

CLASES DE PERSONAJE OPCIONALES



El motaku (mago otaku) es una clase de personaje exclusiva para **Estación Norte** de **Axis Mundi** y que ahora puedes integrar en tus aventuras.

MOTAKU

Requisitos: SAB 10.

Requisito primario: SAB.

Dado de golpe: 1d4.

Nivel máximo: 14.

Progresión: mago.

PX para subir a nivel 2: 1 200.

Bono de ataque por nivel: Empieza en 1 y sube 1 más cada 3 niveles.

Descripción: Estos magos aficionados a la lectura de cómics japoneses precataclismo hacen magia de una forma totalmente autosugestionada. Es decir, los conjuros funcionan porque realmente creen con todo su corazón y su alma que lo van a conseguir. Aunque esto puede derivar en problemas, como que no funcione si creen que no puede hacerlo porque piensan que está dentro de un círculo antimagia, o porque han perdido la confianza en sí mismos. También tiene sus ventajas, como que no se pueden disipar salvo por otro motaku, o pueden estar en un círculo antimagia sin saberlo y que sus hechizos funcionen.

Para aprender un nuevo conjuro, un motaku necesita encontrar estos preciados tomos, tantos (y además distintos) como el nivel de ese conjuro, y una vez conseguido no los puede volver a utilizar para aprender nuevos conjuros. Sin embargo, para memorizar los conjuros necesita revisar todos estos tomos como si de un mago arcano se tratara. Los motakus tienen una gran colección de manga.

Especialidades: Dado de golpe 0, Combate 0, Habilidades 1 (por defecto), Magia 4. Al llegar a nivel 9 consigue una biblioteca.

Características especiales:

Combate:

- ⚙ No puede usar ningún tipo de armadura.

Magia:

- ⚙ Puede memorizar y lanzar Magia Otaku (ver más adelante).
- ⚙ Puede llevar a cabo investigación mágica y magia ritual si se emplean las reglas opcionales al respecto.

Habilidades:

A nivel 1 recibe las siguientes características especiales:

- ⚙ Pericia: *Historia Antigua* (1). El personaje ha visto tantas cosas viejas que recuerda hechos antiguos, puede leer lenguajes perdidos y reconocer artefactos. Ha leído tanto que puede intentar averiguar cómo funcionan o para qué eran muchos artefactos de la antigüedad. La fuente de su información son los mangas, por lo que este conocimiento puede estar un poco distorsionado.
- ⚙ Pericia avanzada: *Uso de armas de fuego*. El personaje comprende el funcionamiento y puede usar armas de fuego, aunque a diferencia del resto suele utilizar grandes poses épicas y movimientos rimbombantes.
- ⚙ Poder Mágico: *Leer idiomas* (A voluntad), pero requiere un turno de preparación. El mago puede leer

cualquier idioma escrito que no conozca, este poder es fundamental para poder leer los tomos que consiga.

- ⚙ Puede incrementar sus pericias invirtiendo puntos de habilidad en ellas: comienza con 2 puntos de habilidad a repartir entre sus pericias y recibe 1 punto más cada nivel.

Al llegar a nivel 9:

El motaku puede fundar su propia biblioteca, donde se dedica al estudio de la magia otaku, y puede atraer a ella 1d3 aprendices motakus de niveles 1-3.

La progresión de conjuros según su nivel es la siguiente:

NIVEL DE CONJURO						
N	1	2	3	4	5	6
1	2					
2	3					
3	3	2				
4	3	3				
5	3	3	2			
6	3	3	3			
7	5	3	3	2		
8	5	5	3	3		
9	5	5	5	3	2	
10	5	5	5	5	3	
11	6	5	5	5	3	2
12	6	6	5	5	5	3
13	6	6	6	5	5	3
14	6	6	6	6	5	5

ESTACIÓN NORTE

MAGIA OTAKU (*Magia divina*)

Multiplicadores: Barrera x1,2; Control x2; Curación x1,5; Desplazamiento x1,2; Detección x2; Ilusión x1; Invocación x1,5; Mejora x1; Muerte x2; Ráfaga x1; Terraformación x1,2; Transformación x1.

