



Técnicas Especiales



Inconscientes



Estas técnicas son las más potentes que los Pj pueden desarrollar durante el juego. Sin embargo, ellos nunca son conscientes de su poder, puesto que al ejecutarlas, quedan en un estado de inconsciencia que durará 4 horas. Al despertar, no recordarán absolutamente nada de lo que ha ocurrido. Su poder de destrucción es inmenso, toda la energía del Pj (ch'i x 5) y los resultados pueden ser devastadores, tanto

para amigos como enemigos.

Cada persona posee una técnica personal distinta a la del resto. Durante la concepción del Pj, el Dj diseñará y elaborará la técnica de forma específica para cada uno. No obstante, se pueden tomar los siguientes ejemplos como base:

Voz de la ira

El Pj, ya inconsciente, se eleva medio metro en el aire, con el cuerpo completamente relajado, mientras una luz azul aflora por su boca y

sus ojos. Un rayo surgirá de la nada atravesándole el pecho, haciendo que se agarroten todos sus músculos y obligándole a contraerse sobre su estómago. Esta tensión desaparecerá cuando el Pj grita con todas sus fuerzas. Ese grito se va concentrando en una trenza de luz que avanza como una broca gigante, de unos 10m de diámetro, destruyéndolo todo hasta unos 100m de distancia. Cuando todo cesa, el Pj cae al suelo rendido.

Hecatombe

El Pj queda inmóvil y de pie durante unos segundos, con la cabeza gacha, mientras infinidad de puntos de luz surgen de la nada para introducirse en su cuerpo. Instantes después, una barrera aparece girando y encogiéndose a su alrededor, hasta desaparecer en su interior. Tras unos momentos, el Pj extiende los brazos con un desgarrador grito que libera una esfera de energía, la cual se expande hasta los 40m de diámetro, destruyéndolo todo a su paso. Cuando la luz se evapora, lo único que queda es un gigantesco cráter con una columna de piedra en su centro. Sobre ella, descansa el Pj inconsciente por el desgaste.

Furia animal

El Pj está relajado, con los brazos caídos, a ambos lados del cuerpo, la cabeza algo ladeada y una notable inexpresividad en su semblante. De pronto adopta una postura felina mientras su cuerpo se transforma en un gigantesco animal. Éste ruga a su oponente y se agazapa, para acto seguido, lanzarse al ataque dejando una gran estela a su paso. La huida no es una opción. La bestia le perseguirá, saltará y caerá encima del enemigo, para comenzar a propinar zarpazos y mordiscos hasta que su Ch'i se agota, momento en el cual, se retira con sus zarpas y su boca rebosando sangre. Al mismo tiempo, el cuerpo del Pj, vuelve a

su forma original. Una vez completada la Transformación, quedará tendido en el suelo sin conocimiento.

Dragón Divino

Los ojos del Pj cambian, transformándose en esferas de auténtico fuego ardiendo. El Pj cae al suelo de rodillas mientras aparece un humo rojo que emana de su espalda, condensándose sobre su cuerpo. Dicho humo se solidifica, tomando la forma de un inmenso dragón rojo que, tras echar su cabeza hacia atrás, su garganta se hincha hasta el punto que parece que vaya a estallar. En unos segundos, lanzará una bola de fuego enorme, de unos 8m de diámetro, que carboniza todo lo que encuentre a su paso y dejando al oponente semi-desnudo y humeante en el suelo. Tras esto, el dragón desaparece entre volutas de humo y el Pj cae inconsciente.

Helada

De pie, inmóvil y con los ojos abiertos de par en par, queda el Pj durante unos segundos. Tras ese tiempo, sus dientes, al igual que los puños, comienzan a apretarse con tal fuerza, que da la sensación de romperse en cualquier momento. En ese instante, mientras su cuerpo se contrae sobre la cintura, una columna de viento helado y nieve hace su aparición desde el infinito superior para rodearle, transformándose en una cúpula de nieve de la que surgen unas fluctuaciones de energía. La nieve gira cada vez más rápido, hasta que en su punto álgido de velocidad, su tamaño aumenta rápidamente, congelando todo en 20m a la redonda. Esto provoca que todo aquel que sea alcanzado sufra las consecuencias (todo Pj), contra el que no fuera dirigido el ataque directamente, deberá superar una tirada de fuerza/2 para librarse de la capa de hielo. Mientras tanto, tam-

bién habrá de superar una tirada de resistencia para no perder 4 puntos de vida, puntos que se incrementarán en +1 con cada intento a partir del tercero. El único que no tiene que pasar esas tiradas es el Pj que ejecuta la técnica).

