

PS1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Leyendas de la Marca del Este



MANUAL DE PSIÓNICA

SUPLEMENTO



El presente suplemento está diseñado específicamente para introducir la energía psiónica en el mundo de juego de Aventuras en la Marca del Este, presentando un conjunto de reglas sencillas y adaptables que nos permitirán añadir una nueva faceta a nuestras campañas y aventuras, aportando color, detalle y variedad.



MANUAL DE PSIÓNICA



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Elena Herrero.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer used with permission. Some artwork copyright Indi Martin used with permission, Tortoise & Hare Creations. Some artwork copyright Matt Morrow used with permission, Purple Duck. Some artwork copyright Blake Davis. Some artwork copyright Jeshields. Some artwork copyright Gary Dupuis, Purple Duck.

Depósito Legal: MU 465-2021



INTRODUCCIÓN

El presente suplemento está diseñado específicamente para introducir la energía psiónica en el mundo de juego de *Aventuras en la Marca del Este*, presentando un conjunto de reglas sencillas y adaptables que nos permitirán añadir una nueva faceta a nuestras campañas y aventuras, aportando color, detalle y variedad.

¿QUÉ ES LA ENERGÍA PSIÓNICA?

La respuesta a esta pregunta es fácil, pues la psiónica es un tipo de energía que algunas criaturas excepcionalmente dotadas pueden concentrar, transformar y alterar empleando el tremendo potencial de la mente. Encauzar y dirigir este caudal de energía psíquica no es tarea baladí, y solo unos pocos individuos son capaces de realizar estos prodigios. Conoceremos, por tanto, como psiónicos a todos aquellos personajes, humanoides, bestias, monstruos, etcétera, capaces de controlar la energía psiónica y usarla para sus propósitos.

Si bien, y dado que funcionan de manera similar, podríamos pensar que la magia y la psiónica son cosas parecidas, en realidad tienen muy poco en común. Por ejemplo, mientras la magia obtiene su poder de fuerzas externas (energías arcanas o divinas), la psiónica es una energía que brota del propio individuo cuando ha aprendido a liberar y domenar el poder de su mente.

EL MÍSTICO

A efectos de juego, en *Aventuras en la Marca del Este*, aquellos aventureros jugadores (AJ) que pueden emplear poderes psiónicos conforman una clase de personaje que conocaremos como místicos. Si bien, y como veremos más adelante, algunos monstruos y otras criaturas poco frecuentes pueden usar poderes psiónicos, solo la clase de personaje místico permitirá emplear la psiónica en nuestras campañas. A continuación vamos a ver la misma en detalle.

El místico es un individuo dotado de ciertos poderes innatos cuya conciencia es capaz de trascender su naturaleza, liberando las poderosas energías extradimensionales presentes en su mente, y a la par manipulando las mismas existentes en todos los seres vivos.

Las características principales para el místico son la Inteligencia (INT) y la Sabiduría (SAB), precisando que su nivel en ambas características sea de 9 o más. Un místico que posea una puntuación de INT o SAB superior a 12, recibirá un 5% de bonificación en sus puntos de Experiencia (PX) obtenidos. Sin embargo, si posee una puntuación de INT de 13 o más y una puntuación de SAB de 16 o más, recibirá un 10% de bonificación en sus PX conseguidos.

El místico usará 1d6 para calcular sus puntos de golpe. Además, solo podrá usar armaduras de cuero o más livianas, no pudiendo emplear escudos. Por último, pueden usar armas sencillas, normalmente dagas, cuchillos o navajas, espadas cortas, cimitarras o cualquiera otra arma de tamaño pequeño, incluyendo arcos y ballestas, hachas arrojadizas, bumeranes (1d6 de daño), bastones, etc.

Los místicos emplean la tabla de ataque de los guerreros, pero poseen su propia tabla de tiradas de salvación.

Como ya sabemos, los místicos pueden usar sus poderes metafísicos canalizando y moldeando a voluntad la energía psiónica. Estas habilidades, si bien se presentan de manera innata en algunos individuos afortunados, deben ser entrenadas y fortalecidas para extraer todo el potencial inherente a las mismas. Los poderes psiónicos pueden clasificarse en siete disciplinas metafísicas:

1) Psicomabólica

Esta disciplina permite al místico controlar su cuerpo, modificando aspectos del mismo a su voluntad.

2) Presciencia

Gracias a este tipo de energía psiónica, el místico conecta con las corrientes temporales, pudiendo acceder a conocimientos sobre acontecimientos futuros, presentes y pasados.

3) Psicokinética

Por medio de esta disciplina, el místico es capaz de controlar y alterar la materia, imprimiendo movimiento a la misma o modificando su estado.

4) Telepatía

Gracias a la telepatía, el místico podrá comunicar sus pensamientos y captar los de otras criaturas, así como controlar sus emociones, deseos y psique.

5) Psicoteleportación

Esta disciplina nos permite conectar con otras dimensiones, viajando en el espacio y el tiempo.

6) Metapsiónica

Siempre que un místico domine las cinco disciplinas precedentes, podrá desatar las fuerzas de la conocida como metapsiónica, que nos permitirá canalizar fuerzas metafísicas de potencia fabulosa combinando varias de las disciplinas listadas.

7) Deífica

Esta postrer disciplina es únicamente accesible para místicos de poder cuasi divino.

Los poderes que es posible dominar dentro de cada una de estas disciplinas quedan, según su naturaleza, englobados en dos grupos: habilidades mayores, conocidas como *maestrías*, y habilidades menores a las que llamaremos *competencias*. Un místico solo podrá usar maestrías y competencias propias de una disciplina que domine. Cada místico comienza con unos pocos conocimientos de una única disciplina, y tendrá acceso a los poderes de otras disciplinas según gane niveles.

Tradicionalmente, las disciplinas están ordenadas en un orden jerárquico muy rígido, y se gana acceso a las mismas siguiendo el susodicho orden establecido: psicomabólica, presciencia, psicokinética, telepatía, psicoteleportación, metapsiónica y deífica. Aunque la última disciplina listada, deífica, solo será accesible cuando el místico trascienda su condición mortal y se convierta en una suerte de divinidad. El total de disciplinas que un místico puede dominar está establecido por su nivel y

la tabla de progresión de su clase de personaje, que veremos más adelante. Con cada nuevo nivel de avance, el místico adquirirá nuevas maestrías y competencias que podrá elegir de entre aquellas disciplinas a las que tenga acceso. Por ejemplo, una vez nuestro místico alcance el nivel seis, tendrá acceso a la disciplina de la psicokinética, y por tanto podrá elegir sus maestrías y competencias nuevas de entre la lista de la propia psicokinética, prescencia y psicométrabólica.

MODOS DE COMBATE PSIÓNICO

El combate psíonico habilitará a nuestros místicos para enfrentarse con otras criaturas, dotadas o no de poderes psíonicos, en combates mentales. El combate psíonico engloba cinco modos de ataque y cinco modos de defensa. El número de modos de ataque y defensa accesibles para nuestro místico dependerá de su nivel (el combate psíonico se describeá en detalle más adelante en este suplemento).

A continuación podemos ver las tabla de progresión del místico, así como su tabla de tiradas de salvación:

TIRADAS DE SALVACIÓN DE MÍSTICO

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17 a 20
Venenos y muerte	10	8	6	4	2
Varitas mágicas y cetros	14	12	10	8	6
Petrificación y parálisis	11	9	7	5	3
Armas de aliento	15	13	11	9	7
Conjuros y armas mágicas	15	12	9	7	5

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE MÍSTICO

Puntos de Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)	BA	PFP	Disciplinas	Maestrías	Competencias	Modos de ataque	Modos de defensa
0	1	1	0	5	1	1	3	1	0
2.200	2	2	0	10	1	1	5	2	1
4.400	3	3	0	15	2	2	7	2	1
8.800	4	4	0	20	2	2	9	3	2
16.600	5	5	+2	25	2	3	10	3	2
33.000	6	6	+2	30	3	3	11	4	3
66.000	7	7	+2	35	3	4	12	4	3
125.000	8	8	+2	40	3	4	13	5	4
250.000	9	9	+5	45	4	5	14	5	4
500.000	10	+1 PG *	+5	50	4	5	15	5	5
750.000	11	+2 PG *	+5	55	4	6	16	5	5
1.000.000	12	+3 PG *	+5	60	5	6	17	5	5
1.250.000	13	+4 PG *	+7	65	5	7	18	5	5
1.500.000	14	+5 PG *	+7	70	6	7	19	5	5
1.750.000	15	+6 PG *	+7	75	6	8	20	5	5
2.000.000	16	+7 PG *	+7	80	6	8	21	5	5
2.250.000	17	+8 PG *	+9	85	6	9	22	5	5
2.500.000	18	+9 PG *	+9	90	6	9	23	5	5
2.750.000	19	+10 PG *	+9	95	6	10	24	5	5
3.000.000 +	20	+11 PG *	+10	100	6	10	25	5	5

*Los ajustes de CON no se aplican a los PG.

Puntos de fuerza psíonica (PFP): Como vemos en la tabla, según avanzamos de nivel, nuestro místico obtendrá los conocidos como *puntos de fuerza psíonica* o PFP. El uso de todas las habilidades y poderes psíonicos, a los que podemos acceder según nuestro conocimiento de maestrías y competencias propias de las disciplinas a las que tenemos acceso, dependerán de nuestra reserva de PFP. Podremos emplear la misma maestría o competencia psíonica una y otra vez mientras nos resten PFP en nuestra reserva para gastar. Una vez agotados estos PFP, podremos recuperarlos descansando o meditando durante ocho horas, de manera muy similar a como magos y clérigos recuperan o estudian sus hechizos arcanos y divinos.

DISCIPLINAS PSIÓNICAS

Los poderes y habilidades psíonicas que nuestros personajes pueden aprender y dominar se agrupan en disciplinas. Existen seis disciplinas básicas, cada una de ellas contiene habilidades singulares que a su vez clasificamos en maestrías y competencias. El coste para activar cualesquiera de estos poderes se mide en PFP o puntos de fuerza psíonica. El coste efectivo dependerá del tipo de habilidad y la disciplina a la que pertenece, empleando la siguiente tabla:

TABLA DE COSTE EN PFP

Disciplina	Maestría	Competencia
Psicométrabólica	3	1
Prescencia	3	1
Psicokinética	3	1
Telepatía	3	1
Psicotransportación	3	1
Metapsíonica	5	2



Toda criatura con poderes psiónicos, a no ser que se especifique lo contrario, e incluimos a los místicos, solo puede emplear una habilidad o poder que requiera concentración durante 1 asalto. Por ejemplo, un místico no podría usar un modo de ataque psiónico y a la par el poder *drenaje vital* durante un mismo asalto, ya que el poder *drenaje vital* precisa de concentración, como también es necesaria la concentración para mantener activo un modo de ataque.

PERDIDA DE HABILIDADES PSIÓNICAS

Si un místico o criatura dotada de poderes psiónicos gasta todos sus PFP, ya sea por el uso de habilidades propias de alguna disciplina o modo de ataque, por la pérdida de PFP debido a ataques psiónicos o cualquier otra causa, cualesquiera condición o efecto que estuviera surtiendo efecto por la acción de un poder psiónico cesa de manera inmediata. La excepción a esta regla es el uso del modo de defensa psiónica conocido como *mente en blanco*, que no requiere PFP para su activación.

PSICOMETABÓLICA

MAESTRÍAS

AFINIDAD ANIMAL

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Área de efecto: Personal

Este poder o habilidad establece un vínculo psicométrico de afinidad con una especie animal, elegida al azar una vez el personaje conozca esta disciplina. De esta manera, el lanzador puede arrogarse una característica del animal en cuestión, como su CA (clase de armadura), su movimiento o ataque y daño, o cualquier otra característica específica de la criatura. El místico sufre una transformación física adecuada a la habilidad o característica asimilada (por ejemplo, le crecerán alas, agallas o bien garras, etcétera). Deberemos lanzar 1d20 para establecer la afinidad animal cuando empleemos este poder por vez primera.

1	Mono	11	Caballo
2	Oso	12	León
3	Jabalí	13	Pantera
4	Toro	14	Rinoceronte
5	Cocodrilo	15	Escorpión gigante
6	Lobo	16	Serpiente gigante
7	Águila gigante	17	Tiburón
8	Elefante	18	Ciervo
9	Halcón gigante	19	Tigre
10	Grifo	20	Araña gigante

CONTROL DE ENERGÍA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Ver descripción

Área de efecto: Personal

Habilita al psiónico para canalizar energías dirigidas a él y disiparlas o desviarlas (por ejemplo, un ataque de aliento, un cono de hielo o una bola de fuego). El psiónico puede disipar un dado de daño por cada nivel que posea, momento en el que concluye este poder.

Al contrario que los conjuros, las habilidades psiónicas no precisan ser memorizadas antes del comienzo de la aventura. El místico solo necesitará tener acceso a la disciplina deseada y disponer de suficientes PFP para emplearla.

CONCENTRACIÓN

El uso de determinadas habilidades metafísicas psiónicas precisa una gran concentración por parte del místico. La mayoría de los poderes psiónicos solo necesitan que el místico se mantenga concentrado durante el primer asalto del proceso. No obstante, aquellas habilidades cuya duración veamos marcada con un asterisco «*» requieren la concentración del místico durante todos los asaltos o turnos especificados para cada poder. Perder la concentración en estos casos supone la disipación del poder o su anulación inmediata. A no ser que se especifique otra cosa en la descripción del poder psiónico o habilidad, el místico no puede realizar otra acción mientras esté concentrado usando un poder durante su primer asalto, o bien durante todo el tiempo necesario de lanzamiento de un poder que requiera concentración completa.

USO SIMULTÁNEO DE HABILIDADES PSIÓNICAS

Un místico solo puede tener un número determinado de habilidades psiónicas en funcionamiento al mismo tiempo. El total del PFP en uso no puede exceder el nivel actual del místico +3. Por ejemplo, un místico de nivel 7 únicamente puede emplear simultáneamente habilidades cuyo coste en PFP no excede de 10. El coste en PFP de un modo defensivo activo no computa para el total.

CURACIÓN COMPLETA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Especial*

Área de efecto: Personal

Gracias a este poder el psiónico puede sanarse completamente, restañando sus heridas y curando cualquier enfermedad no mágica. Para conseguir esto, debe entrar en trance durante veinticuatro horas (lapso en el que no recuperará PFP alguno). Tras el trance, despierta totalmente curado, pero tremendamente exhausto, debiendo descansar normalmente durante ocho horas para recuperar sus PFP. Este trance es tan profundo que el psiónico debe recibir al menos cinco puntos de golpe para despertar del mismo. Si se rompe el trance, el místico no sanará, pero perderá sus PFP invertidos.

DRENAJE VITAL

Alcance: Toque

Duración: Ver descripción

Área de efecto: Personal

Esta habilidad permite recuperar PG absorbiendo los mismos de otra criatura. El psiónico absorbe PG al ritmo de 1d6 por asalto. Si el individuo se resiste a este efecto, el lanzador tiene que realizar una tirada de ataque. Si tiene éxito, solo puede absorber PG durante un asalto y la víctima tiene derecho a una tirada de salvación psiónica. Los PFP necesarios para activar este poder deben gastarse antes de comprobar si surte efecto el mismo.

ETEREALIDAD

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: Personal + especiales

Permite alterar la masa tangible del propio cuerpo para adquirir un estado etéreo, incluyendo veinticinco kilos de peso en equipo que lleve el portador por cada nivel. El psiónico puede cambiar de estado a voluntad (etéreo-sólido) mientras duren los efectos de este poder.

FORMA SOMBRÍA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: Personal + especial

Este poder permite al psiónico transformar su cuerpo en una sombra viviente, incluyendo veinticinco kilos de peso en equipo que lleve por cada nivel. En esta forma, puede moverse por la penumbra y la sombras a la mitad de su índice normal de movimiento, aunque no puede moverse atravesando zonas bien iluminadas. Tampoco puede causar daño mientras se encuentre transformado en sombra ni interactuar con objetos sólidos. Una criatura transformada así en sombras es solo detectable por medios psiónicos o por un conjuro de visión verdadera.

METAMORFOSIS

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Nivel del psiónico + 2 turnos

Área de efecto: Personal

El psiónico puede alterar su forma para asimilar la propia de cualquier objeto o criatura de su masa aproximada (un animal, árbol o un armario, por poner unos pocos ejemplos). El psiónico mantiene sus PG y ataca normalmente con arreglo a su nivel, aunque adquiere la CA de su nueva forma. Usar este poder se cobra su precio, pues el psiónico, una vez recupere

su forma normal, debe tener éxito en una tirada de salvación contra parálisis o caerá inconsciente durante 2d6 turnos.

COMPETENCIAS

ABSORCIÓN EMPÁTICA

Alcance: Toque

Duración: Instantáneo

Área de efecto: 1 individuo

Este poder permite absorber un veneno o toxina, o bien una enfermedad (incluyendo enfermedades de índole mágica), del cuerpo de un individuo a elección del psiónico. Una vez absorbida, el místico debe realizar la tirada de salvación pertinente para no sufrir los efectos del veneno o enfermedad que ha asimilado.

ARMA CORPÓREA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

El psiónico es capaz de transformar una parte de su cuerpo en un arma o fortalecer su fisonomía endureciendo el cuerpo. Los bonificadores a la CA y al daño se extraen de la siguiente tabla, dependiendo del nivel del psiónico.

NIVEL DEL PERSONAJE	BONIFICADOR A LA CA	DAÑO
1	8	1d4
2	7	1d6
3	6	1d8
4	5	2d4
5	4	2d6
6	3	3d4
7	2	2d8
8	1	3d6
9	1	3d8
10	0	3d10
11	0	3d12
12	-1	3d12+1
13	-1	3d12+2
14	-2	3d12+3
+1 nivel	Se mantiene en -2	+1 punto de daño

ANIMACIÓN SUSPENDIDA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Especial*

Área de efecto: Personal

El psiónico es capaz de suspender sus funciones vitales entrando en una suerte de estado de estasis programado. Por cada nivel que posea, podrá permanecer una semana en este estado. Durante este tiempo el psiónico en animación suspendida no necesita aire para respirar y puede resistir temperaturas bajas de hasta 2 grados. El místico precisa una larga hora de meditación sin interrupciones para entrar en este estado, tiempo en el que no puede recuperar PFP. El psiónico elige el lapso temporal durante el que permanecerá en animación suspendida, despertando puntualmente al término del tiempo seleccionado; aunque no podrá volver a emplear este poder hasta un día después de despertar.

CAPACIDAD CAMALEÓNICA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: Personal

Gracias a esta singular capacidad psiónica, el místico o la criatura con poderes psíónicos puede cambiar el tono de su piel, así como la tonalidad del equipo que porte para adaptarse y mimetizarse con el entorno. Este poder ocurre independientemente del místico una vez activado, cambiando automáticamente sin su control para adecuarse al entorno cambiante. Esta capacidad proporciona una mejora para pasar desapercibido con arreglo a la siguiente tabla:

ÍNDICE DE MOVIMIENTO	POSIBILIDAD DE PASAR DESAPERCIBIDO
Parado	15% por nivel (máximo 99%)
¼ movimiento normal	10% por nivel (máximo 99%)
½ movimiento normal	5% por nivel (máximo 99%)
Movimiento normal	2% por nivel (máximo 99%)

EXPANSIÓN

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

El psiónico puede expandir su cuerpo incrementando su talla, acompañando este incremento con un aumento de su fuerza y masa según la tabla que ofrecemos a continuación:

NIVEL	ALTURA MÁXIMA	BONIFICADOR ATAQUE	TIRAR PIEDRAS DISTANCIA / DAÑO
1-2	2,5 metros	+2	3 metros/1d6
3-4	3 metros	+3	6 metros/2d4
5-6	3,5 metros	+3	15 metros/2d6
7-8	4 metros	+4	30 metros/2d8
9-10	4,5 metros	+5	45 metros/3d6
11-12	5 metros	+6	60 metros/3d8
13-14	5,5 metros	+7	60 metros/2d10
15-16	6 metros	+8	60 metros/4d6
17+	6,5 metros	+9	60 metros/4d8

Los bonificadores adicionales adquiridos se suman a los normales que le proporcionen sus características.

METACONTROL CORPORAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: Personal

Este poder permite modular el cuerpo para aclimatarse a las condiciones físicas adversas (calor extremo, frío extremo, planos exteriores o entornos subacuáticos). El místico deberá elegir previamente a cuáles de estas condiciones adversas desea adaptarse. Esta habilidad le permite resistir adecuadamente, incluyendo la capacidad para respirar y moverse bajo las aguas. No obstante, este poder no le otorga inmunidad contra ataques de frío o calor, por ejemplo. *Metacontrol corporal* permite resistir las inclemencias meteorológicas de un clima ártico, pero no evita el daño producido por un conjuro de *cono de frío*.

METAEQUILIBRIO CORPORAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

Por medio de esta habilidad el psiónico puede cambiar su densidad física para adaptarse a las circunstancias. Por ejemplo, es posible modificar la densidad y peso para caminar sobre las aguas o arenas movedizas, o caer como una pluma.

