





Como ya hemos comentado anteriormente, la Magia es algo muy presente en todo Quiúnéi. Pese a los recelos de la gente y la creencia popular de que únicamente los monjes, encerrados en sus templos, estudian las artes místicas, esos ritos y conocimientos están bastante más extendidos. Además, su uso está completamente ligado al dominio de lo que se conoce como “Lengua Divina”, el cual es la evolución natural del antiguo idioma arcano de la Magia. Esta lengua se cree completamente muerta, aunque ha conseguido salvar el paso del tiempo en templos y pequeños grupos

clandestinos. Por lo tanto, cualquier Pj de nueva creación debe “Aprender” este idioma, según las especificaciones pertinentes, antes de poder utilizar cualquier tipo de rito mágico.

No obstante, debemos diferenciar las Técnicas Especiales de la Magia por el uso que se hace de la energía interior, el ch’i, ya que, aunque ambas se fundamentan en los mismos principios, existen algunas diferencias. Las primeras se nutren del ch’i del propio personaje para obtener un resultado concreto, ya sea sobre el propio cuerpo o sobre el entorno.

Por el contrario, la Magia utiliza la energía universal de todas las cosas y los seres vivos, para concentrarla y Transformarla a través de ritos específicos, obteniendo así los resultados deseados y reduciendo al mínimo el uso de la energía propia.

En función de los métodos y formas de canalización, podemos distinguir tres tipos de Magia: Ritual, Rúnica y Tonal. A continuación explicaremos con más detalle cada una de ellas.

Magia Ritual



Ésta es probablemente la forma de magia más antigua conocida por el hombre.

Muy pocas personas en el mundo conocen el origen de su uso, pero a través de varias leyendas y relatos, se cuenta que los primeros habitantes de Quiúnei recibieron su conocimiento de los mismos dioses, siempre mediante sus cultos religiosos.

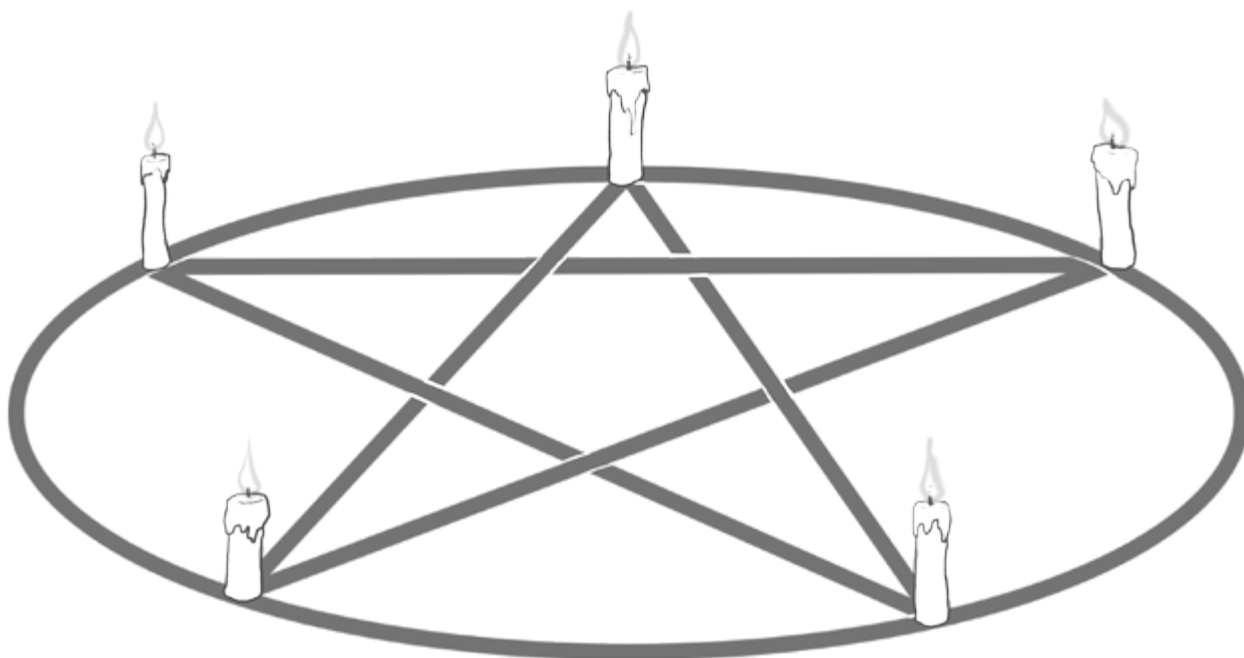
La base de este tipo de magia es simple: combi-

nando ciertos elementos, dispuestos de una forma concreta y con los cánticos adecuados, la energía universal que llega a canalizar produce efectos increíbles.

