

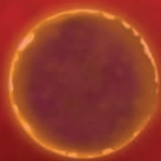
—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



DRAMATIS PERSONAE



DRAMATIS PERSONAE

CRÉDITOS E ÍNDICE

DISEÑADO Y ESCRITO

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

DISEÑO ADICIONAL

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

DISEÑO GRÁFICO

SERGIO ALMAGRO TORRECILLAS

CARLOS B. GARCÍA APARICIO

EDITOR

JOSE M. REY

ILUSTRACIONES

WEN YU LI

PERSONAJES

XII	3
KALI	6
EL CORONEL	8
ANNA NEVER	10
ROMEO EXXET	12
NERELAS UL DEL SYLVANUS	16
GRIEVER	18
YURI OLSON	20
OPHIEL	22
KUJAKU	26
ALASTOR	28

Anima es © Anima Project Studio y Edge Entertainment. Los Personajes, reglas y ambientación son © Anima Project Studio y Edge Entertainment. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin un específico consentimiento escrito.
www.animarpg.com

XII



003

EL COLGADO

Nombre: Desconocido

Rango: Supervisor de los Cuervos de Wissenschaft

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Edad: Desconocida (presumiblemente alrededor de 28 años)

Estilo de combate: Autodidacta basado en la combinación de armas de fuego, espadas y velocidad

Etnia: Asher

Altura: 1'81 m

Peso: 81 Kg

Hobbies: Desconocido

Lo que más aprecia: Nada

Lo que más detesta: El ruido

PROCESADO

Si ya de por sí las habilidades de XII eran considerablemente inhumanas, al haber sido sometido al Proceso ha obtenido multitud de capacidades únicas. A continuación se citan las más predominantes. En su conjunto, las capacidades de Procesado tienen un modificador de nivel +3.

Adaptabilidad: El cuerpo de XII tiene la capacidad de adaptarse a gran velocidad a cualquier situación o contingencia. Al inicio de cualquier asalto, puede declarar que obtiene una de las siguientes ventajas;

+20 a su *Habilidad de Ataque*

+20 a su *Habilidad de Defensa*

+20 al *Turno*

TA 5 *contra todos los tipos de ataque*

+30 a *todas sus Resistencias*

+4 a *Fuerza*

+1 *Agilidad*

+50 a *Advertir y Buscar*

No obstante, activar su capacidad de adaptación suponen un considerable estrés para el sistema nervioso de XII, por lo que no puede usarlo al día durante más de 5 minutos.

Regeneración: El proceso proporciona a XII Regeneración 14.

Más que humano: Aunque los críticos siguen afectándole como a cualquier otro ser, XII no tiene puntos vulnerables en su cuerpo (ni siquiera su cabeza o corazón).

Telequinesis Menor: XII puede usar de manera ilimitada el poder psíquico Telequinesis Menor en grado Medio.

Nivel: 10

Puntos de Vida: 195

Categoría: Sombra

Raza: Nephilim D'Anjayni

Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 15 **Con:** 7 **Pod:** 9 **Int:** 8

Vol: 10 **Per:** 11

RF 80 **RM** 85 **RP** 90 **RV** 80 **RE** 80

Turno: 190 Natural / 180 E. Larga / 170 Pistola / 170 Leo (Pistola) / 140 Leo (Espada)

Habilidad de ataque: 270 Leo (+10), 270 E. Larga (+10)

Habilidad de defensa: 265 Esquiva

Daño: 110 Espada / 80 Balas / 90 E. Larga +10

Llevar Armadura: 10

TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Ambidestria, Fobia Grave, Ki Imperceptible, Visión Nocturna, Inmune al dolor y al cansancio.

Habilidades naturales: Ars Magnus: Leo, E. Larga.

Poderes: Inhumanidad, Zen.

CM: 250

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, Aura de ocultación.

Acumulaciones: Fue 1 Des 3 Agi 3 Con 1 Pod 1 Vol 3

Ki Genérico: 96

Técnicas: Veritas, Versus, Visio Dei

Tamaño: 15

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 15

Cansancio: 7

Habilidades Secundarias: Acrobacias 90, Atletismo 65, Nadar 40, Saltar 20, Trepar 65, Estilo 20, Liderazgo 20, Cerrajería 30, Disfraz 130, Ocultarse 250, Robo 30, Sigilo 260, Venenos 20, Advertir 250, Buscar 250, Rastrear 30, Ciencia 65, Historia 65, Medicina 65, Memorizar 65, Frialdad 75, Resistir el dolor 75, Trucos de manos 30, Detección del ki 250, Ocultación del ki 435.

Necesidad Física: XII debe consumir ciclicamente pequeñas dosis de sangre procesada para sobrevivir. Si pasara más de una semana sin ella empezaría a sufrir dolores y malestar, que le produciría un negativo a toda acción de -20 y haría que el resto de sus poderes procesados funcionarían de manera inestable. Si sigue sin obtener su dosis, su cuerpo empezaría a degenerar y entraría en un estado de demencia hasta que, en un periodo entre uno y dos meses, moriría.

Es bien poco lo que se sabe de XII, el reservado y solitario supervisor de los Cuervos de Wissenschaft. La mayoría de agentes de la organización no le conocen o ni tan siquiera le han visto; sólo es una sombra que se mueve entre las tinieblas del mundo. Aparece inexplicablemente en diferentes lugares de Gaia y, del mismo modo, se desvanece sin dejar rastro alguno de su presencia. Hay quien dice que no es más que un fantasma, una leyenda encarnada cada vez por alguien diferente.

Pero existe.

XII es uno de los principales agentes del príncipe de Lucrecio y, pese a lo poco tiempo que lleva en activo, uno de los pilares que sustenta la actual estructura de poder de Wissenschaft. Al contrario que otros Cuervos de primer rango únicamente se le conoce por el número que se le fue asignado al entrar en la organización. Según los Arcanos del Tarot la duodécima carta es El Colgado, la representación del sacrificio y expiación, la encarnación de quienes lo han dado todo por aquello en lo que creen. Pero el Arcano también tiene una interpretación mucho más oscura; el sufrimiento y el martirio eterno. Los motivos por los que le fue otorgado ese número en concreto se desconocen, pero nadie duda de que Lucanor tuviese un motivo apropiado para ello.

La identidad de XII antes de convertirse en lo que es hoy es un misterio. Nadie, salvo el propio príncipe de Lucrecio, sabe nada en absoluto de su vida anterior y, dado que ninguno de ellos jamás habla del pasado, es difícil que lo sepa alguien más. Sin embargo, no cabe duda de que el Cuervo sea completamente fiel a los principios de la organización y que debe al príncipe de Lucrecio una absoluta dedicación.

Aunque el resto de la cúpula de Wissenschaft lo ignora, XII es el más perfecto de todos los Cuervos creados hasta la fecha. Su nivel de sincronización se encuentra en el límite de un verdadero Procesado, pese a no sufrir ninguna de las consecuencias negativas que siempre conlleva el experimento. Incluso poseyendo un porcentaje de pureza cercano al diez por cien, su cuerpo no ha experimentado alteraciones físicas ni deformaciones; sólo ha adquirido puro poder.

Este hecho no es completamente fortuito, se debe a que Lucanor en persona decidió someterle al experimento de un modo diferente a los demás. Si bien todos y cada uno de los Cuervos de la organización son una obra de arte de la ingeniería genética sobrenatural, XII es algo más; es una obra maestra cincelada con tiempo y dedicación. Durante

cinco largos años permaneció en animación suspendida, criogenizado en los laboratorios de Wissenschaft mientras poco a poco su sangre iba siendo sustituida por el oscuro fluido que da nacimiento a los procesados. Gracias a eso sus órganos pudieron adaptarse a la sustancia sin sufrir serias alteraciones. XII no fue el único con quien se probó ese método, pero sí el único que sobrevivió a él.

Es solitario y silencioso; quizás es por eso que, las raras veces en las que dice algo, todos le escuchan. Se comporta de una manera fría y directa, tanto que su aparición inesperada siempre provoca el nerviosismo entre investigadores y Cuervos. Cuando no está enfrascado en una misión o dirigiendo operaciones se aparta de las ciudades y del bullicio, buscando lugares silenciosos donde nadie le moleste.

XII posee capacidades dignas de su leyenda. Si su habilidad de combate ya es de por sí inhumana, el Proceso no ha hecho más que multiplicar sus poderes hasta límites imposibles para un hombre mortal. Es tan rápido que al moverse desaparece de la vista de las personas normales e incluso individuos sobrehumanos lo distinguen como un borrón oscuro acercándose a ellos. Lucha utilizando dos armas tecnomágicas llamadas Nillium y Ether, un espada-pistola y un revolver automático, que emplea como si formaran parte de él. Su inexplicable velocidad le permite combinar ataques físicos con disparos a largas distancias; corre siguiendo sus propios proyectiles sin dejar escape posible a sus enemigos. Sorprendentemente, su celeridad no es el único don que ha obtenido del Proceso; su cuerpo y su esencia son capaces de adaptarse en pocos segundos a cualquier contingencia o necesidad. Eso le permite resistir golpes que matarían a cualquier persona normal (ha sobrevivido incluso a impactos que han traspasado su corazón), o repeler efectos sobrenaturales del más alto nivel.

Desde que, hace menos de un año, Lucanor le pusiera a cargo del grueso principal de Cuervos de Wissenschaft, su labor ha sido magnífica. Aparece allí donde la organización lo necesite, ya sea para reforzar la seguridad de alguna de sus instalaciones o cerciorarse de que aquellos que amenacen los objetivos del Príncipe sean eliminados. También es el encargado de acabar con las posibles filtraciones de información y, si se diera el caso, con cualquier agente renegado. Actúa en solitario si bien, en los raros casos en los que considere que es necesaria una operación a gran escala, comanda a dos agentes más que ha elegido para formar el equipo de asalto de Wissenschaft. Su cometido actual es el de acompañar al Investigador Reist Ebersbacher y proveerle de todo el apoyo táctico que pueda necesitar para recuperar las Logias de Sólomon que persigue el Imperio y Azur, así como de poner a prueba las últimas armas desarrolladas por Wissenschaft. También tiene que vigilar en secreto las acciones de Ebersbacher y asegurarse de que, en ningún caso, se extralimite en sus funciones.

Por primera vez desde que nació en el mundo, XII mostrará su verdadero poder.

KALI

Nivel: 10

Puntos de Vida: 135

Categoría: Sombra

Raza: Mestiza Sylvain

Fue: 7 **Des:** 11 **Agi:** 13 **Con:** 6 **Pod:** 8

Int: 8 **Vol:** 8 **Per:** 11

RF 85 **RM** 100 **RP** 85 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 165 Natural /175 Estilete +10

175 Kunai +10 / 180 Daga +10

Habilidad de ataque: 250 Selene

260 Estilete +10, Kunai +10 o Daga +10

Habilidad de defensa: 270 Esquiva (Selene)

Daño: 30 Selene, 60 Estilete +10, 60 Kunai +10, 80 Daga +15

Llevar Armadura: 5

TA: Ninguna

CM: 290

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, Falsa muerte, Inhumanidad.

Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 2 Vol 1

Ki Genérico: 57

Técnicas: Salto de Sombras, Hija de la Luna, Sinalma, Festival de las Cuatro Estaciones

Ventajas y desventajas: Sentidos Agudos, Ambidestria, Maestro Marcial 1.

Habilidades naturales: Aikido (Avanzado), Selene (Base), Tabla de Selene.

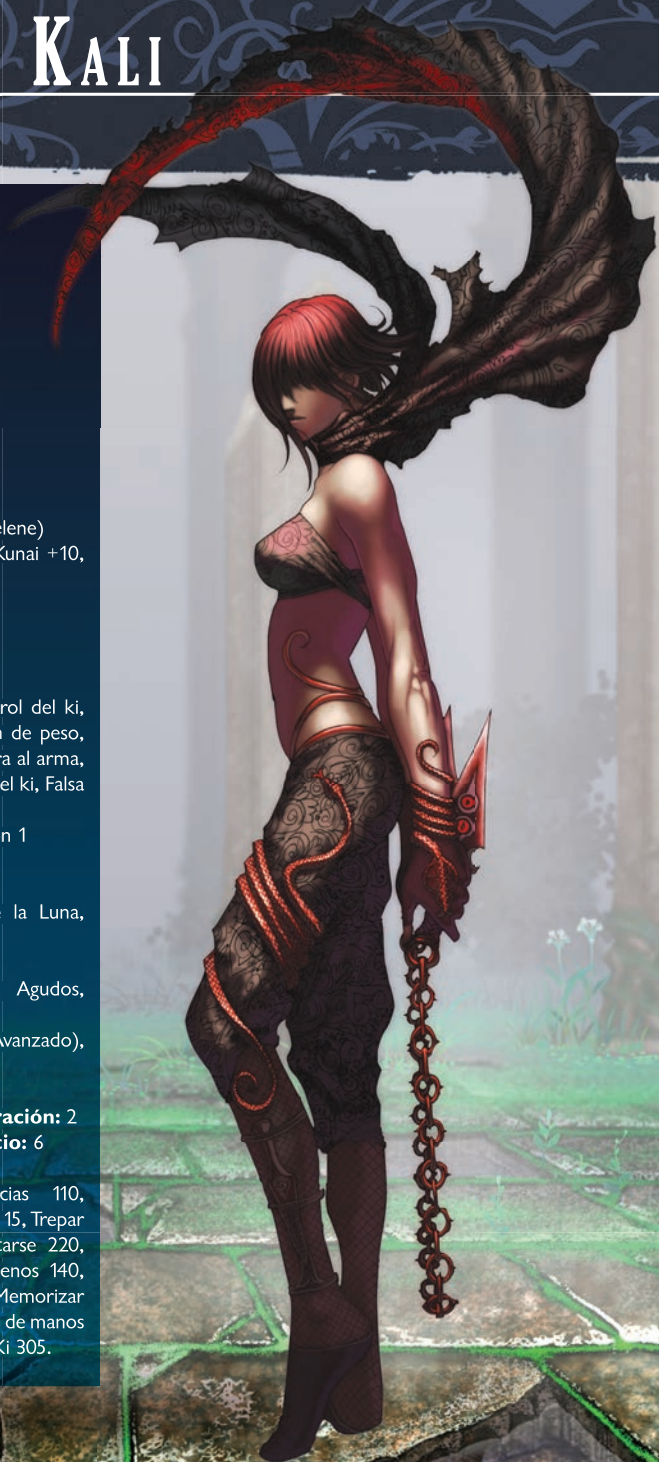
Tamaño: 12

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 110, Atletismo 60, Montar 30, Nadar 30, Saltar 15, Trepar 60, Intimidar 125, Cerrajería 30, Ocultarse 220, Robo 30, Sigilo 245, Trampería 30, Venenos 140, Advertir 220, Buscar 220, Rastrear 160, Memorizar 15, Frialdad 40, Resistir el dolor 65, Trucos de manos 70, Detección del Ki 255, Ocultación del Ki 305.



LA EJECUTORA

Nombre real: Kali Ul Del Serendis

Rango: Ejecutora de Selene

Lugar de Nacimiento: Selene

Edad: 20

Estilo de combate: Artes asesinas de Selene

Etnia: Vildiano con sangre Sylvain

Altura: 1,74 m

Peso: 41 Kg

Medidas: 82-59-89

Hobbies: Coleccionar pañuelos

Lo que más aprecia: Un colgante que le regaló Celia

Lo que más detesta: Fallarle a su madre

Dentro de Selene no hay nadie tan temido como Kali, la ejecutora. Hija de Alaxa, la mismísima señora de la organización, esta joven es una cazadora sin par, una asesina perfecta en quien recae la función de encontrar y exterminar a las agentes renegadas que hayan traicionado a Selene y destruir cualquier cosa que pudiera poner en peligro a sus compañeras. Hay incluso quienes la consideran la mejor de todos los asesinos del mundo; aseguran que tiene la capacidad de acabar con cualquier cosa que se convierta en su objetivo, ya sea mortal o divino.

El propio nacimiento de Kali está envuelto en el misterio, pues aunque Alaxa jamás ha desvelado la identidad de su padre, todo parece indicar que era humano. Eso convierte a la joven ejecutora en una mestiza inusualmente rara, ya que el hecho de que una Sylvain pueda engendrar el hijo de un hombre es algo que se ha visto poco más de una docena de veces en toda la historia.

Fuera como fuese, lo único que se sabe con seguridad es que la niña nació en la isla de Selene, donde como era de preveer no tardó en demostrar que había heredado el descomunal talento de Alaxa para el combate. Pronto se convirtió en la más brillante de todas las estudiantes y únicamente su hermanastra Celia, con quien desarrolló una fuerte rivalidad y compañerismo, se mantenía a su altura. Las dos jóvenes compitieron en infinidad de pruebas sin lograr un claro predominio sobre la otra, y decidieron solventar su contienda participando en una misión que determinaría quien obtendría el título de Ejecutora de Selene.

Sorprendentemente, aunque fue Celia quien logró encontrar antes a su objetivo, la joven decidió desertar de la organización.

Devastada por la decisión de aquella a quien consideraba más que una hermana, Kali obtuvo el título junto a la terrible misión de algún día tener que matar a su mejor amiga.

Desde aquel momento, convertida ya en Ejecutora de Selene, ha cumplido su cometido con absoluta eficiencia, lo que ha permitido a su organización sobrevivir incluso en los oscuros periodos que han pasado recientemente.

Kali posee una personalidad realmente inusual. Es fría a la vez que irónica, distante a la vez que muy humana. No tiene el menor reparo a la hora de matar, pero al mismo tiempo sería incapaz de hacer daño a nadie si no fuera parte de su obligación como Ejecutora. Por ello, a veces parece como si hubiera dos personas diferentes compartiendo el mismo cuerpo. Cuando no está actuando como agente se comporta como una joven normal y corriente a la que le encantan los vestidos y las cosas bonitas. Sin embargo, cuando se le encomienda un cometido, una naturaleza completamente diferente despierta en ella, convirtiéndose en una asesina perfecta; la encarnación misma de la muerte.

Muy a menudo se siente sola pero, después de lo que considera una traición por parte de Celia, su única amiga, nunca ha tratado de acercarse a nadie por miedo a volver a perder a otra persona importante para ella. No obstante, profesa absoluta devoción por su madre, por lo que haría cualquier cosa que esta le pidiese.

Naturalmente, la maestría de la Ejecutora en las artes del combate y el asesinato no tienen par. Podría ocultarse incluso de la propia oscuridad, y su instinto natural para encontrar un punto débil en la defensa de sus objetivos es inigualable. Por si eso fuera poco, ha logrado dominar cuatro de las ancestrales técnicas originales de Selene, consideradas en la antigüedad como algunas de las más poderosas jamás creadas.

Recientemente ha estado involucrada en los acontecimientos previos a la Ruptura de los Cielos. Por encargo de la anterior Arzobispo, la asesina definitiva ha dado caza a numerosos individuos dotados de poderes únicos, lo que ha llevado incluso a enfrentarla a los mejores agentes de Wissenschaft. En estos momentos su paradero es desconocido, pero aquellos que la conocen no dudan que siga actuando en las sombras como siempre lo ha hecho; en pos del beneficio de su organización.

EL CORONEL

Nivel: 8

Puntos de Vida: 220

Categoría: Paladín Oscuro / Tao

Raza: Humano

Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 8 **Int:** 11

Vol: 11 **Per:** 9

RF 75 RM 75 RP 85 RV 75 RE 75

Turno: Base 130, 120 Godhand+Hephastios

Habilidad de ataque: 215 Godhand

Habilidad de defensa: 200 Godhand

Daño: 80 Godhand

Llevar Armadura: 50

TA: Gabardina de Mando (G. Armada +10)

FIL 3 CON 2 PEN 4 CAL 3 ELE 4 FRI 4 ENE 2

Ventajas y desventajas: Aprendizaje Innato (Táctica), Ver lo Sobrenatural, Inquietante.

Habilidades naturales: Boxeo (Supremo), God Hand (Base).

CM: 190

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

Acumulaciones: Fue 1 Des 3 Agi 1 Con 1 Pod 2 Vol 2

Ki Genérico: 85

Técnicas: Hephastios Krest, Despertar de Ifrit

Tamaño: 16

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 8

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Montar 60, Nadar 30, Estilo 70, Intimidar 160, Liderazgo 210, Persuasión 170, Táctica 240, Advertir 60, Buscar 60, Historia 40, Frialdad 150, Proezas de fuerza 120, Resistir el dolor 100, Trucos de manos 70.

SEÑOR DE LES JAEGER

Nombre real: Wilhelm (se desconoce su apellido)
Rango: Coronel de Les Jaeger
Lugar de Nacimiento: Togarini
Edad: 28
Estilo de combate: Hefestios y estilo de comandos asesinos de Azur
Etnia: Daever
Altura: 1.91 m
Peso: 82 Kg
Hobbies: Jugar al ajedrez
Lo que más aprecia: La lógica
Lo que más detesta: La imperfección del mundo

Nadie duda que Les Jaeger sea la organización más poderosa de cuantas existen en la Alianza. Pese a haber sido recientemente creada, sus agentes son temidos y respetados por encima de cualquier otra fuerza militar del mundo. No obstante, incluso dentro de Les Jaeger hay una persona cuya mera mención produce una mezcla de veneración y terror, un hombre cuyo poder e influencia se ha extendido por el mundo entero. Todo lo referente a él es un misterio. De hecho, puede contarse con los dedos de una mano aquellos que conocen su verdadero nombre.

Para el resto, es simplemente El Coronel.