METASANACIÓN

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Área de efecto: 1 individuos

Tras establecer un contacto de toque con otra criatura, el psiónico puede sanar hasta 1 PG por nivel +1 PG adicional (por ejemplo, a nivel siete el místico podrá sanar 7 PG +1). Si es de nivel 5 o superior, puede emplear este poder para sanar una enfermedad no mágica. Dado el estrés físico que supone para cualquier criatura someterse a este poder, únicamente puede recibirse el beneficio de la *metasanación* una vez al día para un mismo individuo.

MODULACIÓN DE ADRENALINA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

Permite al psiónico descargar su adrenalina a voluntad, incrementando sus características físicas básicas. Esto otorga 1d6 de puntos adicionales que puede repartir entre sus características de FUE, DES y CON. Todos los bonificadores adquiridos se mantienen mientras el poder siga activo.

REDUCCIÓN

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

Permite al psiónico reducir su masa, aunque también implica la pérdida de parte de sus aptitudes físicas y características, especialmente su FUE (los bonificadores para golpear y al daño se pierden). Al reducir su tamaño, podrá escabullirse, esconderse en sitios pequeños y pasar desapercibido más fácilmente. Usaremos la siguiente tabla:

NIVEL	ALTURA MÍNIMA	PESO / REDUCCIÓN DEL DAÑO	ÍNDICE DE MOVIMIENTO	BONIFICACIÓN A LA CA
1-2	-10%	10%	Normal	0
3-4	-20%	20%	Normal	0
5-6	-30%	30%	Normal	0
7-8	-40%	40%	75%	-1
9-10	-50%	50%	75%	-1
11-12	-60%	60%	50%	-2
13-14	-70%	70%	50%	-2
15-16	-80%	80%	25%	-3
17+	-90%	90%	25%	-3

Cualquier posible bonificación para golpear a criaturas más grandes será compensada por la reducción de FUE y la consabida perdida de los bonificadores para golpear.

RETROALIMENTACIÓN FISIOLÓGICA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

Gracias a esta habilidad el psiónico es capaz de ajustar el flujo de sangre reduciendo el sangrado de sus heridas o endureciendo su piel. Mientras se mantenga activo este poder, gana una reducción de la CA de 3 y resta 2 puntos de golpe por cada ataque recibido.

SUSTENTO

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 día

Área de efecto: Personal

Mediante este poder, el psiónico puede suprimir las necesidades fisiológicas de su cuerpo, eliminando la necesidad de beber y alimentarse durante una jornada, así como dormir. Para activar esta habilidad, debe meditar durante una hora entera, lapso de tiempo durante el que no puede recuperar PFP. El número de días continuados que puede usar esta habilidad se limita a dos jornadas por nivel del lanzador (es decir, un místico de nivel tres podría emplear el poder *sustento* durante seis días consecutivos).

PRESCIENCIA

MAESTRÍAS

ADIVINACIÓN PSIÓNICA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Leer descripción*

Área de efecto: Personal

Este poder aporta información sobre la situación actual de una localización determinada que conozca el psiónico. Bien puede ser un claro de un bosque que acaba de dejar atrás, su hogar a muchas leguas de distancia, una taberna conocida, un castillo o fortaleza, etcétera. Los detalles que le permite discernir pueden referirse a la fauna y la flora del lugar, a las personas o criaturas que pasan o están en un lugar determinado, a los acontecimientos que están teniendo lugar allí, etcétera. El total de asaltos que un místico puede emplear esta habilidad equivale a su nivel, y cuantos más asaltos se gasten scrutando una localización, más detalles puede captar sobre la misma, a discreción del Narrador.

DETECCIÓN DE IMPRONTA PSÍQUICA

Alcance: 20 metros

Duración: Leer descripción*

Área de efecto: Personal

Algunos actos, acontecimientos, eventos o actividades, según su naturaleza, dejan un impacto o impronta psíquica en un lugar. Por ejemplo, un psiónico puede percibir si un lugar fue un campo de batalla o el lugar donde se cometió un asesinato especialmente salvaje, pues es capaz de captar lo que ocurrió en el lugar al detectar el sufrimiento psíquico que allí se produjo y que impregna la localización. También las circunstancias positivas dejan su residuo en un lugar, como nacimientos o alumbramientos, reencuentros, relaciones amorosas o de exaltación afectiva o emocional, etcétera. El número de eventos que el psiónico puede revelar sobre un lugar está limitado a un evento por cada dos niveles del lanzador, pero solo se le revela un evento por asalto, del más reciente al más lejano en el tiempo. El psiónico debe estar presente en el lugar para

emplear este poder, y además debe estar concentrado durante toda la duración del poder.

DISCERNIR AURA

Alcance: 40 metros

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

El psiónico es capaz de «leer» el aura de una criatura, averiguando así su alineamiento, poder (nivel), habilidades mágicas o innatas, etcétera. El psiónico es capaz de leer dos auras a un tiempo (siempre que las dos criaturas estén dentro del alcance de este poder y en la línea de visión del psiónico), pero solo puede discernir una parte de la información por asalto (por ejemplo, en un mismo asalto podría conocer el alineamiento de dos criaturas). Por normal general, el psiónico podrá emplear este poder sin que las criaturas se percaten de ello, pero algunos individuos que se encuentren cerca del psiónico (seis metros o menos), pueden darse cuenta a discreción del Narrador de que el psiónico está mirándolos fijamente de manera bastante rara, lo que puede llevar a hacerles desconfiar o creer que está ocurriendo algo fuera de lo normal.

HIPERCOGNICIÓN

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

El psiónico podrá hacer una deducción rápida y certera sobre un individuo, objeto o lugar solo con disponer de pequeñas pruebas o indicios, incluso recuerdos. Esto puede incluir la respuesta a un acertijo, encontrar la salida de un laberinto, resolver un problema mental o matemático, recordar leyendas y mitos sobre un objeto o lugar, o las debilidades de un monstruo o individuo. No se permite tirada de salvación psíonica contra este poder.

METACOGNICIÓN

Alcance: 10 metros

Duración: Instantáneo

Área de efecto: Personal

Este poder permite conocer en detalle las aptitudes y características de una criatura concreta, que tendrá derecho a una tirada de salvación psíonica para evitar los efectos de esta habilidad. Si esta tirada es exitosa, solo consumirá 1 PFP y el psiónico podrá saber exclusivamente el alineamiento del individuo o el nivel de experiencia. No obstante, si la tirada de salvación es fallida, el psiónico conocerá todas las habilidades del sujeto, como sus poderes, conjuros memorizados, nivel, alineamiento, dados de golpe, tipos de ataque y daño, etcétera.

PRECOCNICIÓN

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno*

Área de efecto: Personal

Gracias a este poder el psiónico puede averiguar el resultado de una acción que vaya a acometer, solo es aplicable a acciones que vayan a resolverse en un lapso temporal futuro de apenas unas horas. Hay una posibilidad de base del 50% (más 5% por nivel del lanzador hasta un máximo del 95%) de que pueda discernir cuál va a ser el resultado del curso de acción emprendido. Si el intento de adivinación es positivo, el Narrador lanza en secreto 1d20 (el resultado de la tirada le indica la cantidad de detalles que puede proporcionar al místico sobre el futuro). Si el intento falla, el psiónico únicamente ve retazos de escenas futuras sin conexión aparente y emplazadas

en su mente de manera deslavazada e incoherente. El uso de este poder requiere un turno completo de concentración total para que funcione.

VISIÓN VERDADERA PSIÓNICA

Alcance: 40 metros
Duración: 1 turno
Área de efecto: Personal

Permite al lanzador ver todo en un radio de veinte metros a su alrededor, incluyendo todo aquello invisible, etéreo u oculto, como puertas secretas y trampas. Además, permite discernir si individuos o criaturas han sido polimorfadas o están disfrazadas u ocultas por medios mágicos, así como averiguar si hay ilusiones mágicas activas o de cualquier otro tipo. También permite discernir el alineamiento de una criatura y sus poderes, incluyendo su nivel.

COMPETENCIAS

CLARIAUDIENCIA

Alcance: 20 metros
Duración: 3 turnos
Área de efecto: Especial

Gracias a este poder el lanzador puede escuchar a través del oído de otra criatura en el radio de alcance de esta habilidad, aunque no esté dentro de su rango de visión (por ejemplo, el individuo puede estar dentro del rango de alcance, esos veinte metros, pero detrás de una puerta o en otra habitación, o en el piso de abajo o arriba).

CLARIVIDENCIA

Alcance: 20 metros
Duración: 3 turnos
Área de efecto: Especial

Gracias a este poder el lanzador puede ver a través de los ojos de otra criatura en el radio de alcance de esta habilidad, aunque no esté dentro de su rango de visión (por ejemplo, el individuo puede estar dentro del rango de alcance, esos veinte metros, pero detrás de una puerta o en otra habitación, o en el piso de abajo o arriba).

Detección del peligro

Alcance: 3 metros/nivel
Duración: 6 turnos
Área de efecto: Personal

Esta competencia permite anticiparse a situaciones potencialmente peligrosas. El psíonico sentirá un leve cosquilleo recorrer todo su cuerpo cuando un peligro aceche en las proximidades (vamos, algo parecido al sentido arácnido de Spiderman).

Detectar el bien/mal

Alcance: 20 metros
Duración: 2 turnos
Área de efecto: Personal

Habilita al psíonico para discernir las auras de los individuos presentes dentro del área de efecto y dilucidar si son malvados o benignos. La fiabilidad de este poder dependerá del nivel del psíonico; así, un psíonico de nivel 1 tendrá un 20% de acertar en la lectura del aura, subiendo un 20% adicional por nivel, hasta un máximo del 100% (por ejemplo, un psíonico de nivel 4 tendrá un 80% de fiabilidad al detectar el aura malvada o beatífica de un individuo).

Detectar espíritus

Alcance: 20 metros
Duración: 2 turnos
Área de efecto: Personal

Usando esta competencia se puede detectar la presencia de espíritus, espectros y fantasmas de todo tipo. El psíonico también puede averiguar si una localización está embrujada o habitada por espectros incluso si los mismos no están presentes en un momento determinado.

Detectar magia

Alcance: 20 metros
Duración: 2 turnos
Área de efecto: Personal

Detectar magia permite discernir cuando un objeto, individuo o lugar es mágico. Adicionalmente, hay un 5% acumulativo según el nivel del psíonico de que pueda averiguar qué tipo de magia es la propia del objeto, criatura o lugar escrutado.

Detectar veneno

Alcance: 10 metros
Duración: 6 turnos
Área de efecto: Personal

Este poder permite detectar veneno en criaturas, objetos, bebidas o comida, incluso trampas o personas que hayan sido envenenadas.



Discernir dirección

Alcance: 0 (solo el psíonico)
Duración: 12 turnos
Área de efecto: Personal

Este poder habilita al lanzador para saber en qué dirección está el norte y así ser capaz de orientarse.

Discernir localización

Alcance: 0 (solo el psíonico)
Duración: Instantáneo
Área de efecto: Personal

Este es un poder obviamente muy útil para los psíonicos que empleen poderes de psicoteleportación, pues esta competen-

cia les ofrece alguna información sobre el lugar en el que se encuentran. Es decir, es como si al preguntar «¿Dónde estoy?», el lanzador recibiera una respuesta del tipo: «estás a unas doce leguas al sur de Castillo Marjalnegro», «esta es la casa del mago Fistan» o similar. Hay un 80% de posibilidades de obtener información adicional a criterio del Narrador, más 1% por ciento por nivel del lanzador hasta un máximo del 99%.

ESCRUTAR OBJETO

Alcance: Toque
Duración: Leer descripción*
Área de efecto: 1 objeto

Todo objeto puede poseer alguna traza o residuo psíquico de su anterior propietario o derivado de los usos que se le dieran, es como una suerte de aura que el psiónico puede escrutar para averiguar cosas sobre el objeto o artefacto en cuestión. La cantidad de información y detalles que puede obtener dependerán del tiempo que emplee en analizar el objeto y su nivel de psiónico, con arreglo a la siguiente tabla:

NIVEL DE PSIÓNICO	HISTORIA DEL OBJETO	CANTIDAD DE DETALLES
1	1 semana	Detalles vagos sobre su uso.
2	1 mes	Detalles vagos sobre su usuario.
3	6 meses	Detalles sobre su uso.
4	1 año	Detalles sobre su último usuario.
5	2 años	Detalles vagos sobre su historia de uso.
6	5 años	Detalles vagos sobre todos sus usuarios.
7	10 años	Detalles sobre su historia de uso.
8	50 años	Detalles sobre todos sus usuarios.
9	100 años	Detalles vagos sobre el origen del objeto.
10	1.000 años	Detalles sobre el origen del objeto.
11	5.000 años	Otros detalles a criterio del Narrador.
12	10.000 años	Otros detalles a criterio del Narrador.
13	25.000 años	Otros detalles a criterio del Narrador.
14+	Desde su origen	Otros detalles a criterio del Narrador.

INFRAVISIÓN

Alcance: 20 metros
Duración: 12 turnos
Área de efecto: Personal

Proporciona el don de la infravisión y, por tanto, el lanzador es capaz de ver en la oscuridad mientras dure este poder.

VISIÓN EN 360°

Alcance: Como la visión normal del psiónico
Duración: 3 turnos
Área de efecto: Personal

Permite al psiónico ver simultáneamente en todas direcciones, con su alcance normal de visión, aunque el místico sufre

una penalización de -4 en sus tiradas de salvación contra ataques de mirada, como el de una medusa o basilisco.

PSICOKINÉTICA

MAESTRÍAS

CREAR OBJETO

Alcance: 20 metros
Duración: 1 turno/2 niveles de psiónico
Área de efecto: Leer descripción

El psiónico es capaz de crear un único objeto de la nada. Este objeto solo puede ser relativamente mundano, con un «valor aparente» no superior a las cien monedas de oro por nivel del psiónico y puede pesar cinco kilos por nivel del lanzador y ocupar un área de un metro cúbico por nivel del lanzador. Si alguien emplea un *detectar magia* sobre él podrá discernir que es mágico.

El objeto se disipará una vez se extinga la duración del poder.

DESINTEGRAR

Alcance: 30 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: 1 objetivo

Gracias a esta maestría letal el psiónico es capaz de descomponer las moléculas de su objetivo y desintegrar al mismo, incluyendo criaturas y objetos. Este poder únicamente funciona contra un objeto o individuo o un área que no exceda los dos metros cúbicos de masa. La porción afectada por el poder queda desintegrada, aunque esta maestría no puede afectar a objetos de naturaleza mágica. Criaturas vivientes, tales como humanoides, humanos e incluso muertos vivientes, deben realizar una tirada de salvación contra muerte para no resultar desintegrados y perecer en el acto (criaturas grandes verán desintegrada una porción equivalente a esos dos metros cúbicos, suficiente para matar a muchas criaturas de considerable tamaño debido a la pérdida masiva de sangre). La tirada de salvación se verá modificada según el nivel del psiónico con arreglo a la siguiente tabla:

NIVEL DEL PSIÓNICO	TIRADA DE SALVACIÓN DE MUERTE
1-3	+3
4-6	+2
7-9	+1
10-12	0
13-15	-1
16-18	-2
19+	-3

DETONAR

Alcance: 60 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: 1 objetivo

Este poder permite al psiónico captar las energías presentes en el éter para conformar una esfera de energía y hacerla detonar a voluntad. Esta explosión energética no afectará a muertos vivientes incorpóreos o corpóreos dotados de libre albedrío. Este poder causa 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador. El daño causado por los dados debe repartirse entre

todas las criaturas presentes en un radio de tres metros del lugar elegido para la detonación de la esfera de energía; no es necesaria una tirada de ataque. Las criaturas afectadas tienen derecho a una tirada de salvación psiónica que, si resulta exitosa, reducirá a la mitad el daño sufrido.

MANIPULACIÓN MOLECULAR

Alcance: 10 metros

Duración: Permanente

Área de efecto: Especial

Permite al psiónico alterar la composición molecular de la materia de un objeto tornándolo quebradizo y débil. El objeto así manipulado no presenta modificaciones, pero se romperá si se utiliza normalmente. Sin embargo, si un objeto afectado por este poder es tratado con delicadeza, solo tendrá una posibilidad entre seis de romperse por cada asalto de uso. A mayor nivel del psiónico, mayor será el objeto que podrá manipular con esta maestría, usando esta tabla como referencia:

NIVEL DEL PSIÓNICO	OBJETO EQUIVALENTE A MANIPULAR
1	Cordeles y similares
2	Cuerdas ligeras, cordelería de cuero, cordeles gruesos y similares
3	Cuerdas pesadas, cintas de cuero, cables finos
4	Cables gruesos, tablas de madera normales
5	Cadenas finas de hierro, tablas de madera gruesas
6	Barras de hierro finas, cadenas no muy gruesas de acero, tablas de madera de gran grosor
7	Grilletes, cadenas de acero, tablas de maderas reforzadas
8	Barras de hierro, puertas de madera gruesas y similares
9	Barras de hierro, barras de acero finas, puertas de madera muy gruesas
10	Muros de piedra (una porción equivalente al tamaño de un humano normal)
11	Cota de mallas mágica, daga mágica
12	Hacha mágica, maza mágica
13	Escudo mágico
14	Armadura de placas mágica, espada mágica

REAJUSTE MOLECULAR

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Área de efecto: Especial

Este poder permite reajustar las moléculas metálicas, transfiriendo las mismas entre compuestos metálicos diversos. El tipo de metal que el lanzador puede manipular depende de su nivel de psiónico (ver tabla). De esta manera, es posible transformar un objeto de un metal específico en otro metal a elección del psiónico. La cantidad de material que puede alterar de esta manera equivale a un kilogramo por nivel del lanzador. Este proceso tiene una duración de casi una hora, tiempo durante el cual el psiónico debe mantener la concentración. Dada la extenuante y laboriosa labor mental que requiere este reajuste molecular, no es posible emplear este poder más de una vez al mes.

NIVEL DEL PSIÓNICO	METALES SUSCEPTIBLES DE REAJUSTE
1-3	Oro, plomo y otros metales «blandos»
4-6	Cobre, plata, zinc y aleaciones similares
7-9	Hierro
10-12	Aleaciones de hierro
13	Mitral y similares
14+	Aleaciones metálicas imbuidas mágicamente

PROYECTAR FUERZA

Alcance: 100 metros

Duración: Instantáneo

Área de efecto: Especial (1 objetivo)

Gracias a esta habilidad el lanzador puede empujar, desplazar o violentar de alguna manera a un objetivo de su elección dentro del alcance previsto. Cuando emplea el poder ofensivamente, causa 1d6 puntos de daño por cada dos niveles del lanzador. Una tirada de salvación contra varitas reduce el daño a la mitad. Este poder puede usarse para abrir puertas, descargar trampas, empujar objetos, etcétera.

TELEKINESIS

Alcance: 40 metros

Duración: 2 asaltos/nivel del lanzador*

Área de efecto: Especial

Mediante este poder, el lanzador puede desplazar objetos sin necesidad de tocarlos. Puede mover dos kilos de peso por nivel del psiónico durante dos asaltos por nivel hasta una distancia máxima de cuarenta metros. El objeto en movimiento debe quedar siempre dentro de su rango de visión para no interrumpir el efecto del poder. Criaturas pequeñas que muestren resistencia a la telekinésis no tienen derecho a una tirada de salvación.

COMPETENCIAS

AGITACIÓN MOLECULAR

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto/nivel del lanzador (requiere concentración)

Área de efecto: 1 objeto (0,5 kilos por nivel del lanzador)

Gracias a esta disciplina, el héroe es capaz de agitar y alterar las moléculas que integran un objeto determinado, generando calor en el proceso debido a la «fricción» molecular. Por cada asalto acumulado, más materiales se verán afectados por este proceso, según la tabla siguiente:

MATERIAL	ASALTOS	EFEKTOS (DAÑO)
Papel, paja, heno, papiros o pergamino	1	Fuego (1 punto de daño por asalto acumulado)
Piel	2	Ampollas (1d4 daño)
Piel endurecida	4	Quemaduras (1d6 daño)
Agua/vino	5	Hierve (una cantidad pequeña, a discreción del Narrador)
Madera o ropajes	6	Empieza a ennegrecerse y deteriorarse
Madera, ropajes pesados similares	7	Comienza a arder (1d4 por asalto)
Metal	8	Se ennegrece y calienta (1d6 por asalto)
Metal	9	Se torna blando y pierde su forma (1d8 por asalto)

ANIMAR OBJETO

Alcance: 60 metros

Duración: Concentración*

Área de efecto: 1 objeto

El psiónico es capaz de animar un objeto inerte (por ejemplo, provocar que una silla «camine», que una mesa salte, etcétera). Todo objeto dotado de «vida» de esta manera emitirá ruidos al moverse o actuar (crujidos, chasquidos, restallidos, etcétera), dependiendo de su naturaleza (madera, roca, etcétera). El objeto podrá moverse un máximo de veinte metros por asalto. La masa total que el psiónico puede animar no superará los quince kilos por nivel del lanzador. El tipo de material que puede afectar se regirá por la siguiente tabla:

NIVEL DEL PSIÓNICO	MATERIAL
1	Papel/tejidos
2	Madera
3	Arcilla
4	Cuero
5	Huesos y marfil
6	Rocas y piedras
7	Metales « blandos »
8	Metales duros
9	Vidrio, cristal, gemas

ANIMAR SOMBRA

Alcance: 40 metros

Duración: 2 turnos

Área de efecto: 10 metros cuadrados

Gracias a esta singular habilidad el psiónico puede manipular las sombras proyectadas por cualquier objeto o criatura para que parezcan que tienen vida propia e independiente, pudiendo incluso desgajarse o separarse del objeto o individuo que las genera. La sombra únicamente podrá desplazarse por superficies anexas y siempre mantendrá su forma en dos dimensiones. Esta sombra así generada no puede atacar, pero puede emplearse para distraer y molestar, así como romper la concentración de otros psíonicos.

