

ソニアト:ルケス

ANIMA

BEYOND FANTASY



Bestiário Aímatos



CRÉDITOS E ÍNDICE



Organizador

Raiyik y Ruina

Textos

Raiyik, Ruina, Narciso Wayne, Kurtix,
Gato, Psipsi, Cougar, Indórtex, Vizard
TheSpaceDuck y Macdruid

Edición de Texto

Raiyik

Edición de Imagen

Raiyik

Ilustraciones

Wen Yu Li
Ken Barthelmey
Julien Carrasco
Genzoman
Carolina Eade
Carlos Pozo
RJ-Palmer
Artistas Variados (La mayoría de las
imágenes han sido sacadas directamente
de Google, siendo imposible conocer al
artista original en la mayoría de los
casos)

Creadores de Anima Studio

Carlos B. García Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas

Criaturas

Aés (Ruina)	1
Akili (Psipsi)	1
Arma Animada (Ruina)	2
Aullador de Arena (Ruina)	2
Basilisco (TheSpaceDuck)	3
Cecaelia (Ruina)	4
Cherufe (Ruina)	4
Ciempies Gigante (Narciso Wayne)	5
Eidolón de Magma (Narciso Wayne)	6
Gárgola (Ruina)	7
Harpía (Ruina)	7
Hidroestatuas (Raiyik)	8
Hijo de Fenrisulf (Kurtix)	9
Ippondatara (Macdruid)	10
Jiangshi (Ruina y Cougar)	10
Lagartigre (Narciso Wayne)	12
Laghodessas (Raiyik e Indórtex)	12
Leidolf (Gato)	15
Nahimara (Psipsi)	16
Nekomatas (Raiyik, Indórtex y Vizard)	16
Nukelavee (Kurtix)	20
Ratón Alado (Narciso Wayne)	21
Rompementes (Ruina)	21
Sátiro (Ruina)	22
Uukum Soots (Ruina)	23
Vástagos Elementales (Ruina)	24
Vívora Gélida (Ruina)	26
Zhar Ptitsa (Ruina)	27
Sellos de Invocación	28



FAN MADE

Agradecimientos especiales

A todos los miembros de la comunidad de Aímatos por haber colaborado con la creación de este bestiario y a la comunidad en general de Anima Beyond Fantasy por hacer que cada día esta saga tenga más peso e importancia, así como a Anima Studio por haber creado todo este universo.

Especial mención a los artistas que no hemos podido encontrar por ser una tarea ardua y complicada debido a que las imágenes están subidas en demasiados sitios sin autoría concreta, sin vosotros este manual no podría estar ilustrado.



Espíritu Luminoso Feérico

Nivel: 1 **Clase:** Anima, Elemental 10
Puntos de Vida: 140
Categoría: Hechicero
Fue: 4 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** - **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 45 **RM** 45 **RP** 40 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 10 Desarmado
Habilidad de defensa: 10 Esquiva
Daño: 5 Desarmado (Con)
TA: Ninguna

ACT: 50
Zeon: 435
Proyección mágica: 70
Nivel de Vía: 20
Habilidades esenciales: Don, Conocimiento Natural de una Vía (Luz), Poder Natural, Exención Física.
Poderes: Planear, Visión Lumínica (Ver espíritus, Ver la Magia, Visión Nocturna Completa).

Tamaño: 14 **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 25, Buscar 25, Historia 25, Ocultismo 30, Valoración Mágica 60.

Los Áes son espíritus feéricos de menor poder ligados a la luz. Debido a su naturaleza espiritual poca gente llega a interactuar con ellas por lo que suelen pasar completamente desapercibidos.

MODUS OPERANDI

Los Áes se tratan criaturas calmadas y pacíficas. Es raro que busquen el enfrentamiento, el cual intentarán evitar. Si bien, siguen siendo criaturas inteligentes y protectoras, lo cual las hacen capaces de desarrollar algunos planes y luchar por defender a sus custodios.

Don: Los Áes poseen una base de 40 en la vía luz

Visión Lumínica: Los Áes tiene la capacidad de ver más allá de lo normal, incluso fuera del mundo de los espíritus. Por ello, pueden ver la magia, espíritus e incluso en la más completa oscuridad con normalidad.



Mono Acróbata

Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos 5
Puntos de Vida: 45
Categoría: Mentalista
Fue: 2 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 3 **Pod:** 5 **Int:** 2 **Vol:** 10 **Per:** 8
RF 20 **RM** 30 **RP** 45 **RV** 20 **RE** 20

Turno: 45
Habilidad de ataque: 0
Habilidad de defensa: 0
Daño: 0
TA: 0

Potencial Psíquico: 100
CV Libres: 6

Disciplinas: Teletransporte (Autorecolocación +4 CV, Transporte defensivo), Sentiente (Percibir sentimientos, Detectar sentimientos, Crear sentimientos).

Innatos: 1
Proyección Psíquica: 40

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Sentido agudizado (Oído), Desequilibrio psíquico: Sentiente.
Poderes: Ventosas (Movimiento libre)

Tamaño: 5 Pequeño **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 5 **Cansancio:** 3

Habilidades Secundarias: Acrobacias 40, Atletismo 15, Nadar 15, Advertir 55 (85 Oído), Buscar 35 (65 Oído).

Estos inofensivos y huidizos monitos verdes son en realidad mucho más de lo que parecen, normalmente conviven en el bosque con los demás animales buscando frutas silvestres en lo alto de los árboles en solitario, raramente se ve a más de uno a la vez pero si destruyes en gran medida el bosque en el que viven dicen que podrías ver como poco a poco se van acumulando a tu alrededor, no se sabe muy bien que es lo que ocurre pero normalmente la gente termina yéndose intranquila por su presencia, ver una gran cantidad de estos seres es algo extremadamente inusual pero por algún motivo se les relaciona con grandes desastres que destruyeron nuevas poblaciones enteras y causaron cientos de víctimas, se cuenta que un monstruo aparece un tiempo después y causa la devastación antes de desaparecer sin dejar rastro.

Realmente lo que ocurre es que están naturalmente atados a los bosques en los que viven y cuando el bosque es atacado sienten la necesidad de ir y con sus poderes tratar de disuadir a los causantes de la catástrofe. Si muchos son atraídos a un mismo sitio sin éxito los espíritus del bosque pueden terminaran desatando su ira y levantando una ira de la naturaleza.

MODUS OPERANDI

Los Akili son extremadamente asustadizos y huidizos, pasan el día buscando fruta y un lugar agradable en lo alto de algún árbol en el que descansar. Ante cualquier mínimo ruido intentan detectar sentimientos agresivos o peligrosos a su alrededor y huyen enseguida ante el menor peligro transportándose de rama en rama en lo alto de los árboles. El único momento en el que se podría decir que actúan de forma agresiva es cuando sienten o presencian algún acto en contra de su bosque. Entonces intentarían manipular los sentimientos de quienes están dañándolo para disuadirlos y echarlos, raramente se relacionan con seres humanos de forma amigable, pero si ven a alguien ayudarles a detener un ataque en contra de su bosque de forma voluntaria, le seguirán unos días observando sus acciones desde la distancia.

Ventosas: Sus seis patas están recubiertas por numerosas ventosas que le facilitan moverse por cualquier clase de superficie.



Arma Animada

Espíritu Bélico

Menor

Nivel: 1 **Clase:** Anima, Gnosis 10
Puntos de Vida: 125
Categoría: Guerrero
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** - **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 6
RF 40 **RM** 40 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 10 Espada Bastarda,
Habilidad de ataque: 90 Espada Bastarda
Habilidad de defensa: 90 Espada Bastarda
Daño: 90 Espada Bastarda (Fil/Con)

Habilidades esenciales: Exención Física.
Poderes: Invisibilidad, Intangibilidad, Arma Encantada, Vuelo Místico (10), Visión Extrasensorial, Vinculado al Arma, Parada Completa.

Tamaño: 16 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 6/10 **Cansancio:** N/A

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 40

Mayor

Nivel: 3 **Clase:** Anima, Gnosis 10
Puntos de Vida: 180
Categoría: Guerrero
Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** - **Pod:** 10 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 55 **RM** 55 **RP** 45 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 20 Espada Bastarda,
Habilidad de ataque: 130 Espada Bastarda
Habilidad de defensa: 130 Espada Bastarda
Daño: 90 Espada Bastarda (Fil/Con)

Habilidades esenciales: Exención Física.
Poderes: Invisibilidad, Intangibilidad, Arma Encantada, Vuelo Místico (10), Visión Extrasensorial, Arma Poseída, Parada Completa.

Tamaño: 16 Medio **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 6/10 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 80, Buscar 80, Táctica 60

Para el nacimiento de un arma animada es necesario que se den dos requisitos: el primero que hubiera una batalla importante o el lugar fuera residencia de grandes guerreros y el segundo, que haya la suficiente energía sobrenatural como para que estas criaturas puedan abrirse paso. Una vez que nacen lo primero que harán será buscar un arma en la que residir. Invisibles al ojo humano, solo aquellos capaces de ver espíritus podrán ver a una criatura plasmática rojiza, sin ningún tipo de miembro, excepto una especie de apéndice con el que enarbola el arma.

MODUS OPERANDI

Siempre que un Arma Animada se encuentre en posesión de un arma, su actitud será claramente beligerante, buscando la batalla y la confrontación, hostigando a sus rivales y desafiándolos. Por otro lado, en el caso de que un Arma Animada pierda su arma o no posea ninguna, intentará huir, pasar desapercibida y evitar toda confrontación hasta que pueda tomar posesión de una nueva arma. Por el resto, aunque son inteligentes, las armas animadas actúan prácticamente de un modo instintivo.

Daña Energía: Los ataques realizados por los espíritus bélicos, incluso mediante armas, tienen la capacidad de dañar y parar energía.

Arma Poseída: Los espíritus bélicos habitan en el interior de las armas que poseen. Para poseer un arma el espíritu bélico tan solo necesita concentrarse un minuto en el arma que desea poseer, una vez poseída está arma el espíritu bélico estará ligada a ésta hasta que él sea destruido o su arma sea destruida. Los espíritus bélicos sabrán utilizar cualquier arma que posean con su habilidad plena y adquirirán las capacidades de ésta. Sin embargo, en el raro caso de que no estén ligados a un arma sus capacidades de combate se resentirán bastante, aplicando un -60 al ataque y a la parada. El turno y daño del

Arma Animada dependerá de la propia arma que utilice y su calidad. La ficha toma las estadísticas de una Espada Bastarda.

Parada Completa: Un espíritu bélico vinculado a un arma no aplica negativos a su parada contra proyectiles. Simplemente el espíritu fluctúa en el arma para evitar cualquier ataque.

Aullador de Arena

Elemental de Arena

Nivel: 5 **Clase:** Entre Mundos, Elemental 20
Puntos de Vida: 1650
Categoría: Explorador
Fue: 13 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 11 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 70 **RM** 55 **RP** 55 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 80 Natural
Habilidad de ataque: 165 Golpe de Arena
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 85 Golpe de Arena (Con)
TA: Natural 4

Habilidades esenciales: Características físicas sobrehumanas, Inhumanidad, Exención física, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Vulnerable al Agua (Daño doble)
Poderes: Golpe de Arena (Armas naturales, Presa 14, Daña Energía), Visión Desértica (Visión extrasensorial), Remolino de arena (Movimiento sin peso, Metamorfismo Condicionado), Hecho de Arena (Camuflaje camaleónico, Condicionado), Tormenta de Arena (25m de radio, daño 100, Efecto místico añadido RM o RF 100, Drenaje Completo, Sin Límite, 5 turnos de preparatoria).

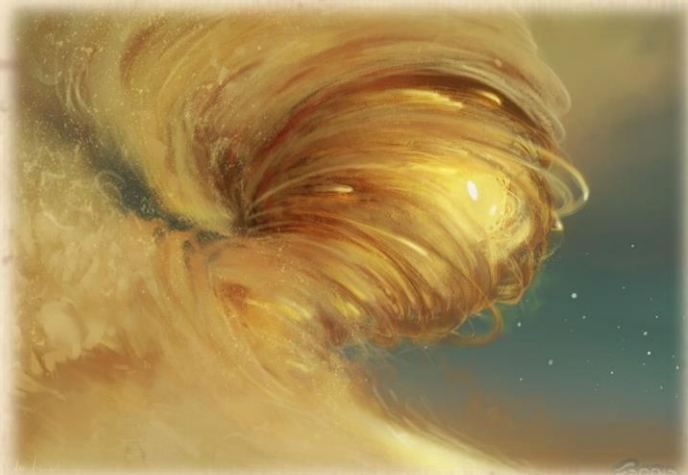
Tamaño: 24, Grande **Regeneración:** 4
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 120, Buscar 120, Rastrear 120, Trampería 120

Llamados aulladores del desierto por el desgarrador sonido que producen al desplazarse, son elementales intermedios de tierra que guardan una enorme hostilidad hacia las criaturas vivas. Verlos es una ardua tarea cuando están inactivos, sin embargo, cuando empiezan a moverse toman la forma de un torbellino de arena, sin rostro ni manos definidas, que alcanzan los ocho metros de alto. Algunos mitos e historias locales narran que son los espíritus de los que fallecieron intentando cruzar el desierto, aunque los ocultistas descartan esta teoría al no haber nada donde se pueda sustentar.

MODUS OPERANDI

Los aulladores del desierto suelen permanecer largas jornadas, llegando a semanas o incluso meses, sin mostrar la mínima actividad. Solamente se activan si algún ser vivo se aproxima como si un rencor primigenio despertase en ellos y les motivara a asaltarlos y drenarlos hasta dejarlos como carcasas de piel seca. Su método más habitual de ataque suele ser usar su enorme cuerpo para apresar a sus objetivos mientras los aplasta con una pura masa de arena concentrada. Cuando se enfrentan a grupos numerosos o a alguien lo suficientemente



diestro como para dañarles, emplearan su ataque de Tormenta de Arena para intentar causar mayores estragos mientras se recupera.

Golpe de Arena: Los Aulladores del Desierto golpean con todo su cuerpo aplastando a sus víctimas e intentando engullirlas en su cuerpo. En consecuencia, sus armas naturales tienen un daño base de 85, con crítico contundente y a elección de la criatura pueden elegir realizar una presa con Fuerza 14. Debido a la naturaleza mágica del Elemental, son capaces de dañar energía.

Visión Desértica: Los aulladores del desierto no sienten el mundo de manera habitual, en vez de eso utiliza la arena y las vibraciones a su alrededor para sentir todo lo que se encuentra a su alrededor sobrenaturalmente, sin aplicar penalizadores por oscuridad o ángulo de visión. En cierto modo, siempre está mirando hacia todos los lados.

Tormenta de Arena: Si un elemental de arena se enfrenta a varios enemigos o está especialmente dañado puede extender su cuerpo en una vorágine de arena y piedra que rasga y destruye la piel, carne y hueso de sus enemigos, mientras que el elemental se recupera con ese dolor. Al activar este ataque el Elemental de Arena realiza un ataque en un área de 25 metros alrededor de él, daño 100 con crítico contundente, aunque puede elegir a quién afecta, todo enemigo que reciba al menos un 10% de daño deberá superar una RF de 100 o el Elemental de Arena se curará todo el daño que haya infligido. Aunque el Aullador puede realizar este ataque tantas veces como quiera al día, debe esperar al menos cinco asaltos entre ataque y ataque.

Remolino de Arena: el aullador del desierto es una masa de arena que se agita libremente, en consecuencia, puede modificar su cuerpo para colarse por rendijas, ventanas o por debajo de una puerta. Si bien, el ser no podrá cambiar de aspecto, siempre siendo una masa de arena fluctuante. Además, El ser se mueve sin problemas por encima de lugares por donde ninguna criatura física podría.

Hecho de Arena: el aullador del desierto se puede ocultar perfectamente en superficies de arena como el propio desierto o una playa. Detectar a un aullador quieto en estas condiciones requiere un control de Absurdo en Buscar y de Casi Imposible en Advertir. Si se mueve, la dificultad baja a Muy Difícil en Buscar y a Absurdo en Advertir.

Vulnerable al Agua: Los Aulladores del Desierto son especialmente sensibles a los ataques basados en agua, los cuales infligen el doble de daño sobre ellos. Además, combatir en superficies de agua o durante unas fuertes lluvias (una llovizna no sería suficiente) los debilita enormemente. Un Aullador del Desierto en estas condiciones aplicará un -30 a toda acción.

Elemental de Tierra: Los Aulladores del Desierto son Elementales de Tierra con todas las ventajas y desventajas que conlleva.

Basilisco

La Mirada Pétrea

Nivel: 3

Puntos de Vida: 320

Categoría: Maestro en Armas

Fue: 11 Des: 6 Agi: 5 Con: 11 Pod: 5 Int: 4 Vol: 5 Per: 5
RF 60 RM 40 RP 40 RV 60 RE 60

Turno: 60 Natural

Clase: Natural 5



Habilidad de ataque: 120 Mordisco Corrosivo

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 60 Mordisco Venenoso (Pen)

TA: Escamas de Basilisco Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Fri 3 Ele 3 Ene 2

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad.

Poderes: Arma Natural: Mordisco Corrosivo (-3 a la TA defensora, Efecto Místico Añadido, RF 80 Daño doble), Visión Nocturna, Armadura Física 3, Armadura Mística 2, Barrera de daño 40, Mirada Petrificante (RM 80 Petrificación, Condición: Mirar a los Ojos).

Tamaño: 22 Medio

Tipo de movimiento: 5

Regeneración: 4

Cansancio: 11

Habilidades Secundarias: Saltar 50, Advertir 40, Buscar 40, Frialdad 40, P. Fuerza 110, Res. Dolor 40

Los basiliscos son un claro ejemplo de las cosas malas que pueden surgir si la naturaleza se mezcla con lo sobrenatural. En su origen eran simples reptiles del tamaño de una salamandra que acabaron creciendo por medios sobrenaturales en aquellas zonas donde había niveles elevados de magia hasta alcanzar el tamaño de un cocodrilo marino (con los que comparten ritmo de crecimiento y edad). Desde la ruptura de los cielos se han hecho más comunes, debido a que en determinadas zonas la magia ha renacido de forma más abrupta.

MODUS OPERANDI

Además de su impresionante tamaño, los basiliscos están provistos de una terrible habilidad para sus presas. Poseen una mirada petrificante gracias a la cual son capaces de dar caza a sus presas fácilmente en cualquier territorio que ocupen, ya que están muy bien adaptados para desenvolverse en cualquier ecosistema (excepto zonas muy frías). No son los mejores cazadores debido a que no tienen buenos sentidos ni son rápidos ni diestros, pero compensa estas carencias con su fuerza bruta y su mirada mágica.

Las ya de por sí potentes mandíbulas de estas criaturas vienen acompañadas de un potente ácido que le permite alimentarse de sus presas ya transformadas en piedra, aun así, tardan bastante en comerse a sus víctimas y tienden a descansar varias horas entre mordisco y mordisco.

Mordisco Corrosivo: La mordedura de esta criatura es si cabe aún más potente de lo que parece. No solo atraviesa 3 puntos de la TA defensora, sino que todo aquel que reciba daño deberá a su vez superar una tirada de RF contra 80. En caso de fallarla recibirá daño igual al doble del fracaso debido al potente ácido que tiene en la boca (El propio basilisco es inmune a su ácido).

Escamas de Basilisco: Las escamas del basilisco son muy resistentes, ello le permite resistir golpes que a otras criaturas le resultarían dañinas. A todos los efectos, cuenta con una barrera de daño de 40, TA 3 contra los ataques físicos y (gracias a sus mutaciones sobrenaturales) TA 2 contra los ataques de Energía.

Visión Nocturna: Los basiliscos aplican solo la mitad de penalizador al pelear o moverse por zonas oscuras.

