

NUEVAS TÉCNICAS

Dentro de la gran variedad de técnicas que encontramos en el manual básico como a continuación en este suplemento, existen muchas de ellas que sus efectos ya vienen determinados para un número de asaltos concreto. Sin embargo, ¿qué ocurre cuando ese tiempo acaba, podemos realizarla otra vez? Y lo más importante, ¿qué sucede con el resto de las técnicas?

Bien, podemos prolongarlas en el tiempo y hacer que su Daño/Efecto pueda no ser puntual. Pero para ello, debemos hacer una nueva distinción de técnicas entre las que pueden prolongarse (que generalmente son las que implican una proyección de energía: Bola de Fuego, Escudo, Canalización de energía, Robo energético, Terremoto, etc...), y las que no (aquellas cuyo efecto no puede mantenerse: Gusano de seda, Regeneración, Inmunidad al veneno, Sismo, etc...).

En el primer grupo, para poder mantener el efecto durante más asaltos, el Pj simplemente tendrá que invertir los puntos de poder necesarios para que el efecto prosiga, sin necesidad de volver a hacer la tirada correspondiente a la característica, puesto que la técnica ya está en ejecución. Para el segundo caso, simplemente no será posible. En cualquiera de los dos supuestos, si una técnica no está clara para hacer esta distinción, Dj y jugadores tendrán que debatirlo y ponerse de acuerdo al respecto, de forma que sea lo más beneficioso para todos y para la historia.

Dicho esto, debemos hacer una mención especial a la técnica “Visión calorífica”, que aparece un poco más abajo, en este suplemento y podríamos englobarla dentro del primero de los dos grupos anteriores, porque dicha técnica ya se nutre en cada asalto que el Pj la mantenga, de los puntos de poder que él decida. Por lo tanto, el jugador puede invertir 5 pts en el primer asalto ó 15, como prefiera, y en el segundo variar esa cantidad, con la correspondiente variación en el Daño/Efecto. Esto le permitirá variar la intensidad de la forma más conveniente.

De cualquier forma, debemos tener siempre presente que el poder de los Pjs es finito, lo que significa que cuando ejecutemos nuestras técnicas el Pj gastará los puntos correspondientes, **tenga éxito o no**, en cada intento y que al agotar nuestros puntos podemos continuar invirtiendo la misma cantidad de puntos de Vitalidad. Eso nos permite seguir luchando más allá de nuestra capacidad, pero con un riesgo altísimo.

Ahora vamos a ver las nuevas técnicas especiales incorporadas al universo de Killer in Shadows. Como siempre, cada jugador puede crear las suyas propias para personalizar aún más su Pj, siempre con el conocimiento del Dj y un previo consenso con él en cuanto a coste de puntos gratuitos, Daño/Efecto, Característica y Poder.

Para ello,

No obstante, siempre debemos tener en cuenta que los puntos gratuitos iniciales que sobre se perderán, aunque podemos utilizarlos para comprar alguna otra técnica a nivel 0 con un coste de la mitad de los puntos necesarios, por ejemplo la Patada Abanico del Manual Básico por 3 pts. en lugar de 5 o la licanotropía por 10 en vez de 20.

Físicas

Gigante (15/Const): Con esta técnica el Pj hace crecer su cuerpo y sus características en proporción durante un período de tiempo. Sin embargo no todo es bueno, puesto que algunos puntos serán mermados de forma drástica.

- Nivel 0: Efecto: Caract. +4 Excepto Ag y Ref. Poder: 30
- Nivel 1: Efecto: Tamaño y Caract. X2 Excepto Ag y Ref a 1/4 Poder: 15
- Nivel 2: Efecto: Tamaño y Caract. X3 Excepto Ag y Ref a 1/2 Poder: 15
- Nivel 3: Efecto: Tamaño y Caract. X4 Excepto Ag y Ref a 3/4 Poder: 15

- Nivel 4: Efecto: Tamaño y Caract. X6 Excepto Ag y Ref. Poder: 15

Inmunidad al veneno (10/*): El Pj desarrolla una inmunidad total a un tipo de veneno, que tendrá que especificar en su ficha, por ejemplo: veneno de escorpión, veneno de cobra, fugu (pez globo), etcétera. *Al ser algo que está siempre activo en el interior de su cuerpo no es necesario pasar una tirada, puesto que su efecto comenzará en el mismo momento que el Pj entre en contacto con el veneno.