BARRERA INERCIAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: 3 metros diámetro

Este poder crea una barrera de energía psiónica elástica alrededor del lanzador que se mueve con él, protegiendo a todos los que se encuentren dentro del área de diversos efectos, según se refiere a continuación:

- Reduce el daño de proyectiles (incluyendo aquellos de naturaleza mágica) en un rango equivalente al nivel del psiónico (la barrera inercial de un psiónico de nivel seis reducirá el daño de los proyectiles en seis puntos).
- Aporta un bonificador +1 por cada dos niveles del psiónico para todas las tiradas de salvación contra armas de aliento o similares (por ejemplo, gases venenosos).
- Reduce el daño por fuego o caída a la mitad.
- Aporta un 5% de posibilidades por nivel del lanzador de que determinados tipos de ataque (frascos de aceite, escupitajos de ácido, haces de rayos o similares) sean reflejados, repelidos o rebotados.
- Evita el movimiento de criaturas al interior del área protegida excepto aquellas seleccionadas por el lanzador.



CONTROLAR CUERPO

Alcance: 60 metros

Duración: Leer descripción

Área de efecto: 1 individuo

Esta competencia permite al psiónico controlar el cuerpo de un individuo, manejando el mismo como si de una marioneta se tratara. El uso de este poder requiere concentración y tiene una duración máxima de un asalto por nivel del psiónico, o hasta que este pierda la concentración. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación psiónica por cada asalto. Si el objeto se desplazara más allá del alcance del poder, quedaría disipado de manera inmediata. Si el psiónico, mientras controla el cuerpo de su objetivo, cominara a este a realizar contra sí mismo algún acto violento (como clavarse una daga, dañarse de alguna manera o ponerse en peligro), la víctima tendría derecho a una tirada de salvación con un bonificador +2, además de que todas las tiradas de salvación subsiguientes se realizarían con un bonificador +1 durante 3d6 asaltos, incluso si este poder es lanzado contra la misma criatura por un psiónico diferente.

CONTROLAR LUZ

Alcance: 60 metros

Duración: 2 turnos

Área de efecto: 40 metros cuadrados

Habilita al psiónico para alterar la luz presente en un área, aunque no será capaz de crearla de la nada. Por lo tanto, esta competencia permite hacer lo siguiente:

- Alterar las sombras, reduciendo o aumentando las mismas, y alterando de este modo en un +20% o -20% el uso de la habilidad de ladrón de ocultarse en las sombras.
- Aumentar la intensidad de la luz de manera que puede deslumbrar causando una penalización de -2 en la tirada de ataque.
- Atenuar la intensidad de una fuente de luz hasta prácticamente reducirla a penumbra.
- Incrementar o reducir el tamaño de una sombra hasta acrecentarla un 200% o reducirla al 50%.

CONTROLAR LLAMAS

Alcance: 40 metros

Duración: 2 turnos

Área de efecto: 10 metros cuadrados

Mediante esta competencia el psiónico puede aumentar un 100 % o decrecer un 50% la intensidad de la llama de un fuego de su elección. También permite aumentar la intensidad calórica del mismo doblando el daño o reduciendo el daño por calor a la mitad. Este poder no le permite controlar (ni aumentar ni reducir) fuegos de índole arcana, como una *bola de fuego* o aquellos procedentes de *manos ardientes*. Este poder también otorga la posibilidad de desplazar el fuego, como si el lanzador fuera capaz de animar las llamas, haciendo que adopten una forma de su elección (las llamas pueden tomar la silueta de un ser humano, una criatura monstruosa, etcétera). Este fuego así animado puede desplazarse treinta metros por asalto. No obstante, si el fuego es apartado de su combustible, solo arderá durante un asalto más antes de extinguirse.

CONTROLAR SONIDO

Alcance: 70 metros

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Leer descripción

Gracias a esta competencia psiónica el lanzador puede alterar la naturaleza de un sonido, modificar el mismo, atenuar o acrecentar su intensidad. Por ejemplo, el sonido de un hombre hablando podría ser modificado para asemejarse al graznido de un cuervo o el relinchar de un caballo. Así mismo podría modificar el tono e incluso cambiar el timbre y el sentido de las palabras, sustituyendo un determinado vocablo por otro. Además, se puede emplear este poder para crear otros efectos de sonido, por ejemplo, incrementar el sonido de un hombre al caminar para que pareciera que en lugar de un individuo son varias docenas o incluso centenares de ellos. Como decíamos, se puede amplificar o modular un sonido determinado, con un 15% base de que el sonido nuevo generado no termine de encajar y resulte sospechoso. Este porcentaje se verá reducido en 1% por nivel del lanzador.

CONTROLAR TEMPERATURA

Alcance: 60 metros

Duración: 2 asaltos/nivel del lanzador*

Área de efecto: 10 metros cuadrados

El lanzador es capaz de controlar la temperatura en un área determinada, pudiendo hacer descender o aumentar la misma en una horquilla de ± 5 grados por nivel del psiónico. El daño por temperaturas extremas (siempre que se falle una tirada de salvación de armas de aliento) se establece con arreglo a la siguiente tabla:

TEMPERATURA	DAÑO / TIEMPO	MODIFICADOR A LA TIRADA DE SALVACIÓN
Por encima de 55 grados celsius	1d6/ asalto	-4 si se porta armadura de metal
54 a 43 grados celsius	1d6/ minuto	-2 si se porta armadura de metal
42 a 35 grados celsius	1d6/ turno	-1 si se porta armadura de metal
34 a 4 grados celsius	Ningún daño	-
3 a -17 grados celsius	1d6 hora	-1 si se porta armadura de metal*
-18 a -28 grados celsius	1d6 turno	-2 si se porta armadura de metal*
-29 a -40 grados celsius	1d6 minuto	-3 si se porta armadura de metal*
Por debajo de -41	1d6 asalto	-4 si se porta armadura de metal*

* Inmune al daño, o el Narrador reducirá el mismo según su criterio, si se viste ropa o equipo adecuado.

CONTROLAR VIENTO

Alcance: 350 metros

Duración: Concentración*

Área de efecto: 750 metros cuadrados

Este poder habilita al místico para controlar los vientos en un área dada, siendo capaz de incrementar o reducir la velocidad en ± 10 km/h cada dos niveles de psiónico. También podrán rotar la dirección desde donde sopla el viento añadiendo o restando 15° grados, por cada nivel de lanzador que posea, hasta un máximo de 90°. Los efectos de este poder se mantendrán mientras el psiónico sea capaz de mantener su concentración.

VELOCIDAD DEL VIENTO	EFEKTOS
40 km/h	Evita o interrumpe el vuelo de objetos del tamaño de un hombre o menor.
50 km/h	Daños leves a embarcaciones y edificios. Evita que las criaturas vuelen, exceptuando a las de gran tamaño, como un dragón adulto.
90 km/h	Evita que toda criatura vuele, provoca daños de importancia en viviendas de madera y navíos, derriba árboles y cosas de similar tamaño.
120 km/h	Equivalente a tornados.

DISIPAR INVISIBILIDAD

Alcance: Leer descripción

Duración: Instantánea

Área de efecto: 40 metros de radio

Este poder desencadena una potente onda psiónica que disipa de forma instantánea cualquier efecto que provoque la invisibilidad momentánea de objetos y criaturas (conjuros o similares). Aquellos que usen invisibilidad psiónica tendrán derecho a una tirada de salvación psiónica.

LEVITAR

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno/nivel del lanzador

Área de efecto: Personal

El psiónico es capaz de hacer levitar su cuerpo verticalmente a una velocidad de 6 metros por asalto. El lanzador puede transportar su carga habitual. Si estuviera sobrecargado, el índice de ascenso se reducirá a la mitad. Esta habilidad solo puede usarse sobre el propio psiónico.

TELEPATÍA

MAESTRÍAS

ARMADURA MENTAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 día

Área de efecto: Personal

Gracias a esta habilidad psiónica, el lanzador puede establecer una defensa contra determinados ataques de índole psiónica, como ataques de dominación o control, adivinación, sugerencia, confusión, sueño, miedo y similares, posesiones de cualquier tipo o influencia telepática inducida por otros psiónicos, como dominación, empatía, hipnosis o telepatía.

Además, esta armadura otorga un bonificador +1 por nivel del lanzador para todas las tiradas de salvación psiónicas o convencionales para ataques de los tipos listados anteriormente, ya tengan un origen psiónico o arcano. Adicionalmente, hay un 10% de posibilidades por nivel del lanzador por encima de nivel 10 de encontrar un amuleto u objeto similar que forme parte de un intento de posesión lanzado sobre el psiónico.

Esta habilidad no funciona contra modos de ataques psiónicos. Puede usarse durante una proyección astral o en combinación con un modo de defensa psiónico, aunque no puede emplearse en combinación con otra habilidad psiónica.

DOMINACIÓN DE GRUPO

Alcance: 10 metros

Duración: 1 asalto/nivel del lanzador (requiere concentración)*

Área de efecto: 4 individuos

Este poder es similar a *dominación*, aunque permite controlar a un grupo de hasta cuatro individuos. El místico solo puede dominar a individuos cuyos dados de golpe sean iguales o inferiores a su nivel de lanzador. Durante el contacto inicial, las víctimas de este poder tienen derecho a una tirada de salvación psiónica. Si el objetivo de esta maestría es obligado a realizar una tarea que va en contra de su naturaleza o que le causará daño, el control sobre dicha criatura cesa de inmediato. La duración del poder puede verse alterada por la inteligencia de la criatura dominada, según la siguiente tabla:

INTELIGENCIA	MODIFICADOR
13-15	-1 asalto
16-17	-2 asaltos
18	-3 asaltos
19+	-4 asaltos

DON DE LENGUAS

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: Hasta donde se escuche la voz

El psiónico puede hablar o entender cualquier lengua, incluyendo el habla de monstruos, dialectos, lenguas olvidadas, etcétera.

ENLACE MENTAL

Alcance: Ilimitado

Duración: Concentración

Área de efecto: 1 individuo

Permite al místico establecer un vínculo mental con una criatura inteligente (5 de INT o más), habilitándoles para comunicarse sin articular palabra, mentalmente. Esta comunicación es bidireccional, pero al contrario que otros poderes similares, no permite leer la mente de la criatura enlazada, simplemente los mensajes que esta quiera hacer llegar. Esta comunicación funciona independiente de los idiomas que conozcan.

La distancia entre ambas criaturas puede afectar a la hora de contactar, introduciendo una posibilidad de fallo, siguiendo la siguiente tabla como referencia:

DISTANCIA	POSIBILIDAD DE FALLO
A la vista	0%
1 kilómetro	5% menos un 1% por nivel del lanzador
10 kilómetros	10% menos un 2% por nivel del lanzador
100 kilómetros	30% menos un 3% por nivel del lanzador
1.000 kilómetros	50 % menos un 4% por nivel del lanzador
10.000 kilómetros	70% menos un 5% por nivel del lanzador
100.000 kilómetros	90% menos un 6% por nivel del lanzador

LOBOTOMIZACIÓN

Alcance: Toque

Duración: Permanente

Área de efecto: 1 individuo

Se trata de un singular modo de ataque mental que afecta a una porción del cerebro de la víctima lobotomizando a la misma de manera temporal. Este ataque no destruye el cerebro del objetivo, simplemente sella una parte de éste, tornándola inaccesible. El psiónico debe realizar primero una tirada de ataque con éxito. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación psiónica. Si la falla, el ataque será considerado exitoso, tornando inaccesible una parte del cerebro de la víctima, y por tanto cualesquiera informaciones allí almacenadas. Además, la INT y SAB del objetivo se reducen en -1. Esto puede afectar al número de lenguas que habla el sujeto afectado, así como el número de conjuros memorizados. Esta pérdida de memoria es permanente a no ser que se lance sobre la víctima un *cirugía psíquica*. Este poder se puede acumular, hasta un máximo de pérdida de INT y SAB de -3 para cada característica.

SONDA PSIÓNICA

Alcance: 3 metros

Duración: 1 asalto/nivel psiónico*

Área de efecto: 1 individuo

Similar a ESP, este poder, no obstante, permite enviar una «sonda» psíquica que habilita al lanzador para explorar en profundidad el subconsciente del individuo afectado permitiéndole acceder a los recuerdos y emociones más profundas y soterradas de la víctima, siempre que esta falle su correspondiente tirada de salvación psiónica. Normalmente el psiónico encontrará respuesta a una pregunta formulada cada asalto. Sin embargo, si la pregunta o requerimiento es demasiado complejo, el Narrador podría exigir dos o tres asaltos para responder. La víctima necesita estar consciente para que este poder surta efecto. Además, el místico requiere concentración para llevar a cabo esta tarea, de principio a fin.

TROCAR PERSONALIDAD

Alcance: Toque

Duración: Especial

Área de efecto: 1 individuo

Con este poder el psiónico puede intercambiar la mente con otro individuo. Básicamente, puede poner su mente, todo su conocimiento, en el cuerpo de otra persona y viceversa. Este cambio es permanente hasta que el místico decida emplear de nuevo este poder para revertir la situación.

Los cuerpos intercambiados conservan sus habilidades y potencialidades físicas, así como sus características básicas de FUE, DES, CAR y CON, y cualesquiera bonificaciones y poderes inherentes. Como imaginarán, las habilidades mentales, INT y SAB, serán las propias del psiónico, trocadas en el nuevo cuerpo. Este cambio requiere un turno para completarse y supone un desgaste mental y físico tremendo para los individuos afectados. Al finalizar el turno cada sujeto debe realizar una tirada de salvación contra parálisis para no caer en coma en 1d100 días.

COMPETENCIAS

AMPLIFICAR FOBIA

Alcance: 40 metros

Duración: Concentración*

Área de efecto: 1 individuo

Amplificar fobia, como su nombre indica, permite alterar la percepción de un individuo a elección del lanzador y descubrir aquello que más teme u odia para amplificar este temor de manera irracional. La víctima podría llegar a creer que el objeto de su fobia está presente incluso sin estarlo. El objetivo dedicará todos sus esfuerzos para escapar de la zona o eliminar la fuente, aunque ficticia, de su pavor inducido. El efecto se prolongará mientras el psiónico sea capaz de mantener la concentración y el sujeto se encuentre dentro del área de efecto. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación psiónica para anular los efectos.

DETECCIÓN DE VIDA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: 60 metros de radio

Este poder permite detectar criaturas vivas dentro del área de efecto. Ofrece al psiónico una idea aproximada del número total de criaturas presentes en la zona afectada, así como una idea de su capacidad intelectual o nivel de INT y de su tamaño relativo; aunque *detección de vida* no permitirá detectar el tipo concreto de criatura al que se enfrenta.

DISRUPCIÓN SINÁPTICA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 asalto/nivel psiónico

Área de efecto: 1,5 metros por nivel

El uso de este poder interfiere con cualquier energía psiónica presente en el área. El psiónico que emplee esta habilidad no podrá usar otro poder mientras dure este (incluyendo modos de defensa psiónica). Cualquier místico que intente poner en marcha una habilidad o modo de combate psiónico dentro del área de la disrupción sináptica debe realizar una tirada de salvación con un penalizador de -1 por nivel del lanzador de la disrupción, de lo contrario verá su habilidad o poder cancelado con la consiguiente pérdida de puntos PFP.



La exposición prolongada a un área de disrupción sináptica por más de cinco asaltos causa en todos los presentes, ya sean criaturas psiónicas o no, un dolor de cabeza intenso que torna a los sujetos afectados en seres irritables y distraídos por una duración equivalente a un turno por nivel del lanzador.

DOMINACIÓN

Alcance: 10 metros

Duración: Leer descripción (requiere concentración)*

Área de efecto: 1 individuo

Permite al psiónico dominar mentalmente a otro individuo obligándolo a realizar acciones a su voluntad. El místico solo podrá dominar a individuos cuyos dados de golpe sean iguales o inferiores a su nivel de lanzador. Durante el contacto inicial, las víctimas de este poder tienen derecho a una tirada de salvación psiónica. Si el objetivo es obligado a realizar una tarea que va en contra de su naturaleza o que le causará daño, el control sobre dicha criatura cesa de inmediato. La duración del poder puede verse alterada por la inteligencia de la criatura dominada, según la siguiente tabla:

INTELIGENCIA	MODIFICADOR
13-15	-1 asalto
16-17	-2 asaltos
18	-3 asaltos
19+	-4 asaltos

EMPATÍA

Alcance: 20 metros

Duración: 3 turnos

Área de efecto: 1 corredor de 3 metros

Permite al psiónico captar las emociones y deseos de los individuos dentro del área de efecto de este poder, en la dirección encarada por el lanzador en cada momento, siempre que las psiques de todos los sujetos presentes no estén protegidas por algún conjuro o poder psiónico. Entre las emociones que se pueden captar figuran odio, antipatía o simpatía, perdida, confusión, tristeza, ira, miedo, incertidumbre, fatiga, hambre y sed, desconfianza, dolor, etcétera.

ESP

Alcance: 20 metros

Duración: 6 turnos

Área de efecto: 1 corredor de 3 metros

Habilita al psiónico para «conectarse» con la mente desprotegida de cualquier individuo dentro del corredor de proyección de ESP para así descubrir qué están pensando dichos sujetos. Los pensamientos de todos estos individuos serán comprendidos independientemente del lenguaje que hablen. Las criaturas no inteligentes también se pueden ver afectadas por el ESP, pero en lugar de ideas concretas, lo que percibe el psiónico se puede materializar en forma de imágenes o emociones crudas muy simples, a discreción del Narrador.

HIPNOSIS

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Área de efecto: 1 criatura/nivel psiónico

Gracias a este poder el psiónico puede inducir a un trance hipnótico a un número determinado de criaturas. solo criaturas con una INT de 7-17 se verán afectadas, aunque las criaturas con INT 13-17 tendrán derecho a una tirada de salvación psiónica.

INVISIBILIDAD

Alcance: 60 metros

Duración: Instantáneo

Área de efecto: 1 criatura/nivel psiónico

Similar al conjuro estándar de invisibilidad, salvo que el psiónico debe contactar con cada una de las criaturas en el área para engañar su mente y tornarse invisible. Cada uno de los sujetos tendrá derecho a una tirada de salvación psiónica para evitar este efecto.

OCULTAR PENSAMIENTOS

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

Protege al psiónico de cualquier habilidad, poder o conjuro que trate de leer sus pensamientos, proporcionando un bonificador +2 a todas sus tiradas de salvación.

PENETRACIÓN DE IDENTIDAD

Alcance: Rango de visión

Duración: Instantáneo

Área de efecto: 1 individuo

Por medio de esta habilidad psiónica el lanzador podrá ver más allá de disfraces, conjuros de polimorfar, forma gaseosa y efectos derivados o similares, reconociendo la verdadera identidad del personaje camuflado. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación psiónica.

PROYECCIÓN TELEEMPÁTICA

Alcance: 3 metros/nivel del psiónico

Duración: 1 turno

Área de efecto: Corredor de 3 metros de ancho

Permite al psiónico trasmitir una emoción a una criatura dentro del corredor afectado, según la dirección en la que estemos mirando, siempre que nuestro objetivo no tenga la mente protegida por algún poder o habilidad psiónica. Esta competencia no puede alterar radicalmente las emociones de la víctima, simplemente potencia una ya presente, o instila una emoción de forma leve (amor, atracción, amistad, confianza y similares). La criatura tendrá derecho a una tirada de salvación psiónica.

TELEPATÍA ANIMAL

Alcance: 40 metros

Duración: 3 turnos

Área de efecto: 1 criatura

Permite crear un canal de comunicación mental entre un animal y el psiónico. La habilidad para trasmisir información de animales poco inteligentes será muy limitada, como podremos imaginar. Esta habilidad no torna a las bestias en seres más inteligentes, ni obedientes, ni puede usarse para modificar su conducta o influir en sus acciones, pues simplemente mejora sustancialmente la posibilidad de comunicarse entre el lanzador y la criatura.

