Cada 3 turnos, puede canalizar la habilidad *Combo* no importa en qué forma esté.
- ✓ Little Big One (11): 10+Dza.
  - Pasiva: Double Tap: Dos disparos por turno.
  - Activa: Munición de escarcha: Consume los dos disparos para crear una bala de hielo que stunea. Sin enfriamiento, depende de munición.
- ✓ Estoque Murshilwait (18): 15+Dza/Fza.
  - Pasiva: Hoja de duelos: Adquiere la habilidad de desviar proyectiles (salvo balas de cañón) sacando 18 o menos.
  - Activa: Ataque reflectante: Estocada explosiva en área de 45 de daño físico. Tres turnos de recarga.
- ✓ Dagas dobles felespretas (3): Dagas de 8+Fza/Agil.
  - Pasivas: Trampa del shinobi: Al atravesar a un enemigo con *Cuchillas encantadas*, estas infligen el triple de daño.

- Activa: Cuchillas encantadas: Si se arrojan se las puede atraer de nuevo hacia las manos del usuario. Sin enfriamiento.
- ✓ Espada templaria Rubidria (16): 12+Fza
  - Pasiva: Arma del inquisidor: Se suma 30 por daño de fuego.
  - Activa: Purificar: Canalizar ocasionará 15% de la vida faltante del objetivo. Si es oscuro o está vinculado con un demonio, el porcentaje aumenta a 50%. Cuatro turnos de recarga.
- ✓ Espada del bosque (16): 10+Fza.
  - Pasiva: Espada silvana: El arma ocasiona 30 de daño extra elemental herbal.
  - Activa: Fuerza de la naturaleza: Canaliza para mejorar el ataque, inflinge 20+Fza de daño extra, y se cura el 100%. Por cada turno extra canalizado se suma como daño y curación otra estadística. Cuatro turnos de recarga.
- ✓ Lanza de Zafiro (20): 12+Agil/Dza.
  - Pasiva: Cadencia letal: Sacar 17 o menos en el dado de ataque, permite volver a atacar.
  - Activa: Canalizar por un turno (ambidiestro evita canalización) hará que el próximo ataque haga daño en área explosivo de 50. Tres turnos de recarga.
- ✓ Hoces umbrales (guadañas de una mano; 17): 8+Fza/ Dza.
  - Pasivas: Al atacar aplica una marca. Tras juntar tres marcas en un individuo, el siguiente ataque hará el triple de daño.
  - Activa: Filo de la noche: Refuerza las armas en oscuridad y ocasiona 50 de daño oscuro extra por ese turno. Tres turnos de enfriamiento, de ráfaga.
- ✓ Katana del exterminador (18): 15+Fza /Dza.
  - Pasiva: Ensañamiento atroz: Por cada ataque al mismo enemigo suma 5 puntos de daño. Estos puntos no se pierden al fallar un ataque, solo al cambiar de objetivo.
  - Activa: Golpe fantasma: El objetivo no puede bloquear el ataque. El daño es el de un golpe común. Aplica efectos de golpe. Un turno de recarga.
- ✓ Colas de víbora (23): 15+Fza.
  - Pasiva: Cadenas encantadas: Al clavar una en el enemigo lo ancla, al estar las dos clavadas además lo silencia.
  - Activa: Azote corrupto: Si las dos cadenas están clavadas, permite generar una onda explosiva de 40% de la vida máxima. Tres turnos de recarga.

- ✓ Masa de Pangea (22): 18+Dza/Const.
  - Pasiva: Onda térrea: Ataca primero a pesar de ser un arma pesada.
  - Activa: Golpe sísmico: Golpear el piso hará que las rocas erupcionen infligiendo 40 de daño, o bien, una zona se eleva y aleja todo hacia la dirección seleccionada. Tres turnos de recarga.
- ✓ Ancla del mar oscuro (pala de monje; 17): 18+Fza.
  - Pasiva: Arma de ladrón: Se puede arrojar y usarse para escalar.
  - Activa: Impacto ártico: Canaliza un turno (ambidiestro cancela canalización) y golpea en área infligiendo 40 de daño elemental de hielo extra, y alejando a todos. Tres turnos de recarga.
- ✓ Escudo de la orden de la luz: Escudo pesado. De base absorbe 45 + Const.
  - Pasiva: Vanguardia honrosa: El escudo de luz se puede utilizar como respuesta a un ataque aunque no sea el turno del portador.
  - Activa: Muro de luz: Al activarse despliega un campo de fuerza luminoso que absorbe 100+Const. Cinco turnos de recarga.
- ✓ Armadura Pyros: Armadura media.
  - Pasiva: Llama volcánica: Quema a los enemigos circundantes en 5% de su vida máxima.
  - Activa: Al canalizar o aplicar control de masas, emitirá un pulso ígneo del 15% de la salud de los enemigos. Dos turnos de recarga.
- ✓ Capa del serafín: Prenda de vestir que se puede transformar en un par de alas. Visualmente similar a la capa de Medea en Fate Unlimited Blade Works.
  - Pasiva: Alas de ángel: Levita y vuela a 170 km/h.
  - Activas: Impulso: Acelera creando una estampida sónica que le permite por cortos momentos, romper la barrera del sonido. Se manifiesta como una carga que ocasiona 20 de daño extra y otorga un escudo de 40. Cuatro turnos de recarga.
- ✓ Armadura del cazamagos:
  - Pasiva: Dureza: Armadura media que ofrece la misma reducción de daño contra poderes mágicos, físicos y elementales. No contra daño necrótico o físico.
  - Activa: Custodio: Otorga un escudo en área igual a la constitución del usuario. Ráfaga. Dos turnos de recarga.



- ✓ Espada de la convergencia (16): 15+Fza.
  - Pasiva: Dualismo astral: El usuario puede optar por dos formas del arma, forma día y noche. Puede cambiar entre esas dos a voluntad sin consumir acción.
  - Activa: Proyección astral: En la forma día puede utilizar un tajo de energía luminosa de 40 de daño. En la forma noche permite usar el pulso oscuro, el cual ciega a todos los enemigos y ocasiona 20 de daño. Tres turnos de recarga individual.
- ✓ Exilium, la lanza del jinete oscuro (18): 20 + Fza/Dza.
  - Pasiva: Don del jinete: Al volar, levitar, usar un corcel o una habilidad de impulso/desplazamiento sus ataques ocasionan 30 + 15% de la vida máxima del objetivo.
  - Activa: Lanza de sombras: Puede disparar (mientras esté montado) una estaca de sombra que inflige 100 de daño elemental oscuro. Otorga un +10 a la iniciativa. Tres turnos de recarga.
- ✓ Lacerador carmesí (kusarigama; 21): 15+Dza.
  - Pasiva: Marca asesina: Cada 3 turnos potencia su ataque con 30 de daño extra. Matar una unidad o asistir, restablece el enfriamiento del daño extra.
  - Activa:
    - Gancho del monje: Puede enganchar un objetivo y atraerlo hacia él. Puede desplazarse al objetivo.
    - Danza de la cuchilla flexible: Gira el arma a su alrededor infligiendo 50 de daño y aplica *Marca Asesina* a todos los objetivos. Dos turnos de recarga.
- ✓ Rifle espiritual Halo (rifle; 28): 25+Dza.
  - Pasiva: Núcleo espiritual: No utiliza munición ni recarga.
  - Activa: Cañón del alma: Canalizar dispara un haz de luz de 120 de daño mágico a todo lo que esté en el recorrido. Tres turnos de recarga.
- ✓ Espada colmillo de la quimera (13): 8+Fza.
  - Pasivas:
    - Fuente de ponzoña: Atacar a un objetivo envenena al objetivo por 10 de daño por tres turnos.
    - Flujo tóxico: Atacar a un objetivo envenenado aumenta el daño de la espada un 40%, y aplica otra carga de *Fuente de ponzoña*.
    - Metal citotóxico: Puede absorber el veneno de una persona. Absorber un ataque venenoso dirigido a ti y recuperar 30 puntos de salud.

- ✓ Chakram del legionario: 10+Dza.
  - Pasiva: Disco de rebote: Rebota en 6 enemigos o paredes y siempre regresa a la mano. Aplica críticos, pero solo al primer objetivo el talento ascendido.
  - Activa: Cuchilla boomerang: Puede arrojar el Chakram y llamarlo a la mano. Esto inflinge 40 de daño físico a la ida, y 40 de daño verdadero a la vuelta. Tres turnos de recarga.
- ✓ Hacha Rubidria (11): 20+Fza.
  - Pasiva: Cuchilla de rubí: Atraviesa escudos y barreras (no armadura).
  - Activa: Demolición: Golpear un enemigo cada tres turnos ocasiona el 15% de la vida máxima del usuario como daño mágico extra. Dos turnos de recarga por objetivo.
- ✓ Dark Cluster (18): 12+Dza.
  - Pasiva: Reservorio místico: Absorbe un hechizo (no legendario, ni divino) cura al portador en 20 y le permite relanzarlo. Si no se usó el hechizo se puede cambiar absorbiendo otro.
  - Activa: Estocada oscura: Consume el hechizo absorbido y lo transforma en energía elemental oscura y potencia el próximo ataque en 80. Sin recarga pero debe haber absorbido un hechizo.
- ✓ Daga Sónica (3): 6+Agil.
  - Pasiva: Impulso: Ataca siempre primero.
  - Activa: Burbuja sonora: Puedes crear un impulso sónico que aturde, esto se puede hacer simultáneamente al ataque. Dos turnos de recarga.
- ✓ Loto del vacío (24): 10+Dza.
  - Pasiva: Campo de visión mágico: Ataca a todo lo que está en su campo de visión.
  - Activa: Canaliza y ataca último para sumar 20% de vida faltante como daño mágico extra. Tres turnos de recarga.
- ✓ Arco hidráulico Olímpico (26): 20+Dza.
  - Pasiva: Los ataques del arco son de daño elemental eléctrico.
  - Activa: Ataque centella: El próximo ataque dispara cuatro ataques pequeños. Ráfaga. Tres turnos de recarga.
- ✓ Espada motora (14): 10+Fza.
  - Pasiva: Generador potencial: Batería de 7 cargas. Recarga una por turno. Obtiene una carga extra por cada dos turnos.
  - Activas:
    - Estocada propulsada: Agrega 30 de daño elemental ígneo. Una carga.

- Barrido ígneo: Agrega 50 de daño y ataca en cono con daño elemental ígneo. Dos cargas.
- Salto de corte: que agrega 70 de daño elemental ígneo. Tres cargas.
- ✓ Spade ígnea (15): 15 + Dza.
  - Pasiva: Cuchilla ardiente: Aplica daño extra de fuego por 60. Puede cortar estructuras sólidas resistentes.
  - Activa: Dualismo ígneo: Puede expulsar una oleada de fuego de 80 de daño. O absorber un ataque de fuego. La oleada tiene tres turnos de recarga, que se restablecen si se absorbe fuego.
- ✓ Espada gancho nigromante (13): 10+Fza.
  - Pasiva: Hoja maldita: Recupera el 50% del daño infligido.
  - Activa: Degollar: El próximo ataque ocasiona 20% de la vida máxima como daño necrótico. Tres turnos de recarga.
- ✓ Bidente de Hades (22): 15+Dza.
  - Pasivas:
    - Arma oscura: Adquiere cargas que aumentan en 5 el daño al atacar un enemigo (máximo 5 cargas). Al llegar a las 5 cargas, Atacar a un enemigo 3 veces en máximo poder hará que el oponente caiga stuneado por 3 turnos.
    - Llave del tártaro: En el inframundo, esta arma sirve para moverse sin peligro por el Tártaro (cuarto círculo).
- ✓ Lanza de la legión olvidada (22): 15+Dza.
  - Pasiva: Hermandad de armas: Adquiere +5 por cada aliado en combate. Sin límite de aliados.
  - Activa: Objetivo marcado: Marcas un enemigo, y solo puedes recibir daño de él por ese turno. Ráfaga. Tres turnos de recarga.
- ✓ Hacha del ejecutor Vulcanus (11): 20+Fza.
  - Pasiva: Tenacidad: 20% de posibilidades de evitar controles de masas.
  - Activa: Burst magmático: Crea en el centro un orbe de lava el cual ocasiona 2d100 de daño ígneo. Cuatro turnos de recarga.
- ✓ Mazo angélico (2): 8+Fza.
  - Pasiva: Promesa del caballero: Al inicio del combate te vinculas con un aliado. El 40% del daño que recibe es redirigido al portador. Reduce el daño redirigido un 25%.
  - Activa: Lealtad: Canaliza para caer sobre el aliado, embistiendo el piso y levantando por el aire a todos los enemigos. Los aliados en el área reciben un escudo de 60. Cuatro turnos de recarga.

- ✓ Orgullo de Gaudamia: Armadura ligera.
  - Pasiva: Imitación: Copia artificial de la armadura de guerra Silentia. Las armas, a diferencia de la original, no poseen daño base, sino solo escalado y no poseen sus habilidades activas.
  - Activa: Faro: Dispara un rayo de luz por 50. Dos turnos de recarga.
- ✓ Kopesh de Luz (13): 10 + Fza.
  - Pasiva: Tributo: Al realizar un crítico, explosión en área de 50.
  - Activa: Desquicio: Ataque cinco veces. Tres turnos de combate.
- ✓ Hacha de los muertos (11): 15+Fza.
  - Hacha mortífaga: Matar un enemigo lo resucita como un esclavo que lucha para el portador. Los esclavos poseen 1 de salud y 20 de daño.
  - Activa: Cuchillada: El próximo ataque será crítico si saca 20 o menos. Ráfaga. Dos turnos de recarga.
- ✓ Guantes de Ikirinita (30): 15+Dest.
  - Pasiva: Debilitador: Los golpes reducen 10 el daño de todas las fuentes del objetivo.
  - Activa: Permite conjurar un rayo de energía opuesta que inflinge 50 de daño y quema en 2 turnos por un total del 15% de la salud como daño verdadero. La habilidad se recarga con 10 golpes.
- ✓ Silencio de los condenados (29): Cañón de una mano que se acopla al brazo.
  - Pasiva: Bomba sonora: No usa munición sino que debe recargar cada turno incluso con ambidiestro. Dispara ráfagas de sonido las cuales ocasionan 30 de daño y aturden, de electricidad las cuales inflingen 35 de daño (el doble contra objetivos mojados) y realentizan, y de plasma que inflingen 60 de daño.
  - Activa: Implosión orgánica: Canaliza un espectro de sonido anómalo. Aturde por tres turnos a un objetivo. Cinco turnos de recarga.
- ✓ Conjunto del cazador: Es una pechera de cuero encantada, que al colocarse permite invocar una serie de armas. Solo puede tener un arma invocada a la vez.
  - Revolver Retuercemusculos (24): 10+Dza. Su crítico derriba a cualquier enemigo. Si vuela cae al suelo.
  - Arco Lanzaespinas (26): 12+Dza. Su crítico envenena por dos turnos por un total de 30.
  - Guadaña Cercenadora (15): 15+Fza. Guadaña que aplica su efecto marcial al sacar 19 o menos.

- Jabalina Puntacertera (6): 8+Dza: Al canalizar y tirar la jabalina esta podrá ser levemente guiada (mostrándose como un bonificador de -3) y al impactar se regenera en la mano del portador.
- ✓ Máscara del discípulo de los cuervos: Tienes un tropel de 30 cuervos a través de los cuales puedes ver y oír. Los cuervos te obedecen y puedes darles órdenes sin importar la distancia.

- Armas legendarias: todas pueden portar joyas astrales.
  - ✓ Espada santa de Nathaniel (14):
    - Espada que perteneció a un ángel de élite, y le fue conferida al ángel terreno de la guerra Nathaniel.
    - Actualmente se encuentra como reliquia en el Palacio de Tebis, como el arma insignia del fundador Matías GoldenCrown.
    - Ocasión 25+Fza x2 y su daño es verdadero. Brilla como una antorcha.
    - Pasivas:
      - Origen divino: Esta arma obtiene +60 de daño extra contra entes que posean alineación mala, sean infernales, de subtipo oscuro o busquen traer el mal.
      - Cuchilla del ángel: Duplica su daño contra objetivos que hayan recibido escudos o potenciaciones de sus aliados.
      - Voluntad del custodio: Si se encuentra superado en número, recibe un bonificador igual a la cantidad de enemigos que los superan. El bonificador es para TODAS las acciones.
      - Luz celestial: Al inicio de cada turno recibe un pequeño escudo de 30.
    - Activas:
      - Purificación celestial: Envuelve el arma en un fuego blanquecino y su próximo ataque ocasiona 20 + 25% de la vida faltante como daño extra adicional. 3tR.
      - Juicio y sentencia: Al inicio del turno crea una anomalía de luz comprimida, y al final del turno lo dispara ocasionando 120 de daño radiante en área. 4tR.
  - ✓ Sable oscuro de Kaprónogos (12):
    - Sable que perteneció a una desdichada criatura de hace eones. Dada su naturaleza oscura, es el máximo tesoro de colección de muchos eruditos del ocultismo y las artes oscuras.
    - Se encuentra en un templo de la zona prohibida, y se dice que sacarlo genera graves consecuencias.
    - Ocasiona 25+Fza de daño elemental oscuro.
    - Pasivas:
      - Anima Matter: El 70% del daño infligido con el arma se recupera como salud.
      - Infección oscura: Cada ataque con el arma genera una carga de infección oscura. Se puede tener un máximo de tres cargas por ser.

Cada carga otorga un penalizador de +1. Se pueden detonar con cualquier habilidad activa del arma ocasionando 5% de la vida máxima y faltante por cada carga detonada como daño elemental oscuro. Esta habilidad también aplica el *Anima Matter*.

- Destrozar alma: Enemigos que hayan sido afectados por el sable oscuro no podrán ser resucitados, ni siquiera por el Santo Grial.
- Aura mortífera: Al inicio de cada acción, ocasiona 5% de la vida máxima como daño a aquellos que no superen una tirada de constitución.

▪ Activas:

- Fisura oscura: Puede proyectar un corte en el espacio de 100 de daño que cercena lo que impacta. 3tR.
- Atrax Sulfurio: Golpea el piso desatando todo el poder oscuro del arma y crea una onda expansiva de energía oscura de alcance masivo que golpea a TODO por 90 de daño, que derriba y expulsa. 4tR.

✓ Arco trinitario elemental (26):

- Un arco legendario caracterizado por ser de un famoso semidiós de Kianto, que cansado de los mediocres arcos humanos, le pidió a su padre que le forjase el mejor arco jamás visto después del suyo.
- Se encuentra en la ciudad Caelum como una reliquia en la casa Kianto.
- Ocasiona 30+Dza en daño elemental dependiendo del tipo de flecha utilizada, y posee un límite de distancia de disparo extremo.
- Pasivas:
  - Potencia Arcuata: Sus flechas poseen +10 de daño extra.
  - Bendición de Tiant: Posee un bonificador de -4 al ataque que se suma a los bonificadores del jugador.
  - Saetas de Mitril: Las flechas del arco tienen la capacidad de herir el alma del objetivo. Por lo que cada tres ataques ocasiona el 15% de la vida máxima del objetivo como daño mágico.  
Si un objetivo muere por este arco, su alma no puede trascender.

- Flechas elementales: Sus flechas pueden optar entre tres tipos de daño: Fuego, hielo y eléctrico.  
Las flechas de fuego ocasionan quemaduras por el 15% de la salud. Las flechas de hielo congelan, y si se golpea un enemigo congelado ocasiona 10% de la vida faltante. Las eléctricas, aturden y ocasionan 40 de daño extra a enemigos mojados, o con armaduras de metal.  
Solo se puede aplicar el efecto de las flechas una vez por elemento, con 2t de recarga.
- Activas:
  - Theiko Olokaftoma: Ataca último para disparar una lluvia de flechas explosivas en un área gigantesca. Cada enemigo puede recibir de 1 a 4 flechas de 100 de daño físico. 3tR.
  - Vasileio Diaperstiko Velos: Canaliza para atacar último y disparar una flecha de daño mágico que ocasiona 200 + 10% de la vida máxima + 50% de la vida máxima del usuario.
- ✓ Martillo de Jade del emperador Katzeaf (20):
  - Martillo de dos manos que perteneció al autoproclamado emperador Terreno, llamado Katzeaf. Vivió en el imperio Iris hace siglos, y fue quien conquistó los páramos de lo que hoy es el imperio de Kiniam.
  - Se encuentra resguardado en el monasterio de Castria, en Jasdía.
  - Ocasiona 35+Dza de daño físico.
  - Pasivas:
    - Constructo de Jade: Cada turno que golpees con el mazo, se resta 10 a tu iniciativa. Sin límite.
    - Ligereza bélica: Su peso es extremadamente ligero, y aunque se vea como un mazo de dos manos, puede utilizarse con una sola.
    - Fragmentar: Sus golpes contra enemigos generan debilidad en los enemigos. Los enemigos afectados por *Fragmentar* reciben +6 en las defensas.
    - Robustez pétrea: Otorga inmunidad a efectos de control de masas físicos como el aturdimiento, congelamiento, parálisis y derribo.



- Activas:
  - Impacto del conquistador: Golpea el suelo y ocasiona el daño del arma +30, generando una onda de choque en cono de alcance masivo frente a él. Los enemigos afectados reciben el daño y quedan aturdidos por el resto del turno.
  - Demencia del titán de Iris: Puede soltar una ráfaga de 10 golpes, que DEBEN ser orientados a distintos objetivos. Si ya golpeo a todos los objetivos enemigos disponibles, puede volver a golpearlos.
- ✓ Lanza celestial Gaudamita (22):
  - Lanza que cayó de los cielos en lo que hoy es la capital de Gaudamia. El poder de la lanza fue tal, que desató guerras entre los portadores y otras ciudades, por lo que finalmente se la puso bajo custodia y se edificó un imperio para protegerla.
  - Normalmente se encuentra en el pedestal de la lanza sagrada, en Gaudum Polis.
  - Ocasiona 30+Dza.
  - Pasivas:
    - Autoridad superior: Quien porta la lanza adquiere un aura divina, por lo que los animales se vuelven neutrales (incluso los hostiles) y los oscuros/infernales le temen. Genera en seres oscuros un penalizador +8 al atacar al portador.
    - Verdugo de dioses: Las habilidades de la lanza, tanto sus pasivas como activas, no pueden ser frenadas por ningún poder (inclusive divino). Las habilidades de silencio, escudos anti-habilidad o barreras de energía son atravesadas y destruidas. Puede ser defendida mediante armaduras, escudos o barreras contra daño.
    - Receptáculo sagrado: Es la única arma legendaria que posee muelas para utilizar las cinco joyas astrales a la vez. Gracias a esto también se la conoce como el Receptáculo Universal.
    - Poder creciente: Cada dos golpes de la lanza, se le añaden 15 puntos de daño hasta que termine la pelea. No se pierden tras cambios de iniciativa, cambios de fase, o agregado de enemigos.

- Activas:
  - Ataque matadioses: Golpe apuñalando con la lanza imbuida en energía divina. Ocasiona 60 de daño extra. A los enemigos con 50% de la vida o menos, triplica el daño total. 2tR.
  - Arremetida cósmica: Al cargar con la lanza, te permite volar, y tanto el cuerpo como la lanza, se imbuyen en energía cósmica ocasionando 250 de daño si impacta a un solo enemigo. O puede arrasarse una zona por 100 de daño. El tipo de daño es mágico. 4tR.

✓ Mionjhir (3):

- Martillo que perteneció a un semidiós de Sylfian, que se conoció en la antigüedad como Thor. Este forjó con su poder un panteón de falsos dioses que fueron muy populares milenios atrás.
- Es una reliquia del palacio real de la reina Astirine, en Cuspidria.
- Ocasiona 15+Fza.
- Pasivas:
  - Llamado del Valhala: Si el martillo se lanza se añade +30 al daño del martillo y tiene el alcance de un cañón. Puede llamarse de vuelta a la mano. Se puede volar siendo impulsado por el martillo.
  - Constructo de Mitril: Su daño es de tipo elemental eléctrico en su totalidad.
  - Fuerza Aesir: Los golpes del martillo siempre expulsan. Sus golpes pueden destruir estructuras protegidas por magia o barreras increíblemente resistentes.
  - Contenedor de la tormenta: De forma pasiva, al inicio de cada acción los enemigos que no superen una tirada de constitución, reciben 30 de daño elemental eléctrico.
- Activas:
  - Descarga de rayos: Libera una descarga de rayos a su alrededor que ocasiona 200 de daño eléctrico. El daño por objetivo se aplica como dos impactos de 100, defendibles superando tiradas de destreza o agilidad. 3tR.
  - Poder de Sylfian: Dispara un rayo de 350 de daño que incapacita a un objetivo por 3t. La incapacitación no afecta a enemigos gigantes, o NPC de muchísimo poder. 6tR.

✓ Dark Cuore:

- Talismán de mago de origen oscuro. Es un poderoso grimorio capaz de utilizar una gran variedad de poderes oscuros, incluso en aquellos que no son magos.
- Lo posee el catedrático Salvatore Santagostino, en el castillo de su familia en Perfrim.
- Pasivas:
  - Necromicón potenciado: No solo es un talismán, sino que también es una enciclopedia de muchísima información sobre ocultismo, magia negra, y todo lo referido a cualquier entidad oscura. Gracias a esto, permite invocar, mediante magia de conjuración, a cualquier Demon Lord o Demon Queen, incluso si estuviese bajo el *Pacto Aquelarre*.
  - Libro de los siete sellos: Permite invocar a cualquier entidad infernal, demoníaca, corrupta o caótica malvada.
  - Contenedor umbral: Permite el uso de poderes oscuros y magia negra.
  - Lazo degradativo: Permite vincular el libro al alma del usuario, pudiendo disgregarlo y guardarlo en su pecho como un polvo fino amarillento. E invocarlo de a su voluntad.
  - Grimorio oscuro: Al funcionar como talismán, los magos pueden hacer libre uso de su magia. Aunque si la magia no es negra o espiritual, se verá afectada y corrompida. A su vez, reduce los casteos en dos turnos, pero pagando como costo el 10% de la salud del usuario.
  - Corona infernal: Los seres infernales, no atacarán nunca al portador del Dark Cuore, le serán obedientes y protegerán a toda costa.  
Los pactos con demonios no tienen efectos malos, y puede pactarse cuantas veces quiera.  
Posee unos familiares llamado HellCrows, los cuales son unos cuervos infernales que el usuario puede ver y escuchar a través de ellos. No tiene límite de invocaciones, ni alcance de control.

- Activas:
  - Llamada infernal: Invoca una llama de color negro violáceo que inflige 60% de la salud en 2 turnos en cono, como daño elemental oscuro. 5tR.
  - Despertar maldito: El usuario rompe el vínculo que lo ataba a su divinidad, con el fin de transformarse en un Demon Lord/ Demon Queen.  
Solo se puede usar una vez, luego el DarkCuore se desliga del alma del nuevo demonio superior.

✓ Arpali Axial:

- Un talismán de enorme poder que pertenece al Rey Dios. Fue creado como contraparte del Dark Cuore.
- Aunque se sabe del inmenso poder del Arpali Axial, el monarca lo envió a que el clan Frentiz lo resguarde, hasta que considere que va a usarlo.
- Pasivas:
  - Talismán de la eternidad: Este libro, además de ser un talismán guarda información sobre el pasado secreto del mundo.  
Gracias a esto, es el único libro que posee copias útiles de los hechizos legendarios no oscuros en su interior.  
Por lo cual, los magos que posean el Arpali Axial pueden utilizar los hechizos *Cadenas celestiales*, *Poder de la creación*, *Fusión*, *Desatar el limbo*, *Centro Ampus*, *Onirismo mítico*, *Presencia multifocal* y *Cronohechizo* sin haberlo aprendido de forma real.
  - Registro del enclave celestial: Puede invocar a cualquiera de los ángeles terrenos. Incluso si está aprisionado o con un sello a algún ser. Esto consume el 80% de la salud del usuario.
  - Enciclopedia del nuevo despertar: Funciona como un talismán que reduce en un turno todos los casteos. Los magos pueden hacer uso libre de su magia a través de él (en excepción de la magia negra). Los usuarios de magia divina reducen en dos turnos el casteo de hechizos y habilidades.
  - Enlazamiento: El libro se enlaza con el alma del portador pudiendo materializarse y desvanecerse en luz a voluntad.

- Convergencia de luz: Permite la creación de ilusiones mayores, cambio de apariencia e invisibilidad a voluntad, y sin costo de maná o recursos.
- Sello de piedad: El portador del Arpali Axial es visto como aliado por cualquier criatura divina que no sea un Dios. Los ángeles, innus y semidioses sienten la necesidad de proteger al usuario y le son amigables. Permite la creación sin coste de maná de los *Vigilantes Innianos*, unas aves de tres ojos que permiten ver y escuchar a través de ellos. Sin límite de cantidad y alcance de control.
- Activas:
  - Sentencia: Consume el 90% de la vida máxima del usuario, y lanza un poderoso proyectil al cielo, que explota y desata explosiones por 500 de daño radiante. 6 turnos de recarga.
  - Ascensión sagrada: Por 3 turnos, te transformas en tu propia versión de un ángel terreno. Cada transformación, prolonga un turno la duración de la transformación subsiguiente. Al llegar a las 10 transformaciones, el cambio dura hasta que el portador decida.
- ✓ Lanza Igdamillenia (22):
  - Nacida del árbol del Edén llamado Exequias, esta poderosísima lanza, es la encarnación del árbol divino del paraíso. En vida perteneció a Lady Angrassillia. Ahora se encuentra en el templo olvidado, en Edenia.
  - 30 + Dza/Fza.
  - Pasivas:
    - Árbol de almas: Los seres que hayan entrado en contacto con la lanza, guardará su alma dentro de ella.
    - Fruto del bien y el mal: Al venir del Edén, cada alma que guarda, aumenta su daño en 5.
    - Florecer: Al juntar 15 almas, o pasar cuatro turnos en combate, los golpes del arma curan a su portador por el 70% del daño ocasionado.
    - Corazón de Dios: Vuelve a su portador inmune al daño necrótico, y su daño es de tipo verdadero puro.

- **Árbol Exequias:** Al almacenar 25 almas o pasar siete turnos en combate, la lanza libera el 100% de su poder. Esto hace que su portador sea inmune a los controles de masas físicos (dígase control mental, hechizamiento, enamoramiento, confusión y posesión), además de que el arma ocasiona 60 puntos de daño verdadero extra. Sus críticos hacen daño en área.
- **Activas:**
  - **Ráfaga del Edén:** Golpea tres veces por el 60% del daño total. Si Árbol Exequias está activo, no reduce el daño de los golpes. Dos turnos de recarga.
  - **Sentencia original:** Golpea el piso y ocasiona 100 de daño de fuego en un área muy grande. Tres turnos de recarga.
- ✓ **Espina blanca (12):**
  - **Nacida del árbol de rosas blancas de la antigua confederación Waterspoon.** Es más ligera que otros mandobles.
  - **25 + Fza**
  - **Pasivas:**
    - **Rosa albínea:** Al inicio de cada acción, drena el 5% de todos los PS enemigos. Luego los multiplica por 10 y se cura esa cantidad. El exceso de curación se vuelve un escudo.
    - **Flor especular:** Permite bloquear ataques, siempre que use la espada para defender con un bonificador de -6, sin tener en cuenta sus penalizadores.
    - **Danza Silvana:** Cada turno, consume el 8% de su salud, para aumentar 15 puntos todo su daño de forma permanente, hasta finalizar la pelea.
    - **Viento afín:** Obtiene -10 en la tirada de iniciativa.
  - **Activas:**
    - **Azote de espinas:** Puede clavar la espada en el piso para controlar cuatro vides espinosas. O lanzar un azote con una sola de ellas desde la espada. La vid individual también se puede controlar. Dos turnos de enfriamiento.
    - **Usurpación:** La planta se inserta en el brazo del portado y drena 15% de su salud, a fin de que por el resto de la ronda, sus ataques ocasionen el 15% de la vida máxima y faltante del enemigo como daño extra.

Es una habilidad de ráfaga. Carece de enfriamiento por coste de vida.

✓ Decapitadora umbral (15):

- Guadaña que perteneció a un poderoso nigromante de Tautamitania. Dicen que porta le poder de la noche.
- 30 + Fza
- Pasivas:
  - Oscuridad concentrada: El daño ocasionado por el arma, se almacena como escudo. El valor máximo es el daño máximo de golpe.
  - Cuchilla mortífaga: El daño del arma es de tipo necrótico.
  - Sed de muerte: Atacar con el arma da siempre un bonificador de -2.
  - Verdugo: No permite el uso de armaduras, pero al matar una unidad, reduce el daño recibido de fuentes físicas un 5%. Máximo de reducción de daño: 50%.
- Activas:
  - Pulso noche: Al atacar da un pequeño desplazamiento y luego golpea el piso para ocasionar 80 de daño en área y cegar a todos los objetivos.
  - Guillotina oscura: Al activar la habilidad, el próximo ataque ocasiona 40% de la vida faltante como daño extra.  
Por cada turno que se canalice, aumenta 20% más el porcentaje de daño extra.

✓ Flagelo Diamantino (19):

- Látigo de apariencia cristalina con forma de planta. Perteneció a un transmutador de Astark.
- 25 + Dza
- Se encuentra en algún mercado negro determinado por el máster.
- Pasivas:
  - Naturaleza cristálica: El látigo al atacar puede optar entre usar su forma látigo, en el cual el daño es de tipo mágico. O a distancia, mediante el disparo de dos púas de 20 que ocasionan daño necrótico.

- Constructos cortantes: El látigo posee la capacidad de cortar a través de objetos sólidos. El crítico cercena.
- Dualidad de combate: Al atacar con el látigo, en caso de fallar el ataque, puede volver a tirar el dado. En caso de atacar con las púas, se obtiene un -4 en la tirada.
- Cristalización: Atacar a un enemigo dos veces con el látigo, genera una capa cristalina que inmoviliza al enemigo. El enemigo no puede ser cristalizado el próximo turno después de salir de la cristalización.
- Activas:
  - Ráfaga del flagelo opalescente: Puede atacar en cono a gran distancia frente a él con su látigo, un total de 5 veces. Tres turnos de recarga.
  - Lazo Resplandeciente: Adquiere un bonificador de 100 de daño por los próximos 4 turnos. Cinco turnos de recarga. Con esto activado, los ataques del látigo ocasionan 10% de la vida máxima como daño mágico extra.
- ✓ Martillos de obsidiana (30):
  - Guanteletes hechos de una extraña piedra volcánica de color negro. Fue forjada por un herrero con la runa de Clevius.
  - 20 + Fza/Const
  - Se encuentran en la gran forja vulcaniana de Clevius. Es la reliquia del lugar.
  - Pasivas:
    - Constructos de obsidiana: Los puños son tóxicos si entran en contacto con la sangre. Herir a enemigos les ocasiona 20 de daño por dos turnos.
    - Tempo vulcaniano: Cada dos golpes que aseste en un mismo turno con los guanteletes. Agrega un golpe más por el resto de la pelea.  
Sin límite de golpes adicionados.
    - Guanteletes magmáticos: Pueden usarse para bloquear cualquier ataque que sea de tipo ígneo, eléctrico, ácido, venenoso, acuático o magmático.
    - Furia forjada: Golpear enemigos por debajo del 30% de la salud, permite dar un segundo golpe.



- Activas:
  - Erupción: Golpea el piso y emite una bocanada de lava que inflinge 150 y quema por el 20% de la salud máxima.
  - Golpe destructor de tronos: Carga un golpe con la energía suficiente de la explosión de un volcán. En combate ocasiona 50 + 60% de la vida máxima del usuario + 20% de la vida máxima del objetivo. Fuera de combate puede destrozar pueblos pequeños.
  
- ✓ Cañón del Edén (29):
  - Cañón de origen Atlante de tamaño reducido, que se acopla al antebrazo del usuario.
  - 35 + Dza
  - Se encuentra en la colección privada de un pirata de Drovepal.
  - Pasivas:
    - Armamento tecnomágico: El cañón no utiliza munición. Pero debe recargar cada dos disparos. Su daño es de tipo elemental ígneo.
    - Descomposición orgánica: Impactar dos ataques, aturde al objetivo por un turno.
    - Perforador: Los críticos del arma, atraviesan armadura. Desmiembran a enemigos con 15 o menos de constitución.
    - Potenciación magnánima: El cañón puede variar entre un disparo común de gran alcance. O a corta distancia en cono, aumentando su daño un 80%. El cambio se hace sin gastar acción.
  - Activas:
    - Ráfaga ígnea: Disparas a todo lo que está en tu rango de visión. Dos turnos de recarga.
    - Ignis Evotio: Carga un disparo de carácter masivo, representado como una bola de fuego compacta, que luego se descomprime en un haz de destrucción masiva en cono, que inflinge 200 + 40% de la vida máxima. Este ataque se puede bloquear con escudos y barreras. Seis turnos de recarga.

