

— フィアト・ルクス —

ANIMA

BEYOND FANTASY

DRAMATIS PERSONAE
VOLUMEN 2



DRAMATIS PERSONAE VOLUMEN 2

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

COMPOSICIÓN

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

ILUSTRACIONES

WEN YU LI

ALÍCIA GUILLEM

AGRADECIMIENTOS

A los fans, todos vosotros que habéis apoyado siempre
Anima contra viento y marea. Sois los mejores.

INDICE

BALTHASAR, EL MONSTRUO	4
KILLRAYNE, EJECUTOR IMPERIAL SUPREMO	8
ILUMINA, ANGEL OSCURO	12
SELINE LUNA, SEÑORA DE LAS PESADILLAS	14
MATHEW GAUL, ARCONTE SUPREMO	18
KONRAD VON RIKKER, COMANDANTE DE CAMPO DE TOL RAUKO	23
ANGEL FANTASMA, DUMAH TYPE-1.000	26
HRINGHAM, REY DE LA NO VIDA	29
VALIS UL DEL VILFAIN, PRINCESA DE LAS ARIAS	34
KISHIDAN, CABALLERO DE LA ORDEN DEL 7º CIELO	39

BALTHASSAR

EL MONSTRUO

Nivel: 10 **Clase:** Natural (Natura 10)
Puntos de Vida: 210
Categoría: Guerrero Conjurador
Fue: 11 **Des:** 10 **Agi:** 7 **Con:** 8 **Pod:** 13 **Int:** 11 **Vol:** 8 **Per:** 7
RF 95 RM 110 RP 95 RV 95 RE 75

Turno: 120 Natural, 55 Caliburn (Mandoble +15)
Habilidad de ataque: 260 Caliburn (Mandoble +15)
Habilidad de defensa: 265 Caliburn (Mandoble +15)
Daño: 170 Caliburn (Mandoble +15)
Llevar Armadura: 70
TA: Armadura de Arbitro (Semicompleta +15)
FIL 7 CON 7 PEN 7 CAL 5 ELE 3 FRI 4 ENE 4

Ki Genérico: 61
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Velocidad Incrementada, Uso de la energía necesaria, Eliminación de penalizadores, Inhumanidad.

ACT: 15 (75 Regeneración Zeónica / 105 Armadura Magus)
Zeon: 1.010

Convocar: 265 **Dominación:** 60
Atadura: 265 **Desconvocar:** 75

Invocaciones: Zvilpogghua (Monstruosidad Primigenia), Hermod (Mensajero de los Dioses), Huginn y Muninn (Ojos de Cuervo), Ethelthryth (Señora de los Nombres), El Vendedor.

Ventajas y desventajas: Aprendizaje Innato 2 (Ciencia), Aprendizaje Innato (Alquimia), Uso de Armadura, Encanto (Desviado), *Sueño Profundo*.

Tamaño: 18 **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 7 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Montar 60, Frialdad 85, Advertir 100, Buscar 100, *Proezas de Fuerza* 140, Resistir el Dolor 55, Alquimia 205, Ciencia (Vetala) 305, Historia 35, Medicina 105, Memorizar 45, Ocultismo 135, *Intimidar* 75, Táctica 85, Música 30.

El Árbitro Balthassar es probablemente el mayor genio científico de la Alianza Azur, un amoral investigador al servicio de Matthew Gaul que desarrolla algunas de las mayores armas biomágicas de la actualidad. Bajo el sobrenombre de El Monstruo, se encarga de crear armas vivientes para el Arconte en su fortaleza de Seifer, mientras se prepara para la inminente guerra con el Imperio.

Su verdadero nombre es Hans Upior y nació en el seno de una importante familia de Tol Rauko. Desde niño, fue entrenado por los mejores para convertirse en caballero y heredar el mando de su familia, pero el chiquillo no tardó en descubrir que ese no era su lugar. Con sólo doce años se escapó de casa y empezó a trabajar en un grupo de mercenarios, en el que ganó lo suficiente como para pagarse los estudios en las mejores universidades de Ilmor. Allí alimentó su conocimiento, y desarrolló teorías tan avanzadas que parecían imposibles para un joven de su edad. Pero sus estudios empezaron a tomar un matiz más oscuro, y pronto comenzó a desarrollar en secreto experimentos que podían considerarse como impíos. Antes de que la inquisición fuera a por él, el joven Hans escapó y vagó por el mundo, compaginando su trabajo como mercenario de renombre con sus investigaciones. Durante este tiempo incluso pasó unos meses estudiando bajo la tutela del doctor Loctus Khan Schwarzwald, aunque se marchó al darse cuenta que podía acabar loco si seguía adentrándose en la cabeza de su extraño tutor.

Con el paso de los años se ganó una reputación a la vez temible y legendaria en el inframundo criminal, llegando a trabajar prácticamente para todas las organizaciones ocultas de Gaia, incluyendo incluso algunos encargos para Samael (algo que muy pocos humanos han hecho). Como pago, Hans siempre solicitaba cosas que pudieran ayudarle en sus investigaciones, ya fueran fondos económicos u otras cosas más inusuales.

Finalmente, tras más de dos décadas como mercenario, fue capturado por la Inquisición mientras dormía, pero, antes de que fuese interrogado y ejecutado, el futuro Arconte Supremo Matthew Gaul intervino en secreto para liberarle. Desde entonces, ha estado a su servicio, aunque más que por pagar su deuda, lo sigue porque el Arconte le proporciona todo lo que necesita para trabajar. Además, a Balthassar le gusta la estructura militarista de Gaul.

Hans es en realidad un Nephilim Vetala que en su vida pasada trabajó como investigador sobrenatural para Rah durante la Guerra de Dios. A veces, aún tiene vestigios de sus conocimientos pasados, lo cual le obsesiona y alimenta su ansia científica. Este origen es también la causa por la que se siente mejor entre seres sobrenaturales que entre humanos; de algún modo, percibe que su lugar no está entre los hombres.

Es fácil considerar a Balthassar un monstruo amoral, pero lo cierto es que no es una persona genuinamente malvada. Si bien no tiene problemas en actuar de un modo cruel o matar a inocentes, sólo recurre a ello si tiene una razón de peso y nunca lo disfruta. En el fondo, no tiene mucho apego a la vida humana, aunque por el contrario siente genuino aprecio por las criaturas sobrenaturales que le sirven y por sus experimentos. El aspecto que más lo redime es que nunca miente y siempre mantiene su palabra, algo que se le inculcó desde niño e hizo mella en él. No obstante, para él su investigación va por delante de casi todo, y hay pocas líneas rojas que no se atreva a cruzar para conseguir que sus creaciones sean un éxito.

Aunque es un hombre de mediana edad a punto de cumplir los cincuenta, Balthassar mantiene intactas su excepcional fortaleza física y su impresionante constitución. Su característica más inusual son sus ojos, que poseen una tonalidad ligeramente dorada que tiene la capacidad de poner nerviosas a las personas que los miran, por lo que generalmente los lleva ocultos tras su máscara de Árbitro. También le falta una oreja y tiene parte de la cara marcada por una cicatriz, una vieja herida de guerra de sus días como mercenario adolescente.

Tras crearse la Alianza, Matthew le otorgó el rango de Árbitro y le puso a cargo de supervisar un proyecto para crear monstruos artificiales para Azur, una labor que ha cumplido al pie de la letra; de momento ya ha probado en secreto varios soldados sobrenaturales con excelentes resultados.

MAESTRO CIENTÍFICO

En lugar de controlar a las criaturas sobrenaturales con habilidades de convocatoria, Balthassar utiliza otros métodos para asegurar su vasallaje. En primer lugar, siempre que le es posible intenta primero ganarse su lealtad por medios tradicionales y, en caso de conseguirlo, demuestra ser un hombre de palabra que cumple con lo que promete. Si no le es posible, no tiene reparos en usar monstruosos experimentos para someter a las criaturas a su voluntad, ya sea provocándoles dolor, alterando su consciencia o incluso suprimiéndola con máquinas y alquimia.



MODUS OPERANDI

Balthassar es un genio extremadamente previsor y le gusta tener siempre uno o dos ases en la manga para asegurarse la victoria. No obstante, eso a veces entra en contradicción con el placer que siente demostrando su descomunal poder personal y puede ser descuidado si cree que su enemigo es muy inferior a él. Aún así, no tiene problema en utilizar las monstruosidades que le sirven si cree que puede haber problemas.

Por lo general, posee varias criaturas atadas que libera para combatir a su lado, algo que le da una amplia superioridad en combate y lo convierte en un ejército viviente allá donde va. Dado que su regeneración de Zeon es muy limitada para semejante ejército, para mantener los lazos usa artefactos que le facilitan la atadura o simplemente libera a las criaturas que considera más leales, y sólo vuelve a atarlas cuando necesita que estas permanezcan ocultas. Los entes más poderosos que posee son un Ginnungaus y un Recolector de Huesos, aunque su verdadero as en la manga es una Abominación primigenia a la que ha alimentado personalmente hasta hacerla crecer al máximo de su potencial. La Abominación está controlada gracias a un sistema sobrenatural que la hace sentir que el Árbitro es alguna clase de ente primigenio al que está sometida, aunque suele estar tan descontrolada que Balthassar prefiere usarla contra masificaciones de enemigos, pues salvo al Árbitro la criatura ataca sin miramientos a todos los demás seres, incluyendo a sus aliados.

Encanto Desviado: La ventaja de Encanto de Balthassar sólo funciona hacia seres de naturaleza sobrenatural o razas inhumanas que no sean animales comunes.

Sistema Cicada: Su conocimientos de alquimia combinados a su profundo estudio de la ciencia vetala ha permitido a Balthassar desarrollar un inusual sistema que le permite sacar el máximo provecho a su naturaleza Nephilim. Se trata de un complejo conjunto de tubos y contenedores que, al ser activado, introducen en su garganta, estómago y axilas una mezcla de sangre humana y Grendel preparada especialmente por el Árbitro.

En el turno inmediatamente posterior a activar el sistema, Balthassar sufre un penalizador de -10 a toda acción debido a una mezcla de dolor, sensación de ahogo y cambio de presión corporal, pero inmediatamente después entra en estado de Éxtasis Sanguíneo. Como Nephilim vetala, esto le otorga un bono de un punto a Destreza y un +10 a toda acción, lo que eficientemente se traduce en un +15 a cualquier habilidad basada en Destreza, incluyendo las de combate.

El problema es que, al inyectarse directamente en su garganta y su estómago, la ingestión provoca unos efectos adictivos mucho mayores en Balthassar, razón por la que el Árbitro sólo usa Cicada en momentos de máxima necesidad, dado que odiaría desarrollar una adicción a la sangre. Cómo máximo, puede usarlo una o dos veces al año si quiere evitar la dependencia.

Cicada es muy difícil de poner (hay que hacerlo con bastante cuidado, pero no es muy aparatoso de llevar, por lo que Balthassar suele usarlo bajo su armadura sin ningún problema).

El Príncipe Azul: Por regla general, Balthassar suele ir siempre acompañado por El Príncipe Azul, una poderosa entidad sobrenatural que escapó del Interregno de Tereshia tiempo atrás y ha entablado algo parecido a una "amistad" con el Árbitro. La criatura puede ayudar a Balthassar en combate y su poder es considerable (posiblemente mayor incluso que el del propio Árbitro), pero su apoyo tiene una regla y un precio; sólo puede luchar a su lado si Balthassar lo solicita explícitamente y cuando lo hace el Árbitro pierde un año de vida.

INVOCACIONES

Zvilpoghua

Uno de los Dioses Primigenios encerrados en la Cordillera de los Vientos. Aunque está sellado como sus iguales, su mente ha adquirido cierta claridad en los sueños y posee una vaga consciencia.

Pacto: El convocador debe de sacrificar innumerables vidas inocentes para crear de algún modo una vida nueva (este ser creado debe de tener necesariamente una vinculación directa con dichas muertes, para que su existencia surja a través del sacrificio). A continuación, el convocador debe de entregar esa vida como recipiente para el Dios, que podrá usarlo como a este más le plazca a modo de avatar.



Apariencia Habitual: Por lo general toma la forma de un ser sin brazos, similar a una especie de sapo alado, con un cuello extremadamente largo y la cara repleta de tentáculos. Dado que ahora es sólo una visión onírica, aparece sólo como una neblina maloliente.

Dificultad de la Invocación inicial: 320

Coste Inicial: 600

Ossadagowah

Dificultad: 300 **Coste:** 450

H. Ataque: 280 **H. Defensa:** NA

Acción: Activa

Efecto: Los tentáculos de Zvilpogghua realizan cinco ataques que, o bien tienen un daño base de 100 y atacan en la TA de contundente, o bien realizan una presa con un atributo de Fuerza 12.

Cada objetivo de tamaño medio o menor sólo puede ser blanco de dos tentáculos como máximo y, si no hay objetivos suficientes para asignar, el resto de tentáculos atacarán a otros seres al azar que no hayan sido designados por el invocador o incluso a el mismo.

Duración: Automático (Los blancos sometidos a presa permanecen cinco turnos atrapados)

Descripción: Parte del cuerpo de Zvilpogghua se manifiesta a través de una brecha en la realidad y usa sus tentáculos contra los blancos designados por el invocador.

EQUIPAMIENTO

CALIBURN

Balthassar porta una poderosísima arma que le fue entregada por El Príncipe Azul; Caliburn la espada de los reyes, la séptima y más poderosa de todas las Armas de Leyenda. Lo cierto es que, lo que ninguno de ambos sabe, es que el arma no es el verdadero filo definitivo, sino una copia existencial del arma de leyenda creada por Evermilion.

La imitación del arma es mucho más grande que la Caliburn original y un poco deforme, por lo que actúa de un modo similar a un mandoble en lugar de una bastarda, aunque se asemeja en todo lo demás casi idénticamente al mito (cualquiera que no haya visto la verdadera y conozca la leyenda de Caliburn podría confundirla con esta). La espada es enormemente poderosa, aunque no tanto como la original. Además, como todas las armas creadas por Evermilion, tiene un cariz oscuro y malicioso que se puede volver contra su portador sin que este se dé cuenta.

Calidad: Caliburn se considera un mandoble de calidad +15 capaz de dañar energía. En contra de las reglas generales, este bono también se suma a la Proyección Mágica y Psíquica del personaje que la use.

Irrompible: Caliburn no puede ser rota de ninguna manera conocida.

Poder del Alma: El arma otorga un bono de +1 al atributo de Poder de quien la porte.

Soberano: El poseedor de Caliburn obtiene un bono innato de +40 a cualquier control de Intimidar que realice con ella.

Inmunidad: El poseedor de Caliburn es incapaz de sufrir desangramiento, prenderse en fuego, o ser congelado.

Aferrada: El poseedor de Caliburn obtiene un bono de +3 a cualquier control enfrentado para evitar ser desarmado.

General: Todos los aliados que luchen junto al portador de Caliburn obtienen un bono de +10 a toda acción de combate así como a sus Resistencias. Si su portador ordena retirarse o huye del combate, todos ellos pierden el bono y aplican por el contrario un penalizador de -20. Este poder no afecta al portador.

Cambiar el Sino (Noción de Uso 2): Una vez por combate el poseedor de Caliburn puede repetir una tirada de ataque o defensa que realice con la espada. Si con este segundo resultado obtiene una pifia, aplica un +20 al resultado del cálculo de nivel de pifia.

Resistencias Incrementadas: El portador de Caliburn obtiene un bono de +10 a todas sus Resistencias. En contra de las reglas generales, este modificador se apila con cualquier otro bono que tuviera el personaje gracias a algún otro objeto especial.

Avalon (Noción de Uso 4): Como elegido del mundo, el mayor de sus héroes, el portador de Caliburn no puede ser derrotado. Al activar esta habilidad, durante un número de asaltos equivalentes a su atributo de Poder el personaje no puede ser dañado o afectado negativamente por ninguna habilidad, natural o sobrenatural. Una vez que ha transcurrido este tiempo, el portador de Caliburn pierde un Punto de Poder (cabe aclarar que es de forma permanente) y sufre un negativo de -50 a toda acción, que se recupera a un ritmo de 10 al día. Avalon sólo puede ser activada una vez al día. Los seres con Gnosis 35 o superior pueden ignorar la inmunidad que confiere esta habilidad.

Ligada: Independientemente de quien la use, El Príncipe Azul puede reclamar el arma en cualquier momento, arrebatándosela a Balthassar (o cualquier otro que la tenga) y hacerla aparecer en su mano.

ARMADURA DE ÁRBITRO: EL MONSTRUO

Balthassar posee una de las Armaduras de Árbitro, El Monstruo, una de los artefactos ancestrales creados para controlar el flujo de las batallas.

Calidad: Es considerada una armadura semi completa sobrenatural de calidad +15.

Armadura Magus: La armadura actúa como una pila de magia que puede contener hasta 1.200 puntos de Zeon e incrementa 30 puntos la Regeneración Zeónica de su portador. Al no tener el Don, Balthassar no puede extraer Zeon, pero sí se beneficia del incremento de regeneración.

Fuerza Monstruosa (Noción de uso 1): La armadura proporciona a su poseedor o bien 140 en Proezas de Fuerza o bien un bono de +40 a dicha habilidad.

Máscara: La máscara se considera un yelmo completo cerrado con los mismos atributos defensivos de la armadura. Adicionalmente, otorga un bono especial de +80 a la RM o RP del Árbitro contra efectos que tengan como fin descubrir su identidad y no causa penalizador a la percepción.

ALTO ÁRBITRO

Ataviado con su armadura y su máscara de Árbitro, Baltasar tiene a su disposición la capacidad de controlar el curso de las batallas a voluntad.

Límite: *Todas las habilidades de Alto Árbitro únicamente funcionan con personas que hayan aceptado voluntariamente su obediencia a Balthassar, y consideren que es su superior. Alguien que no se someta realmente a él (simplemente finja para obtener ventajas) o que posea un nivel superior al suyo no puede ser afectado por los poderes del Árbitro.*

Motum: Balthassar puede hacer sentir a sus subordinados la posición a la que desea que se dirijan. Esta habilidad le permite mostrar hasta tres puntos diferentes, y es capaz de elegir quienes de sus hombres deben ir a qué posición. Motum tiene un radio de acción de 1 kilómetro y activarla consume automáticamente 1 punto de Ki o 5 de Zeon cada cinco asaltos.

Opugnis: Balthassar puede conceder a uno de sus subordinados un +30 a una única acción ofensiva. Activar esta habilidad consume automáticamente 5 puntos de Ki o 50 de Zeon.

Credo: Mientras el Árbitro permanezca concentrado y sin realizar ninguna otra acción, todos sus subordinados en un radio de 1 kilómetro de distancia obtienen un +10 a cualquier acción relacionada directamente con el combate.

Sagnis: La habilidad única de la Armadura del Monstruo permite al Árbitro hacer que los subordinados que elija entren en un estado berserker, en el que atacarán de manera descontrolada a cualquiera que se encuentre cerca de ellos y que no sea alguien al servicio de Balthassar. Mientras estén en este estado, los individuos afectados obtienen un bono de +20 a toda acción de combate cuerpo a cuerpo, e ignoran los estados psicológicos de miedo y terror así como los penalizadores provocados por el dolor. Esta habilidad perdura hasta una hora después de que el combate haya acabado.

KILLRAYNE

EJECUTOR IMPERIAL SUPREMO

Nivel: 12 **Clase:** Natural (Natura 15)
Puntos de Vida: 285
Categoría: Tecnista / Maestro en armas (7 / 5)
Fue: 11 **Des:** 13 **Agi:** 11 **Con:** 11 **Pod:** 10 **Int:** 8 **Vol:** 10 **Per:** 9
RF 105 **RM** 100 **RP** 100 **RV** 105 **RE** 105

Turno: 145 Natural, 120 Kokindenju (Katana +15), 55 Abdalmalek (Mandoble +10), 120 Solaris (Lanza +10), 120 Hrotti (Hacha de Mano +15), 130 Vilen (Daga de Parada +10), 120 Cadena de Gaira (Cadena +15), 110 Drakengard (Martillo de Guerra +10).

Habilidad de ataque: 290 Kokindenju (Katana +15) / Hrotti (Hacha de Mano +15) / Cadena de Gaira (Cadena +15); o 285 Abdalmalek (Mandoble +10) / Solaris (Lanza +10) / Vilen (Daga de Parada +10) / Drakengard (Martillo de Guerra +10).

Habilidad de defensa: 290 Vilen (Daga de Parada +10); o 285 Kokindenju (Katana +15) / Hrotti (Hacha de Mano +15) / Cadena de Gaira (Cadena +15); o 280 Abdalmalek (Mandoble +10) / Solaris (Lanza +10) / Drakengard (Martillo de Guerra +10).

Daño: 110 / 130 Kokindenju (Katana +15), 140 / 160 Abdalmalek (Mandoble +10), 90 / 110 Solaris (Lanza +10), 105 Hrotti (Hacha de Mano +15), 80 Vilen (Daga de Parada +10), 85 Cadena de Gaira (Cadena +15), 100 Drakengard (Martillo de Guerra +10).

TA: Piezas +10 y Gabardina +15
FIL 8 CON 6 PEN 7 CAL 7 ELE 7 FRI 7 ENE 0

Acumulaciones de Ki: Fue 3 Des 6 Agi 3 Con 2 Pod 2 Vol 2

Ki: Fue 12 Des 36 Agi 32 Con 12 Pod 30 Vol 10 **Genérico:** 132

Habilidades del Ki: Uso del ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria, Inhumanidad.

Ventajas y desventajas: Maestro marcial 3, Ambidiestro, Lenta Curación.

Habilidades naturales: Tabla de Guerrero Nórdico (Hacha de Mano, Martillo de Guerra, Lanza, Mandoble, Espada Larga), Daga de Parada, Cadena, Ars Magnus: Ophiucos Sigma.

Tamaño: 20 **Regeneración:** 4
Tipo de movimiento: 11 **Cansancio:** 11

Habilidades Secundarias: Atletismo 25, Montar 45, Nadar 45, Trepar 25, Saltar 25, Advertir 170, Buscar 125, Rastrear 105, Frialdad 115, P. Fuerza 75, Res. Dolor 65, Historia 65, Medicina 55, Estilo 105, Intimidar 110, Liderazgo 110, Persuasión 110, Ocultarse 40, Sigilo 25, Venenos 55, Forja 105, T. Manos 105, Detección del ki 345.

El hombre conocido únicamente como Killrayne era el anterior señor supremo de la Orden del Cielo, el pretoriano personal del Sacro Santo Emperador Elias Barbados. Se mantuvo a su lado tanto en los momentos buenos como en los malos, sirviéndole con una devoción que no conocía límites. Poseía una habilidad en combate sin igual, siendo capaz él solo de acabar con regimientos enteros sin que ni siquiera le salpicase la sangre de sus víctimas. Los pocos que lo habían visto luchar incluso pensaban que no era humano. Su figura siempre destacaba entre el resto de caballeros de su orden por ser el único que vestía de negro, lo que le hizo ganarse multitud de apodos, como "la Muerte que Camina" o "la Parca del Emperador".

Frió y despiadado con los enemigos del Imperio, durante los momentos de demencia de su señor Killrayne ejecutó sin dudar a todo aquel que cuestionaba la palabra del Emperador como un ángel de la muerte. No obstante, en las horas finales de la Ruptura de los Cielos se enfrentó a Kisidan, siendo derrotado por primera vez en toda su vida. Herido de muerte, acabó sumido en un profundo coma del que no parecía que fuese a despertar jamás. Sin embargo, el pretoriano se negó a morir.

Sabiendo el peligro que representaba para la corona, aún en coma fue enviado a la Isla sin Nombre, donde tras cuatro meses despertó. Al descubrir lo que había ocurrido, una rabia descontrolada hizo presa en él, una fría ira homicida que se llevó la poca humanidad que le quedaba. No siente rencor hacia Kisidan por haber acabado con Elias; odia a Elisabetta, considerando que ha traído consigo la destrucción del Imperio con su ascensión al trono, y se odia a sí mismo por haber fracasado. Es sólo ese odio el que le mantiene con vida, el mismo que le impulsa a seguir adelante para escapar de la Isla sin Nombre y ejecutar a la Emperatriz con sus propias manos. No importa lo que tenga que esperar. Sabe que, algún día, llegará su oportunidad.

Ahora mismo, Killrayne es un hombre de mediana edad que ronda los cuarenta años, aunque conserva intacta hasta la última de sus capacidades físicas. Es, muy posiblemente, el mejor luchador humano que existe en el mundo. Su habilidad no proviene de dones, bendiciones divinas ni ha despertado recuerdos de otra vida. Su poder y habilidad son suyos y nada más que suyos, ganados con dedicación, sufrimiento y talento. Lucha empleando siete armas diferentes que porta en la espalda, y las combina indistintamente para realizar las técnicas de combate únicas que él mismo ha creado.

MODUS OPERANDI

Killrayne posee un vasto arsenal de armas sobrenaturales, recogidas y ganadas a lo largo de su vida. Inicialmente, empezó a reclamarlas como trofeos con el fin de recordar a los enemigos caídos que merecían reconocimiento, pero no tardó en darles un uso apropiado adaptándolas a su estilo de combate único. Actualmente, las armas que posee se han vuelto la base de su forma de luchar, pues ha desarrollado para ellas un Magnus Mayor único conocido como Ophiucos Sigma.

Puede que, por su experiencia o su sentido innato del combate, Killrayne es extremadamente bueno midiendo el riesgo que representan para él sus adversarios. Sólo necesita unos instantes o incluso verles caminar para saber si se encuentra ante "hormigas" o luchadores capaces. Por ello, sabe ajustar su habilidad lo suficiente para asegurar una victoria rápida y eficaz. Sin embargo, es completamente incapaz de concebir que un adversario le supere. A fin de cuentas, en toda su vida sólo Kisidan ha sido capaz de vencerle.

Cuando un combate no supone una amenaza, Killrayne combate habitualmente usando una sola arma, elegida entre su arsenal por ser la más apropiada en cada caso. Si por el contrario ve riesgo, usa diferentes combinaciones de armas, llevando una en cada mano (nuevamente, las dos que ve más apropiadas), y combate cambiando una de ellas cada asalto gracias a la habilidad Vórtice de Ophiucos Sigma.

HABILIDADES DEL KI

Coelo Ruinam

Killrayne siempre ha buscado la perfección absoluta en combate, por lo que sus técnicas de Ki son una encarnación misma de ese principio. En lugar de cantidad, el pretoriano supremo siempre ha preferido tener pocas pero pulidas y refinadas hasta hacerlas exactamente lo que pretendía; instrumentos que se adaptan como un guante a su estilo único de combate. Coelo Ruinam se caracteriza principalmente por usar combinaciones de armas de lo más variadas y porque siempre dejan tras de sí un tenue haz rojizo.

Primo Poenam

Nivel: 1 **CM:** 35

La primera técnica de Killrayne le permite realizar un ataque extremadamente veloz cargado de energía rojiza que deja tras de sí un surco en la existencia que tarda unos segundos en desaparecer. Dado que puede realizar este ataque con cualquiera de sus armas su ejecución difiere ligeramente según cual utilice; cada una deja tras de sí un símbolo en concreto, una especie de firma de que arma ha sido usada.

A efectos de juego, Killrayne realiza un ataque aplicando un bono de 50 puntos a su habilidad e incrementando 40 puntos el daño base del arma que haya elegido.

Muy a menudo, al acabar esta técnica Killrayne usa la habilidad de Vórtice para cambiar de arma y dejar la que llevaba almacenada.

DES 6 AGI 3 FUE 3

Efectos: +40 Daño, +50 Ataque

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Acción (Ataque).

Custodius Caelum

Nivel: 1

CM: 30

Custodius Caelum es la principal técnica defensiva de Killrayne, pues incluso siendo un guerrero que prefiere avanzar y someter, su instinto marcial siempre le ha dictado que incluso él debe estar preparado cuando se enfrente a un igual. Al usar esta técnica, Killrayne se mueve a toda velocidad con su arma envuelta en energía y, en el momento de interceptar el ataque, otras armas de energía se manifiestan en el lugar del impacto ayudándole a defenderse. En el caso de que consiga una contra, él se mueve mientras que las otras armas que le ayudaron a parar se mantienen en el sitio, ejecutando un ataque similar a Primo Poenam.

A efectos de juego, esta técnica proporciona a Killrayne un bono de 40 puntos a su habilidad de defensa y, en caso de que logre un contraataque, añade 40 puntos a su habilidad ofensiva.

Igual que en el caso anterior, al acabar la contra Killrayne suele almacenar el arma que haya usado en un vórtice.

DES 6 AGI 3 FUE 3

Efectos: +40 Parada, +40 Contraataque.

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Pasivo (Defensa)

Carnificare Magnus

Nivel: 2

CM: 45

Carnificare Magnus es la técnica favorita de Killrayne, la única en la que se permitió perder un ápice de efectividad por el mero placer que le otorgaba la superioridad absoluta que le producía ejecutarla.

También conocida como la técnica del ejecutor definitivo, permite a Killrayne decapitar con absoluta eficacia. Las personas que lo rodean ni siquiera ven lo que ha ocurrido; simplemente, las cabezas salen volando a su alrededor.

A efectos de juego, Carnificare Magnus otorga a Killrayne la capacidad de realizar un ataque con un bono de 50 puntos a su habilidad y reduciendo a la vez 75 puntos la dificultad de realizar ataques apuntados a la cabeza. Adicionalmente, en caso de provocar un crítico, el ataque también proporciona un bono de 40 puntos para calcular sus efectos.

En raros casos, si está obligado a no matar a su adversario, puede usar esta técnica en combinación con Drakengard para dejar inconsciente a su enemigo en una fracción de segundo.

DES 7 AGI 5 FUE 5 POD 1

Efectos: +50 Ataque, +40 Crítico, -75 Apuntar.

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Acción (Ataque).

Infinitus Telum

Nivel: 2

CM: 65

Muy posiblemente Infinitus Telum es la verdadera obra maestra de Killrayne, una técnica creada en un arranque de absurda genialidad para combinar y potenciar su estilo único de combate. En manos de cualquier otro sería extremadamente potente, pero para el antiguo señor de la Orden del Cielo, su eficacia no tiene par.

Esta técnica capacita a Killrayne a ejecutar cinco ataques en un mismo asalto, permitiéndole además desenfundar o coger hasta cuatro veces otra de sus armas sin penalizador alguno a su habilidad. A efectos de juego, Killrayne ejecuta cinco ataques, haciendo que al finalizar cada uno de ellos el arma que ha usado para realizar ese ataque en concreto sea absorbida por un vórtice de su Ophiucos Sigma. De ese modo, en un solo turno puede preparar su Arma Imposible casi a su límite.

Visualmente, sus movimientos son una poesía aterradora, pues cada uno de ellos se agita con pasional simetría cambiando en todo momento de armas y haciéndolas desaparecer mientras siempre recoge otras nuevas.

Habitualmente, al acabar esta técnica suele desencadenar la Liberación Absoluta, por lo que todas las armas que acaba de usar reaparecen al instante flotando a su alrededor.

DES 9 AGI 5 CON 3

Efectos: +4 Ataques Adicionales Limitados, +4 Acciones adicionales (Desenfundar, Especial)

Ventajas: Reducción de Ki -3

Tipo: Acción (Ataque).