REQUISITOS Y VENTAJAS

La progresión de niveles de conjuro del motaku es la misma que la de magia divina 4 (**Axis Mundi**, pág. 258). Como se puede ver en los multiplicadores de conjuros, los hechizos que afectan a la voluntad de otras criaturas, de los dioses o que se ven limitados por los conocimientos del propio mago tienen un coste muy elevado, ya que es más difícil para el motaku autoconvencerse de que van a funcionar.

INVESTIGACIÓN MÁGICA

A partir de nivel 5:

- ⚙ Cargar y recargar objetos mágicos.
- ⚙ Crear pociones.
- ⚙ Desarrollar conjuros.
- ⚙ Escribir pergaminos.
- ⚙ Investigar objetos mágicos.

A partir de nivel 9:

- ⚙ Crear objetos mágicos.

A partir de nivel 11:

- ⚙ Invocar seres extraplanares.
- ⚙ Producir constructos o no muertos.
- ⚙ Usar magia ritual.

CONJUROS DE MAGIA OTAKU

¡Katon!

Nivel: 1 (Otaku).

Categoría: Ráfaga.

Efectos: Técnica ninja que aparece en ciertos mangas con bastante frecuencia, por lo que es uno de los hechizos de motaku más conocidos. El lanzador realiza una gran cantidad de gestos con las manos de forma realmente rápida y eficaz tras lo cual lanza un proyectil de fuego de su boca que causa 1d6+1 puntos de daño, (33 PP) de fuego por nivel, hasta un máximo de 5d6+5 puntos de daño (x0,7). Apunta a su objetivo haciendo un circulito con las manos, y requiere una tirada de ataque a distancia para impactar (x0,35).

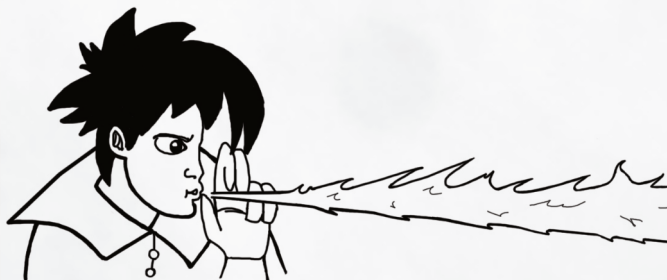
Objetivo: Una criatura (x1).

Alcance: 50 m. (x0,95).

Duración: Instantáneo (x1).

Resistencia: Sin tirada de Salvación (x1).

Coste: 7,7 PP.



ESTACIÓN NORTE

¡Yo creo en ti!

Nivel: 2 (Otaku).

Categoría: Curación.

Efectos: El motaku reafirma sus creencias en un aliado, sabiendo que este puede con la bolsa de golpes que lleva encima ¡y con mucho más! Le cura 1d6+1 pg o los efectos de la parálisis (10 PP).

Objetivo: 1 criatura (x1).

Alcance: 20 m. (x1,3).

Duración: Instantánea (x1).

Resistencia: Efecto beneficioso (x1).

Coste: 19,5 PP (Otaku).

¡Por el poder de la amistad!

Nivel: 1 (Otaku).

Categoría: Mejora.

Efectos: El lanzador sujeta con vehemencia a una criatura aliada que se vaya a beneficiar del hechizo, que debe escuchar la entusiasmada charla del mago explicando lo bonita que es la amistad y cómo juntos pueden superar cualquier obstáculo. Tras esto, el conjuro tiene efecto, otorgando al objetivo +2 a la CA o tiradas de salvación (10 PP).

Objetivo: 1 criatura aliada (x1).

Alcance: 0 m. (x1).

Duración: 1 turno (x1).

Resistencia: Efecto beneficioso (x1).

Coste: 10 PP (Otaku).

¡Por el poder de la amistad comunal!

Nivel: 3 (Otaku).

Categoría: Mejora.

Efectos: El lanzador se une en un círculo haciendo pña con todos los compañeros que se vayan a beneficiar del hechizo, estos aguantan la breve chapa

del mago explicando lo bonita que es la camaradería y cómo todos juntos van a superar el peligro que se avecina. Tras esto el conjuro tiene efecto, otorgando a los aliados +1 a la CA o tiradas de salvación (5 PP).

Objetivo: 1 criatura aliada por nivel del lanzador (x7).

Alcance: 0 m. (x1).

Duración: 1 ronda por nivel del lanzador (X0,75).