- ✓ **Aguja de Escarcha (23):**
  - Arma creada por uno de los antiguos portadores de Orahitencas.
  - 20 + Dza
  - Se encuentra en el templo de los Caminantes Glaciales, en la Zona Prohibida.
  - Pasivas:
    - Cuchilla de hielo: Los golpes que saquen 18 o menos congelan al objetivo. Los objetivos que salieron del congelamiento, no podrán ser congelados el próximo turno.
    - Aura glacial: Al estar en entornos fríos, aumenta su daño en 60 puntos.
    - Escarchar: Los enemigos con 18 o menos en constitución, tienen un penalizador de +6 en su accionar.
    - Favor del invierno: Cada dos turnos en combate, la temperatura comienza a bajar, por lo que los oponentes obtienen +2 consecutivamente (sin límite de aumento).
  - Activas:
    - Ventisca polar: Dispara en cono frente a él, una ráfaga de viento helado que congela a los enemigos por dos turnos. Ocasiona 80 de daño. Cuatro turnos de recarga.
    - Campo de hielo puro: Al clavar el arma en el suelo, congela un área bastante grande a su alrededor. Los enemigos se congela permanentemente, a cambio de que el usuario permanece inmovilizado también. Cada turno que se canalice la habilidad el área se extiende. Consume el 10% de la vida máxima del usuario por turno.
  
- ✓ **Lanza Negra (22):**
  - Lanza legendaria que perteneció al mismo Vlad Tepes, el empalador.
  - 30 + Agil/Dza.
  - Se encuentra en la mansión Vaingalssein, en Perfrim.
  - Pasivas:
    - Predestinación: La suerte acompaña al portador. Se anulan las pifias para el que porte el arma.
    - Acero negro: El arma es venenosa, sus golpes y habilidades activas ocasionan daño por veneno igual al 20% de la salud máxima en dos turnos.
    - Lanza ligera: Pude golpear dos veces por acción.

- Leyenda: Si el usuario es famoso en el lugar donde pelea, adquiere el efecto de *Leyenda*, en el cual sus estadísticas se fijan en 18.
- Activas:
  - Empalar: Puede crear estacas de un material similar a la materia oscura.  
Las estacas que emergen del suelo ocasionan 60 de daño. Si la tirada es crítico, empala al objetivo y este debe superar una tirada de destreza para soltarse. Si ensarta al objetivo con la lanza, puede hacerle emerger estacas de su propio cuerpo, ocasionándole 15% de su vida máxima como daño.  
Esta habilidad no tiene recarga y se cuenta como ataque de arma.
  - Poder vampírico: A cambio de sacrifica el 20% de la salud, obtiene 60% de omnivampirismo.
- ✓ Espada de la Hidra (14):
  - Espada maldita que contiene el poder de la hidra de Lerna.
  - 20 + Fza
  - Está guardada en las bóvedas eclípticas.
  - Pasivas:
    - El segundo trabajo: El portador se vincula con el arma, y tras cuatro sesiones, se vuelve el *Heraldo de la Hidra*. Se obtienen las pasivas del arma sin necesidad de empuñarla.  
De forma base, cada vez que la espada mata una unidad, aumenta su daño un 20%. Sin límites.
    - Sangre de la hidra: Mientras, se empuñe la espada, se regenera el 15% de la salud por turno.
    - Veneno necrótico: La espada ocasiona daño necrótico.
    - Coraza de escamas: Reduce el daño de todas las fuentes 25%.
  - Activas:
    - Cuchilla Serpentina: Puede transformar la hoja en una de las cabezas de la hidra y controlarla a voluntad.
    - Ruptura de sello: Libera a la hidra de Lerna. No obedece al portador y el arma se destruye para siempre.

✓ Cluster Oscuro (29):

- Cañón oscuro creado por el genio armamentístico, Lucius Hellsing.
- 45 + Dza.
- Lo porta Virgilio Sassafo, un pierrumita que lo robó de una caravana que lo transportaba.
- Pasivas:
  - Núcleo del caos: Sus disparos son de materia oscura, infligiendo daño elemental oscuro.
  - Engranajes automáticos: Ataca primero.
  - Absorción de energía: Los ataques curan al portador por el 30% del daño.
  - Mecanismo beligerante: Puede optar por tres formas. El cambio no consume acción.  
En la primera, sus proyectiles ocasionan 15% de daño reducido, a cambio de ir primero y poder disparar dos veces.  
En la segunda, sus proyectiles ocasionan un 10% de la vida máxima como daño ígneo.  
En la tercera, sus proyectiles ocasionan un 25% de la vida faltante, pero va último.
- Activas:
  - Escudo morfocambiante: Puede proyectar un escudo de materia oscura que absorbe 200 de daño. Dos turnos de recarga.
  - Destructor de reinos: En combate canaliza un poderoso haz que ocasiona 300 + 20% de la vida máxima + 100% de la vida faltante a un objetivo.  
Fuera de combate puede canalizar un disparo que borra ciudades pequeñas.

✓ Shiva Hatiyaar (20):

- Masa de dos manos que fue el regalo del rey GoldenCrown a su hijo adoptivo. Fue forjada por el portador de la runa de Clevius.
- 40 + Const/Fza.
- La posee Yarmajash Sinkandar, conocido como Buddah, el semidiós más poderoso de todos.
- Pasivas:
  - Volundr: Todos los objetivos reciben mínimamente 40 puntos de daño, inclusive con reducción de armadura.

- Garbhandirodhak: El arma es indestructible.
- Saphal bachaav: Cuando se defiende un ataque, se recupera el 5% de la vida máxima.
- Shanga: Cuando se está con la vida completa, la curación extra, se recibe como escudo.
- Activas:
  - Ankar Balden: Puede cambiar a 6 armas distintas. Todas las armas hacen el mismo daño.
    - Martillo: Es la forma base del arma. Al atacar un escudo o barrera, lo destruye y ocasiona 15% de la vida máxima como daño extra.
    - Arco: Golpear un enemigo le da un penalizador de +4. Máximo penalizador +16. Los penalizadores desaparecen al cambiar de arma.
    - Espada: Los golpes ignoran armadura y están potenciados un 30%, pero no hacen crítico.
    - Escudo: Es indestructible, pero no permite atacar.
    - Látigo: Puede aplicar el efecto marcial como acción extra, y ocasiona 40 de daño extra.
    - Lanza: Puede golpear tres veces en un turno.
- ✓ Gema celestial:
  - Accesorio que se coloca en un collar, pulsera o accesorio.
  - Útil para cualquier clase que use energía. Prioritaria de magos.
  - Pasivas:
    - Energía cósmica: El usuario no utiliza su energía de clase. Y esta siempre se encuentra al máximo.
    - Inspiración: Permite usar dos poderes ligados a energía en el mismo turno. De ser mago permite utilizar 10 hechizos de ráfaga, 6 rápidos o 4 lentos en el mismo turno.
    - Centro de convergencia: Una vez cada cuatro turnos, puede absorber un poder sobrenatural y agregarlo como una acción extra a su próximo turno.
    - Potencia universal: Todos los poderes que utilizan energía, aumentan su potencia un 50%.

✓ Égida de Platino:

- Escudo forjado por un forjador con la runa de Clevius. Fue un regalo para un rey.
- Absorbe 80 de daño.
- Se encuentra en el palacio de la gubernatura de la Julus Polis.
- Pasivas:
  - Honor del último custodio: Mientras el portador no ataque, reduce el daño recibido un 25%. Si realiza cualquier acción ofensiva, se anula esta pasiva. Para reactivarla, se debe pasar todo un turno solo defendiendo.
  - Bastión: Las tiradas de defensa con el escudo reciben un bonificador de -6.
  - Acero estelar: El escudo es indestructible.
  - Barrera metálica: Cuando la tirada de defensa no es exitosa, se genera un escudo de energía sobre el usuario por el valor de daño recibido.
- Activas:
  - Carga meteórica: Cargar con el escudo ocasiona 50 de daño físico, y aturde por dos turnos. Esta habilidad no desactiva *Honor del último custodio*. Tres turnos de recarga.
  - Última voluntad: Sacrifica el 20% de la salud para proyectar un muro de energía de tamaño regulable que absorbe TODO el daño por ese turno.

✓ Armadura Artropica:

- Armadura extraña que se desconoce su procedencia. Pareciese estar “viva”.
- Es una armadura ligera.
- Sus componentes se encuentran separados a lo largo del mundo.
- Pasivas
  - Ensamblaje: La armadura consta de tres partes épicas, que al juntarse, se ensamblan en la forma completa.
    - Botas de Mantis: Permite caminar por paredes y dar enormes saltos.
    - Guanteletes de Avispa: Están cargados con espinas de un material orgánico. Puede dispararlas ocasionando 15 + Dza de daño físico.

- Pechera de Escorpión: Se adquiere la habilidad *Sismogénesis*. Permite cargar de veneno las armas que use el portador. El veneno ocasiona 30 de daño extra.
  - Coraza de quitina: Ofrece la protección de una armadura pesada a cambio de otorgar +20 en la iniciativa. Esta pasiva solo funciona al estar *Ensamblada*.
  - Cambiaforma: Al adoptar una de las tres formas metamórficas, adquiere una pasiva especial. Esta pasiva solo funciona al estar *Ensamblada*.
    - Forma Zumbadora: Puede extender un par de alas que le permiten volar con facilidad. Anula el penalizador de +20 en iniciativa. Los disparos de los guanteletes de Avispa ocasionan +30 de daño.
    - Forma Cuchilla: Desde los guanteletes se extienden cuchillas similares a las de una mantis. Sus ataques ocasionan el 5% de la vida máxima, y otorgan un penalizador de +4 el próximo turno. Puede adherirse a paredes con las extremidades.
    - Forma Aguijón: Puede emitir hasta 4 extremidades articuladas, similares a colas de escorpión que puede utilizar a voluntad. La punta de las extremidades tiene un aguijón que está cargado con veneno paralizante que ocasiona 10 de daño por tres turnos.  
El daño por atacar con el aguijón es de 40.
  - Activas: Solo funcionan cuando se forma la armadura Artropica.
    - Metamorfosis: Puede cambiar entre la forma Zumbadora, Cuchilla o Aguijón.
- ✓ Armadura de Celestita:
- Creada a partir del mineral no metálico llamado Celestita, este inusual material es extremadamente raro, y solo se encuentra en las profundas cuevas del volcán Pyros.
  - Es una de las reliquias de los cazadores de Esfheras.
  - Armadura media que otorga la protección de una armadura pesada tanto contra TODOS los tipos de daño.
  - Pasivas:
    - Coraza anómala: Recibir daño aumentará una de tus características. El daño físico aumentará tu evasión

(tiradas de esquivas recibe un bonificador de -6), el daño mágico reducirá el daño mágico recibido un 33%, el daño elemental regenera un 10% de salud por dos turnos, el daño necrótico aumenta un reduce valor de iniciativa en 40 puntos y el daño psíquico disminuye el daño físico recibido un 40%.

- Mineral estelar: Cuando la armadura se daña por pifias, talentos ascendidos o decisión del master, se repara al finalizar el combate.
- Proyección estelar: Si se tiene puesta la armadura completa, otorga visión verdadera.

- Activas:

- Escudo de Celestita: Puede proyectar dos escudos de tamaño intermedio, uno en cada brazo. Son ligeros como un broquel y bloquean 40 de daño.
- Gran barrera estelar: Juntar ambos escudos forma un gran escudo que proyecta una barrera de energía de 350 de aguante.3tR.

- ✓ Armadura de guerra Silentia:

- Armadura que fue creada a partir de un extraño artefacto atlante. Se ve como un exoesqueleto muy pegado al cuerpo de color negro violáceo, el cual puede proyectar un casco si el usuario así lo desea.
- Se encuentra en un museo de Pierrum.
- Ofrece la protección de una armadura media, siendo prácticamente tan ligera como la ropa.
- Pasivas:
  - Exoesqueleto mecánico: De perder alguna extremidad, la armadura creará automáticamente una prótesis completamente funcional, y cerrará la herida.
  - Instinto cazador: Al usar el casco, se adquieren las habilidades de *Rastreo*, *Conocimiento del terreno*, y *Visión verdadera*.
  - Camuflaje depredativo: Puede volverse invisible fuera de combate.
- Adaptación depredativa: La armadura es hermética y permite al usuario sumergirse, o ir a grandes alturas gracias a reservas de oxígeno. También es inmune a gases o sustancias si tiene el casco puesto.



- Activas:
  - Armamento adaptable: Puede formar distintas armas desde sus extremidades, lo cual lo vuelve muy versátil a la hora de pelear.
    - Espada: 10+Fza. Canalizar envuelve la hoja en energía y su daño ignora armadura (3 turnos de recarga).
    - Cañones de mano: 10+Dza. Canalizar libera un rayo 60+Dza de daño (3 turnos de recarga)
    - Cañones espaldares: 20+Percepción. Muy larga distancia.
    - Garras de noche: 20+Agil. Canalizar permite que se desplace y dañe en área por 40 (2 turnos de recarga).
    - Puños efectores: 12+Const. Canalizar potencia su siguiente ataque, que golpea el piso y derriba todos los enemigos, o destruye una estructura (3 turnos de recarga).
    - Antebrazos de espinas: 10+Dest. Puede dispararlas en un cono infligiendo 40 de daño (2 turnos de recarga).

✓ Armadura Kestukei:

- Armadura originaria del imperio de Kiniam. Fue portata por el héroe nacional Junji Tadaori.
- Es una armadura media.
- Se encuentra en el museo militar de Kiniam, en su capital.
- Pasivas:
  - Metal forjado: Ofrece una reducción de daño contra daño físico del 15%, y 65% contra daño mágico.
  - Acero pulido: Su ligereza y movilidad son propias de una armadura ligera.
  - Coraza rúnica: Recibir daño de fuentes físicas, ocasiona el 5% del daño recibido + 5% de la vida máxima del usuario al atacante.
  - Inamovible: No puede ser derribado.
- Activas:
  - Estampida: Puede saltar muy alto y crear una pequeña onda expansiva al caer, que inflige 20 de daño en un área pequeña. Dos turnos de recarga.

- Celeridad: Aumenta la velocidad del usuario, obteniendo -30 en la iniciativa de su próximo, y adquiere dos acciones más por este turno. Las acciones extras requieren tiradas de iniciativa (no aplica Ataque rápido, ni tener 25 en Agilidad)

- Armas de los jinetes del apocalipsis: para usarse se deben superar 2 de 3 tiradas de constitución. Mata al jugador de no conseguirlo.

✓ BloodReaper, la katana carmesí:

- Quien la porte se transforma eventualmente en el jinete de la muerte.
- Ocasiona 25 + Fza.
- Pasivas:
  - Hemokinesis: Permite manipular la sangre, propia o del objetivo. (Permite frenar la llegada de sangre al cerebro durmiendo al objetivo, generar infartos o manipular el movimiento del cuerpo)
  - Segar la muerte: recupera un 40% del daño infligido en seres vivos (en no muertos ningún poder actúa)
  - Hemorragia: además de causar 20 de daño por turno, genera cargas de sangre en la espada que despliegan poderes de sangre.
  - Espada de la muerte: Cada muerte que genere la espada aplica 1d10 como daño permanente puro. Si el usuario se autoinflige daño (50% de su salud como daño), genera un aumento de 100 en el daño. Este daño agregado se reinicia al finalizar el día (es decir cuando el usuario duerme).
- Activas: Obtiene los poderes de sangre, para los cuales debe haber matado a un enemigo o infringirse daño.
  - Oleada de sangre: 50 y expulsa enemigos para atrás. (2t)
  - Sierra de sangre: Aplica 100 en daño verdadero a su próximo ataque. (3t)
  - Ráfaga de espinas de sangre: 30 a cada enemigo que alcance, cantidad de objetivos a atacar infinita. (1t)
  - Explosión de sangre: genera 120 y suprime todo lo que esté en el rango, incluso ella, por 2 turnos. (5t).

✓ Lanza Lightformer:

- Quien la porte se transforma eventualmente en el jinete de la luz.
- 30 + Dza.
- Pasivas:
  - Photokinesis: Poder de manipular la luz en todas sus formas.

- Distorsionar: El espacio se acorta y genera la sensación de súper-velocidad.
- Cortador de caminos: Fuera de combate puede crear portales que le permite moverse más rápidamente en grandes distancias.
- Reanimar: puede resucitar a un ser sin transformarlo, por cada 50 seres que crea. No aplica a él mismo.
- Activas:
  - Creación de seres: Puede crear seres en base a otros, o al asesinar y cosechar su alma. En el primer caso, si se aplica un rayo de luz por 3 segundos en el objetivo, este transmuta en el tipo elegido. Puede hacerlo con cualquier ser. En el segundo caso, al asesinar a cualquier tipo de ser, siembra un alma que renace automática en un ser a elección, de no ser así, absorbe el alma y recupera vida (6% de su salud máxima).

Tipos de seres:

- A: Humanoides antropomorfos sin facciones y de color blanco grisáceo. Pueden aprender al experimentar y siguen las órdenes del jinete de la luz. Poseen inteligencia similar a la humana, pero no cuestionan nunca las órdenes del jinete. Pueden generar una lanza (12), una espada (10), un escudo y un mosquete de luz (12). 50 PS (2t)
- B: Seres pequeños de apariencia animal. Tienen capacidades de rastreo sobrenaturales. Pueden verse similares a perros, aves o peces. Inteligencia animal. 40 PS. (1t)
- C: Bastiones de guerra, similares a gorilas acorazados con placas hechas de luz. Pueden geoformar el terreno para atacar. Inteligencia animal. 200 PS, 50 de daño (4t)
- D: Seres similares a espectros, su única función es lanzarse sobre los enemigos generando grandes explosiones. 50 de daño y 20PS. (3t)
- E: Ser antroppo-femenino, similar a un A, con armadura blanca y dorada y una Albarda. Puede disparar luz concentrada en todas sus formas (30 de daño) y puede distorsionar el terreno. 250 PS, 60 de daño. (6t)

- F: es antro-po-masculino, porta unos puños de guerra, y posee la capacidad de manipular fuego, hielo y electricidad. 250 PS, 40 de daño. (6t)
  - Sentencia del juicio final: Libera un haz de luz compuesto al cielo que se disgrega y genera una lluvia de haces de luz extremadamente concentrada que generan explosiones masivas en un gran área. (Por cada impacto de haz de luz hace 3d100) (6t)
- ✓ Diafthora o Guadaña de la Corrupción:
- Quien lo porte se transforma eventualmente en el jinete de la corrupción.
  - 30 + Fza.
  - Pasivas:
    - Veneno anagrámico: Envenena por 20 durante cuatro turnos.
    - Absorber energía vital: Al inicio de cada acción drena energía de los seres vivos (5% de la salud de TODOS los seres), curándose esa cantidad. Pasivamente, absorber la energía de un ser completo otorga los años que hubiese vivido y la vitalidad de este.
    - Alternación orgánica: puede imbuir a un ser en energía de la corrupción, y lo transforma en un ser de características grotescas, que sigue medianamente tus órdenes.
    - Expansión: Donde golpea con la Diaphtora, o si canaliza, puede expandir o crear el bioma dela corrupción. Esto transforma la vida orgánica, dejando infértil la tierra para plantas no corruptas.
  - Activas:
    - Emerger: Convoca a cualquiera de los 3 tipos de bestias de la corrupción. Cada bestia sale de un portal, que cuando ha salido de este, genera una zona de bioma. A diferencia de los esbirros de la luz, los de la corrupción son limitados y exige grandes cantidades de energía invocarlos.
      - Senvot: Especie de monstruo similar a perros con el tamaño de un oso. Son ciegos, pueden escalar como lagartos y están blindados como cocodrilos. (4t)

- Arvix: Ave monstruosa que puede disparar sus plumas bañadas en metal desde las alas. Sus 5 ojos le permiten tener una visión muy aguda a la hora de cazar. (5t)
- Segador del vacío: Es una bestia antropomórfica, con 6 brazos y de características bestiales. Puede crear armas en base a la energía del vacío. Dentro del bioma sus defensas se duplican. (5t)
- Poder de la energía del vacío: Puede abrir 5 portales a su alrededor que o bien traen muchas criaturas de la corrupción, o bien disparan rayos de energía de daño masivo por 450. (15t).

✓ Armadura Darkcaster:

- Quien lo porte eventualmente se transforma en el jinete de la oscuridad
- Es una armadura ligera.
- Pasivas:
  - Umbrokinesis: Manipulación de la oscuridad concentrada y de las sombras. Permite el control de los poderes únicos de dicho elemento (transportación por sombras, esfera confusa, y copias de sombra).
  - Tejidos de sombras: Puede crear cualquier arma tenga conocimiento, por un tiempo temporal, o se eternizan por un tiempo indeterminado.
  - Thánatos pou léei (muerte que bendice): cada unidad que muere cerca del jinete otorga 25 puntos de vida temporal. Si él ente revive, el jinete no pierde sus puntos de vida. Y si vuelve a morir obtienen nuevos puntos.
  - Centro oscuro: Todos los ataques de daño necrótico, poderes oscuros, o magia negra que reciba el usuario le restauran 8% de la salud por impacto.
- Activas:
  - Escudo apócrifo: Barrera de oscuridad que puede frenar cualquier ataque existente en el universo. Es conocido como el escudo angélico (10t)
  - Fengari Tou Skies (Luna de sombras)/ Descendant of the angel of the death: un área de varios kilómetros (15 km de punta a punta) es completamente invadida de

oscuridad. Todos los poderes de sombras se vuelven exponencialmente más útiles y fuertes.

El jinete podrá desatar una lluvia de proyectiles de energía lunar y diezmar grandes extensiones de terreno por un daño de 100 en área y con un enfriamiento de 3 turnos. Al jinete se le proyectan una especie de aura parecida a alas de angel y sus ojos se vuelven de colores cambiantes (rojo-violeta-azul) (dura 7t, y se usa una vez por pelea).

- **Objetos legendarios:**
  - ✓ Corona del rey de los muertos: Otorga inmortalidad. Se anula si se retira la corona de la cabeza. Todos los seres lucen como humanoides blancos sin facciones.
  - ✓ Santo Grial: Se necesita toda la sangre de un individuo amado para usarlo. Concede un deseo casi sin límites.
  - ✓ Dije de la nueva expansión: Contiene un universo de bolsillo. El portador es un dios dentro de él. Puede ingresar en él y llevar otras cosas o seres. Un año allí es una hora en el universo terrenal.
  - ✓ Brújula del autómatas: Mapa holográfico de todo el universo.
  - ✓ Collar del nuevo renacer: cura el 10% por turno. Al llegar a menos de la mitad de vida recupera de golpe 30% de la salud. Puede curar completamente todo fuera de combate.
  - ✓ Pedestal de Cronos: Pedestal de oro encantado que permite ver todos los posibles futuros.
  - ✓ Dije del creador: permite crear cualquier objeto no legendario o divino, se lo conozca o no.
  - ✓ Corazón de estrella: Para activarse debe pasar con el portador 10 días.
    - Rayo de neutrones: 90 y ciega.
    - Carga estelar: 70 y aleja.
    - Supernova mínima: canaliza 6 turnos y destruye un área de 2km. OHKO para seres pequeños y medianos con menos de 16 en constitución.
  - ✓ Cetro del origen: Distorsiona el espacio. Se ve como dos prolongaciones doradas sosteniendo una esfera azul.
  - ✓ Guardián de Zafiro: Estatua encantada que puede ser sellada por magos y sirve como guardia o sirviente.
    - PS: 700. Posee una reducción de 10% de todas las fuentes de daño.
    - Ataques:
      - Lanza del exterminio: 50 y siempre expulsa. Imbloqueable excepto con fuerza 25.
      - Rayo exterminador: 70 y al terminar genera una explosión de 20.
      - Barrido: Derriba en cono frente a él.
  - ✓ Esfera atlante: Mapa y conocimiento total sobre Atlantis. Se activa diciendo "por la gloria Atlante".
  - ✓ Tesla Prism: Dos funciones. Cada 24 horas genera tres cargas. Estas cargas pueden ser utilizadas para generar pulsos eléctricos que inutilizan seres humanos (aturden por 2 turnos, y tarda dos turnos en



poder crear otro pulso). O bien, utilizar las tres cargas para viajar en el tiempo.

- ✓ Círculo divino: Disco con 20 muecas que permite llamar a una deidad menor.
- ✓ Orbe dorado: Permite contener una joya astral y manipularla, sin recibir daño o no ser digno.
- ✓ Gran puerta del trotamundos: Gran puerta establecida entre arcos de mármol. En la cerradura hay un brazalete. El portal se abre en cualquier lugar conocido. Se puede reabrir con el brazalete para volver. Se encuentra en uno de los templos abandonados a Kausikia en la tundra Tautamitania.
- ✓ Talismán etéreo: Crea una zona que sirve de puerta al inframundo, limbo o plano astral.
- ✓ Cáliz oscuro: Si se deposita un litro de sangre, esta, al volcarse desintegrará lo que toque (no importa la rareza del objeto, o poder del ser).
- ✓ Prisma del saber: Revelará toda la información sobre el objeto que toque su vértice.
- ✓ Circulo Trakaslmita: Permite temporalmente por 8 horas. Luego de ese tiempo, el/los viajeros serán devueltos al círculo con todo lo que este en contacto con ellos.

- Objetos divinos: solo se consiguen asesinando a un dios, o por un acto de benevolencia de este.

✓ ***Antiguo imperio de las arenas:***

- Báculo lunar de Amaris:

- 30+Fza.

- Pasivas:

- Manifestación lentigial: Puede optar entre cuatro posturas que le dan diferentes efectos. La posición de luna nueva ocasiona que los hechizos ofensivos reciban 30 de daño extra. La posición de luna llena ocasiona que las conjuraciones sean indestructibles e inflijan el doble de daño por dos turnos (desde la invocación). La posición de luna creciente permite que los escudos y curaciones se potencien un 30%. La posición de luna menguante ocasiona que todos los enemigos reciban un penalizador de +6 por dos turnos. Todos los efectos se aplican desde que se cambia la fase, y los efectos duran un máximo de dos turnos.
    - Misticismo divino: 200% de efectividad extra en hechizos.
    - Centro de toda magia: Los hechizos no consumen maná.
    - Vestigio de la noche: Permite ver en la oscuridad y a través de ilusiones.

- Activas:

- Rayo lunar: Dispara un poderoso haz de 200 de daño que silencia por dos turnos. Tres turnos de recarga.
    - Espejo lacunar: Escudo que detiene todo el daño. Si es un poder sobrenatural puede utilizarlo el próximo turno. Tres turnos de recarga.

- Espada crepuscular de Plaros:
  - 50+Fza.
  - Pasivas:
    - Quemadura solar: Inflinge un 15% de la salud como daño verdadero ígneo.
    - Corazón de plasma: Al recibir un ataque de fuego, lo absorbe y se cura por el 15% de la salud.
    - Momentum áureo: Al golpear enemigos que hayan recibido daño por fuentes de fuego, duplica todo el daño que ocasiona el arma y sus poderes asociados.
    - Cuchilla incandescente: Dada la temperatura del arma, esta cercena lo que golpee.
  - Activas:
    - Expulsión coronaria: Ocasiona 150 de daño ígneo en cono frente a él. Tres turnos de recarga.
    - Solaris Expandio: Golpear el piso ocasiona una explosión ígnea de alcance masivo de 500 de daño a TODO. Consume el 90% de la salud del usuario.
  
- Diadema espiritual de Kausikia:
  - Otorga la protección de una armadura ligera.
  - Pasivas:
    - Visión divina: Otorga visión verdadera.
    - Purgatorio de plata: Almacena almas que puede traer como soldados con 8 de salud y 20 de daño. Tiene 200 almas de base. Al utilizar un alma, esta se libera de la diadema.
    - Comunión espiritual: Puede hablar con espectros, fantasmas y no muertos.
    - Segunda vida: Si el usuario muere una vez con la diadema. Su alma se guarda en la joya central, y tras un día resucita. Si muere una segunda o más veces, se pierde la vinculación.

- Activas:
  - Alarido espectral: Grita y un aullido cargado de poder espiritual ocasiona 40 de daño a TODO y se cura por eso.
  - Posesión: Puede poseer a un NPC no trascendente, o autorizado por el master, metiéndose en su cuerpo y haciendo uso de sus habilidades y armas.
- Kopesch de Saumi:
  - 35+Fza
  - Pasivas:
    - Cuchilla inestable: Su daño es 100% necrótico.
    - Haz del desierto: Permite al portador moverse como una ráfaga de arena en voladora. Mientras se mueva así, es invulnerable.
    - Desierto compacto: Al entrar en combate, o al canalizar, invoca una tormenta de arena extremadamente poderosa. La tormenta inflinge 40 de daño y las armas a distancia adquieren un penalizador de +10 al disparar.
    - Luz divina: La cuchilla ocasiona 30% de la vida máxima cada 4 ataques como daño verdadero.
  - Activas:
    - Llave del destino: Permite alterar las posibilidades de una pelea o crearlas. Habilidad de ráfaga. Tres turnos de recarga.
    - Filo fotónico: Crea un espectro cuántico de luz filosa y que aumenta el daño en 200. Si el objetivo muere, su cuerpo se desintegra.
- Guanteletes de Sphynx:
  - 30+Dza.
  - Pasivas:
    - Daño interno: Aplica 30 de daño extra por turno como sangrado.

- Ira bestial: Atacar a seres con 15 o menos en constitución los aturde si recibieron dos golpes en el mismo turno.
- Naturaleza incontenible: Cada dos turnos, sus ataques ocasionan 100 de daño extra.
- Quebrar voluntad: Enemigos aturdidos quedan silenciados mientras dure el efecto.
- Activas:
  - Pausa temporal: Puede frenar brevemente el tiempo. En combate gana dos acciones extra en su turno. Tres turnos de recarga. Fuera de combate puede frenar el tiempo unos segundos.
  - Zarpa divina: Carga las garras en energía y aumenta el daño de sus próximos dos ataques en 250.

### ✓ **Permafrost:**

- Armadura Valkiria de Sylfian:
  - Armadura media
  - Pasivas:
    - Coraza de hielo: Otorga la protección de una armadura pesada.
    - Contenedor de escarcha: Permite la manipulación del hielo a mayor nivel que un elementalista.
    - Helar: Aturde a enemigos que hayan recibido dos ataques.
    - Resquebrajar: Atacar a un enemigo afectado por *Helar*, rompe el aturdimiento para ocasionar 15% de la vida máxima como daño mágico.
  - Activas:
    - Tormenta glacial: Desata una tormenta de hielo a su alrededor. Los enemigos que no superen una tirada de constitución quedarán afectados por *Helar*. La tormenta dura 3 turnos. Luego de desactivarse, tres turnos de recarga.

- Resistencia de la Valkiria: Reduce el daño recibido un 95% por ese tres turnos. Cinco turnos de recarga desde que termina el efecto.
- Daga caótica de Lagherta:
  - 20+Agil.
  - Pasivas:
    - Recipiente del caos: Permite usar cualquiera de los poderes del caos a un costo del 10% de la salud.
    - Oportunismo asesino: Siempre ataca primero. Este efecto tiene prioridad sobre la dote de ataque rápido y seres con 25 de agilidad.
    - Corrupción caótica: Golpear genera una carga de *Corrupción caótica*, la cual hace daño por 20 ese turno. Se puede acumular hasta un máximo de 4 cargas.  
Tras llegar a cuatro cargas, *Corrupción caótica* se transforma en *Frenesí caótico*, el cual ocasiona que todas las fuentes de daño tripliquen su efectividad contra el/los objetivos afectados.  
Una vez activado *Frenesí caótico*, golpear a un enemigo le otorgará *Frenesí caótico*, no importa el número de cargas que tenga.  
Las cargas desaparecen dos turnos después del último golpe con la daga. Golpear en el próximo turno, reinicia el contador.
    - Naturaleza engañosa: Al portar la daga, los enemigos tienen un penalizador de +6 al atacar debido a que el aura del usuario se torna borrosa ante objetivos hostiles.
  - Activas:
    - Cuchillada oscura: Envuelve la hoja en energía del Caos y refuerza su próximo ataque, ocasionando 100 de daño extra. Un turno de recarga.
    - Acero maldito divino: La cuchilla tiene la capacidad de destruir el alma del rival que tiene en frente. Gracias a esto, enemigos que

mueran y hayan sido lastimados por la Daga caótica no pueden trascender su alma, y esta queda encerrada en el infierno que hay dentro de la daga. Una vez que se junten 20 almas, la daga permite a una de las bestias del Limbo, emerger y permanecer en la tierra por un tiempo. Obedece al portador de la daga.

- Orbe estelar de Syntaret:
  - Orbe que levita y pareciese estar hecho de una tecnología no comprensible.
  - Pasivas:
    - Tecnología tecnomágica atlante: El orbe mecánico, se vincula con el alma del usuario y lo sigue a donde vaya. El orbe se vuelve invisible e intangible cuando no está en uso.
    - Protección divina: Los aliados que estén cerca del usuario, reducen el daño que reciben en un 15%. Aliados afectados por *Orden de defensa* aumenta la reducción de daño a 25%.
    - Alquimia medicinal: Potencia los efectos curativos o protectivos de cualquier índole en un 150%.
    - Control remoto: El usuario puede ordenar al orbe moverse a voluntad, disparándolo como una esfera mágica, o usándolo para proteger. El límite de control es la visión del usuario.
  - Activas:
    - Orden de ataque: La esfera se energiza y ataca en línea recta ocasionando 40 + 30% de la vida máxima al primer objetivo que impacte. Un turno de recarga.
    - Orden de defensa: El usuario selecciona un aliado y ambos reciben un escudo, o son curados, por 20 + 15% de la vida máxima. Dos turnos de recarga.
    - Orden de disrupción: La esfera emite una onda de choque implosiva de tamaño regulable que atrae todo hacia ella. En el próximo turno puede utilizar la habilidad nuevamente y expulsar todo al mismo rango

que atrajo. Esta habilidad no daña.  
Puede también hacer el orden a la inversa.  
Tres turnos de recarga.

- Espada del ejecutor de Kilian:
  - 55+Fza.
  - Pasivas:
    - Diezmar los débiles: El enemigo que reciba un ataque y esté a menos del 15% de su vida muere. La ejecución se aplica a cualquier ser.
    - Ejército unipersonal: Si pelea solo, aumenta el daño ocasionado y el daño recibido un 30%.
    - Mente impasible: No puede ser intimidado, hechizado, poseído o confundido.
    - Luchador encarnizado: Atacar a un enemigo por debajo del 30% de salud, triplica el daño del arma.
  - Activas:
    - Diezmar: Refuerza el filo de la espada en luz por 150 de daño verdadero extra. Matar un enemigo con esta habilidad activa, permite atacar nuevamente y la habilidad no entra en enfriamiento. Cuatro turnos de enfriamiento.
    - Juzgar: El arma puede juzgar el alma de cualquier ser, siempre que esté de acuerdo, o se encuentre en estado crítico. Se debe de tirar un dado de 100. Si sale de 1 a 50, el ser es justo y no muere. Si el dado sale de 51 a 100, es condenado y muere automáticamente.
- Necromicón de Synazof:
  - Un talismán divino oscuro. Puede ser usado por magos como catalizador de su magia, o por no magos con sus habilidades activas.
  - Pasivas:
    - Libro de los muertos: Quien lo porta es considerado por los no muertos como su gobernante. No será atacado por ellos, y le serán leales hasta la muerte.



- Naturaleza inhibitoria: Al inicio de cada turno, los enemigos deben de realizar una tirada de inteligencia. De no superarla quedan aterrorizados por un turno, y desarmados por dos turnos.
- Repeler: Es inmune al daño necrótico y mágico.
- Maldición de Synazof: Durante los tres primeros turnos, todos los enemigos son marcados por la maldición.  
Deben de tirar un dado de 100 y sacar 50 o menos. Quienes saquen más, en cualquiera de los tres turnos, quedan malditos por el resto de la pelea.  
Los enemigos malditos reciben penalizadores de +8 al atacar al portador y se les drena el 5% de su salud máxima. El portador se cura la mitad de todo lo drenado.
- Activas:
  - Cadáveres reanimados: Resucita a los muertos como soldados de forma idéntica al original.  
Un turno de recarga
  - Réquiem mortal: También puede usarse para atacar a todos los enemigos al mismo tiempo con un rayo de 300. Tres turnos de recarga.

### ✓ ***Macedonia eterna:***

- Arco de Kianto:
  - Daño varía según la pasiva de *Cazador celestial*.
  - Pasivas:
    - Cazador celestial: Puede optar entre flechas de daño individual de 80+ Dza, o de daño en área de 40 + Dza.
    - Arco celestial: alcance infinito y zoom infinito.
    - Munición de Tiant: Puede crear flechas especiales. Pueden ser flechas venenosas, el veneno ocasiona 90 de daño en tres turnos.  
Flechas extenuantes, las cuales, por cada flecha golpeada, otorga un -10 al daño de la criatura. Flechas divinas, las cuales ignoran la

pasiva de *Cazador celestial*, pero hacen 50 de daño verdadero. Y flechas de la muerte de Kianto, las cuales atraviesan paredes y matan a seres medianos y pequeños por debajo del 50% de salud (no incluye NPC importantes, jefe de piso o jugadores).

- Destreza legendaria: Por cada 6 casillas que esté alejado de su objetivo, aumenta 10% su daño.

- Activas:

- Aluvión: Desata una lluvia de flechas en un área considerablemente grande. Los enemigos en el área reciben de 1 a 4 impactos de las flechas especiales que use en ese momento.

Tres turnos de recarga.

- Holocausto del cazador: Dispara una sola flecha que cae con la fuerza de un asteroide ocasionando 1000 de daño físico por onda expansiva. Consume el 99% de la salud del usuario.