NIVEL DEL PSIÓNICO	TIPO DE ANIMAL QUE PODREMOS CONTACTAR
1	Mamíferos
3	Aves
5	Reptiles
7	Anfibios
9	Peces
11	Invertebrados
13	Animales monstruosos
15	Plantas inteligentes
17	Hongos y cíenlos inteligentes

PSICOTELEPORTACIÓN

MAESTRÍAS

CONVOCAR CRIATURA DE LOS PLANOS

Alcance: 200 metros

Duración: Especial*

Área de efecto: 3 metros de radio

Permite al psiónico viajar con la mente a un plano determinado y enlazar con una criatura del mismo para teleportarla a su realidad de inmediato. El número de asaltos que debe estar concentrado para convocar a una criatura dependerá de su plano de origen y aparecerá en cualquier lugar elegido dentro del radio de 200 metros establecido por el psiónico (aunque hay una posibilidad de falla del 15%, apareciendo la criatura a unos diez metros o menos del lanzador, con una reducción de -1% por cada nivel del místico). El coste de convocar a una criatura del plano etéreo, astral u onírico será de 3 PFP. Convocar a una criatura de los planos interiores (planos elementales y Vermigor) costará 6 PFP. Convocar a una criatura de los planos exteriores (Celestial e Inframundo) costará 9 PFP. Obviamente, la criatura convocada puede o no obedecer al lanzador según su naturaleza y origen; además hay una posibilidad de que el poder no termine de funcionar, con arreglo a la siguiente tabla (los PFP se perderán aunque resulte en fallo):

PLANO DE ORIGEN	COSTE PFP	CONCENTRACIÓN REQUERIDA	POSIBILIDAD BASE DE FALLO
Etéreo	3	1 asalto	25%
Astral y onírico	3	2 asaltos	50%
Planos interiores y Vermigor	6	3 asaltos	75%
Planos exteriores	9	5 asaltos	100%

Dadas las características de este poder, la criatura aparece desorientada, sufriendo una penalización de -2 puntos en sus tiradas de iniciativa, tiradas de combate y tiradas de salvación durante 2d4 asaltos. Al contrario que la convocación arcaña, este tipo de convocación psiónica no permite un control automático de la criatura enlazada, ni manda de vuelta a la criatura así convocada una vez los efectos del poder terminen. El psiónico debe, por tanto, razonar con la criatura o convencerla de otro modo, incluyendo la aplicación de otros poderes psiónicos o medios arcanos. La criatura convocada no será consciente de quién la ha convocado, pero centrará su rabia en el grupo de aventureros o extraños más cercano a su punto de aparición. Para mandarla de vuelta a su plano, el psiónico podrá usar el reverso de este conjuro, *desterrar criatura planaria*, gastando los PFP equivalentes.

DESTIERRO

Alcance: 3 metros

Duración: 1 turno/nivel del lanzador

Área de efecto: 3 metros de radio

Si falla la tirada de salvación psiónica, la criatura afectada desaparece, siendo confinada en un espacio extradimensional. Este bolsillo dimensional es un lugar inocuo e inofensivo, carente de ningún detalle salvo el éter traslucido. Mientras la criatura persiste aquí confinada no sufrirá daño alguno. Cuando reaparezca, lo hará en el mismo lugar desde el que se desvaneció. Si dicho lugar está ocupado, lo hará en el lugar libre más próximo. La criatura regresará una vez expire el poder. El psiónico solo puede desterrar sujetos cuyos DG sean equivalentes o menores a su nivel de lanzador.

PASEO ASTRAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 hora

Área de efecto: Especial

Al contrario que otros poderes o conjuros que permiten el viaje astral, en este poder psiónico no se viaja por el plano astral con una proyección ectoplásrica o astral de uno mismo (enlazada con el cuerpo físico por el conocido como «cordón plateado»), sino con el propio cuerpo, sin el riesgo de morir a resultados de una rotura del dichoso «cordón». Además, viajar por el plano astral es bastante rápido (10 metros por minuto por cada punto de INT que posea el lanzador). Este poder permite llevar un acompañante voluntario por cada 5 niveles de psiónico que atesore el lanzador.

PASEO DIMENSIONAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno/nivel del lanzador

Área de efecto: Personal

Esta habilidad permite al lanzador recorrer grandes distancias (100 kilómetros a la hora) gracias a la capacidad para moverse entre las diferentes realidades dimensionales. No obstante, hay una probabilidad de perderse en una dimensión, incrementando el tiempo de viaje y la distancia recorrida. Este factor podremos ponderarlo según la siguiente tabla, con la correspondiente tirada de 1d10:

NIVEL PSIÓNICO	AJUSTE DE TIEMPO (RESULTADO 1D10)					
	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
1	+150%	+100%	+50%	+25%	+10%	+/-0%
2-4	+100%	+50%	+25%	+10%	+/-0%	+/-0%
5-7	+50%	+25	+10%	+/-0%	+/-0%	-10%
8 o más	+25%	+/-10%	+/-0%	+/-0%	-10%	-50%

PUERTA DIMENSIONAL

Alcance: 3 metros

Duración: 1 asalto/nivel del lanzador

Área de efecto: Especial

El psiónico es capaz de crear una abertura o túnel dimensional del tamaño de un ser humano. Esta entrada no puede crearse más allá de tres metros del lanzador, y la salida debe encontrarse en algún lugar que no exceda los 100 metros de distancia. Cualquier criatura, ya sea amiga o enemiga, puede internarse en este túnel dimensional mientras la abertura permanezca expedita. El psiónico puede cerrar este túnel cuando lo deseé. Una vez que se ha establecido este corredor dimensional, no es posible alterar su recorrido.

TELEPORTAR OTRO

Alcance: 10 metros

Duración: Instantáneo

Área de efecto: Individual + especial

Permite teleportar a cualquier criatura que se encuentre dentro del área de diez metros alrededor del lanzador. Si el sujeto es amistoso y desea ser teleportado, lo será de manera inmediata. Si se muestra reacio o se niega a ser teleportado, tendrá derecho a una tirada de salvación psiónica.

TELEPORTACIÓN

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Instantáneo

Área de efecto: Individual + especial

Este poder transporta de inmediato al psiónico junto a toda su impedimenta a un lugar que conozca, por lejano que esté (el nivel de conocimiento del lugar al que quiera teleportarse es también relevante). Para comprobar el resultado, es necesario verificar el éxito lanzando 1d100 a cuyo resultado restaremos el nivel del lanzador, con arreglo a la siguiente tabla:

CONOCIMIENTO DEL LUGAR	ÉXITO	MUY ALTO	MUY BAJO
Muy familiar	01-95	96-99	00
Estudiado con detenimiento	01-80	81-90	91-00
Conocimiento casual	01-50	51-75	76-00
Visto una única vez	01-20	21-60	61-00
Apenas visto unos segundos	01	02-55	56-00

Llegar con éxito supone alcanzar el lugar deseado a nivel del suelo. Llegar muy alto implica que ha arribado al lugar por encima de lo previsto (1d10x3 metros), sufriendo 1d6 de daño por cada tres metros de caída. Si llega muy bajo, el psiónico se ha teleportado bajo tierra, muriendo de manera instantánea.

COMPETENCIAS

ANCLA ESPACIO-TEMPORAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 asalto/nivel del psiónico

Área de efecto: 3 metros de radio

Protege al psiónico, así como a todos dentro del área del poder, de cualquier tipo de efecto no deseado de teleportación. Ninguna criatura puede teleportarse al interior de dicha área, ni ningún objeto o individuo que no desee ser desplazado o teleportado podrá serlo mientras se mantenga cerca del lanzador.

CAÍDA DE GATO

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Especial

Área de efecto: Personal

Permite al psiónico ajustar su posición mientras cae para reducir el daño al impactar, facilitando que aterrice sobre sus pies y reduciendo el daño en tres metros por cada nivel del místico. El poder de esta competencia se extingue una vez amortiguada una única caída.

ENTRAR EN FASE

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

Mientras dure este poder, el psiónico puede cambiar de fase entre el plano material y el etéreo. Una vez en fase, el místico es inmune a todos los ataques físicos en el plano material, no así a ataques en el plano etéreo. Como el cambio de fase es instantáneo, mientras dure el poder, el psiónico puede atacar físicamente en el plano material para, al momento, volver a entrar en fase y resultar inmune a los contragolpes de su enemigo.

ESPRINTAR

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 2 turnos

Área de efecto: Personal

Por medio de esta competencia psiónica el lanzador puede incrementar considerablemente su velocidad en 3 metros/asalto (10 metros/turno) por cada nivel psiónico que tenga. Además, puede saltar hacia arriba o hacia abajo durante un único asalto 1,5 metros por nivel de místico + 3 metros adicionales.

INTERCAMBIO DIMENSIONAL

Alcance: 1,5 metros por nivel + 1,5 metros adicionales

Duración: Instantáneo

Área de efecto: Leer descripción

Gracias a la capacidad del místico para moverse dimensionalmente, puede intercambiar su posición con la de un aliado que esté dentro del área de efecto de este poder, o la de dos aliados, con todo su equipo. Los afectados por este poder deben acceder al intercambio, de lo contrario el poder falla. Solo pueden intercambiarse criaturas que no superen el tamaño de un ogro.

PARPADEO

Alcance: Leer descripción

Duración: Instantáneo

Área de efecto: Personal

Habilita al místico para realizar transiciones rápidas entre el plano material y el plano etéreo (con todo su equipo), permi-

tiéndole a su vez reaparecer a una distancia de 1,5 metros por nivel de donde se encontrara. Al contrario que otras habilidades psiónicas el uso de *parpadeo* permite al psiónico realizar ataques físicos en el mismo asalto, no así emplear otras habilidades psiónicas o conjuros, etcétera.

PROYECCIÓN ASTRAL

Alcance: Especial

Duración: Especial

Área de efecto: Personal

Por medio de esta competencia el psiónico crea un alter ego astral de sí mismo que es inmediatamente enviado al plano astral, pudiendo viajar por el mismo a voluntad. Desde el plano astral, puede introducirse en otros planos, así como llegar a cualquier punto del plano material. El cuerpo del psiónico permanece en animación suspendida durante este viaje.

El viajero astral está unido al cuerpo por el casi indestructible cordón plateado. Si este cordón se rompiera, el psiónico moriría, así como su proyección astral.

Si el viajero astral alcanza otro plano que no sea el plano material, un cuerpo físico momentáneo se formará para acoger su proyección astral. Sin embargo, si el viajero llega a otro punto de su plano de origen, podrá recorrerlo exclusivamente como una emanación ectoplásica etérea, sin poder interactuar físicamente, ni lanzar conjuros ni poderes psiónicos. Cuando un segundo cuerpo físico se forma en otro plano de existencia, el cordón plateado se mantendrá unido al cuerpo físico. Si esta emanación física resultara dañada y por ende muriera, el cordón volverá a replegarse a su origen despertando al místico de su animación suspendida.

La velocidad a la que el psiónico se puede mover por el plano astral depende de su nivel con arreglo a la siguiente tabla:

NIVEL DEL PSIÓNICO	ÍNDICE DE MOVIMIENTO
1	50 metros asalto
2	100 metros por asalto
3	150 metros por asalto
4	250 metros por asalto
5	500 metros por asalto
6	1 kilómetro por asalto
7	3 kilómetros por asalto
8	5 kilómetros por asalto
+1 nivel	Dobla el índice del nivel anterior

SALTO TEMPORAL

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 asalto/nivel del psiónico

Área de efecto: Personal

Permite al lanzador saltar adelante en el tiempo un número de asaltos equivalentes a su nivel. El psiónico llega a la misma posición, con su misma postura y orientación. Si el espacio estuviera ocupado por una criatura u objeto, el lanzador llegaría a la posición hábil más próxima aledaña.

TELEPORTAR OBJETO

Alcance: En nuestra línea de visión
 Duración: Instantáneo
 Área de efecto: 2 kilos/nivel del psiónico

Con este poder el místico puede teleportar a su mano cualquier objeto que esté viendo y cuyo peso no exceda de sus capacidades y las propias de esta competencia psiónica. Si el objeto está en posesión de un individuo o criatura que se muestra reacia a perderlo, ésta tendrá derecho a una tirada de salvación contra varitas para resistir este efecto.

TRASLACIÓN DIMENSIONAL

Alcance: Toque
 Duración: Instantáneo
 Área de efecto: Leer descripción

Gracias a este poder el psiónico puede trasladarse de manera instantánea a un lugar físico dentro del campo visual, junto a todo su equipo y una persona o criatura que esté tocando y todo su equipo. Si esta persona o criatura desea ser trasladada voluntariamente, no es necesario realizar tirada alguna. Pero si, por el contrario, no desea acompañar al lanzador, tendrá derecho a una tirada de salvación psiónica, y previamente el místico tiene que realizar una tirada de ataque exitosa para lograr tocarla. No es posible trasladarse al interior de un objeto sólido, solamente a un lugar despejado dentro del campo de visión. El tamaño de la criatura que el lanzador puede trasladar dimensionalmente con él depende de su nivel psiónico con arreglo a la siguiente tabla:

NIVEL PSIÓNICO	TAMAÑO CRIATURA	CANTIDAD DE PESO TRANSPORTADO EN KILOS
1	Tamaño de un halfling	15
2	Tamaño de un halfling	30
3	Tamaño de un enano	60
4	Tamaño d un humano	90
5	3 metros de altura	120
6	4 metros de altura	150
7	6 metros altura	180
8	9 metros de altura	210
9	12 metros de altura	240
10	15 metros de altura	270
+1 nivel	Más de 30 metros	+ de 300 kilos

TOQUE DISIPADOR

Alcance: Toque
 Duración: Instantáneo
 Área de efecto: 1 individuo u objeto

Transporta una porción de un individuo o criatura, o un objeto o porción del mismo, a un hueco dimensional, una suerte de «limbo astral». Afectar a una porción de una criatura causa a esta 1d6 por nivel del místico de daño. Los objetos normales no tienen derecho a tirada de salvación, mientras que los objetos mágicos son inmunes a este poder. Las criaturas vivas tienen derecho a una tirada de salvación contra parálisis para reducir a la mitad el daño. Es necesario, también, tener éxito en una tirada de ataque para tocar al individuo en la parte que se quiere disipar. Un conjuro de restablecimiento, regenerar, deseo limitado o deseo, cura los efectos de esta competencia.

VIAJE ONÍRICO

Alcance: 150 metros/nivel del psiónico
 Duración: 1 hora/nivel del psiónico
 Área de efecto: Personal

Este poder permite viajar por el plano onírico. Al contrario que en el viaje astral, en el viaje onírico el psiónico entra en el plano de los sueños con su propio cuerpo, sin dejar nada atrás. Una vez dentro del plano onírico puede acceder a la mente de criaturas capaces de soñar, penetrando en sus propios sueños, algo que es inherentemente peligroso.

Para usar esta competencia el lanzador tiene que estar durmiendo. Una vez dormido, pergeña un sueño que implica un viaje desde su posición actual al lugar que desea alcanzar. El psiónico puede llevar consigo criaturas adicionales, pero éstas deben estar dormidas también y en contacto físico con el lanzador. Se puede llevar a una persona por cada tres niveles de místico del lanzador.

Una vez dentro del plano onírico, las personas acompañantes no necesitan ya estar con contacto físico con el psiónico, aunque volverán al plano material una vez el místico despierte, siempre que se hayan mantenido dentro de los 150 metros de alcance del poder. Si un acompañante se separa más allá de esos 150 metros o se pierde, cuando el psiónico despierte el acompañante se quedará extraviado en el plano onírico incapaz de retornar al plano material, durmiendo hasta morir, a no ser que el místico u otra persona decidan usar el poder para volver en su búsqueda y rescatarlo.

METAPSIÓNICA

MAESTRÍAS

CISMA

Alcance: 0 (solo el psiónico)
 Duración: 1 turno
 Área de efecto: Personal

Permite al psiónico dividir su mente en dos partes separadas independientes la una de la otra y totalmente autónomas. La mente escindida no controla las funciones físicas del sujeto, pero puede usar poderes psiónicos como si dispusiera de seis niveles menos que el psiónico que haya lanzado el *cisma*, aunque ambas mentes emplean la misma fuente de PFP, la propia del místico. Empezando por el primer asalto una vez activo el poder, el psiónico puede realizar una acción física y otra mental en el mismo asalto, o dos acciones mentales en el mismo asalto, incluyendo aquellas que requieran concentración. Estas dos mentes se comunican entre sí vía telepática, así que si el místico sufre algún ataque mental que requiera una tirada de salvación tendrá derecho a una segunda tirada de salvación si fallara la primera para la segunda mente. Si las dos tiradas de salvación fallaran, *cisma* llega a su fin y el psiónico sufrirá las consecuencias del ataque. Si fallara solo una de las tiradas, *cisma* también se cancelaría, pero el místico no sufriría las consecuencias del ataque.

CLON PSÍQUICO

Alcance: 20 metros
 Duración: 1 asalto/nivel del psiónico*
 Área de efecto: Especial

Este poder permite crear un clon que emana del cuerpo del místico, formándose delante del mismo. Dicho clon parece idéntico al psiónico, pero su naturaleza es incorpórea. Es po-



2. Este objeto debe ser preparado para recibir los poderes psíónicos. Este proceso dura 1d4 días y requiere el gasto de 5 PFP por día.
3. El siguiente paso requiere que el objeto se «sintonice» con una de las disciplinas psíónicas. Esta fase precisa de 3d6 días y el gasto de 5 PFP cada jornada. Un objeto únicamente puede ser sintonizado en una única disciplina psíonica, exceptuando la disciplina de la metapsiónica.
4. Una vez el objeto queda sintonizado, se puede comenzar a imbuiir el mismo con poderes psíónicos que provengan de la disciplina seleccionada y que estén en conocimiento del psíónico. Cada habilidad instilada en el objeto requiere 1d4 días con un coste de 5 PFP por día.
5. Finalmente, cuando el místico haya completado el proceso de imbuiir los poderes en el objeto, este debe ser «sellado». Esto requiere un día y 5 PFP adicionales.

La posibilidad de que este proceso resulte fallido es de 10% como base más 5% adicional por cada poder imbuido en el objeto. Esta tirada se realiza cuando el proceso se haya terminado.

Atributos del objeto imbuido: Los objetos dotados de poderes psíónicos mediante este proceso tendrán tantos PFP como PFP se hayan gastado en cada uno de los poderes imbuidos en el mismo. La Inteligencia (INT) del objeto es la propia del psíónico menos 1d6 (con un mínimo de INT de 9). El alineamiento del objeto es el mismo que el del místico. Finalmente, el objeto tiene una cantidad de ego equivalente a dos puntos por cada competencia imbuida y tres puntos por cada maestría. Asimismo, dispone de una personalidad propia. Un objeto imbuido precisa de un «descanso» de unas ocho horas, al menos, para recuperar sus PFP consumidos.

RETROSCRECCIÓN

Alcance: 0 (solo el psíónico)

Duración: 1 turno*

Área de efecto: Personal

Permite a tres o más místicos converger en un estado de febril actividad mental cooperativa que les posibilita sintonizar con el universo de memorias colectivas del pasado para conocer un suceso o acontecimiento pretérito determinado o información específica. Cada psíónico que participe en esta convergencia retrospectiva debe gasta PFP para formar parte de la misma.

Requiere todo un turno alcanzar el estado de sintonización mental colectiva para iniciar el proceso de retrospección, así como la concentración total de todos los participantes. Si cualquiera de los participantes es molestado durante el ritual, se cancelará de inmediato resultando en un fiasco. Una vez completado el proceso con éxito, el grado de información obtenida depende del total de niveles de los psíonicos participantes más el resultado de una tirada de 1d20 con arreglo a la siguiente tabla:

TOTAL DE NIVELES PSÍONICOS + 1d20	CANTIDAD Y DETALLE DE LA INFORMACIÓN RECIBIDA
30 o menos	El intento falla por completo
31-40	Información fragmentaria o vaga
41-50	Información incompleta o vaga
51-69	Información completa pero no específica
70+	Información completa y específica

sible enviar a este clon en cualquier dirección en un radio de hasta veinte metros en derredor, pudiendo incluso volar o atravesar paredes. El clon lleva consigo la capacidad de ver y oír natural del psíónico, así como su psique, lo que habilita al clon para emplear determinados poderes psíonicos. Al carecer de substancia dada su naturaleza, el clon es inmune a ataques físicos y daño, pero es susceptible a sufrir ataques psíonicos y daño psíónico. Por otro lado, al «donar» su sentido de la vista y el oído a su clon, el místico debe quedar inmóvil, ciego y sordo, solo pudiendo oler, saborear o servirse del tacto para reconocer el entorno, manteniéndose en esta situación hasta que el clon retorne a él (una posición de clara desventaja que torna al psíónico en un objetivo desprotegido).

IMBUIR PODER

Alcance: Toque

Duración: Leer descripción

Área de efecto: 1 objeto

El psíónico puede dotar de cierto nivel de inteligencia e incluso poderes psíonicos a determinados objetos. Tal y como sucede con la elaboración de objetos mágicos, imbuiir de habilidades psíonicas a un objeto es una ardua tarea que requiere tiempo y mucho esfuerzo y que puede resultar a la poste infructuoso. La creación de estos objetos está sujeta a las siguientes condiciones:

1. En primer lugar, el místico debe procurarse un objeto de excepcional calidad que nunca se haya empleado antes y con un coste de al menos tres veces de un objeto similar.

