

ETHELDREA

LA PRIMERA BRUJA

Nivel: 14 **Clase:** Especial (Natura 20 Especial)
Puntos de Vida: 165
Categoría: Hechicero
Fue: 6 **Des:** 10 **Agi:** 8 **Con:** 7 **Pod:** 13(14) **Int:** 16 **Vol:** 10 **Per:** 10
RF 100 **RM** 130 **RP** 110 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 135 Natural
TA: Ninguna

ACT: 165 / 180 Sombrilla de Etheldrea
Zeon: 1.925
Proyección Mágica: 300 / 315 Sombrilla de Etheldrea
Nivel de magia: 400 (Especial)

Convocadora de Memorias

ACT: 165 / 180 Sombrilla de Etheldrea
Zeon: 2.025
Convocar: 300

Acumulaciones de Ki: Fue 1 Des 2 Agi 1 Con 1 Pod 3 Vol 2
Ki: Fue 6 Des 10 Agi 8 Con 7 Pod 16 Vol 10 **Genérico:** 57
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Uso de la energía necesaria, Aumento de características.

Ventajas y desventajas: Don, Aprendizaje innato en un campo (Intelectuales) (2), Exhausto.

Tamaño: 13 Medio **Regeneración:** 1
Tipo de movimiento: 8 **Cansancio:** 6

Habilidades Secundarias: Montar 45, Nadar 15, Frialdad 45, Res. Dolor 70, Advertir 120, Buscar 70, Rastrear 20, Animales 145, Ciencia 175, Herbolaria 145, Historia 195, Medicina 165, Memorizar 175, Navegación 175, Ocultismo 380, Tasación 190, V. Mágica 385, Estilo 120, Intimidar 120, Liderazgo 135, Persuasión 130, Disfraz 100, Ocultarse 50, Sigilo 35, Venenos 75, Arte 80, Baile 75, Forja 75, Música 30, T. Manos 65.

La entidad llamada Etheldrea, uno de los veintinueve Mensajeros que de acuerdo con la profecía de la vidente Grimoire traerán consigo el fin del mundo, es también una de las criaturas más antiguas que se conocen, antecediendo incluso a muchos dioses y demonios. Pese a que resulta plausible conjeturar que entelequias como El Primer Caos o Void pueden ser más viejas que ella, la aparición de la hechicera en la historia data de periodos muy anteriores a los de cualquier criatura que no sea un Aeon. Los ocultistas más versados trazan sus orígenes hasta los tiempos de Megas Therion y se teoriza que, muy probablemente, fuera el Meister original de la ciudad. Sea como sea, es generalmente reconocida como el primer mortal que dominó verdaderamente el uso de la magia, causa por la que se le atribuye el sobrenombre de "la Primera Bruja".

Aunque existen escritos suyos que datan de más de cinco mil años de antigüedad, Etheldrea comenzó a tener relevancia en la historia de Gaia como uno de los miembros fundadores de Yehudah. Durante el periodo en el que el imperio sobrenatural reinó en el sur del Viejo Continente la Primera Bruja fue parte del alto círculo de archimagos que regía el país, estando a cargo de la división de investigación arcana. En ese tiempo llevó a cabo incontables experimentos monstruosos para desentrañar nuevos secretos sobrenaturales y encontrar las verdaderas raíces de la magia.

Es imposible saber con exactitud cuantas víctimas sufrieron a sus manos en aquellos días, pero su nombre se volvió sinónimo de dolor y muerte. Sin embargo, con el paso de los siglos algo fue cambiando en la hechicera inmortal. Gradualmente se hstió de su investigación y los sacrificios que conllevaba, hasta que un día simplemente liberó a todos los sujetos de prueba a su cargo y desapareció. Desde entonces su actitud cambió y sólo ha reaparecido en muy contados momentos de la historia, siempre en lugares diferentes y durante periodos no demasiado prolongados. Curiosamente cada vez que lo ha hecho sus acciones han sido imprevisibles, sólo atribuibles al tedio de su inmortalidad; podía desde enfrascarse en nuevas investigaciones sobrenaturales a dedicar todo su interés en hacer que una simple granja floreciera hasta convertirse en la mejor de la región.