Puede bloquearse superando una tirada de constitución o destreza pero ocasiona el 85% de la vida actual como daño verdadero.

- Lanza titánica de Zaif:

- 55+Agil/Fza.

- Pasivas:

- Punto crítico: Cada tres ataques golpe un punto débil infligiendo el 15% de la vida máxima del objetivo como daño verdadero.
- Naturaleza sangrienta: Se cura el 50% del daño infligido con *Punto crítico*.
- Masacre divina: Cada objetivo asesinado le recupera al portador, el 8% de la vida máxima del enemigo.
- Punta afilada: Atacar a objetivos distintos cada ronda, otorga un bonificador de -6.

- Activas:

- Ataque de Zaif: Al saltar y caer con la lanza, esta al impactar crea una onda expansiva

global de 150 de daño que aturde a los enemigos impactados. Cuatro turnos de recarga.

- Batalla predestinada: Selecciona a un objetivo, y solo toma daño de ese objetivo hasta que uno de los dos muera. EL objetivo no puede ser aliado.  
Los ataques contra el objetivo marcado duplican el daño.  
Solo se puede usar una vez por pelea.

○ Guadaña de Sofokrum:

- 45+Fza.
- Pasivas:
  - Purga oscura: Por cada muerte acumula 8 de daño PERMANENTE (sin límite de daño agregado).
  - Guadaña infernal: Emite un aura de calor extremo que ocasiona 15 de daño por turno a TODOS los seres. El portador no recibe daño.
  - Aura infernal: Atacar tres veces en un mismo turno desata un aura en un rango medio alrededor de él que devuelve el 100% del daño de golpe a quien le inflija daño.
  - Masoquismo infernal: Si recibe daño igual al 5% de su vida máxima, duplica POR LA PELEA el daño de *Purga oscura*.
- Activas:
  - Danza desesperanzadora: Puede crear un corte de energía propagada de oscuridad de 100 de daño por cada enemigo que tenga en su rango de visión. Tres turnos de recarga.
  - Sacrificio por poder: Se clava la guadaña en el pecho y obtiene el pacto Aquelarre de un Demon Lord a elección hasta que termine la pelea.

- Tridente atlante de Akhian:
  - 40+Agil/Fza.
  - Pasivas:
    - Bastón del océano: Manipula el agua a mayor nivel que los elementalistas.
    - Constructo tecnomágico: Es la llave de Atlantis y permite saber su ubicación exacta, así como controlarla.
    - Gran tempestad: Siempre que inicie un combate se desata una poderosa lluvia que hace inviables los poderes ígneos, y los proyectiles son inútiles.
    - Piel del mar: Si llueve, se cura el 10% de su salud cada turno.
  - Activas:
    - Cuchilla marina: Proyecta una gran hoja de energía sobre la punta del tridente, que ocasiona 200 de daño extra.
    - Convocar la ciudad del mar: Puede invocar la ciudad de Atlantis a voluntad al punto acuático más cercano a donde esté el portador.
  
- Hacha de Praost:
  - 50+Fza.
  - Pasivas:
    - Escultor pétreo: Permite la manipulación de las rocas y el magma a mayor nivel que el de los elementalistas.
    - Sequía abrasadora: Siempre que se inicie el combate, se desata un soleado clima. El calor es tal, que los ataques de agua se evaporan, y los seres obtienen un penalizador de +6.
    - Monolito pétreo: Reduce el daño de fuentes físicas un 65%.
    - Duro como la piedra: El portador no recibe daño indirecto.
  - Activas:
    - Pyrum Vacuum: Golpea el piso erupcionando rocas calientes en punta que infligen 100 de daño. Luego estas explotan y cubren de lava el

área.

El área es de 300 metros a la redonda. Por cada turno canalizado aumenta el área 200 metros. Tres turnos de recarga.

- Potencia primigenia: Azota el piso y provoca una lluvia de meteoritos de 350 de daño, que se repite durante tres turnos.  
Se puede proteger con tiradas de constitución. Seis turnos de recarga.

### ✓ **Constructores de monumentos ancestrales:**

- Corona mental de Teneum:
  - Corona que otorga protección como una armadura ligera.
  - Pasivas:
    - Mente poderosa: Los poderes psíquicos o magia de encantamiento no afectan al portador.
    - Lesgis Mentis: Puede leer los pensamientos, incluso de mentes protegidas.
    - Señor de la colmena: Puede utilizar el poder de *Mente colmena*, sin límite de enlazados y sin necesidad de tener el consentimiento (en excepción de los jugadores). Puede teleportarse a usuarios enlazados.
    - Maestro telelkinetico: Posee telekinesis manual y visual, de fuerza ilimitada, y de hasta 14 objetivos simultáneos.
  - Activas:
    - Dominar mente: Permite el control mental absoluto de una persona o ser. Solo fuera de combate.
    - Fisionador psíquico: Permite atacar con un orbe explosivo de energía mental de 250 de daño. Dos turnos de recarga.

- Pirámide estelar de Nikaelia:
  - Pirámide analógica que permite manejar un elemento o fuerza.
  - Pasivas:
    - Manipular gravedad: Permite volar libremente y modificar la gravedad a tu alrededor hacia distintos puntos y con distintas magnitudes.
    - Manipular fuerza nuclear débil: Permite volver intangible al usuario o un objeto/ser.
    - Manipular fuerza nuclear fuerte: Permite transmutar materia a voluntad y reformarla.
    - Manipular electromagnetismo: Permite la creación de pulsos de fuerza, ondas de atracción y manejar las ondas de energía naturales.
- Cuchilla aérea de Yareth:
  - 40+Agil/Dza.
  - Pasivas:
    - Don del vendaval: Permite manipular el aire a mayor nivel que los elementalistas.
    - Ojo del ciclón: Anula todos los efectos implicados a condiciones climáticas o elementales.
    - Hijo del cielo: El portador puede extender un par de alas y volar libremente.
    - Velocista: Adquiere un -60 en tiradas de iniciativa, y tres turnos extra.
  - Activas:
    - Ráfaga aérea: Permite hacer una tajada de aire que no se puede bloquear, de 100 de daño. Dos turnos de recarga.
    - Ciclón: Crea un vórtice de viento masivo que ocasiona 200 de daño y arroja por los aires a cualquier criatura y estructuras no colosales. Cinco turnos de recarga.

- látigo térreo de Itania:
  - 35+Dza.
  - Pasivas:
    - Purga divinas: Los azotes aplican purga divina terrena, la cual hace 40 de daño extra y debe superar una tirada de 1d30 en Inteligencia para moverse; de no ser así se inmoviliza y recibe nuevamente el daño de purga divina.
    - Mímica natural: Golpear dos veces a un enemigo permite copiar habilidades naturales. Hasta un máximo de 10.
    - Flagelo de la madre tierra: Ocasiona el 15% de la vida faltante del objetivo cada dos ataques.
    - Naturaleza imparable: Los ataques del flagelo rompen cualquier tipo de barrera.
  - Activas:
    - Señor de las bestias: Puede domar cualquier animal. Solo fuera de combate.
    - Filo sin forma: El látigo se refuerza y puede cortar limpiamente objetos, aumentando su daño en 250. Dos turnos de recarga.
  
- Pala umbral de Kentaot:
  - 45+Fza/Dza.
  - Pasivas:
    - Filo oscuro: El 50% del daño es necrótico, y el otro 50% verdadero.
    - Cuerpos descompuestos: Los enemigos que recibieron daño necrótico reciben daño duplicado del arma.
    - Absorción de vida: El portador se cura el 100% del daño ocasionado por el arma y sus habilidades activas.
    - Muerte eterna: Los enemigos dañados por la pala umbral mueren y no pueden ser resucitados, ni siquiera por el Santo Grial. Las almas son destruidas en el momento que muere el cuerpo.

- Activas:
  - Empalizada maldita: Canalizar permite crear picos de 400 de daño hechos de oscuridad concentrada. Tres turnos de recarga.
  - Sentencia del olvido: Recibir daño del arma al tener menos del 50% de la vida lo marca. Tras pasar cinco turnos en combate, el marcado muere.  
Se puede evitar con hechizos, habilidades u objetos que eliminen estados.



- **Joyas astrales:** resultan la condensación de los aspectos constituyentes del universo. Requieren usuarios de un altísimo poder, sacando 20 o menos en un dado de 100. De no poseerlo, se requiere de un catalizador análogo. Se cristalizan por los que se le dicen “joyas”.

#### Talismán del tiempo o “Esmeralda de Cronos”

- ✓ Resultante de la condensación del concepto de tiempo hace eones durante el Big Bang. La expansión de la energía creada que dio transcurso al tiempo, dejó rezagos energéticamente tan grandes, que permiten manipular el flujo de la energía que genera el avance de las cosas.
- ✓ Mayor afinidad por magos, brujos o protectores aurales.
- ✓ Permite la manipulación del flujo del tiempo sobre el espacio en general, o en determinados objetos. Esto le permite al portador, avanzar, frenar o retroceder el tiempo a voluntad.
- ✓ Permite observar todas las posibilidades desencadenantes.
- ✓ Permite viajar al pasado, o al futuro aclarando la ruta de acciones tomadas. Se requiere muchísima energía en estos casos. No se puede si el portador no está al 100% de su tipo de energía interna. También se puede viajar a distintas líneas de tiempo tomando el lugar del mismo en esa desviación o simplemente apareciendo.
- ✓ Ataques:
  - Cañón temporal: Solo se puede estando con el 100% de los recursos. Dispararlo ocasiona 85% de su salud como daño verdadero. Ocasiona 2000 de daño verdadero. Esto se logra absorbiendo la energía de tres líneas del tiempo y reduciéndolas a nada.
  - Cronoesfera detonante: crea una esfera de energía temporal que ocasiona 1000 de daño verdadero. Puede destrozar ciudades. Consume dos líneas de tiempo y el 40% de la salud. Tarda mínimo dos turnos en detonarse. Luego de eso, puede decidir si detonarse o no.
  - Regresión primigenia: Absorbe el tiempo de un objeto o ambiente, esto consigue retroceder el tiempo en las cosas hasta reducirlas a la nada. Con esto puede recargar la energía de la clase y 20% de su salud por cada turno canalizado. Canalizar 5 turnos reduce todo a la nada misma. También puede devolver el tiempo robado.

### Talismán del espacio o la “Turquesa estelar”

- ✓ Resultante de la condensación de la energía presente en la infinita materia condensada antes del Big Bang. Esa materia creada creó una anomalía espacial que puede crear infinita materia de la nada.
- ✓ Permite estar presente simultáneamente en todos los puntos del universo y moverse a través de ellos. Eso incluye todo el multiverso.
- ✓ Permite crear agujeros de gusano (portales) de alcance infinito. También puede transportarse junto con una cantidad de materia a elección del portador.
- ✓ Manipulación de la materia. Puede modificarla y expandirla o comprimirla a voluntad. Esto incluye moverla como si se tuviese telekinesis.
- ✓ Permite crear antimateria y utilizarla para atacar. Cada uso/creación le consume un 40% de su salud. El proyectil inflige 300 de daño y la bomba ocasiona 1000 de daño (y puede usarse una vez por pelea).
- ✓ Ataques:
  - Tajada de energía multidimensional: Crea una anomalía de energía que corta limpiamente lo que toca infligiendo 600 de daño verdadero. Consume el 40% de la salud del usuario. Puede cortar el espacio y crear una grieta que lleve a otro lugar (portal residual).
  - Supernova Micra: canaliza por 4 turnos, una vez por pelea, y ocasiona 2000 de daño en un área que el determina. El portador recibe 95% de sus PS como daño.
  - Agujero negro compacto: crea una pequeña anomalía cósmica que ocasiona un millón de puntos de daño. Tiene un alcance de 15 metros antes de desintegrarse, tiene un penalizador de +10 para tirarlo y consume el 98% de la salud.

### Talismán de energía o “Tanzanita convergente”

- ✓ Resultante del exceso de toda la energía residual de todas las otras fuentes, constituyendo el núcleo de energía de reserva.
- ✓ Evoluciona en pos del tiempo que pasa con su portador. Por cada 5 días un poder nuevo se desbloquea.
- ✓ Control elemental/energético de grado alto.
- ✓ Creación de objetos en base a energía. También puede replicarlos con una calidad idéntica al original.
- ✓ Permite volverse invulnerable a cambio de no poder usar las otras habilidades. Esto se cancela si la joya es extraída del contacto con el portador.

- ✓ También permite replicar cualquier poder que se haya observado durante la partida. Debe haberlo comprendido.
- ✓ Ataques:
  - Impactos de energía pura: puedes cargar tus patadas o puños en energía del talismán y aumentar su daño en 50 puntos. Puede canalizarse esta energía en un micro pulso de impacto que aleja en lugar de hacer daño en área.
  - Rayo de energía pura: 200 y atraviesa haciendo daño en línea recta.
  - Oleada de fuerzas: 150 y empuja a todos hacia atrás. Puede frenar proyectiles.
  - Lluvia tarkatiana: ocasiona 150 en área y destruye barreras.
  - Impacto devastador: ocasiona 100 de daño y empuja hacia tras suprimiendo.
  - Absorber energía: drenas energía ocasionando 100 de daño y recuperas esa cantidad en salud. Tamaño de área de drenado en combate 100 metros. Fuera de combate puede elegir el tamaño que el elija.
  - Misiles energéticos: Dispara 10 proyectiles con un daño de 30. Se debe tirar dado para cada proyectil. Puede dispararse a un solo objetivo a múltiples.
  - Tajada de energía pura: creas una oleada de energía aguda que ocasiona 300 de daño a lo que atraviese y lo corta.
  - Disgregar: golpear el piso descargara una disrupción energética que ocasiona una desestabilidad orgánica masiva. Los organismos pueden resistirse tirando 1d30 y sacando menos de lo que tiro el portador. De no poder defenderse mueren o quedan en coma si poseen más de 20 en constitución. Rango base es de 30 km, cada turno canalizado aumenta 100 km más.
  - Cañón de energía destroza mundos: puede usarse una vez cada 10 días y ocasiona 25d100, consume el 99% de la salud y desmaya al portador.

#### Talismán de la vida u "Ópalo vital":

- ✓ La única joya astral artificial, creada por os tencomagos en el año 2021, como resultante de la concentración de la energía vital de miles de millones de formas de vida de altísima categoría al crear un genocidio a escala global. También por adición de espíritus, los cuales, representan antiguas formas de vida.
- ✓ Pequeño receptáculo que permite almacenar el alma de una ser. Al extraer el alma cuando esta al menos del 10% de su salud, o al canalizar

dos turnos. Esto hace que el portador recupere la salud del usuario como curación. Las almas se guardan en una especie de “santuario” que posee el talismán en su interior.

- ✓ Puede crear almas e infundirlas, destruir las que extrajo o modificarlas. También puede intercambiar dos almas.
- ✓ Puede cambiar de cuerpo con un ser a elección, intercambiando todas sus habilidades sobrenaturales. Las naturales se mantienen en el cuerpo recipiente.
- ✓ Ejército de una persona: puede crear copias espirituales del alma del portador poseyendo sus mismos puntos de salud, estadísticas y habilidades. El daño recibido a cada una de las copias recae sobre el portador original.
- ✓ Punto de origen: puede copiar cualquier habilidad o poder de un ser que este en su cercanía.
- ✓ Control mental: permite que uno o varios seres obedezcan sin posibilidad de resistirse. Si se rehúsa recibe 80 de daño mágico. Puede manipular los miedos o sueños del objetivo.
- ✓ Telekinesis: alcances al ojo humano, o 3 km sin ver. Su fuerza es inimaginable.
- ✓ Puede proyectar ilusiones sin masa, pero extremadamente realistas visual y auditivamente. También puede crear ilusiones en la mente del portador. También puede hacer pesadillas muy realistas en la mente del objetivo.
- ✓ Creación, modificación y destrucción de recuerdos.
- ✓ Rayo de fisión mental: De tener más del 75% de la salud inflinge 300 de daño y destroza la mente del objetivo hasta el final de la pelea (este efecto se puede hacer permanente si se canaliza por tres turnos (consume el 75% de la salud). De tener menos del 75% de la salud, consume el 40% de la salud máxima del usuario para infringirle 100 de daño y dormirlo por un turno.
- ✓ Conciencia magnánima de la colmena: Vincula todos los seres cercanos, permitiéndoles compartir conocimientos, habilidades y sensaciones. Obedecen sin rehusarse al portador de la joya de la vida.

#### Talismán de la realidad o “Rubí existencial”

- ✓ Joya resultante de la condensación de ramas fluctuantes de energía proveniente de las cuerdas universales y las 4 fuerzas estabilizadoras.
- ✓ Manipulación total de la materia a escala atómica. Pudiendo reestructurar la disposición de partículas subatómicas. Manipulando las cuerdas del universo, puede cambiar y transmutar materia a su antojo y reformarla.

- ✓ Modificación de las probabilidades, cambio de la moción y determinación de parámetros. Modifica cuerdas, leyes y energías orientando todo a su alrededor a el destino selecto por el portador.
- ✓ Manipulación de las leyes físicas. Sin límites.
- ✓ Creación y cambio de realidades. Puede modificar a su antojo el espacio a su alrededor según su pensamiento, recuerdos y entendimiento. No puede afectar a zonas o seres afectados por la esmeralda temporal, o por la turquesa estelar. Puede crear burbujas de realidad.
  - Puede utilizar la materia oscura: Ráfaga de cristales: condensa la materia oscura en cristales en forma de espina que los arroja como andanadas u oleadas. Ocasionan 100 de daño.
  - Torbellino carmesí: creas una tormenta de 3km de ancho en la que todo recibe 100 de daño por turno. Se mantiene activo, consume 40% de la salud por turno.
  - Manipulación de la materia oscura: pudiendo mantenerla fluida, solidificarla o disiparla en un estado gaseoso, pudiendo reformarla en el aire como si fuese una masa.
- ✓ Rayo desintegrador: Consume 99% de la salud y anula la vibración de las cuerdas universales, destruyendo la forma física, espiritual o cual sea de un ser no divino.

# Clases de personajes jugables

## 1. Paladines:

- Poderosos guerreros, robustos que pueden absorber grandes cantidades de daño. Es una clase exclusivamente masculina.
- Estadísticas: Fuerza +2, Constitución +6 y Agilidad -4. PDC (puntos de constitución): 15.
- Competencia marcial: Espadas, lanzas, alabardas, lanza de justas y mazas de una/dos manos.
- Dote propia: Bastión divino: 50% de probabilidades de evitar un control de masas. Se consigue sacando menos de 5 en 1d10. Al llegar al nivel máximo su cuerpo dará la protección de una armadura pesada. Puede sumarse a esto la protección de las armaduras que lleve.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Castigo: imbuyes tu arma con luz obteniendo 10 puntos de daño extra en armas por tres turnos. Puede canalizar y ocasionar 30 de daño en forma de rayo. 4tR.
  - Lvl 4: Deus Vult: al perder 25% de su salud o más recibe un escudo igual a esa cantidad de salud perdida. El escudo dura ese mismo turno, y el siguiente.
  - Lvl 5: Ascensión a paladín de devoción, justiciero o vengativo.
- Paladín de devoción.
  - Lvl 6: Silenciar a los débiles: Cuando golpeas a alguien, solo puede utilizar ataques con armas o habilidades comunes. Todo tipo de dote, pasiva y habilidades extras se desactivan por un turno. 1tR.
  - Lvl 8: Escudo eclesial: escudo que anula todo el daño de un ataque. Si el ataque recibido es cuerpo a cuerpo, reduce un 25% el daño del enemigo durante dos turnos. 2tR.
  - Lvl 10: Robustez sagrada: Por dos turnos, triplicas tu salud y reduces el daño de todas las fuentes un 45%. 4tR.
  - Lvl 12: Avatar del protector: Anula todo el daño recibido por ese turno, y orienta todos los ataques hacia él. Destruye los proyectiles que le impactan. Esta habilidad desactiva robustez sagrada. Mientras esta habilidad está en recarga, gana la mitad del daño anulado como vida. 5tR.

- **Paladín justiciero:**
  - Lvl 6: Telum Dei: Adquiere un arma épica, ideada y creada por él, que puede invocar y disgregar en energía. Esta arma recibe un +20 en su daño y su escalado es del 1,5.
  - Lvl 8: Imposición de manos: El paladín impone sus manos y cura a su aliado por  $20 + \text{Nivel de Paladín} \times 6$ . Esta curación otorga el estado de Bendecido por ese turno, en el cual no puede recibir otro efecto de estado. 3tR
  - Lvl 10: Protector de los débiles: De forma pasiva si hay más de 5 enemigos, obtiene +3 en todas las estadísticas, salvo constitución.  
De forma activa dar un golpe en el piso repelerá todos los proyectiles. Los aliados reducen 15 puntos de daño de todas las fuentes por ese turno. 3tR.
  - Lvl 12: Arma sagrada: Puedes imbuir tu arma con energía santa. El daño del arma pasa a ser 100% mágico y desprende un brillo a su alrededor. Por el resto del turno tu arma ocasiona como daño extra el 10% de la vida máxima y el 15% de la vida faltante contra daño extra. Contra seres infernales pequeños el arma es un OHKO, y contra infernal moderado y poderoso ocasiona el 250% de los daños porcentuales descritos.  
Todo ser que sea asesinado cuando fue golpeado con esta habilidad cura al paladín y a sus aliados por el 25% de la vida máxima del enemigo. 4tR.
- **Paladín Vengativo:**
  - Lvl 6: Fuego purificador: Obtienes 10% de daño aumentado y ocasionas 15% de la salud faltante del enemigo como daño mágico. El daño aumentado y por vida faltante es elemental de fuego. 3tR.
  - Lvl 8: Inquisidor antimagia: De forma pasiva a tu alrededor (área de 3x3) ningún poder mágico puede ser utilizado. Además en un área más grande (10x10) todas las tiradas de poderes mágicos tienen un penalizador de +6 para lanzarse.  
De forma activa, lanza un pulso que anula cualquier magia persistente o canalización que se esté haciendo. 3tR.



- Lvl 10: Autoflagelación: Te inflinges el 33% de tu salud como daño, pero duplicas tu fuerza y reduces un 40% el daño recibido de todas las fuentes durante 3 turnos. 3tR.
- Lvl 12: Juicio divino: Canaliza para imbuir energía de su dios en el arma. Los golpes que dé con el arma ocasionarán 100 + 35% de la vida faltante como daño verdadero.

## 2. Asesinos:

- Combatientes ágiles y sigilosos de daño explosivo.
- Estadísticas: Fuerza +4, Agilidad +6, Carisma -3. PDC: 7
- Destreza marcial: Dagas, cuchillos, arrojados, Espadas y Lanzas.
- Dote propia: Agilidad letal: asestar un crítico le permite desplazarse una distancia corta. La distancia son 4 metros, distancia en la que se sale del rango de ataque cuerpo a cuerpo.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Sigilo del acechador: Fuera de combate entran en sigilo por lo que cuesta detectarlos. En combate al no atacar por un turno completo, entra en camuflaje (solo se ve si se está a 4 metros o menos).  
El sigilo de los asesinos tiene el efecto Silencio y Oscuridad.
  - Lvl 4: Punto de equilibrio: Puede lanzar sus armas infligiendo el mismo daño que daría en un golpe. Puede aplicar golpes críticos.
  - Lvl 5: Ascensión a Ejecutor, Evasivo y Diezmador.
- Asesino ejecutor:
  - Lvl 6: Acechador umbral: atacar desde el sigilo hará que todo golpe sea crítico siempre. El daño del golpe será el 50% físico y el 50% mágico y lo curará por el 20% del daño total.
  - Lvl 8: Naturaleza destructiva: Los críticos infligen el 400% del daño común del ataque si se dan desde el sigilo.  
Los ataques desde el sigilo obtienen un bonificador de -4 en lugar de -2, y si asesinan al enemigo activan *Sigilo del acechador* automáticamente.
  - Lvl 10: Reflejos rápidos: Cuando un enemigo falla un ataque hacia ti, puedes atacar sin consumir tu turno con el 50% del daño.  
Esta habilidad aplica golpes críticos.

- Lvl 12: Punto Letal: Si un enemigo se encuentra a menos del 15% de su salud, lo ejecutas. Esta habilidad se puede volver a lanzar si se ejecutó efectivamente al/los objetivo/s. 3 turnos de recarga.
- Evasivo:
  - Lvl 6: Gracia evasiva: A diferencia de otras clases este asesino se especializa en técnicas de esquivar. Puede responder a cualquier ataque, que no sea en área, con la habilidad *Esquivar*. Esta no depende de un dado de defensa sino que debe superar una tirada de 15.
  - Lvl 8: Armas cargadas: Sus armas pueden ser imbuidas en veneno. De forma básica el veneno agrega 20 de daño extra por veneno y ocasiona el 5% de la vida máxima como daño extra.
  - Lvl 10: Ser esquivo: El sigilo del asesino evasivo es mágico y se vuelve invisibilidad. Si se ataca desde el sigilo y el ataque es crítico, al terminar sus acciones activa *Sigilo del acechador* automáticamente.
  - Lvl 12: Señuelo: Creas un maniquí falso extremadamente realista de ti que puedes controlar. Posee tu misma vida en el momento que lo invocaste y solo puede hacer ataques con armas. No tiene límite de tiempo. Tiene tus mismas estadísticas.  
Puedes ver y oír a través de él. No tiene inteligencia propia, pero puedes transferir tu conciencia al maniquí. En combate 10tR.
- Asesino Diezmador:
  - Lvl 6: Enganchados de sangre: Cuando un ataque habilidad sale crítico puede volver a atacar. Aplica al utilizar *Punto de equilibrio*, y *Danza de armas*.
  - Lvl 8: Danza de Armas: Al recoger un arma lanzada con punto de equilibrio, haces daño en área en base al rango del arma (3x3 en armas cuerpo a cuerpo, 5x5 en armas de mediana distancia). Todas las habilidades pueden realizar crítico, y este se consigue sacando 16 o menos. De forma activa puedes activar danza de armas en tu lugar. 1tR.

- Lvl 10: Agilidad bélica: Un desplazamiento de 6 casillas que causa 20 de daño en el trayecto. No consume acción. Se reinicia tras asesinas a una unidad. 2tR.
- Lvl 12: Mímica del roba hechizos: Puedes almacenar de forma PERMANENTE hasta 10 hechizos no legendarios. Puedes intercambiarlos una vez por mes. Los hechizos no cuestan recursos pero tiene un enfriamiento de 1t entre lanzamientos.

### 3. Monjes:

- Personas entrenadas gran parte de su vida. Suelen servir como soldados voluntarios.
- Estadísticas: Destreza +6, Constitución +2, Percepción -3. PDC: 9
- Destreza marcial: Bastones, Palas de Monje, Gujas, Chakaris, Chakrams, Guanteletes.
- Dote propia: Ki: Por cada turno regeneras un punto de Ki. A nivel 2, 6, 8 y 10 poseerá 10, 12, 16 y 20 respectivamente. Tu cuerpo está fortalecido por lo que obtienes 30 de armadura que se suma armaduras externas.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Puño ejecutor: Los enemigos a menos de 5% de su salud, mueran de un puñetazo.
  - Lvl 4: Ráfaga de golpes: Cada punto de Ki se traduce como un puñetazo o patada. Estos se lanzan después del/los s ataque/s. Pueden gastarse todos los puntos de Ki en un turno.
  - Lvl 5: Ascensión a monje de mano abierta, elemental o de las sombras.
- Monje de Mano abierta: No utilizan armas sino sus manos desnudas.
  - Lvl 6: Efecto de palma: Aplica vibraciones especiales que deben superar la estadística en la que escalan. Destreza aturde por un turno, Fuerza aleja entre 4 a 10 metros, Constitución infligirá 6% de la vida máxima del enemigo como daño interno. Consume 2 de Ki.
  - Paz mental: El monje calma su mente y se cura 30 +15% de la vida máxima a sí mismo. Obtiene el efecto de *Paz Mental* que lo vuelve inmune a efectos de estado y habilidades que involucren la mente o el alma por ese turno. Consume 4 de Ki.

- Lvl 10: Vibraciones letales: Carga sus ataques con vibraciones anómalas, que si golpea tres veces al mismo objetivo, inflinge 80 en daño. Habilidad pasiva que consume 3 de Ki.
- Lvl 12: Disrupción vibracional: Puede crear patrones vibracionales fluctuantes cuyo efecto es determinado por el usuario y aceptado o no por el director de juego. Consume 7 de Ki.
- Monje bélico: Elige un arma monástica y te especializas en ella, adquiriendo habilidades por cada nivel detallado. Las armas son látigo, alabarda/pala de monje (hoja lunar), arco ligero y espada larga/sable (sable de agua). Al conseguir todas las técnicas del arma puede iniciarse con una nueva.
  - Lvl 6: Todas las armas en este nivel se las considera dominadas en lo básico, por lo que obtienes -2 en las tiradas con ella, y un aumento del daño en 15 puntos.
  - Lvl 8: El látigo podrá utilizar Desviar proyectiles (no aplica a armas de fuego), la hoja lunar transforma pasivamente todo su daño a tipo mágico ignorando armaduras convencionales, el arco ligero puede disparar a tres veces la distancia común sin utilizar penalizadores, y el sable de agua adquiere la capacidad de Ataque oportunista (ataca sin consumir acción por la mitad de daño cuando un enemigo falla un ataque). 3 de Ki.
  - Lvl 10: El látigo puede interrumpir ataques cuerpo a cuerpo que se encuentren dentro de su rango, la hoja lunar puede usarse para atacar en lugar de las manos o pies en la Ráfaga de golpes, el arco corto puede canalizar para aturdir con el próximo disparo y el sable de agua aumenta en 10 puntos el daño de cada impacto de Ráfaga de golpes si dañaste con el arma al enemigo en el turno pasado o el presente.
  - Lvl 12: El látigo puede apresar a un objetivo que esté a rango (se puede liberar superando una tirada de constitución), la hoja lunar puede extender su alcance mediante la proyección de un filo mágico que aumenta su daño en 30, el arco corto nunca fallará un tiro (puede realizar críticos) y el sable de agua hará crítico con 19 o menos.

- Monje de sombras:
  - Lvl 6: Paso de las sombras: Puede teletransportarse a cualquier lugar donde haya sombras o esté oscuro. Al ser de noche, o estar en lugares oscuros puedes volverte invisible. Consume 2 de Ki.
  - Lvl 8: Capa de sombras: Conjuras un escudo de sombras. Los enemigos que impacten con ataques cuerpo a cuerpo quedan cegados por ese turno. Los ataques a distancia reciben un penalizador de +6. Consume 3 de Ki.
  - Lvl 10: Creación umbral: Puede crear objetos con hilos de sombras que duran mientras se lo empuñen. También pueden crearse clones de sombras que replican sus ataques, pero mueren al impacto (máximo 4 clones). Puede cambiarse de lugar con los clones. Consume 3 de Ki.
  - Lvl 12: Asalto Umbral: Saltas al aire y te transformas en un proyectil de sombras. Desde allí atacas a un enemigo infligiendo 60+20% de la vida faltante del objetivo como daño. Matar el objetivo permite relanzar la habilidad, mientras se posea Ki. Consume 5 de Ki.

#### 4. Guerreros:

- Luchadores por excelencia, experimentados y muy adaptables.
- Estadísticas: Fuerza +5, Destreza +5, Inteligencia -3. PDC: 10
- Dote propia: Entrenamiento superior: De forma pasiva regenera 10% de su salud faltante por turno. Los guerreros poseen destreza marcial con todas las armas cuerpo a cuerpo.
- Comienzan eligiendo la clase que se especializarán.
  - ✓ Maestro de armas: Se especializan en el uso de un arma obteniendo un bonificador de +15 de daño cuando se usa el tipo de arma especificada.
    - Lvl 4: Artista del combate: Un maestro de armas es un especialista de la guerra y pelea de forma elegante. Por lo cual pose puntos de maestría (igual a su destreza). Los puntos de maestría son de usos varios, pudiendo usarse para disminuir la tirada de un dado, hasta para mejorar sus habilidades de clase. Regenera 1 punto de maestría por turno.
    - Lvl 6: Atacante letal: Los ataques del maestro de armas son orientadas a los puntos débiles. Cada

ataque ocasiona un 2% de la salud como sangrado. Cada tres ataques el próximo inflingirá 15% de la salud como daño de sangrado en 2 turnos. Si se utilizan puntos de maestría el daño aumentado del 4to ataque, en lugar de aplicarse como sangrado en 2 turnos, se aplica como daño extra (consume 3 puntos de maestría). Este efecto se aplica por objetivo y no por arma (no stackeable con ambidiestro).

- Lvl 8: Cuerpo adaptable: Dadas las condiciones de su entrenamiento puede dar pequeños desplazamientos para atacar. Si ataca desde el desplazamiento adquiere 20 de daño extra en su próximo ataque. Si se utilizan puntos de maestría, elimina cualquier control de masas que tenga aplicado. 3tR.
  - Lvl 10: Ataque preciso: Canaliza durante el turno, para atacar en última posición. Si en la tirada el dado posee un valor de 18 o menos, ocasiona un daño del 250% (stackeable con talento ascendido). Este efecto se aplica a ambas armas en el caso de ser ambidiestro, pero la segunda ocasiona solo el 150% del daño original. Si se utilizan los puntos de maestría reduce las curaciones y los escudos que reciben o dan en un 50%.m 2tR.
  - Lvl 12: Técnica única: El maestro de armas llega a tal nivel de maestría con su arma que desarrolla una técnica propia de gran poder que puede ser índole natural o sobrenatural. Siempre costará 10 puntos de Maestría. Esta habilidad se aplica por arma. 4tR.
- ✓ Caballero oscuro: Dado la naturaleza autodestructiva de su poder, obtiene 200 de salud extra. Al llegar al nivel 12 obtiene un 55% de vida extra.
- Lvl 4: Arma oscura: Imbuye su arma con energía oscura y aumenta su daño en 40 puntos por el próximo ataque. 1tR.
  - Lvl 6: Poder de odio: De forma pasiva, el daño de su arma es de tipo necrótico.

Al activar esta habilidad reduce el daño de todas las fuentes igual a su Fuerza x 1,5. 2tR.

- Lvl 8: Señor de los caídos: Un aura oscura te rodea por lo que todo ser vivo que muera a tu alrededor renace como un No Muerto a tus ordenes respetando la especie y raza del cuerpo.
- Lvl 10: Caparazón antivida: Proyectas una barrera en un área alrededor en la que solo pueden atravesarla los no muertos. Esto puede ser utilizado para tener un duelo sin interferencias o para evitar que se acerquen ciertas criaturas. La barrera se mueve con el caballero oscuro. Las armas y ataques que no estén en contacto con seres repelidos pueden atravesar la barrera. 3tR desde la desactivación.
- Lvl 12: Pacto quebrantado: Destrozas tu alma reduciendo el daño que recibe un 60% por dos turnos y aumentando el daño que inflige un 30% durante 3 turnos.  
Desde el cielo y a tu alrededor desatas una lluvia de copias de energía necrótica de tu arma a tu alrededor que ocasionan 10d20 a tu alrededor.

- ✓ Tercio: Son luchadores que combinan armas cuerpo a cuerpo con armas a distancia. Adquieren la dote de ambidiestro al elegir esta clase. Solo pueden utilizar armas a distancia de una mano (pistolas, trabucos y ballestas de una mano).
  - Lvl 4: Manos rápidas: De forma pasiva si el tercio tiene equipada un arma cuerpo a cuerpo y un arma de fuego en distinta manos, aumenta el daño producida por estas un 15%. Si posee dos armas del mismo tipo puede activar esta habilidad para cambiar a otra de otro tipo y este recibe un potenciador de 30% de daño en el primer ataque. Esta habilidad es de ráfaga y aplica por mano.
  - Lvl 6: Naturaleza móvil: Este personaje tiene un bonificador de -6 en tiradas que impliquen moverse.

- Lvl 8: Ataque aéreo: De forma pasiva, los ataques que sean efectuados desde el aire ocasionan 10% de daño extra. De forma activa, arremetes contra un enemigo, aplicando un aturdimiento, atacando UNA SOLA VEZ con el arma a elección y saltando a tu posición inicial. El ataque de la habilidad activa cuenta como ataque aéreo.
- Lvl 10: Ataques ponzoñosos: Al activar la habilidad, imbuye el arma con la que vaya a atacar en un veneno debilitante por 2 turnos. Los objetivos afectados por el veneno reciben 15% más de daño. 5tR
- Lvl 12: Combate singular: Potencia los duelos, es decir, cuando se combate contra el mismo enemigo y no recibe daño de fuentes enemigas. Aumenta el daño inflingido en 20%, reduce el daño recibido en 10% y sus habilidades tienen la mitad de enfriamiento. Cuando sale del duelo, todas las habilidades entran en su enfriamiento máximo.

## 5. Tiradores:

- Cazadores dotados de una altísima puntería.
- Estadísticas: Destreza +6, Inteligencia +2, Fuerza -5. PDC: 8.
- Dote propia: Vista de águila. Al atacar a larga distancia recibe un bonificador de -4.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Lluvia de proyectiles: En un área TODO recibe 30 de daño. 3 turnos de recarga.
  - Lvl 4: Ascensión a Mercenario, Pistolero, Francotirador y Artillero.
- Mercenario:
  - Lvl 6: Ojo de halcón: Identificas los puntos débiles de tu adversario. Al sacar 18 o menos en tus tiradas de ataque, la mitad del daño del ataque es de tipo verdadero. Si esta activada munición de sangre, todo el daño de ataques es de tipo verdadero.
  - Lvl 8: Invisibilidad táctica: Puede permanecer invisible hasta atacar. 2 turnos de enfriamiento desde salir de invisibilidad.