Como hemos comentado, estas prácticas de brujería se llevan a cabo desde muy antiguo, sin embargo, no es necesario ningún poder o facultad especial, es decir, cualquiera puede practicarlo. No obstante, unos buenos y amplios estudios son más que recomendables.

En principio, no existen límites para su utilización, por lo tanto, un Aprendiz puede conocer los mismos rituales que un maestro, aunque alguien con una preparación deficiente o un nivel demasiado bajo, tal vez no pueda soportar físicamente la canalización de tanta energía, lo que puede provocar incluso la muerte.

Pero este fatal desenlace puede ser evitado. Simplemente se debe superar en cada intento, una tirada de Res con 1D20. En los casos en los que el nivel del Pj sea inferior al necesario, ese valor de Res disminuirá por cada nivel de diferencia.



Esa disminución será de Res/1 + niveles de diferencia. Por ejemplo, para un Aprendiz que lleve a cabo un rito destinado a un Sensei, la tirada a superar será de Res/2, si fuera de un Maestro, Res/3, de un Semidiós, Res/4 y de un Dios, Res/5.

Por otro lado, en el caso de que el Pj no superase las tiradas correspondientes a la elaboración del ritual, el resultado de tal error será determinado por el mismo rito.

Magia Rúnica



Este tipo de magia, prácticamente, ha desaparecido de Quiúnei. Sus inicios son un misterio y aprenderla es casi imposible. Posiblemente, todo surgió al mismo tiempo que la escritura y, al igual que esta, serían múltiples las leyendas que atribuyen su creación a una concesión que los dioses hicieron al hombre en sus inicios.

La Magia Rúnica está basada en la creencia de que existen símbolos capaces de acumular la energía universal, siempre y cuando se coloquen en el orden correcto y formando versos específicos. Aunque hay runas que, por sí solas, son extremadamente poderosas por su significado.

Este sistema de escritura es tan complejo que forma un idioma independiente y oculto, “La Lengua Divina”. Por lo tanto, la capacidad de elaborar runas mágicas para cualquier Pj dependerá directamente de sus competencias, en concreto de “Aprender”. Es decir, durante la elaboración del Pj, esta competencia deberá tener 14 pts., de forma que pueda aprender, como nuevo idioma, esa lengua Arcana al 100%. Si no fuera así, y sólo pudiera tenerlo al 50%, el Pj puede ejecutar runas mágicas igualmente, pero con la mitad de posibili-

dades en la tirada con 1D20 (Ch'i/2). Ver “Anexo 1: Ritos Mágicos”.

Al igual que para la Magia Ritual, cada vez que el Pj escribe un verso rúnico y canaliza la energía del universo a través de su cuerpo, debe ser capaz de resistirlo. Por lo que la tirada de resistencia también será imprescindible. En el caso de no superarla, cada runa determinará su consecuencia.

Por otro lado, también es posible aprender símbolos destinados a personajes de mayor nivel, lo que obligará al Pj a tener una mayor resistencia física. A la hora de elaborar estas runas, la tirada de resistencia seguirá el mismo sistema que para la Magia Ritual, es decir, para un Sensei, las runas de un Maestro serían de Res/2, de un Semidiós, Res/3 y de un Dios, Res/4.

De cualquier forma, para que las runas funcionen, el Pj debe disponer de una parte de su propio poder para conseguir despertar en el símbolo el “hambre” por la energía universal.



Magia Tonal



Todo el mundo sabe que la música tiene algo mágico en cada una de sus notas.

La música es una de las fuerzas más poderosas del universo, capaz de despertar en aquellos que la escuchan, todo tipo de sentimientos y emociones, e incluso infundir numerosos estados de ánimo. Puede representar pasiones, el clima e incluso estaciones (lluvia, sol, etc.).

Debido a esto, una antigua leyenda en Quiúneí cuenta que en el momento de la creación, una vez terminado el diseño del mundo, los dioses escribieron una simple partitura. Con ella, pidieron a un coro de ángeles que interpretaran con sus voces e instrumentos aquella maravillosa melodía.

Así lo hicieron, y casi de inmediato, las notas que salían de sus gargantas, liras y flautines, se volvían visibles, con un fulgor mágico, creando a su paso el mundo mortal. Una vez completada su tarea, las notas desaparecían en el aire convertidas en polvo, dando lugar al sol, la luna y las estrellas.

Hasta el presente, la leyenda forma la columna vertebral de las creencias religiosas de muchos pueblos e incluso, muchos aventureros han malgastado su vida intentando encontrar aquella partitura divina o, simplemente, algún resto físico, convencidos de que fue escondida en algún lugar del mundo que con ella crearon.

