

T E C H N I C A R I U M

...

...

Texto de presentación del compendio de técnicas

...

LA DANZA DE LA AVISPA

Nº de Técnicas: 6 **CM total:** 365

Este árbol de técnicas fue creado por Duncan Malleus, un reconocido luchador alberiense que tras sufrir una alergia casi mortal por la picadura de una avispa tuvo que retirarse de los campos de batalla. Lejos de sentir miedo por ese insecto que le había llevado hasta las puertas de la misma muerte, Duncan decidió desarrollar su tiempo observándolas en su retiro y maravillándose cada vez más por sus habilidades y forma de vida. Desde entonces dedicó su vida a perfeccionar sus ya elevados conocimientos de la fuerza interior, intentando copiar lo que observaba de sus pequeñas y letales compañeras. Poco a poco fue creando las técnicas de esta rama mediante el uso del combate desarmado, aunque su sobrino y aprendiz terminó su obra añadiendo el uso de armas para ejecutarlas.

EL AGUIJÓN

Nivel: 1 **CM:** 25

Lo primero que alguien aprende si desea emular a las avispas es imitar su picadura. En este caso, la técnica permite efectuar un ataque letal sobre el rival que, en caso de dañarle, le provoca una leve hinchazón en la piel y una marca visible y rojiza sobre piel y armadura. Visualmente, en el momento del ataque, el brazo y arma del atacante alcanzan una rapidez sobrehumana y parece que se transforman en una silueta de avispa, con el aguijón listo para herir al enemigo.

Esa marca permite al usuario de la danza de la avispa realizar ataques demoledores sobre su víctima una vez progresa en la tabla de técnicas.

Nota: aunque queda a discreción del narrador, por temas interpretativos puede exigirse que el usuario sepa utilizar Extrusión de Presencia en caso de usar la técnica desarmado, o Extensión del aura al arma si lucha con armas.

DES 4 POD 4 VOL 2

Efectos: Habilidad de Ataque +50, Marca menor.

Tipo: Acción (Ataque)

VESPA CRABRO

Nivel: 1 **CM:** 30

Una vez se ha marcado al enemigo mediante el Aguijón, seguidamente ya solo queda rematarle haciendo que se arrepienta de haberse dejado picar. Esta técnica permite al usuario enfocar mucho mejor al enemigo, preveyendo sus movimientos de un modo más letal y permitiendo atacarle de un modo que mejora aún más los beneficios de Aguijón. Con el +40 de este ataque se consigue un ataque final de +60 contra ese enemigo de forma mantenida, reduciendo además su tipo de armadura en 2 puntos.

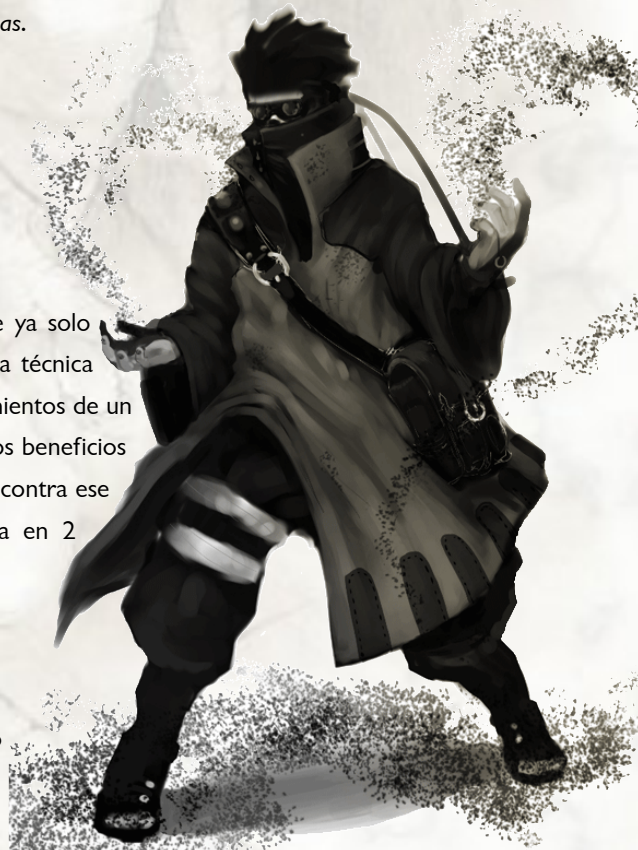
DES 6 (Mant.1) POD 6 (Mant.1)

Efectos: Habilidad de Ataque +40, Destruir armadura 2.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Vespa crabro no se puede utilizar sobre alguien que no haya sido marcado previamente mediante Aguijón.

