

Nivel: 16 **Clase:** Entre Mundos 40
Puntos de Vida: 9.000 (Acumulación)
Categoría: Especial (Guerrero, Tecnista, Maestro en Armas, Warlock)
Fue: 19 **Des:** 13 **Agi:** 10 **Con:** 19 **Pod:** 19 **Int:** 14 **Vol:** 16 **Per:** 13
RF 145 **RM** 145 **RP** 140 **RV** 145 **RE** 145

Turno: 120 Natural (Colosal) / 130 Natural (Gigantesco)
Habilidad de ataque: 300 Cabezas (x8 Especial); o 300 Coletazo + 250 Cabezas (x8 Especial); o Aliento Corruptor 300 (Especial).
Habilidad de defensa: Acumulación
TA: 10 Natural
Daño: 180 / 140 Cabezas (CON / PEN) / 220 Cola (PEN / CON) / 50 Aliento Corruptor (ENE)

Acumulaciones de Ki: Fue 4 Des 3 Agi 2 Con 4 Pod 4 Vol 4
Ki: Fue 28 Des 16 Agi 10 Con 28 Pod 28 Vol 22 **Genérico:** 132
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Extrusión de Presencia, Aura de combate.
Técnicas: Tsuchinoko, Uwabami, Kyuchi, Yao no Ori.

Habilidades Naturales: Proyección Mágica como Ataque.
Habilidades Esenciales: Don, Ver lo Sobrenatural, Características Físicas Divinas, Características Anímicas Divinas, Inmunidad Psicológica (Limitada), Inutilidad Somática, Inutilidad Oral, Exención Física, Inmunidad Crítica, Zen.
Especial: Armas Naturales: Cabezas y Cola (8 ataques adicionales -30 Especial, -2 / -4 Armadura), Aliento Corruptor (Ataque a distancia 1 Km, Daño 50, Especial), Grito Primordial, Tamaño Variable, Miasma, Sangre Venenosa, Salto Existencial, Hechicero, Maestro Marcial, Inmunidad, Aura de Combate, Aura de Violencia, Regeneración, Unidad Existencial.

ACT: 60 (x2)
Zeon: 1.870
Proyección Mágica: 280
Nivel de Magia: Oscuridad (Caos) 90, Destrucción (Guerra) 90.

Tamaño: 38 Colosal / 30 Gigantesco **Regeneración:** 19 (Especial)
Tipo de movimiento: 13 **Cansancio:** Incansable

Habilidades Secundarias: Nadar 95, Tregar 95, Frialdad 110, Proezas de Fuerza 185, Res. Dolor 100, Advertir 120, Buscar 120, Rastrear 105, Animales 100, Herbolaria 100, Historia 145, Medicina 95, Memorizar 115, Ocultismo 130, V. Mágica 115, Estilo 125, Intimidar 130, Liderazgo 95, Persuasión 130, Venenos 145, Arte 105, Música 105.

El Aeon Oscuro Orochi es una monstruosidad divina, una catástrofe encarnada que a lo largo de la historia ha provocado destrucción y conflicto a una escala difícilmente imaginable. Pese a ser el último de los grandes aeones en nacer, casi todos los ocultistas especulan qué es uno de los tres más poderosos que han existido y, si bien hay mucha discusión sobre que puesto ocuparía en dicha lista, de lo que pocos dudan es que es el más peligroso de todos.

Incluso si cada Aeon es conceptualmente único y especial a su manera, Orochi es aún más insólito, ya que su origen se debe a múltiples conceptos negativos que se apilaron entre sí dando como resultado el nacimiento de una entidad mucho más oscura y aterradora que la mera suma de las ideas que lo componen. Rabia, violencia, conflicto, muerte irracional, brutalidad, guerra, el miedo a las bestias y el miedo a ser devorado se solaparon los unos con los otros creando a ocho entidades diferentes que, a la vez, fueron sólo una; las cabezas que en su conjunto forman a Orochi.

Físicamente, la entidad tiene un aspecto similar a la de una colosal serpiente blanca con ocho cabezas monstruosas, cada una de las cuales posee una marca en su frente y una especie de corona sobre ella. Comúnmente el Aeon Oscuro no se muestra por completo, pues le basta con manifestar algunas cabezas a través de vórtices existenciales (un vórtice por cada una), lo que le da la apariencia de una aberración de pesadilla. En las raras ocasiones en las que se manifiesta plenamente, su cuerpo suele estar parcialmente cubierto por niebla y nubes, que permiten únicamente intuir su forma, pero no verla por completo.

Orochi es un ser extremadamente inteligente, aunque su único interés ha sido siempre la violencia y el conflicto. Por ello no tiene motivos para usar su ingenio cuando puede emplear mejor su tiempo destruyendo y luchando. Eso no le impide ser capaz de comunicarse (y en decenas de idiomas, además), pero por lo general carece de razón para hacerlo. Hay excepciones; en ocasiones ha entablado conversación con entes sobrenaturales o mortales, como el conocido incidente de las ocho princesas. A veces es razonable y cumple su palabra... y otras no. En ese aspecto es extremadamente imprevisible, ya que, a fin de cuentas, nace de la rabia y la violencia.

Ciertamente es difícil comprender la personalidad de un ente como Orochi, dado que es caótico e impredecible. Por su inusual origen y naturaleza, muchos expertos han conjeturado que el Aeon Oscuro son ocho seres diferentes unidos, aunque sería más correcto decir que en realidad es una sola entidad con ocho personalidades ligeramente diferentes; un alma con varias mentes fragmentadas. Si bien cada cabeza posee sus propias peculiaridades, todas piensan como una, lo cual no les impide pugnar por el control de vez en cuando y tratar de ser "la cabeza dominante" durante un tiempo (que es, más o menos, la que decide qué hacer a continuación). Naturalmente, si bien cada una de ellas tiene sus preferencias, todas sienten el mismo amor innatural por la violencia.

Hay quien cree que Orochi busca la destrucción absoluta de toda la creación, vinculándolo así a Zemial o Edamiel, pero en realidad es algo más simple. El Aeon no pretende necesariamente la muerte o el sufrimiento de otros seres, ni tampoco el fin de todo. Eso es sólo una consecuencia de la verdadera motivación que mueve al Aeon Oscuro, que no es otra que la de dar rienda suelta a su ira y saciar su sed de violencia. No obstante, tampoco se le puede vincular con Noah, dado que no pretende ganar nada a través del conflicto que causa; es el concepto del enfrentamiento destructivo lo que la mueve, la guerra y la lucha que lo arrasan todo sin finalidad o sentido hasta quedar satisfecho.

Pese a ello, si la entidad siente que exterminando a demasiados mortales puede poner en peligro saciar su ansia de violencia en el futuro, entra en letargo largos periodos de tiempo a la espera que los mortales vuelvan a multiplicarse reconstruyendo sus imperios y sus ejércitos. En ese aspecto, en el pasado el Aeon Oscuro ha mostrado ser extremadamente paciente.

La historia de Orochi siempre ha estado ligada al conflicto. La entidad apareció por primera vez hace algo más de diez mil años, poco después de que los Kami descendieran al mundo. Aunque en aquellos momentos su poder ya era considerable, creció y creció durante tres milenios devorando otras entidades sobrenaturales hasta ser casi imparable. Es cierto que, sobre todo en los primeros siglos de su existencia, en ocasiones era derrotada por la unión de seres poderosos o grandes ejércitos, pero tras "crecer" lo suficiente se volvió una auténtica calamidad, una pesadilla que simplemente había que sufrir cíclicamente. Aparecía en periodos prolongados de paz, destruía a su antojo provocando muerte, guerra y conflicto a una escala sin precedentes y, tras saciarse, se retiraba al círculo exterior del flujo de almas. La mayoría de las veces la Gran Serpiente se limitaba a arrasar y destruir todo lo que había a su paso, sin otro motivo o planificación que la mera devastación. Otras ocasiones sus acciones parecían mucho más caprichosas, como cuando barrió medio ejército del bando ganador de un conflicto sólo para que una guerra se prolongara, o cuando devastó la capital de un imperio para que fuera vulnerable y pudiese ser atacado por naciones vecinas.

Si bien actuaba a nivel global, Varja siempre fue su zona de caza favorita, dado que la gran cantidad de Kami que residía allí le hacía fácil encontrar alimento con el que incrementar su poder. No obstante, su predilección por el continente oriental acabó también siendo el motivo de la caída del Aeon Oscuro, pues sería en Varja donde se enfrentaría a su némesis. Cansado de la destrucción que Orochi traía a sus tierras, el dios emperador Amaterasu No Mikoto se enfrentó a la Gran Serpiente personalmente, logrando descuartizarla no sin considerable dificultad. Comprendiendo que ni él mismo podía destruir por completo al Aeon Oscuro (y temiendo que la miasma corruptora que generaría su muerte se extendiera por su isla), Amaterasu cortó sus cabezas y las selló en el mundo, impidiendo que pudiera recrearse en el flujo de almas. De ese modo, la Gran Serpiente pasó más de dos milenios inactiva, aunque la influencia de sus cabezas se siguió notando en Gaia.

En la actualidad, las cabezas están repartidas por todo el mundo, ya que su naturaleza les impide entrar en la Vigilia, en las capas del Samsara u otros planos. Algunas de ellas siguen selladas y otras se han logrado liberar con el paso de los siglos, pero todas comparten la misma finalidad, que no es sino reunirse para volver a ser Orochi y sembrar nuevamente el mundo de y conflicto.

MODUS OPERANDI

Cuando Orochi está activo, la entidad se manifiesta cíclicamente en el mundo, causando destrucción, guerra y devastación. Desde la capa exterior del flujo de almas elige un lugar en el que aparecer (a veces al azar, y otro percibiendo cosas que suceden en el mundo), y se presenta a través de un vórtice. Usando estos portales, Orochi entra en la realidad a su antojo, aunque después de hacerlo tarda alrededor de un mes en poder volver a abrir otro agujero desde el Flujo de Almas.