Lluvia de estrellas

El Pj, con los ojos cerrados, deja caer la cabeza sobre el pecho. De pronto, un rayo que surge de lo alto, le atraviesa por el pecho de parte a parte y se fija en el suelo, mientras el Pj se eleva hacia el cielo con el cuerpo relajado y rezumando energía por todos sus poros. Después de unos segundos, suspendido en el aire, todos sus miembros quedan rígidos y, con los brazos en cruz, sendas bolas de luz aparecen en sus manos. Acto seguido, el Pj lanzará infinidad de proyectiles de energía hacia el punto dondequiera que esté su oponente, es decir, por mucho que éste intente huir de ellos, le buscarán y encontrarán. Así continuará durante varios segundos, creando una terrible explosión y una gran columna de humo de la que surgirá un enorme cráter humeante con su enemigo en el fondo. El Pj, caerá inconsciente desde el aire, aunque no sufrirá ningún daño por el impacto.

Mil sombras

Envuelto en sudores fríos y una gran tensión muscular, el Pj lanza finalmente un grito con los ojos rebosantes de energía. Mientras tanto, surgen miles de réplicas de su persona, idénticas entre sí, las cuales acaban por rodear a todo aquel que se encuentre a la vista, sin distinción de bando. Después de unos segundos como de valoración o de observación, todas las copias se lanzan en un imparable ataque sobre todo aquel que esté a su alcance. Durante los siguientes 30 segundos, aproximadamente, ataques de todo tipo lloverán sobre sus enemigos (patadas, puñetazos, golpes

especiales, etc.), con una velocidad y una furia imparables. Hasta que la energía de aquel que sea el original, se agote, momento en cual, todas sus réplicas desaparecerán en una legión de pequeñas columnas de humo rojo y su cuerpo exhausto, caerá al suelo inconsciente.

La bestia

Entre impresionantes convulsiones provocadas por la rabia, con la mirada desorbitada y espumarajos en su boca, el Pj comienza a transformarse en un ser horripilante. Los dientes se convertirán en colmillos y sus ojos perderán su color para quedarse completamente en blanco. Sus extremidades crecerán de forma exagerada, al igual que sus uñas, ahora convertidas en garras, o el cabello. De sus sienes surgirán unos enormes cuernos y de sus articulaciones afilados espolones. Su piel se tornará de un tono grisáceo y de textura escamosa, con protuberancias surgiendo aquí y allá. Por su boca saldrán babas sangrientas en un continuo fluir. Para completar la metamorfosis, unas enormes alas de pluma blanca, aunque hechas jirones, rasgaran la carne y sus ropas a la espalda entre borbotones de sangre y gritos de agonía. Esas alas le obligarán a ascender mágicamente durante cientos de metros, para luego caer en picado y, en un vuelo rasante, atrapar a su víctima entre sus manos y volverse a elevar en las alturas. Allí, a muchos metros en el aire, esa bestia intentará devorar a su enemigo vivo. Por último, una vez saciada su rabia y su sed de sangre, dejará libre el cuerpo destrozado de su oponente, quien caerá al vacío como un muñeco de trapo. Tras unos segundos, el Pj volverá a su cuerpo normal en pocos instantes, en un proceso de transformación a la inversa, quedando a merced de la gravedad. El impacto contra el suelo es terrible, pero en mitad del impresionante cráter y la nube de polvo, su cuerpo

y su salud están en perfecto estado, salvo por el transitorio estado de inconsciencia en el que se encuentra. Su enemigo, para su desgracia, quedará completamente destrozado.