Actualmente la Primera Bruja está involucrada en lo que ella misma considera "un lío descomunal". Hace décadas dio su palabra a Elisabeth Eliot, una mortal con la que vivió algún tiempo, de que acudiría en su ayuda en un momento de necesidad. Lo que no podría haberse imaginado jamás es que varios años más tarde Elisabeth le pediría en su lecho de muerte que tomara su lugar como miembro del Congreso de Esferia y le ayudara a levantar el país que tanto amaba. Por primera vez en un milenio un escalofrío recorrió la espina vertebral de la inmortal hechicera. Si quería mantener su palabra, estaba obligada a entrar de lleno en algo que detestaba pero que se le daba extremadamente bien; política.

Aunque fastidiada por la petición, adoptó el nombre y la identidad de Reah Eliot, hija de la difunta Elisabeth, y no tardó en ocupar la posición que ésta tenía como presidenta del Congreso. Poniendo en práctica el conocimiento, la inteligencia y la sabiduría que sólo su vida inmortal podría brindarle, en sólo tres años logró hacer prosperar el país a pasos agigantados, a la vez que lo protegía de cualquier amenaza.

Nada en la apariencia de Etheldrea da ninguna pista de su naturaleza sobrenatural o su edad. Tiene el aspecto de una pálida adolescente de cabello rojo a la que le gusta vestir con recargadas ropas góticas de color negro o azul oscuro, como si fuera una muñeca de porcelana de tamaño real. Aunque no la daña directamente, la luz del sol le resulta especialmente molesta, así que suele llevar siempre consigo una pequeña sombrilla con la que juguetea continuamente. Bajo la identidad de Reah no ha cambiado en absoluto, pero para evitar problemas innecesarios con la Iglesia y ocultar su identidad se tiñe el pelo de blanco.

Etheldrea se comporta de forma altiva, propia de un ente inmortal dotado de un poder superior. Siempre parece estar ausente y prestando más atención a los pequeños detalles que la rodean que a las personas en sí. No obstante, esa manera de ser cambia radicalmente cuando se encariña o toma confianza con alguien; a partir de ese momento, se comporta como una caprichosa jovencita que anhela divertirse en compañía de los demás.

Aunque a los ojos de la gente le gusta aparentar ser una entidad oscura y carente de moralidad, sólo lo hace porque es la manera más fácil de lograr que los extraños la dejen en paz, algo que prefiere la mayor parte del tiempo. Está asqueada por las monstruosidades que hizo durante los largos milenios en los que investigó las raíces de la magia, pero no busca redención ni equilibrar la balanza. Por esa causa no tiene reparos en matar o actuar cruelmente en caso de que la situación lo requiera, si bien es algo que intenta evitar cuando le es posible.

Aunque conoce a infinidad de entidades dada su naturaleza reservada hay muy pocos a los que aprecia realmente; en su muy exclusiva lista de amigos hay varios mortales (la mayoría de ellos personas comunes), unas cuantas entidades de elevado poder y la Mensajera Ambrosia, a quien está intentando apartar del tortuoso camino que sigue junto a Svaskislavos y Gaudio (a los que Etheldrea no soporta personalmente). A lo largo de su vida también ha tenido numerosos compañeros sentimentales con todo tipo de personas o entidades, desde simples campesinos hasta entelequias cuasi divinas, a los que acabó dejando sin excepción. Hace poco menos de una década inició una relación romántica con el Mensajero conocido simplemente como El Sin Nombre, pero ésta acabó mal. Aunque Etheldrea aún lo ama (y presumiblemente él también a ella), afirma que la próxima vez que se encuentren las cosas no acabarán bien para ninguno de los dos.



Como Reah es mucho más accesible, aunque sigue manteniéndose distante con todo aquello que no esté directamente relacionado con su posición como congresista. Naturalmente considera que tener tanta responsabilidad política sobre sus hombros es un auténtico dolor de cabeza, pero no le queda más remedio si quiere mantener su palabra con Elisabeth, a la que realmente apreciaba. Irónicamente ella misma no está demasiado convencida de que la autorización legal de las fuerzas sobrenaturales sea lo más conveniente en estos momentos dadas las actuales circunstancias por las que atraviesa el mundo, pero ya que era el sueño de su amiga, está tratando de hacerlo posible.

De momento planea seguir unos años más en Espheria y asegurar la estabilidad del país antes de desaparecer como ha hecho siempre, así que ahora trata de darse toda la prisa que puede en hacer las cosas bien antes de que pueda ser descubierta.