Muy a menudo Orochi sólo revela una o dos cabezas, ya sea porque ve innecesario usar más, o porque sólo algunas de ellas están despiertas en ese momento. En estos casos, si estas cabezas son destruidas, al Aeon no suele importarle demasiado pues lo ve como parte de un ciclo normal (además, no tardan demasiado en volver a crecerle). Dado que necesita un mes entero para crear un nuevo vórtice por el que entrar al mundo, dependiendo de las condiciones de su derrota y lo saciado o no que esté, reaparecerá en el futuro para vengarse o no (muy a menudo, pasado unos días se le ha olvidado ya la derrota de las cabezas).

Por el contrario, si se presenta plenamente con todo su poder, Orochi se tomará las cosas mucho más en serio, y combatirá de un modo inteligente, dando muestra de poseer una experiencia que sólo se puede obtener tras miles de años de conflictos. Sabe bien cuando se enfrenta a rivales que requieren su atención y cuando no, pero como encarnación de la ira y la violencia que es, nunca rehuirá un enfrentamiento por complicado que sea, salvo contra aquellas cosas con las que ni siquiera conceptualmente el Aeon Oscuro considera que se puede luchar (Shajads, los Dioses Dragón...).

Su mecánica de combate se adapta perfectamente a las circunstancias, masificando ataques contra enemigos particularmente poderosos o dividiendo su atención apropiadamente contra ejércitos o grupos muy numerosos. Naturalmente, con su absurdo nivel de poder, más cercano al de un dios que al de simples mortales, poco hay que sea capaz de hacerle frente.

En el caso de que considere que se enfrenta a enemigos muy peligrosos, empezará generalmente el combate realizando un grito existencial combinado de varias cabezas, y a continuación empleará su aliento para "ablandar" a sus adversarios antes de lanzarse directamente contra ellos. También se apoyará con magia y ki, aunque es algo mucho menos común. Dependiendo de cuantas cabezas pierda, tendrá paulatinamente más y más cuidado, pero seguirá atacando con incluso más ferocidad (la retirada no es algo que quepa en su mente).

LA OCTAVA CABEZA, EL MIEDO A SER DEVORADO

Por sorprendente que resulte la octava cabeza de Orochi, aquella que nació del miedo que tienen todos los seres vivos a ser devorados, ha sido la pieza fundamental del poder del Aeon Oscuro. Ello se debe a que, si bien es con mucha diferencia la más débil de todas, posee una capacidad única que acabaría permitiendo a Orochi convertirse en la monstruosidad que es ahora.

El motivo es que la octava poseía la capacidad de absorber una parte del poder de los Aeones y seres divinos que devoraba. Si bien por separado nunca hubiera podido consumir entidades suficientemente poderosas como para incrementar drásticamente su poder, al formar parte de Orochi esta habilidad se extendió a la entidad en su conjunto, permitiendo al Aeon Oscuro devorar multitud de Aeones menores e intermedios (se desconoce el número exacto, pero debe de rondar alrededor de la treintena), e incrementar aún más su poder. Adicionalmente, también ha devorado a incontables Kami, así como algunos dioses menores de culturas ya olvidadas.

LA LEYENDA DE LAS OCHO PRINCESAS DE OROCHI

Una de las leyendas más conocidas de la Gran Serpiente está relacionada con la descendencia de Orochi.

Aunque hay muchas versiones de la historia, en lo que todas se ponen de acuerdo es que, en un periodo de sumo aburrimiento para la entidad, el Aeon Oscuro decidió engendrar hijos mortales. Dada su naturaleza caótica es difícil precisar si su motivación era tener agentes en el mundo que cumplieran su voluntad o mera curiosidad. Sea como sea, para hacerlo la Gran Serpiente pidió que se le entregaran como novias a ocho princesas puras, prometiendo a cambio que, por cada una de ellas que recibiera, cesaría su destrucción durante diez años (además de deber "un don" personal a cada una de las ocho familias).

Aquí es donde la leyenda se ramifica más, con historias de traiciones, raptos y asesinatos para seleccionar a las elegidas. Fuese como fuese, lo que es seguro es que el Aeon recibió sus ocho novias; cinco procedieron de Varja y tres de más allá de los océanos.

Tras la "celebración" de la boda, el Aeon engulló con cada una de sus cabezas a las mujeres y las mantuvo en su interior una semana antes de escupirlas de vuelta. Al salir del cuerpo de la Gran Serpiente las ocho estaban en cinta y, pasados nueve meses, dieron a luz a los ocho hijos de Orochi; seres mortales dotados de un fragmento del poder del Aeon. Estas "criaturas", cuyos verdaderos nombres se han perdido con el paso del tiempo, serían el origen de lo que se conoce como el Legado de Orochi, la Sangre de la Violencia.

La leyenda también dice que Orochi mató a una de las princesas y ocultó a las otras siete para que criaran a los niños, aunque todas ellas sufrieron al final un destino trágico (en su mayoría, muertas a manos de sus propios hijos).

Los hijos de Orochi son personajes de folklore oriental a los que se les atribuyen numerosas acciones terribles contra Varja. La mayoría no acabó sirviendo a su padre, pero sí causaron tragedias y conflictos allá por donde fueron. Actualmente, se cree que dos de ellos pueden seguir vivos, incluso si han pasado milenios desde su nacimiento; aquellos a los que llaman en las leyendas Yumekui Hime y Zankoku.

NOTA: Las estadísticas de Orochi en su forma completa reflejan la reunión de las ocho cabezas como fichas independientes unidas en un solo ser, por lo que usa ciertas reglas especiales para su composición.

Tamaño Variable: El Aeon Oscuro puede variar su tamaño a voluntad entre 30 y 38, lo que le permite adquirir consecuentemente la consideración de Gigantesco o Colosal. Por su naturaleza divina, esta modificación de tamaño no altera sus Puntos de Vida o sus poderes, pero sí limita el daño y las áreas que sus ataques físicos puedan tener y así como el área necesaria para causarle doble daño.

Es importante puntualizar que Orochi puede optar porque cada una de sus cabezas posea un tamaño distinto cuando las introduce o manifiesta a través de portales, creado la sensación de que cada una es diferente o única.

Cabeza: El Aeon Oscuro puede realizar un ataque por asalto con cada una de las cabezas que tenga activas. Estas pueden retorcerse y estirarse de manera innatural, lo que le permite atacar a una distancia de hasta un kilómetro de su posición actual. Es Orochi quien decide en cada asalto si acumular los ataques sobre un mismo blanco o por el contrario atacar a objetivos diferentes.

Una cabeza suele ser lo suficientemente grande como para que sus ataques tengan un área de acción 25 metros de radio allá donde golpea, pero pueden disminuir su tamaño para atacar conjuntamente a enemigos pequeños. Un blanco de tamaño humano puede ser atacado por hasta 4 de las cabezas en un mismo asalto si las cabezas tienen un tamaño colosal, u 8 si reducen su tamaño (perdiendo así su área de ataque de 25 metros). No obstante, si las cabezas reducen su tamaño bajan también su daño, reduciéndolo de 180 a 140.

Estos ataques son capaces de dañar energía y disminuyen en dos la armadura del defensor.

Coletazo: Orochi puede usar su cola para realizar un ataque penetrante de gran potencia que destroza todo cuanto se encuentre en una línea de 250 metros con 20 metros de anchura. La Gran Serpiente es capaz de ejecutar el ataque conjuntamente a sus cabezas, pero si lo hace, todas aplican un -50 a su habilidad ofensiva y no pueden usar Grito Primordial o Aliento Corruptor, aunque sí lanzar conjuros con normalidad. Un coletazo es capaz de dañar energía y disminuye en cuatro la armadura del defensor.

Grito Primordial: Reuniendo su energía existencial, una cabeza puede lanzar un estruendoso grito que sacude el alma de cualquiera que lo escuche. Es una acción completa, que requiere que la cabeza no realice ninguna otra acción ese turno. Al gritar, todos los seres que se encuentren a menos de un kilómetro de la cabeza deben superar automáticamente un control de RP contra 140 o sufrir el estado de Miedo un número de turnos equivalente a la mitad del nivel de fracaso, y una RM contra 140 para evitar Daño también equivalente a la mitad de nivel de fracaso.

Alguien que logre amortiguar el sonido de algún modo (sirve incluso taparse los oídos preventivamente) o que carezca de la capacidad de oír puede disminuir los efectos del grito primordial obteniendo un +40 al resultado del control, pero no eliminarlo por completo, puesto que afecta directamente al alma de sus objetivos.

Varias cabezas pueden decidir gritar al unísono para incrementar los efectos de esta habilidad, en cuyo caso, la dificultad de la RM y la RP aumentan 10 puntos por cada cabeza adicional que lo haga (hasta un máximo de 210).

Tras usar un grito, una cabeza debe de esperar al menos 8 asaltos antes de poder volver a emplearlo.

Aliento Corruptor: Cualquier cabeza de Orochi puede generar un aliento de terrorífica miasma corruptora que afecta a todo cuando toca. Usarlo es una acción completa y requiere un turno de preparación por parte de la cabeza, durante el cual tampoco puede realizar ninguna otra acción. El aliento tiene un alcance de un kilómetro de distancia y actúa como un cono, afectando en su recorrido a todo aquel que se ponga en contacto con su área (se va ensanchando desde su punto de lanzamiento hasta afectar al final a todos los objetivos que estén a 250 metros de la línea central de disparo). El ataque tiene un daño base de 50 y ataca en ENERGÍA. Cualquier ser que sea impactado debe de superar un control de RM contra 150 o sufrir 5 puntos de daño por asalto un número de turnos equivalente a la mitad del nivel de fracaso (aunque puede reducirse a 2 puntos de daño por asalto si la zona afectada se sumerge en agua clara), y una RV contra 150 o sufrir un penalizador de Debilidad un número de minutos equivalente al nivel de fracaso.