Resistencia: Efecto beneficioso (x1).

Coste: 26 PP (Otaku).

¿Sabes que los dioses de la muerte aman las manzanas?

Nivel: 1 (Otaku).

Categoría: Ilusión.

Efectos: El motaku lanza esta pregunta en voz alta, canalizando el conjuro, lo que materializa la imagen dinámica pero solo visual (9 PP) de un dios de la muerte comiéndose tranquilamente una manzana. Si las características físicas del dios de la muerte lo permiten, se le verá una expresión de enorme satisfacción. Esta ilusión, que podría parecer aterradora, tiene un contexto que crea tanta Confusión (22 PP*), que quienes fallen la tirada de salvación se verán afectados por dicho efecto (**Axis Mundi**, pág. 161).

Objetivo: 1 criatura (x1).

Alcance: 10 m (x0,75).

Duración: 1 ronda por nivel de lanzador. Termina antes si la ilusión recibe un ataque (x0,75).

Resistencia: Salvación para evitar el efecto (x0,5).

ESTACIÓN NORTE

* Por sencillez, el efecto de *Confusión* (11 PP) lo vamos a multiplicar por 2, ya que se trata de un efecto de Control. Lo normal sería calcular la Duración de la *Ilusión* por un lado y el de la *Confusión* por otro, pero al estar ambos efectos unidos, se modifica en aras de facilitar los cálculos.

Kame Hame Ha

Nivel: 1 (Otaku optimizado), 2 (Arcana).

Categoría: Ráfaga.

Efectos: Para lanzar este hechizo, el lanzador junta sus manos junto a su cadera, grita fuerte y pausadamente el nombre del conjuro, después extiende ambos brazos frente a él juntando las muñecas y el proyectil sale despedido, causando 1d6 de daño de fuego por nivel (27 PP, daño elemental x1). En caso de fracaso en la tirada de impac-

tar, el conjuro se desvía de su objetivo final hacia (tira 1d4: 1 abajo, 2 arriba, 3 derecha, 4 izquierda) 1d10 metros desde el punto de vista del lanzador, pudiendo impactar en otros objetivos, en elementos en la trayectoria o perderse hasta el límite del alcance. Por el resto de factores se considera una bola de fuego arcana.

Objetivo: Una esfera de 6 m de diámetro (x2). Requiere tirada para impactar (x0,35).

Alcance: 70 m. (x1,15) del lanzador. Un impacto en el camino hace que estalle antes.

Duración: Instantánea (x1).

Resistencia: Salvación para reducir el efecto a la mitad (x0,75). Un impacto directo hace que la tirada de salvación se realice con un penalizador de -2 (x1).

Coste: 16,3 PP (Otaku).



ESTACIÓN NORTE

LICENCIA OGL

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The following is designated as product identity: the name **Axis Mundi**, all illustrations, logos, graphic designs, and trade dress.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, are open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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), potation, 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 versión 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.

ESTACIÓN NORTE

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.

COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stanl, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Adventurer Conqueror King System Copyright 2011, Autarch; Authors Alexander Macris, Tavis Allison, Greg Tito, and Ryan Browning.

ACKS Domains at War Copyright 2014, Autarch; Author Alexander Macris

ACKS Lairs & Encounters Copyright 2016, Autarch; Author Alexander Macris

ACKS Players Companion Copyright 2012, Autarch; Authors Alexander Macris, Tavis Allison, Greg Tito, and Ryan Browning.

ACKS The Sinister Stone of Sakkara Copyright 2015, Autarch; Authors Matthew Skail & Alexander Macris

Axioms, Copyright 2016, Autarch; Author Alexander Macris et al

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright 2006-2008, Chris Gonnerman.

Castles & Crusades: Players Handbook Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support Copyright 2005, Troll Lord Games.

Labyrinth Lord Copyright 2007-2009, Daniel Proctor; Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Advanced Edition Companion Copyright 2010, Daniel Proctor; Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Copyright 2011, LotFP; Author James Edward Raggi IV.

Ankheg from the Basic Fantasy Field Guide Copyright 2010, Chris Gonnerman and Contributors, based on original material by Gary Gygax.

Cave Cricket from the Tome of Horrors Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Rot Grub from the Tome of Horrors Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

END OF LICENSE