- Lvl 10: Defensa de plomo: Los mercenarios pueden bloquear ataques disparando con sus armas, haciendo que la bala rompa el proyectil o desviando el arma. Con esto las tiradas de defensa que usen munición reciben un bonificador de -4. Consume munición.
  - Lvl 12: Munición de sangre: consume el 10% de tu salud, para aumentar el daño de todas tus fuentes en 100 puntos durante 3 turnos. 5tR. Habilidad de ráfaga.
- Pistolero:
    - Lvl 6: Reflejos gemelos: Al utilizar un arma de fuego/distancia de una mano, se crea en la otra una copia idéntica de la original. Desaparece al usar armas cuerpo a cuerpo, o de distancia de dos manos.
    - Lvl 8: Munición mágica: Puedes optar entre munición de hielo (aturde por un turno, y congela líquidos), fuego (quema 15 por 3 turnos, e incendia/enciende objetos inflamables), eléctrico (aplica 20 de daño extra, se duplica en líquidos) y somnífero (en dos turnos duerme por 3 turnos a un objetivo). 5tR.
    - Lvl 10: Andanada: disparas a todo lo que esté en tu campo de visión. 4tR.
    - Lvl 12: Cargadores desquiciados: Dispara un total de 10 (+ 50% de la agilidad) de veces a uno o varios objetivos, con un daño del 70% del original.
- Francotirador:
    - Lvl 6: Precisión letal: Ojo de halcón mejora el modificador a -6. Al planificar más sus tiros los francotiradores obtienen acciones igual a Agilidad/8 a cambio de obtener un 50% de daño extra en sus disparos con armas.
    - Lvl 8: Tiros a la cabeza: Los críticos ocasionan un 190% de daño extra calculado por el daño total del disparo. Los disparos ignoran armaduras ligeras y pasivas de armadura corporal.
    - Lvl 10: Planificación maestra: De forma pasiva, atacar en último lugar del turno o a enemigos Inmovilizados a aturridos ocasiona que el daño del disparo sea 50% físico y 50% elemental de fuego.  
De forma activa, planta 3 trampas en lugares que elige el

jugador. Los enemigos que pisen una trampa, el próximo disparo que reciban será crítico. 3tR.

- Lvl 12: Marca de la muerte: Apunta a un enemigo y dispara una bala que ocasiona  $200 + Dza \times 5$ . No consume acción. No puede realizar golpes críticos. 6tR.  
Cada disparo reduce un turno el enfriamiento. Los disparos críticos reducen dos turnos el enfriamiento.

▪ Artillero:

- Lvl 6: Armas pesadas: Los artilleros solo tienen permitido usar armas de fuego a dos manos como su arma principal. Su ventaja reside en que sus disparos hacen un 180% del daño original a cambio de ir últimos. También, dada su especialización armas pesadas, no consumen acción para recargar.
- Lvl 8: Explosivista apasionado: Puede armar con elementos mundanos poderosos explosivos como granadas y bombas. Las granadas infligen 50 de daño en área y tardan un turno en detonarse (salvo que se les dispere). Las trampas o bombas se detonan por orden del artillero e infligen 80 de daño, pero tardan un turno en instalarse.  
Si el artillero dispone de un lugar con buenos recursos y tiempo, puede crear explosivos que triplican el daño de los armados rápidamente.
- Lvl 10: Visión estratégica: utiliza su cañón como un mortero al crear munición explosiva. Hace daño en área con un añadido extra de 40 puntos. 3tR.
- Lvl 12: Ansias de destrucción: Despliega todo el poder de su nuevo cañón y dispara una ráfaga de 5 ataques los cuales están modificados para tener un área de impacto gigante. Ocasionan 100 de daño extra y afectan un área de 60 metros cuadrados.

## 6. Bárbaros:

- Robustos e intimidantes guerreros que no le temen a la muerte.
- Estadísticas: Fuerza +8, Inteligencia -6. PDC: 11.
- Destrezas marciales: Hachas de una y dos manos, espadas, lanzas y cuchillos.
- Dote propia: Berserk: Al reducir su salud por debajo del 50%, duplica su daño.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Espíritu de batalla: Matar enemigos te da daño. 2 acumulaciones de daño adaptable por cada asesinato conseguido. Asesinar NPC legendarios o enemigos legendarios da 10 acumulaciones.
  - Lvl 4: Sangre primigenia: Al bajar su salud por debajo del 30%, se rellena un 25% en dos turnos. 5 turnos de recarga.
  - Lvl 5: Ascensión a Chamán, Darnei o Totémico.
- Chamán:
  - Lvl 6: Posesión espiritual: Te dejas poseer por la esencia de uno de los tres espíritus del limbo. Cada bestia te da ciertas habilidades y cambiará el funcionamiento de las siguientes habilidades de clase.

El caminante enastado hará que todos los ataques del chamán sean de daño necrótico. El espantapájaros otorga un aura de horror que obliga a sus enemigos a superar tiradas de inteligencia para accionar. La abominación reduce el daño de las fuentes físicas, mágicas y elementales en un 30-20-10% respectivamente.

Solo se puede elegir una postura y se rinde culto a la bestia seleccionada.
  - Lvl 8: Ataque límbico: El chamán conjura magia espiritual basada en su bestia límbica y dispara un proyectil cuyo funcionamiento varía.

El caminante enastado ocasiona 30 de daño necrótico y aplica *Fractura Anímica*. El espantapájaros dispara un proyectil de 40 de daño oscuro y desarma al enemigo y lo aterroriza por un turno. La abominación dispara un proyectil que inflinge 50 de daño físico y aturde por un turno. 3tR.

- Lvl 10: Metamorfosis límbica: Se transforma en una simbiosis de un humano y una bestia límbica. Aumenta en dos sus estadísticas físicas y su cuerpo se comienza a asemejar a la bestia límbica. Mientras esta forma esté activa se reciben las mejoras de *Posesión espiritual*. La vida del chamán se fija en 400, obtiene un 25% de omnivampirismo.  
El caminante
- Lvl 12: Convocar: Fuera de combate llama a un Cachorro de la Bestia. Una versión pequeña y débil de la bestia límbica adorada. Esta tiene 350 puntos de salud, las estadísticas de la bestia original y versiones simplificadas de sus habilidades. Puede convocar un Cachorro cada 20 años.  
No tiene límite de tiempo de permanencia. Puede controlar a la bestia. Puede transferir su conciencia al cachorro y utilizarlo como personaje.  
De forma activa puede rugir y todas las bestias hostiles se vuelven sus aliadas por 6 turnos. Harán lo que el chamán ordene y morirán por el de ser necesario. 7tR.

▪ Darnei:

- Lvl 6: Furia irracional: Pueden destruir guardias leves, no puede ser intimidado y no hace tiradas de estado crítico.
- Lvl 8: Rugido vikingo: Crea una interrupción sónica mágica que inflige 40 de daño y reduce 40 de daño de todas las fuentes enemigas por ese turno. 2tR.
- Lvl 10: Represalia: Se vuelve el objetivo a atacar y devuelve todo el daño triplicado en el siguiente turno. 3tR.
- Lvl 12: Ira de Hinze: No puede morir por los siguientes dos turnos. Sus ataques siempre serán crítico. Esta habilidad le consume el 25% de su salud. 4tR. Habilidad de ráfaga.

- Totémico: Cambio de postura: Pueden cambiar de postura entre Oso, Águila y Lobo. Antes de cambiar de postura debe pasar un turno con la última elegida.
  - Lvl 6: Postura animal:
    - ❖ Oso: Dureza natural: Obtienes 30 de armadura base, y reduces 10% tu daño.
    - ❖ Águila: Agilidad aviaria: Atacarás primero, salvo que haya tiradas de iniciativa menores a 15.
    - ❖ Lobo: Colmillos filosos: Obtienes una bonificación del 20% de daño, pero no puedes usar armaduras.
  - Lvl 8: Sinergia espiritual:
    - ❖ Oso: Fuerza ursina: En combate aturde por un turno, fuera de este permite mover objetos pesados. 2 turnos de recarga el aturdimiento.
    - ❖ Águila: Radar biológico: Puede oír sonidos indetectables hasta 4 km alrededor, y ver en la oscuridad.
    - ❖ Lobo: Sentidos salvajes: Puedes seguir el rastro de un ser y captar olores muy tenues, hasta 3 km alrededor.
  - Lvl 10: sinergia totémica:
    - ❖ Oso: Robustez mamífera: Se coloca en una postura defensiva y reduce el daño recibido un 40% por dos turnos. 3 turnos de recarga desde que termina el efecto de la habilidad.
    - ❖ Águila: Zancada arbórea/aérea: puede dar saltos con los que se impulsa 30 metros. Si se realiza entre árboles o estructuras elevadas, y no se ataca, se puede relanzar hasta 4 veces en un mismo turno. 3 turnos de recarga.
    - ❖ Lobo: Depredador de emboscadas: Atacar desde el sigilo tumba al enemigo y lo desarma.
  - Lvl 12: Simbiosis espiritual:
    - ❖ Oso: Puño úrsido: Golpe que aturde, empuja y desarma. 3 turnos de recarga.
    - ❖ Águila: Impacto aéreo: Arremete contra un objetivo ocasionando 50 de daño, y empujándolo. Si el ataque se utiliza con zancada arbórea/aérea el daño aumenta a 100. 4 turnos de recarga.

- ❖ Lobo: Ansia de cacería: Al caer la vida del usuario por debajo del 50%, se cura un 5% de la salud del enemigo por cada golpe que le da. Dura 3 turnos desde que se activa. 5 turnos de recarga desde que termina el efecto de la habilidad.









## 7. Magos:

- Eruditos con talento para manipular las fuerzas místicas de distintas fuentes.
- Estadísticas: Inteligencia+3, Destreza +4, Agil -6. PDC: 8
- Dote propia: Fuente de maná: los magos utilizan este recurso para lanzar sus hechizos, los cuales indican el costo. Lanzar hechizos sin tener maná ocasiona el 30% de la salud como daño. Los magos comienzan con 1000 puntos de maná base, adquieren 1000 al llegar al nivel 5, y de ahí adquieren 1000 más por cada 10 niveles que suben (con un máximo de 3000). Restaura por cada turno 50 puntos de maná. Al nivel 20 del mago, esta pasiva se mejora y restaura el 10% del maná cada 2 turnos.
- Tienen un máximo de 20 hechizos que pueden usar. Estos se pueden cambiar al subir de nivel.
- Magia: Los magos pueden elegir entre 5 fuentes de magia, en base a las cuales podrán, o no, aprender determinados hechizos:
  - Divina: proveniente de un ser divino, como un dios. Debe elegir a cual dios le pide su fuerza. Para conocer los dioses, ver apartado de Inquisidores.
  - Negra: proveniente de seres oscuros como demonios, diablos o seres del infierno.
  - Espiritual: proveniente de los espíritus y fantasmas que habitan los diversos planos y reinos etéreos.
  - Blanca: proveniente del alma del mago, la cual es tan fuerte que expresa su propia energía como una fuerza mística.
  - Arcana: proveniente del universo o mundo terrenal, la cual extrae energía de la materia para generar sus efectos.
- Los magos pueden optar entre 7 a 8 tipos de magia dependiendo de su fuente mística:
  - Abjuración: magia de protección y efectos de control.
  - Adivinación: magia de búsqueda, rastreo y predicción.
  - Conjuración: magia para convocar y poder elemental.

- Encantamiento: magia de control mental.
- Evocación: magia ofensiva y de utilidad bélica.
- Ilusión: magia de engaño, proyección y fantasía.
- Transmutación: magia de transformación y manipulación del entorno.
- Los magos comienzan aprendiendo (siempre que puedan), cuatro hechizos de nivel uno. Por cada vez que suban de nivel, pueden mejorar el nivel de magia que posee o comenzar por un nuevo tipo de magia. Aprende dos hechizos por nivel.
- Al mejorar hasta nivel 5 un tipo de magia, este la domina y recibe un título nobiliario en base a la cantidad de magias dominadas:
  - Al dominar un tipo de magia el mago recibe el nombre del tipo de magia que domina + “or” (por ejemplo, evocador). En excepción de nigromancia a la cual se le denomina nigromante.
  - Dimagistrum:
    - ❖ Se da al dominar dos tipos de magia.
    - ❖ Permite acceder a trabajos del gremio de magos.
  - Trinum:
    - ❖ Se da al dominar tres tipos de magia.
    - ❖ El título posee peso aristocrático y de prestigio (los subsecuentes aumentan con la cantidad de magias dominadas).
    - ❖ Pueden tener cargos en los estados debiendo dominar para esto la magia de abjuración.
    - ❖ Puede tener cargos bajos en el gremio de magos.
  - Rombenent:
    - ❖ Se da al dominar 4 tipos de magia.
    - ❖ Pueden ser custodios de gente muy importante debiendo dominar la magia de abjuración.
    - ❖ Pueden participar en consejos de líderes.
  - Pentyan:
    - ❖ Se da al dominar 5 tipos de magia.
    - ❖ Pueden comandar unidades militares, de rescate o diplomáticas.
    - ❖ Exige saber evocación, transmutación o adivinación respectivamente.
    - ❖ Pueden poseer altos cargos en el gremio de magos.
    - ❖ Pueden ser mano derecha de líderes.

- Hexaldrem:
  - ❖ Se da al dominar 6 tipos de magia.
  - ❖ Pueden ser custodios de reliquias, templos o artefactos.
  - ❖ Se les suele regalar algún artefacto o reliquia rara al recibir este título.
  - ❖ Pueden pertenecer al consejo místico del gremio de magos. Grupo de élite de la asociación.
- Archimago:
  - ❖ Se da al dominar todos los tipos de magias posibles de la fuente.
  - ❖ Da la posibilidad de ser portador o custodio de objetos legendarios.
  - ❖ Posibilidad de ser jefe del gremio de magos.
- Casos especiales:
  - Mago maestro:
    - ❖ Se da cuando un mago decide abocarse a un tipo de magia exclusivamente.
    - ❖ Puede exceder el límite de 20 hechizos, pudiendo aprender todos los de su tipo.
    - ❖ Pueden abrir academias y ser maestros/profesores en su tipo de magia.
    - ❖ Adquieren maestría en sus hechizos teniendo facilidad en lanzarlos, adquiriendo un -5 en sus tiradas.
    - ❖ Pueden con el paso de tiempo crear sus propios hechizos.
  - Archimaestre:
    - ❖ Archimagos que desatan el poder de su magia al 100% de su capacidad.
    - ❖ Su magia cumple la voluntad de su portador en lugar de hacer una orden ya establecida. Es decir el hechizo del Archimaestre pueden ser muchos hechizos simples combinados en uno solo.
    - ❖ DEBEN ser portadores de una reliquia o artefacto.
    - ❖ DEBEN saber todos los hechizos posibles de todas las ramas de magia.
    - ❖ Deben superar la prueba Archimaestre, la cual es una prueba altamente mortal:



-  Divina: debe someterse a una purga divina, la cual inflingirá 100 de daño base, y debe superar 10 tiradas de constitución, pudiendo fallar solo tres de ellas.
  -  Negra: debe hacer un pacto con rey o reina demonio para desatar todo su poder.
  -  Blanca: debe llegar a un estado de paz total mediante tortura física autoinflingida.
  -  Espiritual: se debe abrir el ojo mental mediante el asesinato de un espíritu límbico. Luego los espíritus límbicos reaparecen.
  -  Arcano: se debe de lograr la máxima tolerancia de flujo mágico para lo cual se debe sobresaturar este y luego curarlo. Es el menos mortal, pero el más lento dado que no puede ser curado con ningún poder sobrenatural.
- ❖ Al superar la prueba se tira un dado de 100 y se debe sacar menos de 10. Pudiendo utilizarse potenciadores:
  -  Tatuajes mágicos: otorga -5 en el dado por cada uno. Máximo 5.
  -  Sello mágico ritual: otorga un -20 al dado.
  -  Magia compartida: otorga -10 por cada persona que comparte la magia. Máximo 4.
- ❖ Los hechizos que no están en la lista consumen 20% del maná máximo. Y estos magos regeneran el 20% del maná cada dos turnos.
- ❖ El daño o utilidad de los hechizos Archimaestre se mide en por palabras expresadas por el jugador, siendo estas, ráfaga (20), leve (40), medio (60), fuerte (80), poderoso (100) y masivo (200).

## 8. Psíquicos:

- Grandes pensadores que poseen terribles poderes mentales.
- Estadísticas: Inteligencia +8, Car +3, Fuerza -4, Constitución -2.  
PDC: 8.
- Dote propia: Parasitismo mental: puedes averiguar intenciones y estado emocional de las personas.

De forma pasiva cuando conoce a alguien guarda la esencia de su mente. Esto se traduce como que puede saber cuándo esa persona está cerca ya que aparece en una especie de radar interno. Esto le permite ver a través de disfraces e ilusiones y saber dónde están sus objetivos si está cegado.

- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Telekinesis: habilidad que permite mover, lanzar, comprimir, tirar y realizar diversas actividades con la mente.
  - Lvl 4: Lectura mental: puedes leer los pensamientos, recuerdos y sueños de la gente. Estos pueden resistirse tirando un dado de inteligencia con un resultado menor al del psíquico.
  - Lvl 6: Poderes psiónicos: energía psíquica dañina que puede tomar la forma de orbes de 40 de daño (puede lanzar hasta dos por mano), pulsos de 30 (frenan proyectiles, y relanzar el pulso puede devolverlos en la dirección opuesta), y rayos de 60 (alejan, y cortan con el crítico). 2tR.
  - Lvl 8: Ilusiones: Puede crear ilusiones en el plano material que carecen de sensación y temperatura, poseyendo solo lo visual y auditivo, y desvaneciéndose al impacto. También puede crear ilusiones en la mente de un ser dejándolo en un trance (estas son mucho más realistas). Puede encerrar a una persona en un sueño/pesadilla y manipularlo a voluntad. Las personas pueden resistirse a las ilusiones en su mente con un dado de inteligencia +4.
  - Lvl 10: Empatía: puedes sentir, cambiar, suprimir y crear emociones o estados anímicos. Puedes inducir estados como el sueño, la parálisis y la confusión.
  - Lvl 12: Manipulación mental: manipulas la voluntad, recuerdos y acciones de un ser. Estos pueden resistirse tirando un dado de inteligencia +6, de fallar recibe 20 puntos de daño.

- Lvl 14: Mente colmena: El psíquico conecta su mente y la de otras 6 personas. Los conectados comparten recuerdos, sensaciones, emociones, habilidades no de clase y pueden comunicarse telepáticamente. El psíquico tiene acceso total a la mente de los conectados y puede manipularlos sin posibilidad de rehusarse, puede leer todo lo que pase por su cabeza. Esta habilidad no tiene límite de alcance.
- Oráculo: Lvl 16: El psíquico se vincula con el flujo energético universal y puede anticiparse a un hecho futuro.

## 9. Inquisidores:

- Las élites de las fuerzas armadas de las distintas iglesias. Se forman tras haber asesinado a más de 100 personas en nombre de su dios y obtener sus bendiciones bélicas. Clase híbrida.
- Estadísticas: Carisma +8, Inteligencia +2, Fuerza -5. PDC: 8.
- Dote propia: Efecto divino: Poseen bonificadores de -3 en tiradas de ataque. Sus armas de corte o perforantes ocasionan 10 de daño extra.
- Funcionamiento:
  - Fundamento base: pasiva de gran potencia que se entrega al inquisidor por su cargo.
  - Bendiciones: poderes de gran calibre a cambio de tareas o sacrificios que el inquisidor debe hacer permanentemente, o en un tiempo regular.
- Antiguo imperio de las arenas:
  - Amaris: Diosa de la luna, la magia y la noche. Ofrendas: silencio, castidad, erudición, introversión, actitud servicial.
    - ❖ Fundamento base: Ojos de plata: Puedes ver en la oscuridad y sentir todo en un área de 5 metros a la redonda.
    - ❖ Bendiciones:
      - ✚ Clarividencia: Predices un hecho futuro cada 24 horas. Solo de noche o en una fuente de agua natural.
      - ✚ Luz Silvana: Puedes crear ilusiones mayores y menores.
      - ✚ Toque del espejo lacunar: Copias un hechizo. 5 turnos de recarga.

- Plaros: Dios del sol, el fuego, y el limbo. Ofrendas: extroversión, algarabía, promiscuidad, fanatismo, piromanía.
  - ❖ Fundamento base: Llama interna: incineras todo lo que tocas. Así como también puedes absorber las llamas y apagar/prender fuego.
  - ❖ Bendiciones:
    - ✚ Fuego divino: Manipula el fuego de forma básica.
    - ✚ Corona solar: Puedes crear una zona de convergencia entre el plano terrenal y el limbo.
    - ✚ Fuerza solar: convocas un pilar de fuego de 40 de daño, luego de canalizar un turno completo. Canalizar otro aumentará su ancho en 20 metros, o su daño en 20 puntos. 7 turnos de recarga.
  
- Saumi: Dios del desierto, la luz, y el destino. Ofrendas: peregrinaje, umbrofobia, altruismo, dejar una vela en cada ciudad que se visita, lealtad a sus cercanos.
  - ❖ Fundamento base: Peregrino eterno: la unidad no necesita comer/beber/dormir (es inmune a los hechizos/poderes que duermen) y no se cansa.
  - ❖ Bendiciones:
    - ✚ Luz guía: Puede crear un fogonazo (destello luminoso cegador), una luz de mano y un rayo fotónico de 50 de daño.
    - ✚ Benevolencia del desierto: Puedes desplazarte como un haz de arena/polvo.
    - ✚ Sello del destino: Al ver que existe una posibilidad de que algo ocurra, lo sella y el destino se orienta a ese final. 10 turnos de recarga.
  
- Sphynx: Diosa quimera de la fuerza, el tiempo y las emociones. Ofrendas: impasibilidad, empatía, paciencia, obstinación, hiperactividad.
  - ❖ Fundamento base: Aguante de la estirpe: Al reducir la vida al 50% se duplican las defensas, al

bajar al 25% se cuadruplican y al 15% se sextuplican.

❖ Bendiciones:

- ✚ Ferocidad del desierto: Al disminuir la vida al 50% duplica el daño, al disminuir al 25% se cuadruplica, y al 15% se sextuplica.
- ✚ Longevidad mítica: fuera de combate no envejece (en cuanto a apariencia). En combate al decaer la vida por debajo del 40% se rellena el 30% en dos turnos.
- ✚ Empatía: Siente y maneja las emociones. Puede inducir un estado de sueño, parálisis y confusión.

- Kausikia: Dios de los espíritus, la vida y las madres. Ofrendas: apego extremo, se debe de ofrendar a los muertos o ser salvador de vidas/profetas.

❖ Fundamento base: Sensación primigenia: a 20 metros siente seres vivos, su forma, tamaño y velocidad de movimiento.

❖ Bendiciones:

- ✚ Bardo de los no vivos: puede hablar con los muertos.
- ✚ Pacto de la sangre iniciada: el objetivo no morirá por dos turnos. 6 turnos de recarga.
- ✚ Recolector de almas: recoges el alma de seres humanos que fallecieron restaurando el 10% de tu salud. Cada 20 almas recolectadas puedes resucitar a una. Se almacenan en tu pecho.

▪ Permafrost:

- Sylfian: Diosa del hielo, el trueno y la protectora de Cuspidria. Ofrendas: celibato, cryofilia, amor por las tormentas (ofrece un sacrificio cuando hay una), actitud protectora y autoflagelación.

❖ Fundamento base: Toque gélido: puede congelar lo que toca.

❖ Bendiciones:

- ✚ Corona de escarcha: manipula el hielo de forma básica.



- ✚ Toque de la muerte: Golpear a alguien a menos del 10% de la vida lo ejecuta. Almacena almas y puede teleportarse a lugares que conocen estas (12 horas de enfriamiento).
    - ✚ Tifón de almas: Creas una zona de daño continuo, todo lo que muere en esta zona restaura el 10% de la salud. 5 turnos de recarga tras desactivar. Puede permanecer activado un máximo de 3 turnos.
  - Syntaret: Dios de la medicina, la salud y la resurrección. Ofrendas: actitud protectora, promiscuidad, polifagia, marcialismo y extroversión.
    - ❖ Fundamento base: Pulso sanador: Restaura 15% de la salud a los aliados cada tres turnos.
    - ❖ Bendiciones:
      - ✚ Sanador divino: curas un aliado por el 30% de su salud. El exceso se transforma en escudo. 7 turnos de recarga.
      - ✚ Milagro de Syntaret: Lanzas una bendición a un aliado que si muere lo revive con la mitad de su salud. Y si está muerto resucita con el 10% de su salud. 5 turnos de recarga en el primer caso, y 9 en el segundo.
      - ✚ Purificador: Elimina cualquier estado (pasiva) o en otros. En otros la habilidad posee en 5 turnos de recarga.
  - Kilian: Dios del bien, la justicia y protector de los débiles. Ofrendas: ser honorable y ser leal).
    - ❖ Fundamento base: Ejecutor de impuros: al estar frente a un enemigo que posea menos del 50% de su vida, duplica su daño contra este. Cuando golpea a un enemigo con menos del 10% de salud, lo ejecuta.
    - ❖ Bendiciones:
      - ✚ Bondad impasible: Obtienes el doble de daño contra demonios, infernales o seres de naturaleza caótica. Se multiplica con el fundamento base.

- ✚ Juicio divino: Puedes expulsar ráfagas de fuego o luz que ocasionan 30 de daño + 5% de la salud faltante del enemigo. 4 turnos de recarga.
    - ✚ Destino heroico: si está peleando solo, aumentan todas sus estadísticas en 6, salvo su salud y armadura.
  - Gran armonía eterna:
    - Kianto: Dios de la belleza, la inteligencia y la caza. Ofrendas: Eruditísimo, pulcritud, cazar, refinamiento, marcialismo, prácticas artísticas.
      - ❖ Fundamento: Sensación de Kianto: Detecta automáticamente intenciones, mentiras y estado emocional.
      - ❖ Bendiciones:
        - ✚ Apariencia onírica: Adaptas tu cuerpo a la imagen idílica de cómo quieres verte (incluye sexo). También puedes cambiar a voluntad tu apariencia de forma momentánea.
        - ✚ Ojos astrales: Sabe todo acerca de lo que ve (menos de objetos legendarios o divinos).
        - ✚ Disparos de Tiant: Los disparos no fallan jamás. También puede crear munición especial.
    - Zaif: Diosa de la guerra, la venganza y protectora de los soldados. Ofrendas: marcialismo, impasibilidad, protección, sacrificios, actitud honorable.
      - ❖ Fundamento base: Sangre de Tiant: todo ataque, habilidad o poder sobrenatural ofensivo posee un daño aumentado del 30%.
      - ❖ Bendiciones:
        - ✚ Masacre escarlata: matar a un enemigo, te otorga 10% de robo de vida por 3 turnos. Cada muerte nueva reinicia los 3 turnos de duración.
        - ✚ Marca desgarradora: Marcas a un enemigo por dos turnos. Al explotar inflinge 20+todo el daño que le infringiste



- mientras la marca esta activa. 6 turnos de recarga.
- ✚ Ejercito unipersonal: Un par de brazos espirituales con réplicas espirituales de tu arma imitan tus ataques. Fuera de combate se pueden utilizar para acciones no combativas.
- Sofokrum: Dios del inframundo. Ofrendas: sacrificios.
    - ❖ Fundamento base: Amo de la muerte: 1 vez cada 5 turnos, evita el daño letal y en lugar de eso, restaura el 25% de su salud máxima.
    - ❖ Bendiciones:
      - ✚ Resucitar a los caídos: 1 de cada 15 seres asesinados puedes volverlo a la vida, incluso si su alma trascendió.
      - ✚ Esfera oscura: Orbe de oscuridad de 20 de daño. Por cada turno que no se utiliza esta habilidad, su daño aumenta 10 puntos. Máximo de aumento de daño, 100 puntos (10 turnos). Recarga 7 turnos.
      - ✚ Sesgar alma: Canalizas para dibujar un sello en el piso, que si no se sale en el próximo turno, extrae el alma de todo lo que está dentro.
  - Akhian: Dios del agua, el mar y las tormentas. Ofrendas: hidrofilia, peregrinajes navegante, ofrendas a la lluvia, pescador, introspección.
    - ❖ Fundamento base: Don de las mareas: puedes respirar y moverte libremente bajo el agua. También puedes caminar sobre fluidos.
    - ❖ Bendiciones:
      - ✚ Torrente atlante: manipulación básica del agua.
      - ✚ Diluvio celestial: puedes crear tormentas no eléctricas. Te curas el 10% de tu salud máxima al estar bajo la lluvia o agua.
      - ✚ Don de Atlantis: Sientes todo tu entorno como si fuese un sonar, al sentir las vibraciones del entorno. Vibraciones aéreas son débiles y te permiten distinguir

la distancia a la que se encuentra el objeto. Vibraciones terrestres permiten saber además el peso. En el agua se puede saber, tamaño, forma, velocidad de aproximación y detalles menores.

- Praost: Dios de la tierra, los volcanes y las montañas.  
Ofrendas: autoflagelación, fanatismo, forjador, actitud protectora, promiscuidad.
  - ❖ Fundamento base: Tenacidad del monolito: El daño indirecto se reduce un 50%.
  - ❖ Bendiciones:
    - ✚ Caldero de Clevius: puedes hacer levitar rocas, derretirlas en el aire y utilizar la lava para lanzar o manipularla. Requiere +18 en Dza y Const. 4 turnos de recarga.
    - ✚ Talento de Gea: manipulación básica de la tierra, roca, y metal.
    - ✚ Forja viviente de Asprus: siempre que se esté sobre un elemento geomórfico puedes crear objetos del material sobre el que se trabaja. 6 turnos de recarga.
- Religión de los monumentos ancestrales:
  - Teneum: Diosa de la mente y los sueños. Ofrendas: eruditismo, meditación diaria y celibato.
    - ❖ Fundamento base: Mentalismo eclesial: puedes leer la mente de las personas.
    - ❖ Bendiciones:
      - ✚ Talento psiónico: permite utilizar la telekinesis y poderes psiónicos. Ver clase Psíquicos. 2 turnos de recarga.
      - ✚ Maestro onírico: Puedes poner a dormir o despertar a las personas. Puedes manipular sus sueños y causar pesadillas. 4 turnos de recarga.
      - ✚ Dominación: Manejas a la gente de forma avanzada. Resistirse al control mental causa 30 de daño. 5 turnos de recarga.

- Nikaelia: diosa de la existencia. Ofrenda: sacrificio de una parte del cuerpo.
  - ❖ Fundamento base: Tejedor de realidad: Puedes transmutar materiales.
  - ❖ Bendiciones:
    - ✚ Conocedor de las fuerzas: Eliges una de las cuatro fuerzas universales y la manipulas de forma leve- en un área de 15 metros. 6 turnos de recarga.
    - ✚ Distorsión del espacio: puedes modificar la forma del espacio de forma básica. Similar a los poderes de doctor strange de la dimensión oscura. 6 turnos de recarga.
    - ✚ Atajo multidimensional: puedes abrir portales de alcance infinito, y a otras dimensiones (líneas temporales alternas). 6 turnos de recarga en el primer caso, 1 semana en el segundo.
  
- Itania: Diosa de la naturaleza. Ofrendas: ser pacífico, no asesinar sin una razón justificada, proteger animales bebé.
  - ❖ Fundamento base: Talento kinético: por un turno puedes manejar un talento determinado.
  - ❖ Bendiciones:
    - ✚ Don de las bestias: todo animal no hostil, te obedece sin fallos.
    - ✚ Orbe de energía: orbe de energía de 20 de daño que al canalizar aumenta su daño en 10 por cada ser viviente cercano. Los 10 puntos de daño que se añaden al orbe se restan a la salud del ser. 5 turnos de recarga.
    - ✚ Sensación de la madre tierra: sientes todo a tú alrededor, y ves y escuchas lo que vean y escuchan los animales.
  
- Kentaot: Dios de la muerte. Ofrenda: sacrificar un NPC importante o jugador aliado.

- ❖ Fundamento base: Superar la muerte: Una vez al día, si el personaje muere, renace como estaba el día anterior en su pueblo natal.
- ❖ Bendiciones:
  - ✚ Condenar: cada 10 asesinatos puedes matar a un enemigo pequeño/mediano.
  - ✚ Pecados expiados: haces que la carne de un ser se derrita hasta que muera. Por cada turno recibe 20 de daño. Se frena al golpear al inquisidor o sumergiéndose en agua. 6 turnos de recarga.
  - ✚ Agonía vampírica: Aplicas 50 de daño y te curas el 75% de este. 4 turnos de enfriamiento. El objetivo queda confundido por un turno. 6 turnos de recarga.
- Yareth: Dios del aire y el viento, mensajero y protector de la humanidad. Ofrenda: promiscuidad.
  - ❖ Fundamento base: Don de los aires: puedes volar a gran velocidad. También puede levitar sin las alas.
  - ❖ Bendiciones:
    - ✚ Presencia múltiple: Puedes teletransportarte a lugares que conoces.
    - ✚ Protector celestial: otorgas un escudo que frena el primer impacto de un ataque o habilidad. 4 turnos de recarga.
    - ✚ Correntada: manipulación básica del aire.

## 10. Usuarios del caos:

- Humanos que sucumbieron ante la energía del caos. A pesar de ser una clase seleccionable, es la clase más escasa después de los Arcontes y los Ordenadores.
- Son buscados por la Secta de Akronia, para crear más miembros que adoran al Rey/Reina Carmesí.
- La energía del caos, a pesar de ser anímica, nace de Lagherta, es potenciada por Ihdrak y utilizada por esta clase.
- Estadísticas: Car -6, Fza +5, Dza+5. PDC: 8
- Dote propia: Receptáculo akroniano: El usuario es un gran contenedor de la energía oscura. Esta es una energía opuesta a la magia, por lo que los usuarios del caos no son afectados por hechizos, y los magos no son afectados por la energía del caos. Esta energía sale del alma de todos los seres vivos, y es mayor entre mayor sea la carga de sentimientos negativos tenga el ser vivo.

Los usuarios de la magia del caos se fortalecen absorbiendo la energía del caos de las almas de los seres muertos. Por lo que si absorben un alma, obtiene un +1 de modificador adaptable permanente por el resto de la partida.

Los usuarios del caos son cazados por todas las iglesias, inclusive la de Lagherta.

- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Fuente de oscuridad: Manipula la materia oscura, que es un material solido granulado que es fluido como el agua y flota como un gas. Puede comprimirse y expandirse.  
Para determinar cuanta materia extraña puede producir un usuario del caos, debe de tirar 1d10. Cada contra más cerca del 10 esté, más podrá producir.  
De 1-2 produce 2 cargas por turno, de 3 a 4 produce 4 cargas, de 5 a 6 produce 6 cargas, de 7 a 8 produce 7 cargas, 9 produce 8 cargas, y 10 produce hasta 20 cargas por turno.
    - ❖ Ataque especial: lluvia de espinas: ocasiona 60 de daño. Consume 3 cargas.
    - ❖ Escudo: absorbe 60 de daño. Consume 3 cargas.
    - ❖ Formar arma: Crea un arma que conozca su funcionamiento. Consume 2 cargas.

- ❖ Oleada lacerante: Una onda en forma de arco que cercena lo que atraviesa y ocasiona 100 de daño. Consume 5 cargas.
- ❖ Empalar: Hace emerger una estaca de materia oscura que atraviesa y ancla al enemigo. Solo puede liberarse si supera una tirada de constitución.
- Lvl 4: Bendiciones malditas: Puede elegir hasta tres poderes del caos. 3tR individual.
- Lvl 6: Maldiciones oscuras: Puede elegir hasta tres maldiciones caóticas. 3tR individual.
- Lvl 8: Ruptura espacial: Puede abrir portales sin límite de distancia. Puede abrir un portal a un lugar desconocido. A diferencia de los magos, todos los portales son rápidos y consumen 5% de la vida máxima del usuario. Pueden abrirse en lugares con protección contra transportación.
- Lvl 10: Alma distorsionada: Utiliza la energía del caos y canaliza dos turnos para generar el efecto de la caída o corrupción de forma inmediata. Dura hasta el final de la pelea.  
Único caso que la corrupción y la caída es temporal. Si se canaliza una vez transformados, se vuelve permanente. Si es golpeado mientras se canaliza, se corta el efecto y debe comenzarse de nuevo.  
Si se aplica Alma distorsionada, se vuelven sus esclavos totales.
- Lvl 20: Lambia: Energía distorsiva similar a la magia Archimaestre. Esto vuelve a los usuarios del caos, entes en extremo peligroso, debido a que pueden modificar la realidad misma con esta energía del Caos particular. A quienes manejan la energía de la Lambia, se los llama Akrones.
- Poderes del caos:
  - ❖ Movimiento desatado: multiplica por dos la agilidad (puede superar el límite humano).
  - ❖ Destruir estructuras: puedes destruir edificaciones o estructuras solidas pequeñas. Canalizar 10 turnos puede destruir una ciudad.
  - ❖ Poder espejo: devuelves una habilidad. 4 turnos de recarga.