Mirada Petrificante: Aquel que mire a un basilisco y no sepa sobre su mirada (Ocultismo 80) deberá realizar una tirada de RM contra 80 para no ser petrificado un número de días igual al fallo (Si se falla por 10 o menos serán horas). Si se es consciente de esta habilidad, ya sea por conocimientos o porque se tenga la capacidad de ver lo sobrenatural se podrá pelear sin entablar contacto visual con la criatura aplicando los

mismos penalizadores como si se combatiera con Ceguera Parcial (si se posee la tabla de combate a ciegas no se aplicará ningún penalizador). Si se pone un espejo delante del basilisco o una superficie similar, este será afectado por su propia mirada automáticamente, quedando petrificado durante 24 horas.

Aunque no lo parezca dada su gran agresividad, los basiliscos pueden ser entrenados desde pequeños (y solo cuando son pequeños) a no utilizar su mirada con sus amos (Tirada de 140 en Ocultismo o Animales para conocer este dato). Sin embargo, criar a estos animales es una tarea solo posible por grandes maestros, muchos han acabado presa de la mirada de un basilisco por creerse lo suficientemente capaces.

También es posible sacar a alguien del estado de petrificación utilizando el ácido estomacal del animal (Ocultismo 120 para conocer este dato y Medicina 120 o Venenos 80 para preparar el antídoto). Puede extraerse sin hacer daño al animal, pero este debe dejárselo sacar (Animales 180).

Cecaelia

Bruja del Mar



Nivel: 6 **Clase:** Entre Mundos 15
Puntos de Vida: 125
Categoría: Ilusionista
Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 7
Pod: 13 **Int:** 11 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 60 **RM** 80 **RP** 65 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 95 Natural
Habilidad de ataque: 15
Desarmado
Habilidad de defensa: 10
Esquiva
Daño: 15 Desarmado (Con)

ACT: 90
Zeon: 925
Proyección mágica: 165
Nivel de Vía: 60 Agua, 60 Ilusión
Ventajas Metamágicas: 15
niveles de vía

Habilidades esenciales:
Características anímicas
sobrehumanas, Don, Inmune a
enfermedades naturales, Inmune
a venenos naturales,
Inhumanidad, Conocimiento Natural de vía (Agua 40),
Conocimiento Natural de vía (Ilusión 40), Afinidad (agua),
Respiración acuática, Inutilidad oral, Inutilidad somática,
Hidratación.
Poderes: Movimiento acuático, Visión Oceánica (Visión
Nocturna completa, Ver la Magia, Ver Espíritus), Nube de
Tinta, Doncella (metamorfosis condicionada).

Tamaño: 13
Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 1
Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Nadar 80, Persuasión 80, Advertir
80, Buscar 80, Ocultismo 80, Tasación 40, V. Mágica 140,
Disfraz 80, Ocultarse 120, Robo 50, Sigilo 120, Música 120, T.
Manos 140

Las Cecaalias son hermosas mujeres cuya parte inferior del cuerpo están conformada por ocho tentáculos que les concede unas excepcionales capacidades acuáticas. Habitan en aguas someras, cerca de arrecifes y corales, aunque su carácter nómada hace que no estén mucho tiempo en un mismo lugar. A menudo suelen relacionarse con las poblaciones costeras sirviéndose de sus poderes místicos para engañar a los humanos y así realizar intercambios comerciales y negocios con estos.



MODUS OPERANDI

Amables y tranquilas, las cecaalias suelen evitar cualquier conflicto, valiéndose de sus capacidades para escapar. Si están en el agua, soltarán una nube de tinta y aprovecharán sus habilidades de nado para darse a la huida, mientras que en tierra emplearán sus hechizos para confundir a sus enemigos y escapar. Sin embargo, todo este carácter tranquilo puede tornarse cruel si una cecaalia es obligada a luchar o se ve acorralada, momento en el que empleará todas sus capacidades para acabar con sus rivales.

Visión Oceánica: las Cecaalias son criaturas adaptadas a la vida del mar, por ello su vista es especialmente afilada. Las Cecaalias son capaces de ver en la mayor oscuridad, incluso de las profundidades marinas. Además, son capaces de ver la magia y los espíritus.

Nube de Tinta: Cecaalias pueden expulsar una nube de viscosa tinta sobrenatural para intentar escapar a gran velocidad. La nube tendrá un radio de 20 metros y todo el que intente ver a través de ella aplicará ceguera completa, incluso si fueran capaces de ver en la oscuridad. Está habilidad solo puede usarse una vez al día y siempre y cuando que la cecaalia esté en el agua, aunque su uso es una acción pasiva.

Doncella: Pese a su vinculación con el mar, a las brujas del mar les gusta pasearse entre las poblaciones humanas, para ello puede convertir sus tentáculos en dos piernas humanas aparentando ser completamente humana. Sin embargo, esta transformación tiene algunas limitaciones, en primer lugar, la Cecaalia pierde la capacidad de movimiento acuático. Además, no podrá transformarse y volverá a su forma original si es tocada por el agua del mar. Debido a esto, es común que refuercen su transformación con hechizos ilusorios.

Hidratación: Las cecaalias son criaturas ligadas al océano y como tal necesitan el agua para sobrevivir, aunque no necesariamente la del mar. Si una cecaalia no sumerge su cuerpo al completo en agua durante más de tres días consecutivos empieza a secarse (aplican un -10 acumulativo a toda acción por cada día que pase) hasta que, pasadas dos semanas, fallece de "deshidratación".



Cherufe

Nacidos del Volcán

Nivel: 7 **Clase:** Entre mundos, Elemental 25
Puntos de Vida: 705
Categoría: Maestro en Armas
Fue: 13 **Des:** 11 **Agi:** 8 **Con:** 13 **Pod:** 8 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 115 **RM** 70 **RP** 70 **RV** 115 **RE** 115

Turno: 65 Natural
Habilidad de ataque: 200 Golpe Galvánico; o 200 Aerolito
Devastador
Habilidad de defensa: 200 Parada
Daño: 125 Golpe Galvánico (Cal/Con), 100 Aerolito
Devastador (Cal)
TA: Coraza Ignea (Natural) Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 5 Fri 0 Ele 5
Ene 5

Habilidades esenciales: Características físicas
sobrehumanas, Exención física, Inhumanidad, Inmunidad a
elemento: completa (fuego), Inmune al dolor, Necesidad de
Fuego.

Poderes: Golpe Galvánico (Armas naturales, Daño Energía, Modificador de armadura -4 TA Defensora, Daño incrementado +40 al Daño) Aerolitos Devastadores (Ataque especial Distancia hasta 100m, Ataque especial Daño Base 100, Ataque especial 25m de radio, Sin límite, 5 asaltos de preparación) Coraza Ígnea (Resistencia física mejorada +30, Barrera de daño 120 Armadura física TA 5, Armadura mística TA 5, Armadura física Limitada FRI), Visión de la Llama (Visión Nocturna Completa, Ver la Magia, Ver Espíritus).

Tamaño: 26, Enorme
Tipo de movimiento: 9

Regeneración: 6
Cansancio: N/A

Habilidades Secundarias: Saltar 110, Advertir 80, Buscar 80, P. Fuerza 140

Los Cherufes son poderosos elementales de fuego con forma antropomórfica que habitan en el magma dentro de la tierra y en los volcanes, donde se encuentra el calor necesario para vivir. Iracundos y enérgicos como las llamas que portan en su interior, son criaturas que encarnan una gran fuerza destructora propia de la erupción de un volcán. Criaturas con una fuerte necesidad de grandes cantidades de calor, viven cerca de los volcanes para mantenerse en plenas condiciones, aunque de alejarse son capaces de incendiar bosques y ciudades enteras solo para acumular el suficiente calor para sobrevivir.

MODUS OPERANDI

Son seres violentos que no rechazan un enfrentamiento, muy confiados en sus propias capacidades. Su forma de combatir es directa, sin preocuparse en los daños e incendios que puedan provocar. Combina sus poderosos golpes de puro calor concentrado junto con las poderosas lluvias de ceniza ígnea capaces de devastar amplias zonas. En general, celebran ver el mundo arder. La única limitación de los Cherufes son las enormes cantidades de calor que necesitan para mantener su cuerpo en buen estado.

Golpe Galvánico: Los puños del Cherufe son tremendamente efectivos, una masa compacta de puro poder calorífico capaz de derretir metales y rocas. Como tal, tiene un daño base de 125 y resta 4 TA a la armadura del defensor. Ataca en crítico primario de Fuego, aunque el Cherufe puede elegir golpear en contundente también.

Aerolitos Devastadores: Alzando las manos hacia el cielo, el Cherufe puede invocar una lluvia de meteoritos ígneos que arrasan todo a su paso. El cherufe puede invocarlo tantas veces como quiera al día, pero deberá esperar al menos cinco asaltos para volverlo a invocar. Los Aerolitos Devastadores tienen un alcance de 100 metros, un daño base de 100,



afectan a un área de 25 metros y causan daño en la TA de Calor.

Coraza Ígnea: El cuerpo del cherufe es una masa compacta de roca candente y magma, por eso pese a su tamaño tiene un peso tremendamente inusual. El calor corporal es tal, que las armas y ataques se derriten antes de dañarlo en consecuencia, el Cherufe tiene una barrera de daño de 120, y cuenta con una TA de 5 contra todos los ataques excepto los basados en Frio (su única debilidad). La resistencia física del Cherufe se ve incrementada en 30.

Necesidad Ígnea: El cherufe necesita poderosas fuentes de calor para descansar y sobrevivir. Por ello deben descansar al menos una vez cada siete días en una gran fuente de calor como los fuegos de unos grandes hornos (30 intensidades de fuego) o superior. Si no, comenzará a debilitarse acumulando penalizadores a un ritmo de -10 por cada día que pase transcurrida una semana, si el periodo se alarga a más de quince días, morirá de manera irremediable.

Elemental de Fuego: Los cherufes con elementales de fuego con toda las ventajas y desventajas que eso conlleva.



Ciempíes Gigante

El Monstruo de Vitbrigo



Nivel: 6

Clase: Natural 5

Puntos de Vida: 3075

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 8 **Agi:** 10 **Con:** 13 **Pod:** 3 **Int:** 2 **Vol:** 3 **Per:** 8
RF 100 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 125 Natural

Habilidad de ataque: 175 Fauces desgarradoras + 165 Pinza Derecha + 155 Pinza Izquierda

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 120 Fauces desgarradoras (Pen) y Pinzas (Fil)

TA: Natural + Coraza Quitinosa Fil 8 Con 8 Pen 8 Cal 8 Fri 8 Ele 8 Ene 6

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Sentido Agudizado, No duerme, Inhumanidad.

Poderes: Arma Natural: Fauces desgarradoras (+40 al crítico, Rotura +10, -3 a la TA defensora), Pinza Derecha (Ataque Adicional -10) y Pinza Izquierda (Ataque Adicional -20), Daño

Energía, +20 al Turno, Resistencia Física +20, Coraza Quitinosa (Armadura Física 2, Barrera de daño 100), Desplazamiento Especial (Movimiento Libre por la Naturaleza, Movimiento Subterráneo, Movimiento Libre), Visión Nocturna Completa.

Tamaño: 25 Enorme
Tipo de movimiento: 11

Regeneración: 6
Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Acrobacias 70, Atletismo 80, Advertir 140, Buscar 140, Rastrear 90, Ocultarse 160, Sigilo 160.

La ciénaga de Vithrigo es sin duda uno de los lugares más inhóspitos de Gaia. Criaturas de todo tipo pueblan la zona y, a falta de un núcleo urbano consistente, la vida salvaje ha prosperado en la zona adaptándose a un paraje lleno de todo tipo de depredadores.

Entre todos ellos, hay que destacar al Ciempiés Gigante de Vithrigo, una criatura que parece salida de las mayores pesadillas de aquellos con insectofobia. Estos seres se consideran una de las mayores amenazas con las que puede encontrarse aquel que tenga la mala suerte de ser considerado un aperitivo succulento. A pesar de su tamaño exagerado están perfectamente adaptados para pasar desapercibidos con sus sobresalientes habilidades para acechar a sus presas. Cuando detectan una presa tratarán de acabar con ella antes de que siquiera esta tenga oportunidad de darse cuenta de lo que ha pasado atacando desde las sombras.

Algunos exploradores a lo largo de la historia han recogido especímenes jóvenes sin saber el tamaño que podrían llegar a alcanzar, razón por la cual es posible encontrarse a uno de estos insectos en lugares diferentes a la ciénaga

MODUS OPERANDI

Si bien no tienen ninguna capacidad mágica como otras criaturas de su entorno, la abrumadora potencia física de esta criatura hace que pueda medirse con adversarios de gran calibre, razón por la cual, exceptuando el momento en el que están en crecimiento (tardan unos 20 años en alcanzar su tamaño máximo) no tienen ningún depredador conocido. Por alguna razón intentan evitar el agua, no es que les suponga un gran problema estar en contacto con ella, pero prefieren las zonas algo más secas de la ciénaga, también suelen vivir en ruinas, donde esperan pacientemente a sus presas mientras se encuentran en el techo o zonas donde puedan colocarse. En caso de que un ataque furtivo no surta efecto, atacan



realizando ataques combinando sus peligrosísimas fauces y pinzas.

Fauces desgarradoras: Estas fauces se tratan del principal medio de ataque de la criatura. Si puede, el ciempiés atacará en el primer asalto a todos aquellos que pueda alcanzar con un ataque. Si no consiguiera acabar con su presa, en el siguiente asalto comenzaría a atacar en conjunto con las pinzas. Este ataque atraviesa 3 puntos de la TA defensora y, en caso de causar crítico tiene un bono de +40. Por último, posee una rotura de 21. Debido a la influencia mágica de la ciénaga puede dañar con ellas a seres basados en energía.

Pinzas: En caso de que necesite utilizarlas es capaz de emplearlas tras su ataque con fauces desgarradoras. Primero empleará la pinza derecha con un -10 a su habilidad de ataque y posteriormente la izquierda con un -20. Al igual que las fauces puede dañar con ellas a seres basados en energía.

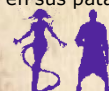
Coraza Quitinosa: La coraza que recubre a esta criatura es extremadamente resistente. Posee una TA 8 contra todo excepto los ataques de la TA Energía, donde tiene 6. Debido a su elevada resistencia posee una barrera de daño de 100.

Visión Nocturna Completa: Debido a que no necesitan dormir y a que suelen buscar presas por la noche están completamente adaptados para que la oscuridad no les suponga ningún problema.

Desplazamiento: El ciempiés puede moverse bajo tierra empleando la mitad de su tipo de movimiento. A su vez puede moverse por la naturaleza sin que ello le suponga problema alguno. Finalmente, es capaz de desplazarse por cualquier superficie debido a la fuerza de agarre que tiene en sus patas.

Eidolón de Magma

Hijas del Volcán



Nivel: 4

Clase: Entre Mundos Elemental 20

Puntos de Vida: 140

Categoría: Hechicero

Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 9 **Pod:** 12 **Int:** 9 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 75 **RM** 85 **RP** 75 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 10 Desarmado

Habilidad de defensa: 10 Esquiva

Daño: 15 Desarmado (Con)

ACT: 60

Zeon: 1010

Proyección Mágica: 150 Ofensiva, 140 Defensiva

Nivel de magia: 60 Fuego, 40 Tierra

TA: Cuerpo de Magma Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Fri 3 Ele 3
Ene 3

Habilidades esenciales: Car. Anímicas Sobrehumanas, Inmunidad a un Elemento (Mitad de daño Fuego), Inhumanidad, Conocimiento Natural de la vía (60 Fuego, 40 Tierra), Poder Natural.

Poderes: Daño Energía, Movimiento Subterráneo, Cuerpo de Magma (Armadura Física y Mística 3, Barrera de daño 60, Rotura +15), Resistencias mejoradas (+20 todas las resistencias).

Tamaño: 16 Medio

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 2

Cansancio: 9

Habilidades Secundarias: Nadar (Lava) 85, Persuasión 55, Advertir 60, Buscar 40, Ciencia (Geología) 75, Ocultismo 80, V. Mágica 120, Frialdad 15, Res. Dolor 25, Baile 40

Entre los elementales de fuego no hay muchos tan curiosos como las Eidolones de magma. Alegres, dicharacheras y muy vagas, son esencialmente marujas pero que pueden calcinarte la cara con chasquear los dedos. Sus cambios de humor son rápidos y tienden a tener prontos, pero son inteligentes y no atacan a la primera de cambio, prefiriendo soltar pullas o persuadir a quienes quieran causarles daño. Aun así, en caso de entrar en combate, son oponentes formidables que no paran hasta haber calcinado todo aquello que las ponga en peligro. Surgieron por primera vez cuando una brecha a la Vigilia se abrió en el corazón de un volcán

MODUS OPERANDI

Las eidolones de magma suelen habitar volcanes o cavernas subterráneas donde haya lava y magma, y es extremadamente difícil encontrarlas al aire libre, aunque no imposible. Su dieta consiste en beber lava y comer magma, aunque pueden llevar una dieta similar a la de los humanos de ser necesario. Sin embargo, de hacerlo durante un tiempo demasiado prolongado (habitualmente un mes o mes y medio), acaban perdiendo la capacidad de usar sus poderes, convirtiéndose en eidolones apagadas, débiles criaturas que no pueden defenderse a no ser que vuelvan a su ígnea dieta.

Las eidolones más ancianas se ocupan del nacimiento de las nuevas generaciones; mediante un ritual único para ellas, provocan ligeros movimientos de las placas tectónicas muy controlados que al juntarse con el zeon liberado en el ritual provoca la aparición de nuevas eidolones. Este ritual sólo puede hacerse en el corazón de un volcán o en una caverna subterránea con magma o lava.

Su comportamiento es siempre impredecible; pueden estar de muy buen humor y al instante siguiente querer incendiar bosques enteros. Esto no cambia ni siquiera a medida que crecen, y aunque nacen ya adultas tardan un tiempo en controlar bien la magnitud de sus poderes. Lo que sí es común en las eidolones de magma es su enorme pasión por la geología y las piedras preciosas, que suelen coleccionar y guardar a buen recaudo. Por esta misma razón, son una de las presas favoritas de los ocultistas cazatesoros.

Si se las invoca para realizar un pacto, suelen exigir una piedra preciosa de gran valor o tamaño. Sin embargo, convocar a una Eidolón de magma es extremadamente peligroso, pues si estaba durmiendo en el momento de realizar el ritual despertará hecha una furia y tratará de aniquilar a quien la haya molestado.

Cuerpo de Magma: El cuerpo de las Eidolones de Magma está compuesto del mismo elemento que les dio la vida. En consecuencia, poseen una TA de 3 contra cualquier tipo de ataque y una barrera de daño de 60. Debido a las altas temperaturas de sus cuerpos, en caso de recibir daño se deberá realizar un control de rotura contra 15 debido a la gran temperatura de sus cuerpos. Debido a su naturaleza sobrenatural, pueden interactuar con seres intangibles.

Movimiento subterráneo: Las Eidolones de magma pueden moverse bajo tierra a la mitad de su Tipo de Movimiento

Gárgola

Protector Pétreo



Nivel: 4 **Clase:** Entre mundos (Creación) 15
Puntos de Vida: 215
Categoría: Maestro en armas
Fue: 10 **Des:** 6 **Agi:** 6 **Con:** 10 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** - **Per:** 6
RF 60 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 70 Alas Pétreas
Habilidad de ataque: 120 Alas Pétreas
Habilidad de defensa: 110 Alas Pétreas; ó 140 Alas Pétreas
Daño: 55 Alas Pétreas (Contundente)
TA: Coraza Pétreo Fil 8 Con 8 Pen 8 Cal 8 Fri 8 Ele 8 Ene 8

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Inmunidad psicológica, Inmune al dolor, Inmunidad a un elemento (mitad daño, fuego, frío, electricidad), Exención física, Regeneración 0, inmune a convocatoria.

