

# PROSODIA

## TOWER HANDBOOK

¿Qué es lo que deseas?

¿Dinero y riquezas? ¿Orgullo y honor?

¿Autoridad y poder? ¿Venganza?

¿O quizá ...algo que trascienda todas esas cosas?

Cualquier cosa que desees... está aquí.

**¡BIENVENIDO A LA TORRE DE DIOS!**

### ÍNDICE

I.	<u>¿Cómo empezar?</u>	02	C.	Ejemplo C
II.	<u>Ascendencia</u>	03	D.	Ejemplo D
III.	<u>Rangos</u>	07	E.	Ejemplo E
IV.	<u>Shinsoo</u>	08	F.	Ejemplo F
V.	<u>Rasgos Bélicos</u>	10	IX.	Ejemplo
VI.	<u>Rasgos Intrínsecos</u>	11	X.	Ejemplo
VII.	<u>Destrezas</u>	12	XI.	Ejemplo
VIII.	<u>Posiciones</u>	13	XII.	Ejemplo
	A. Ejemplo A		XIII.	Ejemplo
	B. Ejemplo B			

## I. ¿CÓMO EMPEZAR?

Siéntete bienvenido en la Torre de Dios, aspirante.

Mi nombre es Headon, y soy el guardián y cuidador de esta torre. Estos últimos años han sido tiempos difíciles, por lo que hemos diseñado un manual para la torre que ayude a combatientes como tú a forjar su propio camino.

Te ves un poco desconcertado, y es normal al principio. Pronto te acostumbrarás, y viajarás a través de los pisos como un verdadero ranker. Por mientras, empieza contándome de ti.

¿Cómo eres físicamente? Descríbete, desarrolla con lucidez cada pequeño detalle de ti, haz que el sonido de tus palabras me permita verte con claridad, aún a ojos cerrados. ¿Quién eres, qué eres, de dónde vienes, hacia dónde vas? Todos los que aquí se encuentran tienen un objetivo en mente, y están dispuestos a sacrificar su vida por traer el cambio a la torre —o protegerla del cambio—. Nárrame tu historia, tus anhelos, tu forma de pensar y sentir el mundo que te rodea... nuestro pasado nos define, el dolor que te han causado y has infligido nos cambia; cada regular es diferente, eso es lo que hace a esta torre interesante.

Luego de haber terminado con la elección de estos detalles, debes enfocarte en tu estilo de batalla. Selecciona con cuidado, regular, porque, aunque eventualmente puedas aprender todas las posiciones, no es posible cambiar el sendero elegido una vez lo recorres.

## II. ASCENDENCIA

### REGULAR

Todos aquellos elegidos por mi mano, pasan a convertirse en Regulares. Todo ser caracterizado por la voluntad y el potencial suficiente para superar las pruebas de cada piso son aprobados por el Imperio Zahard para alcanzar la cima, y por mí, el guardián de esta torre. Quienes deciden escalarla dejan todo atrás por sus aspiraciones, inclusive, todos sus seres amados.



### VENTAJAS

**¡Diseña tu estilo basado en sendas predeterminadas!**

Los regulares son los únicos que tienen la ventaja de elegir a qué senda pertenecer. Existe una decente variedad de sendas para cada estilo independiente, no obstante, aún hay más.

**¡Desarrolla tu Propia Senda!**

Si los estándares de los estilos predeterminados no son de tu interés, existe la posibilidad de que diseñes la conceptualización de tu personaje desde cero. Diseña y publica tu propia senda teniendo como base el resto, eso te permitirá establecer un estilo nunca antes visto en la torre.

Cosas a tener en cuenta: cada senda necesita requerimientos, dos ventajas —una habilidad pasiva y una activa basadas en la naturaleza de tu senda—, así mismo como dos obligaciones, una posición y una destreza.

### EQUIPAMIENTO INICIAL

- ₩ 1,000 créditos
- Bolsillo [Rango E]



## NOBLE

Los nobles hacen parte de la clase dominante de la torre, aquellos pertenecientes a las 10 grandes familias descendientes de los 10 grandes guerreros que se hicieron paso entre las paredes de este lugar. Los miembros de estas familias hacen uso del poder concedido por sus antepasados para obtener ventaja sobre el resto, por lo que tienden a ser realmente poderosos.