- Nivel 0: Daño/Efecto: +2 asaltos al tiempo de actuación del veneno Poder: 20
- Nivel 1: Daño/Efecto: x8 el tiempo de actuación del veneno Poder: 10
- Nivel 2: Daño/Efecto: 1 día por segundo del tiempo de actuación del veneno** Poder: 10
- Nivel 3: Daño/Efecto: Inmunidad total. El Pj no nota ningún efecto Poder: 10
- Nivel 4: Daño/Efecto: Puede reutilizar el veneno en su propio sudor, saliva o mucosas Poder: 10

** A este nivel, y en adelante, ningún veneno es mortal. Sólo sumirían al Pj en un letargo que lo dejará en coma hasta recibir el antídoto o hasta que su cuerpo expulse el veneno, lo que ocurrirá en tantos días como puntos de Resistencia tenga el Pj.

*** Ver venenos en la sección de Daños Especiales.

Pasión Animal (10/Res): El Pj usa su furia para lanzarse hacia su oponente, ignorando los daños que pudieran producirle y yendo siempre hacia delante. Con esta técnica el Pj no defiende, directamente recibe 1/3 del daño que su oponente le infrinja durante los asaltos que dure la energía.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 2 asaltos Poder: 20
- Nivel 1: Daño/Efecto: 4 asaltos Poder: 10
- Nivel 2: Daño/Efecto: 8 asaltos Poder: 10
- Nivel 3: Daño/Efecto: 16 asaltos Poder: 10
- Nivel 4: Daño/Efecto: El Pj decide la duración Poder: 10

Mágicas

Agujas de hielo (Mágica/15): Necesita 1 asalto de preparación. El Pj coloca sus manos en forma de garras a ambos lados mientras concentra su energía. La nieve o el hielo que hay a su alrededor comienza a elevarse en pequeños trocitos al tiempo que su Ch'i crece. Cuando todo está listo, libera la energía hacia su oponente haciendo que agujas de hielo surjan de la nieve bajo la víctima o lanzándolas como flechas heladas, a su voluntad. Es imprescindible que haya nieve o hielo alrededor de la víctima o el Pj.

- Nivel 0: Daño/Efecto: +1 (+ Empalamiento) Poder: 30
- Nivel 1: Daño/Efecto: +8 (+ Empalamiento) Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto: +15 (+ Empalamiento) Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto: +25 (+ Empalamiento) Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto: +30 (+ Empalamiento) Poder: 15

Bola de hielo (Mágica/15): Necesita 1 asalto de preparación. El Pj se coloca con una pierna hacia atrás y ambos puños en sus costados, sus ojos refulgen con un brillo azul y aparecen unos finos rayos en sus manos cerradas. Finalmente, con un grito desgarrador, el Pj librea su energía hacia delante en forma de rayo de hielo que golpea a su oponente.*

- Nivel 0: Daño/Efecto: +1 (+ Congelamiento) Poder: 30
- Nivel 1: Daño/Efecto: +6 (+ Congelamiento) Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto: +12 (+ Congelamiento) Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto: +25 (+ Congelamiento) Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto: +30 (+ Congelamiento) Poder: 15

*Si se lanza contra el agua, esta quedará congelada al instante.

Escudo de fuego (Mágica/10): Es inmediato y no necesita preparación. El Pj concentra en un instante su energía a su alrededor para aumentar la temperatura del aire. En ese momento, con un movimiento de abajo a arriba de su mano derecha, convoca una bola de fuego de 2 m de diámetro que le envuelve por completo, protegiéndole durante un tiempo de ataques físicos y en cuanto a los energéticos, sólo de aquellos que tengan que ver con el agua. El resto de ataques mágicos sólo serán repelidos una vez, puesto que romperán la barrera y el Pj quedaría expuesto el siguiente asalto, excepto las técnicas inconscientes y los ataques psíquicos, de los cuales no protege en absoluto. Todo aquel, excepto aquellos que estén dentro de la barrera, que toque el muro de fuego, sufrirá un daño inmediato por Quemadura según se detalla en el Manual Básico (Pág. 101)