Pandemonium Rex Novae

Nivel: 3

CM: 70

Pandemonium Rex Novae es la culminación del estilo de combate de Killrayne, el ataque definitivo creado en combinación con Ophiucos Sigma para destruir a hombres o dioses por igual. Si bien no goza de la increíble eficacia de Infinitus Telum, es completamente innegable que, en lo referente a puro poder destructivo, Pandemonium no tiene par.

Killrayne siempre usa este ataque cuando tiene al menos cuatro armas preparadas en los vórtices (aunque por lo general, si le es posible prefiere tener las siete). Tras declarar en el asalto anterior que usa la Liberación Absoluta, Killrayne ejecuta Pandemonium Rex Novae como primer ataque, marcando a su enemigo y haciendo que todas las armas que se lanzan sobre él a continuación gocen del bono de Marca Mayor.

Visualmente, Killrayne realiza un ataque de energía rodeado de armas que hace que decenas de armas fantasmales se queden clavadas en el cuerpo de su rival. Es entonces cuando, dándose parcialmente la vuelta, todas las armas que ha convocado con Ophiucos se lanzan sobre su enemigo, destrozándolo por completo.

DES 12 AGI 7 FUE 7 POD 4 VOL 4 CON 4

Efectos: +125 Ataque, Marca Mayor

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Acción (Ataque).

EQUIPAMIENTO

Kokindenju-Yukihira (Katana)

La katana que usa Killrayne para luchar es una de las siete espadas legendarias de oriente, un arma sin par de la que se dice que puede cortarlo todo.

Calidad: Kokindenju-Yukihira es considerada una katana de Calidad +15, aunque tiene la resistencia de una katana +20.

Ashura (Noción de Uso 2): Se dice que cuando Kokindenju-Yukihira fue forjada, su creador sentía tanta ira en su corazón que impregnó su creación dándole una naturaleza sanguinaria. Cuando el usuario usa esta espada y lucha con ella, tras varios asaltos empieza a sentir en sus manos esa misma ira, siguiendo inconscientemente el camino de Ashura. Por ello, aplica un -10 a su habilidad de ataque, dado que su habilidad se empaña por la ira y sus movimientos se vuelven inseguros, pero obtiene a cambio un bono de +30 al daño del arma. Alguien que haya dominado el uso de Kokindenju-Yukihira puede usar a voluntad esta habilidad, eligiendo entre usar su habilidad plena u obtener el bono al daño antes de lanzar los dados con cada ataque.

Despertar Espiritual (Noción de Uso 2): Si Kokindenju-Yukihira causa daño a un ser vivo cuya presencia no sea más de 20 puntos inferior a la de su portador, la katana despierta los canales de canalización de su dueño concediéndole un bono de +1 a todas sus acumulaciones y un +10 a toda acción durante los próximos 5 asaltos. Este bono permanece activo incluso si el portador de la espada cambia de arma o la pierde.

Filo Sin Par: La hoja de Kokindenju-Yukihira reduce un punto adicional la Armadura del defensor (es decir, -4 si tenemos en cuenta su calidad).



Hrotti (Hacha de mano)

Un hacha de origen nórdico que perteneció a uno de los enemigos de Holst. Se dice que fue forjada por los gigantes de hielo y bendecida con runas por los mismos dioses.

Calidad: Hrotti es considerada un hacha de mano sobrenatural de Calidad +15.

Arma Sobrenatural: Hrotti es capaz de dañar energía.

El Camino hacia su Dueño (Noción de Uso 2): El poseedor del arma puede invocarla a su presencia, haciendo que el arma regrese a sus manos el turno siguiente si esta no está a más de 150 metros de él. El arma regresa con el equivalente a Fuerza 14, en caso de que alguien intente detenerla. Esta habilidad sólo puede ser usada por la persona que Hrotti considere su legítimo y merecedor dueño en cada generación.

Filo de Hielo: Hrotti es considerada un arma elemental de hielo y su usuario puede a voluntad atacar en Frío como Crítico secundario si lo desea.

Solaris (Lanza)

Solaris es una ancestral arma Liliium creada con la intención de imitar a las armas legendarias. Está hecha de madera de roble y posee un filo de metal plateado lleno de runas.

Calidad: Solaris es considerada una lanza sobrenatural de Calidad +10.

Arma Sobrenatural: Solaris es capaz de dañar energía.

Caac (Noción de Uso 2): Cuando se lanza, Solaris otorga un bono especial de +20 a la habilidad ofensiva del arma y un bono especial de +40 a su daño. Estos bonos son compatibles a los que otorgan las técnicas de Ki.

Movimiento por los Bosques (Noción de Uso 1): El portador de Solaris puede moverse por entornos naturales sin penalizador alguno a su movimiento.

Vara de Vida (Noción de Uso 2): Solaris otorga un bono de +15 al ACT para lanzar conjuros de Esencia.

Veneno: Si provoca una herida en un ser vivo capaz de sangrar, el blanco del ataque debe de superar una RV contra 120 o sufrirá debilidad al cabo de 5 asaltos. Los efectos permanecen activos una hora por cada punto por que el falló el control de Resistencia.

Abdalmalek (Mandoble)

Un enorme espadón de filo ligeramente curvo que perteneció a un Djinn especialmente maligno. Se creó con arena cristalizada, en la que se introdujeron numerosos espíritus impíos.

Calidad: Abdalmalek es considerado un mandoble sobrenatural de Calidad +10.

Arma Sobrenatural: Abdalmalek es capaz de dañar energía.

Sino Impío: El usuario de Abdalmalek puede repetir una vez por combate una tirada de ataque o defensa que realice usando el mandoble. Cada vez que hace uso de esta habilidad, en su cuerpo aparece una cicatriz como recordatorio de lo que podría haberle ocurrido.

Semi-Espíritu: Mientras porte Abdalmalek, el dueño de la espada y la persona sobre la que este ponga su mano en el hombro podrán ver lo sobrenatural.

Vilen (Daga de Parada)

Una retorcida cuchilla de acero negro de los tiempos del Imperio de Yehudah. Se desconoce quien fue su creador o propietario, y a lo largo de los años ha cambiado múltiples veces de propietario, hasta acabar entre las posesiones de uno de los asesinos que intentó acabar con la vida del anterior emperador.

Calidad: Vilen es considerada una Daga de Parada sobrenatural de Calidad +10.

Arma Sobrenatural: Vilen es capaz de dañar energía.

Defensora: Vilen otorga un +10 especial a su habilidad de defensa cuando se utiliza para parar un ataque.

Cadena de Gaira (Cadena)

Un fragmento de metal negro en forma de cadena vinculada al dios dragón de los Duk'zarist. Fue habilitada para el combate y puede usarse como arma de un modo convencional.

Calidad: La Cadena de Gaira es considerada una cadena sobrenatural de Calidad +15.

Presa Irrompible (Noción de Uso 1): Si se usa para presar, el arma usa el equivalente a Fuerza 14 para calcular los controles.

Arma Sobrenatural: La Cadena de Gaira es capaz de dañar energía y presar cosas intangibles.

Arma Elemental: La Cadena de Gaira es considerada un arma elemental de oscuridad.

Destrucción de Barreras: La cadena dobla su daño al atacar escudos sobrenaturales de cualquier tipo.

Sellar (Noción de Uso 1): Si la cadena se usa para bloquear una puerta o apertura, se considera sellada sobrenaturalmente y toda la estancia o edificio adquiere el carácter de sobrenatural, cuyas paredes no pueden ser atravesadas por entes o elementos intangibles. De igual forma, si tras haber obtenido una presa completa con la cadena esta se cierra con algún tipo de candado, el objetivo debe de superar una RM contra 160 o queda completamente sellado, incapaz de moverse e intentar liberarse salvo si sufre un ataque (en cuyo caso, tiene derecho a un control de Fuerza o Agilidad para liberarse).

Drakengard (Martillo de Guerra)

Un hermoso martillo hecho con hueso de dragón y acero plateado. Perteneció a un alto príncipe Sylvain que falleció durante la Guerra de Dios.

Calidad: Drakengard es considerado un Martillo de Guerra sobrenatural de Calidad +10.

Arma Sobrenatural: Drakengard es capaz de dañar energía.

Espasmo de Tierra (Noción de Uso 3): Golpeando con Drakengard en el suelo puede provocarse un temblor que derriba a quienes se encuentren en un radio de 50 metros si no superan un control de Agilidad contra dificultad 15 o un control de Acrobacias contra 240. Para hacer uso de esta habilidad, el portador debe de realizar un ataque contra el suelo que supere una habilidad final de 240.

Quebra Armaduras: Drakengard reduce cuatro puntos adicionales la Armadura del defensor (es decir, -6 si tenemos en cuenta su calidad).

Inconsciencia: Los golpes de Drakengard aplican un bono de +40 al resultado final de cualquier crítico que tenga como finalidad dejar inconsciente a su rival.

Non Mortis: Los ataques de Drakengard no pueden matar a su rival.

NOTAS CURIOSAS

-Killrayne tiene una hija que concibió cuando sólo era un adolescente. Siente una rara mezcla de emociones hacia ella, mayormente negativas, aunque está vagamente orgulloso de que la joven haya heredado un fragmento de su talento marcial.

-Le gustan las novelas de misterio. Una de las pocas pasiones mundanas que tenía en sus ratos libres era leer libros de crímenes e intentar averiguar quién era el asesino antes de la resolución.

-Si alguien le fuerza a luchar en serio, siempre susurra la misma muletilla "La muerte llega para ti... Afronta pues el fin de tu existencia.". Ni siquiera es consciente de que lo dice; es casi innato.

-Su devoción hacia Elías era una mezcla de amistad y veneración por lo que representaba; un hombre que, para él, se había opuesto a un dios opresor (Lascar Giovanni), y había logrado derrocarlo. En su corazón, Elías era la verdadera encarnación del Sacro Santo Imperio.

-En una ocasión, hace ya años, se cruzó con Adam W. Lancerot, quien le dijo que en el fondo, ambos eran muy parecidos. Nunca ha pensado mucho en sus palabras, pero desde que está encerrado en la Isla sin Nombre, le han venido a la cabeza muchas veces.

-Desde que está encerrado, tiene pelo largo y barba.

OPHIUCOS SIGMA

Requerimientos: Habilidad de Ataque 200+, Habilidad de Defensa 200+, Inhumanidad, Armas Múltiples (Especial).

Arma Base: Armas Múltiples

Coste: 80 PD (Especial) CM: 70

Armas Múltiples (Especial): El personaje debe de conocer al menos tres armas de Tipología diferente para poder usar esta arma imposible.

Coste (Especial): El coste de PD de Ophiucos Sigma se reduce en 10 por cada Tipo de Arma diferente que conozca su portador en el momento en el que desarrolla este Magnus (hasta un mínimo de 10 PD). Es decir, cuanto más variadas y diferentes sean, es más fácil de dominar.

Un personaje que desarrollase Ophiucos Sigma sabiendo usar una Espada Larga (Tipo Espada), Mandoble (Tipo Mandoble), Hacha a dos Manos (Tipo Mandoble y Hacha), Florete (Tipo Espada y Arma Corta) y Alabarda (Tipo Asta y Mandoble) reduciría 50 PD el coste al usar armas de 5 tipos diferentes (Espada, Mandoble, Hacha, Arma Corta y Asta).

Ophiucos Sigma es un arma imposible única, un estilo propio creado por el que posiblemente sea el mejor luchador de su generación; Killrayne, el único humano vivo que se ha medido con dioses y les ha obligado a forzar su mano. El señor de la Orden del Cielo inicio este estilo basándose en los principios del propio Ophiucos, pero dado que fue incapaz de acabar su entrenamiento, completó y tergiversó lo que sabía creando algo único y personal. En muchos aspectos su obra es enormemente inferior al verdadero Ophiucos, pero en manos de Killrayne puede llegar a ser incluso superior.

La base de Ophiucos Sigma se basa en usar armas muy diferentes entre sí que se complementen las unas con las otras. Mediante una depurada habilidad marcial y sus descomunales energías internas, el luchador va encadenando ataques y preparando sus armas para, cuando llegue el momento, desencadenarlas sin la necesidad de tan siquiera tocarlas; a una orden suya, éstas pueden abalanzarse y destrozar a sus enemigos de manera independiente.

Al contrario que con el Ophiucos original, mientras no está en combate las armas no desaparecen de la realidad, y su portador debe de llevarlas consigo de algún modo. El usuario debe de ligar existencialmente a él las armas que quiere usar con Ophiucos Sigma, para lo que es preciso bañarlas en su sangre y gastar al menos 50 puntos de Ki en cada una de ellas.

Daño: El Daño Base de las armas es el mismo que el que tuvieran de por sí usadas de manera independiente con una sola mano.

Calidad: Las armas mantienen el mismo bono de calidad que tuvieran previamente.

Vórtice: El principio detrás de Ophiucos Sigma se basa en que, cada vez que su usuario realiza un ataque, si lo desea al acabar su acción ofensiva puede elegir retirar dicha arma de la realidad y dejarla almacenada temporalmente en una especie de vórtice existencial ligado a su propia esencia. No obstante, hay dos requerimientos para almacenar un arma de este modo. En primer lugar, independientemente de si impacta o no, sólo puede hacerse después de realizar un ataque de habilidad plena que tiene como finalidad dañar a un adversario; no puede simplemente hacerse amagos al aire con el objetivo de ir guardando armas. En segundo lugar, cada arma debe de ser de un tipo diferente; no es posible almacenar dos armas del mismo tipo (por ejemplo, dos espadas), incluso si estas son ligeramente diferentes.

Almacenar un arma en un vórtice tiene un coste automático de un punto de Ki. Sólo es posible almacenar un máximo de siete armas, y estas no pueden permanecer en el interior del vórtice más de veinte asaltos.

Desenfundado Automático: Inmediatamente después de guardar un arma en el vórtice, otra de las armas ligadas a Ophiucos Sigma se manifiesta en la mano del personaje, por lo que no aplica penalizador alguno por desenfundar. Visualmente, simplemente parece que el arma ha cambiado de forma convirtiéndose en otra diferente.

Combinación con Ataques Múltiples: Si un personaje declara que realiza más de un ataque puede también guardar más un arma

en el vórtice en un mismo turno. No obstante, independientemente de cuantas guarde, sólo goza una vez el beneficio de Desenfundado Automático; si quiere sacar más armas, deberá desenfundarlas con normalidad, aplicando el penalizador correspondiente a su habilidad.

Una criatura que tuviera miembros adicionales y que empuñara múltiples armas a la vez no puede hacer uso de esta habilidad; dado que la base del Arma Imposible es el cambio continuo, la criatura estaría limitada a un arma por asalto.

Preparación Previa: El personaje puede almacenar armas en el vórtice incluso cuando no está en combate. No obstante, por la naturaleza de Ophiucos Sigma, hacerlo fuera de una lucha resulta mucho más complejo y requiere muchísima más concentración, pues sólo en combate este Arma Imposible despliega su capacidad plena.

La preparación previa es una acción completa, por lo que el personaje no puede hacer ninguna acción activa adicional un turno en el que prepara un arma en el vórtice. Además, sólo es posible guardar un arma por asalto y hacerlo tiene un coste de un punto de Ki por arma y uno adicional por cada asalto posterior que se mantenga en el vórtice. Independientemente del Ki que se invierta, las armas no pueden permanecer en el vórtice más de 5 minutos.

Liberación Absoluta: Una vez que un personaje tiene tres o más armas almacenadas en su vórtice existencial, puede declarar que quiere liberarlas en cualquier momento. Al hacerlo, se manifiestan a su alrededor (se incluye cualquiera que haya preparado ese mismo asalto) y, en el turno siguiente, salen disparadas contra sus objetivos.

Cada arma ejecuta un único ataque sobre un enemigo que no esté a más de 50 metros del personaje. Sin importar la distancia, los ataques de las armas cuerpo a cuerpo se consideran siempre ataques físicos convencionales, mientras que las que tengan la regla Lanzable se consideran proyectiles disparados. Es el personaje quien distribuye los ataques, pudiendo fijarlos todos al mismo blanco o por el contrario repartirlos entre varios como desee.

Estos ataques son indirectos y tendrán lugar independientemente de si el personaje puede o no actuar. Por lo general, se activan cuando le corresponde actuar, pero si el personaje ha sido puesto a la defensiva o ha perdido la acción por cualquier otra causa, los ataques se activarán igualmente al final del turno cuando todos los demás ya hayan actuado.

Durante el turno que usa esta acción el personaje puede moverse y defenderse con normalidad, pero si quiere atacar por sí mismo está obligado a hacerlo usando una de las armas que tenía preparadas en el vórtice existencial. De hacerlo así, pierde uno de los ataques indirectos que salen del vórtice; en lugar de atacar independientemente, una de las armas almacenadas se manifiesta en su mano y puede usarla de modo convencional (este ataque puede usarse para realizar una técnica, tal y como se explica en la sección Combinación con Técnicas de Ki).

Al acabar la Liberación, todas las armas lanzadas regresan a su vaina o a la mano del personaje, según este decida.

Habilidad Ofensiva: La Liberación Absoluta utiliza la habilidad ofensiva plena del personaje, pero se beneficia de cualquier bono especial que este pudiera tener a su habilidad plena, ya sea procedente de conjuros como Bendición, o de los beneficios que le otorgan efectos de técnicas de Ki como Marca. No obstante, no gozan de los bonos a la habilidad o al daño de técnicas de Ki convencionales (como los efectos de Incremento de Habilidad o Multiplicador de Daño).

Efectos Especiales de las Armas: Cuando usa Liberación Absoluta las armas no aplican ninguna de sus reglas especiales salvo su daño.

Combinación con Técnicas de Ki: Un personaje puede activar los ataques de Ophiucos Sigma durante el mismo asalto en que ejecuta cualquier Técnica de Ki. No obstante, si la técnica es una acción ofensiva, está obligado a reducir en uno los ataques adicionales usados por la Liberación Absoluta y emplear el arma que ha elegido retirar de cuantas tenía preparadas para realizar la técnica. El personaje elige si atacar antes o después de los ataques de la Liberación, pero no puede hacerlo entre medio de estos. Naturalmente, nada le impide tampoco Acumular Ki mientras realiza los ataques de Ophiucos Sigma.

Combinación con Magnus: Un personaje no puede sumar los poderes de Liberación Absoluta a las capacidades especiales de otros Magnus Menores y Mayores.

ILUMINA

ÁNGEL OSCURO

Nivel: 14 **Clase:** Entre Mundos, Elemental (Luz, Oscuridad) 30
Puntos de Vida: 250
Categoría: Warlock
Fue: 11 **Des:** 15 **Agi:** 11 **Con:** 9 **Pod:** 15 **Int:** 14 **Vol:** 14 **Per:** 15
RF 105 **RM** 145 **RP** 120 **RV** 105 **RE** 105

Turno: 160 Natural, 155 Ashiron +15
Habilidad de ataque: 290 Ashiron +15
Habilidad de defensa: 310 Ashiron +15
Daño: 105 Ashiron FIL / CON
TA: Ninguna

ACT: 140 Conjuros de Luz, 140 Conjuros de Oscuridad, 120 Otras
Zeon: 1.745
Proyección Mágica: 240 Ofensiva, 260 Defensiva
Nivel de magia: 90 Luz, 90 Oscuridad

Habilidades esenciales: Exención física, Inmunidad, Inhumanidad, Don, Inutilidad somática, Tamaño innatural, Características anímicas sobrenaturales (Especial), Características físicas sobrehumanas (Especial).

Poderes: Ashiron Filo de luz Oscura (Daña energía, Ataque elemental dual), Alas luminosas (tipo 12), RM incrementada +20, Forma elemental condicionada, Forma física a voluntad, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 14 Medio
Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 11/12
Cansancio: Incansable

Habilidades Secundarias: Advertir 170 (220), Buscar 110 (150), Historia 100, Ciencia 65, Ocultismo 230, Memorizar 100, Valoración mágica 250, Arte 120, Música 120, Persuasión 130, Estilo 150, Baile 120.

Durante la Era del Caos, cuando Shajads y Beryls empezaron a retirarse de los asuntos de Gaïa y sus encarnaciones eran menos frecuentes, los Señores de la Luz y las Tinieblas actuaban a menudo mediante agentes y semidioses. Sin embargo, para evitar que conflictos como los de la Guerra de la Oscuridad volvieran a repetirse a causa de su interferencia directa, tanto C'iel como Gaira crearon ciertas prerrogativas que los enviados de Shajads y Beryls debían seguir. Araxiel e Ilumina eran dos de estos agentes, los seguidores directos de Noah y Azrael durante la mayor parte de ese periodo. Cada uno de ellos había servido a sus señores por voluntad propia y con absoluta devoción, probando su valía a lo largo de miles y miles de años. Por supuesto, los dos habían oído hablar mucho del otro y, pese a que no se conocían, desarrollaron una especie de odio y respeto mutuo.

Como algo extraordinario, ambos recibieron el encargo de prevenir el despertar de la quinta encarnación de Zemial, así que colaboraron juntos durante algún tiempo. Por supuesto, una vez que lo lograsen, su cometido estaba claro: deberían destruir al otro en cuanto les fuera posible. Semanas después, se enfrentaron directamente contra el Portador de Catástrofes, cuyos poderes eran desmedidos. A lo largo del combate Ilumina fue seriamente herida y, sin motivo aparente, Araxiel la protegió, recibiendo el ataque que iba dirigido a ella. De ese modo, dio tiempo a la doncella de recuperarse y acabar con la encarnación oscura. Cuando todo hubo pasado, Ilumina observó el cuerpo de Araxiel a su lado, a sabiendas de que lo único que le quedaba por hacer era destruirle.

En su débil estado no podría defenderse, así que le brindaba la oportunidad que se le brindaba era perfecta. Sin embargo, la señora elemental se vio incapaz de hacerlo. Durante el tiempo que habían pasado juntos ambos se habían enamorado perdidamente, con una pasión que escapaba a cualquier lógica o regla. Esa misma noche hicieron el amor y, como muestra de su vínculo irrompible, mezclaron sus esencias, impregnándose ella de oscuridad tanto como él de luz. Al separarse, se prometieron mutuamente que volverían a encontrarse. Por desgracia, los actos de la pareja no habían pasado desapercibidos a los ojos de sus señores, y cada uno tuvo que afrontar las consecuencias de las normas que habían quebrantado. A su manera, tanto Noah como Azrael les tenían un enorme aprecio y no deseaban que fuesen destruidos, mas el castigo por sus actos debía ser ejemplar. Araxiel fue condenado a sufrir un suplicio eterno en el interior de una interminable prisión creada únicamente para él. Pero la pena que recibió Ilumina fue mucho peor; la dejaron libre en el mundo, maldita con la capacidad de escuchar en todo momento los gritos de dolor de su amado, sabiendo que nunca más podría reunirse con él. Por primera vez en su existencia, envidió la capacidad humana de llorar.

Ilumina nunca olvidó la promesa que le hizo a Araxiel y se obsesionó con liberarle del terrible cautiverio en el que se encontraba. Costase lo que costase, tardase lo que tardase, le sacaría de allí. Pero incluso sabiendo dónde estaba su prisión, esta resultaba inalcanzable para ella, ya que había sido sellada contra toda clase de entidad sobrenatural. Tardó mucho en descubrir que sólo los mortales podían tener acceso a su interior. Únicamente tras la creación de las barreras, vio al fin la oportunidad de actuar. Después de asegurarse de que Shajads y Beryls habían abandonado el mundo, al principio intentó encontrar a personas que la ayudaran, pero sin demasiado éxito. Tras la activación de la máquina de Rah, tomó una identidad humana y ayudó a crear la ciudad de libre comercio de Deimos encima de la prisión. Su objetivo no era otro que el de reunir a un gran número de personas a fin de encontrar individuos con poder suficiente para ayudarla.

Tiene muchas maneras de conseguir agentes, pero la más recurrente es usar el Torneo de los Señores de la Lucha para encontrar servidores apropiados. Como una de las Elhaym más antiguas, y gracias a la esencia oscura que recorre su alma, Ilumina es considerablemente más poderosa que cualquier otra Doncella de Luz.

Su apariencia humana es muy hermosa, con un largo cabello blanco y una figura tan sensual como delicada. Luce un llamativo tatuaje en la mejilla derecha, similar a una lágrima, en reemplazo de aquellas que no puede derramar. Su verdadera naturaleza puede percibirse únicamente cuando exterioriza sus alas, negras como la noche, o cuando invoca su filo de luz, que es una descomunal guadaña de tinieblas. No es de naturaleza maligna, pero el dolor y el sufrimiento por su pérdida, unidos a los gritos de dolor que está obligada a escuchar continuamente, la han vuelto oscura y maquiavélica. En consecuencia, está dispuesta a sacrificar lo que sea o a quien sea para lograr traer a Araxiel de vuelta.



MODUS OPERANDI

Como una de las más poderosas Elementales de Luz que existe, en combate Ilumina es una verdadera fuerza de la naturaleza.

Dadas sus capacidades y su personalidad activa, cuando se enfrenta a un contrincante inferior puede parecer que actúa de un modo confiado y arrogante, si bien lo cierto es que no hay nada más lejos de la realidad. Su experiencia como general a lo largo de tantos milenios la han vuelto extremadamente precavida, por lo que le gusta planificar cada movimiento si considera que puede verse obligada a enfrentarse contra adversarios cuyo poder o capacidades desconoce. Por ello, tiende a rehuir el combate directo, prefiriendo usar agentes o campeones a su servicio para acabar con sus enemigos (o, de ser necesario, medir sus capacidades). No obstante, tampoco tiene reparos en luchar codo con codo con sus agentes, usando sus poderes para apoyarlos.

En los casos en los que se ve obligada a luchar personalmente, Ilumina siempre hace gala de un poder estremecedor. Su habilidad es casi divina, y al moverse su velocidad y su técnica no tienen parangón. Para luchar emplea siempre una guadaña de oscuridad, que crepita junto a sus alas negras dándole un aspecto majestuoso.

Si cree que el combate no supone un riesgo para ella, prefiere no gastar recursos y lucha únicamente usando su superioridad marcial. No obstante, ante cualquier duda, siempre lanza una combinación de conjuros de luz y oscuridad para reforzar sus habilidades y menoscabar las de sus enemigos. Si le es posible, también suele permanecer a distancia atosigando a sus enemigos con descargas de magia innata, hasta desgastarlos lo suficiente como para acercarse y rematarlos ella misma.

Ashiron, Filo de luz Oscura: El Filo de Luz de Ilumina tiene la forma de un arma de asta deforme, con una hoja alargada que se encuentra a medio camino entre una alabarda tradicional y una guadaña. Igual que otros filos de luz, el arma de Ilumina, a la que ella misma llama Ashiron, es una parte de su dueña, y la Doncella Oscura puede materializarlo o fundirlo con su cuerpo libremente.

A efectos de juego, Ashiron es considerado una guadaña de guerra de calidad +15, capaz de dañar energía y que ataca como un arma elemental tanto de luz como de oscuridad. A la hora de determinar el daño que causa contra elementales u otros seres especialmente vulnerables, siempre se elige el elemento que produzca más daño al defensor.

El bono de +15 también se añade a la Proyección Mágica de Ilumina cuando usa sus conjuros.

Elemental dual: A causa del vínculo que tiene con su amado la esencia de Ilumina está impregnada de oscuridad, lo que le permite usar energías tenebrosas sin ningún tipo de consecuencia negativa para ella. Por esta causa se la considera a la vez un elemental de luz y de oscuridad, obteniendo todos los beneficios que conllevan ambas condiciones, pero ninguna de sus limitaciones o desventajas; recibe sólo la mitad de daño de ataques basados en luz u oscuridad.

Forma elemental dual: La forma elemental de Ilumina actúa igual que la de las otras doncellas de luz, por lo que es incapaz de ser dañada por ataques que no afecten a energía. Del mismo modo, aunque es física y puede tocar o ser tocada por cualquiera, a voluntad puede tornarse inmaterial y atravesar cualquier tipo de objeto físico. No obstante, al contrario que otras Damas, Ilumina puede usar su forma elemental incluso en lugares donde su cuerpo no esté recibiendo directamente ninguna fuente de luz. No obstante, en estos casos, emite una tenue luz oscura y las armas basadas en luz le hacen daño con normalidad.

Alas negras: Ilumina posee dos alas negras que puede manifestar a voluntad y que le permiten surcar los cielos con un Tipo de vuelo 12. En realidad, no las utiliza en el sentido físico, pero debe materializarlas para ser capaz de volar. Los bonos que le otorga el vuelo en el combate no se encuentran reflejados en las estadísticas de Ilumina.

Vinculación Oscura: La esencia de Ilumina está vinculada a la de su compañero Araxiel, con quien comparte su luz y oscuridad. La mera existencia del elemental oscuro funciona como un catalizador que hace que la naturaleza imposible de Ilumina sea capaz de soportar la esencia tenebrosa que la inunda. Por ello, si su amado muriese, el cuerpo de la Dama de Luz sufriría un colapso a causa de la sobredosis de oscuridad.

Durante unas pocas horas tras la destrucción de Araxiel, la sobrecarga de poder incrementaría los poderes de Ilumina exponencialmente, obteniendo un bono de +40 a toda acción, un +25 a su ACT, y una reserva innatural de Zeon de 1.500 que su sumarían a la suya propia. No obstante, pasado este tiempo, la elemental no podría soportar las energías opuestas de su interior. No se sabe exactamente que le ocurría llegado este momento; lo más posible es que muriese tras horas de terrible sufrimiento, aunque también existe la posibilidad de que su cuerpo consiguiese resistir el proceso y ganase esas habilidades de manera permanente.

Elan Oscuro y Luminoso: 20 Meseguis, 20 Gabriel

Arsenal

Ilumina tiene acceso a una vasta colección de objetos sobrenaturales que ha conseguido a lo largo de su longeva vida y sus recientes tratos con Sol Negro. Aunque no posee ningún artefacto de basto poder, si tiene una gran colección de objetos excepcionalmente útiles en combate. Entre ellos, los que utiliza más habitualmente en una confrontación son los siguientes:

Anillo de Vida: Un anillo sin nombre de origen sylvain que le regenera 25 puntos de vida por turno hasta un máximo de 200 al día. Para recargarlo, es necesario invertir en él 300 puntos de Zeon y esperar que el anillo los absorba, algo en lo que suele emplear al menos veinticuatro horas.

Trahère: Un traje de gala extremadamente hermoso que, a voluntad, se convierte en una armadura mística que le proporciona TA 5 contra todo tipo de ataque, incluyendo ENERGÍA.

Heliosym: Un anillo Vetala con poderes sobre el tiempo. Al activarlo, Ilumina obtiene temporalmente un bono de +20 a su turno durante los 4 siguientes asaltos, o un bono de +50 al siguiente asalto. El anillo requiere ser bañado en la sangre de una persona que haya muerto recientemente durante varias horas para recargarse (Ilumina suele comprar los cadáveres de los criminales ejecutados en la ciudad para este fin).

NOTAS CURIOSAS

-Tiene una extraña manera de reírse, muy característica.

-Aunque el amor que siente hacia Araxiel la ciega como para sentir algo más por nadie, se ha descubierto a sí misma siendo aprecio hacia Halion. Por supuesto, es una herramienta más para ella, pero desea realmente que no le pase nada malo.

-Pese a que se ve a sí misma como algo oscuro y bastante cruel, tiene una faceta muy humana hacia los niños pequeños. Ha creado dos orfanatos en Deimos y destina parte de los recursos de la ciudad en ayudar a los niños más desvalidos. En una ocasión incluso mató cruelmente a un asesino de niños sin pensar tan siquiera que podía usarlos.