Si varias cabezas se colaboran para lanzar el aliento de forma conjunta, por cada cabeza que se una al ataque obtiene un bono a su habilidad ofensiva de 5 puntos e incrementa en 5 las RM y RV a superar (hasta un máximo de 185).

Tras usar el aliento, la cabeza debe de esperar al menos 8 asaltos para generar suficiente miasma para volver a lanzarlo.

Las personas que posean el legado de Orochi obtiene un +20 a ambos controles de Resistencia.

Miasma: La aparición de las cabezas de Orochi suele estar acompañado de una nube de miasma venenosa que corrompe y debilita a cuantos le rodean. Cualquiera que se encuentre a menos de un kilómetro de la ubicación de una cabeza del Aeon Oscuro debe de superar una RV contra 100 o sufrirá el penalizador de Debilidad, el cual se mantendrá hasta que no salga a un espacio abierto y ventilado durante varios minutos. La dificultad se incrementa en 5 por cada cabeza que el Aeon Oscuro manifieste (hasta un máximo de 135). Cualquiera que supere el control debe de repetirlo una vez por minuto mientras esté en la zona afectada, y aquellos que lo fallen por una diferencia de 60 o más puntos mueren inmediatamente consumidos por la corrupción.

Si Orochi permanece en un mismo sitio mucho tiempo, con el paso de las horas esta miasma se solidifica y hace que aparezcan bloques gelatinosos similares a telarañas oscuras, que permanecen incluso cuando el Aeon Oscuro se marcha. Cualquiera que se ponga en contacto directo con ella (algo que puede ocurrir si alguien combate o se mueve a gran velocidad en la zona afectada), debe de superar un nuevo control cada vez que la toque.

Las personas que posean el legado de Orochi son inmunes a esta miasma.



Orochi, tal y como se le representa en los antiguos grabados de Varja.

Sangre Venenosa: La sangre de Orochi es terriblemente venenosa y, como la propia entidad, cargada de violencia. Cualquiera que se ponga en contacto con ella debe de superar una RV contra 140 o entrará en estado de Ira incontrolada un número de turnos equivalente a la mitad del nivel de fracaso. Eso significa que, si alguien produce un daño masivo al Aeon Oscuro en combate cuerpo a cuerpo, existe la muy seria posibilidad de que acabe completamente empapado en la sangre de la criatura.

Inmunidad Psicológica (Limitada): Orochi es un avatar de ira y violencia, por lo que se considera que siempre está invadido por este sentimiento y no es afectado por ningún otro. No obstante, al ser la ira su estado natural, puede actuar con normalidad, en lugar de verse obligado a atacar a cualquier objetivo.

Salto Existencial: Una vez al día Orochi puede crear vórtices existenciales que le permiten transportarse de manera sobrenatural entre distintos sitios del mundo real, La Vigilia, o entrar en la capa exterior del flujo de almas. Si quiere usarlo para salir del flujo, este poder requiere un mes entero de preparación.

Hechicero: Hasta dos de las cabezas de Orochi pueden acumular y lanzar conjuros como si fueran criaturas independientes con inutilidad somática y oral, por lo que cada una goza del ACT pleno de la entidad. No obstante, todas usan la misma reserva de Zeon. Una cabeza de Orochi no puede acumular Ki y Magia al mismo tiempo.

Maestro Marcial: Hasta dos cabezas de Orochi pueden acumular y realizar técnicas de Ki como si fueran criaturas independientes. No obstante, todas usan la misma reserva de Ki. Una cabeza de Orochi no puede acumular Ki y Magia al mismo tiempo.

Aura de Combate: Orochi posee la habilidad marcial Aura de Combate, por lo que cualquiera que se acerque a menos de 21 metros de la Gran Serpiente deberá superar un control de Presencia contra 145. No obstante, La dificultad del control baja 5 puntos si no manifiesta todas sus cabezas (-5 por cada una que no lo haya hecho).

Inmunidad: El Aeon Oscuro es una criatura cuyo poder existencial es tan descomunal que la mayoría de los ataques o efectos sobrenaturales resultan inútiles en su contra; simplemente las armas no son capaces de alcanzarlo, la magia lo ignora y las matrices psíquicas se deshacen antes de tan siquiera tocarlo. Por ello, Orochi es inmune a los ataques incapaces de dañar energía, ignora cualquier ataque físico cuya presencia no sea superior a 90 e ignora los hechizos cuyo valor zeónico no sea mayor a 80 así como los poderes psíquicos de potencial menor a Absurdo.

Aura de Violencia: De manera innata, las personas que están alrededor del Aeon o una zona afectada por su miasma son más susceptibles a actuar de manera violenta y atacar a quienes estén a su alrededor por la más mínima razón. Este efecto puede permanecer incluso años enteros en una zona afectada por la influencia de Orochi.

Inmunidad Crítica: Por su condición de Aeon, Orochi es completamente inmune a los daños críticos, salvo aquellos producidos por entes cuyo Gnosis sea superior al suyo.

Regeneración: Orochi recupera 250 Puntos de Vida por asalto, aunque esta regeneración no le permite recuperarse por encima del límite de una cabeza cercenada. Para recobrar una cabeza perdida, el resto deben de permanecer un minuto entero sin sufrir daño y acumulando todas sus energías en recrear la cabeza cercenada que quieren recuperar.

Unidad Existencial: Pese a que está compuesto por ocho cabezas, Orochi recibe el daño conjunto de un modo convencional como si se tratase de un solo ser. Por ello, los ataques en área no afectan a cada cabeza por separado, sino a todas en su conjunto, haciéndole daño a la entidad como un todo.

Estados de transformación: Como pasa con cualquier Aeon, cuanto más dañado se encuentre su cuerpo físico el lazo que lo une al flujo de almas es mayor y, consecuentemente, sus poderes se incrementan. Por ello, una vez que la Gran Serpiente recibe cierta cantidad de daño, pasa a su siguiente estado, periodo durante el cual es completamente invulnerable e ignora cualquier clase de daño o control de Resistencia. Cada nivel de estado tiene una cantidad de Puntos de Vida prefijada de 1.000 PV, que se corresponde además a una de sus cabezas. Por ejemplo, si al inicio del combate recibiera ataques que le quitasen 1.800 Puntos de Vida, ignoraría 800 de ellos ese asalto y perdería una de sus cabezas, pasando así a su segunda etapa. Esta misma capacidad impide que sea destruido directamente por conjuros o ataques que causen muerte automática de algún tipo; en cualquiera de esos casos, simplemente pasaría a la siguiente etapa. Un ser cuyo Gnosis sea igual o superior al de Orochi puede ignorar todas estas reglas.

Cada cabeza del Aeon Oscuro destruida hacen perder a la criatura uno de los ataques con las cabezas, pero a la vez refuerzan su poder existencial otorgando al resto un bono de +10 a toda acción, tal y como se indica en la siguiente tabla:

ETAPA	PV	Nº Cabezas	Bono a la Acción
Etapla inicial	–	8 Cabezas	Sin bonos Especiales
Primera etapa	8000 PV	7 Cabezas	+10 a toda acción
Segunda etapa	7000 PV	6 Cabezas	+20 a toda acción
Tercera etapa	6000 PV	5 Cabezas	+30 a toda acción
Cuarta etapa	5000 PV	4 Cabezas	+40 a toda acción
Quinta etapa	4000 PV	3 Cabezas	+50 a toda acción
Sexta etapa	3000 PV	2 Cabezas	+60 a toda acción
Séptima etapa	1000 PV	1 Cabeza	+70 a toda acción
Etapla Final	0 PV	8 Cabezas	+80 a toda acción

Cada vez que Orochi recibe daño suficiente para perder una cabeza, una de ellas revienta en miasma negra (generalmente, aquella de ellas que ha recibido el daño en último lugar) activando al morir de manera innata su grito primordial (salvo si dicha cabeza en concreto ya había realizado un grito ese mismo asalto).

Etapla final: Cuando todas las cabezas de Orochi son destruidas y sus puntos de vida han quedado reducidos a 0, la criatura se manifiesta plenamente en el mundo durante unos breves instantes como una inmensa masa de miasma que rodea y protege su crepitante corazón. En ese momento, la entidad recupera todas sus cabezas y, durante un solo asalto, realiza una ronda final de ataques en un desesperado intento de destruir a todos sus enemigos (aunque no puede usar técnicas de Ki o conjuros). Tras ello, la miasma que forma las cabezas se dispersa y el corazón de Orochi cae al suelo, completamente vulnerable. Sin ya nada que lo proteja (en el caso, claro está, que el asalto final de Orochi haya dejado algo con vida cercar), el corazón trata de recrear a la criatura, para lo que necesita subsistir un minuto entero mientras recupera una de las cabezas de la Gran Serpiente. El corazón es un ser inerte con acumulación de daño, 1.000 PV y tipo de Armadura 8. Si es destruido, el Aeon Oscuro perece con él (aunque lamentablemente, al ser un Aeon, la muerte no es algo que dure para él eternamente).

Orochi sólo puede usar esta etapa si se ha manifestado plenamente en el mundo con todas sus cabezas.



TECNICAS DE KI

EL ARTE DE LA SERPIENTE

A lo largo de sus largos milenios de existencia, a base de enfrentarse a luchadores prodigiosos y artistas marciales legendarios Orochi ha aprendido a usar los principios del Ki e incluso ha desarrollado sus propias técnicas de combate. Sus creaciones son burdas y carecen de sofisticación (lo cierto es que la Gran Serpiente nunca ha tenido necesidad de elaborarlas demasiado), pero todas ellas poseen una considerable utilidad en combate.