La historia de este enigmático individuo y de su ascensión al poder es objeto de debate, pues son pocos los que conocen algo de su vida antes de que se convirtiera en el líder supremo de Les Jaeger. Lo único que se sabe con seguridad es que, cuando era joven, entró brevemente al servicio del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, llegando a ser su mano derecha durante un corto periodo. Por razones aún desconocidas, abandonó a Tadeus para ponerse a las órdenes de Gaul y apoyarle durante la ruptura del Imperio, asegurando el poder de Azur. Tras la creación de la Alianza, el Arconte Supremo Gaul lo puso a la cabeza de su cuerpo de inteligencia y fuerzas especiales, al que el Coronel bautizó con el nombre de Les Jaeger. En esa posición no responde ante autoridad alguna, salvo la del Arbitro Aizen y la del mismo Gaul. De hecho, controla toda su organización con tal meticulosidad y perfección que sería posible que se derrumbara sin él.

El Coronel es una de las mentes militares más brillantes de Azur (puede que del mundo), únicamente comparable a la de algunos Árbitros y a

la de Gaul. Cada uno de sus planes, cada una de sus estrategias... es una jugada perfectamente calculada en la que todos y cada uno de los pormenores están siempre previstos. Para él, la vida de sus hombres es poco más que una moneda de cambio con la que lograr el éxito de la misión.

Sin embargo, sus capacidades estratégicas y de planificación no son sus únicas cualidades. El Coronel es un artista marcial de talento incommensurable que ha forjado su cuerpo hasta convertirlo en un arma viviente. Su perfecto dominio del Ki y su descomunal energía interior lo convierten en uno de los peores enemigos al que nadie pueda enfrentarse jamás en combate. Cuando lucha, su mera presencia es tan impactante que puede incluso paralizar a sus enemigos, congelados como un sapo que mira los ojos de una serpiente. Además, gracias a la adquisición del brazalete Hephastios, una antigua arma tecnomágica que permite controlar el fuego, sus facultades se han multiplicado hasta alcanzar cotas de poder nunca vistas antes; con un mero gesto crea descomunales lenguas de fuego que consumen todo lo que tocan. Por ello, no hay hombre o inmortal que sea capaz de oponerse, e incluso los mismos Árbitros le respetan.

Es difícil determinar lo que mueve su frío corazón, aunque los que creen que es una criatura oscura y ávida de poder no podían estar más equivocados. En el fondo, El Coronel sabe que el mundo se ha abocado al caos y, en su actual estado, la humanidad se dirige a una inevitable destrucción. Por ello, su objetivo es devolver el orden a Gaïa, para lo que hace falta un poder absoluto con el que guiar al hombre por el camino correcto. El coste en vidas o los daños colaterales son simplemente un precio secundario a pagar.

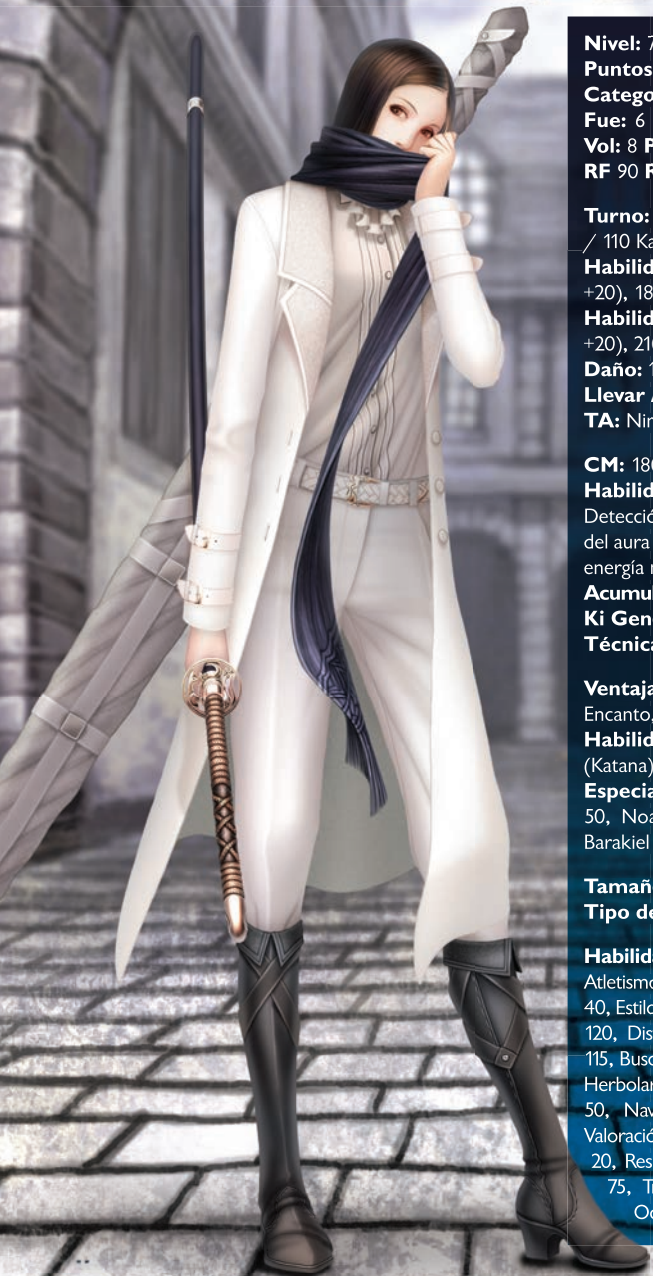
Desde hace meses ha centrado todos los esfuerzos de Les Jaeger en buscar y controlar todas las reliquias de Logias Perdidas del mundo, conocedor de que aquel que controle su poder, tendrá Gaïa a sus pies. Ha reunido un grupo de fuerzas especiales directamente a su servicio con las que planea enfrentarse a todas las organizaciones en la sombra que traten de oponerse a él.

Por fin, la partida definitiva esta a punto de dar comienzo.

Y El Coronel no tiene la intención de perder.



ANNA NEVER



Nivel: 7

Puntos de Vida: 190

Categoría: Paladín

Raza: Humano

Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 11 **Con:** 6 **Pod:** 11 **Int:** 9

Vol: 8 **Per:** 10

RF 90 **RM** 105 **RP** 95 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 120 Natural / 90 Angelus (Bastarda +20) / 110 Katana +10

Habilidad de ataque: 185 Angelus (Bastarda +20), 185 Katana +10

Habilidad de defensa: 210 Angelus (Bastarda +20), 210 Katana +10

Daño: 130 Angelus (Bastarda +20) / 90 Katana +10

Llevar Armadura: 75

TA: Ninguna

CM: 180

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

Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 2 Vol 1

Ki Genérico: 75

Técnicas: Last Song

Ventajas y desventajas: Ver lo Sobrenatural, Encanto, Afortunado, Maestro Marcial.

Habilidades naturales: Tabla de Arma mixta (Katana).

Especial: Mikael 50, Uriel 50, Jedah 50, Gabriel 50, Noah 50, Rafael 50, Erebus 50, Azrael 50, Barakiel 50, Eriel 50, Meseguis 50.

Tamaño: 11

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 50, Atletismo 30, Montar 80, Nadar 30, Saltar 15, Preparar 40, Estilo 135, Intimidar 30, Liderazgo 220, Persuasión 120, Disfraz 100, Ocultarse 60, Sigilo 65, Advertir 115, Buscar 75, Rastrear 25, Animales 90, Ciencia 40, Herbolaria 90, Historia 125, Medicina 50, Memorizar 50, Navegación 50, Ocultismo 90, Tasación 50, Valoración mágica 60, Frialdad 135, Proezas de fuerza 20, Resistir el dolor 110, Arte 75, Baile 75, Música 75, Trucos de manos 35. Detección del Ki 150, Ocultación del Ki 125.

LA VIAJERA

Nombre real: Elisabetta Barbados

Rango: Emperatriz del Sacro Santo Imperio de Abel

Lugar de Nacimiento: Abel

Edad: 13

Estilo de combate: Esgrima Angelus

Etnia: Aionense

Altura: 1,38 m

Peso: 38 Kg

Medidas: ¡Secreto!

Hobbies: Viajar de incognito

Lo que más aprecia: Demasiadas cosas

Lo que más detesta: Su propia incapacidad para cambiar las cosas.

La joven Anna Never, hija de unos simples comerciantes de Gabriel que viaja por todos los confines de Gaia, podría pasar desapercibida de no ser porque, por una causa u otra, ha estado directamente involucrada en los acontecimientos más importantes que han sacudido el mundo en el último año. Sin embargo, es mucho más que la simple casualidad la que ha llevado a esta joven de trece años a convertirse en una de las personas más relevantes de lo que ocurre en Gaia.

“Anna Never” no es más que la identidad que la propia Elisabetta Barbados, la niña emperatriz del Sacro Santo Imperio de Abel, emplea para viajar por el mundo de incógnito. Gracias a ese nombre puede pasar desapercibida y observar el mundo con sus propios ojos.

Incluso siendo tan joven, su historia personal siempre ha estado colmada de problemas y dificultades. Su madre murió al traerla al mundo, razón por la que Elías la odió al considerarla causante de la muerte de su querida esposa, apartándola de su lado. Sola y sin amigos, la niña trató de crecer feliz, incluso cuando todo parecía estar en su contra. Su carácter le hizo ganarse pronto el afecto de muchas personas, entre quienes se incluyó el mismísimo Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman.

Durante la Ruptura de los Cielos, Elisabetta fue un testigo de excepción de todo lo que pasó, comprendiendo que en el mundo existían fuerzas y poderes que desconocía.

Tras la muerte de su padre y el consecuente caos decidió, muy a pesar suyo, asumir el control total del Imperio con el apoyo de Tadeus Van Horsman y la Orden del Cielo. Aun a sabiendas de que su nombramiento causaría una gran conmoción, Elisabetta pensó que sería mucho peor si dejaba que Abel se resquebrajara aún más de lo que estaba.

Desde su llegada al trono, comenzó a promulgar leyes y edictos revolucionarios, que provocaron el apoyo incondicional de un sector de la sociedad y el rechazo absoluto del otro.

Desde que ha empezado sus viajes como Anna Never se ha metido en infinidad de líos y problemas, haciendo temporalmente extraños compañeros de viaje (con gente tan inusual como Sylvia UI Del Sylvanus o Donoban Van Horsman). Como “Anna”, incluso ha estado involucrada en algunos asuntos en contra del Imperio, cuando consideró que las acciones de Abel no eran justas y existía abuso de poder. Una de las cosas que más le ha impresionado ha sido su viaje a Remo. Aunque ha estado allí muy poco tiempo, lo que vio la dejó realmente horrorizada. Comprende el odio de esa gente hacia el Imperio y no tiene justificación alguna para las atrocidades que allí se cometieron. Ese es uno de los motivos por los que rechaza entablar una guerra contra Azur, puesto que considera que la gente ya ha sufrido demasiado en muy poco tiempo.

Por supuesto, la identidad de Anna es sólo una de sus muchas facetas. Aunque se ha encariñado con ella, si fuera necesario no tendría problemas en tomar otro nombre para seguir viajando anónimamente. En secreto, espera algún día volverse a encontrar con Némesis, deseando tener ahora valor suficiente para confesarle lo que siente. Su cabeza le dice que no es nada más que una tontería propia de su edad y sabe que es alguien excepcionalmente peligroso para ella, aunque ni una cosa ni la otra consiguen acallar a su joven corazón.