Poderes: Alas Pétreas (Armas naturales, Daña Energía, Escudo: Escudo corporal), Coraza Pétreo (Armadura física TA 8, Armadura mística TA 8, Inmunidad Crítica, Inmunidad Mágica: Valor zeónico inferior a 200, Barrera de daño 60) Planear, Visión del Guardián (ver lo sobrenatural, visión extrasensorial)

Tamaño: 20
Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 0
Cansancio: N/A

Habilidades Secundarias: Advertir 60, Buscar 60

Las gárgolas son monstruos artificiales, antiguas estatuas y decoraciones que cobraron vida de una manera artificial. De aspecto siniestro, son estatuas con alas de murciélago y aspectos grotescos, incluso demoniacos, rodeados de un mineral que refleja energías místicas. Pese a ser aladas, realmente no son capaces de volar.

MODUS OPERANDI

Las gárgolas son criaturas pasivas destinadas a proteger un edificio o lugar. Por norma general no actuarán agresivamente o perseguirán a sus víctimas, al menos que estas entren en el lugar que protegen, momento que lucharán hasta expulsar a sus oponentes, matarlos o morir.

Alas Pétreas: Las alas de las gárgolas no son muy útiles para volar. Sin embargo, son perfectas para emplear en combate. Alas pétreas permite atacar con un daño de 55, daña energía y hace daño en contundente. Defensivamente pueden utilizarse como si fueran un escudo corporal. Se consideran armas de tamaño grande a la hora de aplicar múltiples ataques o ataques en áreas. Los dos valores en su defensa reflejan si ha atacado o no en ese asalto con ellas. Si no atacan en un asalto se toma el valor más alto (140).

Coraza Pétreo: La piedra encantada que conforman la propia esencia de una gárgola ofrece un enorme sistema defensivo. En primer lugar, la gárgola cuenta con una TA 8 contra todo de ataque (incluido los de energía) y una barrera de daño de 60 contra ataques incapaces de dañar energía. También son completamente inmunes a los golpes críticos y a cualquier conjuro cuyo poder zeónico no supere los 200.

Visión del Guardián: Las gárgolas no sienten el mundo a través de sus ojos, en vez de eso sienten lo que les rodea sobrenaturalmente, y no reciben penalizadores por luminosidad u otros efectos similares. Del mismo modo, pueden percibir fuerzas mágicas, espirituales y matrices.

Harpía

Mujer Alada



Nivel: 4 **Clase:** Entre Mundos 10
Puntos de Vida: 150
Categoría: Guerrero Acróbata
Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 7 **Int:** 6 **Vol:** 7 **Per:** 9
RF 55 **RM** 45 **RP** 45 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 120 natural
Habilidad de ataque: 155 + 145 Garras Bestiales; o 155 Picado y Ascenso
Habilidad de defensa: 150 Esquiva
Daño: 50 Garras Bestiales (Fil)
TA: Piel Gruesa Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Características físicas sobrehumanas, Ambidiestro, Sentido agudizado (vista), Inhumanidad.

Poderes: Garras Bestiales (Daña Energía, Modificador de armadura -2 TA Defensora) Picado y Ascenso (Presa 10) Alas Emplumadas (Vuelo natural Tipo 12), Piel Gruesa (Armadura física TA 2)

Tamaño: 16
Tipo de movimiento: 11/12

Regeneración: 2
Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 120, Atletismo 120, Saltar 100, Estilo 80, Advertir 60 (90 vista), Buscar 60 (90 vista), Rastrear 60 (90 vista), Tasación 50, T. Manos 80

Las harpías son criaturas de aspecto femenino con patas de ave rematadas en garras, alas por brazos y un cuerpo prácticamente emplumado. Suelen habitar en cuevas y agujeros en lo alto de los riscos, pero siempre cerca de los caminos donde puedan asaltar caravanas e incautos. Son especialmente codiciosas y les gusta acaparar todo tipo de objetos tengan valor o no, por lo que sus nidos son lo más parecido a un basurero donde se han tirado todo tipo de objetos.

Por lo general son solitarias, pero en ocasiones se pueden llegar a juntar hasta tres de ellas formando lo que se conoce por una triada, si bien está colaboración es muy extraña pues la avaricia y codicia de las harpías las hacen enfrentarse entre ellas rápidamente.

MODUS OPERANDI

Las harpías son fieras y despiadas, adoran asaltar las caravanas y a los viajeros incautos para robarles todas sus pertenencias y acumularlas. Por lo general la forma de combatir de la harpía es como la de un ave de presa, esperará pacientemente mientras se decide por una presa y después caerá en picado a por ella para acabar con su vida. Si sus oponentes son de un tamaño similar a la harpía y resultan ser diestros combatientes, la harpía intentará apresarlos para alzar vuelo y dejarles caer desde una buena altura. Aunque son fieras y despiadadas, es raro que luchen a muerte, pudiendo abandonar todo, incluso su tesoro, si con ello se logra salvar, aunque en caso de que esto ocurra, la harpía guardará mucho rencor a quién la expulso de su nido.

Garras Bestiales: las patas de las harpías están rematadas en potentes garras como garfios capaces de atravesar la carne y las armaduras con facilidad. Tienen un daño de 50, atacan en crítico primario de filo, restan 2 TA a la armadura del defensor y son capaces de dañar a seres intangibles o espirituales con ellas. Además, las Harpías son especialistas luchando con ellas, por lo que pueden realizar un segundo ataque cada asaltado aplicando un -10 a ese ataque.

Picado y Ascenso: si lo prefieren, las harpías pueden elegir renunciar a sus ataques convencionales con sus garras para intentar apresar a su oponente. Si lo hace la harpía podrá realizar un ataque de presa con fuerza 10 sin penalizador, de tener éxito, intentará alzar vuelo con su víctima para después arrojarla desde las alturas.

Piel Gruesa: la dura piel de las harpías junto con su plumón proporciona a la criatura una TA 2 a todas las armaduras físicas.

Alas Emplumadas: las alas de la harpía le proporcionan le dan la capacidad de volar, cuando lo hace se desplazan con un tipo de movimiento 12.



Hidroestatuas

Guardianes Sobrenaturales

Menor

Nivel: 4

Clase: Entre Mundos (Creación) 15

Puntos de Vida: 1610

Categoría: Guerrero

Fue: 11 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** - **Per:** 5
RF 75 **RM** 65 **RP** 65 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 140 Control del Agua + 120 Cuerpo de Lapislázuli; o 140 Impacto de Agua; o 150 Espinas Heladas

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 70 Control del Agua (Variable), 80 Cuerpo de Lapislázuli (CON), 80 Espinas Heladas (PEN)

TA: Coraza Lapislázuli: Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 2 Ele 5 Fri 5 Ene 5

Habilidades naturales: Ninguna

Habilidades esenciales: Afinidad (Agua), Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Exención Física, Inmunidad Psicológica, Inmunidad a un Elemento (Mitad de Daño FRI), Vulnerable a un Elemento (+50% de daño CAL), Sin Regeneración.

Poderes: Arma Natural: Cuerpo de Lapislázuli (Ataque adicional -20 H.A, Daña Energía), Espinas Heladas (Ataque especial, +10 H.A, área 5m, requiere 2 turnos de preparatoria, un uso adicional), Coraza Lapislázuli (TA Física y Mística +2, Barrera de daño 60), Guardián Místico (Inmunidad Sobrenatural hasta 80 puntos de Zeon), Guardián Acuático (Movimiento Acuático), Protecciones del Guardián (RF +10, RM +10, RP +20), Magia Innata (Impacto de Agua, grado base, requiere un turno de preparatoria, un uso adicional), Visión Extrasensorial.

Tamaño: 23 Grande

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 5 (7 Agua) **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Nadar 50, Advertir 50, Buscar 50, Saltar 80

Mayor

Nivel: 6

Clase: Entre Mundos (Creación) 20

Puntos de Vida: 3175

Categoría: Guerrero

Fue: 12 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 13 **Pod:** 11 **Int:** 5 **Vol:** - **Per:** 5
RF 90 **RM** 85 **RP** 75 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 180 Control del Agua + 160 Cuerpo de

lidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Control del Agua (Variable), 120 Cuerpo de Lapislázuli (CON), 100 Espinas Heladas (PEN)

TA: Coraza Lapislázuli Fil 7 Con 7 Pen 7 Cal 3 Ele 7 Fri 7 Ene 7

Habilidades naturales: Ninguna

Habilidades esenciales: Afinidad (Agua), Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Exención Física, Inmunidad Psicológica, Inmunidad a un Elemento (Mitad de Daño FRI), Vulnerable a un Elemento (+50% de daño CAL), Sin Regeneración.

Poderes: Arma Natural: Cuerpo de Lapislázuli (Ataque adicional -20 H.A, Daño Energía), Espinas Heladas (Ataque especial, +10 H.A, área 5m, requiere 2 turnos de preparatoria, cuatro uso adicional), Coraza Lapislázuli (TA Física y Mística +2, Barrera de daño 80), Guardián Místico (Inmunidad Sobrenatural hasta 100 puntos de Zeon), Guardián Acuático (Movimiento Acuático), Protecciones del Guardián (RF +10, RM +10, RP +20), Magia Innata (Impacto de Agua, grado base, requiere un turno de preparatoria, tres uso adicional), Visión Extrasensorial.

Tamaño: 25 Enorme

Regeneración: 0

Tipo de movimiento: 6 (8 Agua)

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Nadar 80, Advertir 80, Buscar 80, Saltar 120

MODUS OPERANDI

Las Hidro Estatuas tienen pocas posibilidades en cuanto a lo que están diseñadas para hacer. Principalmente se encargarán de proteger el sitio en el que han sido colocadas, aunque pueden vagar con una libertad limitada donde se encargarán de inundar todo lugar que puedan con el agua que generan para que les sea más fácil encargarse de posibles intrusos. Si son destruidas, toda el agua que generasen desaparece al poco tiempo. Sus cualidades son las siguientes:

Control del Agua: Se trata de la principal capacidad que emplean para pelear. Con este poder son capaces de moldear el agua que hayan sido capaces de generar. A todos los efectos, se considera que utilizan un equivalente al Ars Magnum Mayor Mundus con algunas variaciones:

- Su daño base se Reduce a 60, cantidad a la que hay que añadir el Bono de Poder.
- Puede escoger un uso especializado cada 3 asaltos: *Enfoque Ofensivo* aumenta el daño ese turno en 30, *Lluvia de Esquirlas* se aplica con normalidad, *Presa* utiliza una fuerza 8 en todos los casos y finalmente, *Uso Inesperado* requiere de un control de advertir contra 120.

Cuerpo Lapislázuli: El cuerpo de la Hidro Estatua puede usarse como un arma dado el gran tamaño de la criatura y su peso. Acompaña a las acometidas que haga con Control del agua, siendo capaz de hacer un segundo ataque cada asalto empleando su cuerpo.

Coraza Lapislázuli: El material con el que están hechas estas estatuas les proporciona una dureza excepcional, lo que hace que sean muy resistentes. Sin embargo, la naturaleza del material hace que sean muy frágiles frente a grandes fuentes de calor, por lo que, aparte de recibir más daño de los ataques basados en este elemento, la TA en CAL queda reducida a la mitad (Ya aplicado en los valores de su ficha). Por el contrario, los ataques que causen daño por Frío hacen menos daño a estas criaturas (50% menos). Además, poseen una barrera de daño contra 60 (80 las grandes).

Guardianes Acuáticos: Aunque fuera del agua se mueven dando saltos de forma algo lenta, cuando se encuentran en este elemento su capacidad motriz aumenta en gran medida, además de que su movimiento no se ve reducido mientras se encuentren en él agua.

Protecciones del Guardián: Dado que su principal función era resistir, posee un incremento en todas sus resistencias que le permiten enfrentarse mejor a sus adversarios.

Guardianes Místicos: Preparadas para proteger lugares sobrenaturales, para asegurarse de que cumplieran su cometido los Devah instalaron una serie de defensas que les permitían ignorar los hechizos de los intrusos que osaran adentrarse en sus emplazamientos. En el caso de las Hidro Estatuas normales ignoran por completo cualquier sortilegio que se haya lanzado por un valor zeónico 80 o inferior, 100 en el caso de las grandes.

Espinas Heladas: Consiste en el ataque más poderoso que pueden realizar. Tras acumular energía durante dos asaltos, liberan una serie de espinas heladas que salen del suelo. Atacan en TA PEN, pero el daño que causan se consideran ataques basados en Hielo (Es decir, como si atacasen en TA FRI).

Impacto de Agua: Las Hidro Estatuas son capaces de canalizar de forma innata el hechizo "Impacto de Agua" en grado base si se preparan durante un asalto.

Hijo de Fenrisulf

Gran Lobo Gélido



Nivel: 8

Clase: Entre Mundos 20

Puntos de Vida: 200

Categoría: Sombra

Fue: 12 **Des:** 14 **Agi:** 14 **Con:** 12 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 10

Per: 10

RF 85 **RM** 75 **RP** 80 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 160 Natural

Habilidad de ataque: 240 Garras + 240 Mordisco Brutal

Habilidad de defensa: 215 Esquiva

Daño: 80 Garras (Fil), 120 Mordisco Brutal (Pen)

TA: Pelaje y púas Gélidas Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 5 Ele 5 Fri 5 Ene 0

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrenaturales, Inhumanidad, Zen

Poderes: Arma Natural: Garra, Mordisco Brutal (Daño Incrementado +40, Ataque Adicional Completo, +30 al Crítico), Pelaje y Púas Gélidas (Armadura Física TA 5)

Tamaño: 24 Grande

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 14

Cansancio: 12



Habilidades Secundarias: Acrobacias 100, Atletismo 100, Saltar 100, Intimidar 100, Advertir 160, Buscar 120, Rastrear 100, Frialdad 100, Res. Dolor 100, Ocultarse 180, Sigilo 240

Los seres conocidos como los hijos de Fenrisulf son unas criaturas nacidas en las heladas montañas y paramos de Hauffman, aunque también se han podido divisar algunos en otros climas extremadamente fríos, como Beckent. Se los considera nacidos de la esencia y ansia destructiva de una de las Grandes Bestias de la mitología Aityr, y comparten con el parte de su aspecto físico (aunque en menor tamaño) y ansias de devorar todo cuanto aparece a su paso. La forma exacta en la que aparecieron originariamente no está confirmada, pero algunos ocultistas teorizan que varios lobos bebieron de la sangre del devorador tras su lucha contra Abel y por ello mutaron y adquirieron parte del poder de este.

MODUS OPERANDI

Los hijos de Fenrisulf se mueven por un ansia asesina y un hambre insaciable, pero no por ello son criaturas estúpidas. Prefieren usar el entorno y las sombras para acechar a sus presas y pillarlas desprevenidas, abalanzándose sobre ellas en un instante gracias a su velocidad, desgarrando su yugular con sus fauces (si es que no han podido arrancarles la cabeza). Ante un combate igualado o en desventaja no dudará en retirarse para intentarlo de nuevo en otra ocasión.

Mordisco Brutal: Se trata de su principal medio de ataque, la mordedura de estos seres tiene una potencia digna de ser temida, ya que desgarran la carne con facilidad, razón por la que incrementan en +30 cualquier crítico que produzcan. Lo emplean en combinación con sus garras, pudiendo de esta forma realizar dos ataques por asalto sin ningún tipo de penalizador.

Pelaje y Púas Gélidas: El pelaje de los Hijos de Fenrisulf están cubiertos de púas gélidas que, en combinación con la dureza natural de su pelaje le proporciona una TA 5 contra todo tipo de ataques exceptos los que dañen en la TA Energía.

Ippondatara

Yokai Menor



Nivel: 4

Clase: Entre Mundos 15

Puntos de Vida: 135

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 11 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 50 **RM** 50 **RP** 50 **RV** 50 **RE** 50

Turno: 100

Habilidad de ataque: 165 Gran Pie; o 165 Pisotón Sísmico

Habilidad de defensa: 160 Esquiva

Daño: 80 Gran Pie (Con), 120 Pisotón sísmico (Cpn)

TA: Natural Fil 2 Con 2 Pen 2 Cal 2 Ele 2 Fri 2 Ene 0

Habilidades esenciales: Características Físicas sobrehumanas, Inhumanidad, Exención física, Inmunidad natural a un elemento (Fuego mitad de daño)

Poderes: Armas Naturales: Gran Pie (+20 al daño), Piel curtida (Armadura Física TA 2), Gran Salto (+3 al Tipo de movimiento), Pisotón Sísmico (Ataque Especial, 120 Daño, Área de 5 Metros, 5 Turnos de preparatoria, 4 usos adicionales, Efecto añadido: Impacto de Fuerza 12), Ikarinohi.

Tamaño: 18

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 100, Saltar 150, Atletismo 100, Truco de manos 100, Advertir 60, Buscar 40, Proezas de fuerza 45, Estilo 50, Forja 60.

El Ippondatara es una criatura tímida que tiende a mantenerse alejado de las áreas habitadas, habitando en el interior de

montes y montañas. Se mueve saltando y dando volteretas en el aire. Durante el invierno no es raro encontrar sus huellas, un enorme pie en la nieve. Tiene aspecto ligeramente humanoide, pero solo tiene una única pierna gruesa, carece de cuello y cabeza y su rostro con un único ojo está a la altura del tronco. Los ocultistas de Varja teorizan sobre que su nacimiento está relacionado con los viejos herreros que perdieron una pierna y un ojo tras años de trabajo.

MODUS OPERANDI

Al ser una criatura tímida evita a los humanos y huye antes siquiera de que éstos puedan verla. En caso de un encuentro directo, la criatura reaccionará ignorando al resto y proseguirá su camino. Si se siente amenazado o se le ataca directamente, el Ippondatara usará su gran fuerza y capacidad de salto para derribar y aplastar a sus rivales. Si el combate fuera especialmente complicado usará su capacidad de hacer crecer el pie para asestar un gran pisotón.

Piel Curtida: La piel del Ippondatara es gruesa y dura lo que le proporciona 2 de armadura contra todo tipo de ataque excepto energía.

Gran Pie: Su único pie es su principal método de ataque, mediante saltos y mortales intentará pisar y aplastar a sus rivales.

Gran Salto: Al disponer de un único pie, el Ippondatara no se mueve caminando, sino mediante una sucesión de saltos y volteretas. Debido a ello su tipo de movimiento natural se incrementa en 3.

Pisotón Sísmico: este es el ataque más devastador que el Ippondatara puede realizar, pues su ejecución es como si una gran criatura caminase por el lugar. Tras realizar un gran salto el pie del Ippondatara crece de manera desmesurada buscando aplastar a su rival, tras eso un gran pisotón continuado de un pequeño seísmo tiene lugar. El crecimiento del pie y la fuerza del ataque es tal, que afecta en un radio de 5 metros de donde se realizó el ataque y obliga a los afectados a superar un impacto de Fuerza 12. Por suerte para sus adversarios el uso de esta capacidad requiere de 5 turnos de preparatoria y está limitada a 5 veces por día.

Ikarinohi: Lo ocultistas no han podido explicar cuál es el motivo del suceso, pero durante el 20 de diciembre, los Ippondatara se ven afectados por un estado de ira en el que atacarán a todo el que entre en su territorio. El estado de ira es tan elevado que ni siquiera los lazos de familiar, atadura, dominación u otras habilidades sobrenaturales pueden aplacarlo hasta que el día pase, momento en el que la criatura se volverá a comportar como si nada hubiera ocurrido.