- ❖ Absorber: Absorbes 30 de energía vital de TODO a tu alrededor. Te curas esa cantidad. 5 turnos de recarga.
- ❖ Transmutar/geoformar: manipulas el estado molecular de un objeto y cambias los elementos que lo forman.
- ❖ Eterrealismo: Manipulas tu estado de fase.
- ❖ Cadenas liberadas: Puede volar y levitar libremente. También adquiere telekinesis oscura manual y ocular.
- ❖ Luz umbral: Puede crear ilusiones mayores hechas de energía del caos.
- ❖ Estallido caótico: Puede crear ondas de choque de energía del caos que detienen proyectiles y expulsan enemigos.
- ❖ Ataduras oscuras: Inmovilizas un ser dos turnos.
- Maldiciones caóticas:
  - ❖ Arma corrupta: tus ataques con ella hacen 30 más de daño.
  - ❖ Rayo de caos: 60 de daño y suprime.
  - ❖ Proyectil de caos: 40 de daño y aleja.
  - ❖ Implosión de caos: Atrae a todos para luego expulsarlos ocasionando 60 de daño.
  - ❖ Anillo del caos: dispara un anillo de energía dañina ocasionando 80 puntos de daño en un rango que aumenta al canalizar.
  - ❖ Fisura escarlata: Creas una tajada de energía que se propaga por el suelo. Ocasiona 200 de daño, pero consume el 10% de la vida máxima del usuario.
  - ❖ Dispersar la muerte: canalizar por dos turnos matará a toda criatura pequeña en 1 km. Por 6 turnos matará a todas las criaturas medianas, y por 8 turnos a criaturas grandes.
  - ❖ Corromper seres: Crea seres del caos.
  - ❖ Infectar: El usuario puede otorgar una enfermedad mágica, o no mágica a un objetivo.
  - ❖ Lluvia escarlata: Desata una lluvia de pernos explosivos que ocasiona 50 de daño por tres turnos.

- Relaciones con la transformación:
  - Paladines: no puede ser la clase secundaria. El ser se aniquilaría al instante.
  - Asesinos: usuarios más comunes.
  - Magos: incompatibles. Los poderes del caos no los afectan y la magia no los afecta a ellos.
  - Psíquicos: la energía del caos afecta su mente, la descontrola y anula sus poderes.
  - Bárbaros: primeros usuarios, poseen -2 en todas las tiradas.

## 11. Bastiones oscuros:

- Son el resultado de la reproducción de demonios con seres humanos, los cuales desarrollan una forma monstruosa y crean un arma especial con el que se vinculan el resto de su vida.
- Estadísticas: Const +5, Dza +3 y Agil -4.
- Dote propia: Constructo mortífero: Su naturaleza humana se ve mutada, por lo cual pueden acceder a su forma corrupta. En ella su cuerpo aumenta un poco de tamaño, pierde la piel y numerosas estructuras duras forman picos, cuernos y una armadura natural. También estas prolongaciones pueden estar cubiertas en metal.

En esta forma duplican las estadísticas de clase, a cambio de una necesidad constante de asesinar. Si se saca 20 o menos en 1d100, puede controlar ese instinto y ser un Bastión Completo. Los bastiones pueden volver a su forma humana a voluntad si han asesinado aunque sea a un ser vivo.

A su vez los bastiones crean un arma que se la considera una extensión de su propio cuerpo que siempre entrará en una categoría y obtendrá una pasiva:

- Rafkaar: Aquí entran todas las armas de tipo espada, yendo desde espadas cortas, largas, sables, estoques y katanas.  
De forma pasiva obtiene 50% de curación adicional de todas las fuentes.
- Burdaar: Aquí entran las armas de asta como alabardas, hachas de dos manos, palas de monje y guadañas.  
Cuando un enemigo está al 30% de su salud o menos, será asesinado si se golpea con el arma. No aplica a NPC de alto rango y enemigos grandes, gigantes o colosales.



- Glidaar: Aquí entran armas de hoja de gran tamaño como cimitarras, nodachis o espadas gigantes del tipo que sean.  
El crítico puede cargar en energía demoníaca su arma y ataca en cono hacia adelante, aumentando su alcance a media distancia, y ocasionando 40+Fuerza y curándose el 100% del daño causado y expulsando todo lo golpeado.
- Enkexaar: Aquí entran todas las armas de asta perforantes como picas, lanzas de guerra, tridentes y lanza de justas.  
El daño de su arma siempre del 200% original e ignora armaduras ligeras, pero nunca podrá ser crítico.
- Mortonvaar: Aquí entran armas pesadas de asta como masa de dos manos, martillos de guerra y mazos con picos.  
El crítico hace un golpe al suelo o ascendente que crea una onda hacia adelante que levanta a todos los enemigos en su trayecto, ocasiona 40+Constitución y se cura por el 100% del daño causado.
- Grugervaar: Aquí van las armas flexoras como látigos, manguales, cadenas con peso, cuchillos encadenados y kusarigamas.  
Los golpes disminuyen la potencia de las curaciones 60% por ese turno y ocasionan 30 de daño verdadero extra.
- Introdelaar: Aquí van las cuchillas de asta como naginatas, dao y lanzas de corte.  
Si el golpe es crítico, será doble pero no aplica el efecto marcial del arma. Si el golpe no es crítico aplica dos veces el efecto marcial del arma.
- Sirvenotaar: Aquí van las armas exóticas de corte como Guja, Chakari, Omblaqui y espada/lanzas de doble hoja.  
El crítico hará que el próximo golpe aplique daño en área por 20+Destreza.
- Tartadovaar: Aquí entran las armas de fuego como pistolas, revólveres, arcabuces, mosquetes, trabucos, escopetas y cañones.  
Su munición ignora barreras y escudos. El crítico rompe armaduras artificiales.
- Denisovaar: En esta categoría entran los arcos, tanto cortos como largos, y las ballestas, tanto ligeras como pesadas.

Sus ataques no fallan e ignoran armaduras ligeras.

- Breaketaar: Aquí van armas como guanteletes, garras de antebrazo, garras de metal, nudilleras o armas que involucren el uso de la mano.

Atacar a un enemigo que utilizó un objeto, habilidad o poder de forma defensiva, potencia el ataque un 400%.

- Habilidades de clase:

- Lvl 4: Potencia demoníaca: Aumenta sus capacidades y obtiene -4 en todas sus tiradas a cambio de sacrificar 10% de su salud. 3tR.
- Lvl 6: Necrofagia: Cuando un bastión oscuro mata a un enemigo en combate se cura el 5% de la salud. Fuera de combate puede curar desde heridas leves a casi la destrucción total de su cuerpo mediante la ingesta de cadáveres humanos.  
Heridas leves requieren un cadáver, y heridas severas 6 o más.
- Lvl 8: Dominancia suprema: Animales y seres (no jugadores) de inteligencia de 10 o menos, los ven como deidades oscuras y los protegerán a toda costa. Los seres humanos pueden, y suelen, rendirles culto luego de que son salvados por estos (incluso si tiene 11 o más en inteligencia).
- Forma final: Aumenta su tamaño aún más y todas sus estadísticas se fijan en 20.  
Esta habilidad cuesta 40% de la salud del bastión oscuro, pero aumenta un 50% las curaciones que recibe de todas las fuentes.  
Esta forma dura 3 turnos, pero por cada dos criaturas que asesine, se reinicia el contador.
- Heraldos de la sangre: Obtiene los poderes hemománticos/magia de sangre.

## 12. Elementalistas:

- Manipuladores elementales de gran escala.
- Estadísticas: Destreza +6, Int +3, Agil -4, Fza -2. PDC: 9
- Dote propia: Poder elemental: Un elementalista debe elegir uno de los 4 elementos a dominar, siendo mineral, fuego, agua o aire.

El elemento mineral permite la manipulación de la tierra, el metal, los cristales y las rocas. El elemento fuego permite manipular el fuego y el calor. El elemento agua permite manipular el agua líquida, el vapor de agua y el hielo. Y el elemento aire permite controlar el aire y sus corrientes, así como cualquier elemento gaseoso que no sea vapor de agua. Estos al llegar al nivel 10 desbloquean el subelemento los cuales son para el mineral la lava, para el fuego la electricidad, para el agua es la sangre y para el aire es el sonido.

Los elementalistas disponen de 40 puntos de energía elemental, y cada habilidad les cuesta dos. Combinar distintas habilidades suma los puntos de energía gastados.

- Habilidades de clase:
  - Lvl 2: Control: Permite la modificación de la forma de su elemento y la consecuente movilización de este por el aire como si se tuviese telekinesis. No excede a moverlo y darle forma, que en excepción por la roca/metal/cristal, que dura un turno o mientras se canalice.
  - Lvl 4: Presurizar: Se aplica una presión a un nivel que en la naturaleza es imposible de conseguir. Esto añade la capacidad de cortar, perforar, agregar tensión superficial (en el caso del agua) o añadir cierta solidez.
  - Lvl 6: Comprimir/descomprimir: Puede comprimir elementos a gran escala con el fin que tras liberarlo, genera una descompresión violenta similar a una explosión.
  - Lvl 8: Cambio de estado: Puede manipular la temperatura del elemento con el fin de modificar su estado de fase.
  - Lvl 10: Expansión: Es el aumento de la cantidad de materia en base a la transmutación de materiales cercanos o bien la transmutación directa de estos, con la apariencia de “crearlo de la nada”.

- Lvl 12: Talento elementalista: Puede combinar múltiples habilidades de clase previas para manipular el elemento a voluntad. Similar al poder Archimaestre, pero con los elementalistas.  
En este punto, las habilidades no consumen energía.

### 13. Gijus:

- Humanos modificados por Sadamia para ser armas biológicas.
- Estadísticas: Agil+5, Dza +5, Fza +5, Int -5, Car -5. PDC: 8
- Dote propia: Organismo evolucionado: Si la salud baja a menos del 50%, recupera 10% de su salud por tres turnos. Fuera de combate puede regenerar partes del cuerpo perdidas.
- Habilidades de clase:
  - Lvl 1: Elige dos de los siguientes.
    - ❖ Zancada: se impulsa una distancia de 15-20 metros.
    - ❖ Piernas reforzadas: no recibe daño de caída. Y tras caer crea una estampida que aleja 6 metros alrededor.
    - ❖ Golpes cargados: tus golpes (patadas y puñetazos) hacen el 150% del daño original.
  - Lvl 2: desarrollo del armamento orgánico, pudiendo ser de clase A (muy ofensivo), B (muy defensivo), C (extremadamente rápido) o D (muy equilibrado). El armamento orgánico es un músculo o estructura orgánica mucho más resistente que la musculatura normal.
- Clase A: Suelen poseer de 2 a 6 armas orgánicas similares a tentáculos que emergen de su espalda media (zona lumbar). De perder una de los armamentos, les crece otra casi que instantáneamente. Distancia media.
  - Latigazo:  $10 + Fza \times \text{arma orgánica}$ .
  - Regeneración avanzada: recupera el 5% de la salud por turno. 6 turnos de recarga.
  - Raíces trampa: puede dejar parte de su arma incrustada en el piso que al ser tocada/pisada, emerge ocasionando 30 de daño y creando un obstáculo.
  - Perforar:  $10 + Dza$ . Puede perforar guardias leves.
  - Cercenar:  $30 + Fza$ .
  - Guardia: Absorben 30 de daño y pierden uno de las armas orgánicas.

- Loto lacerador: ocasiona 50 de daño cortante en área.
- Clase B: Pueden poseer estructuras más sólidas, similares a caparazones o corazas con forma de espadas, espinas, martillos o escudos que nacen de la zona dorsal alta. Muy resistentes, pero de romperse el arma, demoran 3 turnos en regenerarla completa. Corta distancia.
  - Bloquear: absorbe 70 de daño físico.
  - Carga: embiste ocasionando 20 de daño y aleja.
  - Cercenar
  - Pared móvil: desencadenas una especie de escudo en tu armamento orgánico que se mueve contigo. No puedes usar el armamento hasta que lo vuelvas a la normalidad.
  - Aumentar coraza: extiendes el rango del armamento unos 170 cm y lo afilas obteniendo 30 de daño extra.
- Clase C: Poseen estructuras muy delgadas, similares a alas, plumas o cuchillas que nacen la espalda media. Extremadamente rápidos y muy precisos. Algunos pueden disparar pequeños proyectiles. Corta o larga distancia.
  - Corte de alta velocidad:  $20+Fza$  y se desplaza 20 metros.
  - Ráfaga de proyectiles:  $20+Dza$ .
  - Acrobacia evasiva: evade un ataque más no ataca.
  - Ráfaga de velocidad: te desplazas 30 metros, casi instantáneamente. 2 turnos de recarga.
  - Cercenar.
  - Espiral de cuchillas: permite que al usar acrobacia evasiva o ráfaga de velocidad utilizar cercenar.
  - Carga.
- Clase D: Poseen estructuras largas y flexibles similares a colas (1 o 2). Poseen estadísticas de ataque, defensa y velocidad muy equilibradas. Raros casos pueden llegar a tener proyectiles. Si pierden su armamento lo regeneran casi de inmediato. Media o corta distancia.
  - Latigazo.
  - Cercenar.
  - Perforar.
  - Raíz trampa.
  - Bloquear.
  - Corte de alta velocidad.

- Acrobacia evasiva.
  - Ráfaga de proyectiles: solo el 20%.
- Se pueden combinar dos habilidades por ataque de cada tipo de ghoul, con el fin de crear combos.
  - Debido a su alto gasto energético, poseen un gran apetito y DEBEN comer carne todos los días. Aunque no es necesaria, la carne humana sacia más y desarrolla la armadura orgánica.
  - Mutogeno descontrolado: si comen demasiada carne humana o ghoul, estos comienzan a mutar y reforzar su armamento orgánico hasta crear una armadura que sale en momentos de estrés, o por voluntad (si controlan bien su cuerpo). A los ghoul con armadura se los denomina Xokiros.
  - De acuerdo con su nivel de peligrosidad, desarrollo de armadura orgánica, apetito y habilidad en combate se los clasifica con letras. Los rangos van de D a SSS, en un orden que es D, C, B, A, S, SS, SSS.

#### 14. Protectores/Aural:

- Luchadores cuerpo a cuerpo con gran confianza y percepción.
- Estadísticas: Perc +7, Dza +4, Const -1 e Int -2. PDC: 10
- Dote propia: Radar Aural: al cerrar los ojos y canalizar permite ver todo a 10 metros a su alrededor.
- Flores etéreas: son flores de un cristal espiritual hecha del alma de un protector. Se fabrica encerrando un recuerdo en ella.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 1: Proyección del aura: en forma de esferas (no fallan, pero no dan golpe crítico, daño verdadero de 30), pulsos (frenan proyectiles físicos, alejan y ocasionan daño de 20) y rayos (50 de daño y el crítico ocasiona ceguera por un turno). 2 turnos de recarga.
  - Lvl 2: Barrera de aura: cada 3 turnos adquiere un escudo para sí mismo igual al 15% de su salud.
  - Lvl 4: Escudo aural: proyectas una pared o escudo esférico igual al 100% de tu salud. 4 turnos de recarga.
  - Lvl 6: Asimilar: copias una habilidad/poder/efecto por ese turno.
  - Lvl 8: Golpes espirituales: Tus golpes de puño o patadas ocasionan el 10% de la salud máxima del enemigo como daño extra. 3 turnos de recarga.

- Lvl 10: Multifocalidad: Puede teleportarse como un rayo neblinoso a lugares en los que ha estado hasta 24 horas antes, donde haya dejado colocado un sello, o una flor etérea.
- Lvl 11: Avanzar proceso: te curas a ti o un aliado por el 15% de la salud. 4 turnos de recarga.
- Lvl 12: Loto de energía: copias tres habilidades permanentemente durante una pelea. Luego de esta se liberan los tres espacios.

## 15. Luchadores etéreos:

- Luchadores muy equilibrados con poderes sobrenaturales.
- Estadísticas: Int +2, Fza +2, Dza +2, Perc -2, Const -2, Agil -2. PDC: 10.
- Dote propio: Guardián: Creas una copia física de tu alma la cual se manifiesta como un humanoide (por lo general) que lucha a tu lado.
  - La distancia en la que el guardián se mueve depende de su tamaño, forma y la potencia de su habilidad.
  - Posee tus mismas estadísticas y se le suma 2 a todo.
  - Posee de una a tres habilidad/es única/s, no puede estar involucrada al manejo del tiempo. De tener más de una, no pueden ser tan potentes.
  - A toda habilidad debe existir una forma de contrarrestarla.
  - Todo el daño que recibe tu guardián, lo recibes tú con el 50%.
  - El guardián no puede usarse si el portador tiene menos del 20% de salud.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Potencia Animus: Habilidad de ráfaga (es decir se puede utilizar como defensa u ataque, sin perder el turno), que otorga +2 en todas las características y +5 en fuerza. 3 turnos de recarga.
  - Lvl 4: Curación interna: te curas 10+5% de tu salud. 3 turnos de recarga.
  - Lvl 6: Golpe sobrecargado: imbuyes un ataque en energía Animus. Este ocasiona 20 de daño extra, aturde por un turno y confunde luego de que salga del aturdimiento. 4 turnos de recarga.

- Lvl 8: Onda de energía: desatas una explosión de energía Animus que ocasiona 60 puntos de daño y frena proyectiles. 60 metros de diámetro, y no distingue aliados de enemigos. 5 turnos de recarga.
- Lvl 10: Animus Miracle: usas la energía Animus para crear un milagro menor. 10 turnos de recarga.

## 16. Transmutadores:

- Expertos en la modificación corporal y el estudio científico de la naturaleza, los Transmutadores son expertos en modificar la materia viva con una gran variedad de formas.
- Esta clase no tiene habilidades de clase, dado que los usos son determinados por la creatividad del usuario
- Estadísticas: Dza +3, Int +2. Car -4. PDC: 9
- Dote de clase: Maestro del quimerismo: La especialidad de los transmutadores es reformar la materia viva, esto incluye animales, humanos, plantas y hongos. Excluye a seres incorpóreos, no muertos, dragones superiores, dragones ancestrales, infernales, seres divinos y seres supremos. El poder de Maestro de los cuerpos avanzará a la par del transmutador con el pasar de los niveles. A nivel 2 puede modificar su propio cuerpo a un nivel completo, pudiendo imitar la forma de los seres vivos que vea, ya sea modificando una parte de su cuerpo o transformándose completamente en dicho ser. Solo adquiere los puntos de vida del ser, pero mantiene las estadísticas del transmutador. No puede imitar bestias en las que se transformaron los Naturalistas. A nivel 6 puede aprender las habilidades sobrenaturales de los seres vivos que ha comprendido dado que ha llegado a entenderlos. Recibe las estadísticas si se ha transformado en cuerpo completo. Por habilidades naturales se refiere a todo ataque que se hagan con partes corporales. Puede modificar levemente a seres vivos que lo consideren su aliado, aunque no pueden ser cambios drásticos. A nivel 10 puede modificar completamente sus transformaciones completas haciendo quimeras. Puede crear en base a la quimerización habilidades naturales para sus formas. A partir de este punto puede “guardar” las quimeras que haya formado para transformarse luego. Puede modificar de forma medianamente avanzada a seres aliados, y puede modificar a voluntad a seres que se hayan rendido ante él o que estén en un estado de vida crítico. En el nivel 14 su dominio de la vida de forma autoritaria es total. Puede imitar habilidades sobrenaturales de seres vivos y las bestias de los Naturalistas, aunque no adquirirán nada derivado de las habilidades de clase de los mismos. Puede modificar a voluntad a humanos aliados y a seres vivos que haya tocado por más de 3 segundos (equivale a tres golpes a mano limpia



que hayan tocado la piel o el cuerpo del objetivo. Esto no tendrá efecto si toca una armadura, barrera o clon). La transformación completa equivale a una acción. Transformar de 1 a 2 partes corporales equivale a una acción. Silenciar a esta clase no afecta la transformación sobre su propio cuerpo, pero si frenará sus habilidades de clase. Silenciar a esta clase evita que pueda modificar a otros seres vivos que haya tocado por más de 3 segundos. El límite de lo que esta clase puede hacer está en la imaginación del jugador. Pueden aprender todo lo conocible en cuanto a estadísticas y funcionamiento de los seres vivos con verlos un corto tiempo. Pero reciben daño aumentado de fuente necróticas con un 65% de valor extra.

## 17. Señores de la noche:

- Humanos que aprovechan el poder de los demonios para y la oscuridad.
- Estadísticas: Fza +2, Dza +2, Agil +2, Int -2, car -5. PDC: 9.
- Su impulso de odio hacia la vida lo obliga a ser malo y buscar el mal mayor en el mundo. Pueden ser buenos si sacan 51 o más en un dado de 100.
- Dote propia: Sadomasoquismo: Dañar a un enemigo otorga 1 punto de daño extra a todas las fuentes, sin límites. Este efecto se aplica por impacto.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Manipulación de la materia oscura: pueden crearla y manipularla. Ver manipulación de la materia oscura en usuarios del caos.
  - Lvl 4: Llamado infernal: Invocas dos criaturas infernales a tu elección. Te obedecen durante dos turnos y luego son devueltas a la dimensión infernal. Estos infernales son las encarnaciones de los pecados capitales y el miedo. Los infernales que se pueden invocar son: Cancerberos (Ira), Diablo (Avaricia), Gibado (Pereza), Marilit (Soberbia), Pesadilla (Miedo), Raaksha (Orgullo), Saga nocturna (Envidia), Súcubo/Incubo (Lujuria) y Vrock (Gula). 4tR.
  - Lvl 6: Naturaleza oscura: La energía oscura fortalece tu cuerpo lo que hace que reduzcas 15% el daño de todas las fuentes.  
De forma activa canalizas energía oscura en tu mano y nulificas el próximo ataque que te tenga de objetivo. Si es un ataque cuerpo a cuerpo, o con un arma a distancia, el golpe cede y el arma queda paralizada en el aire. Si es un

ataque de algún tipo de energía o elemento simplemente se deshace. 2tR.

- Lvl 8: Cadenas oscuras: Sentencias con tu poder oscuro a un enemigo y lo atas con cadenas oscuras por un turno. Estas lo silencian y podrá liberarse superando la tirada de estadística con la que fue sellado. Este poder sella al objetivo con su estadística más baja. 3tR.
- Lvl 10: Acenso oscuro: Ascendes y liberas todo tu potencial demoníaco. En esta forma adquieres +250 de vida, reduces un 35% el daño de todas las fuentes y drenas el 5% de la vida máxima de TODOS los seres de tu alrededor (7x7). Te curas el 100% de lo drenado. Esta habilidad se mantendrá activa mientras haya un ser vivo al que pueda drenarse. Al haber drenado dos turnos se puede desatar la *Lamarada Negra*, la cual es una poderosa oleada de fuego oscuro que ocasiona 100 de daño. En esta forma no hay un límite de materia oscura que se pueda producir.
- Lvl 12: Hijo de la oscuridad: Eliges a un Demon Lord o Demon Queen como tu patrón oscuro. Luego de eso, obtienes dos de sus sellos (aleatorio). Cada sello tiene un enfriamiento de 2 turnos.

## 18. Dracónidos:

- Ágiles y letales humanos híbridos.
- Estadísticas: Int -6, Fza +3, Agil +2, Const +2. PDC: 10.
- Dote propia: Sangre de dragón: puedes identificar seres por su olor y rastrear. Cada dos ataques, el tercero es doble.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Pseudomorfismo dracónido: Puedes crear partes extra corporales como alas (te permiten volar), cola (el azote ocasiona 15 de daño, o te permite agarrar cosas), o garras (añade 10 de daño a puñetazos o patadas).
  - Lvl 4: Aliento dracónido: Ocasiona 50 de daño y posee el efecto del tipo de dragón ascendente. 4 turnos de recarga.
  - Lvl 6: Furia primigenia: Habilidad de ráfaga. Obtienes +5 en Fza y +4 Dza. 4 turnos de recarga.

- Lvl 8: Petrificación escamosa: Endurece su defensa y reduce el daño recibido un 25% por dos turnos. 5 turnos de recarga.
- Lvl 10: Talento elemental: maneja de forma básica el elemento del que sea el dragón. Veneno manipula las plantas.
- Lvl 12: Forma dragón: Se transforma en un dragón. Una vez usada no puede volverse a la forma humana hasta terminar de pelear.
  - ❖ Salud: 600
  - ❖ Mordida: 10+Fza. Si el enemigo es pequeño lo puede mantener inmóvil en sus fauces.
  - ❖ Zarpazo: 20+Dza.
  - ❖ Coletazo: 15 y expulsa. Ataque en arco.
  - ❖ Aterrizaje/estampida gravitatoria: 30 de daño en área y aturde un turno.
  - ❖ Aliento: 100 y el efecto elemental varía con el tipo de dragón.
  - ❖ Correntada: 30 y mantiene alejado.
  - ❖ Rugido Alpha: 3 criaturas menores te ayudan.
- Tipos de dragón:
  - ❖ Azul: Aliento de rayo que hace 30 puntos de daño extra.
  - ❖ Blanco: Aliento de hielo que aturde por un turno.
  - ❖ Bronce: Aliento de rayo.
  - ❖ Cobre: Aliento de ácido que ocasiona 20 de daño extra y corroe materiales.
  - ❖ Oro: Aliento de fuego que quema por el 15% de la salud.
  - ❖ Latón: Aliento de fuego.
  - ❖ Plata: Aliento de hielo.
  - ❖ Negro: Aliento de ácido.
  - ❖ Rojo: Aliento de fuego.
  - ❖ Verde: Aliento de veneno que ocasiona 15 de daño por 4 turnos.
  - ❖ Magma: Aliento de fuego.
  - ❖ Vacío Aliento de rayo.

## 19. Bardos:

- Bailarines, cantantes o músicos. Se encargan de potenciar y cuidar a sus aliados.
- Estadísticas: Int +3, Dza +5, Car +4 y Fza -6. PDC: 8.
- Dote propia:
- Los bardos deben elegir entre ser músicos (con un instrumento encantado), bailarines con un arte de baile mágico o cantantes con una voz mágica.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Inspiración bárdica: Puedes inspirar a los demás con tu arte. Para hacerlo, usa una acción adicional durante tu turno para elegir una criatura a menos de 20 metros de ti, que no seas tú mismo, y que contemplar tu arte. Esa criatura recibe un dado de inspiración de bardo. Una vez durante los siguientes dos turnos, la criatura puede tirar el dado y sumar el resultado a una prueba de estadística, tirada de ataque o tirada de defensa. Puede esperar hasta después de haber tirado el 1d30 para decidir si usa el dado de inspiración de bardo, pero debe decidirlo antes de que el director de juego diga si la tirada ha tenido éxito o ha fallado. Una vez se tira el dado de inspiración de bardo, se pierde. Una criatura solo puede tener un dado de inspiración de bardo a la vez. Puedes usar este rasgo tantas veces como la tercera parte de tu valor de Carisma (mínimo 2). Recuperas un uso cada dos turnos.

*Un ejemplo sería: Un aliado quiere atacar con su espada a un Guiverno. El bardo tira 1d30 y sale 16 (este dado debe superar el Carisma del bardo, no su Destreza).*

*El aliado obtienen diferentes valores de acuerdo a en que se lo use. Si el valor a usar es en una tirada de ataque/defensa/salvación el resultado se divide por tres y eso se transforma en un bonificador. Si el dado se utiliza para aumentar una estadística, se divide por dos y se suma a la estadística del aliado. Las estadísticas aumentadas no pueden superar los 25.*

- Lvl 4: Arte de la paz antigua: Cualquier ser aliado que pueda ver el arte del bardo se curará 50 + 10% de la vida máxima por dos turnos (la curación por turnos es solo la parte porcentual). Si se realiza como *Ritual*, restaura el 100% de la salud. 2tR
  - Lvl 6: Arte de custodio: Eliges uno de los tres conjuros protectores de bardo. 2tR.
  - Lvl 6: Arte siniestro: Eliges uno de los tres conjuros macabros de bardo. 2tR.
  - Lvl 8: Arte ruinoso: Eliges uno de los tres hechizos desastrosos de bardo. 2tR.
  - Lvl 10: Arte del silencio: El bardo produce su arte y silencia a un enemigo mientras que disipa cualquier poder sobrenatural persistente en un área 20 metros a su alrededor. 2tR.
  - Lvl 12: Poeta renacido del mundo: De forma pasiva, al usar *Inspiración bárdica* en lugar de dividirse por tres en bonificador y dos en estadística. Se divide por dos en bonificador y no se divide al aumentar estadística. De forma activa, crea un espectro de energía mágica de alto nivel que otorga un milagro medio. La habilidad activa tiene 10tR.
- Conjuros de bardo:
    - Conjuros protectores:
      - ❖ Campana de Salia: Curas en un área pequeña 60+Car.
      - ❖ Cronómetro: Revertes levemente el tiempo dejando a un aliado volver a realizar una tirada de dados fallida.
      - ❖ Bruma sagrada: Liberas un campo de niebla a tu alrededor que dura dos turnos. Los aliados reciben un pequeño escudo de 20 al inicio del turno y los enemigos 20 de daño elemental de agua.
    - Conjuros macabros:
      - ❖ Obra oscura: Da una orden a un ser, si se rehúsa a cumplirla, recibe 25 de daño o un penalizador de -1. Los penalizadores se pueden acumular.
      - ❖ Espejo roto: Generas una ilusión en un área cercana a ti. Puede ser persistente.

- ❖ Putrefaccionar: Ocasionalas un deterioro en la carne del objetivo haciendo que su salud máxima disminuya un 20% durante tres turnos. No es acumulable.
- Conjuros desastrosos:
  - ❖ Bomba sónica: Genera una explosión de sonido en un área mediana que ocasiona 60 de daño sónico, aturde a los enemigos por ese turno.
  - ❖ Lllamarada: Desatas un torrencial de fuego en un cono frente a ti que ocasiona 40 de daño y quema por el 12% de la vida actual.
  - ❖ Agujas de ceniza: Puedes consumir el 3% de tu vida máxima para disparar proyectiles de ceniza mágica que ocasionan 40 de daño elemental ígneo. No tiene enfriamiento.

## 20. Clérigos

- Sacerdotes e intermediarios entre el mundo mortal y los remotos planos de los dioses.
- Estadísticas: Int +4, Car +3, Fza -3. PDC: 7
- Dote propia: Protector divino: Poseen bonificadores en tiradas de salvación, curación y protección a otras entidades de -4 (en dados).
- Elegir dominio: te inicias en uno de los dominios del arte de tu clérigo. Estos pueden ser del conocimiento, engaño, guerra, luz, naturaleza y vida.

Los dominios son independientes a cuál de los 20 dioses se sirve. Por lo cual debe de determinarse a cual dios se le rinde culto. El dominio también otorga la propiedad del canalizar divinidad.

El dominio del conocimiento valora el aprendizaje y el entendimiento sobre todas las cosas. Algunos enseñan que el conocimiento debe ser reunido y compartido en bibliotecas y universidades, o promueven el conocimiento práctico del oficio y la inventiva.

El dominio del engaño es una fuerza disruptiva en el mundo. Hieren orgullos, se burlan de los tiranos, roban a los ricos, liberan prisioneros y no hacen caso de las tradiciones huecas. Prefieren las bromas, el engaño y el robo a la confrontación directa.

El dominio de la guerra hace sobresalir en la batalla, inspiran a otros a pelear de manera justa u ofrecen actos de violencia como plegarias.

El dominio de la luz promueve los ideales del renacimiento y la renovación, la verdad, la vigilancia y la belleza. Sus clérigos son almas iluminadas, llenas de brillantez y poseen el poder de discernimiento de su deidad, encomendados con la persecución de las mentiras y el desvanecimiento de la oscuridad. Sus clérigos llevan un símbolo de un sol.

Por lo general son adoradores de Plaros, Kilian o Sylfian.

El dominio de la naturaleza da la tarea a sus clérigos de cazar las monstruosidades malvadas que incursionan en los bosques, bendecir la cosecha de los fieles o marchitar los cultivos de quienes ofenden a sus dioses.

El dominio de la vida se centra en la energía positiva, una de las fuerzas fundamentales del universo, que sostiene toda vida. Los clérigos de esta rama protegen la vitalidad y la salud curando a los enfermos y a los heridos, cuidando de los necesitados y alejando las fuerzas de los muertos y los no muertos.

- **Árbol de habilidades:**
  - Lvl 2: Canalizar divinidad: obtienes la capacidad de canalizar energía divina directamente de tu deidad y utilizarla para impulsar efectos mágicos. De acuerdo al dominio elegido, el canalizar divinidad puede transformarse en la *habilidad de dominio*. Fuera de la habilidad de dominio, el impulso del efecto mágico es propuesto por el jugador y aceptado/rechazado por el master. 5tR.
  - Lvl 4: Profetas de la salvación: Pueden canalizar su energía divina en magia curativa restaurando 80 de salud a él, o un aliado. 3tR.
  - Lvl 6: Habilidad clerical 1: Habilidad que dependerá del dominio seleccionado. 3tR.
  - Lvl 8: Habilidad clerical 2: Habilidad que dependerá del dominio seleccionado. 3tR.

- Lvl 10: Sello clerical: Consta de un sello personalizado que demuestra tu conexión con tú divinidad. Esto otorga un bonificador de -6 en tu próxima acción. Habilidad de ráfaga. 3tR.
- Lvl 12: Intervención divina: puedes invocar a tu deidad para que intervenga en tu beneficio cuando más lo necesites. Implorar la ayuda de tu divinidad requiere usar una acción. Describe el tipo de ayuda que buscas y tira 1d100, si sacas un número igual o menor que tu nivel de Fe (la Fe se calcula como carisma por 3), tu deidad interviene. El director de juego decide la naturaleza de la intervención.  
Si tu deidad interviene, no puedes volver a usar este rasgo durante los siguientes siete días. Si no, puedes volver a usarlo después de acabar un descanso prolongado.  
En el nivel 20, tienes éxito automático cuando pides intervención divina, no hace falta tirar los dados.

■ Habilidades de Dominio:

- Dominio del conocimiento: Leer pensamiento: Puedes usar Legis Mentis (52) para leer los pensamientos del resto. 2tR.
- Dominio del engaño: Invocar duplicidad: Puede crear dobles de el mismo ilusorios desde los cuales puede utilizar sus otras habilidades. Los dobles mueren al impacto, pero no tienen límite de tiempo. 3tR.
- Dominio de la guerra: Impacto guiado: Puedes canalizar sobre ti o un aliado, un bonificador de -3 a cualquier tirada de ataque, que también aumenta en 30 el daño. Puedes decidir si usarlo antes o después de lanzar el dado, pero no después de saberse si el ataque acertó o falló. 3tR.
- Dominio de la luz: Resplandor del Alba: Puede eliminar habilidades persistentes de cualquier clase oscura, infernal o no muerta. También puede iluminar y eliminar efectos de sombra y oscuridad. 4tR.
- Dominio de la naturaleza: Hechizar Animales y plantas: Permite el control de bestias y de plantas por 2 turnos. 3tR.



- Dominio de la vida: Preservar la vida: Curas a tus aliados igual a tu Fe. 3tR.
- Habilidades clericales 1:
  - Dominio del conocimiento: Ojo arcano: Ver hechizo 55.
  - Dominio del engaño: Polimorfar: ver hechizo 193.
  - Dominio de la guerra: Barrera de Fe: Escudas a todos tus aliados por 20+ Fe.
  - Dominio de la luz: Orbe elemental Ignis: ver hechizo 74.
  - Dominio de la naturaleza: Dominar bestia: Una bestia a la cual se le podría ganar luchando debe superar una tirada de destreza o quedará bajo el control del clérigo.
  - Dominio de la vida: Faro de esperanza: Todas las criaturas que están cerca de ti reciben bonificadores de -3 en tiradas de inteligencia, de salvación y reciben +20 de bonificador de curación.
- Habilidades clericales 2:
  - Dominio del conocimiento: Comunión de Amaris: Ver hechizo 58.
  - Dominio del engaño: Control mental: ver hechizo 111.
  - Dominio de la guerra: Manto de fe: Todo aliado cerca de él genera daño elemental extra igual a 30 por luz.
  - Dominio de la luz: Manos ardientes: Creas una lámina de fuego en un cono de 15 metros. Ocasiona 50 de daño elemental por fuego.
  - Dominio de la naturaleza: Plaga de insectos: Un enjambre de insectos carnívoros de tamaño normal (la especie es a elección) se forma en un área alrededor del clérigo. Toda criatura que esté dentro del área recibe 50 de daño. El clérigo puede desmaterializarse en los insectos también.
  - Dominio de la vida: Curación divina: 30 metros a tu alrededor curas por 70+ Fe a todo ser vivo en el área.