Pese a su corta edad, la Emperatriz ha demostrado tener un increíble talento para la lucha, y gracias al entrenamiento que ha recibido de Kisidan, ya es una verdadera maestra con la espada. Su aprendizaje ha sido tan asombroso que hasta su propio maestro opina que, dentro de unos años, podría incluso ser su igual (algo inconcebible para una mera “mortal”).

Elisabetta ha atraído la atención de Ciel y Gaira como ni siquiera estos esperaban. El comportamiento inusual de la chiquilla ha hecho que ambos pusieran un gran interés en ella, asegurándose de que ningún poder, ni siquiera ellos mismos, pueda influir en sus decisiones. Curiosamente, la niña es sin duda uno de los seres humanos con mayor Gnosis de cuantos han existido en siglos, por lo que sin duda sus acciones, ya sea para bien o para mal, alterarán el rumbo de los acontecimientos de Gaia como nadie podría prever.

ROMEO EXXET



EL ELEGIDO

Nombre: Romeo Exxet

Rango: Supremo Alto Inquisidor de la Iglesia de Abel

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Edad: 32

Estilo de combate: Mundus en combinación con poder sagrado

Etnia: Indeterminada

Altura: 1,93 m

Peso: 92 Kg

Hobbies: Meditar

Lo que más aprecia: El poder

Lo que más detesta: A los ignorantes, que son todos aquellos que se apartan de su visión del mundo

ELEGIDO DE LA LUZ

Pese a que nivel superficial podría ser considerado "humano", Romeo Exxet posee poderes muy superiores a los que un ser mortal podría tener. Ello se representa en una serie de habilidades únicas, tanto físicas como anímicas, que se describen a continuación. En su conjunto, las capacidades de Elegido de la Luz tienen un modificador de nivel +3.

Naturaleza Luminosa: A efectos de juego Romeo tiene afinidad absoluta hacia la luz como si fuera una criatura elemental de alto rango. Cualquier ser luminoso de grado bajo o intermedio lo considerará automáticamente un superior jerárquico, y deberá superar un control de RM o RP contra 120 para negarse a seguir una orden directa suya. Además, reduce a la mitad cualquier daño que reciba basado en luz, salvo aquellos que le produzcan seres con Gnosis 35 o superior.

Exterminador de Dioses: Cualquier ataque que Romeo efectue contra criaturas con Natura superior a 10 o Gnosis superior a 20 aplica un bono especial de +50 al daño. Esta habilidad modifica tanto los ataques físicos como los mágicos de Romeo.

Alas de Serafín: A voluntad romeo puede exteriorizar un par de descomunales alas de luz que le permiten desplazarse por el aire con un Tipo de Vuelo 12. Está habilidad sólo puede ser mantenida durante 5 asaltos, después de los cuales deberá esperar un minuto entero antes de volverlas a utilizar.

Nivel: 11

Puntos de Vida: 245

Categoría: Warlock

Raza: Humano

Fue: 11 **Des:** 12 **Agi:** 10 **Con:** 10 **Pod:** 13 **Int:** 12

Vol: 10 **Per:** 10

RF 135 **RM** 140 **RP** 135 **RV** 135 **RE** 135

Turno: 125 Mundus / 95 Jared (Bastarda +20)

Habilidad de ataque: 255 Mundus, 275 Jared (Bastarda +20)

Habilidad de defensa: 255 Mundus, 275 Jared (Bastarda +20)

Daño: 110 Mundus, 160 Jared (Bastarda +20)

Llevar Armadura: 75

TA: Alas de Azrael (Semicompleta +15)

FIL 7 CON 7 PEN 7 CAL 5 ELE 3 FRI 4 ENE 4

Ventajas y desventajas: Don, Tocado por el destino, Uso de Armadura.

Habilidades naturales: Mundus: Control del Entorno, Proyección mágica como ataque.

Especial: Elan 80 Mikael, 80 Azrael, Elegido de la luz.

Act: 90 (100 con Jared)

Zeon: 1.595

Proyección mágica: 210 Proyección Ofensiva, 230 a través de Jared

Nivel de magia: 80 Luz

Ventajas Metamágicas: Conjuro especialista 30, Conjuro especialista 60, Doble Conjuro.

CM: 250

Habilidades del Ki: Uso del ki, Control del ki, Detección del ki, Eliminación de peso, Levitación, Movimiento de objetos, Movimiento de masas, Vuelo, Extensión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria, Inhumanidad.

Acum.: Fue 2 Des 2 Agi 2 Con 2 Pod 2 Vol 2

Ki Genérico: 70

Técnicas: Caedus Celestia

Tamaño: 20

Regeneración: 3

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: 10

Habilidades Secundarias: Montar 65, Nadar 60, Estilo 125, Intimidar 70, Liderazgo 240, Persuasión 120, Advertir 100, Buscar 100, Historia 120, Ocultismo 200, Valoración mágica 180, Frialdad 100, Proezas de fuerza 45, Resistir el dolor 100.

El Inquisidor Supremo Romeo Exxet es la máxima figura de poder de la Inquisición. Su nombre se pronuncia entre susurros con una mezcla de miedo e incondicional devoción. Ante los ojos del mundo es un hombre sagrado, dotado de poderes y dones divinos como no se han visto desde la era del Mesías, cuyo destino no es otro que el de salvar Gaïa de la perdición.

Pero la verdad, como los sueños, está siempre abierta a muchas interpretaciones.

Es imposible negar que Romeo sea un hombre único, una figura en quien resulta difícil determinar si representa la encarnación ideal de un Inquisidor o su opuesto más radical. En los cinco años que ha pasado como Inquisidor Supremo su fama se ha extendido como el viento. Es muy inteligente y demuestra ser una persona a la vez tan comprensiva como temible. No es en absoluto cruel; incluso resulta tolerante con asuntos que otros Inquisidores considerarían herejías. Sin embargo, carece completamente de piedad o remordimientos. Todo lo que sea un impedimento o peligro para sus objetivos es algo sin cabida en el mundo.

Como cabeza visible de la Inquisición y el más poderoso de todos los Altos Inquisidores de la historia, su poder personal y político se encuentran al nivel de las mayores potencias de Gaïa. Una sola de sus palabras y miles de personas darían su vida sin dudarlo o matarían con el mismo fervor. Los Inquisidores, desde los más radicales a los más moderados, siguen lo que dice con absoluta fidelidad gracias su carisma y liderazgo. Su voluntad dentro de los círculos eclesiásticos es absoluta, pues únicamente responde de sus actos ante el Décimo Tercer Cardenal y el Sumo Arzobispo. De hecho es la única persona del mundo, con la excepción de Magnus, que conoce la identidad del Cardenal en la Sombra.

Nacido bajo la profecía de que sería un salvador, su historia personal ha estado siempre rodeada de tinieblas. Al contrario que el resto de Inquisidores no fue criado en Albidion, sino que se le apartó del continente confinándolo en un monasterio de la diminuta Isla de Kaasi. Allí, los mejores maestros se dedicaron a él por completo para cultivar su cuerpo y mente, con el único objetivo de crear al Inquisidor definitivo.

Y lo lograron.

Con tan sólo quince años sus habilidades superaban de lejos a las de todos sus instructores juntos y sus poderes naturales eran tales que incluso producían miedo entre sus iguales. Algunos miembros de los altos círculos eclesiásticos llegaron incluso a plantearse que, quizás, era demasiado peligroso dejarle vivir. Fue la intervención de Augustus, anterior Sumo Arzobispo, lo que exoneró a Romeo de cualquier sospecha, aunque el anciano notó que el joven era quizás excesivamente perfecto. Años más tarde, fue imposible negar que existiera alma alguna en Gaïa más capacitada que Romeo para ser Inquisidor Supremo.

Todo lo que hay en él, desde el más minúsculo de sus cabellos hasta la última gota de su sangre, emana verdadero poder. En su cuerpo confluyen las dinastías de diversas encarnaciones sagradas de las siete Beryls, y su llegada al mundo fue pronosticada durante siglos como la de un elegido de la luz. Bendecido desde el instante de su nacimiento, Romeo siempre fue un gigante entre hormigas. Su afinidad natural es tal que hasta los elementales más poderosos se arrodillan ante él y le sirven como si sus palabras fueran órdenes absolutas.

Dada su posición no suele entrar nunca en el campo de batalla personalmente, dejando que otros Inquisidores lo hagan por él. No obstante, si por cualquier causa es forzado a ello, hace gala de un poder destructivo inconmensurable. En combate porta uno de los once Legisladores originales, aquel que perteneciera al Apóstol Jared, El Ejecutor. Se trata de un inmenso mandoble en forma de cruz forjado con la sangre del Mesías que el Supremo Inquisidor siempre lleva cruzado en la espalda. En realidad ni lo desenfunda; simplemente hace que flote a su alrededor mientras lo esgrime con maestría sin igual.

Romeo cree sinceramente que ha sido elegido para salvar el mundo de la destrucción al que se está encaminado. Siente que es el instrumento final de una fuerza mayor que guía su mano y su destino. Para él nombres como Dios, Beryls o C'iel sólo son diferentes denominaciones de aquello a lo que representa; es el salvador de la propia existencia. Por ello persigue obtener poder, un poder absoluto y definitivo que le permita imponer su voluntad como algo supremo.

Ser la voz de Dios.

Aunque conoce el poder de las Logias Perdidas y él mismo controla un considerable número de estas, desprecia sus capacidades y las de aquellos que las usan. Piensa que aquellos que pretenden valerse de ellas no son más que necios cegados por cosas terrenales, incapaces de darse cuenta de que existen otros poderes superiores al alcance de quien los busque. Pero, por irritante que le resulte, sabe que de momento sus planes tendrán que esperar un poco más. El transitorio estado de debilidad en el que se encuentra la Iglesia le obliga a tratar de asegurar cierto orden antes de que pueda centrarse en proseguir con sus planes. Además, gracias a los servicios de información del Décimo Tercer Cardenal, ha descubierto que diversas fuerzas en la sombra están actuando activamente en contra del Círculo de Cardenales, así como de su propio señor. Pese a que en realidad no le importa demasiado cual sea el destino de estos (y sabe que el Décimo Tercer Cardenal no corre peligro alguno), le resulta verdaderamente molesto que traten de actuar en contra de la Iglesia. Esa es la causa de que el Inquisidor Supremo se encuentra ahora muy activo; cuanto antes solucione esos asuntos secundarios, antes podrá dar comienzo a sus verdaderos objetivos.

Para Romeo, el momento de que el mundo sea salvado por su mano está cada vez más cerca.