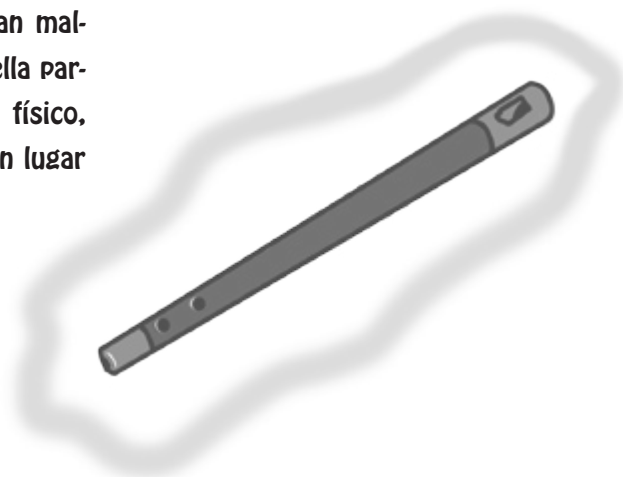
Si atendemos a esta leyenda, la Magia Tonal puede ser, sin lugar a dudas, la más poderosa que existe, ya que no sólo influye en los seres vivos, sino que también puede alterar el clima o llegar a desgarrar el propio tejido de la realidad.

Pero tiene una gran diferencia con los otros dos tipos de magia. La Magia Ritual o la Magia Rúnica canalizan la energía universal, aunque la segunda también necesite una mínima parte del poder de quien la ejecuta. Pero la Magia Tonal, no. Ella se nutre directamente de la esencia de la persona, consumiendo parte de su poder en cada interpretación de la melodía. Y si dicho poder llegara a 0, podría seguir tocando esa música celestial, pero invirtiendo en ello su propia vitalidad.

No obstante, si el Pj no tuviera el nivel necesario para interpretar esa melodía, a los pto de poder gastado, habría que sumarles 2 Ptos de Vitalidad por cada nivel de diferencia, por ejemplo, para un aprendiz, una melodía de Maestro costaría "x" Ptos, de Poder + 4 Ptos. de Vitalidad.

En cualquier caso, es necesaria la competencia de "Música" por encima de diez en la elaboración del Pj.

NOTA: Véanse los listados de rituales, runas y melodías básicas en el Anexo I.



Anexo 1: Ritos Mágicos

A continuación, vamos a exponer un listado básico de ritos mágicos para todos los niveles.

Junto al nombre de cada rito encontraremos los puntos de coste para seleccionarlo durante la concepción del personaje. La habilidad o competencia bajo a que se realizará la tirada con 1D20 para su ejecución, siempre será el Ch'i del Pj.

Cabe recordar que, además de ésta, debe hacerse una segunda tirada bajo la Resistencia del Pj, respetando siempre las condiciones y modificadores que ya hemos comentado en la sección correspondiente a cada tipo de Magia. En caso de no superarla, cada rito tendrá su propio efecto secundario.

Además de esto, se especifica dicho tipo de Magia, si es Tonal (T), Rúnica (Ru) o Ritual (Ri) y el nivel mínimo con el que el Pj debería contar para realizar el ritual sin peligro.

* El Poder consumido en cada rito, sólo será aplicable a las magias de tipo "Rúnica" y "Tonal". No obstante, ese gasto dependerá del efecto que quiera conseguir el Pj, por ejemplo, si un Dios usa el rito "Creación de Agua" para generar un poco de agua gastará 10 ptos, mientras que si lo hace para crear un océano, el gasto de poder será de 80 ptos.

Creación de Agua (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Unas gotas de líquido.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En los 3 tipos de magia, el Pj sufre un daño igual a los ptos de poder según su nivel.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el agua.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa en el lugar donde debe aparecer el agua y le imprime una pequeña carga de energía.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja el símbolo del agua en el suelo. Después, reza una pequeña oración y vierte algo de líquido (sangre, saliva, etc.) sobre el símbolo para cerrar el ritual.

Efecto: Casi instantáneamente, el agua comienza a brotar y el Pj puede dirigirla sobre un objetivo.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	2l de agua	10
Sensei	Hasta 200l de agua.	20
Maestro	Hasta 20.000l de agua.	40
Semidiós	Hasta 1 río de caudal medio.	60
Dios	Puede crear un océano	80

Creación de Fuego (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Cualquier cosa que pueda arder fácilmente (madera, paja, etc.).

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En los 3 tipos de magia, el Pj sufre un daño igual a los ptos de poder según su nivel.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el fuego.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa en el lu-

gar donde debe aparecer el fuego y le imprime una pequeña carga de energía.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja el símbolo del fuego en el suelo y coloca encima el trozo de combustible. Después, reza una pequeña oración sobre el símbolo para cerrar el ritual.

Efecto: Casi inmediatamente, el fuego brota de la nada, desde el material combustible, y el Pj puede dirigirlo contra un objetivo.