## 21. Ladrones:

- Maestros del engaño y del combate oportunista.
- Estadísticas: Agil +4, Dza +3, Int-2. PDC: 7.
- Dote propia: Talento oportunista: cuando un enemigo falla un ataque, puede atacar como si fuese su turno, sin penalizadores.
- Árbol de habilidades:

- Lvl 2: Silencio de combate: golpea puntos energéticos y evita el uso de poderes sobrenaturales. 2 turnos de recarga.
- Lvl 4: Armamento de combate: habilidad de ráfaga. Puedes crear un arma de energía. Su daño es mágico. Duran 1 turno. 2 turnos de recarga.
- Lvl 6: Maestro del traspaso: puede abrir cerraduras, cofres o evadir la mayoría de obstáculos que vea. Obtiene -3 en tiradas de hurto, saqueo o robo.
- Lvl 8: Talento robado: Roba un poder sobrenatural por 3 turnos. No consume recursos salvo que sea salud.
- Lvl 10: Indetectable: se vuelve invisible por 2 turnos o hasta atacar, lo que sea primero. 4 turnos de recarga.
- Lvl 12: Danza evasiva/ofensiva: Puede evadir hasta 10 ataques tirando 1d30 por cada ataque, o atacar 5 veces tirando 1d30 por cada ataque. 7 turnos de recarga.

## 22. Tecnomagos:

- Humanos de una raza antigua. Grandes inventores.
- Estadísticas: Int +5, Dza +6, Perc +3. PDC: 9.
- Dote propio: Tecnomancia Atlante: puede inventar maquinaria que aumenta su complejidad con el nivel.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Neritecnodia: puede manipular la materia, elementos o energía existente, pudiendo multiplicarlos y trabajarlos como si se dispusiera de maquinaria industrial. Mayor precisión de trabajo a mayor nivel.
  - Lvl 4: Infusión de poder: puede otorgarle un efecto épico a un objeto por un turno. 4 turnos de recarga.
  - Lvl 6: Titiritero elemental: creas un golem antropomorfo al crear un centro de absorción de materia. El golem será de los materiales que haya alrededor. Tiene 200 de salud y 40 de daño. 12 turnos de recarga.
  - Lvl 8: Invenciones irrisorias: Aumenta la complejidad de los objetos creados por la Neritecnodia.
  - Lvl 15: Tecnomagia: Requiere centro Pyrosflake. Permite utilizar magia de carácter tecnológico por orden guiado. Es decir se le orden a la magia que hacer y esta obedece.
  - El centro Pyrosflake es un orbe de una aleación de acero, oro, platino (metal Clevius) y el acero estelar presente en los asteroides que han caído sobre el mundo. Solo

creable con Neritecnodia e invenciones irrisorias. O por los forjadores de la runa Clevius.


### 23. Brujo:


- Son humanos que optaron por obtener su poder mágico mediante un pacto con un ser de gran poder. Son odiados por lo general por su naturaleza oscura.
- Estadísticas: Dza +4, Int +2, Car -6. PDC: 8.
- Dote propio: Don del pacto: De acuerdo al tipo de ser con el que hayas pactado, recibirás un don (dote) específica para los brujos, recibiendo una por cada 5 niveles (el máximo es 4 dones por pacto).
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 3: Llamado de la oscuridad: Puedes utilizar los poderes concedidos por tu señor. Adquieres 2 al inicio, y luego uno por cada vez que aprendas una nueva habilidad. 2tR.
  - Lvl 6: Sacrificar: Puede lastimarse a sí mismo por el 15% de su salud para duplicar todas sus estadísticas. Rompe el límite humano.
  - Lvl 9: Ascenso del brujo: Puede dibujar un círculo mágico de gran tamaño sobre el suelo. Todo lo que esté dentro de él, se le drena su energía vital por 80 puntos y el brujo se cura por esa cantidad. 4tR.
  - Lvl 12: Escudo umbral: Puede crear un escudo de un solo impacto. Si es golpeado por un hechizo, puede lanzarlo en el próximo turno sin costo. 3tR.
  - Lvl 15: magia corrupta: Puedes lanzar cualquier hechizo que hay visto, solo que imbuyendo oscuridad en su magia. 4tR.
  - Lvl 18: Llamado ocultista: Le imploras a tu maestro por un milagro menor. La naturaleza del milagro menor debe ser para beneficio propio o para maleficio de otro. 7tR.


- Don del pacto: Un brujo puede pactar con 3 tipos de criaturas: seres infernales, peregrinos y dragones ancestrales.
  - ✓ Los seres infernales, son criaturas malvadas que ansían la destrucción y la exigen a cambio de su poder.
    - ✚ Lvl 5: Poder oscuro: Cuando asesinas a una criatura, aumenta tu daño por el 10% de la salud de esa criatura.
    - ✚ Lvl 10: Suerte oscura: El pacto puede modificar el destino una vez por combate a tu favor. Sea para evitar tu muerte o para que consigas un objetivo importante.
    - ✚ Lvl 15: Resistencia Inferna: Al inicio del combate puedes elegir resistir daño contra un tipo de criatura. Mitigas el 15% del daño de esa fuente.
    - ✚ Lvl 20: Salta planos: Cuando ataques una criatura y este a menos del 30% de su salud, puedes transportarlo al infierno. En el siguiente turno regresa y si no es un infernal recibe 10d10 por la experiencia traumática.
  - ✓ Los peregrinos son seres espirituales que vagan por Nova Terra y otorga conocimiento en pos de colaboración. Aunque no sea maligno, sus propósitos no son nada luminosos.
    - ✚ Lvl 5: Conocimiento astral: Comprendes y hablas el idioma del peregrino. Puedes comunicarte con él y preguntarle cosas sobre la aventura o no.
    - ✚ Lvl 10: Brecha divino umbral: Puedes acceder momentáneamente a la dimensión divina o infernal. Si accedes a la divina, un haz de energía celestial curará a todas las criaturas por 30. Si eliges la contraparte oscura, todas las criaturas tendrán un penalizador de +10 en sus tiradas. 5tR.
    - ✚ Lvl 15: Desdoble temporal: Puedes frenar un turno el tiempo, más no realizar acciones realizar acciones ofensivas. Una vez terminado el turno, vuelve a empezar el turno que frenaste desde el principio. 11tR.
    - ✚ Lvl 20: Ascensión peregrina: Has adquirido tanto conocimiento, que puedes volverte etéreo como


tu pacto y moverte entre los planos de forma automática. Puedes llevar seres contigo, pero ellos no serán etéreos. 15tR.

- ✓ Los dragones ancestrales son criaturas de naturaleza muy superior. Como antiguos señores del mundo que se sumieron en la oscuridad a dormir, si te elijen como su heraldo, lo más probable es que quieran retomar el mundo que una vez les perteneció.

-  Lvl 5: Súbdito dracónido: Obtienes resistencias contra un determinado elemento. Si el dragón es de tipo relámpago, resistes los ataques de agua, si es de fuego, los de aire, si es de ácido los de fuego y si es de hielo los de tierra.


-  Lvl 10: Autoridad antigua: Desatas una oleada de horror irracional mostrando el poder de tu señor. Si los enemigos fallan en una tirada de salvación de inteligencia, quedan aterrorizados y se desarman.


-  Lvl 15: Discípulo aventajado: Obtienes conocimiento mágico por lo que tus poderes sobrenaturales tienen bonificador de tirada de -2, y bonificador adaptable de +50.


-  Lvl 20: Herald dracónido: Tu aura inspira terror y cada ronda los enemigos deben realizar una tirada de salvación para no quedar paralizados del terror. Las criaturas no hostiles huyen de ti.


- Poderes concedidos:


- ✓ Lvl 2: Elegir solo 2.

-  Sombras tejidas: Puedes crear armas o armaduras hechas de sombras.

-  Impulso sobrenatural: Al golpear una criatura la expulsas 15 metros.

-  Idioma de las bestias: Puedes hablar con cualquier animal.

-  Destino oscuro: Lanzas perdición (penalizador de +10 por dos turnos a un objetivo). 4tR.

-  Máscara de muchas caras: Puedes adaptar tu apariencia a voluntad. Solo tus ojos se conservan.

- ✚ Mirada de dos mentes: Tocas a un ser voluntario y puedes ver y oír a través de él. Solo si está en el mismo plano de existencia.
  - ✚ Ojos rúnicos: Puedes leer todo tipo de escrituras.
  - ✚ Visión del diablo: Ves en la oscuridad.
  - ✚ Visión sobrenatural: Puedes ver y detectar hechizos sobrenaturales.
  - ✚ Visión nublada: Puedes lanzar imagen reflejada.
- ✓ Lvl 4: Elegir solo 1:
- ✚ Extenuar: Ralentizas un ser y disminuyes su daño un 20% por 1 turno. 2tR.
  - ✚ Filo sediento: Tu arma ocasiona dos impactos por golpe (efecto de doble golpe en uno solo).
  - ✚ Señor del mal agüero: Maldices en área a todos los enemigos con un penalizador de +4 por un turno. 3tR.
- ✓ Lvl 6: Elegir solo 1.
- ✚ Uno con la oscuridad: En las sombras puedes volverte invisible. 2tR.
  - ✚ Escultor de carne: Puedes lanzar polimorfar y transformar a un objetivo en un ser a elección por un turno. 4tR.
  - ✚ Influencia espiritual: Consigues la habilidad engañar y persuadir de forma mágica. Las tiradas de resistencia son con un penalizador de +4.
- ✓ Lvl 8: Elegir solo 1.
- ✚ Susurros confusos: Aplicas confusión a un ser. 2tR.
  - ✚ Esbirros del caos: Puedes conjurar un elemental medio. 5tR.
  - ✚ Paso ascendente: Puedes levitar.
- ✓ Lvl 10:
- ✚ Saltador de otro mundo: Puedes proyectarte en la forma astral y volver inmediatamente.
  - ✚ Susurros de la tumba: Puedes hablar con los muertos.

- ✚ Mil formas: puedes transformarte en cualquier animal y volver a tu forma base cuando quieras. 4tR.

✓ Lvl 12:

- ✚ Visión de brujo: Puedes ver a través de ilusiones.
- ✚ Visiones de reinos lejanos: Puedes usar el ojo arcano a voluntad y sin límite de rango.
- ✚ Palabra terrible: Ordenas algo a un ser y si se resiste recibe 50 de daño.










## 24. Naturalista:

- Con una enorme conexión con la naturaleza, los naturalistas se conglomeran en aldeas de su tipo. Con la gran facilidad de cambiar de forma, estos druidas se dedican a proteger los entornos naturales con gran esfuerzo.
- Esta clase no admite multiclasear debido al alto potencial de desarrollo de sus habilidades. Tampoco permite ser segunda clase de otras.
- Estadísticas: Dza +3, Int +2, Const -2. PDC: 9
- Dote propia: Cuerpo armónico: A nivel 4, 8 y 12 puede agregar dos puntos de estadística a la cual el elija, en excepción de Constitución. A nivel 3 se debe elegir a cual círculo (y subcírculo de ser necesario) se va a pertenecer.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Forma salvaje: Puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes. Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los usos que hayas gastado cuando termines un descanso prolongado o breve.  
 Tu nivel de druida determina la bestia en la que puedes transformarte. A nivel 4 podrás transformarte en bestias que nadan, y a nivel 6 en bestias que vuelen.  
 Puedes permanecer en forma de bestia durante tantos turnos como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Luego vuelves a tu forma normal a menos que gastes otro uso de este rasgo. Puedes volver a tu forma habitual usando una acción adicional en tu turno. Vuelves a tu forma automáticamente si caes inconsciente, si tu salud desciende a 0 o si mueres.

- ✓ Lvl 4: Esencia natural: Puedes utilizar los conjuros propios de tu círculo.
  - ✓ Lvl 6: Conjuros de bestia: Puedes usar los conjuros de tu círculo en tu forma animal.
  - ✓ Lvl 8: Cantos antiguos: Obligas a animales de mediano y pequeño tamaño luchar para ti.
  - ✓ Lvl 10: Cuerpo eterno: Tu cuerpo envejece más lento. Diez años solo envejecerán uno a tu cuerpo. En combate restaura 15% de la salud máxima por turno.
  - ✓ Lvl 12: Archidruida: Todos tus hechizos de druida son de ráfaga, y reducen su enfriamiento a la mitad. Tu forma bestia no tiene límite de tiempo.
- Círculos:
    - ✓ Círculo de la tierra: El círculo por excelencia de los naturalistas. Tan versátil como poderoso, se establece un subcírculo de acuerdo al bioma que habitan.
      - Ártico: Habitan regiones nevadas o tundras.
      - Pastizal: Habitan vastas llanuras.
      - Desierto: Habitan regiones secas y rocosas.
      - Costa: Habitan regiones acuosas o cercanas a masas de agua.
      - Montaña: habitan zonas elevadas cerca de cumbres o volcanes.
    - ✓ Círculo de la luna: Centrada en la mejora de la *Forma salvaje*, permite la potencia de la misma y su uso más prolongado.
    - ✓ Círculo de los sueños: Obtienen su poder de los mundos etéreos de los sueños en lugar de las formas tradicionales de la naturaleza.
    - ✓ Círculo de las esporas: Venerando a los hongos como la forma de vida máxima, estos naturalistas se centran utilizar los cadáveres como sus sirvientes y esparcir sus hongos tóxicos por doquier.
    - ✓ Círculo del guardián: Centrado en la protección de los aliados, este círculo otorga poderosos hechizos para proteger y potenciar aliados.
    - ✓ Círculo de la ceniza: Un círculo que dice que para que la naturaleza prospere debe antes morir gran parte de ella. Se centran en utilizar el fuego para darle el renacer que ellos buscan.



- ✓ Círculo de las estrellas: Como el círculo de la luna, este círculo también se centra en potenciar el uso de la *Forma Salvaje*, pero esta se reforma a Cambiaforma, pudiendo imitar perfectamente todos los seres que vea, no solamente animales.
- Conjuros:
  - ✓ Círculo de la tierra:
    - Ártico:
      - ✚ Inmovilizar persona: Causa parálisis a un ser. Dos turnos de recarga. **Lento**
      - ✚ Tormenta de granizo: En un área a su alrededor, se produce una fuerte tormenta de granizo que apaga llamas y ocasiona 30 de daño glacial. Consume 5% de la vida máxima por turno. **Lento**
      - ✚ Tormenta de hielo: En un área a su alrededor desata una tormenta de hielo que inutiliza proyectiles y congela a los enemigos que no superen una tirada de Constitución. Consume 5% de la vida máxima por turno. **Lento**
      - ✚ Ráfaga polar: Ataca en un cono frente a sí, ocasionando 80 de daño glacial y congelando a los enemigos que no superen una tirada de destreza. Tres turnos de recarga. **Lento**
    - Pastizal:
      - ✚ Invisibilidad: 166. Dos turnos de recarga tras desactivar. **Ráfaga**
      - ✚ Luz de día: Puede crear una esfera de luz que se mueve con el druida, o utilizar el hechizo *Fogonazo* (157, **Ráfaga**). Dos turnos de recarga.
      - ✚ Adivinación: 46. Seis turnos de recarga. **Lento**
      - ✚ Plaga de insectos: Un enjambre de insectos carnívoros de tamaño normal (la especie es a elección) se forma en un área alrededor del naturalista. Toda criatura que esté dentro del área recibe 50 de

- daño. El naturalista puede desmaterializarse en los insectos también. Seis turnos de recarga. **Rápido**
- Desierto:
    -  Contorno borroso: 160. Dos turnos de recarga. **Rápido**
    -  Resistencia a la energía: Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Tres turnos de recarga. **Rápido**
    -  Anegar: Marca un objetivo, si no supera una tirada de destreza, recibe 50 de daño necrótico. Tres turnos de recarga. **Rápido**
    -  Forma gaseosa: 184. Dos turnos de recarga. **Rápido**
  - Costa:
    -  Imagen reflejada: 161. Dos turnos de recarga. **Ráfaga**
    -  Caminar sobre el agua: Concede la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida (como agua, ácido, lodo, nieve, arenas movedizas o lava) como si fuera un terreno sólido inofensivo (caminar sobre lava fundida aún puede provocar daño debido al calor). Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen esta capacidad mientras dure el conjuro. Tres turnos de recarga. **Rápido**
    -  Controlar el agua: Hasta que el conjuro acaba, controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas. Acciones: Apartar las aguas, Inundación, Redirigir la corriente y Remolino. Un turno de enfriamiento por acción. **Rápido**
    -  Conjurar elemental 82. Dos turnos de recarga. **Rápido**
  - Montaña:
    -  Espinas: 177. Dos turnos de recarga. **Lento**

✚ Fundirse: 185. Dos turnos de recarga.

### **Ráfaga**

✚ Ráfaga elemental Geo: 87. Un turno de recarga. **Lento**

✚ Muro de piedra: Una pared no mágica de piedra sólida surge en un punto que elijas dentro del alcance. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro (tú eliges cuál). Puedes crear paneles de 10 × 20 pies que solo tengan 3 pulgadas de grosor.

### ✓ Círculo de la luna:

✚ Llamado de la luna: Recibes un tercer uso del rasgo de *Forma Salvaje*, y su duración en turnos es igual a tu nivel de druida.

✚ Fase lunar: Puedes transformarte en versiones de animales peligrosos, o de los que solos tengas una parte del cuerpo.

✚ Fuerza primigenia: Tus ataques en forma bestia son de daño mágico e ignoran armadura.

✚ Mil formas: Dominas el cambio de forma, por lo que puedes hacerlo sin gastar acción. Tu forma bestia adquiere 80 puntos de vida adicional, y reduce todos los daños un 15%.

### ✓ Círculo de los sueños:

✚ Sanación onírica: Puede extraer energía de los sueños y curar a sus aliados por el 40% de su salud, a cambio de dormirlos por ese turno. Tres turnos de recarga. **Rápido**





✚ Letargo mágico: 97. Tres turnos de recarga.

### **Rápido**





✚ Corazón de los sueños: Todos los seres vivos que duermen, recuperan el 5% de salud si son aliados. Y ocasiona 80 de daño psíquico a los enemigos.

✚ Caminante de sueños: Permite teletransportar al usuario y todo lo que esté cerca de él, donde haya realizado un *Ritual de Teneum*.

✓ Círculo de las esporas:

-  Señor del micelio: Tiene la posibilidad de controlar a los hongos. Muchas veces eligen que crezcan sobre ellos mismos. Dentro de las posibilidades, también puede acelerar su crecimiento, liberar esporas y/o hibridarlo con otras especies vegetales.
-  Infestación fúngica: Libera esporas en los cadáveres de los muertos y los levanta como zombies que lo obedecen por tres días. Los zombies tienen 30 de salud, y pueden realizar acciones medianamente complejas.
-  Nube de esporas: Golpear al naturalista libera en una gran área una nube de esporas venenosas. Al inicio del turno, el ser vivo que esté dentro de la nube, gana una acumulación de *Toxina Fúngica*, la cual al principio del otro turno, ocasiona 10 de daño por veneno. Sin límite de acumulaciones.
-  Cuerpo fúngico: El cuerpo del naturalista está tan invadido por los hongos, que los golpes críticos no tienen efecto en él y realizan el daño de golpe común.  
De forma base, por cada 10 puntos de daño que recibe el naturalista, recibe 5 de vida extra temporal por la pelea. Sin límite de vida extra.

✓ Círculo del guardián:

-  Tótem espiritual: Puede invocar un tótem espiritual que dura un turno y potencia los aliados. Forma oso otorga 20 de daño a todas las fuentes aliadas, la forma halcón otorga -20 a la iniciativa aliada, y la forma unicornio cura en área por 50. Un turno de recarga.
-  Maestro de maestros: Todas las criaturas invocadas tienen 50 puntos de salud extra.
-  Sanador espiritual: Todos los aliados que terminen dentro del área del tótem, se curan en base a tus puntos de Carisma.
-  Protector: Los aliados reciben 70% de reducción de daño ese turno. Cuatro turnos de recarga.

✓ Círculo de la ceniza:

- ✚ Señor de las cenizas: Ráfaga elemental Ignis. 87.  
Un turno de recarga. **Rápido**
- ✚ Adepto elemental: Los encantamientos de resistencia al fuego no funcionan.
- ✚ Llamas sagradas: Llamas que si golpean aliados los curan por el 15% de su salud, y si golpean enemigos lo queman por el 10% de su vida actual.  
**Lento**
- ✚ Espíritu de fuego: Creas un pequeño elemental que ocasiona 10 de daño extra a tus ataques y que tiene 50 de salud.  
Si tu salud cae por debajo del 50%, puedes consumir tu espíritu de fuego para recuperar el 30% de tu vida máxima. Cinco turnos de recarga desde la consumición del espíritu elemental.  
**Lento**

✓ Círculo de las estrellas:

- ✚ Cambiaforma: *Forma Salvaje* pasa a ser *Cambiaforma*. En esta versión, el naturalista puede tomar la forma de otros seres humanos que haya tocado, imitando sus habilidades comunes dotes y estadísticas. También puede tomar forma de objetos. Se le considera lo mismo que un Mimic, pero siendo humano.
- ✚ Mapa estelar: 54. Cinco turnos de recarga. **Lento**
- ✚ Dureza estelar: Reduce el daño físico un 85%.
- ✚ Rayo estelar: Cae un rayo de luz sobre el objetivo ocasionando 60 de daño y cegándolo. El daño es radiante. Dos turnos de recarga. **Rápido**

## 25. Trotamundos:

- Habilidadosos y tremendamente ágiles guerreros, especialistas en movilidad y combate aéreo.
- Esta clase no admite multiclassear debido al alto potencial de desarrollo de sus habilidades. Tampoco permite ser segunda clase de otras.
- Estadísticas: Agilidad +8, Fuerza -6. PDC: 8
- Dote de clase: Corredor del viento: De forma pasiva, el trotamundos puede moverse la totalidad de casillas igual a su agilidad. Atacar no le impide seguir moviéndose. Defenderse de un ataque le permite reposicionarse hasta una tercera parte de su agilidad en casillas.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Defensas flexibles: Los trotamundos tienen enormes capacidades para evadir golpes con gracia, por lo que tienen -6 en tiradas defensivas de esquivar. Esto significa que no pueden utilizar habilidades como contraataque, barrido o desarme en situaciones de defensa.
  - ✓ Lvl 4: Manos veloces: Por cada 4 niveles, se añade un ataque extra a tu iniciativa. Aumenta la eficiencia de armas arrojadas un 65%.
  - ✓ Lvl 6: Llamado de la brisa: Puede utilizar habilidades referidas a la manipulación del aire básicas.
  - ✓ Lvl 8: Libertad aérea: El trotamundos puede volar por cortos períodos, no es afectado por trampas o terreno difícil. Atacar desde el aire aumenta el daño ocasionado un 80%.
  - ✓ Lvl 10: Estampida: Puede dar zancadas que aumentan su daño en 60, lo escudan por 30 y le permiten desplazarse una distancia corta. Fuera de combate aumenta mucho la velocidad con la que se desplazan. Tres turnos de recarga.
  - ✓ Lvl 12: Espíritu libre: Mejora todas sus anteriores habilidades.  
*Corredor del viento* le permite moverse el doble de sus casillas de agilidad. *Defensas flexibles* le otorga un bonificador de -8 a TODOS los tipos de defensa. *Manos veloces* aumenta la eficiencia de armas arrojadas a un 100%. *Llamado de la brisa* permite la manipulación

avanzada del aire. *Libertad aérea* aumenta el daño desde al aire a un 100%. *Estampida* se puede volver a usar al asesinar un enemigo.

## 26. Ordenadores:

- Una clase extremadamente antigua y rara. Solo accesible al sacar 20 o menos en un dado de 100. Se dice que los guardias de la Altántida eran de esta clase.
- Esta clase no admite multiclassear debido al alto potencial de desarrollo de sus habilidades. Tampoco permite ser segunda clase de otras.
- Estadísticas: +1 en todas las estadísticas. PDC: 10
- Dote de clase: Onda: De forma pasiva, disminuye el daño recibido en un 20%. También permite al ordenador, cambiar entre los cinco tipos de ondas. No pueden usarse dos tipos de Onda al mismo tiempo.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Primer tipo de onda.
  - ✓ Lvl 4: Segundo tipo de onda.
  - ✓ Lvl 6: Tercer tipo de onda.
  - ✓ Lvl 8: Cuarto tipo de onda.
  - ✓ Lvl 10: Quinto tipo de onda.
  - ✓ Lvl 12: Magnificencia: Puede hacer combinaciones de dos tipos de Onda.
- Ondas:
  - ✓ Ashesión: Permite la unión activa de dos objetos.
  - ✓ Gravitación: Permite manipular y cambiar la dirección y la fuerza gravitacional de un objeto.
  - ✓ División: Otorga el poder de la destrucción y la decadencia mediante la división de un objeto.
  - ✓ Abrasión: Permite alterar la fricción de dos superficies.
  - ✓ Progresión: Permite alterar el crecimiento y la curación de los organismos.
  - ✓ Iluminación: Permite crear ilusiones auditivas y visuales.
  - ✓ Transformación: Permite transformar un objeto en uno de los elementos. Siendo roca, fuego, agua, aire, electricidad, viento, hielo, luz u oscuridad.
  - ✓ Transporte: Permite la transportación acelerada a través del espacio.
  - ✓ Cohesión: Permite la alteración a nivel molecular de los objetos.
  - ✓ Tensión: Permite manipular la rigidez de un objeto.

## 27. Emboscadores:

- Clase de combate con armas y el uso de venenos.
- Estadísticas: Destreza +2, Fuerza +1, Inteligencia -2. PDC: 9
- Dote de clase: Movimiento letal: Los Emboscadores son especialistas en camuflar sus golpes para que estos pasen desapercibidos. Por lo cual, cuando un emboscador se defiende de un ataque, automáticamente genera una oportunidad de ataque. Poseen bonificadores de -2 en tiradas de defensa.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Juego sucio: Sus armas se encuentran infundidos en un veneno especial creado por el emboscador, cuyo efecto secundario decide el. Todo veneno debe tener una forma de contrarrestarse.  
El veneno ocasiona 10 de daño por turno y se acumular por cargas. Cada carga se detona al inicio de la iniciativa del personaje, y se resta una carga por detonación.  
Golpear con las armas otorga una carga por golpe (dos por crítico) o al usar habilidades específicas (la cantidad de cargas se detalla en la habilidad).  
Es inmune a venenos comunes.
  - ✓ Lvl 4: Nube tóxica: Libera una nube de su veneno a su alrededor que persiste. Cada turno en el que una criatura lo respire, adquiere 3 cargas de veneno.  
La nube otorga un +6 de penalizador a las armas a distancia y se mueve con el emboscador. Consume un frasco de veneno por turno activo.
  - ✓ Lvl 6: Naturaleza maliciosa: Aumenta el daño contra objetivos envenenados por un 50%.
  - ✓ Lvl 8: Maestro de la zona: Fuera de combate puede crear diversos tipos de trampas.  
Al entrar en combate, planta en diez casillas a elección, 10 trampas del tipo que elija (debe ser el mismo tipo de trampa). Cada tres turnos puede plantar 10 trampas más.
  - ✓ Lvl 10: Presa marcada: Al inicio del combate marca una presa. La presa seleccionada, recibe daño verdadero del veneno y de *Naturaleza maliciosa*.  
Cuando un enemigo está por debajo del 50% de salud, se marca automáticamente.



- ✓ Lvl 12: Maestro de las toxinas: Triplica las cargas de venenos en todos los seres y duplica las cargas que generan sus habilidades.  
Sus ataques ocasionan 60 de daño extra corrosivo, pero no aplican cargas de *Juego sucio*.  
Esta habilidad dura 10 turnos y no tiene enfriamiento, pero no puede volver a usarse mientras está activa.

## 28. Guardianes del mundo

- Clase especializada en la invocación de un espíritu de gran poder, y la fusión con este. Similar al hechizo *Llamado de la eternidad*.
- Muy recomendado como segunda clase.
- Estadísticas: Inteligencia +2, Percepción +6, Agilidad -4. PDC: 9.
- Dote de clase: Anima Matter: El usuario invoca un espíritu del mundo real, o del mundo del juego que DEBE haber y estar muerto.  
Este asume una forma física y pacta con el jugador, sirviéndolo como su esclavo.  
El espíritu consume el 10% de la energía por turno invocado o el 15% de la salud si no utiliza energía.  
Para invocar el espíritu debe tener una reliquia ligada a quien se quiera invocar.  
Para pactar el espíritu debe reconocer la valía de su maestro.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Esperanza: El maestro desarrolla una técnica propia en la que se basa su estilo de pelea. Es de baja, o nula duración.
  - ✓ Lvl 4: Orden de ataque: Consume un recurso adicional para potenciar al doble todos los daños de su Espíritu.
  - ✓ Lvl 6: Orden de defensa: Consume un recurso adicional para potenciar al doble todas las defensas y habilidades no ofensivas de su Espíritu.
  - ✓ Lvl 8: Orden de recuperación: Consume un recurso adicional para curar su Espíritu un 20% de su vida máxima.
  - ✓ Lvl 10: Vinculación: Atacar al mismo objetivo aumenta el daño un 40%.
  - ✓ Lvl 12: Desatar Determinantes: Al pactar con un Espíritu, se le dice el nombre de los determinantes. Los determinantes son poderes, armas o pasivas que hacen

referencia a la leyenda del ser que se invocó.  
El determinante final, solo puede ser usado al llegar al nivel 12. Mientras que los otros, pueden ser usados desde el principio.

## 29. Exorcistas:

- Clase especializada en el combate contra maldiciones, seres de otros planos y oscuridad. Son clases sagradas que actúan al servicio de las distintas iglesias, o de forma privada. Utilizan esbirros oscuros para destruir a otros del mismo tipo.
- Al igual que los clérigos, inquisidores y paladines, deben elegir a cuál de las 20 deidades servir.
- Estadísticas: Inteligencia +3, Destreza 1, Carisma -4. PDC: 9.
- Dote propia: Potestad divina: Poseen autoridad para dar órdenes a seres celestiales e infernales no superiores. Es inmune a las posesiones, hechizamiento y efectos mentales.  
Los ataques con armas de los Exorcistas reducen en un turno todos sus enfriamientos.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Llamada santa: El exorcista utiliza alguna fuente que produzca fuego, para bendecirla. Puede generar una Llama Blanca o Fuego Santo. La Llama Blanca se dispara y ocasiona 50 de daño elemental de fuego + 5% VM como quemadura. Mientras que el Fuego Santo cura a un aliado por 50 y 5% de la VM en el próximo turno. 2tR.
  - ✓ Lvl 4: Ritual de fuego renovador: El exorcista utiliza alguna fuente que produzca fuego para purificar un área o ser vivo. Al purificar un ser vivo, elimina un estado o enfermedad. Al purificar un área, se revelan seres oscuros y no muertos, y aumenta el daño que reciben un 60%. 3tR.
  - ✓ Lvl 6: Exorias Divina: El ritual básico del exorcista. Le permite utilizar energía divina para expulsar a cualquier ser no vivo del plano, a cualquiera de los otros 5 (no plano celestial). Los otros planos son el plano etéreo, el plano infernal, el limbo, el plano, la dimensión espejo y la infradimensión (no es lo mismo que inframundo). Expulsar seres vivos del plano tarda dos turnos (no es canalización).  
A seres vivos puede generar diversos efectos de poca

potencia pero gran utilidad como parálisis, sueño, reducción de daño, reducción de la potencia de curaciones y escudos o silencios. El efecto dura dos turnos.

Esta habilidad SIEMPRE va última. 2tR.

- ✓ Lvl 8: Enemigo marcado: El exorcista marca a un enemigo no muerto o enemigo. En un área mediana, los aliados cercanos reciben 30% menos de daño y ocasionan daño aumentado por el mismo valor. Puede cambiar la marca cada dos turnos.

- ✓ Lvl 10: Zona sagrada: El exorcista crea un área a su alrededor en el que se aplican los efectos de *Consagrar*. Si en el área está el efecto de *Profanar*, se anula y la zona se desvanece.

Dentro de ella, los celestiales, infernales, elementales y no muertos no pueden entrar. Además los entes poseídos, hechizados o con algún efecto mental deja de surtir efecto.

Además, el exorcista puede vincular un efecto secundario a esta área, que persiste mientras dure la misma. El área se desvanece cuando el exorcista sale de la misma, salvo que haga un ritual para hacerla permanente durante un par de años.

Solo se puede utilizar una vez al día.

Lvl 12: Posesión: Utiliza energía divina para poseer un NPC no legendario, oscuro, celestial o no muerto y lo vuelve a su favor. La duración de la posesión dura acorde a la mitad del nivel del exorcista. 10tR.

- Efectos de la zona sagrada:
  - ✓ Descanso eterno: Los cadáveres enterrados en esta zona, no pueden ser llamados bajo ningún hechizo, y no pueden ser reanimados como no muertos. Si pueden trascender y aparecer en la luna llena espiritual.
  - ✓ Lengua común: Los seres dentro del área se entienden aunque hablen distintos lenguajes.
  - ✓ Interferencia extradimensional: Dentro del área, no se pueden utilizar hechizos o habilidades de teletransportación. Tampoco se puede cambiar de plano.
  - ✓ Luz sacra: El área brilla con intensidad, y anula cualquier efecto de oscuridad.

- ✓ Miedo: Los seres dentro de la zona sienten miedo.
- ✓ Protección energética: Las criaturas dentro del área tienen resistencia a un tipo de daño a elección. Reducción de daño del 15%.
- ✓ Vulnerabilidad energética: Las criaturas dentro del área tienen debilidad a un tipo de daño a elección. Aumento del daño del 15%.
- ✓ Silencio: Todos los seres dentro del área se silencian. En excepción del exorcista.

### 30. Pugilista:

- Luchadores de mano y pie limpio, propios de zonas pobres que han desarrollado gran fuerza y técnicas que compensan su falta de armamento.
- La clase favorita de la diosa de la Guerra.
- Estadísticas: Fuerza +8, Agilidad +4, Constitución -3. PDC: 11
- Dote propia: Cuerpo rústico: El pugilista gana puntos de aguante a medida que recibe ataques físicos. Por cada 10 puntos de daño que reciba, gana uno de aguante.  
Cada punto de aguante, reduce en dos puntos el daño de todas las fuentes.  
Los pugilistas no pueden utilizar armaduras. Su cuerpo ofrece la resistencia de una armadura ligera.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Golpes fulminantes: Los golpes desarmados de los pugilistas ocasionan 20% de daño extra, y su daño siempre es verdadero. No pueden realizar el daño aumentado de crítico y talentos ascendidos, pero si aplican las mejoras de estos dos tipos de tiradas.
  - ✓ Lvl 4: Segundo aire: Cuando el pugilista recibe 20% o más de su vida máxima como daño, recupera su Constitución + Aguante como vida.
  - ✓ Lvl 6: Potencia bruta: Los ataques de los pugilistas, ocasionan dos impactos por ataque. Cada tres turnos, agrega un ataque cada tres turnos en combate.
  - ✓ Lvl 8: Extremidades curtidas: Los ataques sin armas son de daño mágico, y se vuelven extraordinariamente duros, pudiéndose usar para defender con un -6 de bonificador.
  - ✓ Lvl 10: Técnica de batalla bestial: El pugilista domina su cuerpo y puede batallar con rivales de gran destreza

usando sus instintos. Todas las tiradas de ataque desarmado obtienen un -6 de bonificador, y aumentan su daño en 20 puntos.

- ✓ Lvl 12: Ansia de batalla: El pugilista alcanza su ápice de desarrollo corporal, lo que le otorga mejoras a sus habilidades.

*Cuerpo rústico* ahora ofrece un aumento de la resistencia del cuerpo similar a una armadura media. *Golpes fulminantes* ahora ocasionan un 40% de daño aumentado. *Segundo aire* ahora cura el 20% de la vida máxima del usuario. *Extremidades curtidas* y *Técnica de batalla bestial* ahora tienen un bonificador de -10.




### 31. Valkiria:

- Clase femenina exclusivamente. Nacida como una tenaz guerrera mágica con dones de las divinidades.
- Estadísticas: Fuerza +2, Constitución +4, Carisma -6. PDC: 15
- Dote propia: Sangre de Frieg: Las valkirias eligen una Marca al iniciar su vida. Esta caza le dará mejoras que se irán volviendo mejores al subir de nivel.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Coraza rúnica: Mientras no lleves armadura, reduces el daño de forma porcentual igual a tu Constitución + 15.
  - ✓ Lvl 4: Alas de valkiria: Un par de alas de luz se extienden desde tu espalda, lo que te permite volar, y reducir el daño de caída.
  - ✓ Lvl 6: Lágrimas divinas: Las lágrimas poseen poderes sanadores y regenerativos. Curan 20 + 10% de la salud máxima. Esta habilidad corre con Carisma. Dos turnos de recarga.
  - ✓ Lvl 8: Muerte desde arriba: Adquiere 40 de daño a todas las fuentes producidas por la Valkiria.  
Si se está volando, al atacar a un enemigo, embestirá hacia el suelo y ocasionará 10% de la vida máxima al objetivo. Dos turnos de enfriamiento por objetivo.
  - ✓ Lvl 10: Poder de la aurora: Al llevar armadura, ya no se desactiva *Coraza Rúnica* sino que vuelve proporcional.  
Al volar, desprende una luz que otorga +6 a los enemigos que intenten atacarla.
  - ✓ Lvl 12: Ángeles del norte: Te vuelves el epítome de las valkirias y obtienes un +2 en Fuerza o Constitución.  
Una vez al día, puedes invocar el poder de un dios para




conseguir un *Milagro Mayor*. Los dioses siempre actúan a tu favor.

▪ Marca de Valkiria:




✓ Marca de la caza:

-  Lvl 2: -2 al utilizar ataques a distancia.
-  Lvl 6: Aumenta el alcance de las armas arrojadas. Aumenta el daño de las mismas en 20.
-  Lvl 12: Al atacar a enemigos a distancia, ocasiona 40 de daño extra.