Jiangshi

Cadáver Rígido



Jiangshi Menor

Nivel: 2

Clase: Entre Mundos, No Muerto 10

Puntos de Vida: 1.065

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 6 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 3 **Int:** 2 **Vol:** 2 **Per:** 5
RF 75 **RM** 35 **RP** 15 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 55 natural

Habilidad de ataque: 100 Garras y Mordiscos

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 60 Garras y Mordiscos (Fil/Pen)

TA: Natural + Cuerpo No Muerto Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 3

Habilidades esenciales: Exención física, Sin Emociones, Inmune al dolor, Vulnerable a la luz solar.

Poderes: Cuerpo No Muerto (Barrera de daño 100, Armadura Física 2), Arma natural (Garra, Mordisco, -1 TA enemigo, +10 Daño), +30 RF, Regeneración 4 (no funciona ante magia), Visión de Muertos (Visión Extrasensorial, puede ver espíritus)

Tamaño: 16 Medio
Tipo de movimiento: 5

Regeneración: 4
Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 30, Saltar 30, Trepas 30, Buscar 30, Sigilo 30

Jiangshi Mayor

Nivel: 4 **Clase:** Entre Mundos, No Muerto 15
Puntos de Vida: 1.345
Categoría: Guerrero
Fue: 10 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 10 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 4 **Per:** 5
RF 90 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 140 Garras y Mordiscos

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 75 Garras y Mordiscos (Fil/Pen)

TA: Natural + Cuerpo No Muerto Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 3

Habilidades esenciales: Exención física, Sin Emociones, Inmune al dolor, Vulnerable a la luz solar.
Poderes: Cuerpo No Muerto (Barrera de daño 120, Armadura Física 2), Arma natural (Garra, Mordisco, -2 TA enemigo, +20 Daño, RF 120 Drenaje mitad), +30RF, Regeneración Exánime 4 (no funciona ante magia), Visión de Muertos (Visión Extrasensorial, puede ver espíritus), Zozhou.

Tamaño: 16 Medio
Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 4
Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 50, Saltar 50, Trepas 50, Buscar 50, Sigilo 50

Los Jiangshi son personas que murieron de una forma violenta y su espíritu no encontró reposo. Si bien se podría crear a uno de forma intencionada si se dan las condiciones necesarias, si uno halla un Jiangshi lo más seguro es que haya sucedido un accidente de grandes dimensiones o un mórbido asesinato en el área circundante. Al igual que los zombis comunes, estos tan sólo desean carne viva, aunque los Jiangshi guardan ciertas características únicas, ya que son capaces de regenerar sus cuerpos, algo que se puede ver en sus largas uñas y cabellos que nunca paran de crecer y sus cuerpos siempre pálidos nunca se pudren. Por último, en raras ocasiones cuando individuos con una existencia por encima de la media fallece puede formarse un Jiangshi con la capacidad de absorber la energía vital de sus víctimas y de maldecirlas.

MODUS OPERANDI

El Jiangshi no tiene una conciencia propia ni una organización destacable: erran por el mundo en busca de una fuente de alimento, hasta que sus días terminan por obra de la luz solar o de alguien lo suficientemente valiente como para plantarles cara. Son extremadamente resistente a las armas comunes lo que ha formado la leyenda de que solo mediante ciertos rituales y ofudas pueden ser destruidos.

Garras y Mordisco: El principal medio de ataque de un Jiangshi son sus largas uñas y su mordedura. Además, por su estado no muerto estás son especialmente peligrosas por lo que ven incrementado el daño en +10 y reducen en 1 la TA defensora en el caso de los Jiangshi menores y aumentan el daño en +20 y reducen la TA en 2 en el caso de los mayores.

Sin Emociones: Un Jiangshi no tiene emociones y, en consecuencia, no puede ser afectado por ningún estado psicológico.

Visión de Muertos: A pesar de no tener ojos, los Jiangshi sienten lo que les rodea sobrenaturalmente y no reciben penalizadores por luminosidad u otros efectos similares. Del mismo modo, pueden percibir fuerzas espirituales sin problemas.

Cuerpo No Muerto: Los Jiangshi son excepcionalmente resistentes al daño físico, por lo que obtienen una barrera de daño de 100 (120 en el caso de los mayores), tienen un TA Física de 2 puntos (que sumada a su TA Natural suman un total de 4) y ve incrementada su resistencia en 30.

Regeneración Exánime: Los Jiangshi, mientras permanezcan alejados del Sol y no sean afectados por ataques mágicos, ante los cuales son vulnerables, gozan de una regeneración de 4 que se anulará cuando sean golpeados por magia o bañados por rayos del Sol.

Drenaje: Los ataques de los Jiangshi mayores tienen consecuencias más severas, además del daño que producen, el Jiangshi recuperará la mitad de ese daño si no se supera una RF de 120.

Zozhuo: La maldición es uno de los más terribles efectos de exponerse a un Jiangshi Mayor. Todo humano (y criatura viva similar) que sufra el estado de entre la vida y la muerte por los ataques de un Jiangshi deberá superar una resistencia usando solo su presencia contra 70, en caso de fallo el individuo habrá sido maldito y al día de su muerte regresará como un Jiangshi. Algunos rituales purificadores y pasos pueden sellar y borrar la maldición, pero, por desgracia muchos mueren directamente a manos del Jiangshi lo que provoca que la aparición de uno de éstos pueda suponer una plaga si no se erradica con rapidez.

Puntos de Desarrollo Libres: Si bien la ficha presentada es la forma genérica de un Jiangshi, éstos pueden tener ligeras diferencias entre ellos dependiendo de cómo eran en vida, por eso el Director de Juego posee 100 puntos de desarrollo libre para adecuar ciertas habilidades y capacidades de aspecto físico. Por ejemplo, el Jiangshi de un nadador en vida podría tener nadar, el Jiangshi de un luchador de sumo podría tener más puntos de vida y proezas de fuerza. Por desgracia, el ser no tiene mayores recuerdos, ni conciencia por lo que mediante este método no se pueden adquirir habilidades intelectuales.

Maldición del Sol: Los cuerpos malditos de los Jiangshi no toleran el sol. Al exponerse a los rayos de sol, o bien a una fuente de luz de similar pureza, el Jiangshi empezará a actuar peor sufriendo un -20 a toda acción, además cada asalto deberá de superar una RF entre 120 y 200 o sufrir el doble de



daño que su nivel de fracaso. Un fallo por encima de 50 hará que su cuerpo entre en el estado En Llamas.



Lagartigre

Reptil Exótico



Nivel: 5

Clase: Natural 0

Puntos de Vida: 1400

Categoría: Guerrero Acrobata

Fue: 11 **Des:** 6 **Agi:** 10 **Con:** 11 **Pod:** 3 **Int:** 3 **Vol:** 3 **Per:** 8
RF 90 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 115 Natural

Habilidad de ataque: 160 Garras y Fauces; o 160 Ácido Corrosivo

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 60 Garras (Fil) y Fauces (Pen), 80 Ácido Corrosivo (Cal)

TA: Natural + Escamas Reforzadas Fil 5 Con 5 Pen 5 Cal 5 Fri 5 Ele 5 Ene 3

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas

Poderes: Arma Natural: Garras y Fauces (+20 al crítico, -1 a la TA defensora), Resistencia Física +20, Escamas Reforzadas (Armadura Física 2), Ácido Corrosivo (Ataque Especial, Daño Base 80, Distancia hasta 25 Metros, 3m de Radio, Un uso adicional, Rotura +15)

Tamaño: 22 Medio

Regeneración: 4

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: 11

Habilidades Secundarias: Acrobacias

80, Atletismo 80, Nadar 20, Tregar 20, Advertir 80, Buscar 50, Rastrear 50, Frialdad 20, P. Fuerza 40, Res Dolor 80, Ocultarse 120, Sigilo 120.

Los reptiles suelen ser criaturas que despiertan el interés de muchos biólogos, entre ellos, uno que suele ser el favorito de muchos, dado su curioso aspecto, es el Lagartigre.

Este reptil suele habitar zonas selváticas o ciénagas, y aunque no está tan adaptado para moverse por zonas de gran vegetación, ello no hace que se trate de un ser con el que no haya que tener cuidado si se le pilla con hambre.

Dependiendo de la zona en la que se encuentren suelen ser más o menos descuidados. En lugares como la ciénaga de Vithrigo o Nanwe son más cautos debido a los peligrosos depredadores que pueden convivir con ellos, sin embargo, si no hay ninguna criatura que pueda suponer una seria amenaza para ellos pueden incluso llegar a ser bastante mansos (siempre que no tengan hambre).

MODUS OPERANDI

Estos grandes lagartos se mueven principalmente durante el día, momento que aprovechan para ir rondando sus zonas de caza. Son muy rápidos, y tienen una gran resistencia, por lo que si su presa se encuentra en una zona despejada lo más probable es que logre alcanzarla sin demasiados inconvenientes.

Posee un potente ácido corrosivo el cual solo emplea en caso de que se encuentre amenazado o si no puede alcanzar de otra forma a su presa.

Garras y Fauces: Las armas naturales de esta criatura están preparadas para causar heridas que mermen las capacidades de su objetivo. A todos los efectos, atraviesan 1 punto de la TA defensora e incrementan el resultado de todo crítico que produzcan en 20

Ácido Corrosivo: En una glándula especial que poseen guardan un potente ácido que causa graves quemaduras a aquellos que alcance. Se trata de un ataque especial que puede llegar hasta una distancia de 25 metros y abarca un área de 3 metros de radio. Puede usarlo 2 veces por día.

LAGHODESSAS

Las Laghodesas es el nombre que reciben una familia de arácnidos que han evolucionado al extremo para adaptarse a la vida salvaje y para enfrentarse a cualquier amenaza. Existen varios tipos que se encargan de diversas tareas, pero sin duda la caza y la defensa de su territorio es lo que mejor se les da. Suelen estar bajo el mando de las Aracne, unos seres de gran poder que combinan aspecto humanoide con Arácnido, aunque no es descabellado encontrar colonias independientes en cuevas o bosques. Hay 3 variantes que podrían considerarse el grueso de la especie, las cuales actúan en conjunto para ocuparse del nido y defenderlo.

Laghodessa Blanca

Tejedoras del Nido



Nivel: 2

Clase: Natural 0

Puntos de Vida: 115

Categoría: Guerrero Acrobata

Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 4 **Int:** 3 **Vol:** 4 **Per:** 8
RF 40 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 80 Armas Naturales

Habilidad de ataque: 110 + 100 Apéndices Dobles; o 110 Tela de Araña

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 45 Apéndices Dobles (Pen)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Ambidiestra

Poderes: Armas Naturales: Apéndices dobles, Movimiento Libre, Presa Especial (Fuerza 10), Visión Nocturna.

Tamaño: 13 Medio

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 7

Habilidades

Secundarias:

Acrobacias 40, Saltar 40, Advertir 40, Buscar 40, Rastrear 60, Sigilo 40, Ocultarse 60, Truco de manos 120

Las Laghodesas Blancas son la variante más común de todas las que existen, tienen un tamaño que sería equivalente al de un perro muy grande, se encargan de tejer y acondicionar el nido para que sus huevos y los de sus compañeras tengan un lugar donde poder desarrollarse, serían el equivalente también a una "obrero" que ejerce a su vez la función de soldado.

MODUS OPERANDI

Generalmente patrullan las zonas circundantes al nido, aunque también suelen alejarse de él en grupos de dos o tres en busca de presas cuando no hay ninguna en los alrededores. En combate, intentarán atosigar a sus presas con multitud de ataques y, en caso de que sea posible, intentarán caer sobre

ellas desde las alturas (como, por ejemplo, las copas de los árboles o el techo de las cuevas). Su seda es bastante resistente (y un material bastante codiciado por los modistas) y la utilizan con soltura al combatir, apresando con ella a sus objetivos desde la distancia.

Apéndices Dobles: Las Laghodesas Blancas presentan un manejo magistral de sus apéndices, los cuales emplean para realizar dos ataques por asalto con los que atosigar a sus enemigos.

Movimiento Libre: Las Laghodesas Blancas pueden moverse por cualquier superficie sin problemas añadidos para ello.

Tela de Araña: La gran resistencia de su tela hace que se trate de un arma muy efectiva para entorpecer a sus presas. Si renuncian a atacar con sus Apéndices Dobles pueden llevar a cabo un ataque que en caso de impactar el afectado deberá realizar un control enfrentado contra una presa de Fuerza 10.

Ojos de Araña: Acostumbrados a vivir en lugares oscuros, las Laghodesas aplican la mitad de penalizadores por oscuridad natural.

Laghodessa Asesina

Vigilantes del Nido



Nivel: 2 **Clase:** Natural 0
Puntos de Vida: 105
Categoría: Asesino
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 4 **Int:** 3 **Vol:** 4 **Per:** 6
RF 40 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 100 Armas Naturales
Habilidad de ataque: 120 + 110 Apéndices Dobles
Habilidad de defensa: 85 Esquiva
Daño: 45 Apéndices Dobles (Pen)
TA: Ninguna



Habilidades esenciales: Ambidiestra, Tamaño Innatural
Poderes: Armas Naturales: Apéndices Dobles (Precisa) , +20 Turno, Armas naturales a distancia, 20 Movimiento Libre, Tela Corrosiva (Ataque especial RV 80 Instantáneo Daño Simple, Presa Especial 8, 2 Usos adicionales) , Visión Nocturna.

Tamaño: 8 Pequeño **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 7

Habilidades Secundarias: Acrobacias 40, Saltar 40, Advertir 80, Buscar 80, Rastrear 80, Sigilo 70, Ocultarse 100, Truco de manos 40

Pequeñas en comparación con el resto de sus hermanas, las Laghodesas asesinas sin duda son letales si pillan a uno desprevenido. Su función se centra en defender puntos estratégicos del nido donde acaban rápidamente con aquellos incautos que se hayan atrevido a adentrarse en sus dominios sin tomar las precauciones adecuadas.

MODUS OPERANDI

Las Laghodesas asesinas utilizan sus excelentes habilidades de subterfugio para ocultarse y emboscar a sus enemigos, generalmente intentarán llevar a cabo un Ataque Asesino aprovechando que no han sido detectadas.

Apéndices Dobles: Funcionan igual que las de las Laghodesas Blancas, con el añadido de que se consideran Precisas.

Movimiento Libre: Las Laghodesas Asesinas pueden moverse por cualquier superficie sin problemas añadidos para ello.

Tela Corrosiva: La tela de esta variante no es tan resistente como la de sus compañeras blancas, sin embargo, están empapadas en una toxina que causa daños con el mero

contacto. Pueden utilizarla 3 veces al día y en caso de impactar obligan al afectado a realizar un control de RV contra 80 donde sufrirán un daño equivalente al nivel de fracaso, a su vez, deberán realizar un control enfrentado contra una presa de Fuerza 8.

Ojos de Araña: Acostumbrados a vivir en lugares oscuros, las Laghodesas aplican la mitad de penalizadores por oscuridad natural.

Laghodessa Acorazada

Defensoras del Nido



Nivel: 3 **Clase:** Natural 0
Puntos de Vida: 180
Categoría: Guerrero
Fue: 10 **Des:** 7 **Agi:** 6 **Con:** 10 **Pod:** 4 **Int:** 3 **Vol:** 4 **Per:** 6
RF 40 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 80 Armas Naturales
Habilidad de ataque: 120 Apéndice Acorazado
Habilidad de defensa: 150 Escudo Quitinoso
Daño: 75 Apéndice Quitinoso (Con)
TA: Coraza Quitinosa Abierta Fil 3 Con 3 Pen 3 Cal 3 Fri 3 Ele 3 Ene 0

Habilidades naturales: Tabla de Guarda Espaldas
Habilidades esenciales: Tamaño Innatural +3,
Poderes: Armas Naturales: Apéndice Acorazado y Escudo Quitinoso (Escudo Corporal), Movimiento Subterráneo, Visión Nocturna, Armadura Quitinosa (Física 3, Abierta).

Tamaño: 23 Grande **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 6 **Cansancio:** 10

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 40, Rastrear 40, Ocultarse 20, Sigilo 20, Intimidar 50, Trepas 30, Proezas de fuerza 120, Resistir Dolor 100

Si alguna vez alguien pensó que una araña no podía ser resistente es que no ha visto a una Laghodessa acorazada. Estos arácnidos han evolucionado para ser muy resistentes, su coraza es incluso más dura que algunas armaduras que ha creado el hombre y llegan a alcanzar el tamaño de un oso. Aunque tienen una faceta claramente defensiva ello no las hace menos peligrosas, ya que se trata de los miembros más fuertes de las Laghodesas comunes, lo que hace a su vez que sean las menos numerosas.

MODUS OPERANDI

Estas Laghodesas tienen muy clara su misión de proteger el nido. Siempre hay una o dos defendiendo a los huevos. En caso de que vayan acompañando a las Laghodesas blancas en sus patrullas se asegurarán de defenderlas haciendo la función de guardaespaldas, este hecho sorprende a muchos, ya que no se esperaban esta capacidad de coordinación por parte de lo que a simple vista parecen una arañas que han crecido bastante más de la cuenta. Debido a que no pueden trepar por las paredes fácilmente como sus hermanas se han adaptado para moverse bajo tierra.

Escudo Quitinoso: Los apéndices de la Laghodessa Acorazada están diseñadas para poder servir de escudo para defender a sus compañeras, cosa que hacen con bastante facilidad, ya que poseen la Tabla de Guardaespaldas.

Movimiento Subterráneo: Las Laghodesas Acorazadas pueden moverse bajo tierra a la mitad de su tipo de movimiento siempre que el terreno lo permita.

Laghodesas Doradas

Existe una variedad de estos arácnidos excepcional. Son fácilmente reconocibles por su pelaje dorado. Cuando son crías no hay diferencia entre ellas, aunque no por ello son



inofensivas, todo lo contrario. Cuando alcanzan la adultez es cuando se vuelven realmente peligrosas. Por sí solas son capaces de acabar fácilmente con luchadores excepcionales, y si se junta una pareja huir no sería una mala opción, lo cual hace que para acabar con ellas sea necesario un grupo altamente cualificado.

No se sabe exactamente la razón por la que aparecen, pero en caso de hacerlo al crecer se transforman en los superiores jerárquicos indiscutibles de su especie.

Cria

Nivel: 0 **Clase:** Natural 5

Puntos de Vida: 70

Categoría: Guerrero

Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 5

Pod: 5 **Int:** 2 **Vol:** 5 **Per:** 5

RF 20 **RM** 20 **RP** 20 **RV** 20

RE 20

Turno: 80 Armas Naturales

Habilidad de ataque: 50 + 40

Cuchillas Doradas

Habilidad de defensa: 50 Esquiva

Daño: 30 Cuchillas Doradas (Fil)

TA: Ninguna

Habilidades naturales: Ninguna

Habilidades esenciales: Ambidiestra, Inhumanidad, Tamaño Innatural

Poderes: Armas Naturales: Cuchillas doradas(-3 a la TA defensora), Movimiento Subterráneo, Visión Nocturna.

Tamaño: Pequeño 8

Tipo de movimiento: 3

Regeneración: 1

Cansancio: 5

Habilidades Secundarias: Advertir 10, Buscar 10, Rastrear 10, Ocultarse 40, Sigilo 20, Tregar 20



Flash de Luz: La habilidad más característica de las hembras adultas es su capacidad de realizar de forma innata el conjuro Flash Cegador en grado base. Para ello deberán esparcir un polvo especial que tienen en su pelaje para posteriormente producir una reacción en cadena con sus apéndices que cegará a todos sus enemigos (No afecta a otras Laghodesas). Son necesarios dos turnos de preparatoria y puede hacerlo dos veces por día. Para darse cuenta de lo que va a hacer una vez el polvo está esparcido es necesario un control de Animales contra 180 u Ocultismo o Valoración Mágica de 120

Ojos de Araña: Acostumbrados a vivir en lugares oscuros, las Laghodesas aplican la mitad de penalizadores por oscuridad natural.