Nivel	Efecto	Poder*
Aprendiz	1 antorcha.	10
Sensei	1 hoguera media.	20
Maestro	Arde 1 edificio pequeño.	40
Semidiós	Arde 1 palacio.	60
Dios	Arde una ciudad capital.	80

Creación de viento (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En los 3 tipos de magia, el Pj sufre un daño igual a los pto de poder según su nivel.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el viento.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa del aire en el lugar donde debe aparecer el viento y le imprime una pequeña carga de energía.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja el símbolo del aire en el suelo y sopla sobre el para despertarlo. Después, reza una pequeña oración sobre el símbolo para cerrar el ritual.

Efecto: Casi inmediatamente, el viento brota de la nada, desde el lugar donde se le ha invocado, y

el Pj puede dirigirlo contra un objetivo.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Brisa suave	10
Sensei	Viento de 60 Km/hora	20
Maestro	Vientos de 120 Km/h	10
Semidiós	Tornado	20
Dios	Gran huracán	40

Curación (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos

Materiales: Lagarto. Cuanto mayor sea el reptil, más fácil y a más individuos se pueden curar. El Dj pensará en el Pj, la cantidad de heridos, la gravedad de la situación, etc., para determinar cuantos lagartos o incluso, cocodrilos son necesarios.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En los 3 tipos de magia, el Pj sufre un daño igual a los pto de poder según su nivel.

Ejecución Tonal: El Pj entona una melodía mientras concentra su energía en el herido. Las notas, visibles y luminosas, flotan en el aire hasta la víctima, para desaparecer en su interior restaurando su vitalidad.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja una runa curativa sobre el pecho de la víctima, mientras recita unos versos que despiertan al símbolo.

Ejecución Ritual: Se coloca el lagarto sobre un altar con una oración que bendice el lugar y el animal. A continuación, se continúa recitando para bendecir un cuchillo. Sin dejar de orar, se abre el estómago y el pecho de la ofrenda, se extraen las vísceras y se ofrecen a los dioses como regalo. Si todo sale de forma satisfactoria, los órganos del animal se secarán en las manos del hechicero.

Efecto: Justo en el momento en el que la oración termina, aquel o aquellos a quienes estuviera dirigido el rito, sienten como vida renovada entra en su cuerpo como una bocanada de aire fresco.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Restaurar 10 ptos. a 1 objetivo	10
Sensei	Restaurar 15 ptos y hasta 2 personas	20
Maestro	Restaurar Vitalidad a 5 objetivos	40
Semidiós	Restaurar vitalidad a 30 objetivos	60
Dios	Restaurar Vitalidad a 300 objetivos.	80

Elementales/Gólem (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Muestra del material (tierra, Agua, metal, etc.).

Efecto secundario: Pérdida del Poder Invertido. En los 3 tipos de magia, el Pj sufre un daño igual a los ptos de poder según su nivel.

Ejecución Tonal: El Pj entona una simple melodía mientras concentra su energía en el lugar donde debe aparecer el gólem.

Ejecución Rúnica: El Pj se coloca frente al material, en el que previamente se ha dibujado la runa correspondiente, con las manos extendidas y entona una pequeña salmodia.

Ejecución Ritual: El Pj se coloca frente al material, situado sobre un pentáculo dibujado en el suelo, con las manos extendidas y entona una pequeña salmodia.

Efecto: En unos segundos, surge un elemental

cuyas características serán las del Pj x 3 y con **Téc. Esp. = Bola de su elemento (Sin nivel, Daño = 1D20 + Quemadura/Rotura si corresponde, Poder = 10, Característica = Ch'i).**

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Hasta 1 elemental x10 asaltos	10
Sensei	Hasta 2 elementales x 10 asaltos	20
Maestro	Hasta 4 elementales x 10 asaltos	40
Semidiós	Hasta 8 elementales x 10 asaltos	60
Dios	Hasta 20 elementales x 20 asaltos	80

Control de los Elementos (10):

Tipo: Tonal, Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos

Materiales: Un cuenco con líquido, una pluma de ave, un trozo de barro y una tea ardiendo.

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido. En los 3 tipos de magia, el Pj sufre un daño igual a los ptos de poder según su nivel.

Ejecución Tonal: El Pj interpreta una melodía cuyas notas aparecen flotando en el aire. En un acorde concreto, esas notas se transforman en el elemento que se quiere controlar y desaparecen.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja en el aire los símbolos de los elementos que desea controlar mientras imprime su poder en la figura. Al instante, el símbolo aparece compuesto por el elemento concreto.

Ejecución Ritual: El Pj dibuja en el suelo los símbolos de los cuatro elementos (Agua, fuego tierra y aire), dispuestos de una forma concreta. Después, coloca los materiales formando un cua-

drado y entona una salmodia. En unos segundos, la esencia de los elementos surge para concentrarse en el centro de la figura. A partir de ese momento, puede controlar el elemento que necesite llevando mentalmente esa esencia hacia el material correspondiente.

Efecto: El Pj puede controlar el elemento a diferentes escalas, desde formar pequeños proyectiles, hasta crear montañas o maremotos. Lo veremos mejor con los ejemplos concretos expuestos a continuación. Por supuesto, para el resto de posibles efectos, (daños a otros Pjs, etc.) extrapolaremos los cálculos de poder, que siguen siendo los mismos, y los efectos similares en fuerza, intensidad y magnitud según el caso.