El Arte de la Serpiente, que a falta de un nombre mejor es como se conocen las técnicas de Orochi, no tienen componentes comunes, aunque la mayoría se caracterizan porque al ser ejecutadas, la cabeza que usa la técnica se rodea de miasma.

Tsuchinoko, Capa de Miasma

Nivel: 1 **CM:** 20

Tsuchinoko es la principal técnica defensiva de Orochi, que le permite protegerse parcialmente de cualquier tipo de ataque.

Al usar esta técnica, la Gran Serpiente se recubre de una densa capa de oscura miasma repleta de incontables brazos y rostros distorsionados por la ira. Estas masificaciones se acumulan alrededor de los ataques que recibe la serpiente, disminuyendo su potencia y actuando como una especie de barrera protectora antes de dispersarse.

A efectos de juego, durante un turno esta técnica proporciona a Orochi una barrera de acumulación con 600 puntos de resistencia, los cuales sirven como protección adicional a la criatura, por lo que es necesarios arrebatarlos antes de poder empezar a dañar al Aeon Oscuro. Mientras esta activa, incrementa además en 2 puntos la Armadura de Orochi.

CON 4 VOL 4 POD 4

Efectos: Acumulación 600 PV.

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Pasivo (Defensa)

Uwabami, El que Engulle

Nivel: 1 **CM:** 45

Esta es, probablemente, la técnica más mortífera de todas las posee Orochi, pues le permite convertir una o más de sus cabezas en una masificación de miasma oscura y moverse a una velocidad impensable para atrapar a su víctima.

En el caso de que el objetivo no sea demasiado grande, la Gran Serpiente generalmente lo engulle sin tragárselo manteniéndolo preso entre sus fauces. Si la víctima no cabe dentro de ellas, Orochi se retuerce velozmente a su alrededor y la inmoviliza como una inmensa serpiente constrictora.

A efectos de juego, Uwabami permite a al Aeon Oscuro realizar un ataque de presa aplicando un bono de 50 puntos a su habilidad ofensiva, pero sin sufrir ningún penalizador por la maniobra. Orochi usa su Atributo de Fuerza para hacer este control, pero si emplea una sola cabeza para realizar la presa no puede usar el valor completo de dicho Atributo. Por ello, si hace la técnica con una cabeza, emplea para el control enfrentado el equivalente a Fuerza 15. Si usa dos o tres cabezas (renunciando a los ataques de estas), su valor de Fuerza se incrementa a 17 y 19, respectivamente.

DES 3 CON 4 AGI 3 POD 4 FUE 4

Efectos: +50 Ataque, -50 a la maniobra de combate; Presa.

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Ataque

Kyuchi, Espada Guardiana de Miasma

Nivel: 1 **CM:** 20

Orochi desarrolló esta técnica como una manera de afrontar directamente las descargas de energía de gran potencia u otros ataques similares que se lancen en su contra. Cuando presiente que un adversario que considera relevante va a usar un ataque de estas características, como el aliento de un dragón o una descarga mágica arcana, Orochi usa Kyuchi para interceptar directamente el ataque cortándolo en dos con una cuchilla de miasma oscura que crea con una de sus cabezas o su cola.

A efectos de juego, esta técnica otorga a Orochi un bono de +75 a su turno y puede usar su ataque para realizar un choque de descargas interceptando así un ataque enemigo a distancia.

AGI 3 CON 3 POD 2

Efectos: +75 al turno, Choque Físico.

Tipo: Ataque

Yao no Ori

Nivel: 2 **CM:** 55

Conocida como la Jaula de las Ocho Colas, esta técnica divide la cola de Orochi en ocho segmentos afilados que giran sin cesar creando un remolino de miasma. Al golpear con ella, la energía desencadenante provoca una disrupción corruptora en cualquier poder sobrenatural que posea su adversario. Generalmente, Orochi usa esta técnica únicamente contra los contrincantes más peligrosos, arrancándoles sus poderes sobrenaturales y dejándolos desvalidos. Habitualmente, lo usa después de haber realizado primero todos sus ataques con las cabezas, maximizando así el éxito de la técnica.

A efectos de juego, Yao no Ori realiza un ataque con la cola de Orochi que obliga a cualquier blanco que sea impactado a superar una RF conta el daño producido por el ataque +80. De fallarlo, cualquier habilidad sobrenatural que tuviera mantenida en ese momento será forzosamente interrumpida.

VOL 4 FUE 4 POD 4 DES 4

Efectos: Interrupción (Resistencia Daño +80; Interrumpe Ki, Magia y poderes Psíquicos).

Ventajas: Reducción de Ki -2

Tipo: Ataque

LAS CABEZAS DE OROCHI

Tras la derrota de Orochi a manos de Amaterasu no Mikoto, las fuerzas del Aeon Oscuro quedaron divididas, fragmentadas en los restos momificados de sus ocho cabezas. Seis de ellas fueron selladas por los Kami en diferentes lugares del mundo, mientras que las otras dos usaron sus fuerzas restantes para escapar tan lejos como pudieron y esconderse.

Aunque Orochi es una entidad colosal, los restos momificados de las cabezas se volvieron mucho más pequeñas tras ser separadas. Su tamaño varía de una a otra, pero la mayoría no son mucho más grandes que la cabeza de una serpiente enorme "normal", como una gran pitón o una anaconda. Visualmente también son de apariencia relativamente común; parecen extrañas cabezas resacas de reptil albino, pero que aún conservan algo de carne pútrida y sangre negra en su interior.

Cuando están separadas del tronco las ocho tienen mucha más individualidad y se comportan de un modo diferente en comparación a cuando formaban una unidad. En este estado, también demuestran ser mucho más inteligentes, meditabundas y manipuladoras. No es que juntas sean estúpidas; simplemente, por separado son conscientes de que carecen de todo su poder y requieren usar otros métodos para lograr su verdadera finalidad; reunificarse en un sólo ser. No obstante, dado que cada una tiene sus propios gustos y tendencias, cómo hacerlo y cómo actuar para lograrlo difiere bastante de una a otra.

Generalmente, las cabezas siempre intentan influenciar a aquellos que están a su alrededor, ya sea para conseguir seguidores o cuerpos poderosos. Para ello usan una sutil influencia, como susurrar palabras o comunicarse a través de los sueños de personas cercanas. Por suerte, aquellas de ellas que están bajo fuertes sellos de protección creados por los Kami no pueden conversar con nadie y permanecen alestargadas (aunque hay excepciones, sobre todo si involucran a aquellos que llevan su sangre).

Dado que a veces pugnan por el control y tienen personalidades diferentes, se podría pensar que las cabezas pueden enfrentarse entre ellas, pero lo cierto es que todas sienten un vínculo mutuo de devoción absoluto. Para ellas, cada una de sus "hermanas" es una parte de un mismo todo y, si bien preferirían estar a cargo, nunca se enfrentarán o dañarán entre sí.

POSESIÓN

Una cabeza de Orochi puede poseer a cualquier tipo de criatura Natural o Entre Mundos que tenga una forma física, o aquellas Ánimas que posean la capacidad de encarnarse. La única excepción son seres con un Gnosis superior a 35 o aquellos que tengan un Gnosis 20 puntos por encima de su Naturaleza.

Para que la posesión tenga lugar el objetivo debe de ponerse de algún modo físicamente en contacto con los restos de la cabeza o ingerir una parte de ella. Si la toca directamente debe superar un control de RM de 140 en caso de que sea un roce ligero (tocarla con una mano desnuda, besarla...), o contra 160 si pone una gran parte de su cuerpo en contacto con ella (examinarla sin protección durante un tiempo prolongado, abrazarla desnudo...). En caso de que beba su sangre o se coma su carne, la dificultad de la RM es 140 si se hace lejos de ella (alguien pone sangre o carne de la cabeza en la comida de otro), o RM 220 si se come directamente de la cabeza.

En el caso de que el objetivo supere el control, no puede ser poseído nuevamente por Orochi hasta que hayan pasado al menos 24 horas. Si lo supera por segunda vez, se vuelve completamente inmune a la posesión de la criatura.

Si alguien falla el control por una diferencia superior a 80 puntos pierde su alma, la cual queda consumida por la cabeza y su cuerpo se convierte en poco más que una nueva carcasa del Aeon Oscuro. Si el nivel de fracaso es entre 80 y 20, la cabeza toma igualmente el control, pero el alma del poseído aún permanece encerrada dentro de su propio cuerpo; sólo en raras ocasiones, mientras la cabeza duerme, podrá recuperar momentáneamente el control. Si por el contrario el nivel de fracaso de la RM es inferior a 20, el poseído entra en un estado de semiposesión (ver siguiente sección).

Un Legado de Sangre de Orochi sufre un penalizador de -20 a su tirada de RM para resistirse a la posesión.

Es importante puntualizar que un intento de posesión ocurre únicamente si lo desea la cabeza, por lo que, si la serpiente considera que un cuerpo no es suficientemente bueno para ella, puede elegir no intentar poseerlo. Si la cabeza es completamente consumida (es decir, alguien se la come por completo, ya sea de una vez o fragmento a fragmento), la cabeza está forzada a intentar la posesión, lo desee o no.

Semiposesión: Un ser que esté poseído parcialmente por una de las cabezas tiene generalmente el control de su cuerpo, pero el Aeon Oscuro puede tratar de dominarlo durante cortos periodos de tiempo. La cabeza puede realizar como máximo un intento al día o cada vez que el huésped realice una acción violenta (como entrar en combate, insultar violentamente a alguien, sufrir mucho dolor). En cuyo caso, el individuo poseído debe realizar un RM o RP contra 140 para evitar que la cabeza tome temporalmente el control. Por cada día que pase sin que la cabeza intente dominar el cuerpo de su anfitrión, la RM o RP a superar se incrementa 5 puntos (hasta un máximo de 240). El tiempo que Orochi permanece con el control puede variar dependiendo de por cuanto falle la tirada, pero habitualmente no suele ser más de diez minutos.