Familia	Beneficio
Ari	Jurado por la Aguja
Arie	Lealtad a tu Espada
Eurasia	Torrente Utópico
Ha	Forjado por la Guerra
Hendo Lok	Linaje Sangriento
Khun	Vorágine del Caos
Lo Po Bia	Domadores de Cielos
Po Bidau	Registro Tempestuoso
Tu Perie	Viaje del Paladín
Yeon	Brasas del Abismo

## EQUIPAMIENTO INICIAL

- 500 créditos
- Bolsillo [Rango E]

## IRREGULAR

Los irregulares, quiénes, hasta la fecha, solo han infundido terror dentro de esta torre. Es todo aquel que ha sido capaz de entrar sin necesidad de ser escogido, y solo este simple detalle los hace tan peligrosos. Pues, la torre no abre sus puertas a cualquiera, a veces la mera presencia de un irregular puede significar caos o revolución.



## VENTAJAS

Aquellos que abren las puertas de la torre, son capaces de romper muchas de las reglas a las que están sometidas sus habitantes, por tanto, comienzan con: **[Senda] La Vía Revolucionaria.**

## EQUIPAMIENTO INICIAL

- ₡ 500 créditos
- Bolsillo [Rango E]



## ANTIGUO

Antes de los 10 grandes guerreros, los nativos ya existían y residían en la torre. Estos poderosos seres tenían la habilidad de dominar los elementos de esta, y manipularlos a su voluntad. Los nativos aún existentes son los descendientes directos de estas criaturas, y cada uno ha adoptado para sí el control sobre un elemento.

## VENTAJAS

Los descendientes de los nativos de la torre son capaces de moldear los elementos, y usarlos para atacar o defenderse, por tanto, estos comienzan con: **[Senda] El Camino de los Elementos.**

## EQUIPAMIENTO INICIAL

- ₡ 500 créditos
- Bolsillo [Rango E]

### III. RANGOS

La Torre tiene 135 pisos, y está dividida en 7 zonas, donde aumenta la cantidad de shinsoo en el aire a medida que se escala por los pisos. Por tanto, existe un requerimiento de Temple o Aguante si se quiere seguir subiendo a lo largo de la torre, que está dado por la siguiente tabla:

Zona	Pisos	Req. Temple o Aguante	Max. Puntos por Rasgo
Rango F	1-20	5-5	20
Rango E	21-30	10-10	40
Rango D	31-50	20-25	60
Rango C	51-70	30-40	80
Rango B	71-80	40-50	100
Rango A	81-100	50-60	120
Ranker	100+	60-80	150



## IV. EL SHINSOO Y SUS CUALIDADES

「 El Shinsoo es el mundo mismo. 」 REN.

El Shinsoo es una sustancia producida por la Torre, que es a su vez, toda la materia y energía de los seres vivos que la habitan. Es complejo manejar el flujo del Shinsoo, pero aquellos que lo predicen y manipulan logran obtener una mejora significativa en batalla.

### CONTRATO DE SHINSOO

Los contratos de Shinsoo son un tipo de contrato especial pactado con el guardián de cada uno de los 135 pisos de la Torre. Una vez llegado a cada piso debe especificarse en, al menos un turno, el cómo se solicita el contrato de Shinsoo con el guardián actual del piso.



### CONTRATOS

Las proezas en la Torre son bien recompensadas. Los regulares arriesgan sus vidas al intentar escalar los pisos, y los Guardianes lo saben. Ya sea en narraciones, o eventos especiales llevados a cabo en el campo de batalla, los regidores del piso otorgan sus bendiciones a los implicados por su esfuerzo y actividad. Aunque, ten cuidado, los contratos también pueden tener trucos; parte del viaje es saber qué tanto exigir.



## CUALIDADES

Además de la manipulación convencional, los usuarios más habilidosos logran modificar las propiedades singulares del Shinsoo, haciendo que se comporte como calor, luz, y otros innumerables fenómenos del mundo. No siendo poco, las **Cualidades** no representan únicamente el comportamiento natural de esta energía, sino también la forma que toma, su tensión interna, e inclusive la cantidad de espacio que ocupa.