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto + Quemadura. Protege 1 punto Poder 20
- Nivel 1: Daño/Efecto: 2 asaltos + Quemadura. Protege Efect. + 5 pts Poder: 10
- Nivel 2: Daño/Efecto: 3 asaltos + Quemadura. Protege Efect. + 10 pts Poder: 10
- Nivel 3: Daño/Efecto: 4 asaltos + Quemadura. Protege Efect. + 15 pts Poder: 10
- Nivel 4: Daño/Efecto: 5 asaltos + Quemadura. Protege Efect. + 20 pts Poder: 10

Escudo de hielo (Mágica/10): Es inmediato y no necesita preparación. El Pj concentra en un instante su energía a su alrededor para mezclarla con la humedad del aire. En ese momento, con un movimiento de abajo a arriba de sus dos manos, convoca un muro de hielo 2 m de diámetro que le envuelve por completo, protegiéndole durante un tiempo de ataques físicos y en cuanto a los energéticos, sólo de aquellos que tengan que ver con el fuego. El resto de ataques mágicos sólo serán repelidos una vez, puesto que romperán la barrera y el Pj quedaría expuesto el siguiente asalto, excepto las técnicas inconscientes y los ataques psíquicos, de los cuales no protege en absoluto. Todo aquel, excepto aquellos que estén dentro de la barrera, que toque el muro de hielo, sufrirá un daño inmediato por Congelamiento con las especificaciones que se detallan en este mismo manual (Véase “Nuevos Daños Especiales”).

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto + Congelamiento. Protege 1 punto Poder 20
- Nivel 1: Daño/Efecto: 2 asaltos + Congelamiento. Protege Efect. + 5 pts Poder: 10
- Nivel 2: Daño/Efecto: 3 asaltos + Congelamiento. Protege Efect. + 10 pts Poder: 10
- Nivel 3: Daño/Efecto: 4 asaltos + Congelamiento. Protege Efect. + 15 pts Poder: 10
- Nivel 4: Daño/Efecto: 5 asaltos + Congelamiento. Protege Efect. + 20 pts Poder: 10

Etéreo (Mágica/15): Es una variante de la Proyección Astral. En este caso, el Pj concentra su Ch'i en su propio cuerpo para cambiar su vibración, de manera que sus átomos se vuelven más inestables. Así su cuerpo se vuelve semitransparente y no puede ser tocado por nada físico en este plano, aunque sí en el Plano Espiritual. Sin embargo, aunque no puede ser herido por una flecha o una espada, sí que puede ser afectado por cualquier ataque dirigido a su mente. En contrapartida, él tampoco podrá atacar físicamente, puesto que debe mantener su vibración, y si quiere hacerlo, tendrá que salir de ese estado, quedando también expuesto a las heridas.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto Poder 30
- Nivel 1: Daño/Efecto: 5 asaltos Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto: 10 asaltos Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto: 15 asaltos Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto: Indefinido Poder: 15

Halo de Seducción (Mágica/5): El Pj genera a su alrededor un halo de feromonas, provocando un enorme deseo sexual a todo aquél que esté a su alrededor que durará tantos turnos como puntos no consiga resistir en las tiradas enfrentadas.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 m Poder: 10
- Nivel 1: Daño/Efecto: 3 m Poder: 5
- Nivel 2: Daño/Efecto: 15 m Poder: 5
- Nivel 3: Daño/Efecto: 50 m Poder: 5

- Nivel 4: Daño/Efecto: Todo aquel a la vista Poder: 5

Pared de arena (Mágica/10): Es inmediato y no necesita preparación. El Pj se cubre la cara con sus brazos y concentra en un instante su energía a su alrededor para mezclarla con la tierra que le rodea. En ese momento, libera su energía convocando un muro de arena de 2 m de diámetro que le envuelve por completo, protegiéndole durante un tiempo de ataques físicos y energéticos, excepto las técnicas inconscientes y los ataques psíquicos, de los cuales no protege en absoluto.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto. Protege 1 punto Poder 20
- Nivel 1: Daño/Efecto: 2 asaltos. Protege Efect. + 5 pts Poder: 10
- Nivel 2: Daño/Efecto: 3 asaltos. Protege Efect. + 10 pts Poder: 10
- Nivel 3: Daño/Efecto: 4 asaltos. Protege Efect. + 15 pts Poder: 10
- Nivel 4: Daño/Efecto: 5 asaltos. Protege Efect. + 20 pts Poder: 10