Movimiento Subterráneo: Debido a su gran tamaño, no se les da muy bien mantenerse pegadas a las paredes (lo cual no evita que puedan trepar por superficies que lo permitan), sin embargo, se han adaptado a moverse cómodamente bajo tierra.

Hembra Dorada

Cortadora Cegadora



Nivel: 5

Clase: Natural 5

Puntos de Vida: 2000 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 12 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 11 **Pod:** 8 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 8

RF 70 **RM** 60 **RP** 50 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 80 Armas Naturales

Habilidad de ataque: 160 + 150 Cuchillas Doradas

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Cuchillas Doradas (Fil)

TA: Natural 4

Habilidades esenciales: Ambidiestra, Inhumanidad, Características físicas sobre humanas

Poderes: Armas Naturales: Cuchillas Doradas(-3 TA, +5 a la Rotura) Movimiento Subterráneo, Conjuro Innato (Flash Cegador Base, 2 usos, Dos turnos de preparatoria), Visión Nocturna.

Tamaño: Grande 23

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 4

Cansancio: 11

Habilidades Secundarias: Advertir 70, Buscar 40, Rastrear 20, Ocultarse 80, Sigilo 20, Intimidar 80, Tregar 50, Frialdad 60 Proezas de fuerza 130, Resistir Dolor 60, Arte (seda) 60

Si algo caracteriza a las madres es que suelen ser muy sobreprotectoras con sus crías, y en el caso de las Laghodesas doradas no iba a ser diferente. Si las Laghodesas normales ya se consideraban de por sí unas criaturas temibles las Doradas se encuentran en un escalafón superior.

Su seda y pelaje son extremadamente valiosos, ya que son muy raras y la calidad de lo que se puede sacar de ambos es excepcional.

MODUS OPERANDI

Debido a su gran tamaño, las hembras doradas suelen excavar galerías y acondicionar su nido para que pueda moverse con facilidad por él. Suele descansar en la parte más profunda del mismo, donde custodia a sus crías como el mejor de los guardianes. A la hora de combatir son temibles, ya que emplearán el polvo de su pelaje para intentar cegar a sus enemigos para luego destruirlos con sus cuchillas.

Cuchillas Doradas: Sin duda alguna, lo más peligroso de esta variedad son sus cuchillas. Tienen una capacidad para cortarlo todo increíble, incluso las armaduras y armas más resistentes son cortadas como si fueran mantequilla, por lo que en todas una reducción de TA de 3 puntos, y posee una rotura de 12. Debido a la gran destreza con las que las maneja es capaz de realizar dos ataques por asalto.

Flash de Luz: La habilidad más característica de las hembras adultas es su capacidad de realizar de forma innata el conjuro Flash Cegador en grado base. Para ello deberán esparcir un polvo especial que tienen en su pelaje para posteriormente producir una reacción en cadena con sus apéndices que cegará a todos sus enemigos (No afecta a otras Laghodesas). Son necesarios dos turnos de preparatoria y puede hacerlo dos veces por día. Para darse cuenta de lo que va a hacer una vez el polvo está esparcido es necesario un control de Animales contra 180 u Ocultismo o Valoración Mágica de 120

Ojos de Araña: Acostumbrados a vivir en lugares oscuros, las Laghodesas aplican la mitad de penalizadores por oscuridad natural.

Movimiento Subterráneo: Debido a su gran tamaño, no se les da muy bien mantenerse pegadas a las paredes (lo cual no evita que puedan trepar por superficies que lo permitan), sin embargo, se han adaptado a moverse cómodamente bajo tierra.

Macho Dorado

Arácnido Colosal



Nivel: 5

Clase: Natural 5

Puntos de Vida: 3425 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 13 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 13 **Pod:** 8 **Int:** 3 **Vol:** 5 **Per:** 8

RF 75 **RM** 60 **RP** 50 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 70 Armas Naturales

Habilidad de ataque: 160 + 150 Cuchillas Doradas

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 120 Cuchillas Doradas (Fil)

TA: Natural 6

Habilidades naturales: Ninguna

Habilidades esenciales: Ambidiestra, Inhumanidad

Poderes: Armas Naturales: Cuchillas Doradas(-3 a la TA Defensora, +10 a la Rotura), Movimiento Subterráneo, Visión Nocturna.

Tamaño: Enorme 26

Tipo de movimiento: 9

Regeneración: 6

Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Advertir 40, Buscar 40, Rastrear 40, Ocultarse 20, Sigilo 20, Intimidar 120, Tregar 80, Proezas de fuerza 180, Resistir Dolor 100

Criaturas que nunca debieron existir, las Laghodesas Doradas Macho son posiblemente una de las pocas criaturas que podría medirse con una Sierpe y ser capaz de acabar con ella sin que se supiera decir quien ganaría. Son muy escasos, ya que el 90% de las Laghodesas doradas son hembras. Normalmente no alcanzan su máximo tamaño, ya que su presencia se hace tanto de notar que no tardan en ser reducidas antes de que lleguen a suponer un problema del que no sea posible hacerse cargo. A diferencia de las hembras, el macho no posee ningún instinto de liderazgo o protección, simplemente arrasan con todo lo que se encuentra, suponiendo un gran peligro para el ecosistema en el que habitan. A lo único que no atacan son a

las hembras de su especie (si es que las reconocen como su pareja).

MODUS OPERANDI

No tienen ningún comportamiento que requiera de un estudio o suponga un misterio. Si alguien o algo se cruza con uno de estos seres lo mejor que podría hacer es rezar para que no sea detectado, ya que de hacerlo lo más seguro es que acabe siendo un aperitivo más en su dieta. Utilizan su exagerada potencia física para destrozar todo lo que se atreva a plantarles cara.

Cuchillas Doradas: La gran fuerza del macho hace que cualquier cosa que toquen sea reducida a pedazos, por ello poseen una rotura de 22 y atraviesan 3 puntos de la TA defensora. Al igual que sus compañeras, puede realizar 2 ataques por asalto.

Ojos de Araña: Acostumbrados a vivir en lugares oscuros, las Laghodessas aplican la mitad de penalizadores por oscuridad natural.

Movimiento Subterráneo: Debido a su gran tamaño, no se les da muy bien mantenerse pegadas a las paredes (lo cual no evita que puedan trepar por superficies que lo permitan), sin embargo, se han adaptado a moverse cómodamente bajo tierra.

Leidolf

La Fuerza de los Bosques

Nivel: 5 **Clase:** Entre Mundos, Elemental 20
Puntos de Vida: 1750
Categoría: Guerrero
Fue: 12 **Des:** 10 **Agi:** 12 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 9 **Per:** 10
RF 60 **RM** 60 (80 Esencia, 40 Nigromancia) **RP** 60 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 160 + 150 Brazos + 140 + 130 + 120 Acometida Lupina; o 160 Colmillos Interiores

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 80 Brazos (Con), 80 Mordisco (Pen), 120 Colmillos Interiores

TA: Natural 3

Habilidades esenciales: Características Físicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Vulnerabilidad Elemental a Nigromancia (Doble de Daño).

Poderes: Arma Natural: Brazos y Mordisco (Ataque Adicional -10, -20, -30 y -40), Colmillos Interiores (Ataque Especial, Daño 120, Efecto Místico Añadido RF 120 Dolor), Transformación.

Tamaño: 20 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Atletismo 100, Trepar 70, Advertir 105, Buscar 100, Rastrear 60, Frialdad 100, P. Fuerza 145.

Lobo de Tres Cabezas, Colmillo de Licaón, Leidolf o más recientemente, Hombre Lobo, son algunos de los nombres que han recibido estas extrañas bestias a lo largo de la historia. Se trata de enormes bestias devoradoras de carne que tienen tres cabezas y disponen de enormes fauces en la zona del pecho.



Son capaces incluso de vivir en ciudades, aunque prefieren los pueblos y los bosques. Ello es debido a que son "humanos" que, en cuanto se enfurecen o sienten la presencia de la sangre en el ambiente, se convierten en la bestia de tres cabezas por la que son conocidos en las leyendas. La procedencia de estos seres es incierta, si bien se rumorea que, en ocasiones, en aquellos lugares con grandes extensiones de bosques donde la línea entre el mundo de los vivos y de los muertos es difusa, los espíritus de los bosques se adueñan del cuerpo de un recién nacido, conviviendo las almas de tres lobos y la del hombre en un mismo cuerpo y en un profundo combate que se extenderá hasta el final de sus días.

MODUS OPERANDI

Caóticos e imprevisibles, estas bestias pierden la cabeza en cuanto sienten la presencia de sangre en el ambiente. En ese momento, su cuerpo comenzará a sentir un profundo dolor por todo el cuerpo que es resultado del retorcimiento de huesos y extremidades, adquiriendo su verdadera forma. En el mismo instante en que los Lobos de Tres Cabezas se muestran, difícilmente distinguirán entre seres queridos, si bien se han dado caso en los que, aquellos con una voluntad férrea, han sido capaces de no dañar a aquellos a los que quieren y que han convivido con él a lo largo de su vida.

La persona que haya sido dominada por estos espíritus suele igualmente desarrollar un fuerte sentimiento de fraternización y de familia, de la misma forma que un lobo desarrolla dichos sentimientos por su manada, razones por las que existe una posibilidad de que un Leidolf nunca hiera a un ser querido. Si bien son seres de leyenda, se ha visto uno recientemente en las inmediaciones de la ciudad de Ebersburg de la Casa Oldenburg, en Ygdramar, el cual fue ajusticiado por unos caballeros de la Orden del Búho.

Acometida Lupina: El principal peligro de un Leidolf reside en su capacidad de abrumar a sus oponentes con multitud de ataques encadenados. Pueden optar por concentrar todos sus ataques en un único objetivo para reducirlo o bien separarlo entre sus distintos adversarios, todo depende de cuan enfurecido se halle o de si es capaz de pensar con claridad, en caso de que esté completamente descontrolado, simplemente atacará a lo primero que se le ponga por delante. En consecuencia, un Leidolf puede realizar hasta 5 ataques por asalto (2 con los brazos y 3 con las cabezas) con un penalizador de -10 acumulativo a cada ataque, es decir, el primero iría con su habilidad plena, el segundo con un -10, el tercero con un -20, etc.

Colmillos Interiores: En un solo ataque, Leidolf puede despertar por completo a su bestia interior. Al hacerlo, unas grandes fauces aparecen en su pecho y rugirá con mucha potencia tras lo cual atacará al enemigo. En caso de producir daños, la víctima deberá superar un control de RF contra 120 para evitar verse sometido al estado Dolor. Cuando Leidolf utiliza Colmillos Interiores no puede llevar a cabo Acometida Lupina.

Transformación: En su forma humana, Leidolf tiene la ficha de Montaraz (*Core Exxet*, Pág. 298), pero cada vez que siente el olor a sangre comienza a sentir una enorme lujuria que lo lleva a desatar el poder de la bestia. En caso de probar la sangre, tardará un asalto en convertirse en la bestia, mientras que si hay sangre presente en el ambiente tardará 10 asaltos.

Vulnerabilidad: Hay algo en la naturaleza de la Nigromancia que se encuentra en una oposición directa a la naturaleza de un Leidolf, por ello cualquier daño causado por fuentes nigrománticas le provoca el doble de daño.





Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos 5
Puntos de Vida: 115
Categoría: Mentalista
Fue: 3 **Des:** 6 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 3 **Vol:** 10 **Per:** 10
RF 40 **RM** 30 **RP** 45 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 50
Habilidad de ataque: 5 Garras
Habilidad de defensa: 5 Esquiva
Daño: 0 Garras
TA: 0

Potencial Psíquico: 80
CV Libres: 6
Disciplinas: Crioquinesis, Percibir temperatura, Congelar, Crear frío, Escudo de hielo, Telemetría, Percibir residuos.
Innatos: 0
Proyección Psíquica: 70

Habilidades esenciales: Sentido agudizado, Acceso a disciplinas psíquicas, Resistencia a la fatiga psíquica, Tamaño no natural -5.
Poderes: Vuelo natural 8, Visión verdadera (Visión nocturna completa, Visión Gnóstica, Ver lo sobrenatural, Ojos de la realidad).

Tamaño: 6 Pequeño **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 5 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 30, Advertir 75, Buscar 60, Rastrear 60, Ocultarse 20, Sigilo 15.

Los Nahimara ahora casi extintos fueron muy usados por los Devah en la antigüedad. Algunas teorías dicen que los usaban para predecir el futuro, aunque esos conocimientos se perdieron hace muchísimo tiempo. Su tercer ojo, similar a los de los Devah está fuertemente atado al flujo de almas y es capaz de ver mucho más allá de la realidad y se dice que al observarte puedes sentir como examina tu alma.

Son pocas las personas que han tenido la suerte de ver a uno de estos seres. Se dice que se presentan ante grandes personalidades y antes de acontecimientos de gran importancia para el mundo.

MODUS OPERANDI

Acostumbrado a la naturaleza raras veces se acercan a la civilización, se alimentan de pequeños roedores que cazan usando sus poderes mentales de hielo tras rastrearlos con gran efectividad con su capacidad de ver el pasado. No presta mucha atención a los humanos, pero siente un claro interés en aquellos en los que notan ser de importancia por el mundo, los siguen con curiosidad y tras analizar bien su pasado si no han visto crueldad en ellos tratarán de protegerles si los ven en peligro.

Visión verdadera: Su fuerte atadura al flujo de almas le permite ver la realidad incluso más allá de lo físico o espiritual, puede ver el impacto de aquello que ve en el mundo, su influencia y en cierta medida los caminos que le depara el destino. Esto no le permite ver el futuro, pero si puede ver, aunque no identificar, acontecimientos importantes en su pasado y futuro.

NEKOMATAS

Los Nekomata son una raza bastante curiosa de Varja. Gatos con dos colas capaces de mantenerse erguidos como los humanos, también son capaces de entender el lenguaje y emplearlo para comunicarse, ya sea entre ellos mismos o con otras razas. No es raro encontrarlos haciéndose pasar por gatos comunes, ya que durante sus primeros años de vida solo tienen una cola, debido a esto es fácil saber en caso de estar cara a cara con un miembro de esta raza de si se trata de un individuo adulto y experimentado o de uno joven e inexperto, aunque esto no es excusa para que no puedan demostrar habilidades que pondrían en aprietos incluso a guerreros experimentados.



Un rasgo característico de los Nekomata es que son incapaces (salvo algunas excepciones) de organizarse sin un líder al cual seguir. Antiguamente lo más común es que estuvieran a las órdenes de algún Kami, ya que fueron ellos los que empezaron a utilizarlos como sirvientes, aunque tras su desaparición tuvieron que buscar otros señores. Debido a esto, es posible encontrarlos sirviendo a cualquier ser que demuestre ser digno de sus servicios, desde humanos, un sabio Nekomata, algún Daimah (Suelen ser sus señores más comunes en la actualidad) e incluso se les ha visto sirviendo a algún Oni. Su devoción es absoluta y nunca cuestionarán las ordenes que imponga su señor (aunque los más inexpertos pueden llegar a desobedecer si se exponen a un gran peligro), al cual servirán hasta que este muera o ceda su liderazgo a otra entidad. La única forma de hacer que dejen de seguir a su líder es que sea derrotado en un duelo justo, donde ambos guerreros demostrarán quién es el mejor.

Pueden cumplir infinidad de papeles, desde ser meros guardaespaldas, exploradores o un pequeño ejército. Todo depende de los deseos que tenga su señor, ya que ellos mismos se encargarán de instruirse para cumplir los mandatos que se les imponga.

Su origen no es del todo conocido, aunque se cree que nacieron a partir de gatos comunes que debido a su curiosidad y capacidad de ver lo sobrenatural se adentraron en otras realidades del Samsara y acabaron convirtiéndose en lo que son hoy en día.

Como sus ancestros felinos, son seres muy curiosos, subidos y un tanto egocéntricos, lo cual les hace fardar muchas veces en situaciones en las que les sería más conveniente mantener la boca cerrada. A menudo suelen meterse en más líos de los que les gustaría y si algo llama su atención irán a curiosear sin pararse a pensar demasiado en las consecuencias. Este comportamiento es más común en los jóvenes, ya que los adultos saben controlar (más o menos) sus impulsos gatunos.

En muy raras ocasiones nacen dos mellizos Nekomata que poseen tres colas, se trata de una pareja muy especial, los cuales están destinados o bien a guiar a los de su especie o de servir a aquel que sea digno de ello (y estos no solo se limitan simplemente a seguir al más fuerte).

A continuación, se exponen las fichas de los Nekomata Jóvenes y Veteranos que desempeñan la función de exploración y combate. No todos los Nekomata tienen que ser como los representados aquí, ya que pueden desempeñar cualquier tarea y especializarse en cualquier tipo de estilo de combate o trabajo que se encuentre dentro de sus capacidades, como tareas del hogar, artesanía... incluso son capaces de forjar armas y armaduras con bastante habilidad si son entrenados para ello, el límite se encuentra en la imaginación y deseos de su señor.

Nekomata Joven



Sierzos Felinos

Equipo de Exploración

Nivel: 2

Clase: Entre Mundos 10

Puntos de Vida: 105

Categoría: Explorador

Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 9 **Con:** 6 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 4 **Per:** 9
RF 40 **RM** 40 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 80 Natural, 80 Tanto, 50 Arco Corto

Habilidad de ataque: 80 Garras y Fauces, Tanto y Arco Corto

Habilidad de defensa: 120 Esquiva

Daño: 35 Garras y Fauces (Fil/Pen), 45 Tanto (Fil), 45 Arco Corto (Pen)

TA: Ninguna

Habilidades Naturales: Tabla del Nekomata

Habilidades Esenciales: Características Físicas y Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado Vista, Resistencia al Cansancio, Tamaño Innatural.

Poderes: Armas Naturales, Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural, Movimiento Libre por Naturaleza.

Tamaño: 8 Pequeño

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 35, Acrobacias 35, Trepar 35, Saltar 30, Advertir 60 (90), Buscar 40 (70), Rastrear 50 (80), Animales 25, Herbolaria 20, Sigilo 35, Ocultarse 35, Trampería 30

Equipo de Asalto

Nivel: 2

Clase: Entre Mundos 10

Puntos de Vida: 105

Categoría: Guerrero Acrobata

Fue: 6 **Des:** 9 **Agi:** 9 **Con:** 6 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 4 **Per:** 8
RF 40 **RM** 40 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 90 Natural, 70 Katana, 90 Shuriken

Habilidad de ataque: 115 Garras y Fauces, Katana y Shuriken

Habilidad de defensa: 100 Esquiva

Daño: 35 Garras y Fauces (Fil/Pen), 60 Katana (Fil), 30 Shuriken (Fil/Pen)

TA: Ninguna

Habilidades Naturales: Tabla del Nekomata

Habilidades Esenciales: Características Físicas y Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado Vista, Resistencia al Cansancio, Tamaño Innatural.

Poderes: Armas Naturales, Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural, Movimiento Libre por Naturaleza.

Tamaño: 8 Pequeño

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 60, Acrobacias 60, Trepar 25, Saltar 50, Estilo 30, Advertir 35 (65), Buscar 15 (45), Rastrear 15 (45), Sigilo 25, Ocultarse 35, Truco de Manos 60

Nekomata Veterano



Sierzos Felinos

Equipo de Exploración

Nivel: 4

Clase: Entre Mundos 10

Puntos de Vida: 150

Categoría: Explorador

Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 7 **Int:** 6 **Vol:** 5 **Per:** 11
RF 55 **RM** 50 **RP** 50 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 105 Natural, 105 Tanto, 75 Arco Corto

Habilidad de ataque: 125 Garras y Fauces, Tanto y Arco Corto

Habilidad de defensa: 150 Esquiva

Daño: 35 Garras y Fauces (Fil/Pen), 45 Tanto (Fil), 45 Arco Corto (Pen)

TA: Ninguna



Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki (150)

Habilidades Naturales: Tabla del Nekomata

Habilidades Esenciales: Características Físicas y Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado Vista, Resistencia al Cansancio, Tamaño Innatural.