### ¡Diseña Tus Cualidades!

¡Dale un toque especial a tu personaje! Desborda tu creatividad diseñando estilos de batalla basados en las cualidades del Shinsoo, seas un guerrero fornido o un tirador empedernido, las Cualidades pueden regalarle ese toque único a tu personaje. Cada regular posee dos Cualidades del Shinsoo, desbloqueables a rango C, y la segunda una vez seas un prestigioso Ranker que haya dominado la Torre.

### ¡Evoluciona Tu Calidad!

aaaa

## V. RASGOS BÉLICOS



### Fuerza [FUE]

Es tu potencia física, determina tu capacidad para halar o empujar. También se emplea para golpear, romper o cargar cosas. Es utilizado para el manejo de armas pesadas.



### Ímpetu [IMP]

Representa la potencia de tu shinsoo, es utilizada para determinar su densidad y capacidad explosiva, así mismo como la eficacia de tus ataques.



### Agilidad [AGI]

Determina la agilidad general del personaje, incluyendo la velocidad, reflejos y puntería. Es utilizado para el manejo de armas ligeras y armas arrojadas.



### Resolución [RES]

Determina tu pericia manejando el shinsoo. Representa la pureza y estabilidad de tus compartimientos, así como lo certero de tu flujo de shinsoo.



### Aguante [AGU]

Simboliza tu salud física, es la dureza y vigor del personaje. Es el medidor de cuánto castigo eres capaz de soportar antes de sufrir un trauma físico grave.



### Temple [TEM]

Simboliza tu salud mágica, o en este caso, tu habilidad para resistir el shinsoo y tu capacidad para sobrevivir estando en shinsoo de alta densidad.

## VI. RASGOS INTRÍNSECOS



### Análisis [ANA]

Es una medida para tu apariencia física. Tiene un gran peso definiendo la primera impresión que tienen de ti. Gracias a tu aspecto, puedes evitar batallas solo por saber proyectar tu semblante amenazador.



### Conocimiento [CON]

Es tu capacidad para retener hechos y conocimientos científicos y de cultura general, así como tu razonamiento, resolver problemas tanto lógicos como matemáticos y evaluar situaciones en el campo de batalla.



### Carisma [CAR]

Es tu capacidad de grabar la impresión que tu aspecto brindó en un inicio. No siendo poco, también simboliza la proyección de tu personalidad, para bien o para mal.



### Instinto [INS]

Es el arte que tienes para poder observar, de forma consciente o inconsciente, el ambiente que te rodea. Influye en tu capacidad de concentración y tu reacción.



### Intimidación [INT]

Simboliza tu capacidad para manipular, embaucar o confundir a otras personas. Influye en tu habilidad para persuadir, seducir y atraer al resto.



### Voluntad [VOL]

Tu voluntad mide tu habilidad para sobreponerte a los daños y al dolor. Una voluntad incansable no cede ante la tortura, ni se ve debilitado por los daños físicos.

## VII. DESTREZAS

Las destrezas son capacidades únicas clasificadas en base a las posiciones que tu personaje maneje. Como es natural, estas capacidades pueden mejorar a medida que se adquiere experiencia con ellas, es decir, a más útiles, más poder o control obtendrás con ellas y más ramificaciones de la misma destreza podrás obtener.

Existen varios tipos de destrezas, las principales y las secundarias. Todas las destrezas principales tienen un máximo de 5 niveles, mientras que las secundarias crecen infinitamente y solo se mejoran con Skill Points. Cabe destacar que el primer nivel siempre cuesta un mínimo de un Skill Point, acto seguido, los usos de las destrezas irán mejorando la misma.

Nivel de la Destreza	Cantidad de Publicaciones
2	2
3	5
4	10
5	20

## VIII. POSICIONES



### PESCADOR

Son los amantes del calor de la batalla. Apasionados, determinados y sobretodo fuertes, los pescadores siempre están en primera línea al momento de combatir. Generalmente son maestros en el uso de armas o las artes marciales, por lo tanto, recurren a su poder físico para salir victoriosos de las batallas.