MODUS OPERANDI

La Primera Bruja posee poderes lo suficientemente elevados para considerarla como una de las grandes potencias sobrenaturales de Gaïa, presumiblemente tanto a causa de su absoluto dominio de la magia como de los incontables experimentos y rituales que ha realizado consigo misma para trascender cualquier límite terrenal. Además de conocer todos los sortilegios y rituales místicos existentes, posee otras cualidades mucho más singulares, como la de abrir a voluntad portales a otros planos de existencia.

En combate es una fuerza aterradora, tanto por su experiencia bélica tras haber vivido miles de años como por las incontables criaturas que, en virtud de muy variados pactos, acudirían a su llamada si lo necesitara. Su experiencia, poder e inteligencia, hacen que siempre esté preparada prácticamente para cualquier eventualidad; si lucha tiene un plan dentro de cada plan, y una medida de contingencia oculta dentro de cada medida de contingencia.

Por ello, ha aparentado morir decenas de veces a lo largo de los siglos, sólo para sobrevivir gracias a algún recoveco sobrenatural en las leyes de la creación.

Pese a su poder, no tiene reparos en escapar de un combate si se considera superada. Desde su punto de vista casi eterno ni siquiera lo conceptualiza como “perder” o “huir”: simplemente, se “reposiciona” para continuar el enfrentamiento años más tarde.

ÚNICA EN SI MISMA

Etheldrea siempre ha tratado de mantenerse en una fina línea entre una criatura natural y un ser entre mundos. Ha experimentado tanto con su cuerpo usando todo tipo de proceso sobrenatural que es difícil considerarla humana (o ni tan siquiera un ser mortal), pero al mismo tiempo ha tenido un cuidado absoluto en no quimerizarse o apartarse demasiado de una esencia natural. En cierta manera podría decirse que las modificaciones que se ha hecho la han convertido en algo único, una raza mística híbrida con características similares entre Sylvain, Duk'zarist y decenas de razas más (una mezcla verdaderamente absurda). Naturalmente ha sido un proceso terriblemente largo y tedioso, pero tuvo miles y miles de años para perfeccionarlo.

Esta naturaleza especial le ha conferido numerosas capacidades únicas, las cuales se encuentran reflejadas en su ficha o descritas a continuación.

BIBLIOTECA DEL CONOCIMIENTO

Incluso alguien como Etheldrea, que posee una sapiencia mágica casi absoluta, es incapaz de mantener en su cabeza todos sus conocimientos místicos y seguir siendo un ser natural.

Para paliar esta carencia y no olvidar su magia, hace milenios la Primera Bruja desarrolló un sistema sobrenatural único que le permitía fragmentar sus conocimientos. De ese modo, podía aligerar de su consciencia el “peso” que representaban semejante cantidad de conjuros y rituales.

Con tal fin creó “cristales de memorias” que le permitían tener activo en cada momento sólo una parte de su conocimiento mágicos. Estos “cristales” no son objetos físicos de por sí, sino masificaciones intangibles de existencia sobrenatural en la que mezcla ideas, recuerdos y un minúsculo fragmento de su esencia. Etheldrea los extrajo de sí misma de su “yo” en el flujo de almas, un proceso único y extremadamente peligroso que, hasta la fecha, únicamente ella ha intentado (y logrado).

Etheldrea tiene los cristales sellados en una pequeña dimensión bolsillo creada por ella (con cierta ayuda de Tawil At-U'mr) únicamente con tal fin.

A efectos de juego, Etheldrea conoce todas las vías, conjuros de libre acceso y subvías del sistema, pero sólo tiene activos el equivalente a 400 niveles de magia repartidos, generalmente, entre 5 vías a nivel 80.

Etheldrea posee dieciséis Cristales de Memoria, cada uno de los cuales posee una combinación diferente de vías.

Para “reorganizar” sus conocimientos, simplemente cambia el cristal de su cabeza, lo que le otorga una nueva combinación de conjuros tal y como se ha explicado anteriormente. El proceso dura tres asaltos y es considerado una acción activa. Si se le interrumpe, el proceso se anula y Etheldrea mantiene el cristal que ya tenía en su interior.

Visualmente, el proceso es percibido por los entes con una percepción extrasensorial muy elevada como que Etheldrea se abre un agujero en espiral en la cabeza, introduce un cristal por un lado de su sien a la vez que otro sale por el otro extremo y desaparece (está preparado de este modo para que, bajo ninguna circunstancia, pueda quedarse sin al menos un cristal en su interior).