SANACIÓN PSIÓNICA

Alcance: Toque

Duración: 1 turno*

Área de efecto: 1 individuo

Permite al psiónico sanar o restañar las habilidades psiónicas maltrechas o el daño mental recibido de muy diversas maneras. Cada una de las aplicaciones de este poder que listaremos a continuación requiere un turno completo para llevarla a cabo y la consunción de 5 PFP.

- Eliminar compulsiones y encantamientos: Permite al místico eliminar cualquier efecto psiónico instantáneo o permanente presente en el sujeto a tratar causado por un poder psiónico. Esta aplicación no elimina los efectos de una maldición u otros efectos similares inducidos por los poderes arcanos o mágicos habituales.
- Eliminar penalizaciones psiónicas a las habilidades o características: Permite eliminar cualquier tipo de penalización a las características o habilidades propias del personaje que hayan sido inducidas por un poder psiónico externo, restañando los puntos perdidos a su nivel original.
- Eliminar alteraciones de la personalidad o psíquicas: Gracias a este poder es posible descartar cualquier poder psiónico externo que esté afectando negativamente las capacidades psíquicas o la personalidad de la víctima. Así mismo sana la locura o confusión inducida por medios psiónicos u otros trastornos similares, como un posible cambio de alineamiento.
- Desencadenar poderes psiónicos salvajes: Podremos inducir el desencadenamiento de ciertos poderes psiónicos salvajes reprimidos o desconocidos en sujetos o individuos no psiónicos (ver el apéndice sobre poderes psiónicos salvajes).
- Restaurar niveles: Permite al místico restaurar niveles perdidos, puntos de golpe y experiencia debidos a ataques de drenaje de energía, pero no los sufridos a consecuencia de la muerte del individuo.
- Recuperar la memoria y habilidades psiónicas: Por último, el místico podrá recuperar los recuerdos y la memoria perdida debido al uso de poderes psiónicos agresivos.

SECCIONAR

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 asalto por nivel + 1 asalto*

Área de efecto: Personal

Permite al místico emplear dos poderes psiónicos a la vez que requieran concentración y que no podrían usarse al unísono en condiciones normales. Durante el primer asalto el psiónico se concentra en «seccionar» su mente para preparar los dos poderes. Una vez creada esta separación mental, el efecto de la misma durará tantos asaltos como niveles del psiónico. Al activar este poder, el lanzador puede emplear dos habilidades psiónicas a la par que requieran concentración, como si fueran utilizadas cada una por un psiónico diferente. No obstante, y como es lógico, los PFP se restarán del total disponible para el personaje por cada una de las habilidades empleadas en tandem. No obstante, el coste de usar *seccionar* es de 5 PFP, más el coste de cada uno de los poderes utilizados.

ULTRABLAST

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 asaltos*

Área de efecto: 3 metros/nivel del lanzador

Este poder crea una bestial ola de energía psiónica alrededor del lanzador que golpea a sus contrincantes dañando sus mentes. Desencadenar dicha ola de poder mental requiere tres asaltos durante los cuales el lanzador no puede emplear ningún otro poder (incluyendo modos de defensa). La ola se produce en el tercer asalto y afecta a todos aquellos dentro del radio de acción, que deben realizar una tirada de salvación psiónica para no quedar aturdidos y caer inconscientes durante 2d6 turnos. Las criaturas o monstruos dotados o imbuidos de poderes psiónicos tienen derecho a una segunda tirada de salvación, pero si la fallan perderán sus poderes momentáneamente durante el tiempo que considere el Narrador o bien solo podrán recuperarlos mediante *sanación psiónica*. El lanzador no se ve afectado por el poder de esta onda u ola de poder psiónico, pero hay una posibilidad entre seis de que tras su uso quede sumido en un coma durante 1d10 días.

COMPETENCIAS

ALTERAR AURA

Alcance: Toque

Duración: Leer descripción

Área de efecto: 1 individuo

Permite al psiónico afectar a un individuo dispuesto de dos maneras diversas a su elección. Por una parte, el místico puede alterar el aura del sujeto, camuflando su alineamiento y nivel, con una duración de un turno por nivel de psiónico. Por otro lado, puede eliminar del mismo cualquier efecto nocivo que esté afectando el aura del individuo, incluyendo maldiciones y efectos arcanos similares, también encantamientos de nivel seis o menor, otorgando al receptor una segunda tirada de salvación con un bonificador de +2.

CANIBALIZAR

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Leer descripción

Área de efecto: Personal

Este singular poder habilita al psiónico para trocar uno de sus puntos de CON en 10 PFP (los PFP requeridos para poder lanzar este poder deben gastarse antes de obtener los PFP adicionales). Cualquier reducción devenida por la merma de puntos de CON se anota en la ficha de personaje. Recuperar un punto de CON canibalizado de esta manera requiere una semana de reposo absoluto.

CONVERGENCIA

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Área de efecto: 3 metros de radio

Permite a varios místicos unir sus mentes para conformar una unión mental más poderosa. No hay límite para el número de místicos que pueden converger, pero obviamente todos ellos deben poseer esta competencia. Una vez conectados, todos los PFP de los psiónicos participantes se suman a una bolsa común única que podrá ser empleada por cualquiera de los místicos del grupo. Adicionalmente, cualquier habilidad psiónica conocida por alguno de los psiónicos pasa a ser del conocimiento general del resto, pudiendo emplearla aún si conocerla previamente.

Cada psíónico del grupo podrá usar sus habilidades psíquicas de manera normal. Cualquier modo de defensa empleado por uno de los participantes de *convergencia* se aplica también al resto de individuos. Si se produjera un ataque psíónico, se aplica la penalización de ataque más ventajosa disponible, basándose en los modos de defensa activos en el grupo, aplicándose entonces a las tiradas de salvación y tiradas de daño de acuerdo con las reglas de combate psíónico que se enumeran más adelante en este libro. Si algún ataque psíónico resultara exitoso, sus efectos los sufrirán todos los integrantes de *convergencia*. Por ejemplo, si un ataque con éxito resta 7 PFP, cada miembro participante deberá restarse 7 PFP.

Por último, si un participante decide abandonar *convergencia* recibe una parte alícuota de los PFP restantes, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, un psíónico que abandone *convergencia* de cuatro psíónicos con una bolsa unitaria de 45 PFP recibirá 11 PFP. Ningún psíónico que abandone *convergencia* puede recibir más PFP de los que normalmente puede disponer como máximo.

DRENAJE PSÍQUICO

Alcance: 10 metros

Duración: Especial

Área de efecto: Hasta seis mentes

Este poder habilita al místico para «drenar» o absorber la energía psíquica de hasta seis individuos (en la forma de puntos de INT y SAB) para incrementar sus PFP. Los «huéspedes», aquellos sujetos cuyas mentes van a sufrir el drenaje psíquico, deben estar dormidos.

El psíónico establece contacto con uno de los huéspedes sumiéndolo en un trance que durará 1d6+3 horas. Despertar a un huésped de su trance es complicado y requiere algo de tiempo. Nada más despertar, el huésped se mostrará mareado y aturdido, estado que perdurará durante una hora adicional. Mientras el huésped esté dormido, el místico puede drenar tantos puntos de INT o SAB como quiera, obteniendo 5 PFP por cada punto absorbido, aunque debe gastarlos en una horquilla temporal de tres turnos o los perderá. Un huésped solo será dañado por el drenaje de puntos si el mismo supera la mitad de sus puntos de INT o SAB, según el resultado obtenido en 1d20 empleando la tabla a continuación:

TIRADA	EFFECTO EN EL HUÉSPED
1-10	Amnesia durante 1d6 semanas.
11-15	Amnesia durante 2d6 semanas.
16-17	Amnesia permanente.
18	INT reducida a 4, en coma durante 1d6 días. Tirada de salvación contra parálisis para salir del coma o morir.
19	INT reducida a 3, en coma durante 1d12 días. Tirada de salvación contra parálisis cada día para salir del coma o morir.
20	Tirada de salvación contra muerte para no morir.

ESTASIS

Alcance: Leer descripción

Duración: 1 asalto por nivel

Área de efecto: 3 metros de radio por cada tres niveles

Este fabuloso poder crea una burbuja de estasis psíquica alrededor del místico donde el tiempo se ralentiza y toda energía queda anulada. Este globo de energía aparece como una suerte de burbuja translúcida de un color azul apagado. Muestra cierta resistencia al tacto, pero los objetos sólidos pueden

atravesarla. Cualquier energía mágica (bolas de fuego, conos de hielo, rayos relampagueantes, etcétera) dentro del área de estasis queda anulada o se extingue súbitamente. Además, el tiempo transcurre relativamente mucho más lento dentro de la burbuja (por cada hora transcurrida en el exterior del campo de estasis, en el interior del mismo solo habrá pasado un minuto). El movimiento de los objetos e individuos dentro del campo se reduce a la mitad. Las armas a distancia tampoco tienen ningún efecto, ya que al perder su fuerza debido a la ralentización del tiempo en el interior del campo de estasis rebotan contra el cuerpo de sus enemigos. Una vez creada la burbuja, esta se moverá con el místico. De todos modos, el místico puede transferir la burbuja a cualquier objeto o individuo que desee, siempre que pueda tocarlo, pudiendo así abandonar el campo de estasis por su cuenta para realizar otras acciones.

EVALUAR

Alcance: 0 (solo el psíónico)

Duración: 1-3 turnos

Área de efecto: Personal

Permite al lanzador evaluar el grado de éxito que tendrá un determinado curso de acción que se pretenda acometer, así como las posibles consecuencias del mismo o resultados. Esta habilidad no permite ver el futuro, pero sí evaluar y considerar las posibilidades. El lapso temporal para emplear este poder depende del criterio del Narrador, pero estará entre uno y tres turnos de juego, dependiendo de la dificultad de la acción propuesta, los diferentes elementos intervinientes y demás circunstancias que puedan dificultar el pronóstico. El Narrador debe proveer al místico con un porcentaje aproximado del grado de éxito para con la acción propuesta, así como cualquier otra información adicional o detalle que desee aportar. Esta habilidad solo puede usarse una vez a la semana. Si los jugadores abusan en demasía de la misma, el Narrador podría restringir su uso a una vez al mes o cada quincena.



INCREMENTAR ALCANCE

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

Mediante esta habilidad el psiónico puede incrementar el alcance de cualquier poder doblando su rango listado, no así su poder o daño. Aunque no puede doblar el rango de todo alcance que esté listado como 0 (solo el psiónico) o personal.

MAGNIFICAR

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

Cuando se combina este poder con otra habilidad psiónica, el lanzador puede magnificar o amplificar el efecto de la segunda (por ejemplo, consiguiendo doblar su duración, o duplicar el daño que provoca). Adicionalmente al gasto de PFP para lanzar *magnificar*, se debe añadir el coste en PFP de la otra habilidad amplificada. La habilidad doblada y *magnificar* deben lanzarse durante el primer asalto, pero la duración de ambas serán la propia de la habilidad magnificada. El uso de *magnificar* no requiere concentración, pero sí para emplear el poder amplificado, si así lo requiriese.

MEJORA

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 1 turno

Área de efecto: Personal

Gracias a este efecto el lanzador puede enfocar su energía psiónica a un poder determinado. El efecto comenzará en el asalto siguiente a su lanzamiento, momento en el que el poder elegido para ser mejorado podrá ser empleado como si el lanzador fuera un místico con dos niveles más a todos los efectos y con una duración de un turno de juego.

RECEPTÁCULO

Alcance: Toque

Duración: Leer descripción

Área de efecto: 1 objeto

Esta poderosa habilidad permite al psiónico almacenar PFP en un objeto para su uso posterior, que llamaremos receptáculo o filacteria. Cuando el místico decida retirar estos PFP acumulados en ningún caso podrá sobrepasar su límite de PFP según su nivel de místico. Generalmente el objeto elegido para servir de receptáculo para almacenar estos PFP es una joya, que puede llevarse en colgante o de cualquier otra forma. Aunque el místico es libre de idear sus propias filacterias. Si el receptáculo fuera una gema, por cada 100 monedas de oro de coste de la misma podrá almacenar 1 PFP, así una gema de 500 mo podrá guardar hasta 5 PFP. Si el receptáculo fuera un objeto distinto de una gema o piedra preciosa, el máximo de PFP que puede almacenar es la mitad del total de PFP que posea el místico según su nivel cuando esta habilidad sea empleada para crear la filacteria.

Retirar los PFP para su uso inmediato es un acto automático.

SENTIDOS PSIÓNICOS

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: 3 turnos

Área de efecto: 80 metros de radio

Permite al místico aguzar sus sentidos para detectar la presencia de actividad psiónica en una zona determinada por el área de efecto de esta habilidad. Este poder ofrecerá al lanzador información sobre el lugar, así como sobre la posible existencia de poderes o habilidades psiónicas mientras se encuentre activo. De todos modos, la habilidad no revelará exactamente el poder en uso concreto, ni las habilidades psiónicas específicas de una criatura dotada de poderes presente en el área.

TRANCE DE COMBATE

Alcance: 0 (solo el psiónico)

Duración: Especial

Área de efecto: Personal

Cuando el psiónico usa esta habilidad, se sume en un trance que maximiza su concentración y poder mental, preparándose para emplear todo su potencia y poderes, incluyendo modos de defensa y ataque. Entrar en trance requiere un asalto. Una vez en el mismo, todas sus habilidades, incluyendo modos de ataque y defensa, ganan un bonificador +2 psiónico. No obstante, mientras se encuentre en este estado, cualquier ataque físico contra su persona será un éxito automático, produciendo daño máximo y despertando al psiónico de su trance. Este estado de trance es algo liviano, así que un simple manotazo o empujón, o un ataque a distancia, logrará despertar al psiónico. Mientras el psiónico no sea «despertado» podrá seguir empleando el bonificador +2 durante el tiempo que desee.

DEÍFICA

La última y más poderosa disciplina mística es aquella conocida como *deífica*. Conecta la substancia física con la espiritual del sujeto, iniciando su camino para la transición a un estado de semidivinidad y la inmortalidad. Esta disciplina únicamente puede llegar a ser conocida por un místico que ya domine todas las disciplinas anteriores y siempre que haya alcanzado nivel 20. Pero esto solo no basta, ya que requerirá años de estudio, reflexión y meditación. Proporciona al místico los siguientes poderes de forma limitada:

- Crear y transformar todo tipo de energías.
- Crear, trasmutar o transformar la materia.
- Crear y alterar la psique (individual o colectiva, de personas o criaturas), la memoria y el pensamiento.
- Alterar el normal flujo del espacio-tiempo (posibles saltos temporales limitados).

El jugador y el Narrador deberán trabajar juntos para desarrollar lo que cada habilidad pueda o no pueda hacer, y los costos de PFP asociados con cada uno de estas posibles habilidades. Dado el gran poder inherente a la modificación o alteración de la energía (en cualquiera de sus formas), materia y tiempo, recomendamos que muchas de estas habilidades tengan costos de PFP de 25 o más. De todos modos, el Narrador tendrá en este asunto la última e incontrovertible palabra.

EL COMBATE PSIÓNICO

Si bien muchas de las habilidades psíónicas propias de cada disciplina que hemos visto en la sección anterior pueden ser útiles en situaciones de combate, ninguna de ellas posee la letalidad e inmediatez de los poderes o modos de combate psíónico, especialmente cuando son utilizados por o contra criaturas y bestias psíónicas.

MODOS DE COMBATE PSIÓNICO

Hay dos modos de combate psíónico: modos de ataque y modos de defensa. Ambos modos son activados mediante PFP de la misma manera que para activar habilidades psíónicas.

Modos ataque: Este tipo de poderes causan daño o tienen efectos sobre el comportamiento de la víctima. Tanto los objetivos psíónicos como no psíónicos deben realizar una tirada de salvación psíónica para contrarrestar los efectos de estos modos de ataque.

Modos de defensa: Por el contrario, estos poderes no defienden o protegen de los modos de ataque psíónicos, diluyendo o eliminando sus efectos de diversas maneras. Pueden así incrementar la posibilidad de éxito de las tiradas de salvación, reducir el daño producido, etcétera.

El combate psíónico emplea cinco modos estándar de ataque y cinco modos de defensa. La efectividad de cada modo de ataque dependerá del modo de defensa empleado (si es que se está usando alguno).

MODOS DE ATAQUE	Tipo	OBJETIVO
Golpe mental	Telepático	Individual
Instigación del subconsciente	Telepático	Área
Látigo del ego	Telepático	Individual
Explosión psíónica	Telekinético	Área
Ruina psíquica	Telekinético	Individual

MODOS DE DEFENSA	Tipo	OBJETIVO
Barrera psíquica	Telepático	Individual
Escudo mental	Telepático	Individual
Mente en blanco	Telepático	Individual
Fortaleza del intelecto	Telekinético	Área
Torre de la voluntad férrea	Telekinético	Área

NOTA: Aunque los modos pueden hacer uso de energías telepáticas y telequinéticas, ninguno de ellos pertenece a una disciplina concreta.

Los modos de ataque psíónicos pueden usarse contra objetivos psíónicos y no psíónicos. Sin embargo, los objetivos psíónicos sufren un tipo adicional de daño psíónico no recibido por personajes no psíónicos. Criaturas de inteligencia subhumana (INT de 2 y menos) son inmunes a todas las formas de ataques psíónicos (es decir, a todos los modos de ataque psíónico listados en la tabla anterior), pero no son necesariamente inmunes a otros poderes o habilidades psíónicas (es decir, disciplinas psíónicas). Por otro lado, si bien los modos de defensa psíónica pueden proteger contra los modos de ataque psíónicos, no tienen ningún efecto contra las disciplinas psíónicas.



Debido a la necesaria concentración requerida para usar modos de ataque, cualquier personaje que elija emplear uno durante un asalto no podrá moverse o realizar cualquier otra acción durante el mismo. El uso de modos de defensa psíónica, sin embargo, no afecta al movimiento, ni a la capacidad del personaje para realizar otras acciones durante el mismo asalto. Aunque no se puede usar más de un modo de ataque o defensa durante un asalto (a menos que emplee la habilidad *cisma* de la disciplina metapsíonica).

DESARROLLO DEL COMBATE PSIÓNICO

El combate psíónico se desarrolla de acuerdo a una secuencia específica que veremos más adelante. Al inicio de cada asalto de combate, lanzadores de conjuros y místicos deben anunciar sus acciones, exponiendo si lanzarán conjuros de magia arcana o usarán habilidades psíónicas. Adicionalmente, los combatientes psíónicos deben detallar al Narrador si se disponen a emplear un modo de ataque psíónico, modo de defensa y/o disciplina. Los PFP de un personaje se gastan durante el combate, obviamente, según haga uso de sus poderes o modos, ya sea de ataque o defensa.

Emplearemos la siguiente secuencia, fijándonos bien en cada momento indicado para el uso de una habilidad específica:

- A. Los personajes declaran el uso de hechizos arcanos y poderes, habilidades o modos psíónicos.
- B. Se activan los modos de defensa psíónica.
- C. Cada bando tira por iniciativa.
- D. El lado que haya ganado la iniciativa actúa (o ambos lados actúan simultáneamente si las tiradas de iniciativa empatan):
 1. Tiradas de moral (si son preceptivas)
 2. Movimiento
 3. Ataques y disciplinas psíónicas*
 4. Disparo de armas de proyectil
 5. Hechizos mágicos*
 6. Combate cuerpo a cuerpo (cuerpo a cuerpo)

*Si un místico o un mago pierde la iniciativa y recibe daño o falla una tirada de salvación, el hechizo, el modo de ataque o la disciplina se interrumpe y se pierde (incluidos los costes de PFP asociados).

EMPLEAR MODOS DE ATAQUE Y DEFENSA PSIÓNICOS

Al igual que las disciplinas, el uso de modos de defensa y ataque psiónicos requiere el gasto de PFP para su activación. A diferencia de las disciplinas, los costos en PFP para los modos de ataque y defensa no son uniformes. El costo de PFP para cada modo se indica en su descripción. Si un individuo dotado psíonicamente elige usar un modo de ataque psónico durante un asalto, el mismo no podrá exceder su valor psónico total permitido para un asalto. Como recordaremos, un místico solo podrá tener un número determinado de habilidades psónicas en funcionamiento al mismo tiempo. El total del PFP en uso no podrá exceder el nivel actual del místico +3. Por ejemplo, un místico de nivel 7 solo podrá emplear simultáneamente habilidades cuyo coste en PFP no excede de 10). El coste en PFP de un modo defensivo activo no computará para el total. Los modos de ataque psónico requieren concentración, por lo tanto, no se puede utilizar durante el mismo asalto junto a una habilidad psónica que requiera también concentración.

ACTIVAR UN MODO DE DEFENSA PSIÓNICO

Durante un encuentro, aquellos que eligen adoptar un modo de defensa deben hacerlo antes de que se lance la iniciativa durante el primer asalto. Aquellos individuos que resulten emboscados o sorprendidos no podrán adoptar un modo de defensa durante el primer asalto. Una vez elegido un modo de defensa para un asalto, no se puede cambiar hasta el comienzo del siguiente asalto.