El niño

El Pj se encuentra quieto, con los brazos inertes y a ambos lados del cuerpo. Los ojos cubiertos de lágrimas mirando a un punto fijo perdido en el infinito. De repente, un niño de unos siete años, ataviado con un pijama raído y portando un sucio y viejo muñeco de trapo, aparece andando por el escenario directamente hacia su víctima, ante la atenta mirada del personaje. Lentamente, sin apartar su inquietante mirada, se acerca al oponente, le observa un segundo y le toma de la mano. En ese momento devuelve la mirada al Pj, que en ese momento se siente como su “padre” y le dedica una cálida y feliz sonrisa. Hecho esto, ambas almas se giran, alejándose de la escena. Sin embargo, puede haber dos desenlaces distintos:

- Si con el ataque, el oponente está muerto, su alma se irá con el niño hasta el mismísimo infierno, a través de una luz blanca cegadora, dejando atrás, únicamente, un cuerpo vacío y sin vida.
- Si con el ataque, la víctima no perece, se soltará bruscamente de la mano y retrocederá unos pasos aterrado. Esto provocará la ira del infante, cuyo rostro será como el del mismísimo diablo, al tiempo que extiende el muñeco hacia su víctima, como si eso tuviese algún tipo de efecto sobre la otra persona. Pero, tras unos segundos en los que parece que no ocurre nada, éste último se echa las manos a la cabeza gritando desesperadamente, y todo queda envuelto por una luz blanca cegadora. Cuando ésta desaparece sólo quedan ambos contendientes tendidos

en el suelo. Ambos inconscientes. No obstante, la víctima puede realizar una tirada de Res/10 para poder continuar despierto, aunque perderá toda iniciativa y sus acciones tendrán una penalización de -5 ptos, en cualquier tirada, durante 10 Turnos.

Como hemos podido comprobar a través de los anteriores ejemplos, estas técnicas tienen un poder destructivo enorme, además de una gran espectacularidad. En realidad, son una expresión inconsciente del potencial máximo del Pj, en el que se libera toda su energía de golpe. Por ello, el Dj debe tener muy en cuenta esto, junto con las características y el rol del Pj que se está creando, de forma que, su Técnica Especial Inconsciente, no sea sólo una gran arma de destrucción, sino una forma de expresión de la esencia misma de ese nuevo ser.



Físicas



Son todas aquellas técnicas en las que las aptitudes del propio cuerpo son las que determinan su ejecución y su resultado. Por supuesto, implican un gasto de poder, ya que se trata de acciones extraordinarias con un alto grado de concentración.

En las siguientes páginas encontraremos numerosos ejemplos. A la hora de escoger, debemos tener en cuenta que todas estas técnicas tienen junto al nombre dos datos (*/*). El primero de ellos, es el número de puntos gratuitos que el jugador debe emplear para adquirir esta técnica durante la elaboración del personaje. El segundo, en cambio, es la característica bajo la cual se hace la tirada con 1D20 durante su ejecución.

Además, el daño en aquellas que supongan una pérdida de vitalidad del enemigo, será la Efectividad (A partir de ahora: "Efec" -Véase el capítulo "El Combate") + el modificador especificado en cada caso.



Ataque del mono (10/Ag): El Pj cambia de actitud completamente, actuando como un mono, imitando movimientos y sonidos.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2asal. + 2Ag + 2Ref	20
1	4asal. + 4Ag + 4Ref	10
2	8asal. + 6Ag + 6Ref	
3	12asal. + 8Ag + 8Ref	
4	18asal. + 10Ag + 10 Ref	

Ataque del tigre (5/F): Consiste en golpear al adversario con la punta de los dedos, a modo de garras, para abrirle profundas heridas.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2asal. Con daño de garra	10
1	4asal. Con daño de garra	5
2	6asal. Con daño de garra	
3	8asal. Con daño de garra	
4	10asal. Con daño de garra	

Danza aérea (10/Hab): Combinación brutal de patadas ejecutada mientras el Pj se va elevando en el aire, hasta que sale disparado hacia arriba y, dos segundos más tarde, cae golpeando con su arma.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+2	20
1	+5	10
2	+10	
3	+15	
4	+20	

Desdoblamiento (5/Cons): El Pj provoca una reproducción celular a gran escala, de forma que su cuerpo comienza a dividirse en varias copias de sí mismo, todas completamente reales, que atacan a su oponente al mismo tiempo. El problema es que la vitalidad y el poder quedarán divididos por el número de copias, excepto en el 4º nivel.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Dobla el número de brazos	10
1	1 copia	5
2	Hasta 3 copias	
3	Hasta 6 copias	
4	Hasta 10 copias sin partición de vida	