Piel de piedra (Mágica/15): Parecido al Escudo de Arena, el Pj usa su Ch'i para convertir su piel en piedra, protegiéndole de toda clase de ataques físicos y energéticos, excepto inconscientes y psíquicos. Con esta técnica, además puede moverse con total libertad, lo que le da una cierta ventaja respecto a otras técnicas.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto. Protege 5 puntos Poder 30
- Nivel 1: Daño/Efecto: 2 asaltos. Protege Efect. + 10 pts Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto: 4 asaltos. Protege Efect. + 15 pts Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto: 8 asaltos. Protege Efect. + 20 pts Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto: Indefinido. Protege Efect. + 30 pts Poder: 15

Piel de hielo (Mágica/15): Parecido al Escudo de Hielo, el Pj usa su Ch'i para convertir su cuerpo en hielo mediante su propia humedad, protegiéndole de toda clase de ataques físicos y energéticos, excepto inconscientes y psíquicos. Con esta técnica, además puede moverse con total libertad y producirá un daño por congelamiento en todo el cuerpo a todo aquel que esté a cierta distancia, dependiendo del nivel, aunque el Pj puede controlar la bajada de temperatura según le interese. Por ejemplo, alguien con nivel 2 puede decidir si generar -20° o -10° o nada.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto. Protege 5 puntos Poder 30
- Nivel 1: Daño/Efecto: 2 asaltos. -10° a 2 m. Protege Efect. + 10 pts Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto: 4 asaltos. -20° a 8 m. Protege Efect. + 15 pts Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto: 8 asaltos. -50° a 15 m. Protege Efect. + 20 pts Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto: Indefinido. -100° a 30m. Protege Efect. + 30 pts Poder: 15

Piel de estrella (Mágica/15): Parecido al Escudo de Fuego, el Pj usa su Ch'i para convertir su cuerpo en puro fuego, como si se tratase de la superficie de una estrella mediante su propio calor, protegiéndole de toda clase de ataques físicos y energéticos, excepto inconscientes y psíquicos. Con esta técnica, además puede moverse con total libertad y producirá un daño por quemadura en todo el cuerpo a todo aquel que esté a cierta distancia (ver paréntesis), dependiendo del nivel, aunque el Pj puede controlar la subida de temperatura según le interese hasta la distancia máxima de su nivel. Por ejemplo, alguien con nivel 2 puede decidir generar hasta 300° en un radio máximo de 8m.

- Nivel 0: Daño/Efecto: 1 asalto + 20° a 0,1 m. Protege 5 puntos Poder 30
- Nivel 1: Daño/Efecto: 2 asaltos. + 100° a 2 m (1° Grado). Protege Efect. + 10 pts Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto: 4 asaltos. + 300° a 8 m (2° Grado). Protege Efect. + 15 pts Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto: 8 asaltos. +1000° a 15 m (3° Grado). Protege Efect.+20 pts Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto: Indefinido. +2000° a 30m (3° Grado). Protege Efect.+30 pts Poder: 5

Proyección Astral (Mágica/20): Con esta técnica, el Pj podrá generar una réplica etérea de sí mismo y enviarla a cualquier punto de Quiúnéi. Durante ese tiempo, el cuerpo físico será totalmente vulnerable y en el caso de que sufriera algún daño, la proyección acabaría y el Pj despertaría

desorientado durante 2 asaltos. Si el cuerpo físico muere durante la proyección, será como una muerte normal.