Los personajes psónicos no están obligados a activar un modo de defensa durante un encuentro, ni durante ningún asalto durante un combate determinado. Esto puede deberse a diversos motivos, como disponer de un número insuficiente de PFP. El uso de un modo de defensa, al contrario que los modos de ataque psónico, nunca está limitado por el valor psónico total de los personajes permitido para cada asalto.

Recomendamos que los modos de ataque para ANJ (aventureros no jugadores) y monstruos (controlados por el Narrador) sean seleccionados al azar, de modo que la revelación del modo de ataque empleado por uno de los personajes jugadores no altere la elección del modo utilizado por los contrincantes. Además, sugerimos que todos los modos de defensa empleados por los ANJ y los monstruos dirigidos por el Narrador permanezcan en secreto durante la resolución del combate psónico.

TIRADAS DE SALVACIÓN CONTRA MODOS DE ATAQUE

Una tirada de salvación psónica representa la oportunidad para la víctima de un ataque psónico o una disciplina psónica de evitar o disminuir los efectos de dichos poderes. Estas tiradas de salvación psónicas las realizaremos empleando los valores de nuestra tabla de salvación contra efectos de parálisis, con los ajustes pertinentes considerando la INT del per-

sonaje (ver tabla a continuación) y la tabla de modificadores de modos de ataque y defensa que veremos más adelante.

INTELIGENCIA (INT)	DESCRIPCIÓN	AJUSTES
0	-	*
1	-	*
2	-	*
3	Semi inteligente	-3 en tiradas de salvación psónicas
4-5	Poco inteligente	-2 en tiradas de salvación psónicas
6-8	Por debajo de la media	-1 en tiradas de salvación psónicas
9-12	En la media	-
13-15	Muy inteligente	+1 en tiradas de salvación psónicas
16-17	Excepcionalmente inteligente	+2 en tiradas de salvación psónicas
18 o más	Genio	+3 en tiradas de salvación psónicas

*Recordemos que las criaturas con una INT de 2 o menos no pueden ser afectadas por ataques psónicos dada su escasa capacidad psíquica.

A su vez, la SAB de nuestro místico puede incrementar el daño de nuestros ataques psónicos empleando esta sencilla tabla:

SAB	AJUSTES
13-15	+1 en tiradas de daño psónico
16-17	+2 en tiradas de daño psónico
18 o más	+3 en tiradas de daño psónico

Cada vez que se usa un modo de ataque psónico contra un objetivo, éste podrá realizar una tirada de salvación psónica para evitar, reducir o paliar los efectos del ataque. Cuando se utiliza un modo de defensa para protegerse contra un modo de ataque, cabe la posibilidad de que la tirada de salvación del objetivo contra ese modo de ataque pueda modificarse. Para ello usaremos la tabla de modificadores de modos de ataque y defensa que nos permitirá localizar el modificador para la tirada de salvación.

Si una tirada de salvación psónica tiene éxito contra un modo de ataque, la criatura no sufre daños ni efectos del ataque. Cualquier criatura (psónica o no psónica) que falle su tirada de salvación contra un modo de ataque psónico se considerará como «criatura afectada». La cantidad y tipo de daño y/o efecto sufrido por una criatura afectada que haya fallado su tirada de salvación contra un modo de ataque dependerá de los siguientes factores:

- El tipo de daño y/o efecto infligido por el modo de ataque.
- El modo de defensa (si lo hay) utilizado para proteger a la criatura afectada.
- Si el objetivo es psónico o no.
- Si un objetivo psónico tiene PFP restantes.

INTERACCIONES ENTRE LOS MODOS DE ATAQUE Y DEFENSA

Cada vez que un objetivo falla una tirada de salvación contra un modo de ataque, pero estaba protegido por un modo de defensa, existe la posibilidad de que el efecto del modo de ataque pueda reducirse. Para resolver estas situaciones localizaremos el modificador haciendo referencia cruzada entre los modos de ataque y defensa en la tabla de modificadores de modos de ataque y defensa. El valor más bajo indicará el modificador de efecto:

- Una indicación de «mitad» significa que cualquier daño de puntos de golpe sufridos en el ataque, y la duración de cualquier efecto causado por el mismo, se reducen a la mitad.
- Una indicación de «normal» significa que cualquier daño producido en puntos de golpe en el ataque, y la duración de cualquier efecto, se resuelve normalmente.

Si no estaba en efecto ningún modo de defensa cuando se falló la tirada de salvación, todos los daños y efectos se computan normalmente.

EFEKTOS DE LOS MODOS DE COMBATE EN CONTRINCANTES PSIÓNICOS

Un objetivo psiónico que falla su tirada de salvación contra un modo de ataque sufre el daño y/o los efectos de dicho modo de ataque, modificado por el modo de defensa (si lo hubiera) utilizado. Además, la víctima sufre la pérdida de PFP por el ataque (generalmente 1d6 PFP, más 1 PFP por cada 2 niveles psiónicos del atacante). Si hay un modo de defensa en activo, el resultado de esta tirada de daño de PFP no sufre modificaciones. Una vez el contrincante psiónico ha perdido todos sus PFP, cualquier pérdida adicional de PFP sostenida por dicho personaje durante otro modo de ataque psiónico se traducirá directamente en pérdida de puntos de golpe, además de cualquier daño físico adicional que conlleve. Un oponente no psiónico nunca recibirá daño de PFP de un ataque exitoso en modo psiónico, ni sufrirá daño adicional de puntos de golpe debido a la falta de PFP.

MODOS DE ATAQUE PSIÓNICOS

EXPLOSIÓN PSIÓNICA

Coste en PFP: 5
Alcance: 20 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: Leer descripción

Una explosión psiónica causa una violenta ondulación del aire cargada de energía psicokinética que golpea las mentes de todas las criaturas dentro del alcance efectivo: un cono de 20 metros de largo que mide unos dos metros de ancho en su base y unos seis en su extremo. Cada criatura afectada en el área de efecto recibe un número de puntos de golpe de daño igual a 1 punto por cada 2 niveles psiónicos del atacante más 1d6 puntos, y además resultará aturdido por 1 asalto por cada 2 niveles psiónicos del atacante más 1d6 asaltos.

GOLPE MENTAL
Coste en PFP: 3
Alcance: 20 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: 1 individuo

Un *golpe mental* provoca una súbita alteración de las vías sinápticas de su objetivo (creando un borrón de información sensorial). Criaturas afectadas que marren en su tirada de salvación quedarán confundidas y atolidradas por una duración de 1 asalto cada 2 niveles psiónicos del atacante más 1d6 asaltos. Las víctimas deben además realizar una tirada en 1d4 para determinar los efectos adicionales que sufren:

1d4	Efecto
1	La víctima ataca a un miembro de su propio grupo.
2	El objetivo no realiza ninguna acción.
3	Actúa normalmente (elige sus propias acciones).
4	Ataca a la criatura más próxima.

INSTIGACIÓN DEL SUBCONSCIENTE

Coste en PFP: 4
Alcance: 50 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: 3 metros de radio alrededor del objetivo

Este poder busca desatar los impulsos, miedos y anhelos inconscientes de la víctima para enfrentarlos a sus propios ideales y ego. Las criaturas afectadas que fallen su tirada de salvación deben lanzar 1d4 reaccionando de la siguiente manera según el resultado:

1d4	Efecto
1	El individuo se muestra temeroso y acobardado y huye a una distancia segura.
2	El sujeto se enfurece repentinamente y ataca a la criatura más cercana con +1 de bonificación a la moral y las tiradas de salvación, así como a las tiradas de ataque y daño.
3	La víctima está desesperada, suelta el arma y se rinde.
4	El objetivo está aturdido y atontado, es incapaz de pensar o actuar por sí mismo, lanzar hechizos o habilidades psiónicas.

LÁTIGO DE EGO

Coste en PFP: 3
Alcance: 30 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: 1 individuo

Este modo de ataque afecta de igual modo al ego de la víctima, instilando en ella sentimientos de inferioridad e inutilidad, restando así poder a su voluntad para resistir. Las criaturas afectadas que fallen sus tiradas de salvación permanecerán inactivas (como aturdidas) durante 1 asalto por cada 2 niveles psiónicos del atacante más 1d6 asaltos.

RUINA PSIQUICA

Coste en PFP: 5
Alcance: 30 metros
Duración: Instantáneo
Área de efecto: 1 individuo

Este modo de ataque golpea brutalmente la misma esencia mental del objetivo. Las criaturas afectadas reciben varios puntos de daño igual a 1 punto por nivel psiónico del atacante más 2d6 puntos adicionales.



MODOS DE DEFENSA PSIÓNICOS

BARRERA PSÍQUICA

Coste en PFP: 2
Alcance: 0 (solo el psiónico)
Duración: 1 asalto
Área de efecto: 1 individuo

Al lanzar *barrera psíquica* el psiónico crea un muro formado por pensamientos reiterativos o mantras que protegen la psique, exponiendo la misma solo por breves momentos. Esta defensa proporciona una bonificación +3 a las tiradas de salvación contra todo ataque de área, reduciendo además a la mitad el daño producido por un modo de ataque.

ESCUDO MENTAL
Coste en PFP: 2
Alcance: 0 (solo el psiónico)
Duración: 1 asalto
Área de efecto: 1 individuo

Este poder defensivo envuelve la mente en una suerte de ensueño. Esta habilidad mística proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de salvación contra todos los modos de ataque y reduce a la mitad el efecto de cualquier modo

de ataque que cause emoción, efectos de aturdimiento o confusión.

FORTALEZA DEL INTELECTO

Coste en PFP: 4
Alcance: 0 (solo el psiónico)
Duración: 1 asalto
Área de efecto: Área de 3 metros de radio

Gracias a este efectivo modo de defensa, creamos una esfera de fuerza telequíntica reluciente alrededor del místico que protege a éste y todo aquel dentro del área afectada. Dicha protección reduce a la mitad los efectos de cualquier modo de ataque psiónico.

MENTE EN BLANCO

Coste en PFP: 0
Alcance: 0 (solo el psiónico)
Duración: 1 asalto
Área de efecto: 1 individuo

Este modo de defensa amortigua la actividad neuronal de la mente, tornando los pensamientos del místico más difíciles de detectar. Además, proporciona una bonificación de +2 contra los modos de ataque que causan alteraciones del comportamiento (emoción, aturdimiento, confusión) y reduce a su vez el efecto de los ataques de área. A diferencia de todos los demás modos, *mente en blanco* no cuesta ningún PFP.

TORRE DE LA VOLUNTAD FÉRREA

Coste en PFP: 5
Alcance: 0 (solo el psiónico)
Duración: 1 asalto
Área de efecto: Área de 1,5 metros de radio

Este modo de defensa crea un poderoso campo de fuerza alrededor del psiónico y todo aquél lo suficientemente cerca de él que proporciona una bonificación +3 a las tiradas de salvación contra todos los modos de ataque psiónico. De este modo, la protección se extiende a todas las mentes dentro del radio de efecto.

OBJETOS MÁGICOS QUE AFECTAN AL COMBATE PSIÓNICO

Los siguientes objetos mágicos dotan a sus usuarios con habilidades psíquicas que pueden afectar al desarrollo de un combate psiónico.

Yelmo de telepatía: Básicamente, este objeto es un artefacto que funciona de manera bidireccional, es decir, no solo recibe energía mental entrante, sino que también la envía, a veces permitiendo al usuario controlar el pensamiento de otra criatura. Por lo tanto, un yelmo de telepatía otorga al usuario la oportunidad de «desviar» un ataque entrante y enviarlo de vuelta al atacante, además de un bonificador +4 en todas las tiradas de salvación psíónicas. Una tirada de salvación exitosa de un defensor con un yelmo de telepatía creará una «retroalimentación» psiónica que aturdirá al atacante durante $1d6 + 1$ asaltos. Por último, cualquier tirada de sal-

TABLA DE MODIFICADORES DE MODOS DE ATAQUE Y DEFENSA

Modo de defensa	Modos de Ataque				
	Instigación del subconsciente	Látigo de ego	Golpe mental	Explosión psiónica	Ruina psíquica
	Mente en blanco	+2/mitad	+2/normal	+2/normal	± 0/mitad
	Escudo mental	+1/mitad	+1/mitad	+1/normal	+1/normal
	Barrera psíquica	± 3/normal	± 0/normal	± 0/normal	± 0/mitad
	Fortaleza del intelecto	± 0/mitad	± 0/normal	± 0/normal	± 0/normal
	Torre de la voluntad férrea	+3/normal	+3/normal	+3/normal	+3/normal

NOTA: En la tabla, los números (+1, +2, ± 0, etcétera) representan los modificadores a la tirada de salvación psiónica frente al modo de ataque cruzado. El texto (normal o mitad) nos indicará los efectos que sufrirá nuestro AJ tras una tirada de salvación fallida contra el modo de ataque cruzado.

vación contra un ataque realizado por un místico que porte un yelmo de telepatía sufre una penalización de -2.

Medallón de ESP: A diferencia de un yelmo de telepatía, un medallón de ESP es un dispositivo unidireccional, es decir, solo permite la recepción de energía psíquica. Esto provoca que el usuario sea más susceptible a los ataques psíónicos entrantes, incurriendo en una penalización de -4 a todas las tiradas de salvación psíónicas mientras use este cachivache.

TABLA DE AJUSTES A LAS TIRADAS DE SALVACIÓN PSIÓNICAS

Por último, para terminar con el apartado del combate psíónico, emplearemos la siguiente tabla para modificar el resultado de una tirada de salvación psíónica.

- Usa yelmo de telepatía +4
- Enfurecido / temeroso / presa del pánico -1
- Confundido / desesperado -2
- Hechizado / dominado -3
- Usa un dispositivo ESP -4
- Debilidad mental -5

MONSTRUOS PSIÓNICOS

A continuación ofrecemos un pequeño bestiario donde recogemos algunas de las más relevantes y famosas criaturas dotadas de poderes psíonicos. Algunas de ellas ya han aparecido anteriormente en otros manuales de *Aventuras en la Marca del Este*, pero la versión aquí presente está especialmente formulada para su empleo en campañas y partidas donde se usen las reglas para psíonica presentes en este manual.

Las habilidades psíonicas señaladas con asterisco no requieren PFP para su uso y, por lo tanto, pueden ser utilizadas a voluntad por el monstruo.

ABOLETH

CA: 5 [14]; DG: 6; PG: 39; Mov: 40 nadando; Ataque: 4 x tentáculos; Daño: 1d6 cada uno + especial; BA: +5; Salvación: G8; Moral: 7; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 4.000 mo; PX: 600.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 10 (50 PFP).

Modos de ataque: *Instigación del subconsciente, látigo de ego, ruina psíquica*.

Modos de defensa: *Escudo mental, fortaleza del intelecto, torre de la voluntad férrea*.

El aboleth es una monstruosa criatura malvada que reina en el submundo de la oscuridad marina. Su cuerpo se asemeja al de un enorme pez prehistórico y algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta diez metros de largo y sobrepasar las tres toneladas de peso. Estos insidiosos monstruos son anfibios y pueden salir del agua impulsándose con sus tentáculos y permanecer en la orilla durante varios minutos, incluso horas.

Se trata de un ser inteligente que odia a toda criatura no acuática. De hecho, es capaz de inducir a un enemigo a un estado similar al producido por el conjuro *hechizar persona* si la víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros. Este ataque especial lo puede realizar tres veces al día.

Su cuerpo posee cuatro largos tentáculos con los que puede golpear a sus enemigos y, además del daño causado, la presa debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá una agónica transformación en una especie de moho purulento (espumario). Durante los siguientes 1d4 días, la víctima del ataque del aboleth comenzará a rezumar moho amarillo y se transformará en una masa viscosa si no es sanada mediante un conjuro de *curar enfermedad*.

AQLGHOUl

CA: 4 [15]; DG: 3; PG: 21; Mov: 12; Ataque: 2 x garras o mordisco; Daño: 1d4 cada uno + especial; BA: +2; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 500 mo; PX: 60.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 3 (15 PFP).

Modos de ataque: *Golpe mental, látigo de ego*.

Modos de defensa: *Inmune a ataques psíonicos* (leer descripción).

Psicométabólica: *Metamorfosis* (leer descripción)*.

Presciencia: *Detectar el bien/mal. Visión en 360º grados**.

Estas insidiosas criaturas habitan páramos desérticos y áreas remotas abandonadas. Los aqlghouls son cambiaformas no muertos que anhelan el consumo de carne humana y que gustan de adoptar la forma del individuo del cual se alimentaron la última vez. Un aqlghoul puede, sin embargo, transformar-

se a voluntad en una hiena (sin costo alguno de PFP; todas las estadísticas siguen siendo las mismas en forma de hiena). Como los ghouls normales, cualquier ataque exitoso de un aqlghoul causa 2d4 asaltos de parálisis. Un aqlghoul no puede ser dañado, influenciado o controlado por cualquier habilidad psiónica que requiera una tirada de salvación psiónica de su objetivo (incluyendo modos de ataque psiónicos). Además, como no muertos, los aqlghouls poseen las inmunidades estándar a los efectos de sueño, encantamiento y retención, siendo también inmunes a los hechizos de lectura mental de naturaleza mágica o arcana. Sólo pueden ser dañados por armas mágicas o de plata.

BABAZA GRIS PSIÓNICA

CA: 8 [11]; DG: 4; PG: 15; Mov: 5 arrastrándose; Ataque: 1 golpetazo; BA: +2; Daño: 2d8 + ácido (1d12 de daño adicional por asalto; disuelve todo tipo de objetos); Salvación: G2; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; PX: 50.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psónico: 1 (6 PFP).

Modos de ataque: *Ruina psíquica*.

Modos de defensa: Leer descripción.

Estas criaturas subterráneas se asemejan a piedras húmedas o formaciones sedimentarias, pueden crecer hasta los tres metros de diámetro y los seis de grosor y pesar cientos de kilos. Aunque normalmente tienen una inteligencia débil, si una babaza gris está particularmente desarrollada, es capaz de acceder a habilidades psónicas latentes. Si un poder psónico es utilizado dentro de un radio de veinte metros de una babaza gris psónica, la criatura atacará al usuario con un latigazo de energía mental (*ruina psíquica*). Después de usar este ataque, se vuelve psónicamente indefenso y tarda tres horas en regenerar por completo todos sus PFP.

BAKU

CA: 3 [16]; DG: 8+8; PG: 49; Mov: 60 (volando), 15 caminando; Ataque: 1 golpetazo; Daño: 1d12; BA: +6; Salvación: G8; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 500.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psónico: 8 (40 PFP).

Modos de ataque: *Golpe mental, ruina psíquica*.

Modos de defensa: *Fortaleza del intelecto, mente en blanco*.

Psicométrica: *Eterrealidad*, metaequilibrio corporal*.

Prescincia: *Detectar el bien/mal*.

Telepatía: *Enlace mental, ocultar pensamientos, proyección teleempática, telepatía animal, invisibilidad**.

Psicoteleportación: *Proyección astral*, teleportación, viaje onírico*.

Un baku parece similar a un gran tapir peludo, pero con un tronco que es ligeramente alargado, colmillos curvados hacia arriba y zarpas fuertes y afiladas como las de un tigre. Además, posee una cola prensil que oculta bajo su pelaje y que puede emplear con habilidad para asir objetos y manejarlos con destreza, como varitas, cetros y similares. Estas inteligentes criaturas

son nativas del plano onírico, ya que se alimentan fundamentalmente de sueños. En raras ocasiones viajan al plano material para atacar a sus víctimas y nutrirse de sus sueños e incluso pesadillas.

Los baku tienen la capacidad de volverse invisibles a voluntad (sin coste de PFP); pueden incluso permanecer invisibles cuando viajan entre o por los planos. Un baku generalmente elige observar el mundo sin ser visto; por tanto, es extremadamente raro encontrarse con uno de ellos en forma visible. Por la noche, espera que las víctimas caigan dormidas para alimentarse de sus sueños. Un baku puede alimentarse de los sueños de cualquier criatura durmiendo dentro de un área de veinte metros de radio. La víctima tendrá derecho a una tirada de salvación psónica, si falla la misma despertará fatigado, y no obtendrá ninguno de los beneficios estándar obtenidos tras un período de descanso (es decir, la curación natural no puede tener lugar, los hechizos no pueden ser memorizados, etcétera).

Por cada criatura que falle su tirada de salvación, el baku gana temporalmente 1d6 PFP. Cada cuatro asaltos, un baku puede emitir un terrible sonido gutural que afectará a toda criatura malvada dentro de un radio de veinte metros. Todo individuo afectado sufrirá 1d8 puntos de daño y, adicionalmente, si falla una tirada de salvación contra parálisis, huirá presa del pánico durante dos turnos.

COUALT

CA: 5 [14]; DG: 9; PG: 52; Mov: 18 caminando, 40 metros volando; Ataque: 1 mordisco, 1 coletazo aplastante (1d4); BA: +7; Daño: 1d4 + veneno (mordisco), 2d8 (coletazo); Salvación: G9; Alineamiento: Legal; PX 625.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psónico: 9 (45 PFP).

Modos de ataque: *Explosión psónica, golpe mental, instigación del subconsciente, látigo de ego, ruina psíquica*.