NERELAS UL DEL SYLVANUS

Nivel: 14

Puntos de Vida: 250

Categoría: Warlock **Raza:** Sylvain

Fue: 8 **Des:** 13 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 16 **Int:** 14

Vol: 10 **Per:** 8

RF 105 **RM** 150 **RP** 135 **RV** 115 **RE** 125

Turno: 155 Natural / 165 Pilar de Almas (Vara +20)

Habilidad de ataque: 330 Pilar de Almas (Vara +20)

Habilidad de defensa: 330 Pilar de Almas (Vara +20)

Daño: 100 Pilar de Almas (Vara +20)

Llevar Armadura: 10

TA: Traje Ceremonial de Sylvanus

FIL 4 CON 4 PEN 4 CAL 4 ELE 4 FRI 4 ENE 5

Ventajas y desventajas: Don, Inutilidad somática, Naturaleza mágica.

Habilidades naturales: Proyección mágica como ataque, Proyección mágica como defensa.

Act: 200

Zeon: 2.110

Proyección mágica: 260, 280 a través del Pilar de Almas

Nivel de magia: 80 Luz, 50 Fuego

Ventajas Metamágicas: Eliminar Protección, Incremento Destructivo (Arcano), Erudición Defensiva (Arcano), Erudición Ofensiva (Avanzado), Precisión Mística.

CM: 280

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

Acumulaciones: Fue 1 Des 3 Agi 2 Con 1 Pod 4 Vol 2 (Des 4 Pod 5 Vol 3 con el Pilar de Almas)

Ki Genérico: 76

Técnicas: Fin de la Fantasía, Dedalus, Metatron

Tamaño: 16

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 11

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Atletismo 75, Montar 105, Nadar 105, Estilo 120, Intimidar 110, Liderazgo 140, Persuasión 170, Advertir 130, Buscar 130, Rastrear 15, Historia 140, Ocultismo 220, Ciencia 120, Valoración mágica 210, Frialdad 120, Resistir el dolor 120.



EL PRÍNCIPE CAÍDO

Nombre real: Nerelas Ul Del Sylvanus

Rango: Señor de todas las naciones fericas.

Lugar de Nacimiento: Sylvania

Edad: 254

Estilo de combate: Artes Divinas de combate en combinación con magia arcana

Etnia: Sylvain

Altura: 1,82 m

Peso: 68 Kg

Hobbies: Leer

Lo que más aprecia: A su hermana Sylvia

Lo que más detesta: A la humanidad

"Heredero de Ruinas" o "Soberano de los Traicionados" son algunos de los títulos por los que se conoce a Nérelas Ul Del Sylvanus, el Príncipe Caído. Hijo del difunto emperador Taumiel, de aún existir las naciones élficas sería el soberano supremo de todo aquello que la humanidad considera ahora "cuentos de hadas".

Al igual que su hermana gemela Sylvia, Nerelas nació en el periodo de esplendor de Sylvania, en aquellos días de ilusión en los que las razas feéricas soñaban con recuperar su vida de antaño. Dotado de poderes innatos muy superiores a los de cualquier otro ser sobrenatural, sobre él recayó el peso de levantar el imperio que en la antigüedad gobernara Gaia. Para los suyos era más que un mortal; era un faro de esperanza que devolvió la luz a quienes la habían perdido.

Sin embargo, la fatídica noche en la que su hermana desconectó las defensas de Sylvania todo cuando conocía llegó a su fin. Entre la muerte, el dolor y el sufrimiento de los suyos, el Príncipe Caído hizo cuanto estuvo en su mano para salvar a cuantos pudo, más no sin cambiar para siempre.

Opuestamente a lo habitual en su pueblo, Nérelas se deja siempre guiar por sus pasiones. Es un individuo de grandes contradicciones, capaz de amar tan intensamente como atroz es su rencor y su rabia. Lleva sobre sus espaldas el peso de muchas lamentaciones, así como un odio desgarrador hacia el hombre y todos aquellos que le traicionaron. Aun así, queda algo de luz en su naturaleza y no ha cruzado aún una línea infranqueable en sus acciones, pero sabe que cuando lo haga, ya no habrá vuelta atrás para él.

En estas últimas décadas se ha convertido en una figura oscura y melancólica, que no duda en recurrir a cualquier medida, por radical que sea,

para alcanzar sus objetivos. Por encima de todo desea obtener un poder descomunal, una fuerza superior a la de un mismísimo dios con la que pueda proteger a los suyos y vengarse de aquellos que los destruyeron.

Usando los conocimientos que obtuvo durante el tiempo que permaneció en Sylvania, buscó durante años la ubicación del Ojo de Dios, un descomunal artefacto de inigualable poder, y creyó haberlo encontrado en las profundidades de Bekent. Aun así, a sabiendas de que no sería capaz de acceder a él, y mucho menos de lograr una fuente de energía suficiente para hacerlo funcionar, no ha tratado de alcanzarlo aún por temor a revelar sus objetivos a los poderes en la sombra. Por ello ha entablado tratos con Kagami, el legendario agente renegado de Jürgand, para obtener una parte de su tecnología con la que controlar El Ojo. Nérelas está seguro de que Kagami lo traicionará, pero al fin y al cabo, planea hacer lo mismo con su colaborador cuando haya obtenido lo que necesita de él. Si consigue el control sobre el artefacto piensa usar su poder para destruir en un instante la civilización del hombre, sumiéndolo todo en un caos de llamas, igual que antaño ocurriera con Sylvania. Sabe que, incluso con el poder que le conferirá El Ojo, una vez que lo active será detenido por Imperium pocas horas después, aunque al menos habrá obtenido su venganza. Si finalmente será capaz de atreverse a llevarla a cabo o no, es algo que sólo el tiempo dirá.

Nutrido por los dones de C'iel y su increíble talento innato, los poderes de Nérelas rozan la divinidad. Tanto sus capacidades mágicas como su habilidad para la lucha lo convierten en una verdadera fuerza de la naturaleza prácticamente imparable. Con su poder actual, le resultaría muy fácil destruir ejércitos enteros en escasos segundos,

Los Ángeles Caídos, señores de Samael, han estado buscándolo durante años para ofrecerle un puesto de prominencia entre ellos, pero siempre los ha rechazado. De hecho, no tiene el más mínimo interés por perseguir otros fines que los suyos propios. Sin duda, lo que más le duele es desconocer el paradero de su hermana. Por ella siente emociones muy enfrentadas y, aunque desea odiarla con todo su corazón, sus sentimientos aún le perturban. Desea encontrarla, pero al mismo tiempo teme ese momento, pues ignora lo que ocurrirá cuando finalmente lo haga.

GRIEVER

Nivel: 10

Puntos de Vida: 350

Categoría: Maestro en armas **Raza:** Humano

Fue: 11 **Des:** 13 **Agi:** 7 **Con:** 11 **Pod:** 7 **Int:** 6

Vol: 10 **Per:** 8

RF 95 **RM** 80 **RP** 90 **RV** 95 **RE** 95

Turno: 110 Natural / 40 Mandoble +10

Habilidad de ataque: 275 Mandoble +10, 265 Pankration

Habilidad de defensa: 270 Mandoble +10, 260 Pankration

Daño: 160 Mandoble +10, 50 Pankration

Llevar Armadura: 130

TA: Septimus Induviae (Gabardina +10):

FIL 3 CON 2 PEN 4 CAL 3 ELE 4 FRI 4 ENE 2

Ventajas y desventajas: Maestro marcial, Al límite, Infatigable.

Habilidades naturales: Tabla de área, Tabla de ataque encadenado, Tabla de defensa contra proyectiles, Tabla de sujeción, Tabla de crítico incrementado, Guardaespaldas, Arma distinta, Ars Magnus: Ataque Final, Pankration (Avanzado).

CM: 150

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

Acumulaciones: Fue 2 Des 2 Agi 1 Con 2 Pod 1 Vol 2

Ki Genérico: 64

Técnicas: Ninguna.

Tamaño: 21

Regeneración: 3

Tipo de movimiento: 7

Cansancio: 14

Habilidades Secundarias: Atletismo 65, Montar 75, Nadar 40, Estilo 55, Intimidar 65, Advertir 160, Buscar 160, Frialdad 55, Proezas de fuerza 160, Resistir el dolor 120, Trucos de manos 105.



LA LLAMA ETERNA

Nombre: Jonathan Grimm

Rango: Caballero de la Orden del Séptimo Cielo

Lugar de Nacimiento: Abel

Edad: 38

Estilo de combate: Esgrima imperial

Etnia: Asher

Altura: 2,35 m

Peso: 142 Kg

Hobbies: Ninguno

Lo que más aprecia: El Imperio

Lo que más detesta: Fallar

En los setecientos años de historia del Sacro Santo Imperio, el Trono de Abel ha contado con el servicio de algunos de los individuos más poderosos de Gaïa. Pero de todos los agentes del Emperador, entre Árbitros y Señores de la Guerra, de Altos Inquisidores y Templarios de Tol Rauko, ninguno ha generado un mito mayor que los Caballeros del Séptimo Cielo. Griever, El Destructor de las Llamas Eternas, es su encarnación viviente.

Guardián personal de la niña Emperatriz, este hombre es mucho más que poder y habilidad; es la fuerza de un ideal hecho carne. Hijo de Baphomet, el último de los pretorianos que sirvió directamente a la dinastía Giovanni, Griever fue adiestrado para ser el arma definitiva de la humanidad, un hombre que pudiera enfrentarse de igual forma a dioses o demonios con sus manos.

Su historia personal, así como su vida, ha sido complicada. Emparentado por parte de madre con la familia Barbados, el joven podría haber sido cualquier cosa que eligiese, pero decidió seguir el camino de Baphomet por voluntad propia.

Su padre comprendió que para asegurar la supervivencia de Abel sería necesario crear un nuevo símbolo, alguien capaz de lograr aquello en lo que él había fracasado. Irónicamente, encontró lo que buscaba en su propio hijo.

Preparado por Baphomet y los mejores agentes de Lascar Giovanni, el chico aprendió a quitar y salvar vidas con la misma facilidad con la que otros respiraban, así como a enfrentarse a hombres y pesadillas. A su manera, fue como un legado dejado atrás por la anterior generación. Griever ingresó en la Orden con apenas trece años y antes de cumplir los dieciocho ya formaba parte de los agentes personales de Elías. Participó en decenas de misiones de alto nivel y sobrevivió a varias guerras en la sombra. Lo sacrificó todo, incluso el amor, sólo por conseguir su objetivo, y no cabe duda de que lo logró.

El sumo Pretoriano se mantuvo en su cometido incluso cuando el Imperio se sumió en un periodo oscuro, más fiel a los ideales que representaba Abel que al propio Sacro Santo Emperador. Tras ser brevemente destituido de su puesto, por orden directa de Elías, él y Tiamat fueron los encargados de detener la insurrección de Yuri Olson. Aunque lograron parar a las fuerzas del joven general, la muerte del Emperador supuso un terrible revés para Griever, quién consideró que había fallado en su función. El Imperio se desmoronaba por segunda vez sin que pudiera hacer nada por impedirlo.

Entonces conoció a Elisabetta Barbados, la hija del difunto Elías que aspiraba al trono de Abel. Incluso en aquellos momentos de crisis, la niña consiguió mantener cohesionado la mayor parte del Imperio. Griever no pudo sino esbozar una irónica sonrisa cuando lo comprendió; la chiquilla se convertiría en la imagen que él no había podido ser. Y, al coste que fuera, esta vez la protegería.