✓ Marca del cuervo:

-  Lvl 2: Siempre que no uses armadura pesada, obtienes -10 en iniciativa, y -1 de bonificador general.
-  Lvl 6: Siempre que no uses armadura pesada, obtienes -20 en iniciativa, y -2 de bonificador general.
-  Lvl 12: Siempre que no uses armadura pesada, obtienes -30 de iniciativa, no es afectada por terreno difícil. Tiene un -2 de bonificador general.




✓ Marca del escudo:

-  Lvl 2: Reduces 10% el daño recibido mientras empuñes un escudo.
-  Lvl 6: Los aliados a tu alrededor aguantan la mitad de la absorción de tu escudo.
-  Lvl 12: Puedes moverte y defender a aliados cercanos aunque no sea tu turno, y como respuesta de ráfaga.

✓ Marca de la lanza:

-  Lvl 2: -2 al utilizar armas de asta.
-  Lvl 6: Si se usa un arma de asta, se tiene un ataque extra por iniciativa.
-  Lvl 12: Las armas de asta podrán atacar a distancia corta, y llamársela a la mano (esto último sin consumir acción).

✓ Marca de la espada:

-  Lvl 2: Al sacar crítico, el daño del arma aumenta en 20 puntos.
-  Lvl 6: Al sacar un crítico, se puede dar un segundo golpe por el 50% del daño.
-  Lvl 12: Al fallar ataques con la espada se puede tirar nuevamente el dado. Un máximo de dos veces por ataque.

## 32. Invocador:

- ✓ Clase mágica centrada en el sellado y conjuración de criaturas.
- ✓ Estadísticas: Inteligencia +4, Destreza +2, Carisma -4. PDC: 8.
- ✓ Dote propia: Supresión invocativa: El invocador conoce mínimamente algo de todos los seres que hay debido a su estudio (ciertas excepciones). También conoce de leyendas y la localización de la mayoría de seres vivos.

Todo invocador utiliza distintos talismanes para sellar a sus invocaciones en su *Dimensión Anímica*. Esta es una dimensión, en la que todos los seres que entren en ella, se encuentran en animación suspendida.

La velocidad con la que un invocador sella a los distintos entes, depende del *Potencial de Fractura Anímica*. Este tiene un valor del 1 al 100. Valores de 100 a 40 sellan de forma **Lenta**, valores de 39 a 6 sellan de forma **Rápida**, y valores de 5 a 1 sellan en **Ráfaga**.

- ✓ Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Ritual de supresión: Cuando el objetivo está fuera de combate, por debajo del 10% de vida máxima, aletargado, noqueado o inconsciente, el invocador puede extender un complejo ritual mágico que le permite sellar a una criatura en su *Dimensión anímica*. Allí adquiere un nombre por el cual el invocador podrá llamarlo.  
Fuera de las circunstancias en las cuales el invocador puede sellar. Utilizar el Ritual de supresión puede suprimir a un enemigo de acuerdo a cuantos turnos se canalizó. Si se usó el mismo turno, la supresión dura ese turno. Si se canalizó dos turnos, durará tres turnos. Si se canalizó tres o más turnos, durará mientras dure el combate, hasta que el invocador decida terminarlo, o cuando el invocador se aleje lo suficiente.  
Los entes sellados serán obedientes al invocador. Los entes con 18 o más de inteligencia pueden rehusarse a obedecer.
  - ✓ Lvl 4: Ritual del llamado: Bajo la forma en la que el jugador conceptualice, una puerta proveniente de la *Dimensión anímica* se abrirá y traerá una de los entes sellados. Se lo llama por el nombre otorgado.

- ✓ Lvl 6: Forja de mano: Puede crear cosas que vea, entienda o toque. No replica efectos épicos, legendarios o divinos. **Ráfaga**
- ✓ Lvl 8: Vínculo anímico: Puede designar a un aliado como su *Vinculado*. El vinculado recibirá el 100% del daño que recibiría el invocador.
- ✓ Lvl 10: Escudo anímico: Crea un escudo que protege por 300 de daño, o por el 60% de la salud del *Vinculado*.
- ✓ Lvl 12: Anima Matter: Puedes llamar a una criatura de la que tengas conocimiento, y esta luchará para ti el resto del combate. Seres con 18 o más de inteligencia pueden resistirse. Seres con 23 o más de inteligencia pueden rehusarse.

### 33. Cazadores de demonios

- Los mal denominados cazadores de demonios, en realidad son humanos mutados por ciertos rituales que se especializan en la caza de cualquier tipo de criatura no humana, incluidos demonios y ángeles.
- Dada la mutación del ritual que los forma, son estériles, sus ojos son de color ámbar y su cabello se vuelve cenizo. Tributo a los brujos de *The witcher*, adaptados al juego de La Leyenda de Nova Terra.
- Esta clase SOLO PUEDE SER SELECCIONADA COMO PRIMERA CLASE. No se puede multiclasear con la misma.
- Estadísticas: Dza +4, Car -12. PDC: 10
- Dote de clase: Ascenso de cazador: Para volverse parte de los cazadores, entrenan desde muy pequeños en escuelas especializadas en la caza y matanza de todas las monstruosidades del mundo. Hay varias escuelas que se detallarán más adelante.

Todo cazador que fue iniciado adquiere el *Metabolismo del cazador* el cual le confiere longevidad (pueden vivir más de 500 años), inmunidad a las enfermedades y resistencia a los venenos de 80%.

También aumenta el daño contra cualquier monstruo o criatura no humana o parte de la misma (dígase humanos, razas semi-humanas, dioses y seres supremos) en un 100%.

También conoce casi todo sobre criaturas monstruosas, animales y no muertos.



- Antes de iniciar el juego, debe elegir a cual escuela de Cazadores pertenecer. Hay 7 escuelas de cazadores: del Lobo, del Gato, De la Víbora, del Grifo, del Oso, de la Grulla y de la Mantícora. En base a la escuela elegida aumentarán ciertas estadísticas y adquiere habilidades específicas.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Runas de combate: Magia simple de combate de uso de ráfaga. Tiene un turno de enfriamiento individual.
  - ✓ Lvl 4: Maestría en alquimia: Puede elaborar pociones de uso exclusivo en brujos debido a su letal toxicidad.
  - ✓ Lvl 6: Combate esquivo: Una vez por turno puede usar la habilidad Esquivar, la cual le permite evadir un ataque. Un turno de recarga.
  - ✓ Lvl 8: Maestría de la caza: Por cada cuatro niveles que suba, el cazador puede adquirir una dote nueva. Adquiere dos dotes por los niveles subidos.
  - ✓ Lvl 10: Mutante cazador de bestias: Los ataques orientados a monstruosidades hostiles curan al cazador un 150% del daño ocasionado.
  - ✓ Lvl 12: Maestro cazador: Cuando un enemigo va a realizar su acción, el cazador gana una única acción de oportunidad. Se aplica por cada acción en un mismo turno de cada enemigo.  
De forma adicional, cada ataque con armas del cazador será doble.  
Cuando un cazador recibe un ataque sobrenatural, lo almacena en una Ranura delimitación, lo que le permite relanzar la habilidad/hechizo hasta finalizar el combate. A nivel 12 tiene 4 ranuras, y adquiere una extra por cada 4 niveles subidos.
  - ✓ El almacenar los hechizos/habilidades sobrenaturales nos significa que el cazador sea inmune al mismo.
- Escuelas de cazadores:
  - ✓ Escuela del Lobo: Sede en Tautamitania. La más conocida y confiable. Otorga Fza +4
    - Espada de la tundra: Sus ataques con espada de una o dos manos aplican siempre el efecto marcial.
    - Hierbas del hielo: Poseen resistencia mágica natural de un 33%.

- Implacabilidad: Al matar los cazadores de la escuela del lobo absorben la sangre de la presa y se curan el 33% de su vida máxima.
- ✓ Escuela de la Víbora: Sede en el imperio Iris. Otorga Agil +4.
  - Colmillos invisibles: Los ataques con dagas, cuchillos y kamas aumentan su daño un 60%.
  - Evasión de la serpiente: Combate esquivo no tiene enfriamiento, pero puede ser usado un máximo de tres veces por turno.
  - Acero tóxico: Los ataques con las cuchillas de la escuela de la serpiente envenenan a sus objetivos por el 8% de su vida máxima.
- ✓ Escuela del Grifo: Sede en Jasdia. Otorga Int +4.
  - Garras del cazador: Los ataques con guadañas, garras de antebrazo y lanzas de corte ocasionan sangrado persistente de dos turnos igual al 15% de la vida actual.
  - Sentidos del protector alado: Adquieren *sentido sísmico y potenciación timpánica*.
  - Versatilidad aérea: Los ataques en el aire ocasionan crítico de un 300% de efectividad.
- ✓ Escuela del Oso: Sede en Latiat. Otorga Const +4.
  - Ataque de conmoción: Utilizan guanteletes, martillos y lanzas. Sus ataques ocasionan 6% de la vida faltante como daño extra.
  - Pelaje endurecido: reduce el daño físico un 33%.
  - Bestialidad: Por cada 10% de vida que pierde, añade un 6% de vida faltante extra a ataques de conmoción.
- ✓ Escuela del Gato: Sede en Glarum. Otorga un Perc +4.
  - Ataque sigiloso: Los ataques con arcos, hondas o armas arrojadas no realizan críticos pero son de daño verdadero.
  - Visión felina: Pueden ver en la oscuridad y a través de ilusiones.
  - Zarpazo oportuno: Los ataques desde el sigilo son dobles. Se acumula con Maestro cazador.

- Pociones de cazador: Todas son tóxicas y letales para los no cazadores. Un cazador no puede estar bajo el efecto de más de una poción. Intentar utilizar dos mata al cazador.
  - Poción de Lilico: Una poción de curación especial. Contiene tres cargas de las cuales cada una cura 20 + 8% de la vida máxima a cambio de reducir un 11% el daño. Puede tomar la cantidad de cargas que desee, con un máximo de 3.
  - Poción de la sangre negra: Poción de defensa del cazador. Al consumirla sus ojos se vuelven negros y su sangre se vuelve ácida. Tiene dos cargas. Cada carga ocasiona que quienes lo ataquen cuerpo a cuerpo reciban 20 de daño corrosivo, a cambio de un 4% de la vida máxima del cazador.
  - Poción de la orca: No tiene cargas pero le permite al cazador moverse bajo el agua, respirar en ella y aumentar su daño un 20% al estar bajo el agua. A cambio lo aumenta un 15% el daño que recibe.
  - Poción de la miel blanca: Única poción que no es letal en humanos. Cura cualquier veneno o parálisis no mágica.
  
- Runas de combate:
  - Aard: 81. Pulso elemental aire. Puede apagar cualquier llama.
  - Yrden: Aplica una trampa de 3x3 en el piso. Cuando un enemigo la pisa, queda inmovilizado por dos turnos. No se puede volver a usar Yrden hasta que la trampa deje de funcionar.
  - Igni: 81. Pulso elemental fuego. Puede incendiar las cosas que toca.
  - Quen: 5. Escudo mágico. No recibe daños críticos ni talentos ascendidos. sino el valor del daño común del arma.
  - Axii: 110. Control mental. En personas con 11 o menos de inteligencia no se puede resistir.

### 34. Nigromante:

- Maestros en el control de la magia de los muertos. Una clase sobrenatural mágica oscura con la habilidad de trascender a la muerte.
- Estadísticas: Dza +2, Int +1, Const -4. PDC: 12
- Dote de clase: Taumaturgia mortal: Los nigromantes pueden manipular los espíritus y almas de los seres muertos con total libertad. Esto aplica a las almas de los muertos que no hayan trascendido (esto sucede entre 3 días a una semana tras la muerte del cuerpo). Gracias a este control, el nigromante puede pasivamente hablar con No Muertos, Fantasma y seres del plano Etéreo (no Peregrinos). La manipulación de las almas no es permanente, por lo que cuando la manipulación acaba, el alma regresa de forma automática al cuerpo o plano donde estaba. Puede retener las almas en Receptáculos Nigromantes, los cuales son ornamentos con una joya maldita en el centro en el cual el nigromante puede contener hasta un total de 10 almas. Esto con un mago con un nivel medio de forja mágica se puede expandir hasta 50. La expansión va de 10 en 10. Para reclamar un alma y añadirla al receptáculo debe hacer un ritual que se simboliza con un gesto manual o una palabra de poder. De forma pasiva, todos los ataques ocasionan 20 de daño necrótico extra.
- Árbol de habilidades:
  - Lvl 2: Réquiem: El nigromante utiliza cuerpos muertos a su alrededor para levantarlos como zombies. Estos poseen 20 de vida, y 20 de daño. No se deterioran con el tiempo y no poseen alma. Poseen inteligencia inferior a la animal y solo acatan las órdenes del nigromante que los invoca. De no tener cuerpos, el nigromante puede gastar las almas de su receptáculo nigromante para conjurar a un No Muerto de cualquier tipo, siendo estos Zombie, Esqueleto, Ghoul, Espectro o Banshee. Si gasta 10 almas, puede invocar por la pelea a un no muerto superior como por ejemplo un Liche, Dragón Mamífero, Caballero espectral, Abominación o un Devorador de Almas.
  - Lvl 4: Ataque agónico: El nigromante utiliza su energía sacrificando 10% de su vida máxima a cambio de disparar un proyectil de 80 de daño necrótico. Contra enemigos con algún efecto de estado aumenta su daño un 30%.

2tR. Por cada 2 almas que gaste, puede disparar un proyectil extra en una misma acción.

- Lvl 6: Maldición de la Parca: Envía energía física a una criatura igual a 100. Se activa con el mismo gesto o palabra de poder del ritual. Si el dado falla, el nigromante recibe el daño de la habilidad. Si el objetivo muere por esta habilidad revive como un zombie a merced del usuario. Si utiliza almas reduce el daño en caso de fallo un 20%.
- Lvl 8: Tifón de la ciénaga: Convoca una tormenta de almas a su alrededor o en un área de 5x5. Todo dentro de ese área recibe 15 + 4% de la VM por turno. El nigromante se cura por el 50% del daño total ese turno. No tiene enfriamiento pero consume el 5% de la VM del nigromante mientras está activo. Por cada alma utilizada aumenta 1x1 el tamaño de la habilidad.
- Lvl 10: Señor de la carne podrida: Puede modificar los no muertos que él haya invocado utilizando exclusivamente almas. Con esto puede utilizar más almas para crear un conglomerado de las mismas y crear no muertos mutantes de enormes capacidades que desarrolla a voluntad. Esta habilidad dependerá de cuantas almas destine a la amalgama. Los No Muertos amalgamados pueden tener un máximo de 10 almas en total. Cuando se supera este número, el No Muerto deja de responder a su creador y se vuelve una bestia hostil.
- Lvl 12: Trascender la muerte: El nigromante puede tomar un alma y revivirlo con el 100% de sus PS, partes del cuerpo, eliminando estados y manteniendo su clase, mejoras y estadísticas. Recarga de 1 semana por alma revivida.

### 35.Arconte:

- Son seres nacidos con una naturaleza divina favorecida. Por lo cual poseen gran belleza y cuerpos muy perfectos y adaptables al combate.
- Cuando alguien nace bajo la clase Arconte, una marca de nacimiento lo precede, demostrando que el niño posee una ascendencia divina.
- Los Arcontes al cumplir la mayoría de edad reciben algún cargo. Estos pueden ir desde ser la cabeza de algún Clan (debe estar vinculado de forma sanguínea), como Arconte de ciertas tierras (es como un vicegobernador) o como un miembro alto de alguna rama de gran poder (puede ser militar, aristocrática o diplomática).
- Dote: Cuerpo magnífico: Posee todas sus estadísticas en 17, y posee 10 puntos que distribuye como quiere en sus estadísticas. Pueden volar haciendo que la gravedad no afecte a su cuerpo.
- Árbol de habilidades:
  - ✓ Lvl 2: Orbe de poder: Puede invocar de 5 orbes elementales que de acuerdo al elemento que elijan, pueden tener diferentes efectos. Cada orbe posee un daño base de 20 puntos. 2tR.
    - Agua: Los orbes confunden por un turno.
    - Fuego: Cada uno inflige 3% de la vida faltante del objetivo.
    - Aire: Expulsan.
    - Arena: Explotan ralentizando en área.
    - Hielo: Aturden por un turno.
    - Luz: Infligen 10 de daño extra.
    - Oscuridad: Ciegan por un turno.
  - ✓ Lvl 4: Arsenal viviente: Puede invocar armas de cualquier tipo de la nada. Puede elegir el tipo de daño entre físico o mágico.
  - ✓ Lvl 6: Potenciar naturaleza humana: Absorbe energía de su entorno y aumenta sus capacidades humanas a 4 veces las capacidades normales. 3tR.

- ✓ Lvl 8: Corona de Sirius: Pueden controlar a los NPC no importantes y criaturas neutras. Se puede anular fácilmente el control. 4tR.
- ✓ Lvl 10: Don de la lengua antigua: Sus palabras están cargadas de magia divina e impregnadas de gran poder. Todo ser que las escuche y el Arconte esté viendo, su cuerpo intentará reaccionar a ello. 5tR. No puede dar órdenes que implique se lastime solo, o se quite la vida directamente.
- ✓ Lvl 12: Favor divino: El arconte pacta con una deidad y a cambio recibe o bien un poder del dios pero bajado a nivel humano (como una semideidad), o la capacidad de invocar el arma/armadura/accesorio de la deidad con la que pacto por un par de turnos. 5tR.

### **Artes marciales de Nova Terra:**

Son artes marciales propias de cada nación que se basan en el dominio de un elemento y su uso sobre las armas o cuerpo al momento de pelear.

Cuando alguien practica un arte marcial, posee 15 puntos de marcialismo y cada técnica consume los puntos del número al lado de ella. Por cada turno se regeneran dos puntos de marcialismo.

- Escuela férrea o estilo metálico de los Difna:
  - Escuela especializada en posturas defensivas y guardias impenetrables.
  - Se logra mediante el entrenamiento de calistenia, carga de peso y pruebas de coordinación. Esto le permite frenar proyectiles de alto calibre partiéndolos por la mitad o frenar proyectiles menores desviándolos.
  - Otorga +3 Dza y +2 Perc.
  - Se entrena exclusivamente en la academia marcial Difna de la Julus Polis.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Ataque magnético: Carga de propiedades magnéticas el arma, lo que le permite redireccionarse y propulsarse levemente (incluso en el aire o agua) por el metal de su arma. Ocasiona 20 de daño extra al golpe en cuestión.
    - ✓ 2: Bloqueo de campo férreo: Creas un aura magnética que permite desviar proyectiles siempre que sean de algún tipo de metal (sea conductor o no).
    - ✓ 3: Barrido de fuerza: Golpea en arco aumentando el daño en 20 y expulsando cualquier objetivo que posea algún tipo de metal en sus cuerpos. Dígase por metal, armas, armaduras o accesorios.
    - ✓ 4: Muro de magnetita: Golpeas el suelo con una disrupción magnética que ocasiona que los elementos geológicos (rocas, cristales y metales) formen una pared o cúpula a tu alrededor. Resiste por 60 de daño.
    - ✓ 5: Taladro de Hilatura férreo: Creas un torbellino de fuerza magnética que ocasiona que pedazos de metal pequeños orbiten alrededor de tu arma creando un vértice agudo. Gira a gran velocidad, dura 3t y ocasiona 70 de daño.
    - ✓ 6: Poder reflectivo: Adquieres una postura defensiva, que durante dos turnos almacena el daño de las fuentes que puedas bloquear. Luego, el 65% de todo el daño bloqueado, se devuelve como daño extra en un ataque.



- Escuela geológica o estilo primigenio de Kutrukkaot:
  - Escuela especializada en la defensa y el aguante.
  - Se logra mediante la tonificación muscular excesiva y técnicas de contracción muscular que permiten un aumento exponencial en la dureza.
  - Otorga +5 Const y -1 Agil.
  - Se entrena en los monasterios de Kutrukkaot, en Jardia.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Golpe quebrantador: Adquiere 10 de daño extra en su próximo ataque y aturde.
    - ✓ 2: Postura pétrea: Postura defensiva que permite anular el 60% de daño de fuentes físicas.
    - ✓ 3: Escudo petro-cristalino: Golpea el piso y crea una barrera masiva de elementos geológicos que resiste 100 de daño.
    - ✓ Inamovible: Adquieres una postura de guerra, en la que solo se recibe daño de fuentes directas.
    - ✓ Fisura sísmica: Canalizas por dos turnos y tras eso, impactas el suelo. En un área de 30 metros, todos los que reciban el impacto de la onda expansiva reciben el 70% de su salud como daño físico.
  
- Escuela hídrica o estilo fluyente de Diarimea:
  - Escuela especializada en la adaptabilidad.
  - Se logra mediante la carga de peso en todas las extremidades, sumado a un lugar en las alturas con el fin de exigir a los pulmones.
  - Otorga +4 Dza.
  - Se entrena en la academia Diarimea de Fusonia.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Arco acuático: ataque en arco que expulsa una ráfaga de agua.
      - ❖ Forma vapor: Creas un arco de vapor de agua a gran temperatura que crea una zona de niebla donde los ataques cuerpo a cuerpo poseen un penalizador de +3. La zona dura 3 turnos y mide 20 metros.
      - ❖ Forma líquida: El arco de agua hace un daño de 20 y expulsa a todos los impactados.
      - ❖ Forma sólida: Al atacar creas un muro en forma de arco de hielo que dura un turno. Puede ser destruido por atacantes con 20 o más en Fza.
    - ✓ 2: Proyectar: Creas un proyectil de agua en distintas fases que ocasiona 30 de daño.

- ❖ Forma vapor: El vapor crea una zona muy pequeña que ciega al objetivo por un turno. Se puede salir de allí.
- ❖ Forma líquida: Apaga objetos en llamas. Si no están en llamas los derriba.
- ❖ Forma sólida: Proyectil de hielo que aturde por un turno y congela el agua.
- ✓ 3: Proteger: Haces movimientos defensivos en forma de círculo.
  - ❖ Forma vapor: Creas un pulso de vapor frío que expulsa enemigos, extingue llamas o frena proyectiles.
  - ❖ Forma líquida: Creas una burbuja de agua que lanzas y luego explota derribando a todos los enemigos.
  - ❖ Forma sólida: Creas un anillo o fila que avanza de picos de hielo que ocasiona 60 de daño.
- ✓ 4: Expandir: Crea un haz de agua en distintas fases.
  - ❖ Forma vapor: Crea un chorro de vapor que expulsa y quema por el 12% de su salud.
  - ❖ Forma líquida: Chorro de agua presurizado que no puede ser bloqueado. Ocasiona 30 de daño.
  - ❖ Forma sólida: Crea un cono de viento nival que ocasiona 40 de daño y congela por un turno.
- ✓ 5: Golpe marino fluctuante: Creas una finísima capa de agua sobre el arma que se mueve a grandísimas velocidades (siendo como una motosierra). El golpe ocasiona 4 veces el daño de un ataque común. Esta técnica solo posee una forma.
- Escuela flamígera o estilo ígneo de Tumerai:
  - Escuela especializada en posturas ofensivas y romper guardias.
  - Se consigue mediante entrenamiento en lugares con altas temperaturas y con poco consumo de agua.
  - Otorga +5 en Fza.
  - Se estudia en el monasterio del volcán Pyros de Vulcania.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Arma del sol: Envuelve el arma en fuego y adquiere 20 de daño extra. Rompe guardias leves e incendia objetos inflamables.
    - ✓ 2: Filo flamígero: Proyecta fuego presurizado que corta limpiamente cualquier escudo o barrera física.
    - ✓ 3: Barrera de combustión: Proyecta una barrera de llamas que frena proyectiles. Debe hacer un movimiento en forma de arco sobre el suelo.

- ✓ 4: Proyectar calor interno: Gira el arma para proyectar calor y expulsar un orbe de llamas de 40 de daño.
  - ✓ 5: Lanzallamas: Creas un torrente de fuego usando tu calor interno. Ocasiona 90 de daño en cono.
  - ✓ Barrido de lava: Creas una oleada de lava, que si no es esquivada, asesina criaturas medias o pequeñas.
- Escuela Herbal o estilo vegetal de Ramaneth:
    - Escuela especializada en el uso de llaves o amarres para reducir al enemigo de forma rápida.
    - Se logra al poder hacer crecer plantas o hacer que estas obedezcan la voluntad del artista marcial.
    - Otorga +3 en Dza, +2 Agil, -2 Const.
    - Se estudia en el monasterio de Fertilium, en su capital, Rona.
    - Técnicas:
      - ✓ 1: Siembra: Postura básica del estilo. Hace un movimiento en forma de semicírculo que despliega una pared vegetal frente al usuario. La pared es de resistencia mediana, absorbiendo hasta 50 de daño.
      - ✓ 2: Crecimiento desenfrenado: Con un golpe ascendente, crea una oleada de raíces que ocasiona 25 de daño e inmoviliza al enemigo.
      - ✓ 3: Vendaval de hojas: Con movimientos rápidos y espiralados que resulta en un torbellino de hojas cortantes que infligen 40 de daño y otorga un penalizador de +3 en el próximo ataque.
      - ✓ 4: Estimulación vegetal: Las plantas que invocaste liberan esporas que duermen al objetivo que las inhale por un turno.
      - ✓ 5: Golpe de Vid: A tu ataque lo sigue un azote de vid por 20 de daño. El daño es en área.
      - ✓ 6: Lanza espinas: A tu próximo ataque una vid espinosa lanzará una ráfaga de espinas a un objetivo por 35 de daño.
      - ✓ 7: Ataque forestal: Golpeas el suelo y raíces gigantescas atacan al objetivo en forma de estampida y lo aplastan, inmovilizándolo y ocasionándole 60 de daño.
  - Escuela fulgor o estilo relampagueante de Zirpenni:
    - Escuela especializada en agilidad y precisión.
    - Se logra al hacer pasar una cierta cantidad de electricidad a través del cuerpo.
    - Otorga +3 Agil, +2 Dza -2 Perc.
    - Se estudia en Anticum Freonia, en el monasterio Zirpenni.

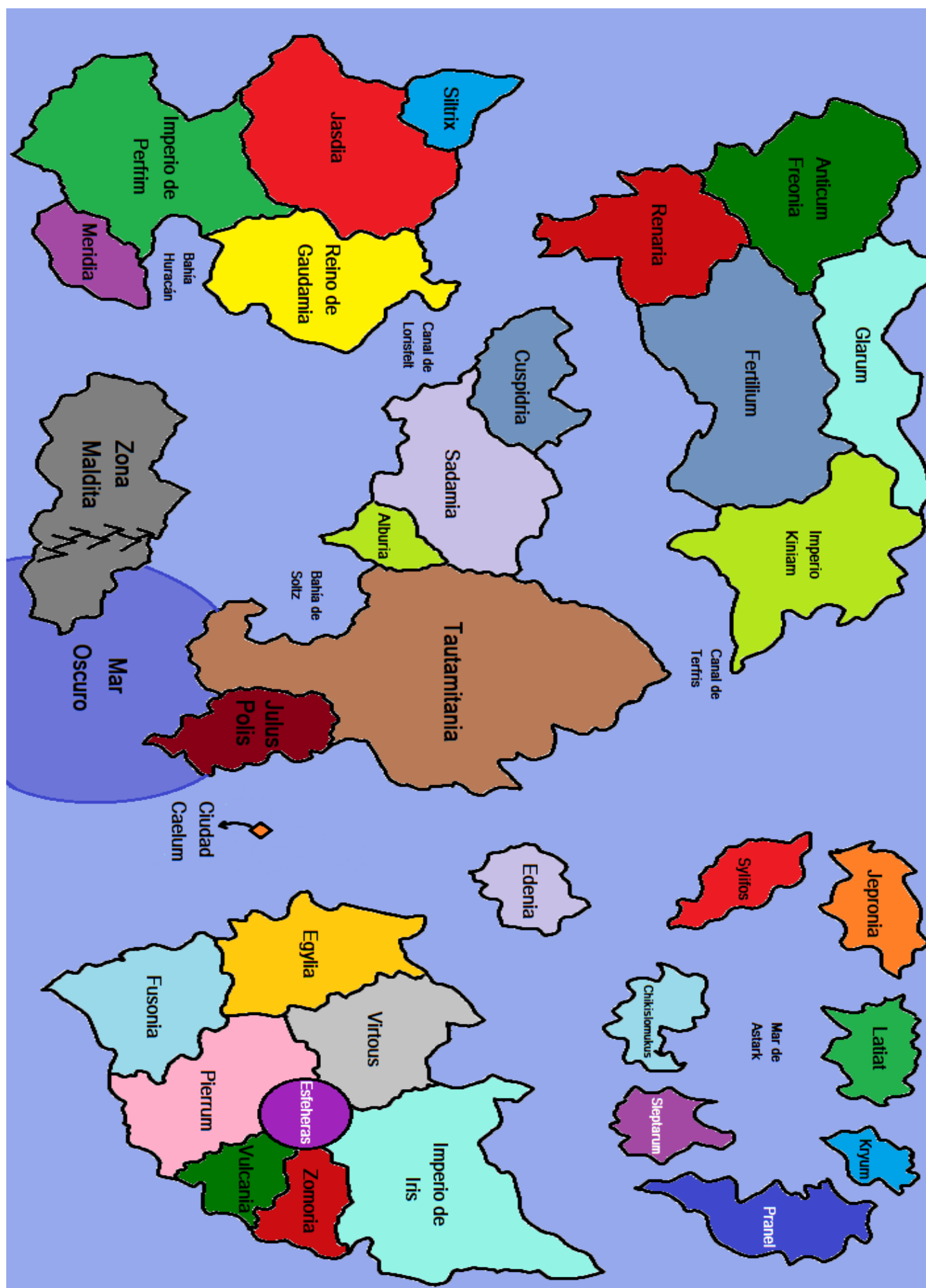
- Técnicas:
  - ✓ 1: Descarga estática: Aumentas el daño de tus próximos tres ataques en 20.
  - ✓ 2: Impulso dañino: Te desplazas increíblemente rápido infligiendo 20 de daño y aplicando el efecto marcial del arma (si es que se usa).
  - ✓ 3: Cambio electro magnético: Creas un pulso de electricidad estática, que atrae o aleja todos los objetos magnéticamente activos.
  - ✓ 4: Golpes fulgor: Das 4 golpes en un mismo turno. No se puede usar con *Descarga estática*.
  - ✓ 5: Esfera catódica: Creas una anomalía eléctrica que es una esfera que ocasiona 50 de daño y salta al próximo objeto conductor. Debe canalizar un turno.
  
- Escuela eólica o estilo aéreo de Grimric:
  - Estilo basado en la evasión y la movilidad.
  - Se logra mediante ataques rotatorios sobre puntos de apoyo que permiten cambiar el eje y dirección repentinamente.
  - Otorga +4 Agil y +1 Perc.
  - Se aprende en el monasterio de Helios en Chikislomucus.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Golpe propulsor: Técnica básica del estilo. Los golpes expulsan a su objetivo.
    - ✓ 2: Impulso vendaval: Puede crear pequeños pulsos de aire que le permite dar grandes zancadas o aumentar la expulsión de las patadas.
    - ✓ 3: Evasión: Utiliza las corrientes de aire para evadir ataques, incluso si utilizaron concentración.
    - ✓ 4: Golpe monzón: Atacas forma de arco y expulsas todo lo que esté en él.
    - ✓ 5: Pilar de aire: Puedes arrojar un pequeño tornado que levanta a todos los enemigos por donde pasa y ocasiona 20 de daño.
    - ✓ 6: Ojo de la tormenta: Canalizas aire para atraer a todos los enemigos contra ti, y luego expulsa a todos.

- Escuela lumínica o estilo brillante de Menat:
  - Técnica centrada en la velocidad y el uso de luz.
  - Se logra al poder crear destellos de luz y canalizar este mismo en distintas formas.
  - Otorga +3 Agil, +1 Perc, -2 Fza.
  - Se aprende en el monasterio Sinia de Alburia, o en el monasterio Pneura de Glarum.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Ataque de fotones: creas un espectro de luz sobre el arma que da 40 de daño aumentado.
    - ✓ 2: Destello: Desatas un fogonazo que ciega a los enemigos.
    - ✓ 3: Aumentar disonancia: Aumentas 7 veces la velocidad normal al hacer vibrar más rápido tus moléculas. El próximo ataque al castear la habilidad aumenta en 20 su daño. No puede dejar de moverse por 2 turnos. Se puede usar cuchilla de fotones en este modo.
    - ✓ 4: Proyección fotónica: Creas un rayo de luz de 40 de daño, que atraviesa enemigos, o una tajada de luz que ocasiona 60 al primer objetivo alcanzado.
  
- Escuela oscura o estilo umbrío de Saraosa:
  - Escuela especializada en la ofensiva y la potenciación dañina del cuerpo.
  - Se consigue mediante la fluctuación y aprovechamiento de la energía oscura.
  - Otorga +1 a todas las características, pero resta 40 puntos de salud.
  - Solo puede aprenderse en el monasterio derruido de la zona prohibida, siendo enseñado por los eruditos del culto al caminante enastado.
  - Técnicas:
    - ✓ 1: Postura del caminante enastado: Consume el 15% de tu salud. Los ojos de la persona se vuelven completamente negros y unos cuernos pequeños crecen sobre la cabeza. Sus ataques ocasionan el 10% de la salud máxima del enemigo como daño extra y se cura ese porcentaje. Este modo dura 3 turnos.
    - ✓ 2: Postura del espantapájaros: Consume 10% de la salud del usuario. El iris del artista marcial se vuelve de color violeta y su boca se cubre con vendas de sombras. Sus ataques generan el efecto de desarme, en el cual los adversarios golpeados no podrán golpear por ese turno. Este modo dura 5 turnos.
    - ✓ 3: Postura de la abominación: Consume 25% de su salud del usuario. Sus ojos se vuelven completamente blancos. Duplica el

daño de todos sus golpes y estos hacen que el objetivo reciba 15% más de daño en ese turno. Este modo dura 4 turnos.

- ✓ 4: Desolar: Creas un espectro de oscuridad pura sobre tu arma que ocasiona 9 veces el daño de un golpe común, consumiendo el 30% de tu salud.

# Países del juego





## ***Siltrix***

*Capital: Ciudad de Cristal*

La nación de los magos. Cede principal del gremio de Magos de nivel mundial. El 60% de su población es de clase mago.

Nación muy rica, sumamente organizada y carecen de un ejército fuerte. Su ventaja es la cantidad insana de magia en sus filas.

La mayor parte de ciudadanos no magos aceptados en Siltrix van al ejército, mientras que el resto cumple funciones de servidumbre para los magos.

.....

## ***Jasdia***

*Capital: Ermulis*

Pueblo de economía media, repleta de monasterios y casas marciales.

Su pueblo es muy espiritual y no aspiran a ostentosas riquezas, si no al crecimiento espiritual y personal, incluso los que no son monjes.

Personas muy ligadas a la naturaleza, carentes de tecnología y muy ligados al poder natural.

Salvo por el palacio del regente, las construcciones son muy simples y humildes, más no pequeñas.

.....

## ***Reino de Gaudamia***

*Capital: Gaudum Polis.*

Monarquía monoteísta, alzada a un dios no reconocido por el mundo debido a sus pocas pruebas, llamado Primal.

Es un reino con un ejército altamente capacitado y equipado, haciendo que cada uno de sus soldados valga varios del enemigo.

Su capital fue erguida alrededor de la lanza celestial Gaudamita, el tesoro y orgullo de la nación.

Estéticamente se ven como un reino medieval de estilo victoriano.

.....

### ***Imperio de Perfrim***

*Capital: Profis en Nova Freonia*

Imperio conquistador formado por los cuatro reinos de Nova Freonia, Taos, Sicrem y Leluni.

Poseen un ejército muy numeroso y bien entrenado. Su filosofía de la fuertes por sobre los débiles llevo al imperio, siglos atrás, a entrar en guerra con el Reino de Gaudamia, y el intento de sometimiento de Drovepal.

Actualmente se encuentra en paz con todo su continente, aun así tiene roces políticos con Sadamia.

.....

### ***Drovepal***

*Capital: Ciudad de los encallados.*

Es una nación democrática orientada en el transporte y comercio marítimo.

Nación extremadamente corrupta, repleta de ladrones y piratas.

Su gobernante vive en el único lugar capaz de resistir los robos, el Bastión oceánico, un castillo brutalmente amurallado.

La policía cuenta con pobre equipamiento, lo cual los deja inútiles frente a los ladrones y piratas. Mientras que los policías bien armados, rara vez salen del castillo.

Vulgarmente se la conoce como la nación pirata. Sus ciudadanos son mal vistos a lo largo de todo el archipiélago del protectorado.

## ***Cuspidria***

*Capital: Nivuria.*

Conocida vulgarmente como la nación de los bárbaros.

Nación dirigida por la reina Astirine, la cual orienta su país al desarrollo de eruditos para la colaboración entre países con el objetivo de beneficiarse mutuamente.

La población es naturalmente violenta y existen grupos reacios a la decisión de la reina. Estos grupos constantemente atacan a poblados pequeños en forma de protesta.

Su ejército no tiene puntos débiles, más tampoco fuertes. Predomina la clase bárbaro en este.