AGUA

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Pequeño proyectil	10
Sensei	Proyectil Medio-Grande	20
Maestro	Controlar el curso de un río pequeño.	40
Semidiós	Oleaje fuerte en el océano	60
Dios	Maremoto	80

FUEGO

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Pequeño proyectil	10
Sensei	Proyectil Medio-Grande	20
Maestro	Controlar una hoguera gigante.	40
Semidiós	Controlar el incendio de un bosque	60
Dios	Controlar la lava de un volcán	80

AIRE

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Golpe de Aire	10
Sensei	Viento de 80 Km/h	20
Maestro	Viento de 120 Km/h	40
Semidiós	Tornado	60
Dios	Huracán	80

TIERRA

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Pequeño proyectil	10
Sensei	Control Rocas	20
Maestro	Crear pequeña avalancha	40
Semidiós	Provocar terremoto grado 6	60
Dios	Crear una montaña	80

Protección (10):

Tipo: Rúnica, Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: 10 Velas, cuenco de metal, sangre.

Efecto Secundario: Los pto. de Poder invertidos se convierten en Ptos. de Vitalidad perdidos por aquel que lo ejecuta.

Ejecución Rúnica: El Pj dibuja el símbolo correspondiente sobre lo que se desea proteger, usando para ello su propia sangre. Al terminar, aplica su poder para activarlo.

Ejecución Ritual: Se colocan las velas formando un círculo y dentro de él, el cuenco con sangre. A continuación, se reza una oración que despierta la energía del universo y la concentra sobre el

objetivo del rito.

Efecto: El objeto o persona que sea protegido adquiere un tenue fulgor blanco que dura mientras permanece el efecto.

NIVEL	EFEECTO	PODER*
Aprendiz	Daño -5 x 2 asaltos	10
Sensei	Daño -10 x 4 asaltos	20
Maestro	Invulnerable 5	40
Semidiós	Invulnerable 10 asaltos	60
Dios	Invulnerable 20 asaltos	80

Luz (5):

Tipo: Rúnica.

Nivel: Todos.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Ninguno.

Ejecución: El Pj Dibuja una runa sobre algún tipo de soporte, como un bastón, el suelo o la pared, y le imprime el poder necesario.

Efecto: La runa comienza a emitir luz blanca.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Aprendiz	Ilumina 3m alrededor.	5
Sensei	Ilumina 6m alrededor	
Maestro	Ilumina hasta 10m alrededor	
Semidiós	Ilumina hasta 60m alrededor	10
Dios	Ilumina hasta 200m alrededor	

Oscuridad (5):

Tipo: Rúnica.

Nivel: Todos.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Ninguno.

Ejecución: El Pj dibuja la runa correspondiente sobre algún tipo de soporte, igual que para generar luz, y le imprime su poder.

Efecto: La runa absorbe la luz que hay a su alrededor, generando una esfera de oscuridad absoluta.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Aprendiz	3m alrededor	5
Sensei	6m alrededor	
Maestro	10m alrededor	
Semidiós	60m alrededor	10
Dios	200m alrededor	

Amor/Deseo (10):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: 6 velas pequeñas, 1 vela grande, pétalos de rosa (sólo para deseo) y un objeto íntimo y personal de cada uno de los amantes.

Efecto Secundario: Se obtiene el efecto contrario, un odio enfermizo.

Ejecución: El Pj coloca las velas pequeñas formando dos triángulos superpuestos que representan a los amantes. En el centro, se coloca la vela grande representando el sentimiento que los unirá. A continuación, se pronuncia una larga oración durante la cual, en el momento justo, el Pj quemará los pétalos de rosa (sólo si se quiere obtener deseo) y a continuación

los objetos personales de cada uno.

Efecto: En el momento en que los objetos personales sean quemados, ambos amantes sentirán un profundo sentimiento hacia el otro.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Aprendiz	1 día	0
Sensei	3 días	
Maestro	1 semana	
Semidiós	1 año	
Dios	Permanente	

Enfermedad (10):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Objeto personal de la víctima, carne podrida y 1 vela grande.

Efecto secundario: La enfermedad no llega a la víctima y se estanca en el hechicero. Esto hace perder 2 Ptos de Vitalidad / día hasta recibir Medicina.

Ejecución: El Pj coloca frente a él, preferiblemente en un altar, la vela encendida, el objeto personal y la carne. Comienza una oración y, en el momento exacto, derrama la cera caliente de la vela sobre la carne podrida y el objeto, de forma que se crea un pequeño camino de unión entre ambos. El orden es importante. Es necesario que la cera se vierta primero en la carne para que la enfermedad vaya hacia la víctima y no al revés.