-Por la cantidad de vino que ingiere, si fuera humana sería una alcohólica.

-Tiene una niña D'Anjayni trabajando para ella como criada. La pequeña, que va con su uniforme negro y su delantal característico, es excepcionalmente hábil recabando información e ilumina la llama Y'dalia'nt (Yda para los amigos), que puede traducirse como niña de mil caras. Puesto que la salvó de la iglesia por capricho, Yda siente devoción absoluta hacia Ilumina, a la que trata como si fuera una diosa.

-Trafica con obras de arte robadas para cubrir ciertos gastos.

-Tiene vagos contactos con individuos poderosos del submundo sobrenatural. Entre sus "amigos" se encuentran Warlock, Deimos y Malekith, y ha hecho múltiples tratos con la familia Steiner de Sol Negro, los cuales se encuentran entre sus más cercanos socios (aunque desconocen su verdadera naturaleza).

-Antiguamente mantuvo una relación cercana hacia Etheldrea, pero acabó su relación ante la negativa de la primera bruja de bajar a la prisión a ayudarla.

SELINE LUNA

SEÑORA DE LAS PESADILLAS

Nivel: 14

Clase: Entre Mundos 30/35

Puntos de Vida: 180

Categoría: Hechicero

Fue: 10 **Des:** 13 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 15 **Int:** 14 **Vol:** 12 **Per:** 13
RF 105 **RM** 125 **RP** 115 **RV** 105 **RE** 105

Turno: 150 Natural

ACT: 200

Zeon: 2.200

Proyección Mágica: 310

Nivel de magia: 90 Oscuridad (90 Umbral), 80 Ilusión (80 Sueños), 30 Niveles de conjuros escogidos.

Habilidades esenciales: Don, Exención Física, Características Físicas Sobrehumanas, Características Anímicas Sobrenaturales.

Poderes: Ver lo Sobrenatural, Metamorfismo (*Limitado*), Ojo de la Luna, Resistencia Sobrenatural, Precognición, Pseudo Señora de las Pesadillas.

Tamaño: 18

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: -

Habilidades Secundarias: Frialdad 120, Advertir 145, Buscar 135, Animales 60, *Historia* 95, Medicina 50, Memorizar 115, Navegación 90, Ocultismo 240, V. Mágica 280, Tasación 40, Estilo 110, Intimidar 110, Persuasión 115, Ocultarse 110, Sigilo 100, Arte 105, Baile 105, Música 105, T. Manos 110.

Nota: Los valores que aparecen en esta ficha hacen referencia a Seline con plenitud de poder. En la actualidad sus capacidades son ligeramente más bajas, aunque lo cierto es que está recuperando sus fuerzas a un ritmo muy veloz. Posee también un bono especial a *Historia* gracias a su larga vida.

Seline Luna es un poderoso espectro de La Vigilia que otrora obtuvo el título de Señora de las Pesadillas. Nació a partir de las fuertes emociones de una joven asesinada en extrañas circunstancias; la muchacha no sufrió dolor físico al morir, pero sintió tanto miedo que el sentimiento quedó intrínsecamente ligado a Seline y configuró todo su ser.

Si bien lo cierto es que al principio sus capacidades sólo eran ligeramente superiores a los de otros espectros de La Vigilia, fue esta afinidad hacia el miedo lo que hizo que su poder creciera exponencialmente en muy poco tiempo. Fuera donde fuera, mientras vagaba por el mundo todas las zonas oscuras ligadas al miedo se vincularon con ella, alimentando sus fuerzas a gran velocidad. En sólo unas décadas su poder era tal que se había convertido por derecho propio en una Señora de las Pesadillas, y no hubo ningún ente que pudiera detener su ascenso. Con cientos de pesadillas vivientes a su servicio, contactos con diferentes organizaciones secretas y “admiradores” entre ciertas deidades, durante siglos Seline reinó suprema sobre una zona de La Vigilia llamada la Red Oscura, y hubo periodos en los que únicamente Tsukiyomi era superior a ella.

Su existencia cambió cuando el Señor de las Pesadillas Malekith decidió absorber la Red Oscura y adherirla a sus propios dominios. Naturalmente Seline se opuso de manera visceral a que le arrebataran su mundo, pero en aquella ocasión su enemigo no era un ente advenedizo con sueños de grandeza; la Señora de las Pesadillas sabía que la amenaza resultaba muy real. El enfrentamiento entre ambos dominios duró casi dos décadas y, si bien hubo muchos momentos en los que parecía que Seline podría forzar unas tablas, al final el Príncipe de los Cuervos se impuso por puro poder personal.

Derrotada, Seline se vio obligada a refugiarse en el mundo real para evitar que Malekith la absorbiera por completo. Pero juzgó incorrectamente cuán debilitada estaba y no pudo evitar su captura a manos de los Templarios de Tol Rauko, quienes la sellaron en un poderoso contenedor sobrenatural. Afortunadamente, el barco en el que era transportada naufragó y acabó varada en la isla de Corvinus del Mar Interior. Pero su suerte no fue completa; Galael, una de las entidades que viajaba encerrada con ella en el barco de Tol Rauko, la usó como fuente de poder para tomar el control de Corvinus bajo la identidad del Marqués de Cavalcanti.

Tras pasar varios años cautiva, la Señora de las Pesadillas fue liberada por un grupo de naufragos que, como ella, acabaron encerrados en la isla. Gracias a ellos logró acabar con Galael y recuperar así parte de su poder perdido.

Seline siempre actúa de un modo noble, sereno y educado con todo el mundo, incluso con sus enemigos. Sólo delante de las personas con las que tiene confianza se comporta de un modo más coloquial, aunque son pocos los que se han ganado tal consideración por su parte. Pese a que por esta manera de ser hay quien podría pensar que Seline es una entidad “benigna”, nada hay más lejos de la verdad; sería mucho más apropiado decir que no es verdaderamente maligna. En el fondo sigue siendo un ser malicioso, egoísta, mentiroso y manipulador... pero, aunque no le gusta admitirlo, tiene un escrupuloso código de conducta que sigue a regañadientes. Para empezar, nunca daña o destruye a nadie que no trate de acabar con ella (aunque con individuos especialmente repulsivos no le importa hacer excepciones) y siempre devuelve cualquier favor que se le haga, portándose bien con quienes han hecho lo mismo hacia ella. Lo cierto es que no tiene demasiados recuerdos de su vida anterior, pero tampoco le importa mucho; está contenta de ser quien es y para ella lo pasado, pasado está.

Actualmente Seline sigue residiendo de manera oficial en Corvinus, no sólo porque le ha tomado cierto cariño a los habitantes de la isla a los que llevaba años observando desde su cautiverio, sino que la zona sigue aún cargada de emociones oscuras que le ayudan a recuperar sus mermadas fuerzas. Como una especie de broma macabra ha pensado que, si en el futuro se muestra a la gente, lo hará bajo el nombre de Seline Cavalcanti, hija del difunto marqués.

MODUS OPERANDI

Seline es meditabunda, prefiriendo evitar la lucha siempre que le sea posible. Gracias a sus vastas capacidades mágicas y las vías que domina le resulta muy fácil escapar de cualquier enfrentamiento, algo que generalmente hará si no ve que hay algo que ganar del combate. Sólo si es consciente de que por alguna causa no le conviene escapar o bien su enemigo ha logrado molestarla lo suficiente optará finalmente por entrar en combate.

Dado que es increíblemente poderosa, le gusta jugar con sus presas y hacerles pasar un mal rato, sobre todo si son personas o entidades que le desagradan. A veces, si sus contrincantes no son gran cosa, incluso lucha en forma de gato por la simple satisfacción que le supone humillarlos más. No obstante, nunca emplea expresiones malsonantes o se comporta incorrectamente; tan sólo lucha como si fueran menudencias para ella.

Pese a todo, lo cierto es que Seline es verdaderamente un genio planificando sus estrategias de combate. Sabe sacar auténtico provecho a sus conjuros, combinando a la perfección ilusiones, magia oscura, y hechizos de Umbral para desorientar, anular y destruir a sus enemigos.



LOS LOBOS FANTASMA

En el pasado Seline luchaba junto a Murn (Nv10, Sombra) y Hors (Nv10, Guerrero Acróbata), dos pesadillas ancestrales con la forma de lobo fantasmal que estaban ligadas a su esencia. Las entidades, que tenían una inteligencia y una naturaleza animal, eran absolutamente fieles a su señora y la querían con una devoción sin igual. En combate Seline usaba su magia como apoyo para sus bestias, que junto a ella se volvían verdaderas monstruosidades. Lamentablemente, Seline perdió a Murn en su guerra contra Malekith y, durante el combate final, Hors la desobedeció por primera y única vez quedándose atrás para asegurarse de que su dueña pudiera escapar.

Seline los ha dado por muertos y no ha dejado de lamentar su pérdida. Lo que desconoce es que ambos siguen vivos. Murn sobrevivió a sus heridas y aún hoy la sigue buscando entre los páramos oscuros de La Vigilia. En cuanto a Hors, Malekith quedó impresionado por la devoción de la criatura y se negó a matarlo. En su lugar, lo vinculó a él y ahora lo tiene a su lado como mascota.

Artefactos: Cuando tenía su propia zona de influencia en la Vigilia, Luna tenía acceso a un amplio repertorio de poderosos artefactos sobrenaturales. En la actualidad, todos sus tesoros han pasado a formar parte de la colección de Malekith, y lo único que conserva son un par de objetos menores que incrementan ínfimamente sus capacidades mágicas.

Metamorfismo (Limitado): Luna puede adoptar forma de gato calicó a voluntad. Cuando lo hace, todo el equipamiento, ropa y cosas que lleva encima desaparecen, aunque vuelven a reaparecer cuando recupera su aspecto humano. Mientras está en forma de gato, su ACT queda reducido a la mitad, pero mantiene intactas el resto de sus habilidades mágicas y obtiene la capacidad de Esquivar con una habilidad equivalente a 200.

Ojo de la Luna: Este poder, por el que Seline obtuvo su sobrenombre, permite a la Señora de las Pesadillas percibir el mundo a través de la luna. A efectos de juego, Seline puede usar esta capacidad para "observar" cualquier lugar, ya sea del mundo real o La Vigilia, que en ese momento esté iluminado por la luz de la luna. Pese a que su alcance es ilimitado, Seline únicamente puede observar un sólo lugar con esta capacidad, y su zona de atención es equivalente a la que tendría si estuviera presente (aunque puede moverse instantáneamente de un lugar a otro, lo que le permite buscar cosas con relativa facilidad). Esta habilidad sólo requiere que Seline esté vagamente concentrada, pero no por ello pierde su capacidad de ver o sentir lo que hay alrededor de su cuerpo real.

Dado que no está propiamente presente, no es posible dañar o afectar de ningún modo a Seline mientras está observando algo. Sólo los entes con Gnosis 35 o superior pueden sentir a Seline cuando son observados mediante este poder; literalmente, pueden ver el ojo de la Señora de las Pesadillas mirándolos desde la luna.

Resistencia Sobrenatural: Seline sólo puede ser dañada por armas capaces de afectar energía.

Precognición: Seline puede entrever diversas posibilidades del futuro inminente, permitiéndole prever y actuar consecuentemente. Este poder sólo le permite percibir las cosas de manera vaga alrededor de un minuto antes de que ocurran, y su veracidad y claridad depende del poder existencial de los seres involucrados. Cuanto mayor Gnosis tengan, su capacidad de predicción será más imprecisa y menos fiable.

Si lo utiliza en acciones enfrentadas, la Señora de las Pesadillas puede llegar a obtener una inmensa ventaja dependiendo del tipo de ente contra el que lo use. Contra seres normales, esta habilidad le proporciona un bono de +30 a cualquier control enfrentado (lo que incluye su proyección mágica). Este bono se reduce a +20 contra entidades con Gnosis 30 (o 15 puntos por encima de su Natura), a +10 contra seres con Gnosis 35 (o 20 puntos por encima de su Natura), y desaparece por completo contra entes con un Gnosis superior.

Extrañamente, este poder no tiene absolutamente nada que ver con su condición de Señora de las Pesadillas; es un poder que heredó de la joven que con su muerte dio nacimiento al Espectro de la Vigilia Seline Luna.

PSEUDO SEÑORA DE LAS PESADILLAS

Pese a que ya no tiene una zona de influencia como tal, Seline puede seguir alimentándose de las energías negativas de ciertas áreas de La Vigilia para recrear sus poderes como Señora de las Pesadillas. Mientras está en un lugar cargado de miedo, su Gnosis se incrementa a 35 y obtiene las siguientes habilidades especiales:

-Barrera Existencial: Si Seline sufre un daño que reduzca sus puntos de vida por debajo de cero, en lugar de sufrirlo pleno permanece con 0 puntos de vida ignorando tanto el daño sobrante como el resto de ataques que pueda sufrir ese asalto. Visualmente, su cuerpo se quebraría como cristales rotos y reaparecería a no más de 50 metros de su ubicación en el asalto siguiente. Una vez que sus puntos de vida se han reducido a 0, si vuelve a sufrir daño en el asalto siguiente pierde dichos puntos de vida con normalidad.

-Señora de los Sueños: Seline puede crear a voluntad objetos oníricos en La Vigilia y volverlos reales. Si el objeto tiene una presencia 40 o inferior puede crearlo en un solo asalto, mientras que para crear objetos de presencia 50 y 60 requiere cinco y veinte asaltos, respectivamente.

-Señora del Miedo: Seline siente instintivamente cual es el mayor temor de cualquier ser que esté en su presencia. Esta habilidad no le permite entender lo que la gente piensa o ver dentro de sus cabezas, pero identifica de forma qué causa miedo a los demás (aunque sin conocer la causa). Antiguamente podía usar esta habilidad con cualquier criatura, independientemente de su nivel o presencia, pero desde que Malekith le robo parte de sus poderes, sólo funciona con seres capaces de soñar cuyo nivel sea inferior al de la propia Seline.

-Regeneración Superior de Magia: Mientras esté en una zona oscura Seline triplica su Regeneración Zeónica.

-Miedo Cardinal Umbra: Seline es capaz de invocar a voluntad el Miedo Cardinal Umbra, permitiéndole activar un efecto equivalente al poder de Elan de Erebus con el mismo nombre.

EQUIPAMIENTO

ANILLO LUNAR

Estos anillos son una colección de artefactos antiguos de origen Vetala que usaba los magos de familias nobles. Como su nombre indica, está hecho de piedra lunar, creados a partir de enormes meteoros que cayeron en el mar durante los días de auge del imperio de la Luna Sangrienta. Los anillos poseen un poder variable que depende de los ciclos lunares.

Potenciador de Magia: El anillo otorga un bonificador especial de +5 al ACT del personaje. En caso de que sea luna llena o luna nueva, el anillo incrementa su bono hasta +10 al ACT.

LA RED OSCURA

El antiguo reino de Seline era conocido como La Red Oscura, posiblemente el domino tenebroso más valorado de La Vigilia por detrás únicamente del Naraku y Graven. Al contrario que en el caso de otros Señores de las Pesadillas, la zona de influencia de Seline no estaba situada en el reflejo de un sólo territorio de Gaïa, sino que era una miríada de pequeñas zonas fuertemente cargadas de miedo que su señora se había ocupado de unir. Cada uno de ellos, llamados “Hilos de la Red”, era el reflejo de una ubicación muy lejana pero que, con la influencia de Seline, formaba parte de un mismo todo.

Algunos Hilos eran de lugares muy pequeños, como una calle, una gruta o incluso una simple habitación, pero otros eran de dimensiones mucho mayores, como castillos, pueblos, bosques o, incluso en cierto caso, una montaña entera. Pero todos tenían algo en común; eran lugares de algún modo aterradores, zonas tenebrosas capaces de llenar de miedo a quienes entraran en ellas.

Los Hilos tenían cierta “movilidad” y, gracias a la influencia de Seline, podían manifestarse en distintos lugares de Gaïa. Para ello sólo necesitaba que hubiera un lugar “real” que, aunque sólo fuera de un modo aproximado, se pareciera al Hilo conceptualmente. Por ejemplo, Seline podía hacer que cualquier callejón oscuro en la que hubiera habido un asesinato sin resolver fuera temporalmente un Hilo suyo; simplemente tenía que proyectar su propia “calle de los crímenes” y hacerla temporalmente real. Bosques con leyendas de desapariciones, caserones malditos... la Señora de las Pesadillas tenía más de medio centenar de ubicaciones a su disposición.

Muchas de las entidades al servicio de Seline actuaban en los Hilos ayudando a promover el miedo. Como pesadillas vivientes, se movían en la fina membrana de lo real e irreal, creando reiteradamente situaciones aterradoras que reforzaran la existencia de los Hilos. A cambio, como alimento se quedaban con una parte pequeña de las energías negativas que se producían, mientras su señora absorbía la esencia pura de los Hilos para conservar su considerable poder. Salvo casos muy concretos, Seline les prohibía matar a sus víctimas, aunque de vez en cuando ocurrían “accidentes” que la Señora de las Pesadillas no castigaba en exceso.

Cuando un Hilo se manifestaba en el mundo encima de un “lugar real”, durante un breve periodo de tiempo cualquier persona que entrara allí también lo hacía parcialmente en el reino de Seline, donde se convertía tanto en víctima como espectador de una pesadilla sin par. Podía ser perseguido incansablemente por un asesino inmortal, arrastrado por sombras sin forma... o simplemente oír susurros de personas que no podían estar ahí. Casi cualquier cosa era posible para reforzar la situación y hacer que el miedo invadiese a los visitantes. Muchas veces, los espectáculos estaban “orquestrados” y ocurrían como si fuesen una terrorífica obra teatral, pero otras las pesadillas que habitaban los Hilos podían improvisar como mejor les pareciera. De ese modo, se crearon infinidad de sucesos tenebrosos que se llegaron a extender por el mundo entero; no sería exagerada la afirmación de que al menos una cuarta parte de las leyendas urbanas del Viejo Continente (y también unas cuantas del Nuevo) tienen su origen en la Red Oscura.

Por todo ello, el reino de Seline era una verdadera obra de arte del terror, una maquinaria casi perfecta creada por la Señora de las Pesadillas para que le proporcionase siempre las emociones oscuras más puras, lo cual contribuyó a que su poder no tuviera rival durante siglos enteros. Por si fuera poco, gracias a su ubicación siempre cambiante la Red era excepcionalmente fácil de defender, dando a Seline una posición ventajosa contra cualquier enemigo que pudiera codiciar su reino. De hecho, durante su guerra con Malekith logró poner tantas veces en jaque al Príncipe de los Cuervos porque fue capaz de usar magistralmente la Red Oscura a su favor. Seline podía cerrar entradas, cambiar ubicaciones de lugar, e incluso contraatacar en las puertas menos protegidas de Graven gracias a la inmensa movilidad de sus dominios. En una ocasión, sacrificó un Hilo entero para mandar al grueso de las mejores pesadillas de Malekith a mitad de El Dominio, justo cuando decenas de inquisidores se habían reunido para tomar decisiones sobre política imperial.

Ella lo encontró muy divertido. Malekith, no tanto.

Finalmente, pese a que el conflicto duró décadas, el poder del Príncipe de los Cuervos se acabó imponiendo y Seline se vio obligada a escapar de sus propios dominios para evitar su destrucción definitiva. No obstante, antes de irse, como venganza "rompió" la estructura principal de la Red Oscura, haciendo que al menos la mitad de los Hilos se desperdigaran por el mundo. Malekith absorbió todo lo que quedaba y lo incorporó a Graven, aunque incluso alguien como él no logró reproducir por completo la enorme movilidad que la Red llegó a tener en su momento de esplendor.

Actualmente quedan por lo menos una veintena de Hilos de la Red operando aún, saltando de un sitio a otro mientras siguen con su eterna mecánica de miedo. Algunos disfrutaban de su reciente libertad y sueñan con incrementar su poder, pero lo cierto es que la mayoría simplemente lo hacen porque es su naturaleza. Seline planea, a su debido momento, tratar de reclamar uno a uno esos hilos y usarlos para recrear la Red Oscura, pero sabe que debe ser paciente; si lo hace demasiado pronto y Malekith vuelve a considerarla su enemiga, esta vez no tiene oportunidad alguna de ganar.

A continuación, se citan algunos de los Hilos activos más tenebrosos, aunque sólo son una pequeña parte de su total.

La Calle 33: Este Hilo es posiblemente el más común y extendido, pues llega a manifestarse en casi todos los rincones de Gaia. En realidad, puede hacerlo en cualquier calle en la que corra el rumor de que ha muerto alguien.

Es un callejón oscuro de apariencia completamente tenebrosa. Las casas son muy altas y hay tantos arcos que, incluso de día, no es posible ver el sol. Ratas enormes pululan entre las cajas y un fuerte olor a vinagre lo envuelve todo. Cuando la gente entra siente que algo les sigue, pero por mucho que miren nunca ven quien puede ser. Si los visitantes siguen adelante un poco más, da comienzo un orquestado suceso.

Todo empieza con un aterrador grito que se oye tras una esquina; quien se asome verá como un descomunal hombre enmascarado (dependiendo de la ubicación y la cultura sus ropas y el tipo de máscara puede variar) portando una especie de garfio, cuchillo o machete, se alza ante un cadáver descuartizado.

El Asesino, que así es como se llama la pesadilla, se percata de su presencia y avanzará sistemáticamente en su dirección, esperando que salgan huyendo. Si así lo hacen, la calle parece serpentear, tiene recovecos que antes no tenía y la aparente salida ahora está parcialmente bloqueada, dejando sólo un pequeño hueco por el que escapar. Si lo usan, el Asesino llegará detrás de ellos, moviéndose a paso veloz en su dirección, pero será lo suficientemente lento para darles el tiempo preciso para que escapen. Naturalmente, si alguien se queda atrás para enfrentarse a él, lo más probable es que no tenga un final feliz.

El Asesino actúa como un monstruo imparable; no habla y nada parece detenerlo. Cualquier ataque que alcance su cuerpo le hace daño aparente, pero no lo detiene lo más mínimo. Si sufre suficiente daño (valores verdaderamente exagerados), puede llegar a desaparecer, y con él, la calle entera.

El Circo: Regentado por Popo y sus felices payasos, este Circo tenebroso (generalmente se llama Milloneti, pero puede tener otros nombres) aparece en los pueblos pequeños uno o dos días antes de que llegue un verdadero espectáculo que ha anunciado su visita inminente.

El Hilo está lleno de payasos, los cuales regalan entradas esperando que todo el mundo pueda ir a verlos en su primera sesión nocturna. Dicen que se van a quedar varios días, aunque lo cierto es que desaparecerán al pasar la primera noche. Por lo general no suele ir mucha gente a la actuación, algo que resulta idóneo para las pesadillas.

En realidad, los payasos son verdaderas atrocidades que se han alejado por completo de las reglas de Seline; sin la Señora de las Pesadillas para controlarlos, han convertido el circo en un verdadero matadero. Su objetivo es acabar con sus víctimas de un modo lento y cruel para que sientan miedo, dolor y desesperación mientras se apagan sus vidas.

Durante la actuación, intentarían provocar sucesos para que los visitantes se separen y vayan solos o en grupos pequeños; será entonces cuando los payasos actúen, mostrando su verdadera naturaleza monstruosa y cazando, una a una, a todas sus víctimas de un modo atroz. Por lo general, siempre tratan de capturar a alguien que sea débil y desvalido, forzando a los demás a que traten de salvar al prisionero en lugar de huir lejos.

La única manera de sobrevivir es salir del circo y correr más allá de su influencia, o matar a todos los payasos y esperar a que llegue la mañana. Lamentablemente, esto puede ser muy complicado, dado que Popo y el resto de los miembros del circo son considerablemente poderosos (en especial para los pueblerinos a los que suelen masacrar).

Curiosamente, el Circo Milloneti jamás actúa en el Nuevo Continente; allí hay otro circo demoníaco cuya presencia ha generado una especie de bloqueo existencial hacia los payasos oscuros que les impide cruzar el océano.

NOTAS CURIOSAS

-Seline sólo se hizo con un anillo lunar porque le gustaba el nombre del objeto, aunque lo cierto es que le molesta que sea tan poco poderoso para lo bonito que es.

-Es buena amiga de la princesa oscura Demiurgos. Irónicamente, ambas se conocieron como gatas.

-Seline también mantenía cierta amistad con Etheldrea, pero ambas se enemistaron cuando la primera bruja decidió quedarse fuera del conflicto entre ella y Malekith pese a que solicitó su ayuda.

-Seline piensa que Malekith es insufrible, pero no siente un odio particular hacia él. Todo se debe a que tuvo la consideración de anunciar que pensaba atacarla antes de hacerlo, algo que la Señora de las pesadillas agradeció.

-Seline detesta la soledad; incluso como Señora de las Pesadillas, siempre se aseguraba de tener gente con la que hablar de vez en cuando.

-En una ocasión Seline se fabricó "una hija" usando su poder. La niña intentó asesinarla y huyó.

-Ella misma lo ignora, pero sus poderes precognitivos se deben a que la joven a partir de la que nació era una agente de Imperium asesinada por Eljared que transportaba los restos de una Dama moribunda. Como ambas mujeres murieron a la vez unidas por el mismo sentimiento de miedo, parte de la consciencia de la Dama impregnó a Seline, permitiéndole ver de manera limitada el futuro.

-Odia los reptiles en general, pero en especial a las tortugas. Le da aprensión que puedan meter la cabeza dentro del caparazón.

-Tras ser derrotada por Malekith, Eljared usó brevemente a Seline para reactivar cuerpo de la agente de Imperium que asesinó siglos atrás (y que acabaría usando antes de la Ruptura de los Cielos). Tras eso, fue la propia Eljared quien la entregó a Tol Rauko para que la sellaran.

MATTHEW GAUL

ARCONTE SUPREMO

Nivel: 12 **Clase:** Natural (Natura 15)
Puntos de Vida: 230
Categoría: Warlock
Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 9 **Con:** 8 **Pod:** 12 **Int:** 13 **Vol:** 10 **Per:** 10
RF 125 **RM** 115 **RP** 100 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 140 Natural, 125 Primum (Alabarda +20), 85 Roma.
Habilidad de ataque: 300 Primum (Alabarda +20), 290 Roma.
Habilidad de defensa: 305 Primum (Alabarda +20), 335 Roma.
Daño: 130 Primum (Alabarda +20), 100 Roma.
Llevar Armadura: 70
TA: Armadura de Árbitro (Semicompleta +15)
FIL 7 CON 7 PEN 7 CAL 5 ELE 3 FRI 4 ENE 5

ACT: 150 (170 a través de Primum)
Zeon: 1.175
Proyección Mágica: 250 Ofensiva
Nivel de magia: 80 Destrucción, 70 Oscuridad.

Acumulaciones de Ki: Fue 1 Des 2 Agi 1 Con 1 Pod 2 Vol 2
Ki: Fue 8 Des 12 Agi 9 Con 8 Pod 14 Vol 10 **Ki Genérico:** 61
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición del Ki, Extrusión de Presencia, Armadura de Energía, Extensión del aura al arma, Velocidad Incrementada, Uso de la energía necesaria, Eliminación de penalizadores, Dominio Físico, Control de la Edad.

Ventajas y Desventajas: Don, Sangre Antigua, Uso de Armadura, Inutilidad Somática, *Vulnerable al Dolor, Fobia Grave, Obligación Oral.*
Especial: Proyección Mágica como Ataque.
Elan: Jedah 50 (Don de la Política, Afinidad Oscura, El Poder del Conocimiento), Noah 40 (Resistente, Inhumano, Ignorar Penalizadores), Barakiel 50 (Estética, Atrayente, Saber de la Ciencia).

Tamaño: 16 **Regeneración:** 2
Tipo de movimiento: 9 (8) **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 45, Montar 65, Nadar 45 (40), Frialdad 90, Advertir 100, Buscar 100, Ciencia 180, *Logias Perdidas* 240, Historia 130, Memorizar 125, Ocultismo 130, V. Mágica 190, Táctica 125, Estilo 95, Intimidar 60, Liderazgo 155, Persuasión 155, Disfraz 65, Detección del Ki 170.

Nota: Los valores entre paréntesis indican sus habilidades secundarias con los negativos aplicables cuando usa su armadura de Árbitro. Adicionalmente, posee un valor especial en *Logias Perdidas* a causa de su Sangre Antigua, aunque sólo puede usarlo para reconocer y reparar *Logias* existentes en los bancos de datos de Sólomon, no para crear nada nuevo.

Con sólo veintinueve años, Matthew Gaul ha sido el Señor de la Guerra más joven de la historia, un puesto al que logró ascender gracias a un talento únicamente comparable a su ambición.

En su camino destruía todo aquello que se le interpusiera usando cualquier método a su alcance, sin importar quién o qué fuera.

Nacido en el seno de la pobreza y recibiendo continuos abusos desde niño, Gaul se obsesionó tempranamente con el poder y con superar sus miedos. A los nueve años empezó a viajar por todo el mundo, aprendiendo y desarrollando su increíble talento innato.

Tras entrar en el ejército al cumplir los catorce, ascendió rápidamente hasta convertirse en el ayudante personal del Árbitro Imperial Gainum, a quien asesinó en cuanto tuvo la oportunidad para tomar su identidad. Irónicamente, bajo la máscara su actuación fue mucho más eficiente que la del verdadero Árbitro. Cuando el anterior Señor de la Guerra del sur falleció, su nombre era ya tan conocido que el Emperador no tuvo la más mínima duda: se trataba de la persona apropiada para el puesto. Dado que nadie conocía la verdadera identidad del Árbitro, Gaul pudo revelarse como quien era, mas no sin antes acabar con todo aquel que lo hubiera conocido, incluida su familia.

Su trabajo como Señor de la Guerra fue notable, aunque su ambición hizo que, años antes de la llegada de Eljared, empezase a extender sutilmente su poder personal en los principados que supervisaba. Permaneció inactivo durante los ataques imperiales al sur, y aprovechó los acontecimientos de la Ruptura de los Cielos para poner en marcha sus planes, proclamándose Arconte Supremo de Togarini y fundando la Alianza.

En la actualidad, Matthew Gaul es un hombre de treinta y dos años. Como resulta habitual en la gente de Togarini, tiene la piel oscura y el pelo blanco. Su apariencia personal es impresionante, y siempre viste con colores muy oscuros y claros, haciéndose destacar allí por donde va.

No sólo ostenta unas inhumanas habilidades de combate, sino que también es dueño de monstruosos poderes mágicos. Al descubrir que tenía el Don, desarrolló estas capacidades gracias a una hechicera Duk'zarist a la que liberó de la Inquisición. La sedujo y logró que le enseñara todos sus secretos, sólo para deshacerse de ella cuando esta no tuvo nada más que enseñarle.

Pronto, buscó nuevos maestros con los que perfeccionar su arte. Después de convertirse en Señor de la Guerra descubrió el poder de las Logias Perdidas, y que por sus venas corría la sangre de Sólomon. Él mismo lo desconoce, pero es el último descendiente del antiguo Emperador Andromalius, siendo su estirpe la que le ha otorgado el acceso a tan desiguales capacidades.