Poderes: Armas Naturales, Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural, Movimiento Libre por Naturaleza.

Tamaño: 8 Pequeño

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 9

Cansancio: 10

Habilidades Secundarias: Atletismo 70, Acrobacias 70, Trepar 70, Saltar 50, Advertir 130 (160), Buscar 90 (120), Rastrear 90 (120), Animales 35, Herbolaria 40, Medicina 20, Sigilo 110, Ocultarse 70, Trampería 80.

Equipo de Asalto

Nivel: 4

Clase: Entre Mundos 10

Puntos de Vida: 150

Categoría: Guerrero Acrobata

Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 5 **Per:** 8
RF 55 **RM** 50 **RP** 50 **RV** 55 **RE** 55

Turno: 130 Natural, 110 Katana, 130 Shuriken

Habilidad de ataque: 160 Garras y Fauces, Katana y Shuriken

Habilidad de defensa: 145 Esquiva

Daño: 50 Garras y Fauces (Fil/Pen), 80 Katana (Fil), 45 Shuriken (Fil/Pen)

TA: Ninguna

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de Presencia, Extensión del Aura al Arma, Ataque Elemental

Habilidades naturales: Tabla del Nekomata

Habilidades esenciales: Características Físicas y Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado Vista, Resistencia al Cansancio, Tamaño Innatural.

Poderes: Armas Naturales, Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural, Movimiento Libre por Naturaleza.

Tamaño: 8 Medio

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 9

Cansancio: 10

Habilidades Secundarias: Acrobacias 100, Atletismo 100, Trepar 60, Saltar 80, Estilo 50, Frialdad 5, Advertir 60 (90), Buscar 40 (70), Rastrear 20 (50), Sigilo 60, Ocultarse 60, Truco de Manos 150

MODUS OPERANDI

Tanto el equipo de exploración como el de asalto son fuerzas a tener en cuenta, incluso cuando son jóvenes. Tratarán de organizarse para cubrir una zona amplia en la que puedan tener ventaja sobre sus adversarios. El equipo de Exploración se encarga de encontrar y rastrear al objetivo, además de preparar numerosas trampas para asegurar su éxito, una vez localizado, se apresurarán a informar a su señor, siempre dejando por lo menos a uno o dos miembros para que no pierdan de vista al objetivo. Una vez se han terminado de organizar, atacarán a su objetivo para, o bien llevarlos ante su señor, o acabar con ellos si se lo han encomendado de esa manera. Están entrenados en el uso de múltiples armas para poder desempeñar el máximo número de funciones posible, siendo la más característica la Tabla del Nekomata, que le da pericia con las siguientes armas: Katana, Kusari-Gama, Shuriken, Tanto y Arco Corto.

Una de las técnicas de combate favoritas de los miembros del equipo de asalto consiste en dividirse en dos grupos, uno que peleará a distancia y otro que lo hará cuerpo a cuerpo. Los que van a distancia tratarán de lanzar el máximo número de shuriken posibles aprovechando la distancia que les separa de su oponente para que el segundo grupo se encargue de terminar el trabajo cuando su defensa ha dejado muchas aberturas.

Garras y fauces de Nekomata: Se trata de unas garras simples pero eficaces, al igual que los gatos, permiten realizar un ataque en la TA de Filo o Pen.

Vista Felina Expandida: Los Nekomata tienen un sentido de la vista muy desarrollado, por lo que aplican un +30 a sus controles perceptivos que impliquen la vista como principal medio de detección. Al igual que en sus orígenes, tienen la capacidad de ver lo sobrenatural, además, no aplican ningún tipo de penalizador al encontrarse en la oscuridad, aunque sea completa o sobrenatural.

Pequeño Tamaño: Al ser seres simplemente algo más grandes que gatos comunes se consideran seres de tamaño pequeño.

Resistencia al Cansancio: Tienen más energía de la que parece a simple vista, debido a ello pueden estar más tiempo realizando acciones físicas antes de cansarse, por lo que poseen dos puntos extra de cansancio.

Movimiento libre por Naturaleza: Los Nekomata están acostumbrado a moverse por la espesura y los árboles de los bosques con mucha facilidad, gracias a ello son capaces de moverse en este terreno sin aplicar ningún penalizador a su tipo de movimiento.

Habilidades del Ki: El tiempo que pasaron junto a los Kami demostrando sus capacidades les hicieron ganarse que les enseñaran los secretos y dominios del Ki. Gracias a ello, los Nekomata veteranos tienen la capacidad de llevar a cabo sus tareas con una efectividad realmente sorprendente, solo la elite entre ellos es lo suficientemente hábil para llegar a tener estas cotas de profesionalidad, por lo que no es necesario que todos los veteranos tengan estas capacidades. El equipo de exploración tiene la capacidad de Detectar el Ki, mientras que el equipo de asalto puede imbuir sus armas con su energía, haciendo que sean más resistentes, incluso de dotarlas de algún elemento concreto.

Los elegidos Nekomata

En muy raras ocasiones se da el caso de que nacen dos mellizos Nekomata con 2 colas en vez de con una sola. Esto es indicativo de que se tratan de dos miembros muy especiales de su especie.

Su origen se remonta a la época en la que los Kamis se encontraban por el mundo. Tras siglos de servicio poco a poco fueron absorbiendo la energía espiritual de sus señores, lo que dio lugar a que nacieran estos individuos con unas capacidades más que sobresalientes. Tienen un poder interior abismal,

siendo que uno está dotado con el Don de la Magia y aspirará a convertirse en un Sabio Nekomata, mientras que su hermano posee un dominio del Ki magistral, lo que le llevará a convertirse en el Héroe Nekomata. Juntos tienen el deber de guiar a los suyos o de encontrar a un señor justo que sea merecedor de su ayuda para mantener el equilibrio del mundo.

Sus poderes provienen de los Kami que les enseñaron a manejar sus energías y solo despertará del todo cuando consigan su Samisen Espiritual. No está muy claro como lo obtienen, pero se sabe que su origen está relacionado con La Cordillera de Sen Monogatari, donde ambos hermanos deben demostrar que pueden cooperar y salir adelante en cualquier situación. Si consiguen su objetivo, al volver poseerán tres colas y tendrán en su poder su Samisen Espiritual, que son sus dos rasgos más característicos, acompañados del hecho de que crecen en tamaño.

Héroe Nekomata

La Fuerza Espiritual



Nivel: 6

Clase: Entre Mundos 20

Puntos de Vida: 150

Categoría: Tecnista

Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 13 **Con:** 9 **Pod:** 13 **Int:** 8 **Vol:** 10

Per: 8

RF 65 **RM** 80 **RP** 70 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 115 Natural, 85 Samisen Espiritual

Habilidad de ataque: 180 Samisen Espiritual; o 180 Garras y Fauces

Habilidad de defensa: 170 Esquiva

Daño: 80 Samisen Espiritual (Ene), 60 Garras y Fauces (Fil/Pen)

TA: Ninguna

Puntos de Ki: 96 + 48

Acumulaciones de Ki: Fue 1, Des 3, Agi 3, Con 1, Pod 6, Vol 3

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Eliminación de Peso, Extrusión de Presencia, Extensión del Aura al Arma, Transmisión del Ki, Uso de la Energía Necesaria, Ocultación del Ki.

Técnicas de Ki: El Camino del Nekomata, Descarga Espiritual, Explosión Espiritual.

Habilidades naturales: Virgo: Instrumentos Musicales

Habilidades esenciales: Características Físicas y Anímicas Sobrehumanas, Inhumanidad, Sentido Agudizado Vista, Resistencia al Cansancio, Poder Innato, Sentido del Peligro, Recuperación de Ki.

Poderes: Armas Naturales, Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural, Movimiento Libre por Naturaleza, Vínculo Espiritual.

Tamaño: 15

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: 11

Habilidades Secundarias: Acrobacias 80, Atletismo 80, Saltar 20, Trepar 80, Advertir 80 (110), Buscar 75 (105), Rastrear 15, Música (Samisen Espiritual) 180, Liderazgo 60, Frialdad 100, Resistir Dolor 60, Historia 110 (Varja), Ocultismo 110 (Varja)

Sabio Nekomata

El Guía Espiritual



Nivel: 6

Clase: Entre Mundos 20

Puntos de Vida: 140

Categoría: Novel

Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 13 **Int:** 11 **Vol:** 10

Per: 8

RF 60 **RM** 90 **RP** 65 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 85 Natural, 55 Samisen Espiritual

Habilidad de ataque: 150 Samisen Espiritual; o 150 Garras y Fauces

Habilidad de defensa: 20 Esquiva

Daño: 70 Samisen Espiritual (Ene), 45 Garras y Fauces (Fil/Pen)

TA: Ninguna

ACT: 50 Con Samisen Espiritual

Zeón: 1350 Con Samisen Espiritual

Proyección Mágica: 160 Ofensiva, 200 Defensiva.

Nivel de Vía: 60 Esencia o Ilusión; 20 Tierra o Fuego o Aire o Agua

Metamagia: Magia Vital, Seguridad Defensiva, Forzar Velocidad, Control de la Energía, Transmisión de la Magia, Aguante al Daño Sobrenatural, Magia Vital, Bucle Existencial, Control del Espacio

Habilidades naturales: Virgo: Instrumentos Musicales.

Habilidades esenciales: Características Físicas y Anímicas Sobrehumanas, Don, Sentido Agudizado Vista, Resistencia al Cansancio, Inhumanidad, Conocimiento Natural de una vía 60 (Esencia/Ilusión), Conocimiento Natural de una vía 20 (Tierra/Fuego/Aire/Agua), Inutilidad Somática, Obligación Oral, Magia atada a Acción (Tocar el Samisen Espiritual), Naturaleza Mágica, Sentido del Peligro.

Poderes: Armas Naturales, Visión Nocturna Completa, Ver lo Sobrenatural, Movimiento Libre por Naturaleza, Vinculo Espiritual.

Tamaño: 14 Medio

Tipo de movimiento: 11

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 45, Acrobacias 85, Tregar 10, Advertir 105, Buscar 85, Rastrear 45, Historia (Varja) 155, Ocultismo (Varja) 185, Memorizar 145, Valoración Mágica 140, Música 160, Liderazgo 100.

MODUS OPERANDI

Al contrario que los otros miembros de su especie, los Elegidos Nekomata tienen una voluntad férrea que les hace querer cumplir su objetivo y conseguir llegar a las cotas máximas de su poder. Son también muy inteligentes, sobre todo el sabio, por lo que no se rigen por las ordenes de ningún señor que no demuestre ser digno, a no ser que sean obligados a ello. Tienen un gran sentido del honor y aprecian mucho todo lo que puedan aportarles otras razas inteligentes. Piensan que la ayuda mutua llevará a una época prospera.

La tarea principal del Héroe es servir de fuente de inspiración para otros de su especie, además de que debe proteger al Sabio, quien tiene la misión de ser el que guie a los suyos y ser una gran fuente de información, por ello se dice que, si un

Sabio Nekomata no sabe algo, muy pocas personas en la Isla de Varja lo sabrán.

A la hora de combatir siempre se encargará el Héroe de hacerlo, pero en caso de requerirlo puede ser apoyado por su hermano, quien se encargará de defenderlo y ayudarlo. Debido a ello, saben desenvolverse muy bien cuando actúan conjuntamente, siendo capaces de derrotar a rivales que por sí solos tendrían pocas posibilidades de derrotar.

Vinculo Espiritual: Los Elegidos Nekomata están unidos por un vínculo espiritual que actúa como si se hubiera realizado el ritual *Rito de Ephesus (Crear Enlace)* del capítulo 9 *Rituales y Grimosos* del libro *Arcana Exxet: Secretos de lo Sobrenatural*. Por lo tanto, están enlazados espiritualmente y sentirán más o menos la dirección en la que se encuentra el otro y si está vivo o no.

Samisen Espiritual: Sin duda alguna el Samisen espiritual se trata de la característica insignia de esta pareja. Es un artefacto de gran poder espiritual y están enlazados a ellos. Si alguien que no se trate de su dueño intentase utilizarlo con fines hostiles actuara como un mero instrumento. Sin embargo, en alguna ocasión se ha visto a otras entidades o personas utilizarlo, aunque se desconoce cómo llegaron a hacerlo. Ambos hermanos refuerzan su vínculo mediante este instrumento, por lo que en conjunto pueden llevar a cabo diversas acciones. Sus características son las siguientes:

- **Calidad:** El samisen espiritual es considerado un Arma Imposible Virgo de calidad +10 cuyas ondas sonoras afectan al cuerpo del afectado de forma espiritual, lo que hace que ataque en la TA de Energía.
- **Reserva de Poder:** Dependiendo de a cuál de los dos hermanos pertenezca actúa como una reserva de Zeon o de Ki. En el caso del Sabio se trata de una reserva de 750 Puntos de Zeon que le otorga a demás un bono de +5 a su ACT. Por otro lado, en el caso del Héroe consiste en una reserva de 48 Puntos de Ki que otorga a demás una Acumulación a su Característica de Poder.



- **Dueto Espiritual (Ritual):** Cuando los Samisen hermanos se sintonizan al unísono pueden realizar una onda espiritual que hará volar por los aires a los enemigos que estos designen. Debido a ello, si realizan un control de Música de 200 en el mismo asalto podrán, en contra de las reglas generales, someter a los afectados a un Impacto de Fuerza 12 que empuja el Poder a la hora de realizar el control, es decir, los objetivos tirarán el control empleando su característica Poder, el resultado de la pareja será la media entre las dos tiradas. El ataque se realiza en un área de 20 Metros alrededor de donde se efectúe la maniobra (debiendo estar ambos instrumentos a menos de cinco metros el uno del otro).
- **Canción de los Espíritus (Ritual):** Se trata de una canción antigua de Varja transmitida por los Kami que está ligada a las almas y a lo sobrenatural en líneas generales. Tocada en el lugar adecuado es capaz de abrir sendas y activar ciertos mecanismos. Si se toca frente a un ser espiritual con intenciones hostiles (Control de música 180), esto deberán someterse a una RM contra 140 y superarla para continuar con su actitud, en caso de fallarla, esas intenciones se calmarán, permitiendo el dialogo para ver qué era lo que estaba provocando ese comportamiento.

Habilidades Mágicas: El Sabio Nekomata está dotado de poderes sobrenaturales y demuestra una maestría Mágica sin parangón. Debido a ello, posee un conocimiento de la Vía Esencia (Ligada a la subvia Paz) de nivel 60 y una de las vías elementales (Tierra, Fuego, Aire o Viento) de nivel 20. Aparte de ello, domina la rama metamágica *Esoterios Archanum*, hecho que potencia en gran medida sus sortilegios. Necesita utilizar el Samisen Espiritual para ser capaz de sintonizar estas energías mágicas, por lo que sin él no podrá lanzar sus sortilegios, sin embargo, no necesita realizar ensalmos ni gestos para llevarlos a cabo.

Habilidades del Ki: El Héroe Nekomata sabe controlar sus energías internas a la perfección, lo cual lo convierte en un maestro en los dominios del Ki, no solo domina muchas facetas de estas habilidades, sino que tiene la posibilidad de realizar técnicas de Ki con ayuda de su samisen espiritual. Toda su energía interna proviene de su característica poder y su gran sintonía con ellas hacen que se recuperen muy rápidamente, igual que si tuviera la ventaja Poder Innato y Recuperación de Ki incrementada.

Sentido Espiritual: Los sentidos de esta pareja van más allá y no pueden ser sorprendidos fácilmente, a la par de que detectan las amenazas antes de que lleguen hasta ellos. Gracias a ello, están siempre alerta frente a cualquier amenaza y como rara vez están separados, es difícil pillarlos desprevenidos a los dos. A términos de juego, cuentan con la ventaja Sentido del Peligro.

Técnicas de Ki

El Camino del Nekomata

Nivel 1 CM: 20

Siguiendo el destino que carga sobre sus hombros, el Héroe Nekomata funde por completo su alma y su cuerpo, haciendo que tras tocar una melodía con su Samisen Espiritual unas líneas espirituales se hagan claramente visibles por su todo su cuerpo. En este estado se mejoran las ya de por sí excepcionales habilidades combativas del Héroe, por lo que podrá hacer frente incluso a los enemigos más poderosos con el objetivo de proteger a aquellos que aprecia.

AGI 7 (2) DES 7 (2) POD 3

Efectos: Habilidad de Ataque Mantenida +40, Habilidad de Esquiva Mantenida +40.

Desventaja: Atada a un arma única (Samisen Espiritual).

Descarga Espiritual

Nivel 1

CM: 30

Concentrando toda su energía vital en su instrumento, el Héroe es capaz de lanzar una descarga espiritual que es capaz de recorrer una distancia de 20 metros antes de impactar contra su objetivo. Este ataque precisa del Samisen Espiritual para surtir efecto, con esta técnica, su sintonía con sus energías es

tal que solo puede ser detenida por armas capaces de detener energía.

DES 3 POD 5 VOL 3

Efectos: Ataque Sobrenatural, Ataque a Distancia 20 Metros

Ventajas: Reducir coste de Ki 2 (POD).

Desventajas: Atada a un arma única (Samisen Espiritual).

Explosión espiritual

Nivel 2 CM: 80

Se trata de la técnica definitiva del héroe Nekomata enseñada por los Kami antes de que estos desapareciesen. Para poder realizar esta técnica es preciso que sintonice de forma adecuada sus energías para que puedan fluir al máximo potencial. Al completar su preparación el Héroe desencadena pulsos espirituales al ritmo de su canción que afectan a aquellos que desee en un área de 50 metros de radio. Para evitar los efectos deberá realizarse una esquiva con éxito o parar con un arma capaz de detener ataques basados en energía. De acertar, obliga al afectado a realizar un control de RF contra 140 o quedará sometido a Inconsciencia durante una hora por cada 10 puntos que no se supere la resistencia. Al ser un ataque que no tiene la finalidad de herir a sus oponentes no produce ningún tipo de daño.

AGI 11 DES 11 POD 14 VOL 10

Efectos: Ataque Sobrenatural, Ataque en Área 50 metros de radio, Estados sobrenaturales RF 140 (Inconsciencia).

Ventajas: Reducción de Ki 1 (DES).

Desventajas: Atada a un arma única (Samisen Espiritual), Sin daño.



En uno de los caminos más recónditos de la Cordillera de Sen Monogatari hay Oni Ashura que está impidiendo el paso a dos hermanos elegidos que intentan cumplir su objetivo. No necesitan necesariamente acabar con él para continuar, pero sienten que deben hacer algo cuanto antes y al no poseer aún su Samisen Espiritual saben que no serán capaces de hacerle frente. Tal vez la ayuda de unos viajeros pueda ser el comienzo de una gran amistad.

Nukelavee

Demonio Equino de Cuarta Jerarquía



Nivel: 4

Clase: Entre Mundos 15

Puntos de Vida: 1500

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 12 Des: 8 Agi: 13 Con: 11 Pod: 8 Int: 6 Vol: 9 Per: 6
RF 65 RM 55 RP 55 RV 65 RE 65

Turno: 105 Natural

Habilidad de ataque: 140 + 130 Garras Brutales; o 160 Carga Brutal

Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 120 Garras Brutas (Fil/Pen), 140 Carga Brutal (Pen)
TA: Natural 4

Habilidades Esenciales: Características Físicas
Sobrehumanas, Inhumanidad, Ambidiestro.
Poderes: Armas Naturales (+40 Daño, Daño Energía), Carga Natural, Movimiento sin Peso

Tamaño: 23 Grande
Tipo de movimiento: 13
Regeneración: 4
Cansancio: 11

Habilidades Secundarias: Acrobacias 120, Atletismo 120, Saltar 80, Intimidar 100, Advertir 80, Buscar 60, Rastrear 60, Frialdad 60, Res. Dolor 40

Hombre y caballo fusionados, brazos extremadamente largos y acabados en afiladas garras... Los Nukelavee sin duda son unas criaturas temibles capaces de acabar rápidamente con lo que se cruce en su camino. Se dice que se forman a partir de las almas condenadas de caballeros que lejos distaban de seguir el código del honor. A pesar de ser unos demonios de cuarta jerarquía, han alimentado muchas leyendas a lo largo de los años, siendo la más conocida de ellas la cacería salvaje. Y no es para menos, pues estas criaturas suelen ser enviadas por sus superiores cuando es necesaria una actuación rápida y brutal contra aquellos que intentan huir, ya sea en solitario o en grupos reducidos. Pocos son los que han visto a un Nukelavee y han sobrevivido (y ninguno lo ha conseguido huyendo).