Modos de defensa: *Barrera psíquica, escudo mental, fortaleza del intelecto, mente en blanco, torre de la voluntad férrea*.

Prescincia: *Detectar el bien/mal*, discernir aura, visión en 360°*.

Telepatía: *Enlace mental, ESP, invisibilidad*.

Psicoteleportación: *Salto temporal, teleportación*.



Estas enormes criaturas habitan generalmente zonas boscosas tropicales (regiones calurosas), cuando no junglas o manglares. Son tan poderosas e inteligentes que los habitantes de estas zonas los tienen como seres quasi divinos. Su mordisco es extremadamente venenoso, una víctima de este ataque debe tener éxito en una tirada de salvación contra veneno para no morir en pocos segundos. Además, pueden volar a voluntad, se mueven muy rápido y su plumaje colorido puede adaptarse al entorno para camuflarse casi perfectamente. Hablan varias lenguas además de la suya propia y pueden comunicarse en silencio telepáticamente. Pueden cambiar su forma a voluntad y adoptar la propia que deseen, además de poder emplear conjuros de mago hasta nivel siete. Adicionalmente, pueden dar un golpetazo con su poderosa cola a sus víctimas causando 2d8 de daño, para posteriormente apresarlas y aplastarlas poco a poco provocando 2d4 de daño adicional cada asalto.

DEVORADOR DEL INTELECTO

CA: 4 [15]; DG: 6+6; PG: 41; Mov: 9 caminando, 150 levitando; Ataque: 4 garras + especial; BA: +5; Daño: 1d4 x garra; Salvación: G6; Moral: 11; Alineamiento: Caótico; PX: 500.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíonico: 6 (45 PFP).

Modos de ataque: *Instigación del subconsciente, látigo de ego.*

Modos de defensa: *Escudo mental, mente en blanco.*

Psicométrica: *Expansión, metaequilibrio corporal, reducción.*

Telepatía: *Dominación, ESP, proyección teleempática.*

Psicoteleportación: *Proyección astral.*

Metapsíonica: *Cisma, sentidos psíonicos**.

Estas odiosas criaturas se presentan como un pulsante y bulboso cerebro dotado de dos pares de patas garrudas. Habitán mazmorras, dungeons y lugares subterráneos, cuevas, grutas y ruinas. Son capaces de detectar una fuente de poder psíónico

con un alcance de cincuenta metros. Una vez detectada su presa, pasarán a seguirla ocultándose en las sombras con inusitada habilidad, como si se tratase de un ladrón de nivel 10, esperando su oportunidad para encontrar a su presa lo más indefensa y sola posible, preferiblemente cuando duerma. En ese momento aprovechan para abalanzarse sobre su víctima, usando su ataque físico y propiedades psíónicas hasta acabar con ella. Después reduce su tamaño y se introduce por la boca del interfoco para alcanzar su cavidad craneal, momento en el que devora el cerebro del sujeto y se acomoda a continuación en el hueco encefálico, tomando el control mental del cuerpo inerte, asumiendo sus recuerdos y habilidades y rasgos de personalidad (no así sus capacidades arcanas o psíónicas). De esta guisa, el devorador buscará la oportunidad de acabar con sus compañeros poco a poco e ir así devorando sus cerebros. Estas criaturas son inmunes a todos los conjuros de encantamiento, aunque un conjuro de *protección contra el mal* les afecta, así como la luz brillante.

DRAGÓN DE GEMA PSIÓNICO

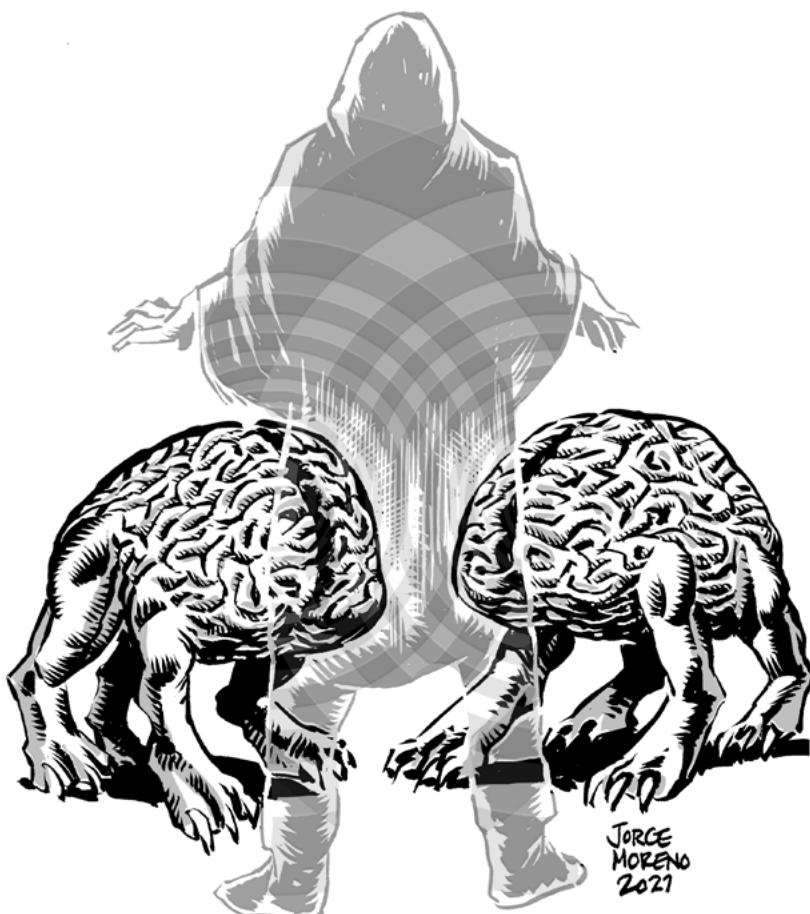
Los dragones gema son criaturas extraordinarias que se encuentran muy rara vez en el mundo de la Marca y sus diversos planos. Son monstruos elusivos y tímidos, pero muy poderosos e inteligentes. Generalmente evitan a los seres humanos y son criaturas benévolas, ocupadas en sus asuntos. Aunque pueden resultar extremadamente volubles y peligrosas si se las molesta. Pueden lanzar conjuros de mago a voluntad, y comunicarse en muchas lenguas diversas, también telepáticamente. Pueden usar habilidades psíónicas y emplear su arma de aliento tres veces al día. Una tirada de salvación exitosa contra el arma de aliento de un dragón de gema reduce a la mitad el daño producido, no así el daño circunstancial (entre paréntesis) que quedará condicionado según el caso, como veremos a continuación:

El arma de aliento de un dragón de cristal provoca una nube brumosa y cavilosa que entorpece la visión y enrojece y dificulta la vista, causando una pérdida de la visión durante 1d6 asaltos si se falla una tirada de salvación adicional contra conjuros. Además, todo aquel dentro de esta bruma, que ocupa una zona de 10 metros cúbicos sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque.

El chorro de aliento deshidratante del dragón de topacio provoca, si se falla una tirada de salvación contra parálisis, la pérdida de 1d6 puntos de FUE. Estos puntos de Fuerza perdidos se recuperan al ritmo de medio punto al día. Cualquier criatura cuyos puntos de FUE caigan por debajo de 3 quedará incapacitada y caerá al suelo incapaz de sostenerse.

El terrible grito de un dragón de esmeralda provoca un cono sónico de unos 35 metros de alcance que causa la inconsciencia de todo aquel afectado durante 1d6 turnos. Aunque si esta tirada se salva con éxito (tirada de salvación contra arma de alieno), solo provoca una sordera temporal durante 1d6 turnos.

El ataque de aliento de los dragones de zafiro se materializa en un chorro de nitrógeno líquido de unos treinta metros de alcance que puede golpear a una criatura congelando sus extremidades, así como todo su equipo y armamento. Un individuo o extremidad congelada de este modo que reciba



JORGE
MORENO
2021

TIPOS DE DRAGÓN DE GEMA PSIÓNICO

	CRISTAL	TOPACIO	ESMERALDA	ZAFIRO	AMATISTA	RUBÍ
CA	2 [17]	1 [18]	0 [19]	-1 [20]	-2 [21]	-3 [22]
DG	6	7	8	9	10	11
MV	25/80 volando					
ATQ	2 garras/mordisco/ ataque aliento					
BA	+4	+5	+6	+7	+8	+9
DAÑO	1-4/1-4/2-12	2-5/2-5/2-16	1-6/1-6/3-24	2-7/2-7/3-30	1-8/1-8/4-32	2-8/2-8/6-36
TS	G6	G7	G8	G9	G10	G11
ML	8	8	9	9	10	10
VT	500	1000	2000	3000	4000	5000
AL	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	400	500	600	700	800	1000

HABILIDADES ESPECIALES Y HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico	6 (30 PFP)	7 (35 PFP)	8 (40 PFP)	9 (45 PFP)	10 (50 PFP)	11 (55 PFP)
Modos de ataque	3 a elegir	3 a elegir	4 a elegir	4 a elegir	5 a elegir	5 a elegir
Modos de defensa	3 a elegir	3 a elegir	4 a elegir	4 a elegir	5 a elegir	5 a elegir
Disciplinas y habilidades psínicas	3 poderes a elegir	4 poderes a elegir	5 poderes a elegir	5 poderes a elegir	6 poderes a elegir	6 poderes a elegir
Tipo de arma de Aliento	Aliento cegador (ceguera)	Aliento deshidratante (perdida de FUE)	Aullido (sordera, inconsciencia)	Aliento de rayo de nitrógeno (congelación)	Aliento de gas explosivo (fuego y veneno)	Aliento de rayo de plasma (fuego abrasador)
Conjuros	3/0/0	4/0/0	3/3/0	4/4/0	3/3/3	4/4/4
Hábitat	Montañas	Costas escarpadas	Junglas y bosques	Subterráneos	Páramos y llanuras	Nubes

un golpe violento súbito quedará rota en docenas de pequeños trozos.

El arma de aliento del dragón de amatista provoca daño por fuego secundario igual al total de puntos de golpe que aún tenga el dragón.

Y ya, por último, el ataque de fuego del dragón de rubí toma forma de un incandescente rayo de plasma que aparte del daño calorífico que conlleva a la criatura golpeada estalla en una bola de fuego afectando a todas las criaturas en un área de tres metros alrededor, provocando 6d6 puntos de daños adicionales.

DROMITE

CA: 6 [13]; DG: 1; PG: 6; Mov: 9 caminando, 40 metros volando; Ataque: 1 arma; BA: +1; Daño: 1d6; Salvación: Enano nivel 1; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 50 mo; PX: 25.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 1 (5 PFP).

Modos de ataque: 1 modo de ataque a elección del Narrador.

Modos de defensa: Ninguno.

Disciplinas/maestrías/competencias: 1/1/3.

Los dromites poseen el mismo tamaño de un mediano, aunque su aspecto físico difiere considerablemente, ya que disponen de sendas antenas y ojos facetados similares a los de los insectos. Además, su piel está endurecida con quitina con una tonalidad irisada, de ahí que rara vez porte armaduras más allá de cotas de cuero tachonado. Toda criatura mayor que un ser humano recibirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque para golpear a los dromites.

Adicionalmente a sus capacidades psínicas listadas, un dromite puede lanzar un rayo psíónico al día hasta una distancia de veinte metros que causa 1d6+1 puntos de daño psíónico si se falla la correspondiente tirada de salvación psíonica (no necesita tirada de ataque, como si se tratara de un conjuro de *proyectil mágico*). Este rayo no precisa de gasto de PFP, y tampoco es considerado como un modo de ataque psíónico. En ocasiones podemos encontrar dromites jefes de clan con 5 DG y tiradas de salvación equivalentes a un enano de nivel 5, que pueden usar su rayo psíónico tres veces al día. En muchas ocasiones los dromites van equipados con objetos mágicos psínicos.



KI-RIN

CA: -5 [24]; DG: 12; PG: 71; Mov: 18 caminando, 40 metros volando; Ataque: 2 golpetazos/coz, 1 cuerno; BA: +10; Daño: 2d8 x 2 coz, 3d6+3 cuerno; Salvación: G12; Moral: 11; Alineamiento: Legal; Tesoro: 5000 mo; PX: 1200.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 9 (40 PFP).

Modos de ataque: *Explosión psíonica, golpe mental, instigación del subconsciente, látigo de ego, ruina psíquica.*

Modos de defensa: *Barrera psíquica, escudo mental, fortaleza del intelecto, mente en blanco, torre de la voluntad férrea.*

Disciplinas/maestrías/competencias: 3/4/6.

Cada miembro de esta gran especie de habitantes de las nubes, emparentados con los unicornios, posee un pelaje dorado luminoso, con cola y melena de oro más oscuro, siendo sus pezuñas y cuerno de un tono rosa dorado (su cuerno está valorado en más de veinticinco mil monedas de oro). Los ki-rins son poderosos lanzadores de hechizos y bienhechores que deambulan por cielo y tierra para recompensar las buenas obras y castigar a los malhechores. Rara vez se niegan a ayudar a quienes necesitan protección de las criaturas caóticas, por lo que a veces se les considera seres sagrados al servicio de deidades legales. El ataque físico estándar de un ki-rin usa sus potentes coces o su cuerno mágico +3. También puede realizar un ataque de aliento de fuego mágico de dos metros de ancho y veinte metros de largo que causa 6d6 puntos de daño por fuego (tirada de salvación por arma de aliento para mitad de daño). Los ki-rin pueden usar hechizos como si fueran magos de nivel 14. Pueden crear comida y agua una vez al día para alimentar hasta treinta comensales. Además, pueden asumir forma gaseosa a voluntad, lanzar rayos como el conjuro de mago a voluntad, controlar el clima y crear todo tipo de ilusiones. Finalmente, pueden caminar sobre las aguas y siempre puede detectar la invisibilidad.

OLIFANTE

CA: -4 [23]; DG: 8+8; PG: 46; Mov: 9 caminando, 80 volando; Ataque: 2 golpetazos, colmillos; BA: +6; Daño: 1d6+2/1d6+2 colmillo eburneo; Salvación: G8; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 1000.



HABILIDADES PSIÓNICAS

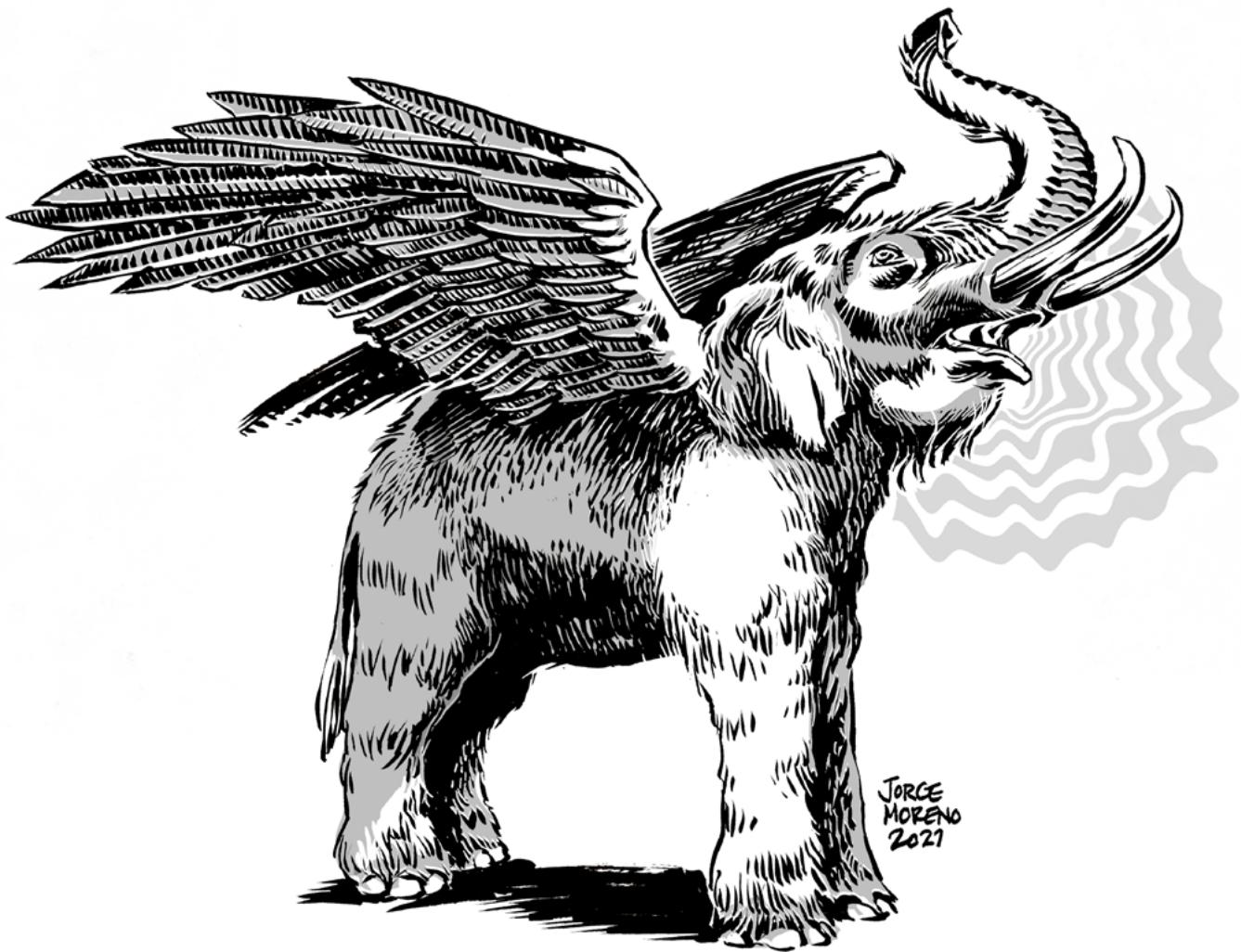
Nivel psíónico: 8 (50 PFP).

Modos de ataque: *Explosión psíonica, golpe mental, instigación del subconsciente, látigo de ego, ruina psíquica.*

Modos de defensa: *Barrera psíquica, escudo mental, fortaleza del intelecto, mente en blanco, torre de la voluntad férrea.*

Disciplinas/maestrías/competencias: 2/2/4.

Estos mastodontes propios de los planos exteriores son empleados en no pocas ocasiones por deidades como sus mensajeros. Además, cualquier criatura inteligente se verá fácilmente impelida a asistir en las tareas de los olifantes, ya que son consideradas criaturas quasi divinas y beatíficas. Aunque un olifante puede atacar con sus colmillos, generalmente prefiere defenderse empleando sus habilidades psíónicas y el ataque sónico de su



trompa. Tres veces al día, un olifante puede usar su trompa para emitir un poderoso ataque sónico en forma de cono de metro y medio de ancho en su fuente, nueve metros de ancho en su término y veinte metros de largo. Este ataque de sonido se puede utilizar de dos formas diferentes. Primero, puede causar $2d6 + 6$ puntos de daño a todos en su camino, provocando sordera durante un turno si se falla la tirada de salvación de parálisis. Y en segundo lugar, el olifante puede emitir un cono de partículas de energía positiva que provocan $8d8 + 8$ puntos de daño a criaturas no muertas o criaturas de los planos exteriores inferiores.

Por si fuera poco, los olifantes pueden emplear cualquier conjuro de clérigo como si fueran sacerdotes de nivel 8 (dos conjuros al día), así como cualquier conjuro de mago como si fueran magos de nivel 8 (dos conjuros al día), aparte de sus habilidades innatas psínicas.

Como decíamos al principio, estos olifantes voladores son criaturas buenas y no atacarán a nadie con alineamiento legal o neutral, a no ser que sean atacadas y empleen sus poderes para defenderse.

GARUDA

CA: 4 [15]; DG: 5; PG: 39; Mov: 9 caminando, 80 volando; Ataque: 1 golpetazo de ala, 2 armas o 2 talones; BA: +4; Daño: $2d6/1d8$ por arma/ $2d6$ por talón; Salvación: Místico 5; Moral: 9; Alineamiento: Legal; Tesoro: 500 mo; PX: 500.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 5 (25 PFP).

Modos de ataque: *Golpe mental, ruina psíquica.*

Modos de defensa: *Escudo mental, fortaleza del intelecto, torre de la voluntad férrea.*

Psicom metabólica: *Absorción empática, control de energía, metacontrol corporal, retroalimentación fisiológica.*

Presciencia: *Detectar el bien/ mal, detectar magia, detectar serpientes y criaturas ofídias*, detectar veneno, discernir aura, discernir dirección, visión 360°.*

Psicokinética: *Disipar invisibilidad.*

Psicoteleportación: *Parpadeo, paseo dimensional.*

Estas criaturas oriundas de los planos exteriores presentan una silueta humanoide dotada de alas de rapaz encarnadas y rostro ceñudo aguileño. Los garuda sienten un odio especial hacia las serpientes y criaturas similares, como hombres serpiente, nagas y demás. Obtiene un bonificador natural de +1 cuando se enfrente a serpientes, y de un +2 cuando arrosten nagas u hombres serpiente. Son capaces de detectar la presencia de cualquier ofidio o similar en un área de cien metros cuadrados sin coste de PFP. Cuando vuelan, los garuda son capaces de atacar con sus dos armas o con sus afiladas garras y espolones.