Cada persona en semi posesión interactúa de un modo diferente con la cabeza de la Gran Serpiente. Algunas veces pueden hablar directamente entre ambos y otras a través de visiones o sueños. Es incluso posible que un individuo ni siquiera sea consciente de que la cabeza lo está poseyendo, dado que esta no le habla en absoluto y sólo se manifiesta cuando ha perdido la consciencia o está durmiendo.

Como ambas almas están interconectadas, cada vez que el personaje poseído sube de nivel (es decir, que su alma evolucione) Orochi puede tratar de tomar nuevamente el control definitivo de su huésped mortal extinguiendo su esencia; para evitarlo, el individuo deberá superar una RM contra 160, o su alma quedará extinguida y el Aeon Oscuro tomará dominio de su cuerpo como si hubiera fallado el control de posesión inicial por una diferencia superior a 80 puntos.

Romper la Posesión: Un individuo poseído por Orochi puede liberarse únicamente de tres maneras diferentes. La primera es realizar un complejo exorcismo, la segunda que mediante un ritual la serpiente acepte entrar en un cuerpo diferente y la tercera y más simple es la muerte del anfitrión.

Lamentablemente, el exorcismo es extremadamente complicado (280 de dificultad de Ocultismo), requiere múltiples componentes muy raros, hacerlo en un lugar de poder sagrado muy poco habitual y un mes entero de preparación.

El ritual es algo más fácil (240 de dificultad de Ocultismo) y requiere menos componentes, aunque es necesario que el espíritu de Orochi acepte voluntariamente transmigrar de cuerpo.

Alguien poseído por el Aeon Oscuro obtiene automáticamente el Legado de Sangre de Orochi si sobrevive tras haber pasado por la posesión.

PODERES DE LAS OCHO CABEZAS

Además del poder innato de cada cabeza, todos los seres poseídos por una cabeza de Orochi obtienen cinco de los siguientes poderes innatos, más uno adicional por cada vez que sube de nivel (contabilizando desde el momento en el que huésped fue poseído ya, sea una semiposesión o una posesión completa). Aunque generalmente la cabeza sólo usa estos poderes si tiene el control del cuerpo, puede permitir usarlos a individuos en estado de semiposesión, ya sea por diversión o interés.

Características Incrementadas: El cuerpo de Orochi puede usar el equivalente a 10 en todos sus atributos o incrementar un punto aquellos que posea de por sí. Esta alteración no modifica su tamaño sólo puede usarse cuando la Cabeza tiene el control.

Ventajas Naturales: Alguien poseído por la cabeza obtiene automáticamente las Ventajas Ver lo Sobrenatural y Don. Cuando lo usa, sus pupilas se vuelven de reptil.

Armas Naturales: A voluntad, el cuerpo del anfitrión puede manifestar armas naturales de diferente naturaleza o, en el caso de que el cuerpo ya las tuviera, incrementa 20 puntos el daño base de las mismas. Las armas naturales de Orochi son capaces de dañar cuerpos inmateriales.

Armadura Natural: A voluntad de la serpiente el cuerpo del anfitrión puede recubrirse de una fina capa de escamas blancas que le proporcionan TA 4 contra todos los tipos de ataque, o incrementa en 2 puntos la TA natural que ya de por sí poseyera.

Inmortal: El cuerpo del anfitrión no envejece y no muere automáticamente por recibir un crítico en un punto vulnerable, aunque si puede morir por recibir daño masivo convencional.

Forma de Combate: Un ser poseído por una cabeza de Orochi obtiene unas capacidades de combate innatas. Por ello, puede luchar con una habilidad base de 200 de Ataque y Defensa o una Proyección de 200 (más su bono de Destreza o Agilidad) o, si lo prefiere, usar las habilidades de combate del cuerpo poseído aplicando un bono especial de +30 a su habilidad (hasta un máximo de 300). Activar la forma de combate no requiere que la cabeza tome el control, pero sí que esta acepte voluntariamente ceder al anfitrión esta capacidad (cómo, por ejemplo, para protegerle de un peligro). Activar la forma de combate conlleva ciertas alteraciones físicas visibles, que pueden ser diferentes dependiendo del ser o criatura poseído.

Aura de Violencia: De manera innata, las personas que están alrededor de la cabeza son más susceptibles a actuar de manera violenta, y atacar a quienes estén a su alrededor por la más mínima razón.

Longitud de la Serpiente: Cuando ataca, el avatar de Orochi puede estirar una de sus extremidades (generalmente el cuello o el brazo, pero siempre la misma extremidad) para realizar un ataque a distancia. La extremidad se mueve retorciéndose como si fuera una serpiente, de un modo visualmente perturbador, pero extremadamente efectivo. A reglas de juego, una vez cada tres asaltos permite atacar a una distancia que depende del tamaño base del cuerpo poseído (que va entre unos 10 metros en el caso de un ser de tamaño medio a los 500 metros o un kilómetro en el caso de seres gigantes y colosales). A pesar de la distancia, se sigue considerando un ataque cuerpo a cuerpo y no es posible aplicar con él maniobras de combate, como ataque en área o múltiples ataques.

Regeneración Existencial: El poseído obtiene el equivalente a Regeneración 16 y dobla su índice de regeneración de Zeon y Ki.



ICHIYAMI (RABIA)

A Ichiyami, la Primera Cabeza, le gusta considerarse la más importante de las ocho y se autodenomina su inofensiva líder. Por ello actúa de un modo altivo, refiriéndose a sí misma en tercera persona incluso estando sola, como si por su boca hablasen todas las demás. Es lista y altanera, prefiriendo usar la intimidación y el miedo en lugar de la manipulación para lograr sus objetivos.

Hasta hace poco, Ichiyami estaba presa en el santuario Akuchi de Lannet, atravesada en una piedra por la espada Kusanagi no Tsurugi, el arma que el mismísimo Amaterasu usó para destruir a Orochi. Por desgracia para Gaia, recientemente la entidad fue liberada por un error de la Princesa Kujaku Asakura. Aprovechando los sentidos sobrenaturales de la joven, la cabeza logró influir en ella lo suficiente para que retirase la espada del templo y liberase su espíritu. La entidad tomó el control de un simple cuervo y cruzó los océanos en dirección de Eien Phaion Seimon en busca de sus hermanas. Ichiyami es consciente de que antes o después debe regresar a Varja por las que están cautivas allí, pero no es tan necia como para pensar que puede actuar impunemente en la zona de influencia de los Kami con su actual nivel de poder. Para ello, busca almas poderosas de las que alimentarse, mientras salta continuamente de un cuerpo a otro; cada uno más poderoso que el anterior.

Ichiyami tiene una conexión especial con la princesa Kujaku, pues una parte de las energías corruptas de la cabeza se transfirieron a la princesa cuando quitó la espada del sello. La joven ha seguido a la cabeza a través del océano para emendar su error, y busca aliados con los que tratar de detener a la monstruosidad antes de que sea demasiado tarde. La serpiente es consciente de ello y planea atraerla a una trampa en el futuro, puesto que ansía hacerse con la Kusanagi no Tsurugi.

La Primera Cabeza: Ichiyami no posee ningún poder único, pero por el contrario dispone de los nueve poderes generales de las cabezas, en lugar de los cinco habituales.



NIOH (VIOLENCIA)

La Segunda Cabeza es conocida por su desmedida afición al combate y la lucha, que sobrepasa incluso al resto de sus hermanas.

Hará cualquier cosa por luchar contra adversarios poderosos; lo suficientemente fuertes para hacer arder su sangre, pero no tanto como para perder. Odia los planes complejos y no tiene prisa por lograr la reunificación mientras consiga saciar sus ansias de luchar.

Fue enviada lejos de Varja y acabó en un templo que la familia Takashi erigió en Elcia con tal fin. Recientemente se ha liberado, logrando una posesión parcial de uno de los sacerdotes guerrero que la custodiaban, un artista marcial de increíble talento llamado Kosake. El sacerdote está intentando hacer todo lo posible para librarse de la influencia de la serpiente, pero para lograrlo se ve obligado a salir a luchar contra decenas y decenas de grandes guerreros. Lamentablemente, el ansia de violencia de la serpiente le obliga a matar a sus rivales y Kosake está acercándose al límite de su aguante psicológico y espiritual, mientras mejora más y más sus habilidades de combate.

Adaptación: Nioh puede obtener un bono especial de +10 a todas sus acciones de combate contra un enemigo en concreto si lucha al menos tres asaltos enteros contra él.

KOSAKE

EL LUCHADOR MALDITO

Nivel: 10

Clase: Natural

Puntos de Vida: 220

Categoría: Tao

Fue: 10 (11) **Des:** 13 (14) **Agi:** 11 (12) **Con:** 8 (9) **Pod:** 7 (8)

Int: 6 (7) **Vol:** 8 (9) **Per:** 7 (8)

RF 85 **RM** 105 (110) **RP** 85 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 145 Natural / 165 Kung Fu en turno

Habilidad de ataque: Artes Marciales 265 (Kung Fu en ataque 285 / Xing Quan en ataque 295 / Kung Fu y Seraphite en ataque 305 / Kung Fu y Xing Quan en ataque 315 / Kung Fu, Seraphite y Xing Quan en ataque 335); o Artes Marciales en Forma de Combate 295 (Kung Fu en ataque 315 / Xing Quan en ataque 325 / Kung Fu y Seraphite en ataque 335 / Kung Fu y Xing Quan en ataque 345 / Kung Fu, Seraphite y Xing Quan en ataque 365).