Efecto: Una vez cerrado el camino de cera, la enfermedad comienza a surgir en la víctima con toda su fuerza.

Los pto de vitalidad son perdidos por la víctima o el Pj (en caso de no superar la tirada de resistencia o pifiar) por día hasta recibir "Medicina".

NIVEL	EFEECTO	VITALIDAD
Aprendiz	Malestar en 1 objetivo	2
Sensei	Fiebre en 2 objetivos	6
Maestro	Fiebre y Pústulas en 5 Objetivos	12
Semidiós	Lepra en 30 objetivos	20
Dios	Cualquier enfermedad en 100 objetivos	40

Posesión Espiritual (15):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: Muestra de pelo de la víctima, 21 velas color negro.

Efecto secundario: Los puntos de poder de la víctima se convierten en daño para el Pj. Además, puede quedar en el limbo si alguien corta la conexión o interfiere en el ritual después de la posesión. Para volver a la normalidad, el Pj debe sufrir un rito de invocación, para atraerlo a su cuerpo, y otro de posesión. En éste, la muestra de pelo fijada, debe ser de él mismo.

Ejecución: Es imprescindible que la víctima tenga un ch'i menor que el del Pj. Si no fuera así, la diferencia entre los dos, serán pto de Vitalidad que irá perdiendo por cada asalto que mantenga la conexión. En un lugar completamente oscuro, el Pj dibuja en el suelo un extraño dibujo de una estrella de 20 puntas y en cada una de ellas, coloca una vela encendida. La vela restante queda encendida en el centro del dibujo. A continuación, se introduce en el círculo con la muestra, se sienta y comienza los rezos para hechizarse a sí mismo, a la vela y a la muestra. Por último, sin dejar de rezar, el Pj se tumba

en el círculo, coloca la muestra sobre su frente y vierte cera caliente para fijarla.

Efecto: con las velas y los rezos, el Pj abre un canal espiritual. Con la muestra, dirige ese canal hacia su víctima. Y con la cera, mantiene la conexión fija, de forma que pueda volver a su propio cuerpo. Durante la posesión, el cuerpo original del Pj está en trance y es completamente vulnerable.

Videncia (10):

Tipo: Ritual.

Nivel: Todos.

Materiales: 1 Vela.

Efecto Secundario: Ninguno.

Ejecución: El Pj Enciende la vela frente a él y recita una pequeña oración concentrándose en la luz de la llama.

Efecto: Cuando el Pj entra en trance, la luz de la vela se hace cada vez más grande hasta que, a través de ella, el Pj capta las imágenes del futuro sobre la persona en la que está pensando.

NIVEL	EFEECTO
Aprendiz	Sólo Imágenes fijas e inco-nexas. Pueden ser pasado o futuro.
Sensei	Imágenes fijas que pueden ser pasado o futuro.
Maestro	Algunas escenas. Pueden ser del pasado o futuro.
Semidiós	Algunas escenas. El Pj elige si pasado o futuro.
Dios	Ve el pasado o futuro como una película.

Manipulación del Clima (20):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Cuenco con Agua, piedra de turquesa (Lluvia), piedra de ámbar (Sol, Calor), plata (Rayos), piedra de obsidiana (Nubes, Niebla) y una perla (Nieve, Frío).

Efecto Secundario: El poder invertido no puede circular bien y queda atrapado en el cuerpo del Pj, que sufre un daño igual al número de pntos de poder invertido. (En la Magia Ritual, el daño es el mismo que en la Tonal).

Ejecución Tonal: El Pj entona una melodía cuyas notas luminosas ascienden hasta el cielo.

Ejecución Ritual: El Pj introduce, en el momento justo, los elementos correspondientes a lo que él necesita en el cuenco y entona un mantra, por el que todos se disuelven en el agua. Ésta adquiere una tenue luz que va cobrando fuerza, hasta que asciende con potencia al cielo mientras el Pj sube la intensidad de su rezo.

Efecto: El clima cambia inmediatamente hacia lo que el Pj haya decidido.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Sensei	El cambio dura hasta 1 día	20
Maestro	El cambio dura hasta 1 día	40
Semidiós	El cambio dura hasta 1 semana	60
Dios	Puede cambiar estaciones permanentemente	100

Exorcismo (15):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Velas blancas (suficientes para rodear al Pj sin espaciarlas más allá de un palmo) y cuchillo fabricado en cuarzo blanco.

Efecto secundario: Los p̄os. de poder invertidos se convierten en daño para el Pj y para el poseído. En la magia Ritual, el daño es igual a la Tonal.

Ejecución Tonal: El Pj entona la melodía adecuada. Las notas se concentran en un punto generando un portal por el que el espíritu es obligado a pasar.

Ejecución Ritual: Se coloca al poseído tumbado boca arriba y se rodea de todas las velas encendidas, menos una. El Pj comienza a rezar una oración concreta mientras bendice la última vela. Con su cera caliente, vierte un poco sobre la frente, las manos y el pecho del poseído. A continuación, bendice el cuchillo y hace un corte allí donde ha caído la cera, haciendo que la persona sangre.