Furia de los dioses (15/Hab): Se trata de una combinación tan brutal que el Pj queda aturdimiento 1 asalto por el esfuerzo. Al principio comienza a golpear lentamente, aumentando progresivamente la velocidad mientras los golpes silban en el aire hasta que solo se oye un silbido continuo y no se ve como se mueve el Pj. Al terminar, el jugador hará una tirada de Resistencia para evitar el aturdimiento.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+6	10
1	+12	5
2	+16	
3	+24	
4	+40	

Fusión con el entorno (5/Apa): Es una evolución de la competencia "Escondarse", de forma que el Pj pueda hacerlo prácticamente en cualquier lugar, desde un arbusto, un grupo de sombras, dentro de un montón de arena o incluso, bajo tierra.

Giro mortal (5/Ref): Se trata de una maniobra de contraataque. El Pj hace una maniobra de esqui-va con un salto hacia atrás para después repetirlo hacia delante, dando un giro completo sobre un pie de apoyo y golpeando con el otro la cara de su oponente.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	No hay daño, sólo desequilibra al enemigo.	10
1	+4	5
2	+6	
3	+8	
4	+10	

Gusano de seda (5/Cons): Permite penetrar por huecos casi imposibles para un hombre normal.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Hueco de 45 x 45 cm	10
1	Hueco de 35 x 35 cm	5
2	Hueco de 30 x 30 cm	
3	Hueco de 25 x 25 cm	
4	Hueco de 20 x 20 cm	



Huracán (10/Ag): el Pj lanza contra su enemigo una ráfaga brutal de puñetazos casi invisibles por la velocidad. Tanto, que llegan a elevar el cuerpo de su víctima unos centímetros sobre el suelo.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+4	20
1	+6	10
2	+10	
3	+16	
4	+20	

Licantropía (20/Cons): El cuerpo del Pj se transforma hacia una apariencia mitad hombre, mitad animal. Con ello, sus características iniciales también se modifican, aumentando o disminuyendo según cada caso. Sin embargo, con cada cambio, el jugador debe superar una tirada extra de Autocontrol, para que no sea la bestia quien lo domine en los asaltos siguientes. En caso de no poder “controlarse”, el Pj entrará en un estado de frenesí y no distinguirá amigos de enemigos, por lo que atacará a todos por igual. Además, perderá 1 punto de su preciada humanidad, con graves consecuencias (Véase el apartado Características y Competencias).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	5 asaltos	0
1	10 asaltos	
2	15 asaltos	
3	30 asaltos (Cambio instantáneo)	
4	Indefinido (Cambio Instantáneo)	

Mano penetrante (5/Conc): Tras unos pocos segundos de concentración, el Pj puede atravesar con su mano casi cualquier cosa: piedra, metal, madera, etc. Puede usarse contra un enemigo, en cuyo caso, el daño es igual a la efectividad.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Sólo materiales blandos	10
1	Todo excepto piedra y metal en <20cm	5
2	Todo excepto piedra y metal	
3	Todo excepto metal	
4	Cualquier material	

Movimiento felino (5/Auf): Esta técnica crea una esfera de silencio que rodea al Pj, con lo que no emitiría ningún sonido, tanto al moverse

como al hablar, etc.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2 turnos	10
1	4 turnos	5
2	8 turnos	
3	10 turnos	
4	Indefinidamente	0

Patada abanico (5/Ag): Una buena combinación de patadas en la que el Pj salta, gira y golpea de forma encadenada, con las piernas abiertas, la cara de su enemigo.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Desequilibra al enemigo	10
1	+4	5
2	+6	
3	+8	
4	+10	

Patada danzante (5/Hab): combinación brutal de patadas en las que el Pj parece estar sumido en una especie de trance.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+1	10
1	+4	5
2	+6	
3	+8	
4	+10	

Regeneración (20/Cons): Esta es una de las más poderosas. Con ella, el Pj consigue una regeneración celular a gran escala pudiendo llegar a recuperar algún miembro perdido, como un brazo o una pierna. Incluso, un Pj podría regenerar casi todo el cuerpo si una buena parte estuviera bien y consciente.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Cierra pequeñas heridas	40
1	Recupera pequeños miembros (dedos, orejas...).	20
2	Recupera manos, pies...	
3	Recupera brazos y piernas	
4	Regenera el 80% del cuerpo si la cabeza está intacta	