Habilidad de esquiva: Artes Marciales 230 (Kung Fu en defensa 250 / Seraphite en ataque 200 / Kung Fu en defensa y Seraphite en ataque 220).

Daño: 45+ Aikido (55 transformado), 85 Shotokan (90 transformado / 105 Kung Fu a daño / 110 Kung Fu a daño transformado).

TA: Ninguna

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

Ki: Fue 10 Des 16 Agi 12 Con 8 Pod 7 Vol 8 **Genérico:** 61

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Detección del Ki, Erudición, Eliminación de Peso, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Daño incrementado, Velocidad Incrementada, Uso de la energía necesaria, Eliminación de penalizadores, Inhumanidad.

Ventajas y desventajas: Resistencia Mágica Excepcional, Sentido del Peligro.

Artes Marciales: Aikido (Supremo), Kung Fu (Supremo), Shotokan (Supremo), Xing Quan (Supremo), Kempo (Supremo), Lama (Avanzado), Lama Tsu (Base), Seraphite (Base).

Técnicas de Ki: Árbol de Wushu; La Grulla Blanca, La Garra del Tigre, El Puño del Gato, La Mordedura de la Serpiente, La Ilusión de la Mantis, La Garra del Águila.

Habilidades de Artes Marciales: +2 a los controles de características enfrentados al contraatacar, x4 al bono de fuerza del contrincante en contra (si usa Aikido), Sin penalizador a presa o derribo en contraataque, +20 Variable cada turno entre ataque, parada turno o daño, +30 contra un único adversario de su elección si tiene la iniciativa y no se ha defendido o atacado a otro rival diferente, -10 de penalizador por ataques adicionales (puede realizar 4 ataques con un -30), No sufre penalizador por defensas adicionales hasta el cuarto ataque, puede aplicar un +20 al ataque a cambio de un -30 a la defensa.

Especial: Características Incrementadas, Forma de Combate, Longitud de la Serpiente, Regeneración Existencial, Ventajas Naturales, Inmortal, Adaptación.

Tamaño: 18

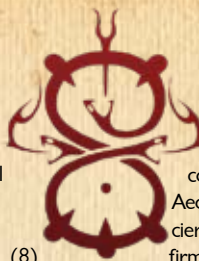
Regeneración: 2 (16)

Tipo de movimiento: 11 (12)

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 145, Atletismo 75, Montar 25, Nadar 55, Trepas 65, Saltar 30 (35), Frialdad 105, Res. Dolor 110, Advertir 85, Buscar 85, Medicina 105, Estilo 155, Intimidar 65, Venenos 100, T. Manos 145, Detección del Ki 260.

Nota: Los valores entre paréntesis representan los atributos y habilidades que Kosake consigue por las ventajas concedidas por Orochi. Generalmente, sólo están activos cuando lo desea la Nioh.



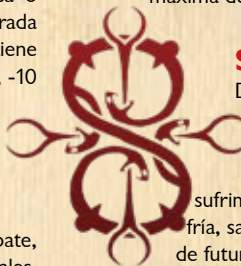
SANKAKU (GUERRA)

Sankaku es una de las dos cabezas que lograron huir de Amaterasu tras la derrota de Orochi. Escapó hasta el viejo continente, donde se acercó más que nadie en lograr el regreso del Aeon Oscuro. Durante siglos, planificó y se preparó, manipulando ciertos acontecimientos en pos de liberar a sus hermanas mientras firmaba alianzas con entidades sobrenaturales que pudieran ayudarla. Incluso colaboró brevemente con Yagarema para obtener la localización de las prisiones que habían empleado los Kami. Estuvo a punto de tener éxito en dos ocasiones (de hecho, sus intentos fueron lo que llevó a la Corte Celestial a llevarse lejos de Varja a algunas de las cabezas), pero sus planes siempre fueron frustrados en el último momento. Poco antes de la Guerra de Dios, justo antes del que sería su tercer intento serio, fue capturada y encerrada en una terrible prisión a la medida de la serpiente... un contenedor "de carne"; un ser humano con daño cerebral.

Aunque Sankaku fue forzado a tomar el control de aquella forma física y consumir su alma, el cuerpo, ahora inmortal, dejó a la serpiente atrapada en una especie de limbo entre mundo de la consciencia y el de la locura. Pasados varios siglos la influencia del Aeon Oscuro logró que su contendor se recuperase de su afección cerebral, pero el cuerpo en el que Sankaku despertó estaba atrapado por grilletes místicos en una gruta en las profundidades de la tierra. Y lo que era peor; la serpiente no sólo era incapaz de romperlos, sino que tampoco tenía recuerdos de quien o que era. Y así, preso, pasaron los siglos mientras la mente de la serpiente se rompía más y más.

Aún ahora, la cabeza sigue encadenada en las profundidades, aunque es poco más que un anciano esquelético con una inmensa barba y melenas. Lo verdaderamente irónico es que, al menos mientras permanezca "perdido ahí dentro", Sankaku se ha vuelto un ser cobarde, temeroso y servicial, que hará todo cuanto pueda a cambio de un poco de cariño y verse libre de su cautiverio. Y mientras "sea" el anciano, su comportamiento será ideal. Pero si se libera de su contenedor de carne...

Salto Existencial: De un modo similar a un Aeon, el huésped de Sankaku puede crear vórtices existenciales que le permiten transportarse de manera sobrenatural entre distintos sitios del mundo real o La Vigilia (al menos en teoría, también puede viajar a la capa exterior del flujo de almas, pero cualquier forma física convencional perecería casi instantáneamente allí, sin importar su poder). Dado que la presencia de la cabeza es mucho más pequeña que la de un Aeon completo, la cabeza puede realizar un salto al día, hasta una distancia máxima de diez kilómetros.



SHIKARYOKU (MUERTE IRRACIONAL)

De todas las cabezas de Orochi, Shikaryoku es una de las más tranquilas y meditabundas, así como la más cruel e intrínsecamente malvada. Disfruta en sobremanera causando no sólo destrucción, sino también muerte y sufrimiento en los mortales. Susurra de manera calmada y fría, saboreando cada una de sus palabras como una promesa de futuro dolor.

Por suerte, esta cabeza aún sigue actualmente sellada en Varja, en uno de los templos secretos de Shivat, bajo la auspiciosa custodia de los soldados de la dinastía Wu. El sello sigue estable, pero hay un problema; Shikaryoku genera miasma corruptora que no sólo suele enfermar a los guardias del tiempo (los cuales tienen que ser sustituidos cada cierto tiempo), sino que además atrae de vez en cuando la atención de criaturas sobrenaturales.

Señor de la Miasma: Shikaryoku puede respirar veneno sobrenatural a voluntad, ya sea de un modo lento, invisible e inoloro que afecta el ambiente a su alrededor, o como un torrente de miasma oscura. Si lo usa para envenenar el ambiente requiere estar hablando o respirando al menos un minuto en una misma zona para generar suficiente miasma (aunque si está en una habitación cerrada y poco ventilada, la espera puede ser menor). Una vez hecho, cualquier ser que esté en área de influencia al menos cinco asaltos debe de realizar un control de RV contra 140 o sufrir un penalizador de Debilidad un número

de minutos equivalente al nivel de fracaso. Alguien que falle el control por al menos 40 puntos pierde inmediatamente la consciencia. Es posible detectar el ambiente venenoso con un control de Valoración Mágica de dificultad absurdo o un control de Advertir de Inhumano.

Si por el contrario pretende usar el aliento como un torrente sólido de miasma, este funciona de un modo similar al aliento del propio Orochi. Para hacerlo, la cabeza requiere un turno de preparación para ejecutar un ataque a distancia equivalente a una descarga sobrenatural que emplea como ataque la habilidad ofensiva que la cabeza prefiera (salvo Proyección Psíquica). El aliento tiene un alcance de 250 metros de distancia y afecta en su recorrido a todo individuo que se ponga en contacto con ella. El ataque funciona como un cono, que va incrementando su zona de efecto cuanto más lejos está del lanzador (se inicia afectando al blanco que esté justo delante del punto de lanzamiento y acaba afectado a todos los que estén a 15 metros de distancia de la línea central de disparo). El ataque tiene un daño base de 30 y ataca en ENERgía. Cualquiera que sea impactado debe de superar un control de RM contra 140 o sufrir 5 puntos de daño por asalto un número de turnos equivalente a la mitad del nivel de fracaso (aunque puede reducirse a 2 puntos de daño por asalto si se sumerge en agua), y una RV contra 140 o sufrir un penalizador de debilidad un número de minutos equivalente al nivel de fracaso.

Tras usar el aliento, debe de esperar al menos 5 minutos para que su cuerpo vuelva a generar suficiente miasma.



GOKURAKU (CONFLICTO)

Gokuraku es, con bastante diferencia, la más enigmática de todas las cabezas. Es muy inteligente y prefiere la manipulación y el subterfugio para lograr sus objetivos. Miente, engaña y utiliza a los demás a su antojo con una maestría innata.

Durante más de mil años la serpiente estuvo encerrada en Varja bajo la supervisión de la casa Ying, una estirpe sagrada de enviados del Ten-Gati que ha custodiado la cabeza desde sus orígenes. No obstante, hace apenas unos años, el templo donde estaba reclusa fue destruido por una sociedad secreta que reclamó la cabeza para sí.

Al ser liberada, Gokuraku poseyó el cuerpo de su carcelera, la sacerdotisa sagrada Ying Lu, una daimah mestiza dotada de inmensos poderes especiales (es hija de una Kami y el patriarca de la estirpe Ying). Lo cierto es que la cabeza está muy a gusto en esa forma y, con el tiempo, planea usarla como base para la reunificación. Como Ying Lu, Gokuraku actúa como una monja oriental (lo cual le permite ocultar sus orejas de Daimah), ocultando todo lo que puede su oscura naturaleza hasta que sea necesario para sus planes.

