

Al - Agharar, noble 'afrit

Poder: 30 (Ig)

Locus. Una de las botellas de Salomón

Características: Int 3, Per 0, Pre 2, Com 3, Str 2, Sta 2, Dex 1, Qik 2

Tamaño 1

Confianza 1 (3)

VnF: Espíritu*, Jinn*, Aire Mágico*, Gentilhombre (1), Conocimiento Arcano (1), Educado (1), Grande (1), Guerrero (1), Características Mejoradas*4 (4), Sabiduría del Desierto (3), Inmunidad (Calor y fuego) (3), Poder Mayor*2 (6), Don de Lenguas (1), Poder Ritual (3), Poder Foco*2 (6), Poder Mejorado*2 (2), Poder Menor*3 (3), Poder Variable*2 (2), Poder Personal*2 (2), Clarividencia (1), Virtud Esencial (1), Apariencia Monstruosa (-3), Maldición (atado a los tratos) (-3), Maldición (atado a una botella) (-3), Jovial (-1), Poder Restringido*2 (-2)

Personalidad: Tramposo* +3 (Com), Jovial +3, Valiente +2

Combate:

>Lucha. *Init +2, Attk +7, Def +9, Dam +2*

>Espada. *Init +4, Attk +11, Def +10, Dam +8*

Soak: +2

Heridas: -1 (1-6), -3 (7-12), -5 (13-18), Incapacitated (19+)

Habilidades: Árabe 5 (Jinn), Lore Ciudad de Bronce 3 (aristocracia), Lore Oculto 4 (jinn), Artes Liberales 1 (astronomía), Atléticas 2 (saltos), Atención 4 (sorpresas), Cambiaformas 4 (torbellino), Clarividencia 4 (espíritus), Concentración 2 (poderes), Don de Gentes 2 (negociaciones), Encanto 2 (ser gracioso), Engaño 4 (tergiversar), Finesa 2 (precisión), Liderazgo 5 (jinni), Lucha 6 (espada), Intriga 4 (jinn), Regateo 4 (servicios), Teología Islámica 1 (jinn), Penetración 4 (*Señor del Fuego*), *sobra mucha exp*

Poderes

Vestir el velo corpóreo del Jinn (0p, Init -4, Corpus). Proporciona al jinn la habilidad de cambiar entre varias formas, de entre tamaño +4 y -5. Esta habilidad es representada por la habilidad Cambiaformas (el jinn dispone de tantas formas como puntos de la habilidad). La forma corpórea predeterminada de los 'afrit es un hombre monstruoso. Otras formas comunes son un vapor, un pilar de piedra, un torbellino de llamas, o distintos animales o personalidades humanas. Todas las formas son distintivas, y permiten identificar al 'Afrit si sabes lo que buscar. *Poder Mayor, Poder Variable, Poder Restringido*

Dominación (1p, Init -4, Mentem). Algunos 'afrit tienen el poder de controlar la mente de las personas usando su voz (rango Voz). Una vez iniciado, no deja de funcionar incluso aunque se aleje del rango del efecto. El control se prolonga durante duración Solar, aunque puede ser prolongado gastando otra vez los puntos de poder al ocaso u orto. El 'afrit puede controlar a varias personas a la vez gastando un punto por objetivo adicional. *Poder Mayor.*

Fabricante de Terram (1-5p, Init -9, Terram). Algunos jinn tienen el poder de conjurar objetos mundanos, de forma semejante a los magi realizando Rituales con la técnica de Creo. Cada instancia de este poder permite a un Jinni conjurar objetos de una forma, en este caso objetos de metales innobles como armamento militar. El jinni decide al emplear este poder si estos objetos durarán un mes o serán permanentes. Si es permanente, los puntos de poder empleados reducen la puntuación de poder del jinn de forma permanente. El coste es de 1 por magnitud del efecto (diseñado como si fuese un efecto hermético), y este poder permite emplear hasta 5 puntos de poder. *Poder Ritual.*

Vuelo (1p, Init -5, Corpus). El 'afrit tiene la habilidad de volar. La forma de volar es tan variada como los jinni, pero en general, les permite volar a la velocidad a la que corre un caballo. El jinni puede llevar consigo pasajeros hasta el límite de su Fuerza. *Poder Menor.*

Invisibilidad (1p, Init 0, Imaginem). Muchos jinn tienen el poder de volverse invisibles, y pueden mantenerse así tanto como deseen. *Poder Personal.*

Salto del Jinn (0p, Init -1, Corpus). El 'afrit tiene la capacidad de transportarse instantáneamente a otro punto que pueda ver, en 50m. *Poder Personal.*

Aura ígnea del 'afrit (0p, Init -2, Ignem). El 'afrit se envuelve en llamas, lo que no le causa daño (es immune), pero hace que queme (causando +5 daño) cualquier cosa que toque o se acerque demasiado a él. Esto se añade como bonus al daño cuando combate en forma física. *Poder Menor.*

Señor del Fuego (1-5p, Init (1-mag), Ignem). Duplica cualquier hechizo de Crlg o Relg de hasta nivel 25, empleando un punto de poder por magnitud del efecto. *Poder Foco.*

Vidente del Fuego (1-5p, Init (1-mag), Ignem). El 'afrit puede duplicar hechizos de Inlg de hasta nivel 25, empleando un punto de poder por magnitud del efecto. El 'afrit debe contemplar las llamas de un fuego o inhalar humo para realizar estos efectos. *Poder Foco, Poder Restringido.*

Destrucción con fuego (3p, Init -7, Ignem). Algunos 'afrit pueden destruir a sus enemigos con llamaradas. La forma de la llamarada depende del jinni, pero en general causan +15 daño en un objetivo. *Poder Menor.*

Vis: 6p, contenidos en cenizas que el jinn deja tras ser expulsado

Apariencia: Un hombre enorme, de piel roja, sonrisa afilada y ojos en llamas.