Sentidos de bestia (5/Aut): Con esto, se potencian al máximo los sentidos del Pi, hasta conseguir captar un estímulo a distancias inverosímiles.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Se captan vagos estímulos	10
1	Supervista	5
2	Nivel 1+Superoído	
3	Nivel 2+ Superolfato	
4	Nivel 3+ Superfacto (incluso vibraciones en el aire)	

Supersalto (5/Ag): Ello permite al Pi realizar saltos en vertical a alturas sobrehumanas.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Ag /3 m	10
1	Ag /2 m	5
2	Ag m	
3	Ag+8 m	
4	Ag x 2 m	

Velocidad (5/Ag): Únicamente permite correr sobre el límite humano. No aumenta la velocidad de cualquier movimiento, solamente la rapidez en carrera, con todas las

implicaciones físicas, como potencia de impacto, inercia, etc.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	70 km/h	10
1	90 km/h (velocidad de guepardo)	5
2	120 km/h (correr por las paredes)	
3	200 km/h (correr sobre el agua)	
4	300 km/h (queda una estela de fuego)	

(*) Durará unos tres asaltos y, al acabar, el Pi estará inmóvil durante unos minutos.



Mágicas



En este conjunto, se engloban todas aquellas técnicas cuya ejecución depende únicamente del Ch'i del Pj, obteniendo resultados de toda clase.

En las siguientes páginas encontraremos varios ejemplos. A la hora de escoger, debemos tener en cuenta que todas estas técnicas tienen junto al nombre un dato (*). Se trata del número de puntos gratuitos que el jugador debe emplear para adquirir esta técnica durante la elaboración del personaje.

A diferencia de las físicas, la característica o dificultad bajo la que realizaremos nuestras tiradas con 1D20 la obtenemos de la siguiente forma:

$$[(Ch'i+Co)/2]$$

Por supuesto, el daño en aquellas que supongan una pérdida de vitalidad del enemigo, será la Efectividad ("Efec" - Véase el capítulo "El Combate") + el modificador especificado en cada caso.

Bala (15): Necesita 1 turno de preparación. El Pj realiza una serie de movimientos rápidos con las manos mientras recita unas extrañas palabras. Seguidamente extiende los brazos hacia delante y un fino rayo de luz azul pasa de una a otra. Es entonces cuando con un grito seco y los ojos rebosantes de energía, dispara una bola energética que impacta directamente contra su oponente.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Sólo sirve de distracción	30
1	+5	18
2	+10	
3	+20	
4	+30	

Bola de fuego (15): Necesita 1 turno de preparación. El Pj da un paso hacia atrás al tiempo que aspira aire con la boca. Después, con los ojos ardiendo con un demoniaco fulgor de color rojo y como si fuese un dragón, echarse hacia delante expulsando fuego desde su garganta. Este ataque provoca daños especiales por quemadura una vez que ya ha sido ejecutado con éxito.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+1 (+Quemadura)	30
1	+6 (+Quemadura)	15
2	+12 (+Quemadura)	
3	+25 (+Quemadura)	
4	+30 (+Quemadura)	

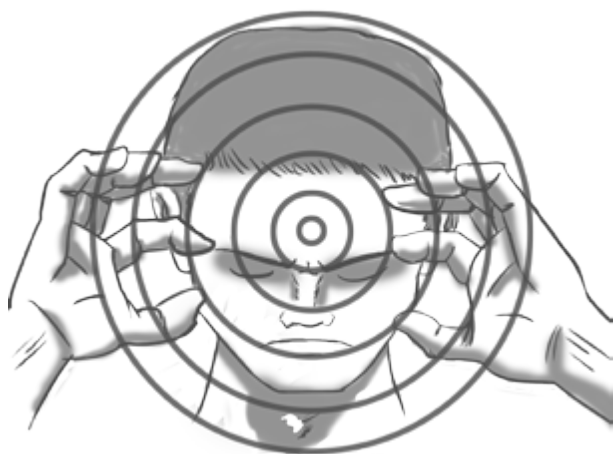
Escudo (10): Necesita 1 turno de preparación. El Pj queda inmóvil, concentrándose. Mientras tanto, aparece una cúpula de luz de unos 3m de diámetro que le protegerá de todo ataque físico o especial durante escasos asaltos. No protege de ataques inconscientes ni de aquellos dirigidos específicamente contra su cerebro.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	1 asalto (Protege 2 ptos.)	20
1	4 asaltos (Protege Efect.+5 ptos)	10
2	6 asaltos (Protege Efect.+10 ptos)	
3	8 asaltos (Protege Efect.+15 ptos)	
4	10 asaltos (Protege Efect.+20 ptos)	