Formal, disciplinado y completamente dedicado a su trabajo, Griever es el pretoriano que más en serio se toma su función. Aprecia enormemente a sus tres compañeros, si bien al mismo tiempo consiguen exasperarle a menudo. Siente hacia Elisabetta una mezcla de afecto y admiración, tanto por su personalidad como por la posición que ocupa. No dudaría en matar o morir por ella sin plantearse lo.

La devoción de Griever hacia Abel está más allá del patriotismo. Es su razón de ser y aquello a lo que ha dedicado su vida al completo. En su interior siente todos y cada uno de los principios que sustentan el Imperio y, como estandarte viviente de sus ideas, su único objetivo es estar a la altura de las expectativas que su padre tenía puestas en él.

Es realmente difícil determinar el verdadero poder del pretoriano, pues aparentemente no nació con facultades especiales innatas, pero lo cierto es que no existe luchador alguno en el mundo que haya podido doblegarlo en combate. Más cercano a una fuerza primigenia que a un hombre, con una espada en sus manos no tiene igual. Podría acabar con ejércitos enteros o partir en dos a dragones con un movimiento. Es el guerrero definitivo, el arma final forjada por el Imperio para destruir a todo enemigo.

Griever no se siente a gusto abandonando a Elisabetta mucho tiempo, más es consciente de que sus capacidades de combate son necesarias. Al fin y al cabo, por algo es la espada de su señora.

La espada del Imperio.

YURI OLSON



Nivel: 8

Puntos de Vida: 240

Categoría: Paladín / Maestro en Armas

Raza: Humano

Fue: 8 **Des:** 13 **Agí:** 8 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 10

Vol: 9 **Per:** 8

RF 75 **RM** 75 **RP** 75 **RV** 75 **RE** 75

Turno: 110 Natural, 100 Exelion (E. Larga +10)

Habilidad de ataque: 225 Exelion (E. Larga +10)

Habilidad de defensa: 220 Exelion (E. Larga +10)

Daño: 90 Exelion (E. Larga +10)

Llevar Armadura: 120

TA: Medeus (Armadura Completa +15)

FIL 8 CON 8 PEN 8 CAL 7 ELE 3 FRI 7 ENE 5

Ventajas y desventajas: Encanto, Reflejos rápidos, Ver lo sobrenatural.

Habilidades naturales: Tabla de Caballero.

CM: 140 50 Libre

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma.

Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agí 1 Con 1 Pod 2 Vol 1

Ki Genérico: 58

Técnicas: La Torre del Rey, Escudo de la Reina

Tamaño: 16

Regeneración: 2

Tipo de movimiento: 8 / 7

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Montar 60, Nadar 70 (35), Estilo 130, Intimidar 70, Liderazgo 225, Persuasión 130, Táctica 210, Advertir 50, Buscar 40, Rastrear 20, Sigilo 40 (5), Historia 50, Memorizar 30, Frialdad 110, Proezas de fuerza 50, Resistir el dolor 105.

EL ESTRATEGA

Nombre: Yuri Garvus Olson
Rango: General Imperial
Lugar de Nacimiento: Dalaborn
Edad: 25
Estilo de combate: Esgrima imperial
Etnia: Aionense
Altura: 1,83 m
Peso: 70 Kg
Hobbies: Leer
Lo que más aprecia: A sus compañeros
Lo que más detesta: Perder

Pese a su corta edad, el General Imperial Yuri Olson es una leyenda por derecho propio. Joven e impetuoso, pero a la vez increíblemente hábil en todos los campos, no es sólo la única persona en la historia de Abel en alcanzar el puesto de General antes de cumplir los veintidós años sino que, de no ser por los recientes acontecimientos que han convulsionado el Imperio, nadie dudaba que algún día llegaría a ser Señor de la Guerra.

Nacido en el seno de la familia Garvus, una de las más importantes estirpes militares del Imperio, e hijo del Alto General Sergei Garvus, antes incluso de que se sostuviera correctamente en pie, empezó a ser adiestrado en el uso de las armas. Su padre, que no tardó en reconocer sus aptitudes naturales, descubrió en él un diamante en bruto y trató de transformarlo en el soldado perfecto. Intentó inculcarle que la moral y los sentimientos no eran más que un escollo que volvía débiles a los hombres y que, en su futura posición, eran cosas de las que debía prescindir.

No obstante, Yuri tenía sus propias ideas.

A los catorce años, tras una encarnizada discusión, dejó su hogar y renunció al apellido familiar. Gracias a sus conocimientos de operaciones militares empezó a trabajar como agente libre y, en muy poco tiempo, sus logros fueron tan llamativos para alguien de su edad que atrajo la atención del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman. Interesado en el joven, Van Horsman decidió evaluarle poniéndolo al mando de una pequeña división de hombres que realizaban operaciones encubiertas. En ese puesto fue donde Yuri desarrolló todo su potencial; al cumplir los diecinueve ya se había convertido en la mano derecha de Tadeus y no tenía reparos en expresar sus opiniones abiertamente al que acabaría siendo su mentor. Desde entonces, su carismática personalidad y sus éxitos lograron convertirle en una fuente de inspiración para todos los jóvenes de Abel. Sin embargo, su acto más conocido y que supondría

su consagración como héroe del Imperio llegó en el momento de mayor crisis de Gaia, pues fue él quien, encabezando una división de Caballeros de la Orden del Cielo, asaltó Árkangel durante la Ruptura de los Cielos y llevó a cabo el rescate de Tadeus.

Tras la ascensión al trono de Elisabetta, el Señor de la Guerra acudió a Yuri para dirigir un grupo de agentes especiales, personas que actuarían en las sombras y responderían sólo ante la propia Emperatriz. Desgraciadamente, primero tuvo que “morir”.

Tras fingir un accidente en alta mar y de que el Imperio lo diese oficialmente por desaparecido, Yuri se encuentra ahora al mando de la organización conocida como La Mano de la Emperatriz, y ha encabezado numerosas operaciones secretas para Elisabetta. En el poco tiempo que lleva en activo, el joven General ha logrado ganarse el respeto y admiración de sus compañeros gracias a su carácter abierto y su carisma natural. No es sólo el encargado de supervisar los planes y organizar las misiones, sino que suele capitanear a menudo los grupos cuando entran en batalla.

Aunque serio, Yuri tiene una personalidad divertida y agradable con la que consigue caer bien con facilidad. Como contraste, cuando entra en combase se convierte en un verdadero demonio al que nadie querría tener que enfrentarse. Entrenado desde niño por los mejores maestros y adiestrado en el uso del Ki por los Caballeros del Séptimo Cielo Tiamat y Kisidan, es ampliamente reconocido como uno de los mejores guerreros no de Abel, sino del mundo entero. Lo único que supera sus habilidades combativas son sus increíbles capacidades tácticas. Ya sea ante un mapa o en el mismo campo de batalla, la mente de Yuri funciona a un nivel diferente que de la de una persona normal; en un instante es capaz de urdir y analizar decenas de planes y elegir el más apropiado según el caso.

Yuri tiene una particular manera de hacer las cosas. Aunque siempre sigue las órdenes que recibe, las interpreta a su “estilo”, tratando de conseguir lo que se propone del modo más inverosímil. Quizás, ese hecho es lo que lo vuelve realmente imprevisible; nadie sabe nunca lo que acabará haciendo. Por encima de todo, su máxima prioridad se centra siempre en asegurar la vida de sus agentes. Tras perder a varios amigos en el pasado, se ha prometido a sí mismo que evitará en todo momento volver a hacer sacrificios. Sorprendentemente, eso no evita que siempre tenga éxito en las misiones, y hasta la fecha, no ha fracasado en nada que se haya propuesto.

Para él, no hay nada que no sea importante.

OPHIEL



PREDILECTO DE LAS TINIEBLAS

Nombre: Ophiel Akerontes Zeros
Rango: Ángel Caído
Lugar de Nacimiento: Dafne
Edad: 294
Estilo de combate: Magia oscura e instinto asesino
Etnia: Duk'zarist (Mestizo)
Altura: 2,26 m
Peso: 89 Kg
Hobbies: Ninguno
Lo que más aprecia: Nada en particular
Lo que más detesta: La humanidad

HIJO DE LAS SOMBRAS

Por su origen monstruoso, la naturaleza de Ophiel está a medio camino entre un Duk'zarist y un elemental oscuro. En consecuencia, posee considerables poderes oscuros que se describen a continuación. En su conjunto, las capacidades de Hijo de las Sombras y su naturaleza Duk'zarist tienen un modificador de nivel +5.

Dominio de las Sombras: Ophiel posee un Control sobre la oscuridad equivalente a los efectos del conjuro Dominio Oscuro (Oscuridad Nv 30) lanzado en grado Base. No obstante, si se concentra en controlar las tinieblas y no realiza ninguna otra acción durante el turno, sus efectos se incrementan a los de dicho conjuro lanzado en grado Intermedio. Esta habilidad no tiene coste alguno para Ophiel.

Naturaleza Elemental: Ophiel ignora cualquier daño basado en oscuridad infligido por criaturas con Gnosis inferior a 35, pero sufre doble daño contra ataques basados en luz.

Umbral Superior: Ophiel puede usar las habilidades del Ars Magnus Umbral sin que ello le suponga coste alguno en Ki. Además, al ser algo innato en él, Ophiel puede atacar con sus sombras y acumular o lanzar conjuros oscuros sin aplicar ningún penalizador a su habilidad por acciones múltiples o reducir su ACT.

Ataque en Área: Al contrario que las reglas generales de Umbral, Ophiel puede realizar ataques en área con su sombra hasta una distancia de 50 metros. Incrementar el alcance de este modo tiene un coste de 5 puntos de Ki por uso.

Armas de Sombra: Usando su dominio sobre las sombras Ophiel puede solidificar cualquier arma hecha de oscuridad (Calidad +0) y enarbolarla sin penalizador alguno, como si fuera un experto en su uso.

Potenciación Oscura: Gastando cada turno 2 puntos de Ki o 20 puntos de Zeon Ophiel puede incrementar la potencia de sus ataques a través de Umbral. De hacerlo, se considera que las sombras que comanda son armas de calidad +10, por lo que incrementa proporcionalmente su habilidad de ataque, su daño y modificador de armadura.

Nivel: 10
Puntos de Vida: 210
Categoría: Warlock **Raza:** Duk'zarist (Mestizo)
Fue: 12 **Des:** 13 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 13 **Int:** 12
Vol: 10 **Per:** 10
RF 105 **RM** 115 **RP** 105 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 130 Natural
Habilidad de ataque: 260 Umbral, 260 Arma
Habilidad de defensa: 260 Umbral, 260 Arma
Daño: 110
Llevar Armadura: 25
TA: Escamas de Pandemonium
FIL 6 CON 5 PEN 4 CAL 5 ELE 4 FRI 4 ENE 2

Ventajas y desventajas: Sangre de Phandemonium (especial), Don.
Habilidades naturales: Proyección mágica como ataque, Ars Magnus Umbral: Ataque de sombras.