Frío y maquinador, Gaul es una de las personas más temibles de Gaia. Está dotado de un siniestro encanto personal que resulta verdaderamente fascinante. Aquellos que lo rodean le profesan verdadera admiración, y se acercan a él como polillas a una llama. Su enorme ego y su clara prepotencia podrían hacer parecer a Gaul propenso a errar, más la realidad no es así. Su talento sin par es genuino y sabe cómo actuar apropiadamente en cada situación. Por

ello, quienes realmente le conocen pasan siempre por tres etapas en su impresión hacia él. Inicialmente lo ven como un ser noble y altivo, con un aire de superioridad natural que le hace sobresalir por encima de todos los seres vivos del planeta. Con el tiempo, la sensación que desprende puede parecer que se tiñe de petulancia y egocentrismo, aparentando ser un individuo voluble que hace las cosas por capricho. No obstante, quienes llegan a conocerle se dan cuenta de que nada de lo que hace o dice es a la ligera. Cada una de sus palabras o decisiones son siempre extremadamente certeras y encajan a la perfección dentro de sus objetivos, aunque al principio no parezca así.

Está claro para todo el mundo que el objetivo de Gaul es convertirse en Emperador. Sin embargo, más que el título en sí, Gaul es un hombre que persigue el poder. Ansía tener poder sobre todas las cosas, un poder absoluto y sin igual que le permita no volver a temer a nada ni nadie. Él no ve su ambición como algo oscuro; simplemente, cree que es la persona más apropiada para guiar el mundo y que el destino se lo ha puesto al alcance de la mano.





SANGRE ANTIGUA: PRIMUS IMPERATOR

La Sangre Antigua Primus Imperator es conceptualmente igual y a la vez completamente diferente de la que corre por otros descendientes del Imperio de Sólomon. Aunque sus principios son los mismos, minúsculas nanomáquinas que corren por la corriente sanguínea y que tienen la información del imperio caído, la sangre Primus posee los códigos de información del propio emperador Andromalius. Una sola de las personas que posean esta sangre, la más pura de todas, despierta automáticamente las funciones de Imperator, dándole primacía y control natural sobre todas las creaciones tecnomágicas de Sólomon. Además de esta influencia, todas las personas que nacen con esta sangre poseen unos atributos físicos y psíquicos excepcionales; ello se debe a que, incluso desde que están en el útero materno, las nanomáquinas trabajan su cuerpo haciendo que este alcance su máximo potencial.

Además de 2 puntos de creación, esta ventaja aplica un +3 al ajuste de nivel del personaje que la tenga. Sólo es posible adquirirla por seres humanos y si la suma de los atributos iniciales de un personaje es al menos 75 o más.

GAUL Y EL MIEDO

Desde el mismo día que nació, la vida de Gaul ha estado marcada por el miedo. Podría incluso decirse que es el motor mismo de su existencia. El miedo hizo que abandonara su hogar cuando sólo era un niño, que buscaba superarse y crecer, y aquello que le impulsa a buscar poder. Un poder absoluto y sin par que le permita no volver a temer nada jamás.

Pese a que es cauto y precavido por naturaleza, ha emprendido infinidad de acciones tan arriesgadas que podrían tacharse de locura, pues enfrentarse a sus miedos y superarlos es lo que le hace sentir que está realmente vivo.

Hasta la fecha, ha subyugado, destruido o dominado todo lo que ha temido. Pero hay un miedo que aún no ha podido superar. Cada vez que hay una fuerte tormenta y los rayos cruzan el cielo durante unos instantes, recuerda cuando era un niño pequeño cobijándose entre cajas bajo la lluvia. Y se estremece.

Para alguien como él, que se ha enfrentado a peligros que volverían loco a cualquier hombre, algo tan básico debería ser algo extremadamente simple de vencer. Muchas veces, el Arconte Supremo ha elegido llevar a cabo sus planes en mitad de una tormenta sólo por enfrentarse a su miedo y superarlo como ha hecho con todos los demás. Y aun así, pese a que siempre se yergue frente a la lluvia, pese a que nunca retrocede ni mira atrás, algo primario sigue inundándolo cada vez que ve el oscuro firmamento iluminarse por los rayos de la tormenta. Aprieta los dientes. Cierra los puños. Pero aún se estremece con cada nueva descarga.

Irónicamente, no sabe que el temor que siente hacia los rayos ni siquiera proviene de él. Se trata de una reacción forzada por las nanomáquinas de su corriente sanguínea que, siendo especialmente vulnerables y receptivas a atraer la electricidad natural, mandan el mensaje neuronal a su huésped para que evite las tormentas.

MODUS OPERANDI

Generalmente Gaul prefiere la manipulación y la intriga para salir de las situaciones problemáticas, pero no tiene el más mínimo reparo en luchar cuando la situación lo requiere (a veces, ni siquiera es necesario un buen motivo, y basta con que le apetezca).

El Arconte Supremo está en todo momento acompañado por al menos un Alto Árbitro, o incluso dos en el caso de que pueda planear algo que implique cierto peligro. Por ello, suele dejar cualquier enfrentamiento en manos de sus agentes, pero no tiene reparos en luchar junto a estos ante cualquier amenaza.

Gaul, como todo lo que hace en la vida, lucha grandilocuentemente. Realiza movimientos amplios, poses espectaculares y sus ensalmos sobrenaturales están siempre cargados de una solemnidad gloriosa. Y lo más increíble de todo es que no por ello pierde un ápice de efectividad al combatir.

Por lo general, lucha con una maestría inhumana combinando perfectamente conjuros ofensivos y su habilidad marcial personal. Armado con la ciencia de Sólon y su magia, el Arconte es uno de los seres humanos más peligrosos de Gaia.

HABILIDADES DEL KI

SOLOMON IMPERUS

Usando el mismo principio que las Técnicas de Legado de Sólon, este árbol de habilidades está intrínsecamente atado a la Sangre Antigua que corre por las venas de Gaul, permitiéndole innatamente utilizar al menos una de las técnicas del propio Andromalius. El Arconte Supremo sólo tiene que alimentar de Ki a las nanomáquinas y estas responden innatamente haciendo que su cuerpo se mueva como debería. En teoría, le quedan al menos 3 técnicas a despertar.

Protocolo Ofensivo 01: Pilum

Nivel: 1

CM: 30

Gaul acumula su poder en su arma, que se rodea de runas y códigos numéricos. De repente, su velocidad aumenta exponencialmente, tanto que parece desdoblarse o que el tiempo se detiene, y empala inmediatamente a su enemigo.

DES 3 AGI 2 POD 3

Efectos: +40 al Ataque, +50 Turno.

Ventajas: Reducción de Ki 2.

Desventajas: Requerimiento (Sangre Antigua)

Tipo: Acción (Ataque).

EQUIPAMIENTO

ARMADURA DE ÁRBITRO: GAINUM

Matthew Gaul posee una de las Armaduras de Árbitro, uno de los artefactos ancestrales creados para controlar el flujo de las batallas. Antiguamente, la armadura representaba El Juez, una denominación que Gaul retorció hasta usarlo como inspiración para nombrarse Arconte Supremo.

Calidad: Es considerada una armadura semicompleta sobrenatural de calidad +15.

Armadura Magus: La armadura actúa como una pila de magia que puede contener hasta 1.200 puntos de Zeon e incrementa 30 puntos la Regeneración Zeónica de su portador.

Equilibrio (Noción de uso 3): El portador reduce a la mitad (redondeando hacia arriba en grupos de 5) los penalizadores que sufra por situaciones de combate u ataques adicionales. Esta habilidad requiere consciencia activa por parte del portador, por lo que no tiene efectos sobre ataques vinculados a Sorpresa.

Soporte (Noción de uso 1): El portador obtiene un bono de +5 a cualquier control de características para derribarlo.

Máscara: La máscara otorga un bono especial de +80 a la RM o RP del Árbitro contra efectos que tengan como fin descubrir su identidad. Gaul no la usa desde que fue declarado Señor de la Guerra.

ALTO ÁRBITRO

Ataviado con su armadura de Árbitro, Gaul tiene a su disposición la capacidad de controlar el curso de las batallas a voluntad.

Límite: Todas las habilidades de Alto Árbitro únicamente funcionan con personas que hayan aceptado voluntariamente su obediencia al Arconte Supremo, y consideren que es su superior. Alguien que no se someta realmente a él (simplemente finja para obtener ventajas) o que posea un nivel superior al suyo no puede ser afectado por los poderes del Árbitro. Estas habilidades no funcionan con marionetas o gólems de Sólon.

Motum: Gaul puede hacer sentir a sus subordinados la posición a la que desea que se dirijan. Esta habilidad le permite mostrar hasta tres puntos diferentes, y es capaz de elegir quienes de sus hombres deben ir a qué posición. Motum tiene un radio de acción de 1 kilómetro y activarla consume automáticamente 1 punto de Ki o 5 de Zeon cada cinco asaltos.

Opugnis: Gaul puede conceder a uno de sus subordinados un +30 a una única acción ofensiva. Activar esta habilidad consume automáticamente 5 puntos de Ki o 50 de Zeon.

Credo: Mientras Gaul permanezca concentrado y sin realizar ninguna otra acción, todos sus subordinados en un radio de 1 kilómetro de distancia obtienen un +10 a cualquier acción relacionada directamente con el combate.

Judicium: La habilidad única de la Armadura del Juez permite al Árbitro dar una orden absoluta a uno o varios de sus subordinados que simplemente no son capaces de negar. Incluso si se les ordena realizar un ataque suicida o no retroceder ante una muerte segura, estos lo harán sin dudar. Los seres con al menos 5 puntos de Gnosis por encima de su Natura pueden evitar este efecto superando un control de RM o RP contra 120.

LOGIAS PERDIDAS

PRIMUM

Primum es el legendario cetro de mando del Emperador de Sólomon, un arma de verdadero poder que se creó usando los conocimientos combinados de tres de las treinta piezas de metal negro con las que se fundó el Imperio. Se trata de una obra maestra de la ciencia y la magia, que en el pasado simbolizó el mando supremo de la nación más poderosa del planeta.

El arma se perdió tras la muerte del emperador Andromalius, y permaneció en La Vigilia desde entonces hasta que sintió que un portador apropiado había vuelto a aparecer en el mundo.

Calidad: Primum es considerado una vara, una lanza o una alabarda sobrenatural de calidad +20 capaz de dañar energía.

Potenciador Mágico (Noción de Uso 2): Primum proporciona un +20 al ACT y un +20 a la Proyección Mágica cuando se lancen conjuros proyectados a través suyo.

Cambiante (Noción de uso 1): El arma está preparada para modificar su extremidad superior, pudiendo extraer o retraer su filo para que actúe como una vara, una alabarda o una lanza según el deseo de su poseedor. El cambio tarda un turno en completarse.

Área (Noción de uso 1): Cuando se utiliza para atacar en área, Primum afecta a un área de 20 metros de distancia delante de su portador.

Maximizar Reservas (Noción de uso 1): El portador gasta sólo la mitad de Ki al realizar una técnica de Ki ofensiva (aunque sigue teniendo que acumular los mismos valores).

Memoria Gnóstica (Noción de uso 4): El arma tiene la capacidad de memorizar y analizar el comportamiento de las habilidades sobrenaturales que se usen contra su poseedor y crear una contramedida o estrategia especial para contrarrestarla. A continuación, Primum transmite directamente a la sangre de su portador la estrategia apropiada.

A efectos de juego proporciona un +30 a la defensa cuando se utiliza para protegerse de un tipo de ataque especial del que el portador se haya defendido con anterioridad. Este bono no tiene que ser obligatoriamente aplicable a la defensa con Primum; se otorga también a la parada con otras armas o a la esquiva siempre y cuando su portador siga llevando la vara en sus manos.

Primum tarda únicamente tres asaltos en desarrollar la estrategia y transmitirla, por lo que tan sólo tres asaltos después de haberse defendido, el bono ya es funcional. Es importante puntualizar que el bastón no ofrece bonos a su portador actual por ataques que haya analizado en el pasado, dado que, para crear una estrategia realmente certera, debe hacerlo tras analizar cómo responde el cuerpo de su portador contra dicho ataque.

Esta habilidad sólo funciona contra ataques especiales, como técnicas de Ki, conjuros, invocaciones o poderes psíquicos (u otras habilidades similares de naturaleza sobrenatural), y cada uno debe de ser analizado concretamente. En el caso de los conjuros, se considera que cada grado de un conjuro ofensivo es un ataque diferente que tiene que ser analizado por separado.

Vinculada: Primum sólo puede ser blandida por alguien que porte la Sangre Antigua Primus Imperator de Sólomon. Es decir, sólo un descendiente directo de Andromalius puede usarla. El arma reacciona violentamente contra cualquier otro individuo que la intente usar, produciendo una descarga eléctrica muy dolorosa que obliga a superar una RF contra 120 por asalto o sufrir un daño eléctrico equivalente a la mitad del nivel de fracaso. Este rechazo sólo se desencadena contra individuos que pretenda usarla, y no a causa de un mero contacto.

D.E.U.S.-ex-IMPERATOR (Noción de uso 5, Ritual): Primum puede conectarse a distancia a los sistemas de ofensivos de Sólomon. Esta habilidad le da la capacidad de activar y dirigir todas las armas que permanecen ocultas, incluidas no sólo sus gólems de combate, sino también acceso al que sin duda es la logia activa más poderosa de todas; el satélite de combate Gravestone.



Realmente, este poder no pertenece al arma; Primum no es más que una llave que permite a su portador conectarse al verdadero sistema ofensivo creado por Sólomon. Únicamente el difunto Andromalius puede hacer uso de esta habilidad, pues incluso si alguien posee la Sangre Antigua Primus Imperator necesaria para activarla, se requiere recitar correctamente las trece claves verbales que permite al sistema iniciarse y reconocer a su portador como administrador autorizado. Naturalmente, dichos códigos se perdieron con la muerte del Emperador de Sólomon; sólo él conocía los trece, aunque cada uno de los Senadores Pretorianos conocía uno de ellos.

Gaul desconoce que Primum posee esta capacidad, aunque empieza a sospecharlo.

ROMA: EL MANTO DEL EMPERADOR

Roma es el culmen de la tecnología de nanomáquinas de Sólomon, una lujosa capa cuya fibra está compuesta por millones de minúsculos gólems sobrenaturales. Fue creada exclusivamente para el propio Andromalius, quien la usó como método de defensa excepcionalmente efectivo.

Si bien la mayor parte del tiempo actúa como simple tejido, si es necesario la capa puede moverse por sí misma, endurecerse, modificar su forma y tamaño según el deseo de su portador.

Calidad: El Manto puede actuar como un escudo corporal de calidad +20 capaz de detener ataques basados en energía cuando se utiliza como medio de defensa. Si se usa como medio de ataque, se considera equivalente a un hacha de guerra +10, pero no suma la Fuerza de su usuario a su daño.

Fibra Viva: Roma puede actuar como un ser vivo, alterando su forma, tamaño y color. Eso significa que puede tener diferentes apariencias (lo que incluye símbolos) y la capa puede moverse por sí sola y "agarrar" y atraer objetos que no estén a más de 10 metros de su portador.

Reserva de Oxígeno: Roma puede proporcionar hasta media hora de oxígeno a su dueño acoplándose en su cara.

Conexión Sináptica: Roma se conecta a los nervios de su portador a través de las nanomáquinas de su sangre, por lo que es capaz de responder a los pensamientos de su dueño como una extensión natural de su cuerpo. Por ello, no requiere que su usuario desarrolle una habilidad especial para usarla como escudo o medio de ataque, y puede usarla con su habilidad plena de ataque y defensa.

Defensa Automática: En el caso de que su portador esté inconsciente, sea incapaz de defenderse por cualquier causa, o tenga simplemente una habilidad de defensa baja, Roma lo puede proteger de manera autónoma con el equivalente a una habilidad de parada base de 280 (en este valor ya está incluido el bono calidad y el bono de defensa de un escudo corporal). Roma nunca aplica penalizadores especiales de entorno (espalda, Flanco, Ceguera...) salvo los sufridos por defensas adicionales. Para detectar a enemigos que traten de atacar en sigilo, el manto posee el equivalente a 320 de Advertir y Detección del Ki.

Impoluta: Roma se limpia a sí misma y siempre huele bien.

Ignífuga: Roma no puede prenderse en fuego.

Vinculada: Las funciones especiales de Roma sólo se activan si quien la lleva posee la Sangre Antigua Primus Imperator de Sólomon. Es decir, sólo un descendiente directo de Andromalius puede usarla.

Limitación de Combate: Roma no puede ser usada como arma ofensiva y defensiva en el mismo asalto. Si se utiliza para atacar, ya no puede usarse para defender hasta el siguiente turno y viceversa.

GRAVESTONE

Gravestone es posiblemente una de las armas tecnomágicas más poderosas de las Logias Perdidas a disposición del Senado de Sólomon. Se trata de un inmenso satélite de combate creado con el fin de ser una arma que pudiera atacar cualquier lugar del planeta en segundos.

El artefacto está oculto en La Vigilia, donde pulula sin ser detectado desde la caída de Sólomon. Lo cierto es que dispone de una llave completamente funcional, y puede manifestarse en el mundo real en tan sólo unos segundos desde el momento que recibe la orden de atacar para, después de haberlo hecho, volver a desaparecer del mundo a la misma velocidad.

Pero incluso esta increíble capacidad queda ensombrecida por el increíble poder destructivo que posee. El artefacto está armado con un cañón láser sobrenatural, tan preciso que desde la órbita planetaria puede atacar con absoluta exactitud a un blanco de tamaño humano, y tan potente que puede aniquilar una ciudad entera en menos de un minuto.

Actualmente, sólo hay dos maneras de tomar posesión de Gravestone, el centro imperial Pimum y el sistema de control que existe en una de las bases de Sólomon. No obstante, para ambos se requieren códigos de control que llevan perdidos desde las Siete Horas de Fuego.

RÓMULO Y REMO

Rómulo y Remo son una pareja de drones de combate creados para ser los guardaespaldas definitivos del emperador de Sólomon. Son extremadamente poderosos, y su poder puede llegar casi a rivalizar con el de los más poderosos golems de las Logias Perdidas.

Aunque parecen criaturas sólidas, en realidad están hechos por millones de nanomáquinas, razón por la que su aspecto puede cambiar mucho dependiendo del entorno y las necesidades de su señor.

Ambos drones son autónomos y actúan de manera independiente calibrando las amenazas y los peligros que puede sufrir su dueño, pero para ellos prima la voluntad de este por encima de todo. No necesitan órdenes verbales para obedecer; reciben sus objetivos e indicaciones directamente de las nanomáquinas que hay en la sangre de su señor.

Los drones fueron los primeros en detectar a Gaul y, cuando este alcanzó la adolescencia, fueron los que le llevaron a Pimum, al considerarlo el nuevo emperador.

Actuación: Los drones siempre actúan en el momento en el que le corresponde actuar a Gaul. En el caso de que este perdiera su capacidad de actuar ese asalto, los drones seguirán actuando al finalizar el asalto.

Láser Sobrenatural: El principal medio de Ataque de Rómulo y Remo son los cañones láser con los que ambos drones están armados. Cada uno puede realizar un ataque por asalto con una habilidad ofensiva base de 280. El láser es considerado una descarga sobrenatural capaz de dañar energía que ataca en Calor con un daño base de 120 y que reduce 4 puntos la armadura del defensor. Tiene un alcance de 500 metros.

Barrido: Si en lugar de concentrar su ataque sobre un solo blanco un dron desea realizar un barrido, el láser afecta a aquellos que se encuentren en su parte frontal (equivalente a 10 objetivos de tamaño medio) a no más de 100 metros de distancia, aunque su habilidad ofensiva base se reduce a 250. Los Drones pueden elegir blanco dentro de dichas áreas.

Sistemas de Defensa: Los drones se defienden de manera independiente con una mezcla de movimiento y escudos de energía, lo que les proporciona el equivalente a una habilidad de esquiva base de 280.

Resistencia: Los drones poseen un tipo de armadura 8 contra todo tipo de ataque salvo energía, contra lo que tienen un 4. Resisten 50 puntos de daño antes de romperse.

Regeneración: Si son destruidos, las nanomáquinas que los componen requieren alrededor de una hora para repararse y estar nuevamente activos. Esto sólo ocurre si el ser del que dependen, en este caso Matthew Gaul, sigue con vida.

Metamorfismo: Las nanomáquinas que los componen pueden adquirir diferentes formas. En el caso de Gaul, ambos suelen tomar la apariencia de aves exóticas.

NOTAS CURIOSAS

-Gaul usa su estrambótico peinado por un doble motivo: en primer lugar, produce una inusual primera impresión (algo que siempre aprovecha a su favor en cualquier negociación) y en segundo, se asegura que la gente siempre se fije en él y lo recuerde.

-Le gustan los animales. No es porque les tenga cariño especialmente, pero le encanta lo fieles que pueden ser si se les da algo de amor.

-Gaul no sería un mal gobernante. Sería un tirano, sin duda, pero no un mal gobernante. No cometería injusticias ni soportaría que nadie hiciera daño a sus súbditos. Al fin y al cabo, son suyos.

-El Arconte Supremo sabe que Aizen pretende matarlo y tiene un plan perfectamente preparado para interceptarlo cuando decida dar el paso. De momento, le es demasiado útil como para prescindir de él y la tensión de tenerlo cerca le sirve para estar siempre “despierto”

-Hace mucho luchó en un combate de exhibición contra Kisidan y sabe lo peligroso que puede llegar a ser (perdió engatillado cinco puntos a cero). Cree que su mera existencia es un problema para sus planes, pero ve en Elisabetta el arma perfecta para destruirle. Cuando piensa en ello, recuerda con una sonrisa por qué el amor es una debilidad.

-Pese a todas sus víctimas, a Gaul no le gusta matar; simplemente, lo considera algo necesario para alcanzar sus objetivos y no tiene reparos en hacerlo, pero prefiere cualquier otro método si le da la misma efectividad.

-Le encanta el rojo y el negro. Casi todo lo que lleva es de ese color.

-Pese a todo lo que ha visto y a lo que se ha enfrentado, hasta ahora sólo ha rehuído a un ser de entre todos los que le han estremecido; Lucanor Giovanni. Cada vez que se han visto, ha sentido una especie de desasosiego, pues es el único individuo que no llega a comprender.

-Ha entablado conversaciones con la que cree que es una organización secreta de supervivientes de Sólomon, cuando en realidad, son miembros supervivientes del escuadrón de Jürgand Contra Mundum. De momento, el entendimiento mutuo ha sido bueno. Ni siquiera Imperium es consciente de ello.

-Para entretenerse lucha todos los días que puede. En ocasiones, combate contra decenas de criminales condenados a muerte sólo por entretenimiento poniéndose serios hándicaps. Si alguno le sorprende gratamente, puede invitarlo a Les Jaeger.

-Le gusta la comida oriental. Suele llevar a un chef de Lannet consigo cuando viaja.

-Se ha visto un par de veces con Romeo Exxet y entre ambos han desarrollado una especie de desprecio mutuo tan grande que les cuesta estar en la misma habitación.

-No desprecia a Elisabetta. Sólo piensa que es una niña incapaz de gobernar sin nada que sustente su derecho al trono.

-Es melodramático. A veces habla en voz alta consigo mismo cuando está sólo. En una ocasión lo descubrieron haciendo eso y, en lugar de avergonzarse (o matar a quien lo había visto como un malo de opereta), dijo con una amplia sonrisa que hablaba con la única persona digna de decirle lo que debe hacer.

-El cuerpo de Gaul no es realmente perfecto; debería tener todos sus atributos físicos a su máximo valor, pero las nanomáquinas tardaron más de lo debido en despertarse mientras estaba en el vientre de su madre y no pudieron terminar su función a tiempo.

-Dada su maestría innata en combate y su talento desmedido, Gaul sólo ha sido herido en una ocasión. Consecuentemente, detesta la mera idea de que su cuerpo pueda sufrir dolor.

-Gaul ha borrado por completo su pasado; todo aquél que lo hubiera conocido como el niño pobre que fue tiempo atrás, ha muerto por su mano.

-Sólo ha dudado en una única ocasión en matar a alguien; a su propia madre. En el fondo, pese a que esta lo maltrató de niño, sentía que debía agradecerle el legado que le había dado en su sangre. Lo hizo sin dolor, mientras dormía.

-Para Gaul la supervivencia es vital, y hará cualquier cosa para permanecer con vida, salvo humillarse.

KONRAD VON RIKKER

COMANDANTE DE CAMPO DE TOL RAUKO

Nivel: 11 **Clase:** Natural (Natura 10)

Puntos de Vida: 295

Categoría: Paladín / Maestro en Armas

Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 6 **Con:** 7 **Pod:** 11 **Int:** 10 **Vol:** 8 **Per:** 5

RF 105 **RM** 120 **RP** 110 **RV** 105 **RE** 105

Turno: 115 Natural, 105 Libra +10, 105 Ballesta +10, 90 Libra +10 y Escudo +10, 90 Ballesta +10 y Escudo +10.

Habilidad de ataque: 260 Libra +10, 260 Ballesta +10, 250 Grappling

Habilidad de defensa: 290 Escudo +10, 270 Libra +10, 260 Grappling

Daño: 85 Libra +10, 75 Virotes +10, 15 Grappling.

Llevar Armadura: 155

TA: Von Rikker (Completa Pesada +15)

FIL 9 CON 9 PEN 9 CAL 7 ELE 3 FRI 7 ENE 5

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria, Inhumanidad.

Habilidades Naturales: Uso de Escudo, Uso de Ballesta, Ars Magnus: Libra, Maniobra Especial, Grappling (Base).

Ventajas y desventajas: Aprendizaje innato (Ocultismo), Raíces Culturales (Dalaborn, Alta Nobleza), Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 17

Tipo de movimiento: 5 (6)

Regeneración: 1

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Atletismo 45, Montar 70, Nadar 30, Frialdad 130, P.Fuerza 60, Res. Dolor 80, Advertir 155, Buscar 120, Ciencia 45, Historia 105 (125 de Tol Rauko), Memorizar 25, Ocultismo 215, Logias Perdidas 65, Táctica 130, Estilo 50, Intimidar 100, Liderazgo 220, Persuasión 170, Baile 25.

Notas: A causa de su avanzada edad, Von Rikker aplica los penalizadores de -2 a sus atributos físicos (Fue, Des, Agi, Con y Per) que ya están reflejados en sus estadísticas.

Konrad Von Rikker es uno de los tres grandes comandantes de campo de los Templarios de la Orden de Tol Rauko, aunque nadie pone en duda que es el favorito del Mariscal Malakias Graft. Pese a que es propiamente un anciano, su poder personal y su influencia en la organización lo vuelve una de las mayores potencias de Gaia tanto a nivel político como en el submundo sobrenatural.

Hay pocas personas en el mundo que hayan visto tanto como él, viajado a lugares tan remotos o hecho tantas maravillas en una sola vida mortal. Von Rikker ha visto dioses primigenios alzarse y morir, ha caminado por las oscuras calles de Graven y cenado en la mesa del Príncipe de los Cuervos o ha visto más allá de los confines de lo que la humanidad llama mundo. Sus conocimientos, su inteligencia y su experiencia son un tesoro sin par para los Templarios.

Nacido como primogénito en una de las cinco grandes familias templarias, Von Rikker ha amado siempre lo sobrenatural. Desde muy pequeño le encantaban los personajes estrambóticos y mágicos que aparecían en los libros que “tomaba prestados” de la biblioteca familiar. Naturalmente era un joven racional y entendía que eran un peligro, mas no por ello su fascinación era menor. Pero no fue hasta que, por los entresijos del destino, se enamoró de una sacerdotisa jayán, cuando tomó la decisión de que debía hacer cambiar el “el mundo”.

Para ello, consciente de que si quería tener una oportunidad debía actuar desde dentro del “sistema”, se convirtió en el templario perfecto. Tales fueron sus logros, tantas las maravillas, que ascendió en la organización más rápido que ningún Templario en la historia hasta convertirse en la mano derecha de dos mariscales diferentes. Hay incluso quienes creen que posee una influencia en la orden que para algunos eclipsa a la del propio Malakias Graft. Todos los planes importantes de la Orden pasan por él y lo cierto es que siempre les da su toque personal con una mezcla de genialidad y experiencia.

En apariencia Von Rikker es un hombre seco, siempre serio y algo áspero. Sin embargo, en realidad es que posee un talento increíble para tratar con la gente y adaptarse a su manera de ser de los demás. Lo cierto es que se preocupa por todo el mundo, y pese a que no le tiembla la mano al tomar decisiones difíciles, es una genuina buena persona.

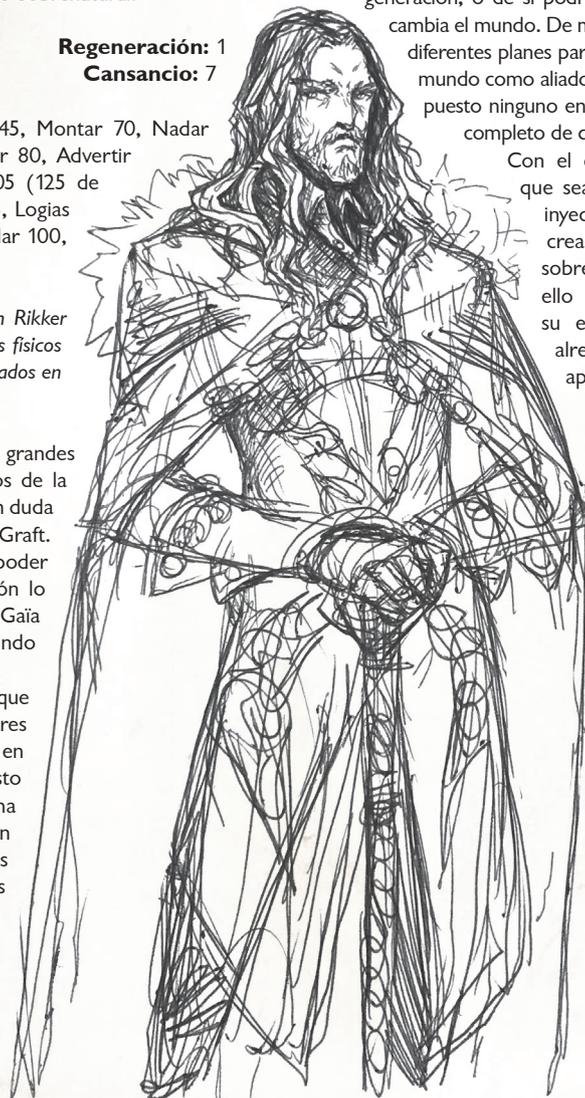
Él no se ve a sí mismo como un carcelero, sino como un guardián que protege lo sobrenatural de la humanidad. Está obsesionado con la idea de que la sociedad actual es incapaz de convivir con las criaturas místicas, así que necesita cambiar el punto de vista de la gente para que, paulatinamente, se prepare para cuando sus “protegidos” sean finalmente liberados. Sólo siente no estar seguro de si será posible hacerlo en esta generación, o de si podrá presenciar con sus propios ojos cómo cambia el mundo. De momento, lleva casi cinco décadas creando diferentes planes para que lo sobrenatural pueda mostrarse al mundo como aliados en un momento de crisis, aunque no ha puesto ninguno en práctica porque no está convencido por completo de que funcionen.

Con el objetivo de sobrevivir todo el tiempo que sea posible, Von Rikker lleva una década inyectándose compuestos alquímicos creados a partir de la sangre de entidades sobrenaturales capturados. Gracias a ello ha logrado retrasar todo lo posible su envejecimiento, y aunque ahora tiene alrededor de ochenta y cuatro años, no aparenta más de setenta.