Dificultad: Baja.

### DESTREZAS

#### Manipulación Física

Entiéndase Manipulación Física por la capacidad de controlar casi a la perfección estructuras que sigan las leyes físicas. Es decir, esta te permite ser capaz de utilizar eficientemente tu cuerpo, carretes y armas de todo tipo. Cada nivel en esta destreza reduce en 1% el cansancio que te generan los ataques normales. Siendo así, al quinto nivel los ataques normales no influyen en tu cansancio.

#### [Secundario]: Asalto

Esta destreza se centra específicamente en tu capacidad para asaltar a tu oponente con ataques normales. Cada punto en esta destreza aumenta en uno la cantidad de ataques normales simultáneos que puedes hacer en un mismo turno.

### [Secundario]: Dispersión

La dispersión determina cuántos carretes pueden ser controlados al mismo tiempo utilizando un inventario de armas, teniendo en cuenta que cada carrete únicamente puede manejar un arma a la vez. Cada nivel en esta destreza te permite aumentar en uno cuántos carretes puedes utilizar al mismo tiempo.

### Desarmar

**Requisito: Artes Físicas a Nivel 2.**

Empuñando tu arma o usando tu cuerpo, esta habilidad te permite desarmar a tu oponente de su catalizador o arma, sea cual sea. Cabe destacar que, luego de ser desarmado, recuperar tu arma cuenta como un movimiento de soporte. Esto se puede hacer una vez cada ocho turnos, pero cada nivel reduce la cantidad de turnos de reposo, siendo el mínimo una vez cada tres turnos.

### Finta

**Requisito: Artes Físicas a Nivel 3.**

### Estrategia Ofensiva

**Requisito: Artes Físicas a Nivel 5.**

Los Pescadores conocen en carne propia lo que dicen por ahí: en ocasiones, la mejor defensa es el mejor ataque. De forma inicial, la estrategia ofensiva te permite cambiar uno de tus movimientos de defensa o soporte por otro ataque, siendo capaces de atacar dos veces en el mismo turno, cada nueve turnos. Cada nivel disminuye la cantidad de turnos en uno; al quinto nivel, pueden realizar dos ataques en el mismo turno cada cinco turnos.

### Infusión

Requisito: Estrategia Ofensiva a Nivel 3.





## EXPLORADOR

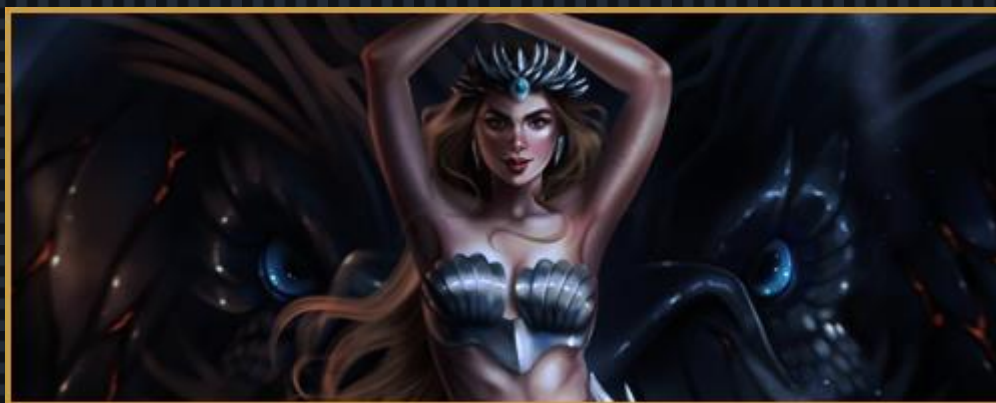
Rápidos y astutos, los exploradores apoyan a los pescadores como combatientes más ágiles y versátiles. Los exploradores son el as bajo la manga para escapar de las trampas o emboscadas, además de ser los encargados de asegurar el terreno para sus compañeros en el combate. Utilizando observadores, los exploradores pueden obtener información de una forma más eficiente y enviarla a un faro para su análisis e incorporación de dicho componente a la estrategia de batalla.