Hipnosis (5/Hab): El Pj deja en estado de trance a su víctima, pudiendo ordenarle cuanto quiera, aunque éste no hará jamás nada que vaya contra sus principios morales reales.

por ejemplo, no se puede ordenar matar a una persona cuya "Bondad" esté en 50 ptos o más.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	En trance 1 turno	10
1	Trance de 3 turnos. Acciones simples	5
2	Trance de 5 turnos. Acciones simples	
3	Trance de 7 turnos	
4	Trance de 10 turnos	



Levitación (20): El Pj es capaz de avanzar por el aire de forma lenta. Es obligatoria para dioses y semidioses.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	3 turnos a 1 Km/h	40
1	4 turnos a 2 Km/h	20
2	6 turnos a 4 Km/h	
3	8 turnos a 8 Km/h	
4	10 turnos a 10Km/h	

Mimetismo (5): Al igual que un camaleón, el Pj cambia su cuerpo hasta ser casi invisible.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	El Pj es traslúcido	10
1	Transparente si está completamente quieto	5
2	Ídem con movimientos muy lentos	
3	Ídem con movimientos normales	
4	El Pj es invisible	

Persuasión (5): El Pj convencerá prácticamente de cualquier cosa a su víctima, siempre y cuando ésta no se dé cuenta del truco, por ejemplo, mientras duerme y para ello, la distancia máxima a la que habría de ejecutarlo sería de 1 m. Gasta 5 puntos de poder.

Psicoataque (15): Aquel que recibe la técnica verá alucinaciones que podrían llegar a convertirse en reales, al menos para él, y que le atacarán de forma horrible. Además, tendrá que pasar una tirada de Aut/2 para evitar volverse loco (-2 ptos. de Humanidad).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Alimañas 4 turnos	30
1	Fieras 6 turnos	15
2	Bestias gigantes 8 turnos	
3	Plagas 10 turnos	
4	Aberraciones 12 turnos*	

La víctima deberá superar una tirada de dificultad <=5 con 1D20 para no volverse loco.

Psicocuración (15): Necesita 1 turno de preparación. Permite al Pj curar a otra persona un número limitado de puntos. Esta técnica es capaz de deshacer los efectos del Psicoataque a partir del nivel 2. Sin embargo, en ningún caso, el Pj podrá curarse a si mismo.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Cura 1 punto	30
1	Cura 4 pto	15
2	Cura 12 pto	
3	Cura 24 pto	
4	Cura por completo	

Psicodefensa (15): Es prácticamente, la única forma que permite defenderse del Psicoataque, la Hipnosis o la Persuasión, creando un muro de luz mental que gira a su alrededor pero, para ello, se debe entrar en un estado de alerta especial. Cada nivel engloba los anteriores. En el 4º nivel el Pj no necesita tirar dados, ya que su mente está en alerta permanente, tan sólo gastar los puntos de poder necesarios.