MODUS OPERANDI

Suelen aprovecharse del terror que provocan su figura y relinchos guturales, causando que la presa huya para así poder acabar con ella fácilmente mientras esta trata de correr más que la equina figura. En caso de que su objetivo decida plantar cara, aprovechan su velocidad para realizar cargas y pasadas, empleando sus zarpas para desgarrar a su presa una vez antes de alejarse y virar para la siguiente pasada, sin darle tiempo a su presa de recortar las distancias.

Garras Brutas: Las garras de estos demonios están preparadas para causar enormes daños a sus oponentes, no solo aumentan en +40 el daño que causan, sino que también son capaces de dañar a seres intangibles con ellas de forma indistinta en la TA de Filo o Penetrante. Dada su destreza en su manejo, son capaces de realizar dos ataques por asalto. Si deciden atacar en una carga doblan su bono de fuerza e incrementan su habilidad ofensiva en 20 puntos, pero solo pueden realizar un ataque y en la TA Pen de elegir este método.

Ratón Alado

Roedor Volador

Nivel: 1
Puntos de Vida: 25
Categoría: Novel
Fue: 2 **Des:** 5 **Agi:** 10 **Con:** 2 **Pod:** 6 **Int:** 4
Vol: 4 **Per:** 8
RF 10 RM 35 RP 25 RV 10 RE 10

Turno: 70 Natural
Habilidad de ataque: 0 Chispas
Habilidad de defensa: 80 Esquiva
Daño: 10 Chispas (Ele)
TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Sentido Agudizado.
Poderes: Armas Naturales, Ataque Elemental Aire, Vuelo Natural 8, Transporte Automático 20m (Situación Concreta).

Tamaño : 7
Tipo de movimiento: 5
Regeneración: 1
Cansancio: 5

Habilidades Secundarias: Acrobacias 80, Trepas 35, Advertir 80, Buscar 40, Rastrear 40, Ocultarse 40, Sigilo 60, Música (Silbar) 80

Los Ratones Alados son unas criaturas creadas por Thesiale, una de las entidades semidivinas protectoras de Nanwe, tienen su origen en los ratones y colibríes, lo cual les dota de propiedades únicas.



Los ratones alados son pequeños y ágiles. Basan su dieta en frutas, verduras e insectos y a simple vista no parecen ser capaces de hacer nada que no sea volar y esconderse, pero nada más lejos de la realidad. Para empezar, pueden emitir fuertes descargas eléctricas a voluntad y cuando llueve son capaces de realizar desplazamientos instantáneos convirtiéndose en chispitas que saltan de gota en gota. Son "animales" tranquilos y relativamente amables que viven en los árboles de casi todo el mundo, aunque prefieren las junglas densas y los árboles altos. Suelen ser muy curiosos y acercarse a los humanos, especialmente a los niños, pues saben que los chispazos que sueltan son suficientes para asustarles. Adoran las cosas dulces y les pirra la miel y el néctar, que engullen junto a las abejas, lo que los convierte en una plaga para posibles apicultores. Sin embargo, no suelen abandonar los bosques o praderas con hierba alta en las que viven.

MODUS OPERANDI

Se comportan principalmente como ratones hiperactivos que no paran de comer, aletear y en general, vivir felizmente. Algo curioso es su forma de reproducirse: El ratón macho exhibe sus alas y bailotea en el suelo y en el aire para impresionar a la hembra, además de construirle o encontrarle una madriguera apta para criar.

Rompientes

Asesino Mental

Nivel: 4
Puntos de Vida: 75
Categoría: Mentalista
Fue: 3 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 10 **Vol:** 13 **Per:** 6
RF 40 RM 45 RP 70 RV 40 RE 40

CV: 1
Proyección Psíquica: 120
Potencial Psíquico: 140
Disciplinas Psíquicas: Telepatía, Telequinesis
Poderes Psíquicos: Comunicación mental, Lectura mental, Escaneo de zona, Ilusión psíquica, Prohibición mental, Modificación de recuerdos, Análisis mental, Control mental, Muerte psíquica, Escudo telequinético
Innatos: 3



Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Car. anímicas sobrehumanas, Inmunidad psicológica, Mantenimiento añadido, Concentración Pasiva, Devorador de Mentes (necesidad extrema).

Poderes: Esclavista Mental (Invisibilidad Condicionada)

Tamaño: 7

Tipo de movimiento: 5

Regeneración: 1

Cansancio: 5

Habilidades Secundarias: Advertir 60, Buscar 60, Memorizar 80, Ocultarse 80, Sigilo 80

Los rompementes son unos gusanos parasitarios cuyo único motivo de existencia es devorar el cerebro de sus víctimas. Los ocultistas sostienen que pudieron ser fruto de algún tipo de experimento fallido, aunque nadie ha podido descifrar su origen. En ocasiones aparecen de manera errática en algún punto, momento en el que empezará un reguero de muertes en extrañas condiciones hasta que sea incapaz de alimentarse de alguien y muera rápidamente al cabo de un día.

MODUS OPERANDI

Los rompementes tienen una imperiosa necesidad de alimentarse de las mentes de otros individuos, actuando como un sigiloso y poderoso asesino mental. Normalmente se aprovechará de su pequeño tamaño y poderes como ilusión psíquica para pasar desapercibido hasta que llegue el momento adecuado, en el que buscará una víctima a la que analizará con lectura mental y análisis mental, aprendiendo rápidamente todo lo que necesita para dar su próximo paso, destruir mentalmente a su víctima mediante Muerte Psíquica. Tras ello simplemente usará sus colmillitos para penetrar en la cabeza de su víctima y devorar su maltrecho cerebro.

Pequeño: los rompementes son bastante pequeños, sus enemigos de tamaño medio o superior sufren un penalizador de -20 a su habilidad ofensiva (-10 en caso de que reduzca a la mitad los negativos de los golpes apuntados).

Devorador de Mentes: El Esclavista mental debe buscar siempre un huésped inteligente para alimentarse de él. Si en el plazo de un día no ha sido capaz de alimentarse del cerebro de un ser inteligente, el rompementes comenzará a arrugarse mientras se seca a gran velocidad para morir en pocos minutos dejando un cascarón vacío.

Sátiro

Espíritu Cabrio

Nivel: 3

Clase: Entre Mundos 15

Puntos de Vida: 140

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 11 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 8 **Vol:** 8

Per: 8

RF 70 RM 50 RP 50 RV 70 RE 70

Turno: 100 Natural

Habilidad de ataque: 140 Pezuñas y Cuernos

Habilidad de defensa: 140 Esquiva

Daño: 60 Pezuñas y Cuernos (Con), 80 Carga (Con)

TA: Vellochino Fil 1 Con 1 Pen 1 Cal 1 Fri 1 Ele 1 Ene 1

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Car. físicas sobrehumanas, Resistencia al cansancio [3].

Poderes: Cuerno y Pezuñas (Armas naturales, Carga natural, Daño Energía), Vellochino (Resistencia física mejorada +20, Armadura física TA 1, Armadura mística TA 1), Patas de Carnero (Desplazamiento especial Movimiento libre por la naturaleza, Tipo de movimiento +1), Presencia Varonil (5m de área, RF 80, Fascinación, Condición Adicional), Aspecto humano (Metamorfismo Condicionado).

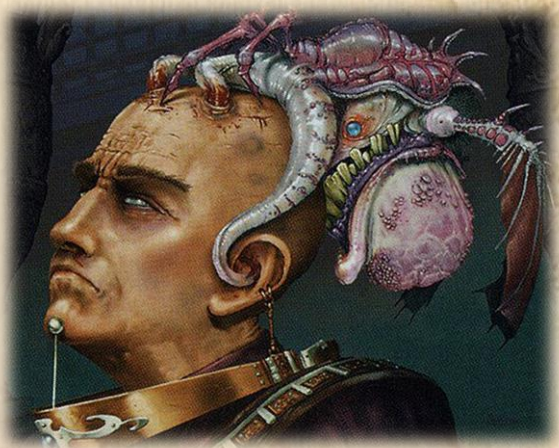
Tamaño: 18

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: 14

Habilidades Secundarias: Acrobacias 80, Atletismo 80, Saltar 80, Estilo 80, *Persuasión 80 (seducción)*, Advertir 40, Buscar 40, P. Fuerza 40, Baile 40, Música 40, T. Manos 50



Son personalizaciones varoniles de la naturaleza, relacionadas con la fertilidad, los bosques y, en cierta manera, emparentados con las dríadas y las huldras, pudiendo acompañarlas o incluso cortejarlas, si bien son mucho más terrenales y mundanos que éstas. Son siempre machos, teniendo el aspecto de un hombre con pequeños cuernos, el cuerpo cubierto de vello, rabo y las patas de macho cabrío.

Espíritus jubilosos, alegres y pícaros, se sienten especialmente atraídos por el alcohol, las mujeres y los placeres físicos. Por ello es común que rondan a los grupos de dríadas o que se inmiscuyan en los asuntos de los humanos aprovechando las festividades y su capacidad de alterar la apariencia a un varón adulto. Aunque, a veces tan solo se hacen pasar por un aventurero para interactuar con los humanos como uno más de ellos, siempre portándose como unos hombres bebedores, seductores y joviales.

Sus relaciones con las mujeres humanas van más allá de lo meramente sexual, pues para ellos, también es la única forma de reproducirse al ser toda su especie machos. Si bien la probabilidad de embarazo es terriblemente baja e incluso si se llegase a producir, no siempre el bebé gestado nacerá sátiro, pero cuando la reproducción tiene éxito la madre siempre tendrá dos hijos, un varón completamente humano y el otro sátiro. Las crías de sátiro son bebés muy feos al nacer, pero aparentemente humanos. Sin embargo, se desarrollan muy rápido. Con apenas seis meses de edad son capaces de correr y aprovechan cualquier despiste de la madre para huir al bosque donde terminarán su desarrollo hasta alcanzar la madurez.

MODUS OPERANDI

Los sátiros son criaturas alegres y pícaras, aunque su carácter desenfadado y festivo puede volverse peligroso e incluso violento. En ocasiones se enfrentan entre los de su propia especie como una prueba de virilidad. Su actitud varía ligeramente cuando enfrenta a un hombre o a una fémina.

Mientras que con los primeros no tendrán ningún problema en cargar y usar sus potentes pezuñas, mientras dan brincos, saltos y golpes sin control. Con las segundas intentarán acercarse y dejar que su presencia haga su efecto para embelesarlas y anularlas, aunque en el caso de que no funcione lucharán intentando apresarlas y dejarlas inconsciente, aunque si la mujer demuestra dar batalla, luchará igualmente de una manera salvaje. Si ven su vida en peligro, intentarán huir al lugar boscoso más cercano aprovechándose de su gran velocidad para dar esquinazo a sus perseguidores.

Cuerno y Pezuñas: Duros y potentes, los cuernos y las pezuñas de los sátiros son una valiosa arma en combate capaz de causar estragos en el cuerpo de sus oponentes. Tienen un daño de 60 y ataca en crítico contundente. Además, los sátiros son especialistas para cargar con ellas, por lo que incrementa el daño del ataque a 80 en el caso de que el sátiro esté realizando una carga.



Vellocino: La piel gruesa, junto con una ligera capa de recia lana otorgan una ligera protección al Sátiro. Por ello, el sátiro dispone de una TA 1 contra todo tipo de ataque (incluido los de energía) y un +20 a sus resistencias físicas, venenos y enfermedades.

Patas de Cabrío: Dos patadas de cabra conforman la parte inferior del cuerpo del Sátiro. Esta inusual anatomía proporciona un +1 al tipo de movimiento del Sátiro (para un total de 11). Además, como criaturas relacionadas con la naturaleza, el sátiro no ve reducido o impedido su movimiento por moverse en la naturaleza.

Presencia Varonil: Mientras se encuentran en su forma real los sátiros poseen una inusual capacidad que provoca libido y atracción sobre las mujeres (y personas cuya orientación sexual esté dirigida a los hombres) a su alrededor. Presencia varonil afecta directamente al cuerpo del afectado, provocando que éste sienta una absoluta atracción, casi primitiva, hacia el sátiro hasta el punto de nublar la mente y que el cuerpo ceda en un estado de excitación y placer. Esta habilidad es un poder innato que se activa en el mismo momento que alguien de sexo femenino se acerque a menos de 5 metros del sátiro; dicha individuo ha de superar un control de RF automático contra 80 o verse sometida al estado Fascinación. Las afectadas tienen derecho a superar de nuevo la RM sólo si son objetivos de un ataque, sufren daños o, por alguna razón, se alejan del sátiro. Si la orientación sexual del afectado no está dirigida a los hombres, puede aplicar un +20 a su RF.

Aspecto humano: Los sátiros tienen el poder de alterar su propio aspecto, adquiriendo a voluntad forma humana (o de otra raza similar, como Duk'zarists o Sylvains). Aunque pueden elegir libremente cualquier detalle que les plazca, como edad o etnia, así como crear ropas acordes a la forma elegida, están limitadas a tomar siempre la apariencia de varones hermosos, con vello y perilla. Mientras hacen uso de esta habilidad no pueden beneficiarse de Patas de Cabrío, ni de Presencia Varonil.

Úukum Soots

La Estirpe de Sangre



Nivel: 9 **Clase:** Entre mundos, gnosís 30
Puntos de Vida: 165
Categoría: Sombra
Fue: 11 **Des:** 13 **Agi:** 11 **Con:** 9 **Pod:** 8 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 11
RF 100 **RM** 100 **RP** 100 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 175 Natural
Habilidad de ataque: 245 + 235 Alas Correosas
Habilidad de defensa: 235 Esquiva
Daño: 80 Alas Correosas (Contundente)
TA: Piel del Inmortal Fil 4 Con 4 Pen 4 Cal 4 Fri 4 Ele 4 Ene 4

Habilidades esenciales: Características anímicas sobrehumanas, Características físicas sobrehumanas, Inhumanidad, Inmunidad completa al fuego, Ambidiestro, Exención Física (limitada).

Poderes: Alas Correosas (Armas naturales, Daño Energía, Daño incrementado +20 al Daño, Modificador de armadura -2 TA Defensora) Vuelo místico (Tipo 12), Cuerpo Invulnerable (Barrera de daño 100, Armadura física TA 4, Armadura mística TA 4, +20 Resistencia Física, +20 Resistencia Sobrenaturales) Inmortal (Regeneración Tipo 16), Sentidos Sobrenaturales (Visión especial Visión nocturna completa, Visión especial Ver lo sobrenatural, Visión extrasensorial), Cuerpo neblinoso (forma inmaterial), Control de las Alimañas

Tamaño: 20 Medio **Regeneración:** 16
Tipo de movimiento: 11/12 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Acrobacias 120, Advertir 150, Buscar 150, Rastrear 80, Historia 80, Memorizar 80, Ocultismo 80, Valoración Mágica 80, Ocultarse 150, Sigilo 150

Los Úukum Soots son poderosas criaturas capaces de acabar con el mayor de los guerreros. Prácticamente invulnerables, capaces de luchar tanto en la oscuridad como el sol y de sanar cualquier herida recibida. Los nativos cuentan sus leyendas, similares a la de los vampiros, con temor y recomiendan huir ante el menor aviso de la presencia de uno de estos seres.

Algunos ocultistas opinan y relacionan a estos seres con los Vetala que durante tanto tiempo asolaron el mundo, pero lo cierto es que, quitando su vicio a la sangre y su similitud con la leyenda de los vampiros, nada tienen que ver con estos últimos. La verdad es mucho más tenebrosa y oscura, pues los Úukum Soots son los últimos vástagos de antiguos dioses de la sangre y aunque su número siempre fue muy limitado, actualmente no deben de quedar más de ocho o nueve de ellos, la mayoría repartidos y ocultos en las profundidades de Itzi.

Algunas de las tribus más aisladas adoran a estas criaturas como deidades protectoras. A cambio de la sangre de los nativos, los Úukum Soots les ofrecen su total protección.

MODUS OPERANDI

Son criaturas inteligentes, capaces de elaborar planes complejos y actuar de la manera más efectiva posible. Confiados de sus habilidades y capacidades pseudo inmortales, simplemente lucharán con desgana si no ven peligro alguno para su integridad. Si sus rivales demostrasen ser capaces de herirlos, actuarían de una manera mucho más eficiente volando, convirtiéndose en niebla y empleando todo lo que este en su alcance para destruir a sus oponentes. Pese a toda la sobrenaturalidad que tienen, aprecian su vida por lo que, en caso de peligro mortal, intentarán batirse en retirada para sobrevivir.

Exención Física: Los Úukum Soots aplican las reglas de exención física, todavía deben alimentarse de sangre, aunque de una manera normal y no como una necesidad racial.

Alas Correosas: El Úukum Soots puede emplear sus grandes alas para atacar y golpear a sus enemigos. Tienen un daño base de 80, son capaces de dañar energía y restan 2TA a la armadura defensora. Como grandes combatientes que son, pueden realizar un segundo ataque cada asalto aplicando un -10 a la habilidad ofensiva de ese ataque.



Vuelo Místico: Los Úukum Soots pueden volar a un tipo de movimiento 12. Lejos de lo que pueda parecer, el vuelo no es algo físico, sino de carácter sobrenatural por lo que incluso si se dañan sus alas, podrán continuar haciendo uso pleno de esta capacidad.

Cuerpo Invulnerable: Las armas normales son incapaces por dañar a los Úukum Soots, rebotando sin causar el menor daño. Los Úukum Soots poseen una barrera de daño 100, e incluso si un arma fuera capaz de dañarlos tienen una TA natural de 4 contra cualquier ataque (incluyendo energía) e inmunidad completa al fuego el cual no pueden dañarlos. Sus resistencias también se ven incrementadas en +20.

Inmortal: Los Úukum Soots regeneran cualquier herida a una velocidad vertiginosa, incluso si llegasen a ser mutilados o cercenados tan solo necesitarán un día para volver a tener su cuerpo completo y tener todas sus capacidades plenas. Solo hay dos maneras de evitar la regeneración de los Úukum Soots y darles una muerte completa. La primera es empalarlos con madera de bálsamo. La segunda es abrirles el pecho y arrancarle el corazón de su cuerpo.

Sentidos Sobrenaturales: Los Úukum Soots tiene unos sentidos más allá de lo humano, por ello aparte de poder ver en la mayor oscuridad sin problemas y ser capaz de ver la magia, los espíritus y las matrices, pueden utilizar sus sentidos de ecolocalización para situar a sus enemigos haciendo que, incluso si fueran privados del sentido de su vista, puedan localizar a sus enemigos. En consecuencia, no aplican el penalizador de ceguera.

Forma Neblinosa: A voluntad, los Úukum Soots pueden transformarse en una masa de niebla inmaterial.

Control de las Alimañas: funciona como el hechizo nivel 8 Dominar a los Carroñeros de la vía de nigromancia, a voluntad, aunque solo funciona en murciélagos.