CONVOCADORA

Además de sus conocimientos de magia,

Etheldrea empleó los cristales de memoria para sellar sus conocimientos de convocatoria del mismo modo que hizo con sus conjuros. Por ello, la Primera Bruja puede usar un cristal de memorias que denomina “cristal de llamada” para activar sus habilidades de convocatoria. Cuando lo hace, sustituye sus habilidades mágicas por las de la sección denominada “Convocadora de Memorias” en su ficha, pero pierde a cambio sus conocimientos de conjuros, y sólo puede usar el equivalente a 60 niveles de magia de conjuros de libre acceso.

PORTALES

Independientemente de que combinación de conocimientos mágicos posea, la Primera Bruja siempre mantiene la capacidad de crear portales sobrenaturales que le permiten teletransportarse prácticamente a cualquier lugar, incluso a otros planos de existencia.

Esta habilidad es un poder único que mezcla conocimientos mágicos tradicionales con una invocación con Tawil At-U'mr, con quien Etheldrea tiene un pacto (y una estupenda relación personal). A efectos de juego, funciona de un modo similar al conjuro de Libre Acceso Portal, aunque su coste es sólo de 200 puntos de Zeon y no permanece activo más que unos pocos asaltos.



EL ORIGEN SECRETO DE TODA MAGIA

Por encima de todas sus capacidades místicas, más allá de todos sus secretos, Etheldrea posee un atisbo del conocimiento absoluto y primario del verdadero origen de lo sobrenatural; una vinculación innata con esa fuerza extraña llamada magia que nació en Gaïa tras la Condena del Olvido. Ella misma ni siquiera recuerda (ni quiere hacerlo) cuál es ese secreto, pero si está lo suficientemente desesperada, puede recurrir a él.

Si se halla en una situación verdaderamente límite, Etheldrea es capaz usar ese principio para considerar que está vinculada a un Nexo de Magia controlado por ella, sin importar que no se encuentre físicamente en uno. Adicionalmente, cuando hace uso de esta habilidad ignora las reglas de Cristales de Memoria, pudiendo usar todos sus conjuros independientemente de la combinación que esté usando.

Pese al poder que esto le confiere, Etheldrea detesta con todo su ser hacer uso de esta habilidad, e incluso si su vida estuviera en peligro, es altamente dudoso que la activara si no hay motivos "aún más importantes que no morir" para hacerlo.



ETHELDREA Y EL SIN NOMBRE

Etheldrea ha tenido innumerables amantes y parejas de todo tipo a lo largo de los milenios, pero nadie le ha importado tanto como aquel que acabaría convirtiéndose en el Mensajero conocido como El Sin Nombre. La Primera Bruja no sólo mantuvo una relación romántica con él cuando este era aún un simple mortal, sino que por amor estuvo directamente involucrada en los sucesos que le convertirían en la oscura entidad que es ahora. Con el fin de salvarle la vida, en un instante de desesperación la Primera Bruja usó todo su poder e influencia para apartarle del orden natural, forzándolo a convertirse en un avatar eterno de La Muerte.

Incapaz de afrontar lo que le había hecho, Etheldrea escapó de él y pasó siglos tratando de evitarlo a toda costa. A veces, como probablemente era ineludible para dos seres inmortales como ellos, sus caminos casi se cruzaban, y en varias ocasiones estuvieron muy cerca el uno del otro; como en la batalla de Khemi durante la Tercera Guerra en la sombra (ambos estuvieron separados por menos de veinte metros), o en los Salones Sin Luz, en los que caminaron en lados opuestos de un mismo puente roto.

Y finalmente, hace tan sólo una década, ambos acabaron encontrándose por mera coincidencia en una antigua estación.

Etheldrea se quedó paralizada. Por primera vez desde hacía mucho no sabía cómo reaccionar.

Pero el Sin Nombre no la recordaba. El Inmortal había caminado por el mundo tanto tiempo que había olvidado ya sus vidas más antiguas.

Tras una eternidad evitándolo, Etheldrea rio por la ironía.

La Primera Bruja vio en aquella situación la oportunidad de enmendar sus errores, de intentar tener una segunda vida al lado del hombre al que aún amaba. Estuvieron juntos más de un año, y ambos encontraron en el otro algo muy parecido a la felicidad.

Cuando el Sin Nombre finalmente la recordó, la situación entre ambos escaló en un conflicto violento que acabó separándolos. Antes de marcharse el Mensajero juró que la mataría, no sólo por lo que le había hecho a él, sino porque era el peor de los monstruos.