MODUS OPERANDI

Cuando era joven Von Rikker era considerablemente más impulsivo y no tenía demasiados reparos en luchar, pero la edad lo ha vuelto mucho más calmado (aunque a él le gusta decir “sabio”). Dada su condición física, sólo inicia un combate personal si se ve forzado a ello, aunque si otros luchan por él, siempre tiene el impulso de lanzarse él mismo a la refriega como apoyo.

Una vez en combate, demuestra que la edad no ha logrado acabar aún con su legendaria habilidad, y la experiencia de décadas le hacen uno de los luchadores más peligrosos sobre la faz de Gaia. Como maestro del combate, ha dominado el uso de un arma imposible, que explota con una maestría sin par. Sabe a la perfección cuando usar cada maniobra, cada golpe y cada ataque mortal.



EL HOMBRE QUE AMÓ A UN MONSTRUO

A los veintitrés años, sólo dos después de convertirse en un miembro de Tol Rauko de pleno derecho, Von Rikker formó parte de un grupo de investigación compuesto por tres templarios y medio centenar de soldados. Comandado por un veterano miembro de la organización, tenían como fin adentrarse en el interior de la Cordillera de Erasía e investigar posibles zonas aún ocultas de Los Salones Sin Luz. Pero las cosas se complicaron cuando, durante la misión, descubrieron a un grupo de Samael realizando un ritual en el interior del complejo. Naturalmente los templarios intentaron capturarlos, pero no podían imaginar que estos estaban tratando de evitar que una de las criaturas de los Salones Sin Luz saliera al mundo exterior. Como es imaginable, la situación acabó espantosamente en una batalla a tres bandas en la que todos los que tomaron parte, salvo Von Rikker y una joven sacerdotisa Jayán llamada Kaniehtio, acabaron muertos.

Ambos, que habían sido arrojados a las profundidades de la inmensa estructura, se vieron obligados a ayudarse mutuamente para salir con vida. Tras dos meses de enfrentamientos, discusiones, y todo tipo de problemas, acabaron dándose cuenta de que se habían enamorado perdidamente el uno del otro. Finalmente, cuando lograron salir, decidieron abandonarlo todo para estar juntos el resto de sus vidas.

Gracias a los conocimientos de Von Rikker sobre la caza de seres sobrenaturales, la pareja logró evitar ser descubierta. Estuvieron juntos casi un año, moviéndose continuamente y evitando zonas pobladas, hasta que lograron establecerse en unas ruinas a las que llamar hogar. Todo parecía que funcionaría para ellos.

Pero al final, como tantos cuentos, acabó en tragedia.

Mientras estaba en un pueblo cercano haciendo unas compras, Von Rikker descubrió que un destacamento eclesiástico al mando de dos inquisidores había cercado la zona. Aunque él ignoraba que estaban allí buscando a una manada de Aberraciones, en su nerviosismo pensó que habían localizado a Kaniehtio y salió corriendo a las ruinas donde ésta le esperaba. La desgracia le acompañó y los exploradores de la iglesia le vieron huir, por lo que el destacamento entero empezó a seguirle. Completamente desesperado, sólo se le ocurrió una manera de salvar la vida de la mujer que amaba. Rodeado casi por completo de agentes eclesiásticos, Von Rikker entró a toda velocidad en las ruinas y, antes de que Kaniehtio pudiera reaccionar, la selló con los sistemas de Tol Rauko mientras anunciaba a los cuatro vientos su identidad como templario. Tristemente, ella nunca entendió lo que pasaba. En su último momento consciente, únicamente vio el rostro del hombre al que amaba junto a dos inquisidores mirándola fríamente. El hombre que la había traicionado.

Por supuesto, Von Rikker invocó inmediatamente la normativa imperial que le permitía ocuparse del prisionero por haber llegado antes que los inquisidores, pero eso significó que Tol Rauko volviera a tener constancia de que estaba vivo. Los templarios vinieron a recogerle y se llevaron a Kaniehtio cautiva hasta la Isla Central donde fue encerrada en la zona más segura.

Para Von Rikker, aquello le proporcionó un ascenso, y perder para siempre a la única mujer que amó.

Muchas veces Konrad ha pensado en liberar a Kaniehtio del sistema, pero sabe que, si algo saliera mal, sería su perdición y el fin de todo por lo que ha luchado. Aún ahora la visita de vez en cuando y sonrío con una mezcla de tristeza y satisfacción cuando la ve a salvo en su contenedor.

LAS ARMADURAS DE TOL RAUKO

Las armaduras de Tol Rauko son generalmente la posesión más valiosa de cada templario. Son forjadas exclusivamente para cada uno de ellos en el momento en el que son aceptados como miembros de pleno derecho en la sociedad, de manera que cada una de ellas se adapta como anillo al dedo de su portador. Naturalmente, se pueden modificar y mejorar según pasan los años para adaptarse mejor a sus necesidades. Cada armadura, siempre del mismo característico color cobrizo, tiene un sello familiar que representa la familia a la que pertenece, así como el rango que tienen dentro de la sociedad.

El secreto de su forja pertenece a los maestros armeros de cada familia templaria, cuyas estirpes están vinculadas a sus señores como parte de sus propias familias. Es tan importante que su secreto no se extienda, que los templarios son incluso capaces de matar por él.

Todas las armaduras siguen el patrón de las cinco grandes armaduras de Tol Rauko (llamadas, como un guiño hacia la inquisición y sus legisladores, "las originales"), las cuales tienen un poder muy superior al de todas las copias actuales.

EQUIPAMIENTO

LA ARMADURA VON RIKKER

Konrad porta la armadura de Tol Rauko de su familia, una de las cinco creadas para los fundadores de la orden de templarios. El artefacto se compuso usando fragmentos del trono de Rah, una rara aleación de origen desconocido que, igual que sus cuatro hermanas, posee la capacidad de anular cualquier poder sobrenatural que se lance contra el portador.

Calidad: La Armadura Von Rikker es considerada una Armadura Completa Pesada de Calidad +15

Resistencia Natural: El portador de la armadura sólo puede ser herido por armas que dañen energía.

Aguante: El portador de la Armadura Von Rikker obtiene un bono especial de +20 a todas sus Resistencias.

Ojos Sobrenaturales: Si el portador de la Armadura lleva el yelmo puesto, es capaz de ver lo sobrenatural y aplica un +30 a las RM contra efectos de Ilusión que afecten la visión. Dado que Konrad ve lo sobrenatural innatamente, raramente lo usa.

Llave de Tol Rauko (Noción de Uso 4): La armadura Von Rikker puede usarse para acceder a las salas inferiores de la Isla de Tol Rauko sin sufrir menoscabo a su capacidad física.

Anulación Sobrenatural Absoluta: Cualquier habilidad que sea usada contra el portador de la armadura ve disminuidas sus capacidades enormemente. Los conjuros ven reducidos 40 puntos su Valor Zeónico (aunque no pueden bajar por debajo de su valor base), los poderes psíquicos aplican un -60 a su potencial (el poder queda anulado si baja por debajo de su valor mínimo), las técnicas de Ki reducen sus beneficios o efectos a la mitad (aunque sólo contra el portador, en el caso de que sean ataques en área), y cualquier invocación o poder sobrenatural similar disminuye su daño a la mitad y aplica un -40 a su habilidad o a cualquier control de resistencia que obligue a superar.

Llave a La Vigilia (Noción de Uso 3): Puede ser usada como llave sobrenatural para abrir una puerta previamente existente a La Vigilia. La Armadura Von Rikker en sí no crea el portal, pero puede aprovechar o reabrir uno que ya existiera o hubiera sido creado recientemente).

Inutilidad Mística: Salvo en el caso de artefactos extremadamente poderosos (Nivel de poder 4 o superior), el portador de la Armadura Von Rikker no se beneficia de los efectos de ningún objeto mágico que lleve encima.

EL NUEVO MUNDO

Von Rikker ha logrado extender su influencia entre un pequeño número de templarios que siguen su única visión del mundo. Estos caballeros, elegidos entre quienes tenían mayor afinidad hacia lo sobrenatural, forman una sociedad secreta dentro de Tol Rauko que, hasta la fecha, es desconocida para el resto de la organización. Aunque por su número como por la influencia de sus agentes (el único miembro de alto rango de este grupo es el propio Von Rikker) es extremadamente minoritaria, están llevando a cabo muchas operaciones para provocar el “deseado” cambio que permita a la humanidad aceptar a las criaturas sobrenaturales. La mayoría son movimientos pequeños, pero poco a poco, es innegable que están avanzando en sus planes.

El Nuevo Mundo, que es como se denominan entre ellos, ha centrado su atención en tres proyectos ideados por el Gran Comandante en persona, pero todos son extremadamente problemáticos, complejos y aún están en sus etapas iniciales.

Su plan más longevo y menos arriesgado consiste en reeducar ciertos dogmas que casi todas las culturas dan por ciertas, haciendo ver que no todos los seres sobrenaturales son los monstruos que muchos han querido ver. Para ello, han filtrado una gran cantidad de libros falsos

en los que reescriben la historia, haciendo ver que, desde los albores del imperio, las criaturas sobrenaturales no solo ayudaron a la humanidad contra Rah sino que han estado al servicio del imperio desde entonces. Filtrando esta información en universidades y otros centros de estudios eruditos, lo cierto es que se ha logrado considerables avances positivos, especialmente ahora que la Iglesia tiene menos influencia globalmente.

También han influido en el gobierno de Espheria, tratando de llegar a un trato con Eltheldrea para que declare que, igual que lo sobrenatural, las razas no humanas que quieran coexistir pueden hacerlo allí. Lo cierto es que la primera bruja se lo está planteando muy seriamente, pero le ha pedido a Von Rikker que le consiga a cambio una serie de cosas que, de momento, están fuera del alcance del Gran Comandante.

Lamentablemente, no todos los proyectos del Nuevo Mundo tienen una perspectiva positiva; Von Rikker incluso llegó a plantear el uso de una Logia de Sólomon en combinación con el cristal psíquico más grande que existe (que resulta ser una Madre de La Máquina) para provocar una Agnosia a nivel mundial que impida a la gente reconocer a las criaturas sobrenaturales. No obstante, desechó este plan por considerar que no era lo que estaba buscando y ser excesivamente peligroso, aunque algunos de sus seguidores aún se han planteado que podrían llevarlo a cabo en secreto.

NOTAS CURIOSAS

-Cuando era joven, tenía una melena larga y rubia de la que se sentía orgulloso. Decía que era muy guapo, pero siempre ha tenido la nariz un poco aguileña.

-Es una de las pocas personas que conoce la verdadera identidad del treceavo cardenal y de la Sombra del Emperador.

-Ha combatido en dos ocasiones apariciones menores de La Máquina en dos ubicaciones diferentes de Gaña y los ha destruido a ambos. Para él, son la única cosa sobrenatural que no merece ser conservada, sino exterminada.

-Cundo cumplió los cuarenta y nueve años Imperium se acercó a él y le ofreció un puesto en sus filas. Von Rikker estuvo tentado a aceptar, porque estaba de acuerdo con los ideales de la organización, pero finalmente pensó que no podía servir a “dos amos” y optó por rechazar la propuesta. Imperium le borró los recuerdos del encuentro.

-Al no tener hijos, el heredero de su familia es Astol Von Rikker, hijo primogénito del hermano menor de Konrad y templario como él. Lamentablemente, no tienen muy buena relación, ya que su sobrino es un poco cruel y le gusta torturar a sus cautivos.

-A Kaniehtii y a Konrad les gustaba pensar que su historia de amor se parecía mucho a la leyenda de Zhorne y Karla, pues ambos también partieron como enemigos y acabaron enamorándose mientras trataban de salir de la prisión en la que fueron confinados. Parece que esa historia nunca acaba bien.

-Lucanor Giovanni siente un cariño especial hacía Von Rikker y asegura que es una de las pocas personas en el mundo que le ha hecho reír. Según sus propias palabras, es “lo más valioso de esa organización caduca”.

-Su familia, los Von Rikker, son originarios de Dalaborn, donde aún tienen la mayoría de sus posesiones.

-Antes de dominar el uso de Libra, llevaba una espada larga.

ÁNGEL FANTASMA

DUMAH (TYPE-1.000)

Nivel: 15 **Clase:** Entre Mundos / Ánima (No Muerto / Creación) 35
Puntos de Vida: 365
Categoría: Warlock
Fue: 14 **Des:** 11 **Agi:** 8 **Con:** 16 **Pod:** 16 **Int:** 15 **Vol:** 13 **Per:** 12
RF 135 **RM** 135 **RP** 125 **RV** 135 **RE** 135

Turno: 145 Natural

Habilidad de ataque: Ataque Espectral 320 + Apéndices Monstruosos 300; o Armas de Metal Negro 335 + Apéndices Monstruosos 300.

Habilidad de defensa: Defensa Espectral 320; o Armas de Metal Negro 335

Daño: 120 Ataque Espectral ENE, 180 Armas de Metal Negro (FIL), 120 Apéndices Monstruosos (FIL / PEN / CON)

TA: Planchas Naturales FIL 6 CON 6 PEN 6 CAL 6 ELE 3 FRI 6 ENE 3

ACT: 225

Zeon: 1.890

Proyección Mágica: 270 Proyección Ofensiva

Nivel de magia: 100 Nigromancia

Metamagia: Forzar Velocidad (Inicial), Proyección Mágica Determinada (Zen), Regeneración Zeónica Avanzada (Inicial), Magia Combinada (Inicial), Efectos Persistentes (Inicial), *Explotación de la Energía Física (Inicial / No usable con el cuerpo actual).*

Habilidades esenciales: Don, Exención física, Avatar Necesario, Voluntad Vacía, Señor de Todas las Almas, Sin Puntos Vulnerables.

Podres: Ataque Espectral, Vista Anímica, Dominador de la Muerte, Sifón de Almas, Absorción Selectiva, Alas Espectrales (Vuelo Sobrenatural 14), Corrupción, Armas de Metal Negro, Consumo de Almas, Cocoon, Metamorfismo, Apéndices Monstruosos (Ataque Adicional -20, Ataque Indirecto), *Lenta.*

Especial: Proyección Mágica como ataque.

Tamaño: 30 (18)

Tipo de movimiento: 8 / 14

Regeneración: -

Cansancio: -

Habilidades Secundarias: Acrobacias 25, Atletismo 105, Montar 105, Nadar 105, Saltar 105, Resistir el Dolor 140, Frialdad 100, P. Fuerza 105, Advertir 180, Buscar 150, Ciencia 240, Historia 140, Ocultismo 280, Tasación 200, V. Mágica 280, Intimidar 100, Liderazgo 105, Persuasión 105, Arte 90.

Nota: Las habilidades secundarias en cursiva son las que actualmente posee por su cuerpo y la personalidad de éste, gracias al poder Voluntad Vacía.

Resulta difícil medir las capacidades reales de la entidad que, a falta de un nombre mejor, ha sido denominada como Malakalruwh o Ángel Fantasma. Se trata de un ente anímico que no tiene ni siquiera forma definida en el mundo de los espíritus y existe como algo separado de la creación hasta que encuentra un cuerpo que habitar.

No se sabe nada de él; su naturaleza, origen o historia están envueltas en un profundo misterio que nadie parece haber desentrañado jamás. La mayoría de ocultistas ni siquiera han oído hablar de él, y los poco que lo han hecho no consideran que es más que un mito sin fundamento.

Pese a ello, la entidad no sólo es real, sino que es una criatura atada de algún modo a la existencia del Libro de los Muertos, aunque es difícil de determinar si es la fuerza que hay detrás del artefacto o solamente un sirviente más.

Las estadísticas que aparecen en esta ficha hacen referencia a la manifestación más reciente de la entidad tras su fusión parcial con el Type-1.000.

DUMAH (TYPE-1.000)

Dumah

Dumah Type-1.000 es la obra de Ingeniería más perfecta de cuantas ha desarrollado Sol Negro con la ciencia nigromántica del Libro de los Muertos. Se trata de una pesadilla de carne y metal preparada físicamente para ser el contenedor de fuerzas sobrenaturales como no se han visto nunca en la superficie de Gaia.

El patriarca de la familia Delacroix, sabiéndose cerca de su final, ordenó construir en secreto el Type-1.000. Para ello usó las instalaciones de Sol Negro que controlaba personalmente y empleó sus propios recursos privados sin que nadie de su familia, ni siquiera su hijo, supiera nada de sus planes. Su objetivo era crear un cuerpo para una entidad nigromántica que, o bien estaba encerrada en el Libro de los Muertos, o bien formaba parte de él.

Los motivos que le llevaron a hacerlo aún se desconocen. Es posible que su exposición prolongada al Libro lo volviera loco, o quizás fuera influido y seducido por el artefacto.

O puede que, simplemente, quería contemplar lo que pasaría antes de morir.

Fuese como fuese, lo cierto es que Jean Pierre Delacroix pensó al principio en usar su propio cuerpo como contenedor, modificándose para ser un huésped perfecto para el Ángel. Finalmente desechó esa idea, dado que lo que realmente deseaba era presenciar su creación con sus propios ojos y no formar parte de ella. Además, en cierta manera, se sentía demasiado cansado para llevar a cabo personalmente los diseños que pudiera tener el Ángel.

No obstante, pese a su profunda locura (o claridad de pensamiento, según se mire), Jean Pierre quería dejar su impronta personal en la entidad, por lo que creó al Type-1.000 usando como mente para la criatura una copia perfecta de su personalidad y conocimientos; el experimento sería una monstruosa copia de él, dotada de un poder físico sin igual y una mente a la altura. Además, sabía que de ese modo el Ángel no haría nada en su contra. A fin y al cabo, tendría su personalidad, y era consciente de que él mismo nunca se vería como una amenaza.

Para crear al Type-1.000 mezcló varios de los diseños más complejos del Libro de los Muertos, usando su genio en combinación con el de sus mejores científicos. Sólo tras considerables fracasos, logró su objetivo; el arma nigromántica definitiva era una realidad.

Ahora sólo quedaba usar el Libro para vincular el Ángel a su nuevo cuerpo.

El proceso de transición fue costoso, y durante el mismo parte de las instalaciones de Sol Negro de la Isla de Alessa se colapsaron. La mayoría de investigadores sobrenaturales y científicos que trabajaran allí murieron o bien en el incidente o bien presa de las armas nigrománticas que se liberaron y que aún hoy vagan libremente por zonas del vasto complejo. Por fortuna, lo cierto es que quedan algunos investigadores con vida asegurándose de que el proceso siga adelante y se complete correctamente. Puede que de manera premeditada o por simple casualidad (algo que muchos consideran bastante inverosímil), son suficientes para llevar a cabo el trabajo que les encargó Jean Pierre, aunque ninguno de ellos sabe que ocurrirá cuando la vinculación se complete.

Y mientras, el Ángel Fantasma, aún dormido, se vuelve cada vez más poderoso.

PODERES GENERALES

Los siguientes poderes pertenecen al Ángel Fantasma independientemente de la forma física que esté usando.

Ataque Espectral: El Ángel Fantasma puede atacar y defenderse creando torrentes y cuchillas de energía espectral que actúan como armas naturales. Esta habilidad ataca en ENERGÍA y sólo puede ser percibida por individuos capaces de ver espíritus. Si usa esta habilidad como defensa, el Ángel no sufre penalizador por defensas adicionales. Defender o atacar con Ataque Espectral no reduce el ACT de la entidad ni le impide lanzar conjuros ese turno.

Vista Anímica: El Ángel no ve a través de sus ojos; percibe el mundo a través del movimiento de fuerzas espirituales que hay a su alrededor. Por ello, se considera que tiene vista radial y sobrenatural, y nunca sufre penalizador por ceguera, flanco o espalda. Las cosas con presencia muy baja o carente de almas son difíciles de sentir para él, por lo que aplica un -60 a su habilidad para detectarlas.

Avatar Necesario: El Ángel Fantasma carece de forma y es incapaz de actuar en el mundo físico o espiritual si no posee un cuerpo que pueda contenerlo. Dado que la entidad no puede forzar la posesión de alguien que no lo acepte, necesita un contenedor carente de voluntad o una persona extremadamente receptiva a ser su avatar. El problema es que no le sirve cualquiera; su poder es tal que la mayoría de las formas físicas no pueden contenerlo sin ser destruidas casi al instante.

Por lo general, parte de los poderes y el nivel del Ángel Fantasma vienen delimitados por el cuerpo que posee y el grado de sincronización que tiene con éste. No obstante, si bien los atributos físicos y poderes que están ligados a la forma física de la criatura pueden variar, cuando el Ángel toma posesión de un cuerpo siempre mantiene su categoría (Warlock), sus habilidades primarias (las cuales pueden variar su valor dependiendo del nivel que le confiera el cuerpo que tenga) y sus poderes anímicos.

El proceso de posesión puede ser muy corto (apenas unos segundos) o muy largo (años enteros), pero cuanto más lentamente se hace, el poder que puede manifestar es muy superior.

En la actualidad, la forma física que ha sido creada para el Ángel le permite usar casi todo su poder y su nivel real, pero aún le falta algún tiempo para madurar y estar completo del todo.

Voluntad Vacía: Aunque el Ángel Fantasma es sin duda una entidad más que una simple fuerza o poder, lo cierto es que carece de personalidad como tal. En lugar de eso, posee una inmensa fuerza de voluntad que le impulsan a cumplir sus objetivos, sean cuales sean, por encima de todo. Por esa causa mientras no posee una forma física el Ángel es extremadamente impreciso y vago, incapaz de comunicarse más allá de compartir ideas e influir sutilmente en los demás. Esta manera de ser se mantiene casi intacta si toma un cuerpo carente de personalidad, pero al menos es capaz de comunicarse de un modo más claro (de considerar que necesita hacerlo) y expresar mejor sus ideas. Por el contrario, si se introduce en un cuerpo que poseyera previamente personalidad y que aceptara voluntariamente la posesión, el Ángel Fantasma se fusionaría con dicho individuo, tomando control completo de su voluntad, pero interactuando con el mundo de un modo parecido a como lo haría su anfitrión. Esta "personalidad" sólo está ligada al cuerpo que alberga al Ángel; si la entidad dejara el cuerpo y tomase uno nuevo, no quedarían rastros de su anterior manera de ser. Un anfitrión del Ángel Fantasma queda siempre completamente consumido por la entidad cuando ésta se desvincula de su cuerpo; por lo general, el huésped es destruido a nivel físico y espiritual.

Esta habilidad le permite adquirir las habilidades secundarias de su anfitrión, en el caso de que fuesen más elevadas que las del propio Ángel Fantasma.

Dominador de la Muerte: El Ángel Fantasma es considerado automáticamente el superior jerárquico de cualquier criatura no muerta que exista. Todo ser nigromántico siente desde el mismo momento que ha estado en presencia del Ángel una profunda aversión hacia él similar al odio, pero al mismo tiempo una vinculación de servidumbre que le compele a servirle (salvo seres de Gnosis 40 o superior). En el caso de que se trate de criaturas creadas a partir de la ciencia nigromántica del Libro de los Muertos, el vínculo es automático incluso si no han estado antes ante el Ángel y no sienten aversión alguna.

Señor de Todas las Almas: Desde el momento en el que poder del Ángel Fantasma se manifiesta en la existencia a través de un cuerpo físico cualquier alma de ser natural que fallezca tiene una vinculación hacia él mientras aún permanezca en el mundo sin regresar al flujo de almas. Durante ese tiempo, el Ángel Fantasma puede usar dichas almas como materia prima para crear no muertos con sus conjuros de nigromancia (al estar vinculadas a él, puede usar cualquier alma como objetivo de sus hechizos, sin importar lo alejada que esté) o potenciar su propio poder. Si el Ángel no da uso a las almas antes de que estas regresen al flujo, pierde su vinculación con ellas.

Sifón de Almas: A voluntad el Ángel Fantasma puede actuar como un sifón que absorbe las almas vinculadas a él, lo que significa que virtualmente puede afectar todas las almas muertas del mundo. No obstante, si bien consumir almas de esta manera potencia increíblemente sus poderes, lo cierto es que cuando hace uso de esta habilidad su capacidad de absorber correctamente la materia espectral es muchísimo más baja de lo normal. Ello se debe a que, para consumir almas a gran escala su esencia se convierte en un vórtice que conecta el mundo real con el más allá, un agujero a través del cual las almas pasan y son destruidas casi al instante dejando poco o nada de ellas que aprovechar en el proceso.

Cuando activa esta habilidad, todas las almas afectables empiezan a moverse velozmente hacia el Ángel, sin importar lo lejos que estén de su ubicación. Se desplazan con una velocidad equivalente a Tipo de Vuelo 14, por lo que la mayoría de ellas pueden tardar muchas horas en llegar hasta la entidad. El número de almas accesibles suele variar mucho dependiendo del momento de la historia en el que se use esta habilidad, pero como referencia, es posible que siempre haya al menos cien mil de ellas al día esperando el llamamiento. No hay límite de tiempo; la entidad puede pasarse días o semanas alimentándose sin parar.

Aunque la cantidad de Almas que puede absorber es teóricamente ilimitada, el sifón sólo le permite consumir alrededor de 150 almas por asalto, independientemente de cuantas haya a su alrededor.

En caso de que el Ángel se encuentre en un lugar sellado sobrenaturalmente de algún modo que impida pasar las almas, éstas quedan bloqueadas, impidiendo llegar hasta la entidad nigromántica.

Almas increíblemente poderosas o con un Gnosis muy superior a su natura pueden resistir innatamente su poder, y el Ángel sólo puede consumirlas si se centra cuidadosamente en ellas de manera individual.

Por lo general, el Ángel nunca hace uso de esta habilidad salvo en momentos de necesidad o si está seguro de que no pueden detenerlo, ya que es consciente de que la alteración existencial que provoca cuando lo hace atrae la atención de entes de todo tipo a los que está señalando claramente su presencia y ubicación.

Absorción Selectiva: El Ángel puede usar una versión limitada del Sifón de Almas que le permite atraer y absorber únicamente las almas que estén en su presencia (generalmente, a no más de 100 metros de él). Esta habilidad funciona de un modo similar al Sifón, pero le permite hacerlo sin crear una gran alteración existencial que muestre su ubicación a nivel global.

Consumo de Almas: El Ángel Fantasma puede usar el poder de las almas que absorbe usando el sifón para incrementar enormemente su poder. Por lo general, todas las almas tienen un valor existencial similar, aunque ciertas almas fuertes pueden valer entre cinco y cien veces lo que un alma normal. El uso que se le puede dar a las almas es el siguiente;

▪ Puede usarlas para recuperar sus fuerzas perdidas a un ritmo de un PV o un punto de Zeon por Alma que consuma.

▪ Puede usarlas para obtener un incremento temporal de poder, que le otorga un bono a toda acción que depende del número de almas consumidas usando los siguientes valores:

Grado 1: 1 alma / +5 a toda acción

Grado 2: 10 almas / +10 a toda acción / +5 ACT

Grado 3: 100 almas / +20 a toda acción / +10 ACT

Grado 4: 500 almas / +30 a toda acción / +15 ACT

Grado 5: 1.000 almas / +40 a toda acción / +20 ACT

Grado 6: 2.500 almas / +50 a toda acción / +25 ACT

Grado 7: 5.000 almas / +60 a toda acción / +30 ACT

Grado 8: 10.000 almas / +70 a toda acción / +35 ACT

Grado 9: 25.000 almas / +80 a toda acción / +40 ACT

Grado 10: 50.000 almas / +90 a toda acción / +45 ACT

Grado 11: 100.000 almas / +100 a toda acción / +50 ACT

Grado Máximo: 1.000.000+ almas / +150 a toda acción / +100 ACT

Esos bonos son continuos, aunque se pierden a un ritmo de un grado por día. Es decir, si el Ángel absorbe 500 almas y las consume para obtener un bono de +30 a toda acción (Grado 4), pasado un día debería absorber 400 almas más para volver a tener un bono a toda acción de +30.

▪ Si logra consumir un millón de Almas, tiene acceso a usar durante un día Magia Divina con Inteligencia 16.

Alas Espectrales: Independientemente de la forma física que use para manifestarse, cuando el Ángel Fantasma toma un cuerpo siempre se manifiestan en él cuatro alas espectrales que le permiten desplazarse por el aire con un Tipo de Vuelo sobrenatural 14. Estas alas son invisibles a todo aquel que no pueda ver espíritus. El Ángel necesita por lo menos dos alas para poder volar, por lo que si éstas son destruidas por alguna causa (como el uso del Cocoon), la entidad pierde la capacidad de moverse por el aire. Las alas perdidas reaparecen a un ritmo de una cada hora.

Destrucción: Si la forma física del Ángel Fantasma es destruida por medios mundanos la entidad simplemente se desvincula de ella y vuelve a su estado de inexistencia hasta que vuelve a encontrar un cuerpo apropiado (algo para lo que puede pasar siglos o milenios enteros). Si quienes destruyen su cuerpo poseen Gnosis 40 o son seres naturales con un Gnosis muy superior a su Natura, el daño que el Ángel Fantasma sufre repercute enormemente en su forma espiritual. Cuanto más vinculado esté con el cuerpo y mayor cantidad de su poder haya manifestado, el daño de perderlo también repercute más en su esencia, pudiendo dañarle de manera que tarde siglos en recuperarse o incluso destruirlo por completo, si la fusión es total. Ese es el motivo por el que el Ángel sólo se manifiesta en cuerpos que tengan un enorme nivel de poder, pero, al mismo tiempo, siempre guarda una pequeña porción de sí mismo a salvo para asegurarse de sobrevivir.

Cocoon: A voluntad, el Ángel puede usar sus alas espectrales para rodearse de un Cocoon protector que le sirve a modo de defensa. Esta acción es pasiva, y puede usarse incluso como reacción a un ataque. Al activar el Cocoon, el Ángel es considerado un ser de acumulación de daño con una resistencia equivalente a 4.000 puntos de vida independientes de los suyos propios. Cada ala otorga una cuarta parte de la resistencia del Cocoon, por lo que por cada 1.000 puntos de daño que sufra una de ellas es destruida. Si el Cocoon es destruido, el Ángel Fantasma puede defenderse del ataque que ha roto la protección, aunque aplica el penalizador de segunda defensa a su habilidad.

Mientras esté protegido por el Cocoon el Ángel fantasma no puede moverse o realizar acciones activas, aunque puede acumular magia a la mitad de su ACT.

Sólo las armas capaces de dañar energía pueden hacer daño a las alas espectrales.

Corrupción: La mera presencia del Ángel tiende a corromper las cosas que lo rodean, haciendo que los seres vivos adquieran un cariz nigromántico, incluso sin convertirlos propiamente en no muertos. Las criaturas y objetos con menor presencia son los primeros en ser afectados; sólo requieren estar entre varios minutos o unas pocas horas cerca de la entidad para corromperse. Los seres de gran poder pueden aguantar más, pero ni aún estos son completamente inmunes al aura de la criatura si pasan un tiempo excesivo con ella.

CUERPO ACTUAL: DUMAH (TYPE-1.000)

Los siguientes poderes pertenecen a la forma actual que posee el Ángel Fantasma, el Type-1.000.