Tipo: Acción (Ataque)



Un usuario de la danza de la avispa ejecutando *Enjambre*

MENTE COLMEÑA

Nivel: 2 **CM:** 45

Con un ligero movimiento de sus brazos el usuario es capaz de hacer aparecer 4 avispas de tamaño humano que vuelan a su alrededor y son capaces de atacar y dañar a sus enemigos. Realmente se tratan de espejismos, aunque si el enemigo es afectado por la ilusión el daño que reciba será considerado Ficticio como si empleara las reglas de Conjuros Fantasmales.

POD 10 (Mant.5) **VOL** 9 (Mant.3)

Efectos: Espejismos (4 espejismos, modificación de aspecto, ilusiones fantasmales RP 180), Técnica mantenida.

Tipo:

ENJAMBRE

Nivel: 2 **CM:** 65

Cuando el usuario invoca esta técnica blande su arma en el aire y de ella sale un enjambre de avispas que se dirigen como una nube de muerte hasta sus enemigos. Recorren una distancia de hasta 10 metros y entonces el enjambre es capaz de dividirse para atacar a varios enemigos a la vez a elección del usuario. Las avispas son de una naturaleza sobrenatural, por lo que atacan directamente atravesando el alma de los rivales y éstos son incapaces de detenerlas a no ser que puedan dañar energía.

DES 8 **POD** 8 **VOL** 8

Efectos: Habilidad de Ataque +50, Ataque en área (10m, elección de blanco), Ataque a distancia 10m, Ataque sobrenatural.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Tipo: Acción (Ataque)

MIL OJOS

Nivel: 2 **CM:** 70

Mil Ojos es la técnica de defensa cuasi perfecta de esta rama de técnicas. En el momento de ejecutarla, el luchador se rodea de docenas de avispas fantasmales que revolotean a su alrededor, tanto enfrente como en laterales y espaldas. El usuario de Mil Ojos es capaz de ver simultáneamente por todas ellas, de modo que puede ver sin ningún problemas los ataques realizados por flanco y por espalda, defenderse 3 veces en un solo asalto sin penalizadores, y evitar completamente que un enemigo pueda ganarle el turno por sorpresa, gracias a los reflejos que otorgan centenares de ojos observando a la vez...

DES 7 (Mant.3) **POD** 9 (Mant.2) **VOL** 9 (Mant.2)

Efectos: Visión radial, 2 defensas adicionales, Previsión (completa). Técnica mantenida.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Tipo:

LA MUERTE DE LA REINA

Nivel: 3 **CM:** 110

Llega un momento en que la avispa debe realizar su gran ritual, el que precisa de toda una vida para aprender: la que le permite matar a su Reina. Cuando el luchador aprende esta técnica desarrolla el sentido homicida final de las avispas, efectuando un ataque completamente devastador hacia su enemigo que le consumirá la vida sin remedio. Cuando el usuario lanza la Muerte de la Reina se lanza sobre su enemigo (con un +100 a su ataque), el cual solamente es capaz de ver como la imagen de una avispa gigante, oscura y roja como el infierno y con miles de ojos, cae sobre él y le atraviesa por entero. Cuando eso ocurre se debe superar una tirada de RF contra 200, perdiendo 1 punto por característica por cada 10 puntos en que haya fallado la resistencia.

DES 17 **POD** 17 **VOL** 17

Efectos: Habilidad de Ataque +100, Reducción de todas las Características RF 200.

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventaja: Mantener (Aguijón). Ningún daño.

Tipo: Acción (Ataque)