Debilidad a la madera de Bálsamo: por algún motivo la madera de bálsamo es altamente efectiva contra los Úukum Soots. Las armas hechas con este material ignoran la barrera de daño y la regeneración del Úukum Soots.

VÁSTAGOS ELEMENTALES

Principios Elementales Menores

Los vástagos elementales son elementales menores que reflejan los principios más básicos del elemento al que están ligado. Sus apariencias y carácter de actuar son muy variadas, incluso dentro del mismo tipo de elemento, aunque siempre guardan algo en común con el resto de los suyos y se puede apreciar con facilidad a que elemento corresponde; los elementales de roca tienen forma bestiales y suelen ser tremendamente tozudos, los elementales de aire parecen nubes con formas aviares y tienden a ser juguetones, los fuego tienen forma antropomórfica y un carácter realmente temperamental, los de agua toman formas humanoides con aspectos gráciles y son tranquilos por naturaleza, los elementales de rayo no tienen forma definida y son completamente activos, los de hielo se asemejan a los de agua, aunque con una forma más definida. Por último, los elementales de luz y oscuridad son prácticamente dos caras de una misma moneda, con formas que parecen humanas sus formas de actuar están muy ligados al elemento al que pertenecen.

MODUS OPERANDI

Es difícil definir un Modus operandi de los principios elementales más allá de que el elemento al que pertenecen influye en gran medida a ellos y, todos son criaturas con una inteligencia similar a la humana.

Notas: Los vástagos elementales son criaturas de bajo nivel pensadas como posibles criaturas iniciales para conjuradores y guerreros conjuradores o como criaturas entre mundos para aventuras de bajo nivel.

Roca

Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos, Elemental 15
Puntos de Vida: 895

Categoría: Explorador

Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 6 **Con:** 10 **Pod:** 8 **Int:** 8 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 75 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 60 Natural

Habilidad de ataque: 90 Esquirla de Roca

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 70 Esquirla de Roca (contundente)

TA: Física 7, Energía 3

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Incansable

Poderes: Esquirlas de Roca (Armas naturales, Daño incrementado +20) Coraza Mineral (Armadura física TA 6, Barrera de daño 60, Reducción de daño Daño -10, Resistencia física mejorada +30), Visión extrasensorial, Movimiento subterráneo superior

Tamaño: 18, medio

Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 3

Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Trepar 20, Advertir 50, Buscar 50, Rastrear 50, Trampjería 50

Aire

Nivel: 1

Clase: Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 95

Categoría: Guerrero Acróbata

Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 6 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 45 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 95 Filo Aéreo

Habilidad de defensa: 95 Esquiva

Daño: 45 Filo Aéreo (Filo)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Inhumanidad

Poderes: Filo Aéreo (Armas naturales, Modificador de armadura -3 TA Defensora, Crítico incrementado +20, Ataque camuflado Advertir 180 / Buscar 120), Vuelo místico Tipo 12

Tamaño: 12, medio

Tipo de movimiento: 10/12

Regeneración: 1

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 50, Atletismo 40, Saltar 30, Estilo 40, Advertir 40, Buscar 30, T. Manos 30

Fuego

Nivel: 1

Clase: Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 125

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 40 **RM** 40 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 110 Garra Candente

Habilidad de defensa: 80 Garra Candente

Daño: 50 Garra Candente (Filo), 60 Explosión Incandescente (Fuego)

TA: Ninguna

Habilidades Naturales: Ars magnus menor: berserker

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Al límite

Poderes: Garras Candente (Armas naturales), Explosión Incandescente (Ataque especial Distancia hasta 100m, Daño Base 60, 5m de radio, Sin límite, Preparación 2 turnos)

Tamaño: 16, medio

Tipo de movimiento: 8

Regeneración: 2

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 30, Advertir 30, Buscar 20, P. Fuerza 45, Forja 60

Agua

Nivel: 1

Clase: Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 90

Categoría: Sombra

Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 6 **Pod:** 6 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 35 **RM** 35 **RP** 45 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 80 Natural

Habilidad de ataque: 95 + 85 Puñalada Acuática

Habilidad de defensa: 95 Esquiva

Daño: 45 Puñalada Acuática (Penetrante)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Inhumanidad, No respira, Ambidiestro

Poderes: Puñalada Acuática (Armas naturales, Veneno de Nv 60: dolor, instantáneo, RV 100), Movimiento acuático, Visión extrasensorial, Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 12, medio
Tipo de movimiento: 10

Regeneración: 1
Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 20, Atletismo 20, Nadar 40, Advertir 40, Buscar 40, Animales 20, Navegación 20, Ocultarse 40, Sigilo 40

Rayo

Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 95

Categoría: Explorador

Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 6 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 35 **RM** 40 **RP** 40 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 105 Descarga

Habilidad de ataque: 100 Descarga

Habilidad de defensa: 85 Esquiva

Daño: 45 Descarga (Eléctrico)

TA: Ninguna

Habilidades esenciales: Inhumanidad, Exención física

Poderes: Descarga (Armas naturales, +30 al Turno, Daña Energía), Forma inmaterial

Tamaño: 12, medio
Tipo de movimiento: 10

Regeneración: 1
Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Estilo 30, Advertir 70, Buscar 70, Rastrear 50

Hielo

Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 125

Categoría: Guerrero

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 8 **Per:** 6
RF 60 **RM** 60 **RP** 60 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 90 Espejo Helado

Habilidad de defensa: 100 Espejo Helado

Daño: 50 Espejo Invernal (Contundente)

TA: Física y Energía 4

Habilidades esenciales: Inhumanidad

Poderes: Espejo Helado (Armas naturales, Reflejar ataques a distancia, Reflejar ataques cuerpo a cuerpo), Cuerpo Gélido (Armadura física TA 4, Armadura mística TA 4 Resistencia física mejorada +20, Resistencia mística mejorada +20 RP, Resistencia mística mejorada +20 RM)

Tamaño: 16, Medio
Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 2
Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 20, Atletismo 20, Estilo 30, Advertir 30, Buscar 20, Frialdad 40, Disfraz 40

Notas: El espejo helado permite reflejar tanto ataques a distancia como cuerpo a cuerpo siempre que el elemental tenga la capacidad de contraatacar.

Luz

Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 125

Categoría: Paladín

Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 40 **RM** 45 **RP** 35 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 75 Arma de Luz

Habilidad de defensa: 100 Parada

Daño: 50 Arma de Luz (Filo)

TA: Energía 2

Act: 10

Regeneración de Zeón: 20

Zeón: 155

Desconvocar: 100

Habilidades naturales: Ars magnus menor: guardián

Habilidades esenciales: Inhumanidad

Poderes: Arma de Luz (Armas naturales), Visión Mística (Ver lo sobrenatural, Visión nocturna completa), Armadura mística TA2.

Tamaño: 16, medio
Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 2
Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 20, Estilo 40, Liderazgo 30, Advertir 50, Buscar 20, Ocultismo 20, Resistir Dolor 30

Oscuridad

Nivel: 1 **Clase:** Entre mundos, Elemental 15

Puntos de Vida: 125

Categoría: Paladín Oscuro

Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 6 **Vol:** 10 **Per:** 6
RF 40 **RM** 35 **RP** 45 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 65 Natural

Habilidad de ataque: 100 Arma de Oscuridad

Habilidad de defensa: 85 Parada

Daño: 45 Arma de Oscuridad (Filo)

TA: Física y Energía 2

Act: 10

Regeneración de Zeón: 20

Zeón: 130

Controlar: 100

Habilidades esenciales: Inhumanidad

Poderes: Arma de Oscuridad (Armas naturales), Visión Mística (Visión nocturna completa, Ver lo sobrenatural), Armadura Oscura (Armadura física TA 2, Armadura mística TA 2)

Tamaño: 16, medio
Tipo de movimiento: 6

Regeneración: 2
Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 20, Estilo 20, Intimidar 40, Advertir 30, Buscar 20, Táctica 20, Ocultismo 20, Frialdad 50, Disfraz 40

Víbora Gélida

Demonio Serpiente de Quinta Jerarquía



Nivel: 1 **Clase:** Entre Mundos, Elemental 10

Puntos de Vida: 60

Categoría: Asesino

Fue: 4 **Des:** 8 **Agi:** 9 **Con:** 4 **Pod:** 6 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 8
RF 45 **RM** 55 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 70 Colmillo Glacial

Habilidad de defensa: 70 esquiva

Daño: 25 Colmillo Glacial (Penetración)

Habilidades esenciales: Ciego, Terror racial

Poderes: Colmillo Glacial (Armas naturales, Daña Energía, Ataque venenoso Nv 80, mortal, efecto instantáneo, RV 120), Movimiento libre, Camuflaje invernal (Camuflaje camaleónico, sólo en determinadas situaciones), Velo Místico (Indetección +100 a la Resistencia), Foseta Loreal (Visión extrasensorial)

Tamaño: 8 Pequeño
Tipo de movimiento: 9

Regeneración: 1
Cansancio: 4

Habilidades Secundarias: Atletismo 30, Advertir 80, Buscar 80, Rastrear 60, Frialdad 20, Ocultarse 50, Sigilo 80

Las víboras gélidas son demonios de la menor jerarquía, criaturas cuya consciencia es prácticamente animal, excepto por ese sentido de la injusticia y la maldad que tanto caracterizan a su especie. Pese a ser demonios con muchas debilidades, son muy apreciadas por los ocultistas y los duques demoniacos por su letal capacidad, una sola víbora es capaz de acabar con el mayor de los guerreros sin que éste tenga nada que hacer.

MODUS OPERANDI

Sigilosa, malvada y letal. Las víboras gélidas son criaturas con una única función para la cual están perfectamente preparadas, asesinar a su objetivo. Al ser crueles por naturaleza no tienen ningún tipo de conflicto moral, su única

motivación es morder e inyectar un potente veneno gélido que afecta tanto al alma como al cuerpo. Como es normal aprovecharán el momento propicio para esto y siempre evitarán el conflicto directo, aunque de ser acorralada podrían llegar a atacar directamente. Tienen un terror innato al fuego, a los espacios sagrados y a los símbolos sagrados, por lo que se batirán en huida ante este tipo de elementos.

Tamaño Pequeño: las víboras gélidas son bastante pequeñas, sus enemigos de tamaño medio o superior sufren un penalizador de -20 a su habilidad ofensiva (-10 en caso de que reduzca a la mitad los negativos de los golpes apuntados).

Colmillo Glacial: La víbora gélida solo tiene un único método de ataque conocido su letal mordida. Si bien, ésta no tiene mucha potencia per se, solo necesitará causar una mínima herida para inyectar un veneno sobrenatural letal que congela y escarcha el cuerpo de la víctima a una velocidad asombrosa dejando una simple estatua de hielo en pocos segundos. Si la víbora gélida logra causar al menos un 10% de daño, obligará al defensor a superar una tirada de resistencia a venenos de 120 o morirá pasado tres asaltos desde la mordedura. Pese a todo, el veneno se considera un ataque elemental de hielo, por lo que en caso de tener modificadores a la resistencia al frío o inmunidades podrán aplicar el bonificador a la tirada de resistencia. Si la zona afectada es un miembro, es posible apuntar rápidamente el lugar para evitar que el veneno se extienda.

Camuflaje invernal: Si la víbora gélida se encuentra en un entorno escarchado o con nieve, puede mimetizarse con el ambiente. Ver a la criatura, si esta se encuentra completamente quieta, requiere un control de Absurdo en Buscar y de Casi Imposible en Advertir. Si se mueve, la dificultad baja a Muy Difícil en Buscar y a Absurdo en Advertir.

Velo Místico: Las víboras gélidas han desarrollado una gran capacidad para evitar ser detectadas y cumplir su trabajo, por ello, añaden un +100 a sus resistencias contra cualquier tipo de detección sobrenatural.

Foseta Loreal: Las víboras gélidas no ven el mundo a través de sus ojos, en vez de eso utiliza su lengua para sentir su entorno como si pudiera ver naturalmente, por lo que no aplica penalizadores a sus controles utilizando la vista por condiciones como oscuridad o ángulo de visión. No obstante, sigue sin poder ver a través de paredes u objetos físicos similares.

Terror Racial: la víbora gélida es una criatura demoniaca de la quinta jerarquía ligada al frío, como tal tienen un terror innato hacia los espacios y símbolos sagrados (letales para ellas) y el fuego que tanto puede dañarlas.

Elemental de Frío: la víbora gélida es un elemental de hielo y como tal, tiene todas las ventajas y desventajas de pertenecer a este grupo de criaturas.

Zhar Ptitsa

El Fuego del Paraíso



Nivel: 3 **Clase:** Entre Mundos, Elemental 15
Puntos de Vida: 115
Categoría: Explorador
Fue: 6 **Des:** 9 **Agi:** 8 **Con:** 6 **Pod:** 8 **Int:** 8 **Vol:** 8 **Per:** 8
RF 45 **RM** 80 **RP** 50 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 70 natural
Habilidad de ataque: 120 Picotazo
Habilidad de defensa: 115 Esquiva
Daño: 45 Picotazo (Pen/Cal)
TA: Plumaje encantado Fil 0 Con 0 Pen 0 Cal 4 Fri 0 Ele 0
Ene 4

Poderes: Pico Ígneo (Armas naturales), Alado (Vuelo natural Tipo 12), Fuego encantado (Aura 10m de radio, RM 100, Fascinación, condicionada), Mirada Candente (Visión especial Ver lo sobrenatural), Plumaje Místico (TA4 Fuego, TA4 Energía, +30 RM)

Tamaño: 12, Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8/12 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Atletismo 50, Estilo 80, Advertir 80, Buscar 80, Rastrear 80, Ocultismo 50, V. Mágica 50



Los Zhar Ptitsa son unos elementales de fuego similares en aspecto y forma a un pavo real, pero sus bellas plumas brillan exaltando exotismo incluso en las noches más oscuras. Desde época antiguas han sido buscados por los ocultistas quién atribúan a sus plumas y al ser capacidades de asombroso poder, como cambiar el destino o proteger de las artes oscuras a su dueño. Si bien es cierto que los Zhar Ptitsa pueden otorgar algunas bendiciones a las personas que muestres ser de confianza y nobles, sus poderes han sido exagerados en muchas ocasiones provocando una búsqueda y captura de estos seres, que junto el nacimiento de la inquisición y otras potencias han reducido la población de estas aves místicas hasta apenas quedar unas pocas.

MODUS OPERANDI

El comportamiento de un Zhar Ptitsa bien podría asemejarse al de un ave, pero con cualidades sobrenaturales, aunque si uno los estudia más de cerca descubrirán que nada está más alejado de la realidad. Los Zhar Ptitsa son criaturas tranquilas cuya esencia de fuego refleja el lado más hogareño y cándido de éste, y a la vez les gusta sentirse libres. Siempre intentará huir del peligro aprovechando su capacidad de encantar a quienes se acercan a ellos para escapar mientras el atacante esté embelesado. Solo en situaciones muy extremas y concretas un Zhar Ptitsa se enfrentará a sus oponentes.

Pico Ígneo: Los Zhar Ptitsa pueden emplear su pico como un arma para hostigar a sus posibles enemigos. Tiene un daño base de 45 y pueden elegir golpear en crítico Penetrante o Calor.

Fuego Encantado: Los colores como llamas bailarinas del plumaje de los Zhar Ptitsa embelesan a todo el que los mira. Quién observe a un Zhar Ptitsa de cerca deberá superar una tirada de Resistencia Mágica 100 o verse sometido al estado de fascinación. Es necesario emplear la vista para quedar afectado por este poder.

Mirada Candente: Los ojos de los Zhar Ptitsa ven el mundo como una conjunción de poderes, brillos y colores. En consecuencia, son capaces de ver espíritus, así como la magia o los poderes mentales.

Plumaje Místico: los Zhar Ptitsa son criaturas muy ligadas a lo mágico y lo sobrenatural, y si bien, no son capaces de realizar magia su plumaje es una excelente protección contra ataques basados en Fuego y Energía, además, ven incrementada su RM en 30.

Elemental de Fuego: los Zhar Ptitsa son elementales de fuego con todo lo que ello conlleva.

Familiar Zhar Ptitsa

Si Zhar Ptitsa encuentra una persona de corazón noble y motivaciones heroicas, es posible que desee guiarle en sus viajes y unirse a él. El lazo que se establece con un Zhar Ptitsa es tan fuerte que bendice el alma de su compañero. El personaje podrá desarrollar uno de los siguientes dones por la gracia del Zhar Ptitsa. Si bien, para que esto ocurra el pacto debe ser mutuo y sin forzar a la criatura, pues forzarlo solo traería infortunio y desgracias.

- **Llama Protectora:** El personaje obtiene TA2 contra ataques basados en energía y calor. Cuenta como capa adicional, aunque no penaliza.
- **Fortuna:** El personaje reduce la ratio de pifia en 1 de manera idéntica a la ventaja buena suerte (en caso de ya tener esta ventaja o tener mala suerte no podrá escogerse esta dote).
- **Resistencia Mística:** El personaje obtiene un bonificador de +20RM.
- **Toque de Pluma:** El personaje obtiene regeneración 4 o suma +1 a su regeneración base en caso de que ésta fuera de 4 o superior (hasta un máximo de 16).
- **Visión Espiritual:** El personaje obtiene la capacidad de ver espíritus.



PIXOMONDO

NIVELES Y SELLOS DE INVOCACIÓN

Nombre	Nivel	Gnosis	Sellos de Invocación
Laghodessa Dorada (C)	0	5	Natural
Aés	1	10	Fuego 1, Aire 1
Akili	1	5	Metal 2
Arma Animada Menor	1	10	Metal 1, Madera 1
Ratón Alado	1	5	Aire 2
Vástago Elemental Roca	1	15	Metal 2
Vástago Elemental Aire	1	15	Aire 2
Vástago Elemental Fuego	1	15	Fuego 2
Vástago Elemental Agua	1	15	Agua 2
Vástago Elemental Ele.	1	15	Aire 1, Agua 1
Vástago Elemental Hielo	1	15	Agua 1, Metal 1
Vástago Elemental Luz	1	15	Fuego 2
Vástago Elemental Osc.	1	15	Madera 1, Agua 1
Víbora Gélida	1	15	Madera 2
Laghodessa Blanca	2	0	Natural
Laghodessa Asesina	2	0	Natural
Jiangshi Menor	2	10	No Muerto
Nekomata Joven	2	10	Madera 1, Fuego 1
Arma Animada Mayor	3	10	Metal 2, Madera 2
Basilisco	3	5	Natural
Laghodessa Acorazada	3	0	Natural
Sátiro	3	15	Madera 2, Agua 1
Zhar Ptitsa	3	15	Fuego 2
Eidolón de Magma	4	20	Fuego 5
Gárgola	4	15	Creación
Harpía	4	10	Aire 4, Madera 1
Hidroestatua Menor	4	15	Creación
Ippondattara	4	15	Aire 3, Fuego 2
Jiangshi Mayor	4	15	No Muerto
Nekomata Veterano	4	10	Madera 2, Fuego 2
Nukelavee	4	15	Todos los sellos Menores
Rompementes	4	10	Metal 2, Madera 1
Aullador de Arena	5	20	Aire 3, Metal 3
Lagartigre	5	0	Natural
Laghodessa Dorada (H)	5	5	Natural
Laghodessa Dorada (M)	5	5	Natural
Leidolf	5	20	Aire 3, Madera 3
Cecaelia	6	15	Agua Mayor 1
Ciempies Gigante	6	5	Natural
Hidroestatua Mayor	6	20	Creación
Héroe Nekomata	6	20	Fuego Mayor 1, Madera 3
Sabio Nekomata	6	20	Madera Mayor 1, Fuego 3
Cherufe	7	25	Fuego 3, Fuego Mayor 1
Hijo de Fenrisulf	8	20	Agua 3, Madera Mayor 1
Úukum Soots	9	30	Aire 3, Fuego 2, M.M 1