Metamorfismo (limitado): El Ángel Fantasma puede alterar su forma física a voluntad, incrementando o reduciendo su tamaño dentro de ciertos límites. Teóricamente puede adoptar muchos aspectos y modificar su tamaño entre 30 y 18, pero generalmente las dos formas que emplea en más ocasiones son la básica del cuerpo de Dumah (una especie de bestia grotesca con una forma a medio camino entre un centauro y una lamia) y una forma grácil humanoide, similar a un serafín. Este cambio sólo le permite alterar la forma general de su cuerpo, no imitar correctamente otros seres; haga lo que haga, siempre mantiene su apariencia de carne y metal.

Armas Naturales de Metal Negro: El Ángel Fantasma puede atacar con las armas que su cuerpo tiene incorporadas. Creadas con una aleación única de Acero Negro, éstas actúan como armas de calidad +15, aunque restan 4 puntos el Tipo de Armadura del defensor. Si quiere atacar con ellas, el Ángel no puede usar en el mismo asalto su ataque espectral; debe de elegir un método u otro antes de iniciar el turno.

Apéndices Monstruosos: El Ángel Fantasma puede realizar un ataque adicional por asalto con diversos apéndices que surgen de su cuerpo (generalmente es una cola, pero pueden ser tentáculos acabados en bocas o monstruosidades similares). Dicho ataque puede atacar en PENetrante, CONtundente o FILO a discreción del Ángel, aunque siempre reducen 4 puntos la armadura del defensor. Si el apéndice se emplea para realizar un ataque en área, puede extenderse y cubrir un radio de 25 metros alrededor del Ángel aplicando un negativo de -50 a la acción. Este ataque es indirecto, por lo que el No Muerto puede usarlo incluso si no tiene la capacidad de actuar durante el asalto, aunque en dicho caso, se ejecutaría en último lugar, cuando el resto de personajes hayan terminado sus acciones. Atacar con Apéndices Monstruosos no reduce el ACT de la entidad ni le impide lanzar conjuros ese turno.

Sin Puntos Vulnerables: El cuerpo del Ángel Fantasma carece de puntos vulnerables.

Lenta: El cuerpo del Ángel no se beneficia de bonos a su Tipo de Movimiento por su tamaño.

HRRINGHAM

REY DE LA NO VIDA

Nivel: 14 **Clase:** Especial, No Muerto 35
Puntos de Vida: 725
Categoría: Maestro en armas
Fue: 13 **Des:** 13 **Agi:** 9 **Con:** 13 **Pod:** 10 **Int:** 10 **Vol:** 10 **Per:** 9
RF 120 **RM** 110 **RP** 110 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 145 Natural, 80 Balmung (Mandoble +15), 155 Boxeo, 135 Hacha de Mano, 130 Martillo de Guerra, 140 Lanza, 135 Espada Larga.
Habilidad de ataque: 325 Balmung (Mandoble +15), 310 Boxeo, 320 Otras Armas (Hacha de Mano, Martillo de Guerra, Lanza, Espada Larga)
Habilidad de defensa: 330 Balmung (Mandoble +15), 315 Boxeo, 325 Otras Armas (Hacha de Mano, Martillo de Guerra, Lanza, Espada Larga)
Daño: 170 Balmung (Mandoble +15), 70 Boxeo, 90 Hacha de Mano +10, 95 Martillo de Guerra +10, 110 Lanza +10, 95 Espada Larga +10.
Llevar Armadura: 165
TA: Piezas +15 (FIL 7 CON 6 PEN 5 CAL 6 ELE 5 FRI 5 ENE 3)

Acumulaciones de Ki: Fue 3 Des 3 Agi 1 Con 3 Pod 2 Vol 2
Ki: Fue 16 Des 16 Agi 9 Con 16 Pod 10 Vol 10 **Genérico:** 77
Habilidades del Ki: Uso del Némesis, Extrusión de Vacío, Inhumanidad.

Habilidades esenciales: Exención Física.
Poderes: El Poder de la Sangre, La Maldición de la Vida Eterna, Cuerpo Inmortal, Consciencia Nigromántica, Olor de la Mentira, Inmunidad sobrenatural, *Luz del Sol, Plata y Madera.*
Habilidades naturales: Tabla de Guerrero Nórdico (Hacha de Mano, Hacha de Guerra, Lanza, Mandoble, Espada Larga), Ars Magnus: Magnum (Liberación de Poder), Ars Magnus: Samiel (Retribución Final), Tabla de Defensa contra Proyectiles, Tabla de Ataques Encadenados, Tabla de Reducción de Armadura x2, Tabla de Crítico Incrementado, Boxeo (Grado Intermedio).

Ventajas y desventajas: Maestro Marcial 2, Difícil de Matar, Al Límite, Aprendizaje Innato (Ocultismo), Ver lo Sobrenatural.

Tamaño: 20
Regeneración: Especial
Tipo de movimiento: 9
Cansancio: -

Habilidades Secundarias: Acrobacias 35, Atletismo 40, Montar 60, Nadar 15, Trepar 25, Saltar 110, *Frialdad* 140, P. Fuerza 190, Res. Dolor 120, Advertir 145, Buscar 140, Rastrear 110, *Historia* 145, *Ocultismo* 260, Estilo 20, Intimidar 140, *Liderazgo* 160, *Persuasión* 95, Forja 120.

Nota: Los valores en cursiva en las habilidades secundarias de Hrringham representan aquellas en las que ha recibido un bono especial por su longevidad y naturaleza.

HRRINGHAM NOSOPHOROS

Nivel: 14 **Clase:** Entre Mundos, No Muerto 35
Puntos de Vida: 735
Categoría: Maestro en armas
Fue: 16 **Des:** 16 **Agi:** 11 **Con:** 16 **Pod:** 10 **Int:** 10 **Vol:** 10 **Per:** 9
RF 130 **RM** 110 **RP** 110 **RV** 130 **RE** 130

Turno: 165 Natural
Habilidad de ataque: 320 Garras y Fauces Monstruosas + 300 Apéndices espectrales (x2); o 320 Garras y Fauces Monstruosas + 320 Espino Negro; o 320 Garras y Fauces Monstruosas + 320 Condena; o 320 Garras y Fauces Monstruosas + 320 Invierno.
Habilidad de defensa: 325 Garras y Fauces Monstruosas
Daño: 175 Garras y Fauces Monstruosas ENE, 80 Apéndices espectrales (ENE), 150 Espino Negro (PEN), 120 Codena (PEN), 200 Invierno (ENE)
Llevar Armadura: 175
TA: Natural 8, Energía 4

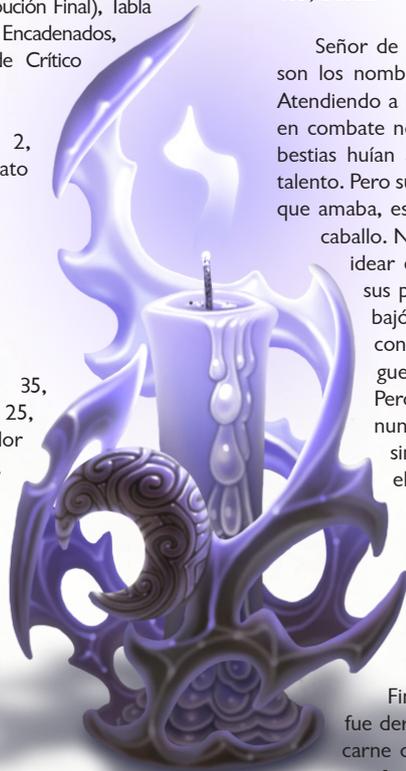
Habilidades esenciales: Exención Física, Tamaño Innatural, Zen, Características Físicas Divinas, Al Borde del Fin.
Poderes: Garras y Fauces Monstruosas (Daño Incrementado +40, Daña Energía, -3 a la Armadura Defensora), Ver lo Sobrenatural, Ataque Sobrenatural, Alas de Hueso (Tipo de Vuelo Místico 10), Grito Primordial, Imparable, Conocimiento, El Poder de la Sangre, La Maldición de la Vida Eterna, Cuerpo Inmortal, Consciencia Nigromántica, Olor de la Mentira, Inmunidad sobrenatural, *Luz del Sol, Plata y Madera*

Tamaño: 20 (Especial) **Regeneración:** Especial
Tipo de movimiento: 9 **Cansancio:** -

Habilidades Secundarias: Acrobacias 105, Atletismo 110, Trepar 105, Saltar 110, *Frialdad* 160, P.Fuerza 170, Res. Dolor 180, Advertir 185, Buscar 140, Rastrear 110, Intimidar 145.

Señor de los muertos, Rey de la No Vida, Nosferatu... Muchos son los nombres por los que se conoce a Hrringham, el inmortal. Atendiendo a las epopeyas, fue un guerrero invencible cuya habilidad en combate no tenía igual. Nadie era capaz de enfrentarse a él; las bestias huían a su paso e incluso los propios dioses admiraban su talento. Pero su perdición le llegó cuando, tras desposarse con la mujer que amaba, esta tuvo un accidente y se rompió el cuello al caer del caballo. Negándose a aceptar su pérdida, la desesperación le hizo idear el más loco de los planes. Se arrancó el corazón con sus propias manos y cuando Aishia, una de las tres parcas, bajó a recoger su alma, Hrringham la retó en combate. Y contra todo pronóstico, ganó. Jactándose de su victoria, el guerrero le exigió a la parca que le devolviera a su amada. Pero la Muerte era orgullosa y como castigo hizo lo que nunca antes había hecho: reconocer su derrota. Con aquel simple acto, condenó a Hrringham a no alcanzar nunca el más allá, atrapándolo en su propio cuerpo a medio camino entre ambos mundos.

Invasado por la ira, Hrringham reunió un ejército de muertos, bestias y demonios con el que se levantó contra los mismos dioses. Su objetivo era simple; forzarlos a devolver a su esposa a la vida a cualquier coste. La batalla fue terrible, aunque sus fuerzas fueron incapaces de hacer frente a dioses. Finalmente, por primera vez en su existencia, el Inmortal fue derrotado por Thuriz y su esposa Kenaz, quien maldijo la carne de Hrringham; desde entonces la luz solar le quemaría como fuego, impidiéndole volver levantarse contra ellos jamás.





Hay muchas historias de como, tras caer en las profundidades de la tierra con el cuerpo roto y marchito, Hringham logró poco a poco recuperar sus mermadas fuerzas. La leyenda más extendida asegura que, en las entrañas del mundo, se alimentó de sangre y vidas de otros para recobrar su antiguo poder, bebiendo de su esencia hasta que no quedó nada humano en él. Otros incluso dicen que se alimentó de la carne muerta de uno de los gigantes que habían creado el mundo, lo que le dio poder y conocimiento.

A partir de entonces, según iban pasando los siglos, su carácter se volvió melancólico. Viajó por todas partes y su nombre se extendió como una sombra silenciosa allá por donde pasaba. Cansado, regresó finalmente a su hogar en El Pico del Mundo, donde creó el que sería su hogar eterno; el Castillo de la Medianoche. Allí reunió de nuevo a su alrededor las huestes de los muertos y a multitud de criaturas monstruosas, a las que les dio un hogar en el que subsistir.

Pese a haber vivido milenios, Hringham no aparenta tener más de cuarenta años. Su duro rostro no es especialmente hermoso, aunque sus ojos, completamente negros con el iris rojo y brillante, le dan una apariencia sobrecogedora. Posee un cuerpo musculado y fibroso, pero su piel pálida y las venas marcadas lo hacen parecer demacrado. A menudo porta una armadura de piezas con las extremidades cargadas de protecciones, pero con el pecho abierto, lo que deja ver su impresionante complexión. Si bien fue aguerrido y orgulloso en el pasado, el peso de los siglos ha hecho mella en la personalidad de Hringham, tornándolo reflexivo y meditabundo. Busca nuevas formas de entretenimiento en sus periodos de actividad, pues la eternidad le resulta increíblemente tediosa. A menudo se aburre y descansa durante décadas hasta que algún suceso de relevancia llama su atención.

Hace unos pocos años, sintió el surgimiento de una fuerza primigenia y poderosa, que no es otra que la desencadenada por el descubrimiento del Libro de los Muertos de Sol Negro. Los experimentos de la organización le provocan un enorme rechazo: Hechos de carne, metal y hueso, más fabricados que creados, se oponen a la entelequia oscura que representa el Rey de la No Vida.

MODUS OPERANDI

Incluso para alguien tan pasivo como Hringham, la posibilidad de luchar de vez en cuando es algo que excita ligeramente su sangre helada. Disfruta de cada enfrentamiento tanto como puede, pues es uno de los pocos momentos en los que logra volver a sentirse "vivo". Además, dado que cualquiera capaz de llegar hasta él ha pasado por los peligros de su castillo, sabe perfectamente que al menos sus oponentes tienen el mínimo de habilidad necesaria para que la lucha no sea una pérdida de tiempo.

Habitualmente le gusta conversar algunos minutos antes de iniciar la lucha, ya que eso le permite entretenerse un poco y hace más divertido el posterior combate. Si puede, trata de conocer a sus inminentes adversarios y descubrir detalles de ellos (especialmente por qué han venido a sus dominios), aunque al mismo tiempo nunca alarga las conversaciones demasiado; detestaría conocerlos en exceso teniendo en cuenta que posiblemente los mate a todos. Antes de empezar siempre advierte a sus enemigos que, si pierden, es posible que se alimente de uno o dos de ellos. Por eso les da a todos la oportunidad de huir, asegurándoles que nadie les detendrá si deciden hacerlo. Al fin y al cabo, pueden llevarse cuanto hayan encontrado en el castillo hasta entonces sin la necesidad de enfrentarse a él.

Una vez que comienza el combate, el comportamiento de Hringham puede ser muy variable dependiendo del estado de ánimo del inmortal y el interés que hayan despertado en él sus enemigos. No es que Hringham no se emplee al máximo en un combate "convencional". Por simple educación hacia quienes han sido capaces de llegar hasta él, siempre usa su habilidad plena, pero no lucha inteligentemente ni da uso de todas las posibilidades que tiene a su alcance. Al fin y al cabo, no es sólo que no le importe demasiado el resultado, sino que por regla general, incluso sin mucho esfuerzo por su parte el final de la lucha tiende a ser el mismo; sus adversarios acaban destrozados a sus pies y él vuelve a sentarse en su trono para proseguir con su tedio eterno.

Por todo lo expuesto cuando Hringham lucha, simplemente ataca y defiende sin demasiada estrategia, tratando de disfrutar y dejándose llevar por el placer de la lucha; no busca eliminar primero a los enemigos peligrosos que se quedan a distancia lanzado conjuros mientras sus compañeros luchan, ni tiene problemas en “caer” en las trampas que le han preparado por obvias que sean. Según avanza el combate, si sus enemigos prueban ser dignos, empieza a usar técnicas más avanzadas, como maniobras de combate o incluso sus Ars Magnus.

Por lo general, Hringham admite su derrota si sus antagonistas son capaces de bajar sus puntos de vida a valores muy bajos o negativos. La mayor parte de las veces ni siquiera se transforma en Nosophoros; simplemente se retira o desaparece (sí el Gnosis de sus enemigos es tan alto que destruyen su cuerpo temporalmente) cuando su forma humana cae. A veces, es caprichoso y puede declarar que ha perdido el combate si sus enemigos (generalmente los más débiles) son capaces al menos de herirle. Sólo en muy raras ocasiones, si sus enemigos han probado ser especialmente hábiles, toma la forma de Nosophoros y disfruta prosiguiendo el combate.

Eso no significa que no haya nunca ninguna circunstancia en la que no luche de manera inteligente usando todo su poder. Hay raras ocasiones en las que el inmortal se pone realmente serio, como cuando se enfrenta a cosas vinculadas a los experimentos nigrománticos del Libro de los Muertos o cuando lo hace contra un ser al que reconoce como su igual (puede haber tres o cuatro seres en la historia que hayan recibido tal consideración por su parte). En estos casos, el estilo de combate de Hringham cambia por completo y demuestra ser el guerrero invencible que doblegó a la propia muerte, un genio sin igual en la lucha. Sabe cómo combinar perfectamente en qué asaltos debe de preparar la activación de sus Ars Magnus, gasta inteligentemente sus puntos de sangre y fuerza sus jugadas para asegurarse la victoria.

Rey de la No Vida: Hringham no es un no muerto convencional dado que nunca ha llegado a morir, pero tampoco es un ser vivo propiamente porque su alma ha superado El Llamamiento sin que nada ni nadie la reclamase. Por ello, su espíritu (que no está vivo ni muerto) sigue ocupando su cuerpo inmortal, y así seguirá por toda la eternidad. Por su naturaleza única de semi vida y semi muerte, Hringham es considerado una criatura No Muerta, pero ignora los efectos perjudiciales que sólo puedan afectar a seres nigrománticos.

El Poder de la Sangre: Tal como cuenta la leyenda Hringham se alimenta de sangre y muerte. Realmente no lo necesita para vivir, pero sí para mantener su cuerpo y su poder intactos.

A efectos de juego, el inmortal posee cierta cantidad de puntos de sangre, cuya reserva máxima es equivalente a su atributo de Constitución. Por el mero hecho de mantener su cuerpo en perfecto estado, Hringham consume un punto de sangre al año cuando está en activo, o uno cada cincuenta años que pasa en letargo. En el caso de que sus puntos de Sangre bajen a 0, aplica automáticamente el estado de Debilidad y sufre un penalizador acumulativo de -10 a toda acción cada día que no se alimente hasta un máximo de -200. Cuando ocurre esto, visualmente su cuerpo se consume y envejece poco a poco mientras su piel se llena de quemaduras. Por ello, aunque es algo que no le apasiona, el Rey de la No Vida siempre se alimenta cíclicamente para mantener su poder intacto.

Para obtener un punto de sangre Hringham debe de tomarla de un ser vivo cuya presencia sea al menos 30 y posea cierta racionalidad (si sus víctimas son excepcionalmente poderosas y poseen presencias muy fuertes, puede conseguir entre 2 y 6 puntos consumiendo una sola vida). El proceso ha de acabar siempre con la muerte del sujeto, ya que no es sólo la sangre lo que nutre al inmortal, sino la vida que se pierde con ella. Lamentablemente, Hringham no tiene “colmillos”, por lo que para alimentarse debe de beber directamente el cuerpo mientras aún está con vida, algo que resulta especialmente desagradable de presenciar.

Además de mantener su cuerpo fuerte, Hringham puede invertir sus puntos de sangre en obtener diversas ventajas temporales. Como máximo, puede gastar hasta 5 por asalto entre las siguientes opciones;

-Puede emplear un punto de sangre como si fuera equivalente a un punto de Cansancio; gastar uno le otorga un bono de +15 a las acciones físicas.

-Puede gastar un punto de sangre para recuperar automáticamente 25 puntos de vida.

-Puede usar un punto de sangre para incrementar en uno su atributo de Fuerza durante 5 asaltos. Esta ventaja es acumulable, pero tiene un límite máximo de 16 en forma humana y de 18 en forma de Nosophoros.

-Puede emplear un punto de sangre en obtener un bono de +10 a una Resistencia en concreto.

-Como Nosophoros, puede gastar un único punto de sangre por asalto para realizar dos Ataques Sobrenaturales ese asalto en lugar de uno (además de su ataque convencional con las Garras y Fauces Monstruosas).

Cuerpo Inmortal: A causa de los métodos que realizó para recuperarse tras su lucha contra los Aityr, el cuerpo de Hringham trascendió. Por esa causa no envejece o es afectado por las condiciones climatológicas, es incansable, aplica un bono de +2 a su Constitución y se regenera a un ritmo de 5 puntos de vida por turno ante cualquier daño que sufra. Tampoco puede sufrir críticos o quedarse inconsciente de ningún modo, pero puede dormir o ser forzado a entrar en letargo.

La Maldición de la Vida Eterna: A causa de su maldición, Hringham es virtualmente incapaz de morir. Únicamente entes de poder existencial superior pueden llegar a hacerle verdadero daño y sería necesaria la intervención de potencias sin par para lograr destruirlo de manera permanente. Dependiendo del grado de poder existencial de los enemigos de Hringham, puede darse 4 resultados diferentes.

-Grado 1: Cuando se enfrenta a enemigos convencionales su cuerpo puede ser dañado de manera convencional, pero ignora cualquier daño que pudiera reducir sus puntos de vida a valores por debajo de 1; simplemente, no puede morir a manos de seres normales, independientemente de lo que estos intenten.

-Grado 2: Los seres con Gnosis 30 o 15 puntos por encima de su Natura pueden dañarle y llevarle hasta puntos de vida negativos. Si el resultado de algún ataque o efecto provocado por antagonistas de esta categoría le causase la muerte, Hringham podría optar entre quedar temporalmente incapacitado o tomar automáticamente su forma de Nosophoros si aún estuviera en forma humana. De estar ya en forma de Nosophoros, quedaría automáticamente incapacitado. Cuando esto ocurre, su cuerpo desaparece y no puede ser dañado de ningún modo, hasta qué pasado alrededor de un día, se recrea con todos sus puntos de vida repletos en ambas formas.

-Grado 3: Si Hringham muere a manos de un ente con Gnosis 35 o un mortal con un Gnosis 20 puntos por encima de su Natura el daño que sufre es mucho más permanente; su forma física es destruida y estalla en una nube de cenizas que se dispersa a varios kilómetros de distancia. En este estado Hringham no está realmente muerto, pero entra en un periodo de letargo que dura hasta que, pasado al menos un mes, alguna parte de las cenizas en las que se ha deshecho se pone en contacto con sangre. En ese momento Hringham se recrea en pocos asaltos, obteniendo poder pleno en un plazo de tiempo vinculado a la calidad de la sangre que se ha usado para despertarle.

-Grado 4: Al menos en teoría, os entes con Gnosis 40 o superior pueden destruir a Hringham de manera permanente, pero para hacerlo deben de haberle provocado directamente ellos al menos la mitad del daño sufrido.

Consciencia Nigromántica: Hringham posee una consciencia expandida vinculada vagamente a la muerte, lo cual le permite sentir a nivel global donde actúan fuerzas nigramánticas o donde mueren grandes cantidades de personas (o individuos de gran poder existencial).

El Olor de la Mentira: Hringham percibe las mentiras que se dicen en su presencia como un hedor, por lo que sabe instintivamente quienes le dicen la verdad y quienes no (aunque no puede saber exactamente en que ha mentado). Esta habilidad es innata, pero las personas que estén en su presencia pueden evitar emitir el hedor superando una RM contra 140.

Inmunidad Sobrenatural: Hringham no puede ser afectado por conjuros o efectos sobrenaturales que provoquen muerte automática o lo metamorfoseen su cuerpo en otra cosa.

Ki y Némesis: Hringham ha sido capaz de reconfigurar el uso de sus Ars Magnus para que sean capaces de funcionar con habilidades de Némesis, supliendo Extensión del Ki al Arma por Extrusión de Vacío.

La Leyenda del Vampiro: Las únicas dos debilidades de Hringham son fácilmente asociables a las dos vulnerabilidades clásicas que los vampiros poseen en las historias de folklore, por lo que resulta difícil determinar si estas provienen de él o de los Vetala (aunque posiblemente, es una mezcla de ambas mitologías).

-Plata y Madera: Un método muy apropiado de incrementar la efectividad de la destrucción de Hringham es usar un arma de plata o de madera pura para traspasar su corazón mientras permanece en forma humana. De hacerlo así, se impide que tome su forma de Nosophoros y se considera que su atacante posee 5 puntos más de Gnosis a la hora de calcular el grado de daño que le produce, tal y como se explica en la sección La Maldición de la Vida Eterna.

-Luz del Sol: Por la maldición de Kenaz la luz del sol quema y destruye el cuerpo de Hringham. Por ello, cada turno que el Rey de la No Vida permanezca en contacto con la ella sufre automáticamente 5 puntos de daño, sin que ningún tipo de resistencia o habilidad especial puedan paliarlo o reducirlo. Además, mientras está bajo la luz del sol su regeneración sobrenatural queda anulada y es incapaz de tomar su forma de Nosophoros si está en forma humana. Si estuviera previamente en Nosophoros cuando le impacta la luz del sol, los efectos serían similares, pero el daño por turno se incrementa hasta 50 puntos.

La mitad del daño que Hringham sufra a causa de la luz del sol es considerada Sacrificio, y no puede curarse de manera convencional ni con medios sobrenaturales. Para recuperarse, el cuerpo de Hringham debe consumir grandes cantidades de sangre, lo que le permitiría curarse entre 5 y 25 puntos de vida al día. Cuanto más pura y poderosa sea la sangre, más rápidamente se recuperará.

La maldición no puede reducir los puntos de vida Hringham por debajo de 0 y, por lo tanto, no puede destruirle. No obstante, mientras tenga 0 puntos de vida o menos, aplica el penalizador de Debilidad y un -40 a toda acción.

HRINGHAM NOSOPHOROS

Por propia voluntad o si su cuerpo recibe un daño mortal, Hringham puede abandonar su forma humana y transformarse en una auténtica monstruosidad. Al hacerlo su apariencia cambia, volviéndose algo a medio camino entre una especie de dios de la muerte y una bestia salvaje.

Hringham Nosophoros tiene algo menos de cinco metros de altura. Sigue manteniendo forma humanoide, pero su torso es mucho más grande que sus piernas y sus brazos son muchísimo más gruesos y largos, acabados en garras amorfas y retorcidas. Toda su piel está repleta de una especie de pelaje negro y cenizo, de la cual de vez en cuando sobresalen los huesos afilados de su caja torácica. No obstante, el detalle más llamativo y aterrador es sin duda su cara, pues posee un animalesco rostro cadavérico de hueso gris adornado por una impresionante cornamenta de ciervo negra y una corona de espinas. Y lo más extraño es que, pese a lo horrible que resulta, la criatura tiene un extravagante porte noble y provoca la sensación de ser un ente de naturaleza superior.

La transformación dura un asalto entero, durante el cual Hringham no puede ser dañado salvo por criaturas de Gnosis 40 o superior. Cada forma tiene sus propios puntos de vida, por lo que al convertirse en Nosophoros tiene siempre todos sus puntos de vida. De igual forma, al acabar la transformación, cualquier daño que hubiera sufrido en su forma mortal permanecen sin recuperar.

Además de sus poderes y capacidades normales, como Nosophoros Hringham obtiene las habilidades adicionales que se enumeran a continuación. Las sumas de estas ventajas y poderes, además de su Gnosis, suponen un modificador de +3 a su nivel.

Garras y Fauces Monstruosas: Como Nosophoros, el Rey de la No Vida no puede usar armas convencionales, pero lucha empleando sus garras y fauces monstruosas. Igual que en su forma humana, atacan en Energía, poseen daño incrementado y reducen 4 puntos la armadura del defensor. Pese a su tamaño, cuentan como arma natural de una criatura de tamaño Gigantesco.

Presa: Hringham puede realizar un ataque de presa con sus Garras y Fauces Monstruosas aplicando únicamente -20 a su habilidad. Si lo realiza con éxito, puede seguir luchando con su víctima agarrada en una sola mano con un penalizador de -20 a la acción. Esta habilidad sólo funciona contra enemigos de tamaño medio o inferior.

Ataque Sobrenatural: Además de sus Garras Monstruosas, Nosophoros puede usar un ataque adicional por asalto elegido de entre la siguiente lista. Es importante puntualizar que no puede usar dos turnos consecutivos el mismo ataque.

-Apéndices Espectrales: Nosophoros puede manifestar varias extremidades espectrales (a veces acabadas en garras similares a las de sus brazos y otras en fauces), que surgen serpenteantes de su espalda y que usa como medio de ataque. Estos apéndices realizarán dos ataques basados en Energía por asalto, tienen un alcance máximo de 50 metros y reducen 2 puntos la armadura del defensor.

Al tratarse de extremidades espectrales únicamente pueden ser percibidas por individuos capaces de ver espíritus. Por ello, cualquiera que se defiende de ellas aplica el penalizador de Cegado a su defensa si no es capaz de ver entes espirituales.

-Espino Negro: Nosophoros provoca que las espinas de su corona se expandan hacia todos lados, realizando un ataque sobre los objetivos que se encuentren a 25 metros de él (no es posible designar blancos dentro del área). Espino Negro ataca en Penetrantes y no reduce la armadura del defensor.

-Condena: Hringham da un fuerte pisotón en el suelo provocando que se abra bajo su objetivo un vórtice de vacío del que surge una columna de hueso. Si el ataque produce daños, su objetivo debe de superar una RM contra 120 o será absorbido por el vórtice donde su alma será destruida en pocos instantes. Condena ataca en Penetrante y reduce dos puntos la armadura del defensor.

-Invierno: Hringham crea una espada negra de pura energía que vuela rauda hacia su objetivo destrozándolo por completo. Invierno ataca en Energía, tiene un alcance de 25 metros, posee daño incrementado y reduce 4 puntos la armadura del defensor.

Imparable: Hringham Nosophoros puede actuar incluso si es puesto a la defensiva o si sufre daño, aunque si ocurren cualquiera de estos dos casos, aplica un -20 a su habilidad ofensiva ese asalto.

Grito Primordial: En lugar de realizar ningún ataque un asalto, Hringham Nosophoros puede lanzar un grito primordial que paraliza completamente a todos los seres vivos que lo escuchen y no sean capaces de superar una RM o RP contra 140. Esta habilidad es automática y sus efectos duran un asalto más un turno adicional por cada 5 puntos de nivel de fracaso. Dado que el Grito Primordial es de carácter anímico, afecta incluso a aquellos seres que no pueden oír o que se hayan tapado por completo los oídos, aunque en tal caso, la dificultad de la resistencia queda reducida a 120. Tras usar esta habilidad, es necesario esperar 20 turnos antes de volver a activarla.

Alas de Hueso: A voluntad, Hringham Nosophoros puede exteriorizar un par de alas de hueso demoniaco que le permite desplazarse por el aire con Tipo de Vuelo Sobrenatural 10.

Al Borde del Fin: Cuando los puntos de vida de Hringham Nosophoros quedan reducidos a menos de un tercio de su total, aplica un bono especial de +30 a toda acción.

Conocimientos: Pese a que posee su propia ficha, Hringham Nosophoros mantiene las mismas habilidades secundarias dependientes de conocimiento de su forma humana.

Limitaciones: En este estado, Hringham no puede usar ninguno de sus Ars Magus, sus Tablas de Armas, sus artes marciales o sus Tablas de Estilo, aunque sí sus habilidades de Némesis.

EL INMORTAL Y EL DEMONIO DE LA GUERRA

Hringham conoce a Malachi desde antes de convertirse en inmortal, pues luchó a su lado como adolescente en las guerras del norte. El Príncipe Oscuro se dio cuenta del potencial casi infinito del muchacho y decidió dejar que madurara, sabiendo que un día quizás le diera el combate que tanto ansiaba. Cuando volvió por él décadas más tarde Hringham ya había cambiado y, antes de que se pudieran enfrentar, el inmortal le ofreció a su antiguo compañero algo a lo que naturalmente no se pudo negar; una lucha contra los mismos dioses. El Demonio de la Guerra pensó que, como ahora no podía morir, ya habría tiempo de luchar con Hringham en un futuro. En el conflicto, cuentan que el Príncipe Oscuro hirió a Uruz y la deidad huyó porque sintió que en aquel combate podía morir.

Actualmente ambos mantienen una especie de amistad y rivalidad. Malachi asegura que, como Hringham es inmortal, lo reserva para cuando no quede nada más con lo que merezca la pena luchar; será el penúltimo ser al que destruya. Irónicamente, el Rey de la No Vida desconoce que su amigo posee posiblemente la única arma que podrá matarlo de manera definitiva.

