

Cover Shot: Un nuevo monstruo para WitchCraft • Armageddon

Bathsha pertenece a los Etéreos de la Demencia. Obsesiones, códigos de conducta, delirios, codicia y crueldad son su dominio. La mayoría de las veces, el Bathsha habita en la Periferia de Hod, amplificando las obsesiones de los soñadores para que se desborden en el mundo de vigilia. Sin embargo, algunas veces, uno de estos habitantes de los sueños encuentra su camino a Malkuth gracias a la exitosa inspiración de un soñador que se convierte en su Elegido, o a través de una invocación (sea intencionada o no). De repente, un vecino tranquilo comienza un reinado de terror.

Etéreos Comunes y Poderes Espirituales

Bathsha comparte todas las habilidades etéreas y espirituales básicas (véase Libro de Hod, página 117, Armagedón, página 297) con algunas modificaciones que se indican a continuación.

Poderes Especiales para Bathsha

Manifestación física: Bathsha se manifiesta en Malkuth gastando un punto de Esencia por cada cinco puntos de su Esencia Vital. Estas entidades parecen surgir de sus víctimas a las que inspiran, felicitándolas y recompensándolas. Mientras estimulan a sus Elegidos para que realicen mayores hazañas.

Bathsha por lo general, se materializa asumiendo la forma de la presa perfecta de su Elegido, idealizada con el fin de reafirmar la sensación de caza o bien, con la versión amplificadora de alguna obsesión particular del Elegido.

Amplificar: Bathsha debe gastar un punto de Esencia por cada nivel de Fuerza de Voluntad del objetivo para aumentar la gravedad de cada Desventaja Mental que aflige a su Elegido. Si esta amplificación aumenta una Desventaja hasta nivel Cuatro, se convierte en una obsesión abrumadora por la duración del poder (una hora por Nivel de Éxito en el chequeo de Voluntad + Espíritu). Amplificar puede ser resistido por Mundanos con una prueba Difícil de Fuerza de Voluntad. Dotados y sobrenaturales resisten con una prueba Sencilla de Fuerza de Voluntad. Si una desventaja de tipo Mental-restrictivo, como Honorable, es Amplificado a nivel cuatro, el Elegido intenta imponer ese comportamiento a otros, a veces violentamente. El Elegido con dos o más desventajas mentales contradictorias plantean un círculo vicioso de alto nivel entre ellas; Pudiendo poner a la

víctima en un estado comatoso de auto-tortura u obligándola a suicidarse debido a sus conflictivos deseos.

Comprando un Sueño: Un Bathsha que ya está influenciando a un Elegido puede infectar a un objetivo cercano con la demencia particular del Elegido con el gasto de dos puntos de Esencia por nivel de Voluntad de la víctima. Aquellos bajo el efecto de este poder pasan a estar de acuerdo y deseando ser parte del paisaje mental del Elegido. Este poder tiene una duración de media hora por Nivel de Éxito en la prueba de Fuerza de Voluntad + Espíritu. Una prueba simple de Fuerza de voluntad permite resistirse a este poder para cualquier tipo de personaje. Las víctimas que no superen la Prueba harán cualquier cosa que este en su mano para hacer que el mundo se ajuste a la visión distorsionada del Elegido. Si una víctima es afligida por una Desventaja mental que contradice la demencia del Elegido, el efecto de la desventaja se reduce en un nivel de gravedad.



Bathsha

Fuerza: 5	Intelligence: 4
Destreza: 5	Perception: 6
Constitución: 6	F. de Voluntad: 5
Esencia Vital: 54	
Reserva de Esencia: 51	
Puntos de Vida(Manifestación Física): 105	
Espiritus: 5	

Fuente de Texto Original: Eden Studios Presents Vol 1

Traducción: Sirkamus

URL: <http://tempusrol.es>

Unisystem es un sistema de juego genérico para juegos de rol producido por Eden Studios Inc. Es el sistema usado entre otros de [All Flesh Must Be Eaten](#), en los universos de Buffy,, [CJ Carella WitchCraft](#), Conspiracy X, Armageddon y otros juegos.