En estos momentos, Gokuraku busca o pretende reunirse con las demás, considerando que tiene “otros asuntos” que necesita atender primero. Eso no significa que no pretenda encontrar a las otras cabezas; es algo que paulatinamente hará, pues sigue amando a sus hermanas y ansia la reunificación, pero no tiene prisa para hacerlo hasta estar preparada.

Lo cierto es que Gokuraku forma parte de una enigmática y reducida sociedad secreta (está compuesta por sólo seis individuos de sumo poder) llamada Los Herederos del Reloj, que son quienes la liberaron. Según afirman, actúan bajo las órdenes directas de un Shajad, quien les dejó instrucciones precisas de deberían hacer tras su desaparición al acabar la Ruptura de los Cielos. Se desconoce si semejante afirmación es cierta o no, pero desde luego, sus miembros parecen bastante dedicados a su labor.

Además de la propia Ying Lu, el grupo se compone por Belknapius, un hechicero loco que asegura ser nieto de un dios primigenio, Asthon Kane, heredero de la sangre pretoriana de Sólon, Reman Nuxy, un fragmento de Davinel Nux con forma de niña, Enoch Scuder, quien afirma ser el único mestizo de humano y demonio existente, y su líder, que se llama a sí mismo simplemente “el Príncipe de Gaia”.

Sensoumajutsu: El poseído obtiene la capacidad de usar los conjuros de las sub-vías de Guerra y Caos hasta nivel 90 como si los hubiera aprendido de manera independiente. Adicionalmente obtiene el equivalente a un ACT 60 o incrementa en +20 el que ya posee, e incrementa en 1.000 su reserva de Zeon.

YING LU

LA SACERDOTISA CAÍDA

Nivel: 11

Clase: Entre Mundos 35

Puntos de Vida: 165

Categoría: Hechicero

Fue: 7 **Des:** 13 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 14 **Int:** 14 **Vol:** 8 **Per:** 9

RF 90 **RM** 115 **RP** 90 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 135 Natural

TA: Ninguna / 4 Escamas de Serpiente.

Habilidad de ataque: 225 Forma de Combate (especial).

Habilidad de esquiva: 215 Forma de Combate (especial).

Daño: 35 Armas Naturales (Daimah).

ACT: 140 (155 con Abanico del Samsara)

Zeon: 2.935

Proyección Mágica: 265; o 280 con Abanico del Samsara.

Nivel de magia: Luz 80, Esencia 80, Guerra 90 (especial), Caos 90 (especial)

Ventajas y desventajas: Don, Aprendizaje innato (Caligrafía Ritual).

Especial: Forma de Combate, Ventajas Naturales, Regeneración Existencial, Características Incrementadas, Armadura Natural, Sensoumajutsu.

Tamaño: 14

Regeneración: 2 / 10 (16)

Tipo de movimiento: 10

Cansancio: 8

Habilidades Secundarias: Acrobacias 100, Atletismo 100, Montar 35, Nadar 35, Trepar 65, Saltar 10, Frialdad 65, Res. Dolor 65, Advertir 100, Buscar 95, Animales 30, Ciencia 30, *Herbolaria* 50, *Historia* 110, Medicina 60, *Memorizar* 120, *Ocultismo* 190, V. Mágica 220, *Estilo* 65, *Intimidar* 100, Liderazgo 30, *Persuasión* 215, *Disfraz* 125, Baile 95, Caligrafía Ritual 235.

Heredera de los Kami: Ying Lu es la hija mestiza de una Kami de la fortuna y un Daimah, por lo que posee capacidades sobrenaturales más allá del alcance de los simples mortales. Su poder le permite tener un considerable control sobre la suerte y, pese a que al no ser una Kami completa no puede generar buena o mala fortuna por sí misma, es capaz de alterar la suerte de otras personas equilibrándola con la suya propia. Es decir, cuanto más buena fortuna concede a otros, más desgracia atrae para sí misma, aunque eso también le permite robar la buena suerte de terceros para ser más afortunada.

Antes de ser poseída, Ying Lu sólo usaba su poder para beneficiar a la gente, algo que posiblemente influyó que la cabeza que custodiaba acabase liberándose, pues atrajo sobre sí misma mucha desgracia. Ahora, controlada por Gokuraku, sólo usa su poder en su favor o, en raras ocasiones, para apoyar a sus compañeros de los Herederos del Reloj.

Ying Lu puede alterar la suerte de los demás de dos maneras diferentes; voluntariamente o forzando su poder sobre otros. Si una persona acepta por voluntad propia su “bendición”, no puede controlar si la Kami le concede fortuna o desgracia (aunque los seres con Gnosis 35 o superior si son capaces de percibirlo). Si por el contrario Ying Lu trata de forzar su poder sobre alguien, ya sea parar dar suerte o robarla, debe de estar en presencia de dicha persona y realizar un gesto sagrado; el individuo afectado deberá superar un control automático de RM contra 140 para evitar ser afectado. Alguien que supera al control no puede volver a ser “bendito” en al menos una semana.

Un individuo a quien la Kami conceda fortuna obtiene temporalmente la ventaja de afortunado durante un tiempo que depende directamente de la cantidad de suerte natural que tuviera a la persona a la que se la ha robado. El individuo bendito también puede “quemar” la carga de suerte concedida de tres maneras diferentes; Anulando una pifia, repitiendo una tirada de dados (que no sea una pifia) o forzando que la siguiente tirada sea abierta antes de lanzar los dados inicialmente.

Por el contrario, alguien a quien le roba la suerte obtiene temporalmente la desventaja de desafortunado, que habitualmente dura entre una semana o un mes, e incrementa durante ese tiempo un punto el resultado necesario para pifiar. Las personas con la desventaja Desafortunado no pueden ser afectados por la habilidad de robar la suerte de Ying Lu.

Por lo general, la propia Ying Lu ha absorbido suficiente fortuna de otros como para tener el equivalente a seis "cargas" de su poder en todo momento, que es el máximo de buena suerte que ella misma puede contener.

Omnyodo: Como hechicera, Ying Lu es una onmyoji que emplea ofudas en sus conjuros de Luz y Esencia. Por ello, siempre guarda una inmensa cantidad de talismanes preparados en una bolsa infinita que lleva oculta en su manga izquierda.

Hechicera de Guerra y Caos: Al ser un poder que proviene de Orochi, Ying Lu no usa las reglas del Omnyodo en los conjuros de Guerra y Caos.



ROKUIKARI (BRUTALIDAD)

Rokuikari es una de las cabezas más taciturnas e impersonales de Orochi, una entidad que ha desarrollado menos que las demás una identidad diferenciada. Por ello, nunca competía con las otras por el control y se dejaba llevar por las órdenes de la que fuera cabeza principal. Sola, Rokuikari se ha vuelto aún más feral, pues habla poco y no tiene otro interés que destruirlo todo y encontrar a sus hermanas.

Irónicamente, en la actualidad Rokuikari es también la más poderosa, pues ha logrado hacerse con un cuerpo tan increíble que ninguna de las ocho hubiera soñado; el dragón antiguo Zomok. El gran wrym, que había desarrollado un intenso odio hacia la humanidad después de que dos siglos atrás la Inquisición asesinara a su cría, busco y devoró conscientemente la cabeza sellada del Aeon Oscuro con la esperanza de que la criatura volviese a la vida y sumiera el mundo en el conflicto. Esta unión impía ha dado como resultado un ser de poder aberrante, lo más parecido al propio Orochi que pudiera existir. Merece la pena mencionar que, si bien Rokuikari ha tomado posesión completa de Zomok, no ha extinguido su alma a propósito, pues quiere mostrarle al dragón el mundo de caos y conflicto con el que la bestia soñó. En cierta manera, podría decirse que la cabeza ha encontrado en su huésped un alma afín.

El "dragón" Rokuikari lleva inactivo algunos años, pues ha estado recuperándose las severas heridas que sufrió tras un enfrentamiento contra el Mensajero Malachi. Desafortunadamente para el mundo, no falta mucho para que esté recuperado.

Longitud de Serpiente Superior: El poder de Rokuikari hace que pueda usar la habilidad Longitud de serpiente todos los asaltos. Si por el contrario espera 3 asaltos antes de usarlo, en su ataque inicial obtiene un bono de +10 a su habilidad ofensiva.

ROKUIKARI ZOMOK

EL DRAGON SERPIENTE

Nivel: 11

Clase: Entre Mundos 30

Puntos de Vida: 7.030

Categoría: Guerrero

Fue: 18 **Des:** 10 **Agi:** 7 **Con:** 18 **Pod:** 14 **Int:** 12 **Vol:** 13 **Per:** 12
RF 130 **RM** 140 **RP** 105 **RV** 130 **RE** 130

Turno: 75 Natural

Habilidad de ataque: 300 Garras + 285 Mordisco (Longitud de Serpiente); o 300 Aliento; o 255 Coletazo.

Habilidad de defensa: Acumulación.

Daño: 195 Garras FIL, 215 Mordisco PEN, 165 Coletazo CON, 250 Aliento (Variable)

TA: Natural + escamas: Fil 12 Con 12 Pen 12 Cal 12 Ele 12 Fri 12 Ene 12

Habilidades esenciales: Características físicas divinas, Características anímicas sobrehumanas, Sentido agudizado, Zen, Inmunidad natural, Vulnerabilidad.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño incrementado +20, Armadura -3) y Cola, Aliento, Daño energía, Armadura natural, Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +10, RM incrementada +30, Barrera de daño 160, Ver lo sobrenatural, Aura de Violencia, Forma de Combate, Longitud de Serpiente Superior, Características Incrementadas, Armas Naturales Incrementadas.