MANTOIDES (HOMBRES MANTIS)

CA: 5 [14]; DG: 6+3; PG: 42; Mov: 9 caminando; Ataque: 4 golpetazos garras, 1 mordisco o 2 arma; BA: +4; Daño: 1d4 por garra/1d4+2 mordisco/1d8+1 arma; Salvación: G6; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 200.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 5 (25 PFP).

Modos de ataque: Elegir dos modos.

Modos de defensa: Elegir dos modos.

Disciplinas/maestrías/competencias: 2/2/3.

Estas criaturas habitan en lugares desérticos y páramos solitarios. También es posible encontrarlos en cuevas poco profundas y, muy rara vez, en junglas (hombres mantis verdes).

Poseen poderes psíónicos salvajes innatos, y pueden emplear todo tipo de armas y objetos psíónicos. Además, usan normalmente una lanza típica de su cultura de dos puntas que llaman gich-ka. También portan una docena o más de estrellas arrojadizas, llamadas chach-ka, que provocan 1d4 puntos de daño (pueden untar sus armas con el veneno que segregan su boca). Hablan su propia lengua y entienden normalmente el común. Son criaturas muy inteligentes, generalmente gregarias, empero solitarias y belicosas, con un carácter bastante explosivo. Apenas necesitan agua para sobrevivir y pueden alimentarse de cualquier cosa para mantenerse con vida y sobrevivir incluso en las condiciones más adversas. Su mordisco introduce un veneno poco potente que provoca parálisis durante 2d8 asaltos si se falla la tirada de salvación contra veneno.

NEOTÉLDO

CA: 5 [14]; DG: 20; PG: 150; Mov: 20 caminando; Ataque: 4 tentáculos; BA: +9; Daño: 3d6+10 tentáculo; Salvación: G15; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 1500.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíonico: 20 (60 PFP).

Modos de ataque: *Explosión psíonica, golpe mental, ruina psíquica.*

Modos de defensa: *Escudo mental, fortaleza del intelecto, torre de la voluntad férrea.*

Presciencia: *Clariaudiencia*, clarividencia*.*

Psicokinética: *Telekinésis*.*

Telepatía: *Hipnosis*.*

Psicoteleportación: *Teleportación*.*

Estas criaturas pueden alcanzar tamaños descomunales, medir docenas de metros y pesar toneladas de peso. Atacan con sus cuatro tentáculos, causando 3d6+10 puntos de daño, +30 puntos adicionales cada asalto que constriñan a sus víctimas. Además, pueden lanzar un ataque de aliento en forma de chorro de ácido de tres metros de ancho en su salida y diez metros de ancho en su término, con un alcance de treinta metros, provocando daño considerable, hasta 14d10. Además de sus capacidades innatas psíónicas, puede detectar el destino de un conjuro de *teleportación* o poder psíónico de *teleportación* que se produzca en un radio de treinta metros de ellos y elegir dicha ubicación para teleportarse él mismo, causando el caos allá donde aparezca.

OPINICUS

CA: -2 [21]; DG: 7+7; PG: 56; Mov: 9 caminando, 80 volando; Ataque: 4 garras; BA: +6; Daño: 1d6/ por garra; TS: G7; Moral: 10; Alineamiento: Legal; PX: 600.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíonico: 7 (50 PFP).

Modos de ataque: *Explosión psíonica, golpe mental, instigación del subconsciente, látigo de ego, ruina psíquica.*

Modos de defensa: *Barrera psíquica, escudo mental, fortaleza del intelecto, mente en blanco, torre de la voluntad férrea.*

Los opinicus son seres bondadosos que habitan en desiertos y regiones solitarias, una suerte de híbridos con forma de camello, alas de águila, garras de león y rostros de mono con un cuello prensil. En su hábitat natural sorprenden con una tirada de 5 (en 1d6), y en cualquier otro lugar con una tirada de 3 (en 1d6). Es imposible sorprender a estas criaturas. Aunque son bastante amables y benevolentes, también son traviesos, y a menudo usan sus habilidades psíónicas para jugar y gastar bromas. En combate, un opinicus normalmente atacará golpeando con sus garras delanteras y desgarrando con sus garras traseras. También son capaces de lanzar hechizos y expulsar a los no muertos como clérigos de nivel 7, y pueden moverse entre planos y dimensiones a voluntad. Finalmente, poseen un ataque mirada, en realidad una corriente de luz brillante que irradia de sus ojos de unos diez metros de largo y tres metros de ancho. Puede usar este rayo cada diez asaltos y causa 2d8 puntos de daño a muertos vivientes y criaturas de otros planos.

ORUGA PSIÓNICA

CA: -7 [12]; DG: 1+1; Mov: 9; Ataque: 1 + especial; BA: +1; Daño: 1d4+especial; Salvación: G1; Moral: -; Alineamiento: Neutral; PX: -.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíonico: Ver descripción (5 por oruga).

Modos de ataque: *Instigación del subconsciente.*

Modos de defensa: *Torre de voluntad férrea* (siempre activa)*.

Estas horribles orugas, con un tamaño que puede llegar al medio metro, son alimañas carroñeras que pueden encontrarse alimentándose de cadáveres en entornos cálidos y húmedos. Una oruga que se encuentre en un radio de tres metros de otra oruga psíonica compartirán una mente colmena. Subsiguentes orugas dentro del área de efecto, ampliada por cada nuevo sujeto, se unirán a dicha mente colmena, sumando 5 PFP por cada criatura. Son capaces así de usar de combinar sus PFP para lanzar ataques de instigación del subconsciente y defenderse empleando una tirada de salvación psíonica conjunta sumando sus DG según individuos formen la mente colmena (así un conjunto de seis orugas psíónicas enlazadas harán una tirada de salvación conjunta como si se tratara de un único individuo de 6 DG). Aunque varias orugas estén enlazadas mediante mente colmena, solo podrán realizar un ataque psíónico por asalto. Aquellos poderes psíonicos de ataque o similares que afecten a una criatura, como *desintegrar*, solo afectarán a una de las orugas, y no a todas.

PARÁSITO CEREBRAL

CA: -; DG: -; Mov: -; Ataque: -; BA: -; Daño: 0; Salvación: -; Moral: -; Alineamiento: Neutral; PX: -.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíonico: 1 (ilimitados).

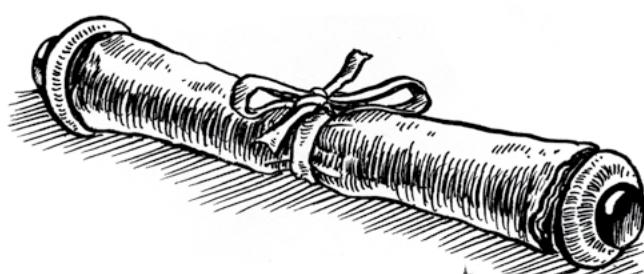
Modos de ataque: ninguno.

Modos de defensa: ninguno.

Psicométrabolica: *Eterrealidad.*

Psicoteleportación: *Entrar en fase.*

Estas criaturas microscópicas son imposibles de detectar para el ojo humano, y solo serán apreciables si se examina el aura de un individuo afectado. Cuando un psíonico entra dentro del radio de acción (tres metros) de una colonia de parásitos cerebrales, estos bichos actúan de inmediato infectando al susodicho de manera indetectable. De hecho, los infectados son incapaces de reconocer que han sido infectados hasta que descubran un apreciable déficit de PFP. Las criaturas así infectadas estarán limitadas a usar sus habilidades psíónicas una vez al día exclusivamente, incluyendo modos de ataque y defensa. Además, cada vez que se usa una habilidad o modo psíónico, los parásitos drenarán 1 PFP adicional. Por cada 5 PFP drenados, estos insidiosos seres crearán un nuevo parásito. Los parásitos cerebrales solo pueden ser aniquilados usando la habilidad psicométrabolica de curación completa o el conjuro de clérigo *curar enfermedad*.



Ro'tha

CA: 3 [16]; DG: 8; PG: 39; Mov: 20 caminando; Ataque: Golpetazo o cornada; BA: +6; Daño: 1d12+1 golpetazo, 2d12 cornada; Salvación: G8; Moral: 11; Alineamiento: Legal; PX: 400.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 10 (50 PFP).

Modos de ataque: *Golpe mental, ruina psíquica, explosión psíónica*. Modos de defensa: *Escudo mental, fortaleza del intelecto, mente en blanco*.

Presciencia: *Clariaudiencia*, clarividencia**.

Psicokinética: *Telekinésis**.

Telepatía: *Telepatía animal**.

Psicoteleportación: *Parpadeo, teleportación*.

Metapsiónica: *Sentidos psíónicos (siempre activos)**.

Estos rinocerontes poseen un pelaje lanudo de un color níveo y suelen habitar tundras y zonas árticas. Al contrario que sus parientes los rinocerontes, los ro'tha son muy inteligentes y astutos, además de más poderosos y de considerable mayor tamaño. Generalmente se les encuentra en grupos de dos a seis individuos. Cuando están en grupo, pueden atacar coordinados de manera inteligente, usando tácticas de combate complejas y comunicándose entre ellos telepáticamente. Emplearán el terreno para cubrirse de ataques a distancia, avanzando hacia sus objetivos desde desenfiladas o a cubierto.

Estos animales no atacarán nunca a no ser que sean molestados, pero no dudarán en atacar a criaturas malignas o muertos vivientes. Entienden perfectamente el común, aunque no lo hablan.

SUCARRAZ

CA: 6 [13]; DG: 5+5; PG: 26; Mov: 12 caminando/trepar; Ataque: 4 Garras o mordisco; BA: +4; Daño: 1d4 garras, 1d6+1 mordisco; Salvación: G5; Moral: 7; Alineamiento: Caótico, PX: 125.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 10 (25 PFP).

Modos de ataque: 1 modo de ataque a elección del Narrador.

Modos de defensa: Inmune a modos de ataque psíonicos.

Psicométabólica: 10% de posibilidades de conocer 1 maestría y 2 competencias.

Metapsiónica: *Sentidos psíónicos**.

Los sucarraz, también conocidos como Su-monstruos, son unas terribles criaturas carnívoras que habitan las anfractuosidades subterráneas, así como junglas y bosques densos y oscuros. Su cuerpo fornido está cubierto por un grueso pelaje oscuro, y poseen una gran cabeza con una enorme boca dispuesta con hileras de dientes serrados. Además, poseen una cola musculosa que emplean para trepar y colgarse del ramaje. Sus ojos son grandes y de un color blanco lechoso, desprovistos de iris. Pueden atacar con sus cuatro zarpas a la vez y propinar terribles mordiscos que desgarran la piel.

TOPO CEREBRAL

CA: 9 [10]; DG: 1; PG: 6; Mov: 15 caminando; Ataque: 1 golpetazo (1d4); BA: +1; Salvación: G1; Moral: 5; Alineamiento: Neutral; PX: 25.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 1 (10 PFP).

Modos de ataque: *Golpe mental*.

Modos de defensa: *Inmune a ataques psíonicos*.

Telepatía: *Enlace mental, lobotomización*.

Metapsiónica: *Sentidos psíónicos**.

Estas pequeñas criaturas psíonicas son prácticamente iguales a topes terrestres normales. Sienten una irrefrenable voracidad de alimentarse de energía psíonica. Si un topo cerebral detecta una criatura psíonica dentro de una radio de diez metros, buscará al individuo activamente, intentando acercarse al mismo para efectuar un golpe mental. Con un ataque exitoso de empuje mental, el topo cerebral logrará penetrar en la mente de su víctima, comenzando en el siguiente asalto a drenar energía psíonica (1 PFP por asalto), añadiéndolos a su propio total hasta que la víctima haya sido reducida a 0 PFP o el topo cerebral sea asesinado. Irónicamente, la poca INT del topo cerebral lo hace inmune a todos los ataques psíonicos.

VAMPIRO PSIÓNICO

CA: 2 [17]; DG: 7-9; PG: 60; Mov: 9 caminando; Ataque: 1 toque + especial; BA: +6; Daño: 1d10 + drenaje de energía (niveles) + drenaje de PFP + parálisis; Salvación: Elfo 7-9; Moral: 11; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5000 mo; PX: 1500.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 20 (60 PFP).

Modos de ataque: *Explosión psíonica, golpe mental, ruina psíquica*.

Modos de defensa: *Escudo mental, fortaleza del intelecto, torre de la voluntad férrea*.

Psicométabólica: *Capacidad camaleónica, control de energía, eterealidad**.

Presciencia: *Detectar bien/mal, discernir aura (siempre activa)*, infravisión*, visión verdadera psíonica*.

Psicokinética: *Barrera inercial, levitar, proyectar fuerza*.

Telepatía: *Disrupción sináptica, dominación, dominación en grupo, don de lenguas, hipnosis, invisibilidad, penetración de identidad*.

Psicoteleportación: *Esprintar, teleportación (sin error)**.

Metapsiónica: *Drenaje psíquico*.

El vampiro psíónico pasa por ser una de las más temibles criaturas presentes en todo Valion. No solo siente una necesidad imperiosa de alimentarse de sangre humana, sino también de la energía psíquica de sus víctimas. El mero toque de este ser de ultratumba provoca 1d10 puntos de daño y la pérdida de 2 niveles (tirada de salvación contra muerte), provocando además parálisis durante 1d4 turnos (tirada de salvación psíonica). Además, si el ataque de toque se produce contra una criatura psíonica, esta pierde 1d6 PFP, transfiriendo estos a la reserva del vampiro. En el caso de que los PFP de la víctima estén agotados, el drenaje de los puntos restantes se producirá del total de puntos de golpe disponibles.

Un vampiro psíónico no puede ser controlado, influenciado o dominado mediante ningún poder de naturaleza psíonica que requiera una tirada de salvación psíonica, incluyendo modos de ataque psíonicos. Además, al ser muertos vivientes, son inmunes a ataques basados en sueño y encantamientos y conjuros de retener o leer la mente; y solo pueden ser dañados por armas mágicas o de plata.



ZIZZRAI

CA: Varía; DG: 1-10+1; Mov: 25 volando plano astral/10 en plano material; Ataque: Por arma (tipo de arma) + especial; BA: Varía según nivel; Salvación: Elfo 1-10; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.000 mo; PX: Varía.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 1-10 (5-50 PFP).

Modos de ataque y defensa: Todos excepto *torre de la voluntad férrea*.

Los zizzrai conforman una de las más poderosas civilizaciones conocidas de todo Valion, aunque resultan muy particulares en sí, pues son oriundos del plano astral, donde podemos encontrar sus asentamientos y ciudades. Rara vez podremos verlos en el plano material, pero, de tanto en cuando, y por razones solo conocidas por ellos, patrullas de guerra zizzrai viajan a través de los planos para llevar a cabo misiones. El origen de estas criaturas es incierto, pues algunos sabios piensan que milenios atrás fueron humanos y que resultaron transformados por su constante exposición a las energías primordiales presentes en otros planos de existencia, de ahí su horrible aspecto demacrado, de piel cerúlea verdosa y agrietada y ojos grandes de color negro profundo. En su plano natal los zizzrai habitan enormes fortalezas o castillos flotantes. Poseen habilidades psínicas innatas, incluyendo la capacidad para saltar entre planos a voluntad, incluyendo el

plano material, donde establecen pequeñas guardias subterráneas temporales (por lo general no contienen más de cuatro o cinco incursores zizzrai).

Un zizzrai típico viste armadura de placas mágica profusamente decorada, aunque no suelen portar escudo y normalmente están equipados con espadas largas de plata mágicas. Algunos zizzrai llevan una espada de cristal que, cuando se usa en el plano astral, tiene un 10% de probabilidad por golpe de cortar el cordón plateado de un oponente. Además de ser temibles guerreros, algunos zizzrai pueden lanzar hechizos como si fueran magos de un nivel igual a sus dados de golpe. Del mismo modo, ganan PFP, habilidades psínicas y modos de defensa y ataque como místicos de nivel equivalente a sus DG.





Zowl

CA: 0 [19]; DG: 6; PG: 42; Mov: 90 volando; Ataque: 2 Garras o picotazo; BA: +5; Daño: 1d6+1 garras, 1d8+1 picotazo; Salvación: G6; Moral: 11; Alineamiento: Legal; PX: 500.

HABILIDADES PSIÓNICAS

Nivel psíónico: 5 (35 PFP).

Modos de ataque: 2 a elección del Narrador.

Modos de defensa: 2 a elección del Narrador.

Telepatía: *Dominación, enlace mental, ESP, hipnosis, proyección teleempática, telepatía animal.*

Psicoteleportación: *Destierro, viaje onírico.*

Los zowl son criaturas benignas consideradas guardianes de las Tierras del Sueño, el Plano Onírico. Se presentan como búhos enormes dotados de plumaje sedoso, de colores albos rotos. Patrullan incansables las Tierras del Sueño para proteger a los viajeros de intrusos malévolos o criaturas arteras. Son extremadamente inteligentes y hablan su propia lengua, una amalgama difícilmente comprensible compuesta de chirridos y graznidos quedos, aunque pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura de su elección. Los zowl son prácticamente inmunes a la magia arcana, aunque pueden recibir daño físico.

APÉNDICES

Apéndice A

Como regla opcional, siempre que el Narrador disponga y acepte esta posibilidad en su campaña, es posible que cualquier personaje o criatura desarrolle un talento psiónico de manera natural, siempre que su SAB sea de 9 o mayor. Esta posibilidad no deja de ser remota, pues es muy complicado llegar a desarrollar este tipo de poder y mucho más difícil llegar a domeñarlo. La probabilidad base para obtener una habilidad natural psiónica es del 1% a la creación del personaje o cuando este obtenga los puntos de SAB y/o INT necesarios. Este porcentaje se puede modificar (incrementar) si nos atenemos a las siguientes variables, consignadas en la tabla a continuación:

VARIABLE	MODIFICADOR
INT y/o SAB de 18	+3%
INT y/o SAB 16-17	+2%
INT y/o SAB 14-15	+1%

Una vez realizada la tirada porcentual, si la misma es exitosa, el personaje deberá realizar otra tirada (1d20) para comprobar qué tipo de poder puede desarrollar y dominar, empleando la siguiente tabla:

1	Maestría psicom metabólica
2-3	Competencia psicom metabólica
4	Maestría presciencia
5-6	Competencia presciencia
7	Maestría psicokinética
8-9	Competencia psicokinética
10	Maestría telepatía
11-12	Competencia telepatía
13	Maestría psicoteleportación
14-15	Competencia psicoteleportación
16	Maestría metapsiónica
17-18	Competencia metapsiónica
19-20	1 modo de ataque y 1 modo de defensa combinados

Una vez resuelta la tirada en la tabla, solo tendremos que elegir al azar, empleando un dado, el poder de la lista presente en este libro correspondiendo a cada disciplina, ya sean sus maestrías, competencias o modos de ataque/defensa (resultado 19-20 en 1d20). El Narrador también puede decidir empleando su criterio qué poder desarrolla el personaje o la criatura.

Apéndice B

Es importante tener en cuenta la distinción entre hechizos arcanos y poderes psíónicos, teniendo a ambos como fuerzas completamente diferentes. Si bien los efectos pueden a menudo aparentar similitudes y sus capacidades parecen solaparse (por ejemplo, *invisibilidad* y *teleportación*), la psiónica y la magia arcana son como el aceite y el agua: simplemente no se mezclan. Las siguientes pautas generales se presentan para ayudar al Narrador en el manejo de las posibles interacciones entre la magia y la psiónica, aunque es imposible recoger todas las posibilidades y en muchos casos el Narrador deberá resolver los problemas que pudiera surgir empleando la lógica y el sentido común.

- Un conjuro de *detectar lo invisible* detectará también la invisibilidad generada gracias a un poder psíónico.
- El conjuro de *inmunidad de Nébula*, o *escudo protector contra la magia* o *esfera invulnerable de Karkemish*, así como *esfera elástica de Fistan* o *esfera invulnerable menor*, no protegen contra ataques psíónicos.
- Elconjuro *detectar magia* no detecta a los psíónicos.
- Elconjuro *disipar magia* no afecta a poderes psíónicos.
- Los psíónicos ganan un bonificador de +2 contra cualquier conjuro arcano cuyos poderes afecten a la mente o psique del sujeto, por ejemplo, conjuros como *atontar*, *caos mental*, *dominación*, *imbecilidad*, *confusión*, etc.
- Los conjuros de *proyectil mágico* no funcionan contra un psíónico protegido en un campo de estasis.
- Un psíónico afectado por un conjuro de *atravar el alma* no podrá emplear ninguno de sus poderes psíónicos.



REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar este suplemento con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord*. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva

como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE
BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca* and *Valion*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Basic Psionics Handbook, Richard J. LeBlanc, Jr. New Big Dragon Games Unlimited.





MANUAL DE PSIÓNICA

SUPLEMENTO

El presente suplemento está diseñado específicamente para introducir la energía psiónica en el mundo de juego de Aventuras en la Marca del Este, presentando un conjunto de reglas sencillas y adaptables que nos permitirán añadir una nueva faceta a nuestras campañas y aventuras, aportando color, detalle y variedad.



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