Act: 90 (100 Usando Nue)
Zeon: 1.150
Proyección mágica: 210 (225 Usando Anillo de Sombra)
Nivel de magia: 80 Oscuridad

CM: 200 (100 CM libre)
Habilidades del Ki: Uso del ki, Control del ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria.
Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 2 Vol 2
Ki Genérico: 71
Técnicas: Fin de la Eternidad, Zeul, Un Mundo sin Dios

Tamaño: 17 **Regeneración:** 7
Tipo de movimiento: 10 **Cansancio:** 8

Habilidades Secundarias: Nadar 65, Estilo 60, Intimidar 120, Liderazgo 130, Persuasión 105, Advertir 130, Buscar 105, Ocultismo 135, Historia 60, Valoración mágica 190, Frialdad 130, Resistir el dolor 125.

Ophiel Akerontes Zeros, hijo predilecto de la oscuridad, es el más joven y ambicioso de todos los señores de Samael. Pese a ser el último en incorporarse a los Ángeles Caídos, en apenas dos décadas se ha erigido como una de las potencias más activas de la organización. Es una figura tenebrosa, que disfruta manejando desde las sombras a sus agentes con el único fin de sumir el mundo en el caos absoluto.

Ophiel ni siquiera es un verdadero Duk'zarist; su naturaleza es algo mucho más oscuro y aterrador, incluso ante los propios cánones de su raza. De hecho, nadie sabe si considerar su nacimiento un milagro o una maldición para Gaña. Su madre, Adelsia Akerontes, una de las invocadoras más poderosas de su era, atrajo por error durante un ritual al Aeon Oscuro Phandemonium. Adelsia quedó atrapada en el interior de la entidad durante varias horas y, cuando reapareció, sus ojos ya no podían ver. Es difícil determinar si en aquellos momentos ya se encontraba embarazada y toda aquella oscuridad afectó al niño que llevaba en el vientre, o si fue el mismo Phandemonium quien la impregnó de alguna forma desconocida. Por la razón que fuese, meses después dio a luz prematuramente a un bebe al que puso de nombre Ophiel, que en su idioma significaba "Esperanza".

Adelsia quedó debilitada tras el parto y, en muchos sentidos, nunca logró recuperarse. No obstante, crió al pequeño con verdadera devoción maternal junto a su hermano Kairos. Trágicamente, pasados catorce años fue asesinada por un grupo de inquisidores mientras trataba de proteger a sus hijos. Al presenciar la muerte de su madre, los poderes latentes del joven despertaron e, inundado por una ira primordial, invocó una maraña de oscuridad y sombras que lo engulló todo en kilómetros a la redonda. Mientras Ophiel reía y lloraba sin parar, los inquisidores fueron devorados por las tinieblas. Cuando las sombras desaparecieron y todo quedó en silencio, sólo el pequeño Kairos y un mar de sangre rodeaban al futuro Ángel Caído.

El mundo jamás lo supo, pero aquella fría noche de invierno de un año que nadie recuerda, un horror sin par acababa de nacer.

Tras dejar a su hermano al cuidado de Samael, Ophiel desapareció de la faz de la tierra durante un siglo. Nadie sabe exactamente lo que hizo durante ese periodo, si bien se especula que estuvo una gran parte del tiempo en La Vigilia. La primera constancia que se tuvo de su regreso fue alrededor del año 920, cuando, en persona, arrasó varios emplazamientos de la Iglesia acabando con más de una decena de Altos Inquisidores. Como una sombra, durante las siguientes décadas acumuló poder en las tinieblas, rodeándose de los agentes y seguidores más aterradores. Pronto comandó un poderoso grupo de entidades demoníacas, espíritus de la muerte y serafines oscuros que le seguían con ciega devoción. Sin embargo, Ophiel aspiraba a más.

Sabiendo que necesitaba una mayor influencia y control sobre el mundo, se puso al servicio de los Ángeles Caídos, para quienes trabajó como Supervisor durante décadas. No tardó en establecer una relación muy cercana al sector radical de la organización, convirtiéndose en su mejor agente. Llegado el momento, su poder se volvió demasiado grande para seguir siendo ignorado y, tras la muerte del Ángel Caído Ravernus a manos de Legión, ocupó su posición como el noveno Ángel.

Ophiel posee un poder verdaderamente aterrador, tanto que es difícil considerarlo una simple criatura mortal. Con sus facultades, le resultaría tan fácil destruir ejércitos convencionales como a un niño pisotear insectos. No sólo posee una inmensa habilidad marcial y unos conocimientos mágicos que escapan a la comprensión de hasta los mejores archimagos, sino que, a causa de la sangre de Aeon que corre por sus venas, posee varias capacidades inexplicables. Mas todas ellas palidecen comparadas con su absoluto control de la oscuridad; con un simple pensamiento es capaz de darle forma sólida a las sombras, creando marañas de armas vivientes que destrozan todo lo que tocan.

Si alguna vez hubo algún sentimiento positivo en el corazón de Ophiel, éste murió con su madre cuando aún era joven. Ahora, lo inunda una profunda oscuridad y un frío odio hacia el mundo. Sus compañeros y amantes significan bien poco para él; son instrumentos que usar y tirar en pos de sus fines. El único ser por el que aún parece preocuparse genuinamente es por su hermano Kairos, aunque la relación de ambos se ha enfriado recientemente.

En estos momentos, Ophiel comanda un grupo de exterminadores de Samael con el que lleva a cabo un ataque encubierto contra la Iglesia. Tras meses de esfuerzo, ha logrado introducir a varios de sus agentes en altos cargos eclesiásticos. Su plan maestro consiste en suplantar al Sumo Arzobispo por un títere, con el que controlar tanto la Inquisición como los dogmas cristianos. Aunque la Mayoría de los Ángeles Caídos pretenden aprovechar dicha influencia para poderse volver a mostrar abiertamente en el mundo, esas cosas bien poco le importan a Ophiel. Él sólo desea arrastrar a la humanidad a una guerra fratricida y usar los secretos que la Iglesia ha acumulado durante los últimos siete siglos para conseguir el poder definitivo. Irónicamente, su mayor enemigo en dicha empresa no es otro que el Ángel Caído Dinah, quien, pese a haber colaborado muchas veces con él, ha probado estar radicalmente enfrentada a sus planes.

Pero esas cosas poco le importan a Ophiel.

Hombre, dios o demonio... todo aquel que cruce en su camino será exterminado por las sombras.



KUJAKU HIME



Nivel: 7

Puntos de Vida: 225

Categoría: Guerrero Acróbata

Raza: Humano

Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 13 **Con:** 6 **Pod:** 10 **Int:** 7

Vol: 8 **Per:** 9

RF 65 **RM** 75 **RP** 70 **RV** 65 **RE** 65

Turno: 175 Natural / 135 Nodachi +20

Habilidad de ataque: 210 Nodachi +20

Habilidad de defensa: 205 Esquiva

Daño: 140 Nodachi +20

Llevar Armadura: 5

TA: Ninguna

Ventajas y desventajas: Sangre de Kami (Michinokami), Ver lo sobrenatural, Reflejos rápidos, Maestro Marcial, Facil posesión.

Habilidades naturales: Ninguna.

CM: 215

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

Acumulaciones: Fue 1 Des 3 Agi 3 Con 1 Pod 3 Vol 1

Ki Genérico: 76

Técnicas: Reigi no Ishizue, Kaze no Odoriko

Tamaño: 12

Regeneración: 1

Tipo de movimiento: 13

Cansancio: 6

Habilidades Secundarias: Acrobacias 205, Atletismo 180, Nadar 35, Saltar 85, Tregar 35, Estilo 95, Persuasión 15, Ocultarse 150, Sigilo 145, Venenos 45, Advertir 70, Buscar 50, Arte 45, Baile 45, Música 45, Trucos de manos 190.

LA PRINCESA ERRANTE

Nombre: Kujaku Asakura

Rango: Princesa del clan Asakura

Lugar de Nacimiento: Lannet

Edad: 23

Estilo de combate: Esgrima Samurai

Etnia: Ryuan

Altura: 1.70 m

Peso: 51 Kg

Medidas: 82-58-91

Hobbies: Ver florecer los árboles de cerezo y comer algo debajo de ellos

Lo que más aprecia: Un pasador de pelo que le regaló una niña a la que salvó

Lo que más detesta: El Aeon Oscuro Orochi

Tradición y deber. Honor y expiación. Todos esos principios entran en conflicto en la princesa Kujaku Asakura. En solo unos meses la joven ha pasado de ser uno de los miembros más importantes de su clan a convertirse en una fugitiva renegada perseguida por todas las grandes familias de Lannet.

Segunda hija de Katsumi Asakura, regente del clan Asakura hasta que el joven Tatsuya alcance la mayoría de edad, la princesa Kujaku es famosa en todo Lannet por su belleza y habilidad con la espada.

Desde su más tierna infancia siempre fue una chiquilla decidida, con un enorme amor por la aventura y lo desconocido. Kujaku tenía una necesidad natural de ayudar a la gente, pues su afinidad hacia el mundo espiritual le permitía hablar con los espíritus... y no sabía cómo decir que no a lo que le pedían. Siendo una simple adolescente, ella y su guardián Takanosuke protagonizaron decenas de incidentes explorando parajes atados a mitos y fábulas. Pero de entre todos los lugares que visitó, siempre hubo uno en concreto que despertó especialmente su interés; el Santuario de Akuchi, del que la joven oía extrañas voces susurrantes.

El tiempo pasó y al cumplir los veintidós años Kujaku recibió la orden de casarse con un importante noble de la familia Imperial. Aunque no se sintió precisamente feliz por la noticia, aceptó de buena gana la decisión de su madre y se preparó para cambiar de estilo de vida. Sin embargo, antes de la ceremonia decidió cometer por primera vez una locura desobedeciendo el tabú de entrar en el Santuario de Akuchi.

En el interior, la princesa desvainó una antigua nodachi que estaba en el altar, desencadenando inconscientemente un terror de incommensurables proporciones. Acababa de sellar no sólo su destino, sino también el del mundo entero.

Envuelto en coros demenciales y llantos, una inmensa sombra en forma de serpiente surgió de las profundidades del templo reventándolo todo. De no haber sido por Takanosuke, que cubrió a la princesa con su cuerpo, la propia Kujaku habría muerto arrollada por aquella ola de tinieblas. Y fue entonces, mientras sostenía la espada en sus manos, cuando la verdad de lo que estaba pasando quedó clara para ella.

Akuchi era simplemente una prisión donde dormía una de las nueve cabezas de Orochi, el Aeon Oscuro que el emperador Amaterasu no Mikoto desmembró y selló en la antigüedad con las tres armas sagradas. La entidad, consciente de nuevo pero con una minúscula fracción de su divino poder, se dispondría a buscar y liberar sus otras partes hasta que la sombra de Orochi se volviera a cernir sobre Gaia. La afinidad de Kujaku a los espíritus solo había sido una conexión que el Aeon usó en su provecho.