---

## ***Sadamia***

*Capital: Olimpia.*

Una nación con un potencial industrial abrumador.

Concentra el 65% de todas sus riquezas en su capital, la ciudad de Olimpia, donde toda la aristocracia y las personas más ricas (y fanfarronas) se conglomeran para vivir.

No posee prácticamente ejército, y sus fuerzas más destacable, es la policía militar de Olimpia.

Sus territorios fuera de Olimpia son poblados construidos alrededor de fábricas o cultivos.

Fomentan el uso de los clones, y la esclavitud para servir a la aristocracia.

---

## ***Alburia***

*Capital: Luminia.*

Conocida por sus ciudadanos informalmente como la nación de la Luz.

Un reino muy rico por sus grandes yacimientos de oro, y de piedras mágicas.

Fue la principal regente del tratado de Umbros, para luchar contra las fuerzas oscuras en el gran cataclismo. Desde allí repudian y discriminan cualquier tipo de persona vinculada a alguna fuente oscura.

Reino ordenado y elegante de tipo victoriano.

Posee una poderosa caballería.

.....

### ***Tautamitania***

*Capital: Kiev.*

La nación abierta a todas las demás naciones.

Reciben viajeros de todas partes del mundo, y los consideran parte de su pueblo. Por esta razón posee una de las culturas más entremezcladas y ricas entre todas las naciones.

Las ciudades y pueblos son cercanos a la costa, pues continente adentro (hacia el este) la tundra y los animales hostiles hacen complicada la vida.

La población originaria es similar a los rusos.

.....

### ***Julus Polis***

*Capital: Astrip Polis.*

La nación más nueva de todas.

Fundada por el Paladín Matías GoldenCrown y el Trinum oscuro Ignacio Gómez.

Una nación que solo cuenta con 4 ciudades las cuales forman una barrera contra las hostilidades de la tundra.

Poseen poca cantidad de personas, y un ejército pequeño pero muy poderoso.

Sus "cazadores" (soldados especializados en caza y extinción de monstruos), poseen implantes que aumentan su poder, haciéndolos prácticamente superhumanos.

Tras años de esfuerzo, construyeron una poderosa armada y son los protectores contra la zona prohibida.

.....

### ***Ciudad Caelum***

La poderosa ciudad flotante donde residen las 20 familias de celestiales.

Solo pueden acceder a ella los comerciantes para recibir el pago por sus mercancías, y los jefes de estado.

Rara vez sus habitantes salen de ella, y si lo hacen no suelen ser muchos.

Posee aproximadamente 100 kilómetros de diámetro y está a la altura de las nubes.

.....

### ***Egylia***

*Capital: Nitema.*

Nación monárquica inspirada en la civilización egipcia.

Poseen una gran armada y un ejército muy bien preparado.

No poseen costumbres expansionistas, más no han perdido una guerra en los últimos 1000 años.

Gran parte de su territorio es desierto, por lo que los grandes poblados y ciudades se encuentran cerca del mar, alrededor del río Silan, o en las fronteras.

## ***Fusonia***

*Capital: Loxinia.*

La nación de los mercaderes. Inspirada en los sumerios.

Posee la flota mercantil más grande del mundo y sus puertos son los centros de intercambio comercial de todas las naciones.

A pesar de ser un pueblo dedicado puramente al comercio, poseen algo de producción interna y una armada decente.

Poseen de los mejores tiradores del mundo, dedicándose a emboscar y diezmar a sus enemigos en base a grupos de fusilamiento/arqueros.

.....

## ***Virtous***

*Capital: Hirteyn*

Nación inspirada en Inglaterra del siglo 15.

El país con la armada de guerra más poderosa de todo el mundo.

Su principal fuerte son sus grupos "asalta barcos", grupos de asedio que diesman la tripulación de los barcos. Generalmente asesinos.

Rechazan totalmente la magia y están desvinculados del gremio de magos. Los acusan de ser los causantes del mal en el mundo.

A los magos nacidos en sus territorios se los envía a Eglyia/Fusonia, o de negarse, se los ejecuta.

.....

## ***Pierrum***

*Capital: Orelo.*

Una gran nación liderada por una Diarquía de los hijos/as mayores de cada diarca y que mantenga el apellido real.

Basado en el imperio romano.

Grandes pensadores y aficionados de las ciencias, junto a Sadamia son los que más avances tecnológicos han conseguido.

En conflicto con el imperio de Iris.

.....

### ***Vulcania***

*Capital: Pyros.*

El pueblo del volcán Pyros.

Nación que posee gran potencia económica debido a la gran cantidad de minerales y metales que se haya en sus laderas montañosas.

El círculo de comercio está limitado a Esfheras, Zomoria y Pierrum (los países del Pacto de los 4 reinos) y la mitad de las ventas le corresponden a Fusonia, para ser revendida por los mercaderes.

Poseen gran cantidad de caballeros pesados. Se dicen que sus escudos son intraspasables.

.....

### ***Zomoria***

*Capital: Kelia.*

Una pequeña nación especializada en la producción de armas y armaduras gracias a sus herreros que son entrenados para hacer piezas de un grado excepcional.

Poseen gran cantidad de mercenarios contratados gracias a su alto nivel económico.

Dado la poca cantidad de tierra que poseen, compran la mayor parte de la comida que consumen.

Único país que no posee pobres.

.....

## ***Esfheras***

*Capital: Circulus.*

El país santo, controlado por la orden sagrada de la luz. Aquella que juró exterminar la oscuridad del mundo.

Líder del pacto de los 4 reinos. Sede de los aposentos de los exterminadores de las sombras, orden especializada en combatir a magos negros, señores de la noche, usuarios del caos y bastiones oscuros.

Todos los países le ofrecen recursos para los miembros de la orden con el fin de que envíen a sus tierras exterminadores de las sombras.

.....

## ***Imperio de Iris***

*Capital: Guowang Fangzi*

El imperio más expansionista y agresivo de todos.

Posee el ejército más numeroso del mundo. Su infantería y arqueros son su mayor orgullo.

Inspirados en el imperio chino dinástico y su cultura.

Las riquezas están distribuidas de forma desigual, habiendo un gran número de ricos, así como también de pobres.

Dado que tienen una clase media masiva, poseen una cantidad de mano de obra atroz, pudiendo construir las cosas casi que el triple de rápido que otras naciones.

.....

## ***Edenia***

*Capital: Comunileo.*

País marítimo o insular que se destaca por ser una zona neutra a cualquier conflicto.



Cualquiera puede ir allí con la condición de abandonar sus pertenencias.  
Todos viven desnudos allí.

Todo es de todos, fomentan la paz y no utilizan dinero de ningún tipo. Se aíslan del comercio.

Tierra virgen y paradisíaca, cultivada con herramientas antiguas.

---

### ***Reino de Astark, o Archipiélago Astarkico***

*Capital: Herátide.*

Inspirada en la Grecia antigua.

#### **Jepronía, Latiat, Kryum y Pranel:**

Eruditos por excelencia, y grandes cultivadores.

Son los que piensan nuevas medidas políticas para la participación ciudadana en las decisiones.

Más tolerantes a los errores, pero más severos ante los castigos por incumplir normas.

Excelentes tiradores.

#### **Sylifos, Sleptarum, Chikislomucus:**

Grandes guerreros y pescadores.

No aceptan los errores físicos, asesinando niños que nacen con malformaciones.

Fomentan el uso de la fuerza para aplastar a los débiles.

Poseen barcos muy débiles pero extremadamente rápidos.

Muy religiosos.

## ***Anticum Freonia***

*Capital: Nova Cetrum.*

La nación más antigua del mundo.

Sede de los vigilantes del firmamento, la orden de oráculos más antigua y poderosa del mundo.

Están totalmente desligados al gremio de asesinos, pues ven como un crimen al utilizar la vida de las personas como una forma de ganarse la vida.

Poseen una fuerte caballería.

.....

## ***Glarum***

*Capital: Kison.*

Auto proclamada nación de la luz. Según su tradición el país del señor de la luz y la única nación merecedora de ser la que esté por encima del resto.

Su egocentrismo es alto y esto genera una gran xenofobia hacia todos los países. Un país muy rico debido a las extremadamente grandes reservas de carbón y hierro de sus minas.

A pesar de su apatía y sensación de grandeza, forman parte de la Alianza de Saturnus.

.....

## ***Fertilium***

*Capital: Rona.*

El granero del mundo.

El país con el suelo más fértil y productivo. Pudiendo generar comida para sí mismo y 9 naciones, siendo neutral y pacífico con todas las naciones del mundo, viven de producir y exportar comida en cantidades colosales.

Existe una gran brecha económica entre terratenientes, políticos, jefes militares y el resto de la población. De igual forma, es el país con más oportunidades para las clases bajas de subir su estatus.

Posee un ejército muy bien preparado.

---

### ***Renaria***

*Capital: Bosvale.*

La lanza se Saturnus.

País con un gobierno militar estricto desde hace siglos.

Poseen la mejor infantería de todas, más su armada y tiradores son muy mediocres.

Se benefician del comercio para obtener recursos de todo tipo para su milicia.

Dado las masacres ante la mayoría de los grupos que intentaron alzarse contra el gobierno militar, las personas ya se resignaron a liberarse.

---

### ***Imperio Kiniam***

*Capital: Aratana Hajimari*

Originalmente parte del Imperio de Iris, pero tras la pérdida de los puertos imperiales en Eglyia, se independizaron como un imperio nuevo. Se basan en la cultura japonesa y coreana.

Con un gran poder naval y de caballería, las otras naciones del continente debieron rendirse y subordinarse al emperador. Pero tras su debilitamiento las otras naciones resurgieron y tomaron independencia de nuevo.

Actualmente incluso forman parte de la Alianza de Saturnus.

## ***Asociaciones políticas del mundo de Nova Terra***

### ***Federación de las naciones unidas del sur***

Compuesta por Siltrix, Jasdía, Reino de Gaudamia, Imperio de Perfrim y Drovepal.

Pacto comercial, político y económico entre las naciones nombradas. Prometen apoyo mutuo y defensa en caso de ataque.

### ***Unión Intraterra o Nueva Pangea***

Compuesta por Cuspidria, Sadamia, Alburia, Tautamitania, y Julus Polis.

Unión meramente económica que establece el comercio prioritario entre sus miembros. Existe un pacto verbal de protección mutua, pero nada por escrito.

### ***Asociación Marítima de Kosch***

Compuesta por Eglyia, Fusonia y Virtous.

Los países de la asociación prácticamente se consideran pueblos hermanos, pero respetan la autonomía de cada nación y su sistema representacional.

Declararle la guerra a uno, implica un conflicto con los tres.

### ***Pacto de los 4 reinos***

Compuesto por Esfheras, Zomoria, Vulcania y Pierrum.

Unión militar más no económica entre las potencias, liderada por Esfheras con el fin de mantener a raya al imperio de Iris, además de protegerse mutuamente dado que son naciones pequeñas.

### ***Alianza de Saturnus***

Compuesto por Fertilium, Renaria, Anticum Freonia, Glarum y el Imperio Kiniam.

Es del mismo tipo que federación de los reinos del sur, pero se creó con la condición de que el Imperio Kiniam jamás intentase volver a invadir las tierras de los demás firmantes.

Con esto se acordó pacto comercial, político y militar entre las 5 naciones.

---

## ***Asociaciones humanas más importantes dentro del mundo de Nova Terra***

### ***Gran orden de Magos***

La gran orden de magos de Hakteza, o simplemente la Orden, es un rejunte de los magos más poderosos del planeta, que con sus recursos materiales y poder místico, influyen y mueven los hilos del mundo.

Ellos son los que realmente rigen las naciones, y las pocas las cuales no reciben su influencia (Virtous, Eglyia y Fusonia), son víctimas de sus ataques camuflados.

La orden posee cuatro niveles de jerarquía. El más alto y el real maestro detrás de todo, es el jefe de la orden, conocido como Nyverin, pudiendo solo acceder a este puesto archimagos o archimaestres que hayan servido a la orden por más de 10 años y sean portadores de una reliquia.

Por debajo de este, está el gran consejo mágico de Fus. Compuesto por el/la mago/a más fuerte de cada nación. Ellos hacen realidad las órdenes del Nyverin, y son los jefes de todos los magos de menor rango de su respectiva nación.

Bajo ellos están las casas mágicas, las cuales son familias de magos que poseen recursos materiales muy elevados, y cuentan con un gran número de magos talentosos y asociados. La casa mágica lleva el apellido que carga con prestigio y fama.

En el último escalón se encuentran los magos rasos (es decir que no pertenecen a una casa o al consejo), los cuales siguen órdenes dadas a todos los magos en base al consejero de Fus respectivo, o aceptando trabajos que las casas ofrezcan.

Esta orden permanece escondida de todos los que no sean magos o asociados. Y aunque si posee una sede central en Siltrix, todos los consejeros de Fus, han creado falsos rumores sobre cedes en cada país, con el fin de despistar a los hostiles.

El gremio evitará a toda costa cualquier intento de reprimir la magia, limitar la influencia de magos de alta clase, cierre de oportunidades de estar en altas esferas a los magos, o cualquier cosa que les quite poder aristocrático.

### ***El monasterio de Castría***

El monasterio más famoso de todo el mundo, debido a que la doctrina de sus enseñanzas los lleva a prestarse como soldados de paz. Es decir los monjes se ofrecen voluntariamente a ser soldados que lucharan lo menos posible y estarán centrados en ayudar a los heridos y los civiles de todos los bandos.

Casi todos los monjes que han salido de esta orden han optado por el camino del monje elemental, dada su versatilidad que les permite ser excelentes defensores contra coletazos de la guerra hacia gente que no está inmiscuida en ella.

A su vez, el monasterio de Castria propiamente dicho, con sede en las afueras de Ermulis, es un sitio blanco, el cual no puede ser atacado, y todos los viajeros son bien recibidos.

Las únicas condiciones son que deben dejar todo armamento, el cual es guardado por los monjes hasta que el huésped se va, y ellos se lo devuelven.

### ***Orden de los caballeros de Griamel***

La reluciente y vistosa orden de paladines de Gaudamia. Caracterizada por solo poseer paladines que hayan decidido seguir el camino de la justicia. Es por ello que son tan temidos, debido a que cada caballero posee un arma con un poder único, y el propio caballero posee otro.

Están encaminados a proteger la gran lanza celestial Gaudamita con su vida y de asesinar a cualquiera que ose a querer llevársela.

Esta orden se fundó tras el robo de la lanza a manos del antiguo mago oscuro y un paladín de devoción de Alburia.

Los caballeros con el fin de servir de por vida a su causa, se les borra todos los recuerdos de su vida, se los instruye desde que son jóvenes (el promedio de edad de la toma de juramento es a los 15 años) y se les da un excelente equipamiento.

### ***Guardia aérea de Soroskova***

Los temidos jinetes voladores del antiguo imperio conquistador de Perfrim, aún son muy temidos en la actualidad debido a la dificultad que presenta el tratar de derribarlos, debido a sus antiguas y muy perfeccionadas técnicas de pelea.

Solo los mejores jinetes de basilisco, de faktos y de caballos pueden entrar a este prestigioso y elitista grupo de la milicia Perfrinita. Para el cual deben haber sido escogidos por los jefes después de una serie de rigurosas pruebas extenuantes.

Su número es reducido pero se encargan de ser tanto artilleros aéreos como vanguardistas. Pudiendo utilizar mortíferas lluvias de flechas desde sus grifos, así como también unas lanzas especiales fabricadas para agarrar a los soldados y romper barreras de escudos.

Todos llevan en su espalda el logo de un lar de alas rodeadas por un sol.

### ***Saqueadores del cuervo blanco***

Grupo pirata de la desdichada nación de Drovepal, bajo el mando de un antiguo capitán de navío de la flota del gobernador. Un roce con este, y el hecho de que este lo dejó a su suerte en una situación de vida o muerte, hicieron que se separara del estado y formara su propia flota mercantil pirata.

Viven alejados de la nación propiamente dicha en una isla. Esta es el mayor mercado negro del mundo, puesto que saquean todos los barcos que pueden, obteniendo recursos de todos los tipos.

Salvo por sus mercaderes, todos los miembros de los saqueadores blancos son muy mal agestados (en su mayoría) y hablarles puede terminar desencadenando en una pelea.

Todos los miembros de su tripulación llevan un pequeño cráneo de cuervo como accesorio en alguna parte del cuerpo.

### ***Culto a la gran bruja alada***

Es un culto que le rinde devoción a la gran bruja alada, conocida también como la dama Lucyus, el ángel terreno de la noche.

Ella desconoce la existencia de este culto, pero se beneficia indirectamente del poder que le aporta la devoción de varios miles de fieles a lo largo de toda Cuspídría.



Los cultistas visten siempre pesadas túnicas negras y llevan una máscara similar a un visor que tapa sus ojos y emerge como una corona hacia arriba.

Son los principales causantes de la desaparición de niños y jóvenes que utilizan como sacrificios en honor a su “diosa alada”.

El culto se originó cuando Lucyus protegió al pueblo de Seonia de un ataque de una horda de infernales. Desde allí los pocos sobrevivientes fundaron un culto muy antiguo y secreto a este ángel.

### ***Consejo culmine de Olimpia***

El consejo que rige la ciudad de la innovación y el futuro, está compuesto por todos las familias más ricas de la ciudad más rica del mundo.

Poseen tal poder y peso sobre el país, que sobrepasan y hasta muchas veces han anulado las órdenes del ministro de Sadamia, que cumple las funciones de presidente.

Son los encargados de distribuir los fondos para financiar proyectos investigativos, industriales o experimentales, no solo de Sadamia, sino de cualquier postulante con una idea lo suficientemente buena, innovadora o espectacular como para que estos individuos que solo interactúan entre ellos, los financien.

De ser extranjero, la financiación del proyecto implica que se Sadamia se quedará con la mitad de sus ganancias por los próximos 60 años, y deberá comercializar también en Olimpia.

Los concejales, no interaccionan con nadie más que no sea otros concejales o miembros de su familia. Para ello tienen a su Servant, el cual es una persona que es su asistente personal y representante ante el resto de los seres humanos.

### ***Los protectores de las bóvedas eclípsas***

Las bóvedas eclípticas son unas enormes bóvedas bajo el palacio de Luminia, el cual fue construido por el primer rey GoldenCrown con el fin de almacenar todos las armas, objetos y artefactos más fuertes y poderosos del mundo, con el fin de evitar una nueva guerra a escala global por la supremacía de un país, con la promesa de no usarlas ellos tampoco.

Con estas bóvedas, se creó la orden de los protectores, los cuales eran la familia hermana de los regente, pero que con el tiempo empezaron a tomar gente de fuera de su familia.

Los protectores son los custodios eternos de esas reliquias, sus estudiosos y usuarios finales. Aunque rara vez las reliquias salen de esas bóvedas, es bien sabido que las han utilizado para defender las mismas.

Actualmente las bóvedas eclípticas, se toman como un último pero gran recurso, en caso de que Alburia tenga problemas de distintas índoles.

### ***Gremio de los asesinos***

El más famoso y conocido gremio del mundo entero, con sede en casi todos los países, y sede principal en Tautamitania. Es una de las órdenes más ricas, y está asociado (no bajo el mandato) de la orden de Magos.

Ellos también poseen la visión de que son los que deben encaminar el mundo y evitar desviaciones. Justamente por eso, cuando ven algo que creen que debe ser corregido, se reúnen con la orden de magos. Si los magos no están de acuerdo, no colaboran. Lo mismo pasa en situaciones al revés con la orden.

Dado el enorme poder que tienen como gremio, la orden de magos, son a los únicos que respetan y temen, pues están en igualdad de condiciones, e iniciar una guerra podría terminar con la extinción de ambos bandos.

Sus asesinos, se dividen en rangos, los cuales le dan más o menos poder y deben cumplir más o menos tareas.

A su vez tiene función con los civiles, donde de forma incógnita pueden solicitar un asesinato, linchamiento, protección o custodio. Esto se paga de muy buena forma, razón por la que tienen un muy buen capital.

A veces los gobiernos pueden solicitar regimientos de asesinos para reforzar a sus tropas.

### ***Los cazadores de Julus Polis***

Los cazadores de Julus Polis surgieron como un acto desesperado de protegerse de los Veepers de las tundras que limitan con Tautamitania. Los veepers son humanos irradiados por las bombas atómicas que borraron la mayor parte del mundo y quedaron como humanoides que atacan todo lo que ven y emiten el sonido que les da el nombre, el “veep”.

Pudieron contenerlos gracias a que desarrollaron los Int-Cuore, una especie de cristal energético que se implanta de por vida en el cazador, en la zona por debajo de su nuca directo a la médula espinal. Esto le permite romper límites humanos y llevar su capacidad mucho más allá, similar a las de un Ghoul de Sadamia.

Como agregado se les proveen de armas convertibles. Este es armamento combinado, es decir, dos armas en un solo recipiente, que por mecánica, pueden transformarse y cambiar de acuerdo a lo que el usuario quiera.

Los cazadores de rango más alto se los llama Taigun Kira, los cuales equivalen a 150 o más Veepers ellos solos, y han desarrollado una capacidad tan elevada que han desarrollado una técnica de combate propia.

### ***Los custodios del gran reloj de arena***

Son los guardianes del templo magno de Sphynx, lugar donde descansa el Sarus Tire, el gran reloj de arena que posee la capacidad de mover el tiempo del mundo si se logra comprender su funcionamiento.

Los miembros de este grupo, son todos cronomantes, que han dedicado su vida a proteger el tesoro que puede cambiar el rumbo de la historia de la humanidad.

El Sarus Tire es un colosal reloj de arena ancestral de unos 4 metros de largo, que esta erigido en el centro de un colosal templo subterráneo en honor a la diosa Sphynx. Este posee una serie de 5 círculos que representan los años, meses, días, horas y minutos.

Si se gira los círculos hacia adelante o atrás, el tiempo del mundo se mueve en consecuencia hacia la dirección girada. Esto consume la arena, que se consigue cuando un cronomante coloca una persona dentro del reloj y acelera su tiempo hasta que se vuelve arena, por lo cual, con una correcta cantidad de personas, hasta podría resetearse el universo.

Si la persona quiere conservar sus recuerdos, debe poner un puñado de arena en su boca, cuando el tiempo se mueva.

El reloj de arena funcionará solo si lo acciona una persona que sepa el Cronohechizo.

### ***Grupo de asalto de barcos de Virtous***

Son grupos de asedio élite de la nación con la armada más fuerte. Especializados en el abordaje, reducción y toma de control de los barcos, estos soldados utilizan poca o nula armadura, estando centrados en el desarme y aturdimiento de sus rivales.

Surgieron como una estrategia de la época pirata de esta nación. Técnicas que fueron militarizadas e incorporadas a este grupo, generalmente compuestos por personas de clase asesino, monjes o ladrones, debido a su gran agilidad.

Su punto más destacable es la utilización de los arpones bidentados, los cuales utilizan para escalar y luchar en el mismo barco.

Su símbolo es una serpiente que está rodeando un arpón con olas debajo.

### ***Círculo de adoradores del rey fantasma***

Son un culto que rinde adoración a un Demon lord conocido como *El rey Fantasma*, el cual poseen sellado con poderosos rituales mágicos. Y el cual recibe 15 sacrificios al día, por lo cual mantiene un enorme poder y no se deteriora.

La gente de Pierrum les tiene un gran miedo debido a la hostilidad de sus miembros, y debido a que han tomado el pueblo de Ferros. Donde se localiza el 95% de sus adoradores.

Los 5 miembros de élite han formado un pacto aquelarre con este ser y evitan que el gobierno de Pierrum pueda recuperar el pueblo o siquiera acercarse.

También son los poseedores del cáliz oscuro. Un objeto legendario extremadamente temido debido a sus grandes capacidades destructivas.

### ***Clan Frenitz***

El clan Ferntiz es un clan mercenario de élite de Vulcania. Aunque ninguno de sus miembros sea originario de ese país, el gran castillo de los Frenitz se localiza al pie del volcán Pyros.

Toda la familia Frenitz son descendientes de un antiguo semidiós de la diosa de la guerra. Los cuales han heredado una estadística en 27 como prueba de su linaje de sangre.

El jefe del clan y el primer varón es Asmus Frenitz, un arconte de Zaif nacido en Eglyia, el cual puede invocar la lanza titánica de Zaif y siendo un arconte de nivel máximo. Su estadística en 27 es la destreza.

La subjefa del clan es Florence Frenitz una maga arcana de Virtous, utiliza un libro/grimorio (siendo maga de manos) y poseyendo Inteligencia en 27.

Otros miembros son Myro Frenitz, hermano de Asmus, el cual es un tirador de clase mercenario que posee la Fleshripper, un revolver legendario creado por él. Su estadística en 27 es la destreza.

Frank Frenitz, es un paladín justiciero que utiliza la lanza Frenitz, la cual aumenta su daño en +5 por cada enemigo que haya en el campo, y su poder se llama escudo real, que disminuye el ataque en 10 si golpean con un ataque cuerpo a cuerpo. Su estadística en 27 es constitución.

Gine Frenitz es una asesina de tipo diezmador que utiliza las cuchillas Ucceli, las cuales pueden ser lanzadas y vuelven como un boomerang. Su estadística en 27 es la agilidad.

Mikaelia Frenitz, es una bárbaro de clase Darnei especializada en el uso de hachas de una mano con cadenas, las cuales puede prenderse fuego y si golpean usando la cadena generan una explosión. Su característica en 27 es fuerza.

El último y más joven de todos los miembros es Balis Frenitz, el cual es un guerrero de clase maestro de armas, especializado en sables, con una percepción de 27. Este niño de apenas 12 años, posee la Cuchilla Creciente la cual es una katana larga que puede emitir ondas de energía que se propagan más allá de la hoja y creo su propia técnica la cual se llama Viento Mortífero, el cual levanta su espada absorbiendo aire y presurizándolo para luego golpear siendo un OHKO.

Todos los miembros de la familia poseen la marca de los Frenitz la cual permite saber exactamente donde están los otros miembros de la familia y en casos extremos absorber la sangre de sus enemigos y aumentar exponencialmente sus capacidades.

Cada uno de estos miembros del clan, pueden ser contratados por un precio altísimo, pero equivalen a un batallón ellos solos, y todos juntos equivalen a un ejército de 35000 personas.

### ***Los descendientes de Clevius***

Es la mayor orden de forjadores del mundo. Muchos de los más ancianos conocieron al penúltimo portador de la runa de Clevius y han aprendido poderosas técnicas de forja, que sumada a los metales de excelente calidad, hacen que forjen armas de primer nivel.

Estos se encuentran en una cueva magmática en la ciudad de Kelia, en Zomoria. Estos aprovechan el magma que corre por esta cueva con fines de calentar sus forjas, derretir metales más fácilmente y crear aleaciones.

El último portador de la runa de Clevius, actualmente trabaja allí pero sin revelar su poder.

Se dice que por un precio elevado, se pueden conseguir increíbles armas personalizadas, que se adaptan al comprador.

### ***Orden sagrada de la luz***

También conocidos como los exterminadores de sombras, son una orden especializada en cazar a los entes sobrenaturales de tipo espectro, no muerto, demoníaco, infernal y límbico. Y también a magos negros, señores de la noche, usuarios del caos y bastiones oscuros.

Esta orden tiene sede en Esfheras y envía miembros de la orden a todos los países que paguen la debida cuota. Pero no aceptan construir sedes en ningún país del mundo. Originalmente la orden se fundó en Alburia, pero se trasladó a Esfheras para que no se mezclase con la de los protectores de las bóvedas eclípticas.

Sus miembros son de diversas clases, salvo por las cuatro mencionadas que se cazan. Magos si hay, pero no se aceptan de clase espiritual o negra.

Las armas que se utilizan, tienen un encantamiento especial de los magos forjadores de la orden llamado “Benevolencia anima matter”, el cual potencia sus armas contra seres malvados.

La orden es controlado por dos personas, un hombre y una mujer siempre, los cuales deben poseer al menos 15 años sirviendo como cazadores de sombras.

### ***Arabitinos***

La organización mafiosa del imperio Iris, similar la yakuza de Japón, este son varias grandes familias de armas que han funcionado como un gran clan de contrabando de drogas, flores mágicas, especies exóticas y armas épicas.

Hubo un tiempo que tuvo conflictos con el gobierno, desatando la Gran Crisis de Qiang, el cual fue una cuasi guerra civil entre el gobierno militar del imperio de Iris y los Aribitinos.

Su símbolo es un Faisán dorado envuelto en un halo de sol.

La única forma de entrar es entregando la parte de tu cuerpo que elijas, como forma de mostrar que tu cuerpo no es un impedimento para cumplir sus directivas.

No conseguir el objetivo que se te exige deriva en ser brutalmente castigado. Aunque se genera un sentimiento de familia que los lleva mucho a protegerse entre ellos.

### ***Los vigilantes del firmamento***

Orden de oráculos de Anticum Freonia, los cuales aceptan a psíquicos de gran talento con el fin de hacer el ascenso a Oráculo, mediante técnicas propias que disminuyen la mortalidad.

Su misión es la de ser los grandes recolectores de información del mundo, y siendo la organización más antigua también, siendo fundada por el rey Menes en el año 3150 a.C, o hace 6180 años atrás.

Fueron los oráculos de esta orden los que ordenaron la quema de la antigua biblioteca de Alejandría, previo llevarse todo lo que había en ella.

Bajo tierra, y con un extensión de más de 50 hectáreas, custodian la biblioteca de Menes. En la cual se ha registrado absolutamente todo hecho, por más insignificante que sea, de la historia humana, libros de investigación, obras de arte, astronómicos y más.



Los vigilantes ofrecen a cada nuevo regente del mundo un oráculo con el fin de mantener un registro de todo lo que pasó en la historia de la humanidad.

El acceso a la gran biblioteca es extremadamente restringido y es complejo que permitan que cualquiera entre.

### ***Los hijos de Bosvale***

Es la rama insurgente de Renaria, con el objetivo de poner fin al gobierno militar que controla el país hace más de 200 años.

Son propulsados por inversiones de Sadamia, el cual busca desestabilizar el gobierno con el fin de invadir Renaria y expandir sus territorios, aumentando sus recursos y mano de obra.

Los hijos de Bosvale han podido mantenerse 200 años en la lucha debido a la tierra naturalmente mágica, que les ha permitido a este grupo rebelde crear muchísimas conjuraciones que en condiciones normales no hubiesen sido tan prolíferas.

Su objetivo luego de derrocar al gobierno militar, es conseguir una votación e instaurar un sistema democrático en el país.

Esta organización también cuenta con el apoyo de las demás naciones de la alianza de Saturnus.

### ***Templo de los curadores de Syntaret***

Los curadores de Syntaret, o más conocidos como el templo de la sanación, es un lugar blanco, fuera de roces políticos, bélicos o civiles. Aquí habitan los vulturanos, que son médicos, magos, aurales, clérigos, bardos y varias clases que han dedicado su vida a la sanación de dolores. Se encuentra en Fertiliium.

En este lugar pueden curarse desde golpes, hasta pérdidas leves a severas de partes del cuerpo, enfermedades raras, maldiciones, recuperarse de diversos tipos de dolencias (tanto físicas como mentales) y traumas.

El templo posee plantaciones diversas. Que van desde hierbas medicinales comunes hasta flores mágicas. Se detalla a continuación la lista de todas las flores mágicas, su país nativo y efecto.

- Calébile carmesí: Una bella flor roja con puntas blancas que se encuentra en Siltrix, siendo la flor de su escudo nacional. Al utilizarse en pociones permite que los usuarios de dicho brebaje sean inmunes al daño elemental.

- Sulua nocturna: La flor real de Alburia, la cual se ve como una pequeña flor que solo abre su capullo durante la noche y brilla con gran fuerza en un tono azulado. Posee la capacidad de anular la magia, por lo que se usa en amuletos y pociones.

- Flor espiritual: Es la versión natural de la flor etérea de los aurales. Es una flor blanquecina translúcida que florece y dura 80 años. Pueden almacenar el alma de los seres vivos que mueran cerca y los guardan en una gran paz. También puede guardar recuerdos y mostrarlos en una ilusión. Son nativas de Jasdía.

- Orquídea Solar: Peculiar flor de color rojo, cuyo polen se prende fuego rápidamente si se agita bruscamente. Suele usarse para crear pociones incendiarias o bombas caseras. Nativa de Gaudamia.

- Jazmín de escarcha: Jazmín blanco con puntos rojos. Es un poderoso narcótico que causa fuertes alucinaciones a quien los consuma, pero aumenta su fuerza. Es nativo de Cuspidria y es muy usado por los Darnei.

- Cerezo del despertar: Es un cerezo de color violáceo que absorbe la energía residual del ambiente. Cuando absorbe suficiente energía se transforma en la cereza Finia, una fruta utilizada en las ascensiones de distintas clases, principalmente el ritual Archimaestre y al desatar el poder de los psíquicos. Si se usa la flor, se puede potenciar el poder base del usuario. Nativa del imperio Perfrim.

- Lirio deletéreo: Lirio de color amarillo y violeta nativo de Sadamia. Originalmente era un lirio común que comenzó a crecer en las sustancias tóxicas de las fábricas sadamitas. Algunas consiguieron absorber los nutrientes, volviéndose una flor extremadamente tóxica, utilizándose en

la fabricación de venenos muy fuertes o pociones. Curiosamente es la base de todos los antídotos del mundo.

-Tulipán onírico: Flor que nació por la energía mágica traída a Julus Police por sus fundadores. El tulipán onírico es una flor de color naranja, cuyo polen es un potente somnífero.

- Nenúfar Eclíptico: Lleva este nombre debido a que en la leyenda, esta flor nació en el eclipse que ocurrió durante la pelea de Amaris y Plaros. Si se utiliza como flor pura o pasada por un mortero, puede eliminar estados febriles y es antiparasitaria (física y espiritual). Si se usa en infusiones puede sacar estados de confusión y necrosis. Crece en la frontera de Eglyia y Virtous.

- Loto del antiguo reino: Loto que nace en las naciones de Esfheras, Zomoria, Vulcania, Pierrum y el imperio de Iris. Su poder regenerativo es excepcional. Aunque el pacto de los 4 reinos y el imperio de Iris son enemigos, acordaron prohibir el comercio de esta flor.

- Amapola chispeante: Amapola de color amarillo azulado, el cual posee la capacidad de almacenar electricidad en sus estambres. Se utiliza para enfermedades musculares, paros cardíacos e infartos y para dar pequeñas descargas. Por lo general se lleva una aguja bañada en una poción de esta flor, se la frota para cargar electricidad estática y luego se pincha. Nativa del archipiélago de Astark.

- Magnolia Lunar: Flor de magnolia de un color blanquecino azulado que también florece de noche. Flor que absorbe magia y que puede curar la mayoría de las enfermedades. Nativa de Fertilium. Cura si o si el mal de los ojos blancos.

- Clavel de cristal: Es una flor que posee un color opalescente por eso se la denomina de cristal. Nativa del imperio Kiniam, posee la capacidad de bloquear las mentes de las personas, evitando que estas puedan ser leídas o controladas por magos o psíquicos, o que estos últimos utilicen su poder.

- Rosa negra: Extraña flor que vive en las laderas montañosas, emergiendo sobre la superficie solo la flor y su tallo. Posee una toxina neuronecrotica,

que genera parálisis muscular y posterior muerte en un lapso de tiempo breve. Crece en Renaria.

- Azucena estrellada: Propia de Glarum, es una flor que todas las casas y familias poseen. Posee la capacidad de ser repelente de espíritus y demonios, dado que acumula energía espiritual buena. Si se lo procesa, puede utilizarse para expulsar seres hostiles de este plano.

- Flor escarcha polar: Flor nativa de Cuspidria que cura el ascua mental. Flor azul similar a una azucena.

- Brote antiguo: Pequeño tubérculo de Jasdía que es el antibacteriano natural más potente. Sirve para hacer la cura del Sangis morbus nigrum. Da flores similares a un lirio.

- Vórtice de medianoche: Flor de color violeta oscuro con puntos blancos que crece en la zona prohibida extendida (ex Waterspoon). Crece cerca de ruinas o donde haya agua. Es similar a un jazmín. Cura el mal de la luz.

- Clavel pétreo: Es una flor de color marrón pardo con detalles jaspeados. Se encuentra en Tautamitania. Cura la fiebre de la mugre.

### ***La ciudad Giju***

Se trata de una ciudad escondida de Sadamia, entre las montañas en el límite noroeste con Cuspidria. Esta se encuentra en una enorme cueva minera que poseía la profundidad y el tamaño como para construir edificaciones dentro.

Fue construida por un antiguo giju, el cual estuvo aliado con un antiguo rey alburio que abogaría por sus derechos. Tras la muerte del rey, el gobierno de Sadamia cometió un exterminio de todos los giju que se encontraban en el subsuelo, alcantarillas o dentro de Olimpia.

Tras esto, los gijos restantes se protegieron en esta ciudad subterránea, donde subsisten en base a la caza de animales, la recolección de cuerpos muertos y las donaciones de humanos de confianza.

Poseen grupos de élite de rastreo y caza, y son contratados ocasionalmente por sadamitas de altos recursos.

La ciudad Giju también es refugio de excluidos por el gobierno, y últimamente han demostrado intenciones de hostilidad hacia los funcionarios que toman las decisiones.