Efecto: El espíritu invasor es obligado a salir del cuerpo mediante la música o la sangre, momento en el cual, es atrapado por la luz de las notas o las velas para volver a su mundo.

NIVEL	EFEECTO	PODER
Sensei	Espíritus humanos normales.	15
Maestro	Espíritus humanos y demonios inferiores	30
Semidiós	Hasta demonios de poder medio	50
Dios	Hasta grandes demonios.	100

Invocación (15):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Cráneo de serpiente, vela de color negro, cuchillo fabricado en ónice y un animal para el sacrificio (el tamaño y el tipo de animal serán determinados en cada caso por el Dj, siempre en función del poder del espíritu que se quiere invocar, es decir, cuanto más poderoso es el espíritu, mayor debe ser la ofrenda).

Efecto secundario: El poder invertido se convierte en p̄os. de daño. En la magia Ritual, el daño es igual a la Tonal. Además, si el espíritu es más poderoso que el Pj, poseerá su cuerpo. Para poder volver a ser él mismo debe recibir un ritual de exorcismo.

Ejecución Tonal: El Pj interpreta una melodía concreta, de tono lúgubre, mientras su mente se concentra en el espíritu que desea invocar. Las notas se concentran frente a él, formando una esfera luminosa.

Ejecución Ritual: El Pj coloca el cráneo frente a él y comienza con la oración correspondiente. En el momento justo, bendice y enciende la vela para colocarla al lado del la calavera. Continúa con el mantra y bendice el puñal, con el que acto seguido, degolla al animal y vierte su sangre sobre el cráneo, como dándole vida.

Efecto: El espíritu invocado ve la luz de la vela o las notas y se dirige hacia ella. De esa forma, irrumpe en el mundo de los vivos. Para poder controlarlo, el espíritu debe tener un poder inferior al hechicero. El poder invertido depende del espíritu, como vemos a continuación:

NIVEL	EFEECTO	PODER
Sensei	Espíritus humanos normales.	15
Maestro	Espíritus humanos y demonios inferiores	30
Semidiós	Hasta demonios de poder medio	50
Dios	Hasta grandes demonios.	100

Transformación (15):

Tipo: Ritual.

Nivel: Sensei.

Materiales: Muestra de pelo o piel de la víctima, muestra de aquello en lo que se va a transformar (mechón de pelo, hojas del árbol, arena...), agua, cuenco de metal, cazo de metal, mortero y una vela.

Efecto secundario: La energía universal se convierte en daño para el Pj (20 pts). La víctima quedaría estancada a mitad del cambio, es decir, deformada.

Ejecución: El Pj hierve el agua en el cazo de metal. Mientras tanto, recitando una oración, enciende la vela y mezcla en el cuenco las muestras con un poco de la misma agua del cazo. Con el mortero, machaca los ingredientes. Después, echa la mezcla en el agua hirviendo, removiendo durante unos minutos. Cuando la oración llega al punto exacto, el Pj retira el cazo del fuego y separa las muestras en el cuenco de metal. Por último, vierte cera caliente dentro del cuenco. Cuando la cera se solidifica, la transformación se completa.

Efecto: La víctima sufre una Transformación física completa.

NIVEL	EFEECTO	DAÑO (Efecto Secundario)
Sensei	3 asaltos	10
Maestro	6 asaltos	20
Semidiós	20 asaltos	30
Dios	Permanente	50

Levantar / Dominar Muertos (20):

Tipo: Tonal, Ritual.

Nivel: Maestro.

Materiales: Cráneo de serpiente, cuchillo fabricado en cuarzo blanco.

Efecto secundario: El poder invertido se convierte en daño para el Pj. En la Magia Ritual, no se invierte poder, pero sí la propia sangre, con lo que se pierden los mismos pts de Vitalidad.

Ejecución Tonal: El Pj interpreta una melodía desde una zona más elevada que la tumba del/los muerto/s, para que las notas puedan fluir bien desde el instrumento hasta el muerto.

Ejecución Ritual: El Pj debe estar situado en una zona más elevada que la tumba del/los muerto/s. Con una oración, bendice la calavera y el cuchillo. Después, sin dejar de recitar, se hace un corte en la mano o el brazo y vierte su sangre sobre el cráneo. La cantidad de sangre dependerá del poder y el número de muertos que se desean levantar.

Efecto: El muerto recibe un soplo de vida durante un cierto tiempo, pudiendo caminar de nuevo por el mundo de los vivos.

NIVEL	EFEECTO	PODER / VITALIDAD
Maestro	1 Muertos x 6 Asaltos	30
Semidiós	20 Muertos x 20 asaltos	20
Dios	Nº y asaltos Indefinidos	15

NIVEL	EFEECTO	PODER
Maestro	1 objeto con 1 conjuro	
Semidiós	1 objeto con hasta 3 conju- ros	*
Dios	1 objeto con hasta 10 con- juros	

Herrería (15):

Tipo: Rúnica.