Dificultad: Media.

## DESTREZAS

### Manipulación de Observadores

La



## ÁNIMA

Individuos con un control excepcional sobre el Shinsoo, utilizan sus habilidades para subyugar y someter contra su voluntad a los Shinheuh, que es como se les conoce a las diferentes criaturas dentro de la torre. Si es lo suficientemente fuerte, un Ánima inclusive es capaz de crear sus propias criaturas que traigan a él la gloria de la victoria en el combate.

Dificultad: Baja.

## DESTREZAS



## DEFENSOR

Los defensores son individuos fuertes y resistentes. Su única función en el combate es la de proteger a las posiciones que no son directamente participantes del calor de la batalla, como el portador de luz, los portadores de lanzas o el manipulador de ondas.

Dificultad: Media.

## DESTREZAS



## MANIPULADOR DE ONDAS

Los manipuladores de ondas son individuos que destacan en su control y compatibilidad con el Shinsoo. No tienen una función definida entre sus compañeros, son comodines cuya presencia en el campo de combate dicta el curso del mismo. Un manipulador de ondas excepcional puede tener un efecto colosal en la batalla.

**Dificultad:** Alta.

## DESTREZAS

### Manipulación del Shinsoo

La manipulación del shinsoo es un arte complejo que permite predecir y aprovecharse de su flujo. Por su complejidad, cada acción que incluya shinsoo tendrá un 5% extra de cansancio. Cada nivel disminuye en 1% esta desventaja.

#### [Secundario]: Baangs

Los Baangs son la unidad básica en la que el Shinsoo es medido. Cada ataque singular requiere de mínimo un Baang, por tanto, cada punto en los Baangs aumenta tus ataques simultáneos en uno.

#### [Secundario]: Myun

Los Myun miden el área de superficie de los Baangs y su alcance. Cada punto en Myun aumenta en  $5m^2$  el área de superficie máxima de tus técnicas de shinsoo, además de aumentar en 30m su alcance.

### [Secundario]: Soo

La unidad Soo se refiere a la concentración de masa dentro de un Baang, determina su capacidad para apoyar o destruir. Cada punto en Soo aumenta en 3% el daño máximo posible por cada Baang utilizado.

### Extracción

**Requisito: Manipulación del Shinsoo a Nivel 2.**

Utilizando las bases de la predicción, la extracción te permite anular o redireccionar una fracción del flujo de cualquier ataque de shinsoo. Cada nivel te permite aumentar este porcentaje un 20%, teniendo un 100% al quinto nivel. Cabe destacar que las extracciones están limitadas a 1 cada 5 turnos.

### Manipulación Inversa

**Requisito: Manipulación del Shinsoo a Nivel 3.**

A diferencia de la manipulación convencional, el control inverso fuerza una dirección específica y cambia bruscamente el flujo del shinsoo. Por su complejidad, esta nueva rama únicamente se puede utilizar a corta distancia. Cada nivel en esta destreza aumenta en 10m el alcance de sus técnicas.

## Manipulación Funesta

**Requisito: Manipulación del Shinsoo y Manipulación Inversa a Nivel 5.**

La manipulación funesta es una especialización de los dos tipos de control del shinsoo antes mencionados. Es decir, te permite aprovecharte del flujo del shinsoo y al mismo tiempo dictar su curso en un mismo Baang. Cada nivel en esta destreza aporta a las técnicas funestas un 20% de eficiencia adicional; al quinto nivel, teniendo un 100% de eficiencia adicional. Es decir, el daño se duplica.

## Tensión

La tensión en tu control de shinsoo dicta la fuerza interna dentro de un Baang. Sin tensión aparente existe algo llamado “Minus Tendency”, que limita tus niveles de Soo en 50% cuando se utiliza el Myun a su máxima capacidad, y viceversa. Cada nivel en tensión disminuye en 10% esta desventaja, hasta un 0% al quinto nivel. El quinto nivel de tensión es también conocido como “Plus Tendency”.