Con lágrimas inundando sus ojos por su necesidad, la princesa levantó la espada, que no era otra que el filo celestial Kusanagi no Tsurugi, dispuesta a enmendar su error con la vida. La novena cabeza se lanzó sobre ella pero, aún débil, solo consiguió infectar la sangre de Kujaku con su veneno. Comprendiendo que no era el momento apropiado para enfrentarse al poder de la espada que podía sellarla, prefirió rehuir el combate, escapando en pos de sus otras partes. Agotada, Kujaku cayó de rodillas, jurando que no permitiría que nadie pagara por lo que ella había hecho. Segura de que su familia no le permitiría corregir su error, al despertar tomó la difícil decisión de perseguir al Aeon, sabiendo que eso representaba ser marcada como una traidora a los ojos de su clan.

Pronto sintió que la sombra de Orochi había cruzado el océano en dirección a Phaion, lo que le facilitaría mucho las cosas al no tener que permanecer en Lannet.

Como luchadora Kujaku resulta un portento. Pese a su condición de mujer, como es tradicional en la nobleza de la familia Asakura recibió un intenso entrenamiento con la espada, lo que la convirtió en la mejor doncella samurai de los Asakura. Es una experta en el uso del Ki, así como en muchas técnicas de combate. Además, ahora porta la espada celestial Kusanagi no Tsurugi, un arma de poder sin igual capaz de ignorar cualquier protección o armadura. Desgraciadamente, la maldición de la sangre venenosa de Orochi se extiende por su cuerpo más y más, causándole un desgarrador dolor que cada vez le resulta menos fácil de soportar.

ALASTOR



EL ÁRBITRO DEL DEMONIO

Nombre: Alastor (nombre real desconocido)
Rango: Alto Árbitro de la Alianza Azur; El Demonio
Lugar de Nacimiento: Desconocido
Edad: 33
Estilo de combate: Poder demoníaco desencadenado y alteración de la realidad
Etnia: Tayahar
Altura: 2,53 m
Peso: 164 Kg
Hobbies: Ninguno en particular
Lo que más aprecia: Estar por encima de los demás
Lo que más detesta: La traición

CANAL AL INFIERNO

Como un portal a infinidad de energías demoníacas, Alastor dejó hace mucho de ser un simple ser humano. En su conjunto, sus capacidades demoníacas tienen un modificador de nivel +2.

Canal de Poder Ilimitado: Alastor recupera 10 puntos de Zeon y uno de Ki por asalto siempre que no se encuentre en un lugar sagrado o cargado de energías positivas.

Ojos Infernales: Alastor puede ver fuerzas mágicas y seres espirituales.

ALTO ÁRBITRO

Ataviado con su armadura y su máscara de Árbitro, Alastor puede canalizar su poder demoníaco para 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 Alastor, y consideren que es su superior.

Motum: Alastor 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 que 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.

Opugnís: Alastor 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 permanece 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.

Términos: La más terrible de las habilidades de Alastor como Árbitro le permite sacrificar a uno de sus subordinados convirtiéndolo en una bomba viviente. A voluntad, puede hacer que alguien estalle como si fuera el centro de un conjuro de Mina de Fuego, lanzado con un valor zeónico equivalente a cuatro veces la presencia del individuo sacrificado. Activar esta habilidad consume automáticamente 5 puntos de Ki o 50 de Zeon.

Nivel: 10

Puntos de Vida: 425

Categoría: Paladín Oscuro / Maestro en armas

Raza: Humano (Híbrido demoníaco)

Fue: 13 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 12 **Pod:** 13 **Int:** 7

Vol: 8 **Per:** 7

RF 95 RM 100 RP 85 RV 95 RE 95

Turno: 110 natural / 40 Saytan y Armadura

Habilidad de ataque: 260 Saytan (Mandoble +10)

Habilidad de defensa: 260 Saytan (Mandoble +10)

Daño: 170 Saytan (Mandoble +10)

Llevar Armadura: 150

TA: Armadura de Árbitro (Completa +15)

FIL 10 CON 10 PEN 10 CAL 7 ELE 3 FRI 7 ENE 5

Ventajas y desventajas: Difícil de matar, Sentido del Combate, Fobia.

Habilidades naturales: Tabla de Area, Ars Magnus Magnum: Liberación de Poder.

Habilidades esenciales: Inhumanidad.

CM: 170

Habilidades del Ki: Uso del ki, Control del ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma.

Acumulaciones: Fue 2 Des 2 Agi 1 Con 2 Pod 2 Vol 1

Ki Genérico: 79

Técnicas: Ignis

Act: 15

Zeon: 400

Controlar: 120 / 200 Contra seres demoníacos

Tamaño: 25

Regeneración: 5

Tipo de movimiento: 6/8 **Cansancio:** 12

Habilidades Secundarias: Montar 50, Nadar 5, Estilo 55, Intimidar 210, Liderazgo 225, Persuasión 150, Táctica 170, Advertir 75, Buscar 75, Ocultismo 85, Frialdad 140, Proezas de fuerza 180, Resistir el dolor 100.

Aniquilación. Poder desencadenado. Nada define mejor que esas tres palabras lo que representa el Árbitro Alastor. Esta colosal figura ataviada con su armadura y su máscara, se ha convertido en la representación del control absoluto que tiene el Arconte Gaul sobre la Alianza y, en un futuro, sobre todo Gaia. Su posición en los Árbitros representa El Demonio, un simbolismo perfecto para la que probablemente sea el más terrorífico general de Azur.

Pese a que hoy en día no hay nadie que no haya escuchado hablar de él, su verdadera historia es desconocida por todos. Hace años, Alastor era un niño de complexión débil y enfermiza criado en una caravana itinerante de los desiertos de Kushistan. Su delicada salud le impedía salir a jugar con otros chiquillos de su edad, por lo que le fue imposible hacer amigos normales. Mas lo cierto es que, pese a sus defectos, tenía un don muy especial que lo diferenciaba de todos; podía ver y hablar con los espíritus de los yermos. Pronto, Djinn tenebrosos y pequeños espectros malignos empezaron a congregarse a su alrededor, susurrándole cosas al oído y convirtiéndose en sus nuevos compañeros de juegos. Muchos podrían pensar que eso fue lo que hizo que la personalidad del joven se volviera oscura y siniestra, más lo cierto es que Alastor ya llevaba ese carácter en la sangre.

La gente de la caravana en la que vivía empezó a mirar con desconfianza al escuálido chiquillo que susurraba palabras incomprensibles en las sombras. Por ello, cuando los padres de Alastor murieron en un accidente, tomaron la decisión de expulsarlo de la comunidad, incluso si eso significaba su muerte segura en las ardientes dunas.

El niño no dijo nada. De poco le hubiera servido oponerse a aquella decisión unánime. Simplemente, se quedó atrás mirando como sus convecinos lo abandonaban para morir. Irónicamente, por siniestro que fuese, Alastor jamás había pretendido hacerles daño.

Al menos, no hasta aquella noche.

Rodeado de centenares de almas tortuosas y mientras sentía que las fuerzas ya empezaban a abandonarle, desenterró los cadáveres de sus padres y los arrastró hasta los restos de un viejo templo de Shoteth, la deidad que para los Enneath simboliza el mal. Allí, siguiendo meticulosamente las instrucciones de los Djinn oscuros, abrió los dos cuerpos y usó su sangre, ya fría y coagulada, para llenarse completamente de tatuajes. Como sacrificio final, se ofreció a sí mismo a cambio de convertirse en el contenedor de un poder sin igual, abriendo una puerta a las tinieblas a través de sus propias entrañas.

El cielo se tornó rojo como la sangre, coros de lamentos se extendieron por doquier y ventiscas de arena inundaron el desierto mientras el cuerpo enfermizo del joven crecía hasta adquirir una apariencia descomunal.

Así, un nuevo rey de los demonios, nacido de la estirpe del hombre, maldeciría el mundo con su impío pie.

La primera acción de Alastor fue exterminar completamente a los miembros de la caravana que le habían abandonado, motivado a la vez por su deseo de

vengeza como por la necesidad de probar su nuevo poder. Satisfecho, se atavió de ropajes de los muertos y se marchó con una sonrisa, sabiendo que su “verdadera vida” no había hecho más que empezar. Después de aquello pasó una década viajando de un lugar a otro en pos de cualquier cosa que incrementase su poder. Cada vez que descubría algún procedimiento que le permitiera elevar sus tenebrosas capacidades, no dudaba lo más mínimo en reclamarlos. También participó en muchas guerras, pues los campos de batalla y los muertos le proporcionaban renovadas energías.

Ataviado con una armadura oscura, empezó a ser conocido como el Caballero del Diablo.

Aún tendría que pasar algún tiempo hasta que se convirtiera en Árbitro cuando, tras años de masacres y luchas sin fin, su camino se cruzó con alguien diferente a todos cuantos había conocido; Matthew Gaul. Por primera vez, Alastor se vio forzado a retirarse de un enfrentamiento pues, pese a su ego y monstruosa capacidad, sabía reconocer un poder superior. En el caso de Gaul, aquel choque representaría su primer encuentro con quien, con el tiempo, se alzaría junto a él para tomar el control de Togarini y ayudarlo a crear la Alianza. El resto, ya es historia.

Alastor tiene un peculiar sentido del honor y cierta admiración por el poder. Pese a su crueldad y despotismo, alaba a aquellos que tienen fuerza y el valor de usarla. Por supuesto, una de sus mayores diversiones es precisamente enfrentarse a ellos y destruirlos completamente. Para él, el deleite de sentir como sus dedos aplastan la garganta de un contrincante mientras la vida se escapa de su cuerpo es... algo incomparable. También siente respeto hacia sus agentes cuando estos demuestran el talento suficiente para servirle, aunque eso no impide que los use y los deseche a su antojo.

El Árbitro sigue siendo esencialmente humano, pero el ritual que le convirtió en lo que es ahora produjo cambios permanentes en él. Bajo su armadura, su descomunal cuerpo está repleto de sellos y tatuajes que lo conectan directamente con oscuros poderes. En cierta manera, es un vínculo viviente a la parte tenebrosa de la Vigilia, un portal de carne y sangre al Infierno. Lejos de simplemente contener espíritus malignos en su interior, Alastor puede nutrirse a voluntad de puro poder demoníaco, suficiente para convertirlo en una imparable máquina de destrucción o alimentar sus capacidades de recrear la realidad en una batalla.

Como Árbitro de Azur Alastor está oficialmente al mando de las órdenes de caballería de Bellafonte, una labor que ejecuta con notable habilidad. No obstante, ese sólo es su cometido oficial. Gaul le ha ordenado en secreto recuperar un número determinado de Logias de Sólomon que pueden ser la llave del arma más poderosa que haya visto la humanidad desde la Guerra de Dios. Evidentemente Alastor tiene sus propios planes para hacerse con ella, pero ni siquiera él es tan necio de enfrentarse a los objetivos del Arconte Supremo hasta no estar completamente seguro de su victoria.





edge

WWW.EDGEENT.COM



WWW.ANIMARPG.COM