Nivel: Maestro.

Materiales: Polvo de diamante. Martillo mágico de forja (Grabado con runas para la creación de objetos mágicos).

Efecto Secundario: Pérdida del poder invertido.

Ejecución: Es imprescindible tener la competencia de Herrería por encima de 14 pts. El Pj realizará 1 tirada con 1D20 por esta habilidad además de la normal para el rito. El poder invertido dependerá del conjuro que se aplique. Durante la forja, el Pj recita un cántico, como si recitase las runas. Mientras tanto, cuando está dándole forma al objeto con el martillo, espolvorea encima el polvo de diamante. En ningún momento, el Pj deja de recitar una y otra vez las runas.

Efecto: Cuando la forja concluye, aparecen en el objeto las runas que el herrero recitaba, con un potente fulgor. Cuando éste desaparece, quedan grabadas en la superficie. El conjuro se activa a voluntad del dueño del objeto, pasando la tirada correspondiente a la técnica concreta, pero sin gasto propio de poder.

*El poder invertido depende directamente de la técnica que se aplique. Los pts gastados corresponden a los pts de coste de esa Técnica. Por ejemplo, para hechizar una espada con la técnica "Storm" a nivel 3, el herrero gastará 15 pts de poder, según los pts de coste de esta técnica (Véase el apartado de Técnicas Especiales), y por cada nivel de dicha técnica, por lo que en este caso, el número total de pts de poder invertidos sería 45.

Tele transporte (20):

Tipo: Ritual.

Nivel: Semidiós.

Materiales: 5 piedras esféricas de Topacio.

Efecto secundario: El Pj queda en el limbo. Para volver a su estado normal, debe sufrir un ritual de Invocación y otro de Resucitar en la misma sesión, aunque siempre volverá con algún tipo de malformación o deficiencia, que será decidida por el Dj.

Ejecución: El ch'i del Pj debe ser igual o mayor de 16. Si no es así, puede realizarse, pero gastando, además, 10 pts de Vitalidad por cada nivel de diferencia con el requerido (Semidiós), es decir, para un Sensei, el gasto sería de 20 pts. El Pj dibuja en el suelo un tentáculo y en cada punta coloca una piedra. Des-

pués, se coloca en el centro y repite una y otra vez el mantra correspondiente mientras se concentra en el lugar al que desea viajar.

Efecto: Cuando el conjuro adquiere la energía suficiente, las piedras refulgen cada vez con más fuerza, hasta que una luz cegadora lo envuelve todo y el Pj desaparece. Al instante, aparece de nuevo en el lugar elegido.

Resucitar (25):

Tipo: Tonal y Ritual, simultáneas.

Nivel: Dios.

Materiales: 1 esfera de Topacio, 1 esfera de rubí, 1 esfera de esmeralda y 2 velas color blanco.

Efecto secundario: Pérdida de los Ptos de Vitalidad invertidos. Si un personaje con menor nivel lo intenta, su tirada de resistencia será de Res/5. Si no es superada, morirá irremediablemente.

Ejecución: El Pj tumba al fallecido en un altar dedicado a Leehong (Dios de la Vida). Se encienden las velas y se ponen en los extremos. Después, se colocan las piedras en el siguiente orden: Azul (ch'i) sobre la cabeza, roja (Vida) sobre el pecho y verde (Humanidad) sobre el vientre. Por último, el Pj impone sus manos como canal y entona una canción dedicada al Dios de la Vida.

Efecto: Las notas y las palabras que canta el Pj se hacen visibles con los tres tonos de color de las piedras. Flotan en el aire sobre el difunto y giran en torno a él. Por último, se introducen bruscamente en las piedras, haciendo que emitan una luz cegadora que invade varios metros a la redonda. Al final, esa luz retrocede para entrar de nuevo en el difunto. El resucitado volverá a la vida recuperando 1 pto. de Vitalidad por cada 20

ptos. que invierta el Pj.

Creación (25):

Tipo: Tonal.

Nivel: Dios.

Materiales: Ninguno.

Efecto Secundario: Pérdida de pto. de Poder invertido.

Ejecución: Tarda 5 asaltos. Una vez se ha diseñado exactamente aquello que se quiere crear (un nuevo ser, un nuevo continente, etc.), el Pj escribe una partitura en papel divino e interpreta su música. El Pj gastará 150 pto. de su poder.

Efecto: Las notas surgidas de instrumento y voz, fluyen mágicamente, haciendo que aquello para lo que se han diseñado, aparezca en el mundo. En el momento en que la creación se ha completado, la partitura se deshace en polvo de estrellas, el cual, fluye hasta la creación para infundirle la "vida" necesaria.