Etheldrea sabe (o teme) que la próxima vez que se encuentren serán enemigos, que existe la posibilidad de acaben intentando matarse el uno al otro. Así que seguirá evitándole hasta que eso ocurra. A fin de cuentas, tiene mucha práctica haciéndolo.

No hay ni que decir que, a lo largo de su existencia, la Primera Bruja ha recopilado una formidable colección de artefactos de todo tipo. Por ello, es fácil suponer que tiene acceso a una lista muy variada de objetos místicos que sabe usar a su favor. Generalmente varía semanalmente cuales lleva encima, lo que le permite ser impredecible.

La única excepción a esta regla es su vara de magia, un artefacto con poderes equivalente al bastón de Magus original, la Vara de Pertho, que posee actualmente la forma de una elaborada sombrilla gótica. Es, de lejos, su favorita, y resulta raro verla en algún sitio sin ella. El bono de +1 a Poder que confiere este artefacto no se haya reflejado en sus atributos.

NOTAS CURIOSAS

-Probablemente, no hay personaje en Gaïa del que se pueda escribir un mayor número de anécdotas y curiosidades que de Etheldrea.

-Etheldrea es completamente consciente de la existencia de Imperium y los Poderes en la Sombra. Sus caminos se han cruzado en centenares de ocasiones, aunque siempre ha evitado tener el más mínimo problema con ellos y estos a su vez han aprendido a ignorarla. Lo cierto es que la Primera Bruja se cobró numerosos favores de Shajads y Beryls (Jedah, Meseguis, Erebus, Gabriel y Uriel, para ser exactos) para que estos la incluyeran dentro de su "protección" frente a las tres organizaciones siempre y cuando no interviniese en sus asuntos.

-Aún ahora, tantos años después, Etheldrea tiene varios favores que saldar por lo que desencadenó creando al Sin Nombre.

-Durante mucho tiempo, en un pasado remoto, los Duk'zarist decían de ella que era la hija de Erebus y la trataban como tal. Ella se aprovechó todo lo que pudo de la posición que esto le proporcionaba, hasta que el propio Shajad le recriminó abiertamente que se aprovechara de esa mentira.

-No bebe alcohol. Fue alcohólica durante muchas décadas y no le apetece recaer.

-Durante un tiempo Deymos fue alumno suyo, razón por la que el Mensajero aún la sigue llamado "Maestra" con el mayor de los respetos.

-Su estilo de vestir actual es una etapa que le dura ya varios siglos.

-Tiene una relación extraña con Millenium; se tratan la una a la otra con la mayor de las confianzas, aunque tienden a discutir tras pasar un rato juntas. En una ocasión, alguien le preguntó a la Primera Bruja por Millenium y esta respondió "¿Cuál? Las he conocido a todas".

-Durante décadas cuidó a la Princesa Oscura Demiurgos (Demi para sus amigas), popularizando la imagen tradicional de que las brujas tienen gatos negros.

-Etheldrea perdió hace siglos unos de sus Cristales de Memoria en circunstancias bastante oscuras. Lo ha buscado bastante y, hasta la fecha, no ha tenido suerte en su empeño. Lo cierto es que no le hace mucha gracia que ronde por ahí pues, aunque no cree que nadie pueda hacer uso de él, detesta pensar en la posibilidad de lo que podría llegar a pasar.

-El Jared la invitó a formar parte de la Nueva Cofradía, pero Etheldrea rechazó la oferta intentando a duras penas mantener la compostura (lo cierto es que al ver a Némesis entró en un estado de pánico, casi vomita, y se puso a musitar cosas sin sentido).

-Pese a ser uno de los miembros fundadores del Imperio de Yehudah, la actual Orden de Yehudah la considera una traidora. En secreto, los líderes de la organización ansían capturarla, pues piensan que sólo ella puede darles acceso a las salas selladas de los antiguos laboratorios de Yehudah en los que la Primera Bruja desarrollaba sus experimentos.

-En estos momentos está negociando con la Orden de Magus darles protección oficial en Espheria y permitirles instaurar academias de magia. De momento, existe poca confianza mutua.

-Si sus planes políticos avanzan tal y como lo tiene planeado, en unos meses empezará a actuar en contra de la Inquisición de un modo encubierto.

-Tiene la manía de jugar con el pelo cuando habla con alguien. Es una especie de tic que no puede controlar.