## **PORTADOR DE LANZAS**

Los portadores de lanzas prefieren la distancia. Son los encargados de dar el golpe de gracia a aquellos sometidos por los pescadores y cubren las espaldas de sus compañeros usando proyectiles para atacar desde posiciones alejadas. A pesar de ser fuertes, es la precisión lo que los hace destacar frente a otros de esta misma posición.

**Dificultad:** Media.

## **DESTREZAS**





## PORTADOR DE LUZ

Los portadores de luz buscan la gloria de la victoria de una forma diferente a las demás posiciones. En lugar de involucrarse directamente en los combates, comparten información con sus compañeros del entorno por medio de faros; son los encargados de tomar las mejores decisiones para una sólida estrategia en el combate. Son el factor intelectual más importante en la batalla.

Dificultad: Baja.

## DESTREZAS

### Manipulación de Faros

La manipulación del shinsoo es un arte complejo que permite predecir y aprovecharse de su flujo. Por su complejidad, cada acción que incluya shinsoo tendrá un 5% extra de cansancio. Cada nivel disminuye en 1% esta desventaja.



## GUÍA

Los guías trabajan en conjunto con los portadores de luz, y han sido dotados con el conocimiento de todos los caminos a través de la torre. La influencia de un guía puede llegar a prever obstáculos, emboscadas o engaños, debido a que son los encargados de llevar a su equipo por el camino más corto y conveniente.

Dificultad: Media.

## DESTREZAS

### Manipulación de Caminos

La manipulación del shinsoo es un arte complejo que permite predecir y aprovecharse de su flujo. Por su complejidad, cada acción que incluya shinsoo tendrá un 5% extra de cansancio. Cada nivel disminuye en 1% esta desventaja.

## IX. PROGRESIÓN DEL PERSONAJE

Los pisos de la Torre de Dios son, en sí mismos, muchas pruebas muy complejas que forman parte de un gran reto que es llegar a la cima con vida. Tu capacidad para sobreponerte a estas pruebas y aprender de ellas es lo único que te diferenciará de los demás aspirantes, y para ello, debes ser tener muy en cuenta el sistema de progresión.

**Trait Points (TP):** Es una moneda de intercambio que te permite subir en un punto cualquier rasgo bélico, o, por el contrario, dos puntos a un rasgo intrínseco. Al terminar una publicación social (que no utilice el sistema de combate clásico) de al menos 10 turnos, obtén un TP; las publicaciones bélicas te dan dos TP.

**Skill Points (SP):** Como el anterior, es una moneda de intercambio que te permite, según lo requiera, aprender destrezas para cualquiera de las posiciones. Estos puntos son recompensa de tramas, eventos y pruebas de piso.

**Guardian Points (GP):** ¡Te has ganado la gratitud de un guardián de piso! Las Guardian Points son un tipo de moneda mucho más rara que las anteriores, y su única función es también su única fortaleza, cámbialas en el Bazar y obtén premios exclusivos. Esta moneda únicamente se consigue como recompensa por una narración, o, por el contrario, en algún evento o trama donde tu personaje haya cumplido un papel relevante para el transcurso de la mismo.

## ÁNIMA

[Control]: Shinheuh

Descripciones bestias

Potencia

Amplitud

Frecuencia

## DEFENSOR

[Estrategia]: Defensiva

## EXPLORADOR

[Control]: Observador

## **MANIPULADOR DE ONDAS**

### **PESCADOR**

[Estrategia]: Ofensiva

### **PORTADOR DE LANZAS**

[Control]: proyectiles

Constancia

Precisión

### **PORTADOR DE LUZ**

[Control]: Faros

### **GUÍA**

[Control]: Caminos

## X. SENDAS

### LA ESTOCADA INCORPÓREA

**Requisito:** Descendiente de los Ari y asignar inicialmente 7 puntos en Agilidad y 5 puntos en Fuerza.

Si hay algo que caracteriza a simple vista a los descendientes de la familia Ari, es el vínculo tan estrecho que tienen con su arma en combate. Maestros en el arte de la aguja, sus compañeras les permiten tener una impresionante agilidad. representan más que una herramienta para alcanzar la gloria en sus batallas, también representan la individualidad que porta el usuario en su ser. Cada descendiente de la familia Ari es asignado con una única aguja que usan para perforar y apuñalar a sus rivales en combate.

#### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Estocada Incorpórea:** x

#### Obligaciones

**[Posición] Pescador o Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Aguja:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.

### LA HOJA PRAGMÁTICA

**Requisito:** Descendiente de los Arie y asignar inicialmente 7 puntos en Fuerza y 5 puntos en Agilidad.

A pesar de estar relacionados con la familia Ari, los descendientes de la familia Arie son temidos espadachines que han logrado desarrollar una técnica excepcional para desenvolverse en combate. Son los únicos conocidos por utilizar espadas incluso en un entorno denso de shinsoo y presentan un control tan único sobre las hojas de sus espadas, que no existen técnicas efectivas específicas para contrarrestarlo. La espada de un Arie habla más de su usuario que el usuario mismo.

### Bendiciones

[Contrato de Familia]: Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

[Cualidad] La Hoja Pragmática: xxx

### Obligaciones

[Posición] **Pescador o Explorador**: Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

[Destreza] **Manejo de la Espada**: Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.



## ★ ★ ★ EL TORRENTE UTÓPICO ★ ★ ★

**Requisito:** Descendiente de los Eurasia y asignar inicialmente 12 puntos en la rama Mística.

Los descendientes de la familia Eurasia, y sus ramificaciones, tienen la habilidad de controlar el shinsoo como ningún otro regular. Su afinidad con la manipulación de esta energía es tal que son conocidos por ser los únicos capaces de ser un “manipulador de ondas puro.” A pesar de esto, también son conocidos por su profundo amor a dormir y detestan ser despertados. Los miembros de la familia Eurasia pueden leer y analizar el shinsoo a su alrededor, inclusive el que está siendo manipulado actualmente; aunque esta habilidad se les da mejor mientras están durmiendo.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Torrente Utópico:** Potencia todas las técnicas de shinsoo en un [20-35-50] %.

### Obligaciones

**[Posición] Manipulador de Ondas:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manipulación de Shinsoo:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.



## FORJADO POR LA GUERRA



**Requisito:** Descendiente de los Ha y asignar inicialmente 12 puntos en la rama Física.

Los descendientes de la familia Ha podrían carecer de demás ventajas, pero tienen la habilidad de fortalecimiento físico más poderoso en toda la torre. Si alguna palabra puede describir mejor el estilo de combate de esta senda es la brutalidad: Su poderosa fuerza física los hace superiores en los combates cuerpo a cuerpo y en las artes marciales. Es una familia matriarcal compuesta en su gran mayoría de mujeres, donde los miembros descendientes tienen una fuerza que es, en palabras simples, inhumana.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Forjado Por La Guerra:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.



## EL LINAJE SANGRIENTO



**Requisito:** Descendiente de los Hendo Lok y asignar inicialmente 6 puntos en Aguante y Temple.

A pesar de ser la familia con menor cantidad de miembros y menor influencia en la torre; los descendientes de los Hendo Lok son, entre las 10 familias, quienes han desarrollado las mejores capacidades defensivas. Sus descendientes presentan una capacidad extraordinaria de resistencia frente al shinsoo, resistiendo poderosos ataques con alta concentración del mismo. Aun así, el líder condenó a los miembros del linaje con una corta vida a cambio de su propia inmortalidad.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Linaje Sangriento:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.



## VORÁGINE DEL CAOS



**Requisito:** Descendiente de los Khun y asignar inicialmente 3 puntos en Fuerza, Agilidad, Ímpetu y Resolución.

Desde el nacimiento de un descendiente de la familia Khun, estos ya están sometidos a un entorno sangriento de competencia. Al ser una familia numerosa con una cantidad significativa de ramificaciones, los Khun son forjados a pelear entre sí a corta edad donde solo los más fuertes serán reconocidos como parte del linaje Khun. Esto los convierte en individuos versátiles, entrenados en control de Shinsoo y combate físico antes de entrar en la torre como regulares.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Vorágine Del Caos:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.