- Nivel 0: Daño/Efecto –5 asaltos. Invisible y sin comunicación* Poder: 40
- Nivel 1: Daño/Efecto –10 asaltos. Se ve como una mancha. Sin comunicación* Poder: 20
- Nivel 2: Daño/Efecto –15 asaltos. Visible perfectamente. Sin comunicación* Poder: 20
- Nivel 3: Daño/Efecto –20 asaltos. Visible perfectamente. Comunicación normal* Poder: 20
- Nivel 4: Daño/Efecto – Indefinido. Visible y tangible si así lo desea.* Poder: 20

*** La visibilidad del Pj se refiere al mundo físico, donde el resto está consciente. Sin embargo, un Pj proyectado en astral puede ser visto a la perfección, interactuar y comunicarse con otros personajes mediante los sueños de estos, puesto que se encuentran en el mismo nivel de vibración, independientemente del nivel al que tenga la técnica.**

Terremoto (Mágica/15): Necesita 1 asalto de preparación. El Pj concentra todo su Ch'i en su mano derecha mientras realiza una serie de movimientos lentos que le ayudan en esa tarea. Cuando la energía necesaria es acumulada, justo cuando tiene el puño en alto sobre su cabeza, el Pj lanza un tremendo puñetazo contra el suelo, liberando toda su energía y provocando tremendos temblores de tierra capaces de sepultar toda una ciudad.

- Nivel 0: Daño/Efecto – Grado 3.5* a 10 m. Desequilibra al enemigo Poder: 30
- Nivel 1: Daño/Efecto – Grado 5.5 – 6.0* a 100 m. Ligeros daños en edificios Poder: 15
- Nivel 2: Daño/Efecto – Grado 7* a 1 Km. Daños severos a edificios cercanos. Poder: 15
- Nivel 3: Daño/Efecto – Grado 8* a 2 Km. Daños graves, derrumbe de un pueblo Poder: 15
- Nivel 4: Daño/Efecto – Grado 10* a 5 Km. Destrucción total. Ciudad sepultada. Poder: 15

*** Los grados están medidos según la escala Richter. Debemos tener en cuenta que los efectos que se explican aquí son para que Dj y jugadores se hagan una idea del alcance del poder destructivo de la técnica, ya que no provocará daños directos en un oponente, pero podría matarlo al quedar sepultado bajo los escombros o en las grietas que puedan abrirse en la tierra. Por tanto, es orientativo y la historia definirá las consecuencias.**

Visión nocturna (Mágica/5): El Pj es capaz de ver en la oscuridad más absoluta sin necesidad de una fuente de luz externa, únicamente usando su propio Ch'i.

- Nivel 0: Daño/Efecto – Sólo manchas. Sólo seres vivos a corta distancia Poder: 10
- Nivel 1: Daño/Efecto – Visión infrarroja de seres vivos a corta distancia Poder: 5
- Nivel 2: Daño/Efecto – Visión Perfecta a 10 m. Poder: 5
- Nivel 3: Daño/Efecto – Visión perfecta en 30m. Poder: 5
- Nivel 4: Daño/Efecto – Visión Perfecta Poder: 5

Visión Ch'i (Mágica/5): Con ella, los ojos del Pj se vuelven blancos y sin pupila, con un ligero fulgor azulado. Esto le permite ver la energía Ch'i que emana de todos los seres vivos y del sistema circulatorio de energía que recorre su cuerpo. Además, permite saber el nivel de bondad, de maldad, de corrupción e incluso enfermedades de un ser vivo, sólo con la cantidad de Ch'i puro que despierta o que circula en su interior.

- Nivel 0: Daño/Efecto: Sólo manchas Poder: 10
- Nivel 1: Daño/Efecto: Visión de figuras borrosas Poder: 5
- Nivel 2: Daño/Efecto: Visión Perfecta del ser energético Poder: 5
- Nivel 3: Daño/Efecto: Visión perfecta del ser energético* o su circulación de Ch'i** Poder: 5
- Nivel 4: Daño/Efecto: Visión Perfecta del ser energético* y su circulación de Ch'i** Poder: 5

*** El ser energético es la proyección espiritual del ser vivo. Por lo tanto, tiene su misma forma y rasgos, pero no conservando ni la ropa ni los adornos. Es como su alma.**

**** La circulación del Ch'i es como un sistema circulatorio sanguíneo, pero recorrido por la energía. No tiene por qué ser específico del cuerpo, por lo que puede denotar cuál es la fuente de energía y si es propia o externa.**