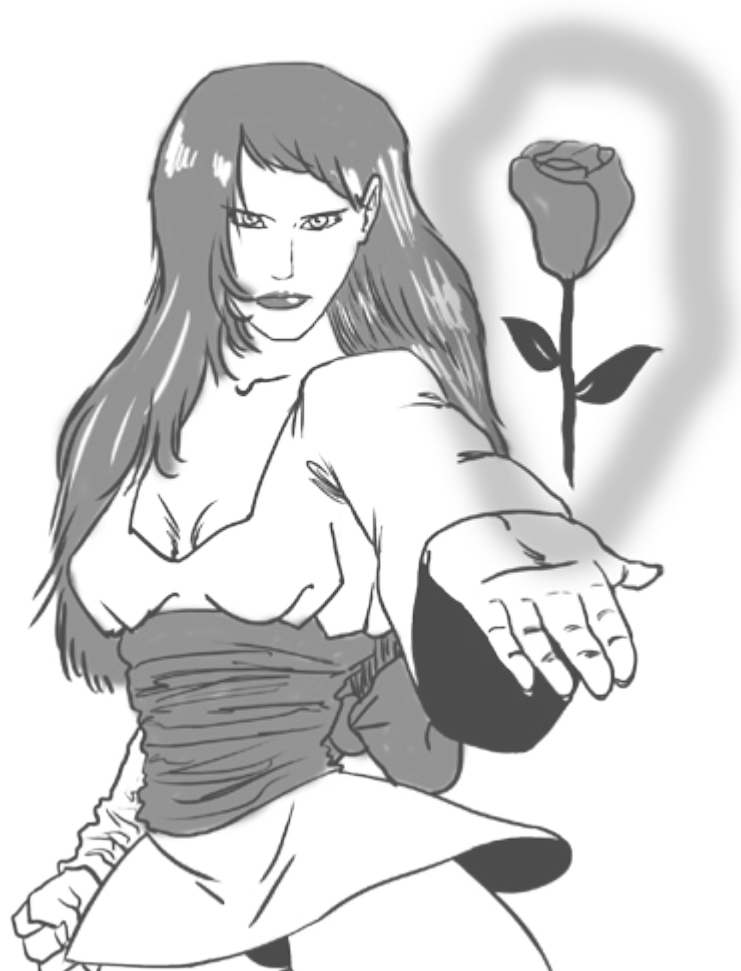
NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
00	Protege 1 punto	30
1	Protege Hipnosis	15
2	Protege Niv. 1+ Persuasión	
3	Protege Niv. 2+Psicoataque	
4	Protección Niv.3 +inconsciente	

Psicoquinesia (10): El Pj es capaz de mover uno o varios objetos de diferentes tamaños con el poder de su mente, desde cierta distancia y sin necesidad de tocarlos.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	1 objeto pequeño	20
1	Varios objetos pequeños	10
2	1 ser humano	
3	1 carro	
4	Varios carros	

Sform (15): Necesita 1 turno de preparación. El Pj parte de la posición de guardia. Rayos azules surgen a su alrededor y se van alargando a ras del suelo hasta converger en su cuerpo. El Pj estira una mano hacia su objetivo y de ella surge un rayo de electricidad que lo fulmina. Al daño se le puede sumar el sufrido por electrocución. (Ver tabla de Daños Especiales).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	+2 (Electrocución)	30
1	+6 (Electrocución)	15
2	+12 (Electrocución)	
3	+25 (Electrocución)	
4	+30 (Electrocución)	





Telepatía (5): Esta técnica permite al Pj conectarse mentalmente con uno o varios personajes e incluso, en función del grado de dominio, leer el pensamiento. Un Pj Qín-Shou parte con ella a nivel 0 de forma innata.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Con 1 persona	10
1	Con 2 personas	5
2	Con 3 personas	
3	Con 6 Pjs+Leer	
4	Con 12 Pjs+Leer	

Tornado (15): Necesita 1 turno de preparación. Tras bajar el puño casi hasta el suelo, el Pj se estira con el puño en alto. Al instante, un tornado surge a su alrededor y comienza a crecer hasta envolver al enemigo, lanzándolo por los aires.

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	Sólo sirve de distracción	30
1	+4 (Tornado Pequeño)	15
2	+8 (Tornado Medio)	
3	+16 (Gran Tornado)	
4	+30 (Tornado Gigante)	

Volar (25): Este sueño hecho realidad permite al Pj moverse por el aire con total libertad. Es obligatoria para Dioses (mínimo nivel 2) y Semidioses (mínimo nivel 1).

NIVEL	DAÑO/EFEECTO	PODER
0	2 turnos (lentamente)	50
1	6 turnos (Velocidad media)	25
2	8 turnos (Alta velocidad)	20
3	Indefinido (Velocidad sonido)	10
4	Indefinido (Mach 3)	0



Existe un 5º nivel para todas las técnicas, el cual doblará el efecto del 4º nivel, aunque sin coste de poder durante la ejecución. Sin embargo, sólo los dioses son capaces de llegar a dicho nivel tras aumentar en 500 puntos de experiencia los ya poseídos al alcanzar ese grado.