## DOMADORES DE CIELOS



**Requisito:** Descendiente de los Lo Po Bia y asignar inicialmente 7 puntos en Resolución y 5 puntos en Ímpetu.

La habilidad **Ánima** permite no solo subyugar a las diferentes criaturas existentes de la torre, sino que con suficiente poder puede ser incluso practicada sobre humanos. Los descendientes de la familia Lo Po Bia nacen con esta ponderosa habilidad como talento natural, y son conocidos por tener el mejor control de la misma. Sus veinte distintas ramas orientan a un manejo único de la habilidad **Ánima** que los distingue de las demás.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Domadores De Cielos:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Ánima:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.

**Requisito:** Descendiente de los Po Bidau y asignar inicialmente 10 puntos en Resolución y 2 puntos en Ímpetu.

Eruditos e intelectuales. Aquellos con la sangre Po Bidou son conocidos por un intelecto superior al promedio que los ha llevado a manejar la mayoría de los descubrimientos e información acerca de la torre. Destacan sobre el resto en la planteación de estrategias, movimientos y manejan mucho mejor grandes escalas de información. Los Po Bidou usan sus agudos conocimientos para una manipulación mucho más eficiente del Shinsoo, por lo que tienen un control superior sobre el mismo.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Registro Tempestuoso:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.

**Requisito:** Descendiente de los Tu Perie o asignar inicialmente 6 puntos en Resolución y Temple.

Todo aquel con sangre Tu perie destaca sobre los demás en la posición de portador de luz. Son reconocidos en la torre por ser los mejores portadores de luz existentes y son increíblemente poderosos cuando son ubicados en este arte, recolectando información del campo de batalla de manera mucho más precisa que cualquier otro.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Viaje Del Paladín:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Portador de Luz:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] xxx:** xxx



**Requisito:** Descendiente de los Yeon y asignar inicialmente 7 puntos en Ímpetu y 5 puntos en Resolución.

¿Cenizas? ¿Un fuerte olor a quemado? Seguramente hay un miembro del linaje Yeon en la zona. Los descendientes de esta familia son conocidos por crear poderosos usuarios que convierten el Shinsoo en destructivos llamas. Como el linaje Ha, la familia Yeon es más estrictamente matriarcal, por lo que los hombres no pueden acceder a roles centrales.

### Bendiciones

**[Contrato de Familia]:** Debido al contrato de los líderes de las 10 familias, todos los nobles descendientes de ellos no necesitan realizar un contrato de Shinsoo al entrar a un nuevo piso.

**[Cualidad] Brasas Del Abismo:** xxx

### Obligaciones

**[Posición] Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

**[Destreza] Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.

**Requisito:** Ser parte de los Irregulares que forzaron su entrada a la torre.

Los irregulares han forzado su entrada a la torre, demostrando que no tenían necesidad de ser escogidos. Los irregulares pueden usar libremente el Shinsoo sin necesidad de tener un contrato con un guardian de piso, y las leyes que estos declaran frente a los regulares no tienen ningún peso sobre ellos. Es por esto que la presencia de un irregular es sinónimo de caos.

### Bendiciones

[Habilidad Pasiva] Irregularidad: Los irregulares no están atados a las leyes de la Torre, por tanto, no necesitan establecer un contrato con el guardián del piso para manipular el shinsoo. Además, los que han forzado las puertas de la Torre tienen una habilidad innata con el Shinsoo, pudiendo desarrollar hasta un máximo de 4 cualidades, obtenidas a rango C, A, Ranker y High Ranker.

## EL CAMINO DE LOS ELEMENTOS

**Requisito:** Ser un descendiente directo de los seres nativos de la torre.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur justo turpis, auctor quis sollicitudin nec, gravida nec urna. Morbi ac massa at mi posuere egestas. Vestibulum quis scelerisque risus, at lacinia neque. Nunc at nunc at felis vestibulum tempor non ac massa. Donec eget ipsum magna. Aliquam eu erat urna. Mauris tortor neque, suscipit consequat nibh eget aaa.

### Bendiciones

[Habilidad Activa] xxx: xxx

[Cualidad] El Camino De Los Elementos: xxx

### Obligaciones

[Posición] **Explorador:** Inicialmente debe seleccionarse esta posición.

[Destreza] **Manejo de la Espada:** Uno de los puntos debe ponerse en esta destreza.