LAS ARMAS DE LOS HÉROES CAÍDOS

Hringham posee una gran colección de armas de gran calidad que ha reunido a lo largo de los milenios (en su mayoría, provenientes de campeones que vinieron a enfrentarse a él). Las tiene de todo tipo y niveles de poder, entre las que hay armas ancestrales e incluso uno de los Legisladores originales forma parte de su colección. Por lo general, en su sala del trono hay multitud de armas tiradas por el suelo, aunque las de allí no suelen tener habilidades especiales y simplemente son de buena calidad (+10 por lo habitual). Cuando va a luchar, Hringham camina un poco entre las armas y recoge la que más le apetece usar ese día (a veces, incluso aquellas con las que no es tan experto como con otras). Por ejemplo, si le reta un samurai que ha venido desde las lejanas tierras de Varja puede que le apetezca usar una Katana, o si hace mucho que lucha con una quizás se decida en su lugar por una lanza. Y no siempre tiene que usar armas; si sus adversarios son muy egocéntricos, puede que opte por aplastarles con sus manos desnudas.

EQUIPAMIENTO

BALMUNG

Balmung es un enorme mandoble de acero gris apagado cuya superficie está recorrida por líneas y runas rojizas. Hringham asegura que el arma fue forjada exclusivamente para él cuando aún era mortal por el pueblo que habitaba a los pies del volcán Muspelheim hace más de mil años y que, en todo este tiempo, ha sido el único que la ha usado. Lo cierto es que es un artefacto de increíble poder, que posee una capacidad inigualable para provocar una fuerte disrupción en las fuerzas sobrenaturales.

Hringham aprecia a Balmung por encima de todas sus otras posesiones, pero al mismo tiempo le produce dolor mirarla, ya que es el arma con el que se enfrentó a La Muerte y la derrotó.

Calidad: Balmung es considerado un mandoble sobrenatural de calidad +15 capaz de dañar energía.

Daño Absoluto: Aunque no ignora las barreras existenciales, Balmung puede dañar a cualquier criatura cuyo Gnosis no sea superior a 45.

Daño Esencial (Noción de uso 3): Cuando produce daños, Balmung no sólo destroza el cuerpo de sus oponentes, sino también sus capacidades sobrenaturales. Por ello, además de puntos de vida, los enemigos que reciban un ataque de Balmung pierden una cantidad de Zeon equivalente al daño sufrido, una cantidad de puntos de Ki equivalente a la mitad de dicho daño, y un CV por cada diez puntos de daño.

Quebradora de Técnicas (Noción de uso 4): El arma responde de un modo inconcebible cuando se utiliza en contra de una técnica de Ki, ya sea atacando o defendiéndose de ella. En consecuencia, aplica un bonificador especial de +20 a la habilidad ofensiva y defensiva de su portador cuando el antagonista al que se enfrenta emplea en su contra una técnica de Ki. Es decir, si el portador ataca a alguien que declara defenderse con una técnica de Ki, aplicaría un +20 a su habilidad contra dicho enemigo, y si el portador se defiende con el arma de una técnica de Ki, aplicaría un +20 a su defensa.

Invocable (Noción de uso 3 / Ritual): Balmung aparece en manos de su dueño en el mismo turno en el que este lo llama. Para que esto ocurra, el arma debe de estar vinculada a él mediante un complejo ritual que implica derramar sangre sobre su empuñadura.

Anatema: Cualquier persona que use Balmung ve reducido un punto todas sus acumulaciones de Ki, aplica un -10 a su ACT y sufre un -20 a su Potencial Psíquico.

NOTAS CURIOSAS

-Si una pareja (amantes, novios, esposos...) entra en sus dominios y llega hasta él, Hringham tiende a ser excepcionalmente permisivo. A veces, si mientras exploran el castillo demuestran que realmente se aman, en ocasiones ha llegado incluso a otorgarles un don o dejarles reclamar parte de su tesoro sin ni siquiera luchar con ellos. Pero, si combaten y mata a alguno de los dos, se asegurará por todos los medios de acabar también con el otro; para su retorcida lógica, que uno de ellos siga viviendo sin el ser amado es un acto verdaderamente cruel que nunca consentiría.

-Hringham asegura que, incluso si su poder es mucho mayor ahora que cuando era mortal, su talento para el combate es inferior al ser incapaz de sentir la emoción de poner su vida en peligro.

-En el pasado hubo pueblos y ciudades que enviaban doncellas vírgenes a Hringham como ofrenda a cambio de que no les atacara. El Rey de la No Vida encontraba esta práctica realmente molesta, pero preguntaba a las jóvenes si estaban ahí por voluntad propia. Mataba a las que sí porque las consideraba idiotas, y a las que habían sido obligadas les daba riquezas y las dejaba marchar tras ordenar la destrucción de la población que las había enviado.

-Su color favorito es el verde, como los ojos de su mujer.

-Hringham no sueña. Cuando está en letargo, simplemente es como si se desconectara de la realidad.

-Tomó parte muy activa en la tercera guerra en las sombras, pues viajó hasta la Ciudad Santa de Kheni engañado por Etheldrea. La Primera Bruja huyó del lugar al acabar la batalla, en parte porque temía que Hringham se intentara vengar de ella y en parte porque quería que su antiguo amante no descubriera su presencia allí. Irónicamente, cuando se encontraron años más tarde, Hringham estaba agradecido por haberle llevado a la ciudad; disfrutó del combate como no lo había hecho en siglos.

-Desde que se convirtió en el Rey de la No Vida Hringham ha perdido numerosos combates contra varios grupos de héroes y otras entidades, pero jamás se ha tomado en serio ninguno de ellos; si lo hubiera hecho, los hubiera exterminado absolutamente a todos sin problema.

-En toda su existencia, la única entidad que ha vencido realmente a Hringham ha sido Amaterasu no Mikoto. El inmortal dio todo de sí desde el principio y, aún así, perdió. Lo cierto es que quedó tan impresionado por la habilidad marcial del viajero que riendo aseguró que una revancha futura era innecesaria; incluso si se enfrentaran cien veces, el resultado nunca cambiaría.

-Su esposa pertenecía al Clan de Norte. Fueron los padres de la novia quienes forjaron Balmung para él a cambio de que accediera a dejar de ver a su hija y rompiera su compromiso con ella. Hringham aceptó la espada... y luego se casó igualmente en secreto.

VALIS UL DEL VILFAIN

PRINCESA DE LAS ARIAS

Nivel: 7 **Clase:** Natural (Natura 15)
Puntos de Vida: 155
Categoría: Guerrero Conjurador
Fue: 6 **Des:** 12 **Agi:** 11 **Con:** 6 **Pod:** 12 **Int:** 12 **Vol:** 10 **Per:** 8
RF 65 **RM** 120 **RP** 105 **RV** 95 **RE** 85

Turno: 115 Natural, 100 Kadru (Naginata +15)
Habilidad de ataque: 215 Kadru (Naginata +15)
Habilidad de defensa: 210 Esquiva
Daño: 105 Kadru (Naginata +15)
TA: Piel de Naaga (Gabardina Armada +15)
FIL 4 CON 3 PEN 5 CAL 4 ELE 5 FRI 5 ENE 3

Acumulaciones de Ki: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 2 Vol 2
Ki: Fue 6 Des 14 Agi 12 Con 6 Pod 14 Vol 10 **Ki Genérico:** 62
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de Presencia, Extensión del Aura al Arma.

ACT: 45 (55 con La Piel de Naaga)
Zeon: 950
Nivel de magia: 80 Luz
Proyección Mágica: 20
Regeneración Zeónica: 90 (100 con la Piel de Naaga)
Ventajas Metamágicas: Proyección Mágica Determinada (3 grados), Magia Combinada.

Convocar: 205 **Dominación:** 200
Atadura: 55 **Desconvocar:** 55

Invocaciones: Naaga (Madre de los Venenos), Vulfain.

Ventajas y desventajas: Don, Esencia Venenosa, Naturaleza Mágica, Recuperación Superior de Magia, Vulnerable al Frío, Obligación Oral.

Tamaño: 12 **Regeneración:** 4
Tipo de movimiento: 11 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Nadar 85, Advertir 85, Buscar 85, Frialdad 25, Animales 135 (Especialidad: Criaturas venenosas), Historia 30, Ocultismo 140, V. Mágica 85, Disfraz 95, Venenos 95, Estilo 80 (Piel de Naaga), Pilotar 120.

Nota: Los valores en cursiva en las habilidades secundarias de Valis representan aquellas en las que ha recibido un bono especial por longevidad o están modificados por su equipamiento especial.

La princesa Valis Ul Del Vulfain es una de las agentes más inusuales de Wissenschaft, pues incluso entre las excentricidades de la sociedad secreta, es la única Sylvain de la organización. Se trata de una hechicera, invocadora y artista marcial de increíble capacidad, que se ha ganado por derecho propio la posición de Aria y la admiración de sus compañeras.

Aún no ha cumplido los trescientos años, pero es una mujer de espectacular belleza y formas voluptuosas. Tiene el pelo azulado, y suele vestir siempre con motivos reptilianos, por lo que hay gente entre los suyos que la llama la Princesa Serpiente.

Es difícil hablar de Valis sin hablar de la familia que da su apellido. Los Vulfain eran una de las grandes casas nobles de la Corte Feérica hasta que cayó en desgracia ante los Sylvanus. Expulsados de la sociedad élfica, se convirtieron en poco más que proscritos, mercenarios clandestinos que vendían sus servicios al mejor postor. Pese a todo, mantuvieron su orgullo intacto, pues para ellos su apellido era sinónimo de la más alta nobleza. Cuando se fundó Samael, los Vulfain supervivientes fueron muy bien recibidos por los Ángeles Caídos, quienes les usaron como agentes de primer rango a causa de su gran efectividad y poder. La familia vivió dos generaciones en la sombra, conservando las mismas costumbres e ideología noble que siempre habían tenido.

Por ello, no es de extrañar que Valis fuera criada con el objetivo de ser un arma viviente perfecta. Sus progenitores, conscientes de que la niña poseía unas capacidades muy superiores a lo normal, se aseguraron de prepararlas para ser una luchadora y maestra de las artes místicas sin par. La joven no conoció otra cosa que entrenamiento desde que vino al mundo y, dado que no tenía verdaderamente opción de elegir, aceptó el destino que le había tocado sin demasiados problemas. La preparación no careció de nada, pues cuando los conocimientos de los Vulfain no bastaban en una disciplina en concreto, los padres de Valis empleaban a miembros especialistas de Samael para completar las habilidades de la joven.

Cuando fue adulta Valis se convirtió en un agente de los Ángeles Caídos, a quienes sirvió muchos años con considerable eficacia. Pero nada dura para siempre y la princesa acabó capturada por la Inquisición tras una misión que se truncó. Samael, conociendo la metodología habitual de la Iglesia, la dio por muerta, y probablemente ese hubiera sido su destino de no ser porque sus captores decidieron conservarla brevemente con vida para lograr sonsacarle información sobre su Organización.

Por suerte para ella, antes de que fuera ejecutada, fue rescatada por Reist Ebersbacher, un importante miembro de Wissenschaft que tenía sus rencillas personales contra la iglesia. El investigador le dio la opción de regresar con los suyos sin pedirle nada a cambio, pero el orgullo de Valis como miembro de la casa Vulfain le impidió hacerlo. Juró que se quedaría al lado de Ebersbacher hasta haber pagado su deuda, sin importar cuánto tiempo le costara. Lo cierto es que la manera de ser de la princesa le resultó fascinante al investigador, quien aceptó sin problemas su propuesta.

Fue entonces cuando, de manera no oficiosa, Valis entró a formar parte de Wissenschaft, donde su visión del mundo y de la humanidad no tardaron en cambiar. Conoció a otras personas y nuevos puntos de vista, y se dio cuenta de que el hombre no era el monstruo que había llegado a creer. Aunque al principio no fue más que una especie de guardaespaldas sin posición oficial, paulatinamente adquirió mayor y mayor responsabilidad dentro de la organización, hasta que todas las personas con las que trabajaban ya la consideraron parte de Wissenschaft.

Pero eso no fue lo único que cambió. Con el paso del tiempo, la deuda contraída empezó a carecer de importancia para Valis, pues la joven se dio cuenta de que era realmente feliz junto a Reist. Aquel hombre extraño y estrambótico, tan opuesto a ella en todo, había cautivado su hasta entonces frío corazón. Irónicamente, cuando le declaró sus sentimientos al cabo de muchos años, el investigador le contestó extrañado; "Pero... pensaba que ya éramos pareja, ¿no?".

Desde entonces, Valis pasó a formar parte oficial de Wissenschaft, obteniendo la posición de líder no oficiosa de las Arias, el cuerpo de agentes de élite al servicio de Ebersbacher. Aún mantiene su labor originaria como guardaespaldas de su compañero, al que protege de todo peligro, pero a veces puede realizar misiones individuales o liderando un grupo de Arias si la situación lo requiere.



0:13:15

MODUS OPERANDI

Valis posee una naturaleza extremadamente cauta y algo pasiva, por lo que no suele iniciar nunca un enfrentamiento salvo si es su obligación o se ve forzada a hacerlo. La princesa jamás menosprecia a un adversario o lo trata con aire de superioridad. Para ella, un niño raquítico empuñando un tenedor puede ser en realidad un asesino perfectamente entrenado para camuflar su verdadera naturaleza. Siempre que inicia un enfrentamiento no se contiene jamás; intentará acabar la lucha de la manera más eficaz posible.

Si se avoca a un combate, prefiere por lo general prepararse antes de empezar con conjuros de apoyo como de Bendición (suele tener un Espía de Luz activo para comprobar esas cosas por anticipado) y suele empezar la lucha lanzando un Flash Cegador. Además, le gusta apoyarse con criaturas que tiene controladas y que ha sacado previamente de sus Contenedores Atma, pero no siempre puede hacerlo. El único ser que siempre lleva consigo es un Efreeet, que controló y ató en sus tiempos de Samael en un ritual combinado con otros convocadores.

Valis suele forzar su suerte en combate, aprovechando las habilidades que le proporciona su elevado Elan. Habitualmente, usa la habilidad de Alterar la Ley de la Casualidad y Conjurar la Providencia para obtener tiradas abiertas con más facilidad (aunque deja de hacerlo en el caso de que piense que ya no va a poder repetir más tiradas).

En raros casos, únicamente si sabe que se va a enfrentar a algo cuyo poder es incapaz de derrotar, puede decidir pilotar al Gear Alma. A los mandos de esa monstruosidad el poder de Valis se multiplica y es capaz de destruir con facilidad a enemigos que habitualmente podrían acabar con ella. Por desgracia, el coste que tiene para ella es tan elevado que sólo usa esta opción como último recurso, pues se arriesga a perder parte de su esencia en el proceso.

Esencia Venenosa: Valis posee el legado esencia venenosa, por lo que cualquier que se ponga en contacto con su cuerpo debe de superar un RV contra 90 o sufrirá Dolor Extremo o muerte en el caso de fallar el control por más de 40 puntos (dado que posee Extensión del Aura al Arma, esta habilidad también se aplica a sus ataques). La dificultad se incrementa en el caso de que el contacto sea con su sangre o saliva (120 RV), o si mantiene relaciones sexuales (150 RV).

A menudo, Valis usa su sangre para impregnar el filo de su naginata e incrementar así los efectos de su veneno.

Implantes de Solomon: Valis ha recibido una serie de implantes tecnomágicos que le permiten conectarse al Gear Alma y pilotarlo. Aunque su sincronización con la armadura es casi perfecta, el coste que supone para ella usar la logia es extremadamente alto. Con tan sólo unas cuantas pruebas de combate su esencia ya se ha empezado a resentir y es muy posible que de seguir usándola podría perder puntos de su atributo de Poder o incluso la capacidad de usar magia por completo.

Equipo Tecnomágico: Por su posición en la organización, Valis tiene acceso a un amplio repertorio de objetos tecnomágicos de Wissenschaft, entre los que se encuentran comunicadores, explosivos y el Sistema Nux, un artefacto que le permite anular parcialmente habilidades sobrenaturales a su alrededor durante un tiempo limitado.

Contenedores Atma: Valis se aprovecha uno de los inventos tecnomágicos de Wissenschaft para mantener atadas a sus criaturas.

Los Atma fueron creados originariamente como una especie de prisión sobrenatural que tenía como fin dejar congelados y estancados a seres sobrenaturales para posteriormente poder experimentar con ellos (o simplemente dejarlos encerrados). Valis teorizó que era un principio muy similar al del lazo de atadura de la convocatoria y, tras unas pruebas, descubrió que podía usarlas en su beneficio.

Igual que si estuviera atada a un contenedor tradicional, los Atma son capaces de sellar a los seres sobrenaturales, impidiéndoles tener la oportunidad de liberarse cada hora. No obstante, no son un sustituto ideal;

El primer problema es que una vez que están fuera del contenedor actúan como criaturas controladas convencionales pasadas dos o tres horas, que es el tiempo que tardan sus esencias en volver a la normalidad. Por ello, es necesario dejarlas poco tiempo fuera, o pueden llegar a liberarse.

El segundo es que, pese a que la esencia de los seres está estancada, para mantener la dominación activa Valis está obligada a invertir una pequeña cantidad de Zeon diario, que es más o menos equivalente a una cuarta parte de la presencia de la criatura (redondeada en grupos de 5 hacia arriba). De no hacerlo, el lazo de dominación es tan tenue que acaba rompiéndose pasado un par de días.

Lamentablemente, al contrario que los objetos que se usan en una atadura convencional, los Contenedores Atma no convierten a la criatura en materia espiritual y la hacen desaparecer; sus cuerpos físicos permanecen intactos. Por ello, no es fácil transportarlos, dado que al fin y al cabo son enormes cilindros de metal y cristal.

Actualmente, no hay Contenedores Atma que permitan mantener en su interior criaturas de tamaño superior a 24, por lo que Valis es siempre muy selectiva en los seres que controla. Por lo general, siempre tiene alrededor de dos o tres criaturas atadas.

Favorita de Eriol: Valis tiene Elan 80 del Shajad Eriol, y posee los siguientes poderes: Otorgar fortuna y desgracia, Alterar la Ley de la Casualidad, Sentir el caos, Robar la suerte, Conjurar la providencia, Alterar el destino, Forzar la suerte.

HABILIDADES DEL KI

Estilo de la Familia Vilfain

Dado que sólo conoce una única técnica de Ki Valis no considera que sus habilidades sean una verdadera rama de técnicas, y no está intentando actualmente desarrollar ninguna más. Este estilo le fue enseñado por sus tutores hace muchos años, aunque no logró utilizarlo propiamente hasta hace apenas una década.

Shesha

Nivel: 1

CM: 45

Visualmente, al realizar este ataque el brazo y el arma de Valis se convierten en una serpiente (en realidad no hay cambio alguno a nivel físico, pero el Ki desencadenado produce esa ilusión óptica) que se retuerce a velocidad imposible hasta llegar a su víctima. El ataque pasa a través de defensas y persigue a quien lo esquivo con monstruosa efectividad, siendo casi imposible evitarlo.

A efectos de juego, está técnica proporciona a Valis un bono de 50 puntos a su habilidad de ataque y 75 a su turno, reduciendo además dos puntos adicionales la armadura del defensor. Al ser una técnica ofensiva usada con Extensión del Ki al arma, si impacta provoca además los efectos del legado de sangre de Valis.

DES 5 AGI 5 FUE 5

Efectos: +50 Ataque, +75 Turno, -2 Armadura.

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Acción (Ataque).



INVOCACIONES

Vilfain

Vilfain es uno de los Aeonos más enigmáticos, dado que sus apariciones en la historia han sido siempre excepcionalmente raras. Se trata de una entidad ligada al azar y a los aspectos duales de la existencia, como lo masculino y femenino o la luz y la oscuridad. Se dice que su nombre fue invocado por la primera persona que lanzó una moneda al aire y rezó por obtener el resultado deseado. Entre los Sylvain hay quienes lo consideraban un aspecto del Shajad Eriol, por lo que cualquier vínculo con él fue prohibido y castigado.

Se sabe que Vilfain tiene al menos un poder adicional como invocación, pero su dificultad es tal que Valis nunca la ha utilizado, por lo que desconoce su función.

Pacto: El pacto de Vilfain es único, pues se liga de manera automática a todos los miembros de una línea de sangre por el mero hecho de ser invocado inicialmente. En realidad, ello se debe a que Vilfain firmó en la antigüedad un pacto con el creador de la casa, vinculando al ente con la estirpe por toda la eternidad. No obstante, existe un truco para evitar esta limitación; cualquier persona que beba sangre de un miembro de uno de los Vilfain firmará automáticamente un pacto con la entidad.

Apariencia Habitual: Por lo general toma la forma de dos seres vagamente humanoides, uno masculino y otro femenino, enlazados el uno con el otro formando una especie de balanza. Una parte tiene una forma angelical y la otra demoniaca y portan ornamentales espadas.

Dificultad de la Invocación inicial: 280

Coste Inicial: 600

Vaifron

Dificultad: 200 **Coste:** 250

H. Ataque: 150 **H. Defensa:** NA

Acción: Activa

Efecto: Vilfain realiza dos ataques consecutivos cuerpo a cuerpo que atacan en Filo con daño 100. Al lanzar los dados en cada uno de estos ataques, la primera tirada es considerada abierta, sin importar cual sea el resultado (incluso aquellos que se considerarían habitualmente pifia). A voluntad del invocador ambos ataques pueden tener lugar en el mismo turno, o en turnos consecutivos. De hacerlo así, el segundo ataque tiene lugar cuando le corresponde actuar al invocador, o de no tener acción, al finalizar el asalto.

Duración: Automático

Descripción: El Aeon se manifiesta como una especie de péndulo abriendo una brecha en la realidad. Se balancea sobre su objetivo, atacando una vez al ir y otra al regresar en su oscilación.

Norfiav

Dificultad: 260 **Coste:** 500

H. Ataque: NA **H. Defensa:** NA

Acción: Activa

Efecto: El invocador puede a voluntad obligar a repetir cualquier tirada de dados que se haga a su alrededor y de la que tenga constancia (es decir, no puede intervenir en acciones que no vea directamente o que desconozca). No hay límite al número de personas que puede afectar en un mismo asalto, pero sólo es posible hacer repetir una sala tirada por asalto a una misma persona. Los entes que tengan un Gnosis 35 o superior no son afectados por esta invocación.



Duración: Un asalto más otro asalto adicional por cada 10 puntos que se supere la dificultad requerida.

Descripción: El Aeon se manifiesta como una especie de sombra que pende detrás del invocador y tiende tentáculos sombríos que se extienden allá donde alcanza su influencia.

EQUIPAMIENTO

LA PIEL DE NAAGA

La Piel de Naaga es una armadura sobrenatural creada con una muda de piel, escamas y sangre de la Madre de Venenos. Tiene una confección elegante y resulta extremadamente flexible, lo cual enmascara lo increíblemente efectiva que resulta como protección.

Calidad: La Piel de Naaga es considerada una Gabardina Armada de calidad +15.

Contenedor de Magia: La armadura actúa como una pila de magia que puede contener hasta 300 puntos de Zeon.

Potenciador de Magia: La armadura otorga un bonificador especial de +10 al ACT del personaje.

Ligada a Naaga (Noción de uso 3): La armadura proporciona a su poseedor un bono de +20 a sus controles para invocar a Naaga, Madre de los Venenos.

Ignifuga: La piel de Naaga es completamente ignífuga.

Nobleza (Noción de uso 2): La Piel de Naaga provoca una fascinación especial a las personas que la contemplan, dando la sensación de que quien la lleva se mueve de un modo sinuoso y bello. Una persona que use esta armadura obtiene el equivalente a Estilo 80 o un +20 a dicha habilidad.

Afinidad Reptiliana: Innatamente los reptiles reconocen al portador de la armadura como uno de ellos (aunque eso no significa necesariamente que no le puedan atacar).

KADRU

Kadru es el tesoro ancestral de la familia Vilfain, una hermosa naginata labrada en oro y acero blanco que le entregado como regalo por su hospitalidad a uno de los Kami de Varja que visitó el Alto Trono como embajador.

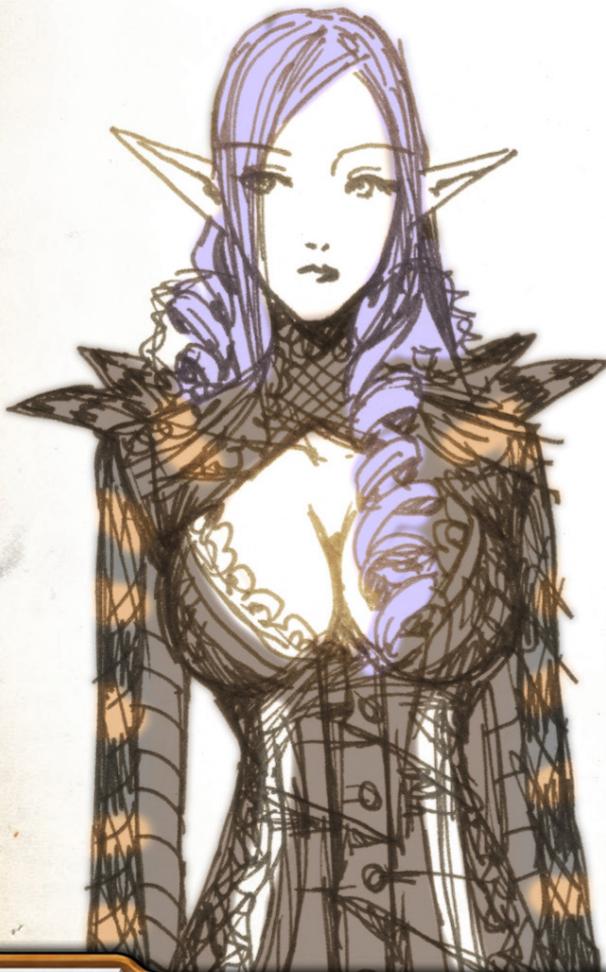
El arma fue creada por el propio Karasu No Yoru, quien originariamente planeó fabricar un instrumento musical como presente para rey de la Corte Feérica. Sin embargo, a mitad de su fabricación, la deidad descubrió que los Sylvain habían entrado nuevamente en guerra, por lo que cambió su diseño para crear un artefacto bélico. El Kotoamatsukami envió a su propio hijo como representante, pero cuando este llegó a la Corte Feérica, el Rey Supremo de los elfos no pudo recibirle a causa del conflicto. Tras esperar más de una semana, el embajador se marchó, no sin antes entregar el presente a la casa Vilfain como agradecimiento por haberle acogido todo ese tiempo (y en parte, resulta imposible de negar, como castigo hacia el monarca Sylvain por su afrenta). La familia mantuvo en secreto haber recibido el arma, y cuando fue expulsada de la corte, se la llevaron consigo como su posesión de mayor valor.

Se dice que, por las extrañas condiciones de su creación, el arma aún tiene alma de instrumento musical, y otorga a quien la esgrime la capacidad de caminar entre los espíritus.

Calidad: Kadru considerada una Naginata sobrenatural de calidad +15 con la capacidad de dañar energía.

Sagrada: Kadru es un arma de naturaleza sagrada, que provoca doble daño a los seres de naturaleza sobrenatural impía o maligna.

Heike Biwa: La capacidad más increíble de Kadru es el hecho de que cuando se utiliza en combate con la suficiente maestría la hoja empieza a "cantar". Pasados unos instantes, el arma emite una hermosa melodía oriental que va cambiando lentamente el entorno. Cuanto más tiempo se prolonga, el portador obtiene mayores poderes en combate. Si el portador del arma deja de luchar por cualquier causa más de un asalto, la canción se detiene y pierde todas las ventajas.



-3 Asaltos: El portador obtiene un bono de +10 a su daño y un +20 a su turno.

-5 Asaltos: El entorno se vuelve fantasmal (adquiriere vagamente la forma de un jardín oriental divino) y el portador se funde con este, moviéndose de un modo irreal. A efectos de juego, el personaje puede desplazarse al máximo de su tipo de movimiento como movimiento pasivo siempre y cuando no se aleje más de 100 metros de donde inició el combate.

-10 Asaltos: El portador se vuelve aún más sobrenatural, rodeándose de elementos vinculados a su alma (en el caso de Valis, su cuerpo empieza a rodearse de serpientes que envuelven sus extremidades). Desde este momento sólo es posible dañarlo con ataques que dañen energía.

-20 Asaltos: El portador entra parcialmente en el más allá, por lo que sólo puede ser percibido por individuos que tengan la capacidad de ver espíritus.

Pacto del Cuervo: Por un antiguo contrato, ningún Tengu puede atacar al portador de Kadru sin haber sido atacado previamente por el dueño del arma. Esta habilidad es absoluta, y actúa de manera independiente de la voluntad del ser; ni siquiera un Tengu controlado o dominado de algún modo puede ignorar esta imposición.

NOTAS CURIOSAS

-La familia Vilfain siempre ha sido extremadamente posesiva con el pacto que los une al Aeon que les da nombre, tratando siempre de proteger su poder. Ha llegado incluso a extremos como juntarse con la descendencia de Naga para hacer que su sangre fuera un veneno mortal.

-Valis nunca sonríe, por feliz que esté. Nunca.

-La relación que tiene con Reist es completamente asexual; ella no puede tocarlo por miedo a matarlo por su legado y, dado que él no siente nada físicamente, el investigador tampoco tiene deseos de tener relaciones con ella. Dado que quieren tener un hijo, pero sabiendo que este no es el mejor de los momentos para hacerlo, ambos han decidido que afrontarán el asunto en un futuro cercano.

-Valis es un arquetipo casi perfecto de tsundere. Trata a todo el mundo con aparente desprecio y no parece preocuparse por nadie, cuando en realidad está siempre preocupada por todos los que le importan. Sólo delante de Reist, y en contadas ocasiones, muestra su verdadera personalidad.

-Su artilugio tecnomágico favorito son unas barritas de metal que producen continuamente calor tenue; es común verla jugar con alguna en las manos cuando no está ocupada con asuntos serios. A veces se las pone en la espalda sin que nadie se dé cuenta.

-Le dan asco las arañas. No llega a ser fobia, pero las detesta.

-Cuando era más joven pensaba que Ophiel era la salvación del mundo sobrenatural. Ahora le importan muy poco esos asuntos. Cree sinceramente en la igualdad de razas y en la necesidad de la reunificación.

-De sus tiempos de Samael sólo echa de menos a Genma Pheriu Dhanyata, su única amiga en la organización (de hecho, pasaron la adolescencia juntas). Fue Genma la que le ayudó a atar el Efreet que aún usa en la actualidad.

-No tiene ni remota idea de que su arma tiene influencia en los Tengu. Si lo supiera, hubiera invocado a más de uno.

-El Efreet de Valis se llama Sardaar-e y aunque está dominado, mantiene una relación relativamente cordial con su señora. Al contrario que otros elementales de fuego, no tiene un particular odio hacia los humanos, principalmente porque le gustan mucho las armas que estos llegan a crear. Lleva un hacha tecnomágica de Wissenschaft (que ha sido diseñada para él y le apasiona), y pasa mucho tiempo en la sección de armamentística de la base de Keltia.

-Samael la da por muerta, y ella prefiere que esto siga así.

-Reist es un capullo increíble e insensible a asuntos del corazón, pero la quiere genuinamente.

-Se lleva bien con todas las Arias (algo bastante sorprendente), y estas la consideran indiscutiblemente su líder.

KISIDAN

CABALLERO DE LA ORDEN DEL 7º CIELO

Nivel: 14 **Clase:** Natural (Natura 20)

Puntos de Vida: 285

Categoría: Tecnista / Guerrero (10 / 4)

Fue: 13 **Des:** 16 **Agi:** 13 **Con:** 13 **Pod:** 16 **Int:** 10 **Vol:** 11 **Per:** 11
RF 120 **RM** 130 **RP** 115 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 170 Natural, 165 Katana +15, 170 Arma de Alma
Habilidad de ataque: 325 (360) Katana +15, 330 (365) Arma de Alma
Habilidad de defensa: 320 (355) Katana +15, 325 (360) Arma de Alma
Daño: 140 Katana +15, 150 Arma de Alma
TA: Gabardina Armada +15 FIL 4 CON 3 PEN 5 CAL 4 ELE 5 FRI 5 ENE 3
Jurgenth Sigma Mk-III FIL 8 CON 8 PEN 8 CAL 8 ELE 8 FRI 8 ENE 5

Acumulaciones de Ki: Fue 3 Des 7 (9) Agi 7 (9) Con 3 Pod 5 (7) Vol 2

Ki: Fue 16 Des 40 Agi 40 Con 16 Pod 40 Vol 12 **Genérico:** 164

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Eliminación de Peso, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria, Ocultación del Ki, Eliminación de penalizadores, Forzar Técnicas, Inhumanidad, Zen.

Ventajas y desventajas: Ver lo sobrenatural, Acumulación plena.

Habilidades naturales: Semidiós, El Despertar.

Poderes: Semidiós, Inmortalidad Limitada.

Tamaño: 19

Tipo de movimiento: 13

Regeneración: 6

Cansancio: 13

Habilidades Secundarias: Acrobacias 90, Atletismo 85, Montar 90, Nadar 75, Trepas 80, Saltar 85, Frialdad 120, P. Fuerza 95. Res. Dolor 120, Advertir 200, Buscar 160, Rastrear 105, Animales 40, Herbolaria 40, Historia 110, Ocultismo 125, Estilo 85, Intimidar 100, Liderazgo 120, Persuasión 30, Ocultarse 125, Sigilo 125, Venenos 40, Forja 75, T. Manos 75, Detección del Ki 400, Ocultación del Ki 360.

Nota: Los valores en cursiva en las habilidades secundarias de Kisidan representan aquellas en las que ha recibido un bono especial por longevidad y su naturaleza trascendida.

El enigmático hombre conocido como Kisidan es el sumo pretoriano de la Emperatriz y, de lejos, el más importante y poderoso de los caballeros del Séptimo Cielo.

Sus orígenes están envueltos entre oscuras leyendas, y puede que mucho de lo que se sabe de él no es verdad, pero sea como sea, se sabe con seguridad que es muy, muy viejo. Aunque prácticamente nadie conoce su verdadera historia, Kisidan nació hace varios miles de años en lo que hoy se conoce como Estigia. Su madre, originaria de las tierras que componen Illmora, fue secuestrada por esclavistas y obligada a trabajar como dama de compañía para los gladiadores del coliseo. Cuando tuvo a Kisidan, la mujer cuidó de él con todo el amor que se le puede dar a un hijo, y se aseguró de que no sólo supiera leer y escribir, sino que también le dio muchos conocimientos que difícilmente serían accesibles para un niño esclavo. Por desgracia, murió cuando él sólo tenía siete años y el pequeño se vio obligado primero a trabajar y después a luchar como gladiador en el coliseo.

Por fortuna para él, su talento para el combate le acabó granjeando la libertad, pues en Estigia era común enviar por delante ejércitos de esclavos en las guerras. Cada vez que sobrevivían a una batalla, al esclavo se le ponía una marca en el brazo y, tras conseguir siete, obtenían la libertad.



Tras dejar atrás sus cadenas, Kisidan viajó hasta Kushistán, donde se convirtió en un mercenario de enorme fama y prestigio. Fue también en esta época en la que entró con contacto con los restos de una deidad que le otorgaron poderes casi divinos, pero lamentablemente, en el proceso perdió a la mujer que amaba y su personalidad cambió por completo. Más dios que humano, vagó durante décadas hasta que sus increíbles poderes despertaron el interés de Imperium. La organización se acercó a él y le ofreció un puesto en sus filas. Sin un motivo por el que vivir, el mercenario aceptó su oferta, recibiendo el nombre de Kisidan y el rango de Godkiller. Pronto Imperium se ocupó de pulir sus asombrosas habilidades, convirtiéndolo en un agente de inigualable talento. Siglo tras siglo, actuó como un ejecutor oscuro que acababa con la vida de cualquier amenaza que incomodase los intereses de la organización. Era un agente libre, alguien que se ocupaba de solucionar los problemas peliagudos sin la necesidad de recurrir a Jürgand. Derramó tanta sangre que no podría recordar a cuántas personas y seres asesinó con el paso del tiempo.

No obstante, hace apenas unos años, recibió la misión de introducirse en la Orden del Cielo como guardián de

la familia imperial. Naturalmente, con sus facultades no le costó mucho acceder a semejante puesto. Sin embargo, en lugar de escoltar al Emperador se le atribuyó la función de proteger a la pequeña Elisabetta, que por aquel entonces sólo contaba con tres años. La chiquilla, que estaba siempre sola, no tardó en encariñarse con él como nunca antes lo había hecho con ningún otro. Jugaba a su alrededor, se le subía encima y le hacía innumerables preguntas de todo tipo que incomodaban al pretoriano. Iba a buscarle cada vez que tenía ganas de reír, o necesitaba a alguien junto a quien llorar. Naturalmente, Kisidan jamás se conmovió. A fin de cuentas, por ese motivo estaba allí. Otra misión más. Nada importante para él.

Y así pasó años a su lado, protegiéndola de cualquier peligro.

Al desencadenarse la Ruptura de los Cielos, Imperium predijo con exactitud que Elisabetta sucumbiría a manos de su padre y ordenó a Kisidan dejarla morir. Por supuesto, el pretoriano no tuvo ningún problema en aceptar la orden; al fin y al cabo, eso significaría que al fin podría librarse de ese asqueroso trabajo que tanto odiaba. En silencio, presencié cómo Elías golpeaba a la niña, cómo apaleaba su pequeño cuerpo sin que Elisabetta pudiera hacer más que llorar. En el momento en que el Emperador levantó su espada para descargar el golpe final, Kisidan cerró inconscientemente los ojos. Cuando los abrió, el señor del Sacro Santo Imperio yacía sin vida a sus pies.

El caballero no entendió qué había ocurrido; no hasta que vio la espada ensangrentada en sus propias manos. Entonces, y sólo entonces, supo lo que era verdaderamente importante para él. No se había dado cuenta, pero durante todos aquellos años con Elisabetta, la pequeña se había convertido en su mundo. El calor de la niña le había devuelto la humanidad que durante tanto tiempo olvidó que tenía. La protegería de quien fuera o lo que fuera, incluso si para ello debía enfrentarse al propio destino.

Sin perder un instante, Kisidan trató de ponerse en contacto con Imperium para justificar lo ocurrido, pero no obtuvo respuesta por ninguno de los canales de acceso. Por primera vez en siglos, un frío terror hizo presa en él. Era consciente de que, si aún deseaban eliminarla, no existiría fuerza alguna en la Creación que pudiera impedirlo. Por eso, a pesar de que por fuera sigue manteniendo su aparente imperturbable frialdad, en su interior está realmente nervioso, aunque trata de no proyectar sus temores hacia Elisabetta.

Paradójicamente, Imperium está bastante satisfecho con el resultado de los acontecimientos. Aunque inesperado (algo poco común en la organización), el propio Barnabas considera que observar a Elisabetta en ese puesto va a ser realmente interesante. Sin embargo, puede qué como castigo infantil por su insubordinación, prefiere no comunicar la decisión a Kisidan hasta pasado un tiempo. Citando sus propias palabras: "Se lo merece. Al menos, ahora seguro que está mucho más atento".

En estos momentos, Kisidan tiene la apariencia de un hombre entrado en los treinta, de piel oscura y aspecto marcial. Es muy serio, y se toma la protección de Elisabetta como su máxima prioridad. El Imperio en sí le importa bien poco; mientras su protegida esté a salvo, por lo que a él respecta, todo lo demás puede irse al infierno. Las continuadas ausencias de la Emperatriz le ponen realmente nervioso, pero se ha cubierto las espaldas usando los sistemas de seguridad de Imperium que aún conserva; si sintiera que la pequeña corriese un grave peligro, podría abrir un vórtice en la realidad y presentarse en cualquier parte del mundo para protegerla. Recientemente ha empezado a abrigar ciertos sentimientos afectivos hacia su compañera Lilith (como él, caballero del Séptimo Cielo), aunque dado su carácter cerrado, no le ha dicho nada.

MODUS OPERANDI

Kisidan tiene un comportamiento frío y distante de todo que le hacen poco propenso a iniciar por su cuenta un ataque, pero responde con relativa facilidad a las provocaciones. Cuando lucha nunca es confiado, pero a la vez es muy consciente de su enorme poder y su superioridad absoluta hacia los demás; incluso si no lo pretende, tras siglos de victorias tiende a no ser tan cauto como le gustaría. Aún así, posee cierto instinto para saber si un enemigo puede o no ser un problema, así que sabe cuando usar todo su poder.

Generalmente, lucha sin usar habilidades del Ki, pero si tiene que hacerlo, suele comenzar el combate lanzando su primera arte. Si su enemigo es capaz de sobrevivir a ella, Kisidan lo considera una verdadera amenaza y lucha dando todo de sí.

Su mayor debilidad es su enorme preocupación por Elisabetta; tras haber perdido antes a aquellos a quienes quería, Kisidan se centra por encima de todo en la joven, pudiendo llegar a ser descuidado o actuar indebidamente si cree que puede estar en peligro.

Semidiós: Aunque su origen es terrenal, tras ciertos sucesos durante la Era del Caos Kisidan obtuvo cualidades únicas que lo aproximan a una especie de deidad de carne y hueso. Esta condición superior le ofrece ciertos poderes y habilidades, entre las que se incluyen unos atributos físicos y anímicos excepcionales, así como otros poderes que trascienden la humanidad. No obstante, su esencia sigue siendo mayoritariamente mortal, por lo que a efectos de juego no se le considera un Ser Entre Mundos, si bien puede dañar criaturas como si fuera un ente con Gnosis 35.

Inmortalidad Limitada: Kisidan es un ser virtualmente inmortal, por lo que no envejece y su cuerpo es capaz de resistir daños extremadamente severos sin morir. En el caso de que recibiese ataques que matarían a un ser humano convencional, ya sea a causa de críticos o de reducir sus PV a valores negativos, Kisidan simplemente perdería la consciencia y comenzaría a curarse al ritmo natural que le permite su Nivel de Regeneración hasta recuperarse y despertar. Esto le permite sobrevivir a traumas tan masivos como perder el corazón o incluso ser decapitado, aunque si su cuerpo no se restaurase pronto (reuniendo la mayoría de los pedazos) o fuera destruido por completo (quemándolo u otros procesos similares), acabaría muriendo con el tiempo. Esta habilidad no le protege del daño que sufra a manos de entidades con Gnosis 35 o superior, o seres cuyo Gnosis exceda enormemente su Naturaleza.

El Despertar: A voluntad, Kisidan puede hacer uso del Ars Magnus El Despertar, tal y como se describe en el libro Dominus Exxet. Las ventajas que le otorga esta habilidad están reflejadas entre paréntesis en sus estadísticas.



HABILIDADES DEL KI

El Arte

Kisidan nunca les ha dado nombre a la mayoría de sus técnicas, a las que se refiere simplemente como el Arte, pues las ve como una extensión de su propia habilidad. No obstante, lo cierto es que, al haberlas enumerado, es fácil hacer referencia a ellas por su número para diferenciar las unas de las otras. El Arte se caracteriza principalmente por la falta de homogeneidad visual entre ellas; aunque todas se basan en los mismos principios, todas ellas son visualmente muy diferentes las unas de las otras.

El Arte tiene una atadura elemental doble a Luz y Aire.

La Primera Arte

Nivel: 1 **CM:** 20

De una simpleza y efectividad aterradoras, la primera de las artes ni siquiera parece una verdadera técnica de Ki; Kisidan simplemente desencadena un tajo cargado de toda su energía a velocidad imposible. Es necesario percibir Ki para sentir la verdadera naturaleza destructiva del ataque. Por lo general, si alguien recibe este ataque y sobrevive, se gana automáticamente la admiración del caballero del séptimo cielo.

A efectos de juego, Kisidan realiza un único ataque añadiendo 90 a su habilidad.

DES 7 AGI 7

Efectos: +90 al Ataque.

Desventajas: Atadura Elemental a dos elementos (Luz, Aire).

Tipo: Acción (Ataque).

La Segunda Arte

Nivel: 1 **CM:** 25

Al realizar esta técnica, Kisidan crea un muro de espadas entre él y sus adversarios que detiene cualquier tipo de ataque. Cualquiera capaz de percibir Ki o quienes tienen una gran maestría marcial percibe como si decenas de brazos salieran de la espalda del caballero, formando una especie de "ala" hecha de extremidades y cuchillas que le protegen como un escudo intraspasable.

A efectos de juego, Kisidan puede defenderse de hasta 5 ataques por asalto aplicando un bono de +75 a su defensa.

DES 6 AGI 6 POD 5

Efectos: +75 a la Defensa, +4 Defensas adicionales.

Desventajas: Atadura Elemental a dos elementos (Luz, Aire).

Tipo: Acción (Defensa)

La Tercera Arte

Nivel: 2 **CM:** 50

Con este ataque Kisidan realiza un simple tajo que corta en dos todo lo que se encuentra a su alrededor en un radio de cien metros. La velocidad del ataque es tal que ni siquiera se ve lo que ocurre; simplemente todo cae a pedazos.

A efectos de juego, Kisidan realiza un ataque en área sobre todos los objetivos que estén hasta 100 metros a su alrededor.

DES 14 AGI 7 POD 6

Efectos: +100 al Ataque, Ataque en Área 100 Metros.

Desventajas: Atadura Elemental a dos elementos (Luz, Aire).

Tipo: Acción (Ataque).

La Cuarta Arte

Nivel: 2 **CM:** 65

Cuando realiza este ataque, Kisidan proyecta una copia de energía de su propio cuerpo que se mueve a toda velocidad hacia su adversario como un borrón de luz. La forma crepitante taja a su adversario y, en ese instante, Kisidan se manifiesta a su lado y comienza una imparable cadena de ataques encadenados a toda velocidad que reducen a su enemigo a pedazos.

A efectos de juego, Kisidan realiza un ataque a distancia aplicando un bono de +50 a su habilidad y un Daño de 225 puntos. A continuación, puede elegir aparecer en la posición de su blanco y realizar hasta cinco ataques encadenados. Este ataque también permite a Kisidan tomar como objetivos a enemigos aéreos, o moverse verticalmente hasta 100 metros.

DES 15 AGI 16 POD 12

Efectos: Ataque a Distancia 100 metros (*Proyección*), +50 al Ataque, +5 Ataques adicionales limitados.

Desventajas: Atadura Elemental a dos elementos (Luz, Aire).

Tipo: Acción (Ataque).

Niabat Ean Lucia

Nivel: 3

CM: 100

Niabat Ean Lucia es la técnica definitiva de Kisidan, el único de sus ataques al que ha dado nombre. Por lo general sólo hace uso de él cuando se enfrenta a adversarios a los que puede considerar “enemigos” y lo cierto es que a lo largo de su vida inmortal pueden contarse con los dedos de una mano cuantos han logrado sobrevivir a él.

A nivel visual, cuando Kisidan realiza este ataque la realidad parece quebrarse a su alrededor y tres marcas de vacío, como si alguien hubiera sajado la propia existencia, aparecen en la posición de su objetivo, cortándolo y haciendo desaparecer sus pedazos. Pasados unos instantes, todo regresa a la normalidad, pero sin dejar rastro alguno del enemigo del Caballero del Séptimo Cielo.

A efecto de juego, Kisidan realiza tres ataques consecutivos aplicando un bono de 150 a su habilidad ofensiva, que no pueden ser contraatacados hasta que el tercero ha tenido lugar.

DES 18 AGI 18 POD 14

Efectos: +150 al Ataque, +2 Ataques adicionales (*Ataques Continuos*).

Ventajas: Reducción de Ki 1.

Desventajas: Atadura Elemental a dos elementos (Luz, Aire).

Tipo: Acción (Ataque).

EQUIPAMIENTO

Juuchi Yosamu

La katana que usa Kisidan para luchar es una de las siete espadas legendarias de oriente, un arma sin par de la que se dice que puede cortarlo todo.

Calidad: Juuchi Yosamu es considerada una katana de Calidad +15, aunque tiene la resistencia de una katana +20.

Área Extendida (Conocimiento de Uso 2): Cuando se corta con ella lo suficientemente rápido, Juuchi Yosamu es capaz de crear durante su trayectoria finas corrientes de aire afiladas de corto alcance. Este ataque no es lo suficientemente amplio como para ser considerado un ataque a distancia, pero lo cierto es que provoca la sensación de que el arma tiene un alcance mucho mayor de lo que aparenta su filo. A efectos de juego, el arma puede ser considerada un arma de tamaño grande a la hora de hacer con ella maniobras de Ataque en Área, por lo que alcanzar hasta a 5 objetivos. Para hacer uso de esta habilidad, su portador debe de haber alcanzado maestría con el uso de una katana.

Reserva de Ki (Conocimiento de Uso 2): Juuchi Yosamu tiene la capacidad de absorber innatamente una minúscula parte del Ki de su portador y atesorarlo en su filo para ser usado con posterioridad. La Katana toma un punto de Ki de su dueño cada doce horas aproximadamente hasta un máximo equivalente al doble del Atributo de POD de quien la esgrime. Estos puntos pasan a formar parte de la reserva de Ki del arma y, cuando su portador usa técnicas o habilidades que puedan requerir el gasto de Ki, puede usar los puntos de la Katana como si fueran propios. Es importante puntualizar que estos puntos no influyen en absoluto en la cantidad de Ki que es necesario acumular para usar una técnica o una habilidad de Ki. Simplemente, se pueden gastar en lugar de los propios como parte de la reserva natural del personaje.

Si su usuario está familiarizado con Juuchi Yosamu y cómo funciona, es capaz de elegir cuando gastar estos puntos de Ki a voluntad. En caso contrario, el arma siempre los consume primero, antes de gastar los del personaje.

El Ki del arma está ligado al individuo que lo ha introducido, por lo que sólo este (o personas con Ki o naturaleza muy similares) pueden hacer uso de él.

La absorción de Ki de Juuchi Yosamu es paulatina y natural, por lo que no puede forzarse al arma a recibir más puntos de Ki de los que toma diariamente de su portador como si fuera una pila. Si la espada se separa de su usuario, pierde un punto de Ki por semana hasta quedar vacía.

Filo Sin Par: La hoja de Juuchi Yosamu reduce un punto adicional la Armadura del defensor (es decir, -4 si tenemos en cuenta su calidad).

EL ORIGEN DE “KISIDAN”

Cuando era un mercenario mortal que se hacía llamar Sid, Kisidan logró granjearse una fama considerable como alguien capaz de hacer lo que fuese por un precio apropiado. Pendenciero, serio y algo cruel, se habría convertido en un verdadero monstruo sin escrúpulos si su camino no se hubiera cruzado por casualidad con Lucia Yseria, la princesa estigia que cambiaría su vida.

Yseria, una joven idealista que había luchado contra las costumbres de su país desde que nació, descubrió un acuerdo secreto que su familia había hecho con Neb Et Tcher, el hermano menor del “emperador” de Yehudah, para recrear el mundo convirtiéndose en dios.

Con asesinos tras ella y desesperada por detener a Et Tcher, la princesa contrató a Sid para acompañarla y protegerla, algo que el mercenario aceptó un poco a regañadientes y sin saber muy bien en que se metía. Pese a que su relación comenzó siendo algo meramente “profesional” para Kisidan, durante el tiempo que pasaron juntos entre ambos se desarrolló un fuerte vínculo que desembocó en un profundo amor el uno por el otro. Sería inapropiado decir que el tiempo que pasaron juntos le hizo mejor, pues pese a todo, Kisidan siempre había sido una buena persona en su interior. Pero sin ella, su vida se hubiera vuelto tan oscura y lúgubre que el mercenario hubiera cambiado hacia algo mucho peor.

El plan de Neb Et Tcher consistía en usar el alma muerta de un dios Amerense como catalizador para forzar su ascenso a la divinidad. La difunta deidad, que encarnaba el concepto de la guerra, dejó su esencia en una estructura cristalina oculta en un templo en las profundidades de la arena del desierto. No obstante, para que el plan de Et Tcher funcionase, había una infinidad de cosas que preparar aún, desde encontrar su ubicación exacta hasta crear el contenedor amerense apropiado para realizar la transferencia. Si todo salía bien, Neb Et Tcher borraría todo rastro de la identidad del dios, dejando tras de sí sólo puro poder que controlar.

Tres largos años de peripecias y conflictos, que culminaron con un golpe de estado y el asesinato de varios Azathoths de Yehudah, Neb Et Tcher tomó brevemente el control de la magnocracia e inició el ritual.

Mientras Yseria y Sid trataban desesperados de detenerle enfrentándose a los agentes personales de su némesis, el archimago logró absorber una parte del poder de la deidad e hirió de muerte a ambos. Su victoria y ascensión parecían inevitables, pero antes de que su cuerpo lograra adaptarse y recibir el resto de la esencia divina, Yseria intervino quebrando el contenedor del dios. Con su cuerpo herido de muerte y sin la capacidad de contener tal fuerza, la princesa se usó a sí misma como canalizador para redirigir el poder del dios hacia Sid. Teóricamente eso no debería haber funcionado por mil razones diferentes, pero puede que o bien la naturaleza guerrera de Kisidan resonase con la de la deidad o bien su elevadísimo Gnosis hicieran viable la unión; fuese por lo que fuese, lo cierto es que el mercenario logró estabilizar el poder del dios en su cuerpo.

Renacido como más de lo que nunca fue, los dos semidioses se midieron en las ruinas del templo rodeados de espectros y desolación. Esclavo y emperador, hombre y monstruo, se destrozaron en cuerpo y alma hasta que sólo uno de los dos pudo mantenerse en pie.

Viéndose derrotado, la última jugada de Neb Et Tcher fue tan genial en su cabeza como estúpida en la realidad. Ató su consciencia a su mitad del poder de la deidad, esperando que una parte de él sobreviviera dentro del mercenario cuando este reclamase la totalidad del dios.

Pues... ¿Qué estúpido rechazaría un poder divino así por una mera venganza?

En su momento final, mientras Kisidan destruía su esencia y lo dispersaba para que no quedase nada de él que llegara al flujo de almas, el archimago intuyó lo poco que sabía realmente de la condición humana.

EQUIPO DE JURGAND

Como uno de los escasos Godkillers de Imperium, Kisidan tiene acceso a equipamiento tecnomágico de Jurgand de primera calidad. Estos artefactos se encuentran resguardados en una dimensión de bolsillo creada en exclusiva para Kisidan, lo que permite a este invocarlo y manifestarlo instantáneamente a su alrededor en cualquier lugar en el que se encuentre. La espada aparece en su mano y su armadura alrededor de su cuerpo, necesitando únicamente un asalto para ser completamente funcional. No obstante, para ser capaz de usar tanto el Jurgeneth como el Arma de Alma, Kisidan debe de haber solicitado permiso previamente a Imperium y este haber desbloqueado su uso. Puede darse el caso de que Kisidan trate de forzar su aparición, aunque en tal caso, los artefactos tardarían varios asaltos en manifestarse.

Jurgeneth Sigma Mk-III

El Jurgeneth personalizado de Kisidan tiene un generador de Animus que mantienen activos los siguientes sistemas:

-Protección Física y Sobrenatural (Nv1 / 2R): Otorga a Kisidan un Tipo de Armadura 8 contra todo tipo de ataque salvo contra Energía, donde tiene TA 5.

-Movimiento Libre (Nv1 / IR): Permite a Kisidan moverse por el aire con un Tipo de Vuelo equivalente a su Tipo de Movimiento.

-Sistemas de Soporte de Uso (Nv3 / 2R): El Jurgeneth actúa como un segundo cuerpo para Kisidan, permitiéndole ignorar los requerimientos de Llevar Armadura con el Jurgeneth.

-Recuperación Física (Nv2 / 2R): Kisidan recupera 25 PV de vida por asalto hasta un máximo de 300 puntos. Una vez alcanzada la cantidad, para que el sistema funcione nuevamente debe de ser recargado por Imperium.

-Sistema Vital (Nv2 / IR): Kisidan obtiene un bono de +50 a su RF contra controles de Entre la Vida y la Muerte y lo estabiliza automáticamente.

-Generador de Ki (Nv2 / 2R): Kisidan recupera un punto de Ki por asalto de su reserva hasta un máximo de 250 puntos de Ki. Una vez alcanzada esta cantidad, para que el sistema funcione nuevamente debe de ser recargado por Imperium.

-Percepción Dimensional (Nv2 / IR): Kisidan puede percibir diversos planos de la existencia, incluyendo la Vigilia y el Mundo Espiritual.

Arma de Alma: Kisidan

-Arma de Alma: A efectos de juego, el Arma de Alma de Kisidan tiene unas estadísticas equivalentes a una Katana de calidad +20 que ataca en Energía.

-Potenciador Dominus: Otorga a Kisidan un bono de +2 a todas sus Acumulaciones de Ki.

Liberación de Alma: Hayat Mukhasasat Lilqital

La liberación de Alma de Kisidan le permite trascender su forma física y adoptar, por tiempo limitado, la condición de uno de los Ascendidos. Al usarla, el mundo a su alrededor cambia, convirtiéndose en un páramo infinito repleto de espíritus oscuros que pululan al vaivén de fuertes vientos.

Hayat Mukhasasat Lilqital tiene un radio de acción efectivo de aproximadamente 250 metros alrededor de Kisidan, dentro del cual el caballero posee un dominio absoluto del combate que lo vuelve virtualmente invencible. Mientras estén en el área, cualquier entidad o individuo que pretenda realizar un ataque o acción ofensiva contra Kisidan recibe de manera automática un ataque antes de poder realizar el suyo. Estos ataques no son realizados propiamente por Kisidan, y se activan automáticamente incluso si el caballero no tiene acción, está alejado de su enemigo o ni siquiera es consciente de que está ahí. Al ser de carácter previo, estos ataques pueden poner a la defensiva al agresor impidiéndole iniciar el ataque contra Kisidan, razón por la que Hayat Mukhasasat Lilqital es a la vez la habilidad ofensiva y defensiva definitiva. Por ejemplo, si un enemigo va a realizar tres ataques contra Kisidan, recibirá un ataque de Hayat Mukhasasat Lilqital antes de realizar cada uno de ellos (hasta tres en total si no son interrumpidos).

Los ataques realizados por la Liberación usan la habilidad ofensiva plena de Kisidan, ignorando cualquier bonificador o penalizador que este pudiera tener. La única excepción a esta regla es que si se beneficia de los bonos que recibe el caballero por la habilidad El Despertar, aunque no así de los de ninguna técnica de Ki u otra habilidad equivalente.

Si un personaje obtiene sorpresa sobre Kisidan puede atacarle antes de que Hayat Mukhasasat Lilqital se active, pero recibirá igualmente el ataque de la Liberación nada más completar el suyo.

Tras su activación, Hayat Mukhasasat Lilqital puede mantenerse activa hasta 3 minutos sin que suponga un menoscabo para Kisidan, pero a partir de ese periodo, forzar más la Liberación tiene un coste enorme para su cuerpo. Si quiere mantenerlo, Kisidan pierde un punto de Ki y dos Puntos de Vida como sacrificio por turno. Igualmente, si desactiva la Liberación y quiere volver a activarla antes de haber descansado propiamente varias horas, sufre directamente el mismo estrés físico como si la hubiera mantenido más allá de sus límites.

NOTAS CURIOSAS

-Es uno de los tres Godkillers más poderosos de Imperium. Su posición exacta, dentro de tan ilustre grupo, es algo que nunca se ha medido.

-Tiene una compleja relación con su compañero Godkiller Felix Sanfelix. No lo soporta y cada vez que se cruzan quiere aplastarse los tímpanos para no tener que escucharle soltar tonterías, pero en realidad es el único amigo que ha tenido durante los últimos mil años. Se jugaría la vida por él sin dudar.

-Su verdadero nombre es Adrianus (es el que le dio su madre), aunque recibió el nombre de Sidonak como gladiador. Como mercenario, trabajaba bajo el seudónimo de Sid.

-Es de raza mestiza. Su madre provenía de las tierras que actualmente componen Ilmora, y su padre era un gladiador procedente de Nanwe.

-Tuvo varios hermanastros, pero todos murieron antes de cumplir los 15 años. La mayoría, en el campo de batalla o en la arena.

-Entró a combatir como gladiador a los 11 años, y a los 14 tomó parte en su primera batalla a gran escala como soldado. Todo un récord para los estándares de aquella era.

-Su talento en combate como humano era verdaderamente desmedido, pero ha habido muchos luchadores que, si hubiera permanecido mortal, le superaban. Como pseudo deidad, no obstante, es mejor que cualquiera de ellos.

-Cuando viajaba con Yseria tuvo un par de aliados y compañeros más que les acompañaron, aunque murieron a manos de los agentes de Et Tcher antes del combate final contra este.

-Una de las situaciones más embarazosas que ha vivido ha sido encontrarse a Elisabetta y Lilith desnudas en el baño. Fue el momento en el que se preguntó seriamente que había pasado con su vida para que hubiera pasado de ser una obra dramática a una comedia familiar.

-Imperium lo usó al principio en muchas misiones suicidas en las que lo más normal es que hubiera muerto. Con el paso de los siglos, Barnabas empezó a valorarlo mucho como agente (le divertía ver que sobreviviera a casi todo en contra de las previsiones más lógicas), y lleva mucho enviándolo a misiones que sabe que va a superar. En muchos aspectos, es uno de sus favoritos.

-Su primera arma fue una katana. En el coliseo se sorteaban una veintena de armas exóticas entre los niños que iban a luchar y a él le tocó una de las mejores. Cosas de Gnosis. Se volvió famoso por ser el "niño con la katana" y le enseñaron a usarla.

-Como los otros caballeros del séptimo cielo, Kisidan toma su nombre de un legendario monstruo; en este caso, un demonio inmortal conocido por usar una espada oriental. Irónicamente, el nombre está inspirado en su propia leyenda. Barnabas fue el que se ocupó de eso personalmente, ya que lo encontraba gracioso.

-Kisidan siempre ha tenido pesadillas en las que Neb Et Tcher le habla. Uno de sus mayores temores es que, aunque sea sólo una pequeña parte de él, pueda seguir existiendo. Afortunadamente, desde que cuida de Elisabetta, los sueños han cesado y ya ni se acuerda de él.

-Kisidan lo ignora, pero hay al menos otro ser que cómo él que ha absorbido a uno de los dioses Amerenses, el Árbitro Aizen. Aunque sus poderes son completamente diferentes, dada la oposición de ambos dioses si ambos se encontrarán sentirían una terrible aversión natural el uno hacia el otro.

-Durante la Guerra de Dios se le prohibió expresamente enfrentarse a ningún miembro de la Cofradía.