Tamaño: 36 Colosal

Regeneración: 11

Tipo de movimiento: 10 / 12

Cansancio: 18

Habilidades Secundarias: Intimidar 130, Persuasión 95, Advertir 160 (190 Escuchar), Buscar 150, Rastrear 75, Historia 130, Tasación 130, Memorizar 120, Ocultismo 120, Proezas de fuerza 180, Resistir el dolor 120.

Nota: El Dragón Serpiente siempre tiene activa su forma de combate y sus poderes, por los que su bono se encuentra ya incluido en sus estadísticas.

Mordisco: El mordisco de Rokuikari Zomok disminuye tres puntos la TA de sus adversarios. El mordisco cuenta como un ataque adicional natural, por lo que puede ejecutarlo mientras arremete con sus garras, sin sufrir ningún penalizador a su habilidad.

Coletazo: Rokuikari Zomok puede utilizar su cola para realizar un Ataque en área de gran magnitud que abarca hasta 100 metros de un coletazo. Si realiza este ataque, el dragón no puede usar sus garras o fauces durante ese asalto.

Aliento: Rokuikari Zomok tiene como aliento un potente chorro de hielo, que ataca en la TA de Frío. El ataque tiene forma de cono; parte de la boca y se ensancha conforme avanza. El aliento llega hasta un kilómetro y posee 25 metros de radio. Para usar su aliento, Rokuikari Zomok debe prepararse tres asaltos enteros, durante los cuales no puede atacar con sus fauces (aunque sí con las garras).

A causa de la influencia de Orochi, cualquier ser que sea impactado por el aliento debe superar un control de RM contra 120 o sufrir 2 puntos de daño por asalto un número de turnos equivalente a la mitad del nivel de fracaso, y una RV contra 120 o sufrir un penalizador de Debilidad un número de minutos equivalente al nivel de fracaso.

No hay límite en el número de ocasiones que Rokuikari Zomok puede emplear el aliento al día, pero si lo usa más de tres veces en una hora, pierde un punto de Cansancio por cada descarga adicional.

Vuelo natural: Las enormes alas de Rokuikari Zomok les permiten volar con un tipo 12. Desgraciadamente, su gran tamaño hace excepcionalmente costoso mantenerse en el aire, por lo que pierden un punto de Cansancio cada media hora.

Inmunidad: Zomok ignora automáticamente cualquier daño basado en frío.

Vulnerabilidad: Zomok era un dragón de hielo, por lo que cualquier ataque basado en fuego le produce doble daño.



SICHIMARU (MIEDO A LAS BESTIAS)

Sichimaru es una cabeza extremadamente nerviosa, que habla muy rápido, ríe sin parar y se queja habitualmente de todo. También es la más activa, y cuando actuaba como cabeza principal era la que iniciaba los mayores conflictos, aunque se cansaba muy pronto y era la primera en querer irse a dormir.

También es una de las dos cabezas que escapó originariamente de Amaterasu. Cruzó el océano en dirección al nuevo continente, donde exigió sometimiento a los seres sobrenaturales de la zona y su ayuda para reunir a las otras siete. Irónicamente, su destino sería igualmente bastante aciago, ya que la serpiente "mordió" más de lo que podía en su limitado estado y acabó sellada a manos de la reina bruja Babaroga, señora de los yermos y hermana pequeña de Yaga. La anciana hechicera la tiene ahora incrustada en la punta de su bastón y la usa como artefacto para incrementar sus ya de por sí considerables poderes sobrenaturales. A veces también emplea la sangre del cráneo para otorgar poder y llenar de rabia iracunda a los participantes de sus pruebas, pero sin dejar escapar el espíritu de Orochi. Obviamente, Sichimaru detesta su cautiverio, pero ha desarrollado una especie de codependencia enfermiza con Baba después de tantos siglos

a su lado. A veces acaba las frases de la vieja, la insulta o se enfurruña más como una mascota maleducada que como el avatar de la violencia desencadenada que es.

Grito Primordial Limitado: El poseído obtiene la capacidad de usar el grito primordial de Orochi, aunque la dificultad de 140 de la RP no puede ser incrementada y el alcance es de sólo 200 metros. Sólo puede usarse una vez cada hora, y requiere dos turnos de preparación durante los cuales la cabeza sólo puede usar acciones pasivas.



HACHIMUSABORI (MIEDO A SER DEVORADO)

La última de las cabezas, Hachimusabori, es una entidad dotada de sentimientos extremos, pues odia, ama y desea más que las demás. Es también la única a la que realmente le gustan los mortales, pero siente tanto interés por ellos como deseos de aniquilarlos.

En estos momentos, se encuentra sellada en el templo de Nemutte Iruhebi en Lannet, vigilada en todo momento por un Kami para asegurarse de que, bajo ninguna circunstancia, el Aeon Oscuro pueda renacer. No obstante, Hachimusabori está despierta, y su subconsciente lleva algún tiempo influyendo en personas receptivas a su presencia para tratar de liberarse.

Devorador de Otras Vidas: Cuando la serpiente devora carne y sangre de un ser vivo, obtiene la capacidad tanto de mirar en sus recuerdos de su vida y leer sus pensamientos más recientes. Dependiendo de la cantidad de carne consumida, el periodo de tiempo que Orochi puede “leer” de la vida de su víctima se incrementa, desde unos meses a toda su vida (en caso de devorarlo por completo). Si el objetivo conocía conjuros o técnicas de Ki, durante una hora tras haber consumido la carne Orochi puede reproducirlos si el avatar que usa posee los atributos necesarios (por ejemplo, para usar los nuevos conjuros el cuerpo debería tener El Don).

LA DESTRUCCIÓN DE LAS CABEZAS

Mientras exista la violencia, el conflicto y la guerra, el Aeon Oscuro es virtualmente eterno, por lo que no hay una manera definitiva de destruir las cabezas de Orochi. En el caso de que alguna se destruyera, el espíritu del Aeon podría recrear la forma física de la cabeza pasados unos meses.

Por ese motivo es mucho más seguro dejarlas selladas, puesto que la esencia de la entidad se queda atrapada en ellas.

Cuando un individuo poseído por Orochi muere, pasado unos minutos su cuerpo entra en combustión dejando tras de sí los restos momificados de la cabeza que le controló.

EL RENACIMIENTO DE OROCHI

Para que Orochi renazca, es necesario que las 8 cabezas se reúnan y posean conjuntamente el mismo cuerpo. Esto requiere que la forma física que las aglutine deba de ser extremadamente poderosa, o de lo contrario, el “contenedor” no soportaría semejante poder y sería consumido por las energías de la Gran Serpiente. También es posible encontrar la carcasa del cuerpo original de Orochi, a lo que las cabezas denominan su “corazón”. Incluso si no es más que una forma muerta, las cabezas podrían poseerlo para que la entidad renaciera en su plenitud.

En teoría, salvo si un cuerpo es particularmente especial, no es posible que haya más de una cabeza poseyéndolo; deben esperar a estar todas juntas para tratar de resucitar a Orochi.

NOTAS CURIOSAS

-Por alguna extraña razón, cuando se manifiesta suelen llover sapos por la zona. Ni Orochi sabe muy bien por qué.

-Orochi amó de verdad a una de las ocho princesas con las que engendró descendencia; Miyo no Daija. La mató porque su mera existencia le resultaba perjudicial, dado que le hacía olvidar su naturaleza. Desde el punto de vista del Aeon Oscuro, es la única vez que ha cometido un crimen (para él, todo lo demás que hace no es otra cosa que seguir su naturaleza).

-Orochi tiene una vinculación muy cercana a los Shajads y en una ocasión el propio Gaira “miró el mundo” a través de los ojos del Aeon (algo que podría incluso justificar de algún modo la naturaleza única de la Gran Serpiente). En el pasado ha conversado con ellos en varias ocasiones y (pese a su naturaleza), nunca ha intentado atacarlos.

-Al contrario de lo que se podría pensar, Orochi sí tiene “amigos” entre entidades de sumo poder, aunque son muy escasos. Algunas de sus cabezas, por separado, también han entablado relaciones comerciales con Deimos y Etheldrea.

-Admira y detesta abiertamente a Amaterasu.

-Hablando de Amaterasu, el combate no le resultó nada fácil; Orochi fue la primera entidad con la que tuvo que emplear todo su poder.

-A cinco de sus cabezas les gusta cantar mientras que las otras tres lo detestan. En una ocasión hicieron una competición entre ellas y eligieron a un artista para que hiciera de juez a cambio de concederle diez años de paz en el mundo.

-Las leyendas aciertan cuando dicen que ama las bebidas alcohólicas de calidad.

-De todo lo que ha comido, lo que más le apasiona son las esfinges.

-No teme a nada más que al aburrimiento; lucharía sin dudarlo con dioses y demonios sin importar cual fuese su poder. No obstante, si hay una entidad que rehúye y con la que nunca querría luchar es Tawil At-U'mr, pues si llegase a perder contra el señor de las puertas, podría acabar encerrado en otro plano de existencia donde se quedaría sin hacer nada durante toda la eternidad.

-Ha matado innumerables Kami. Más que ningún otro ser en Gaia.

-Irónicamente, en la actualidad la corte celestial ignora un poco el problema de las cabezas de Orochi, considerando el asunto algo del pasado. Únicamente el Kami Hachiman, que viaja en occidente bajo el nombre Anaxímenes, trata de darles caza, pues está perdidamente enamorado de Ying Lu.

-Que se sepa, Orochi sólo ha sido derrotado cuatro veces desde que alcanzó la plenitud de su poder. En orden, estas derrotas han sido provocadas; por la acción combinada de todos los Aityr, por los ejércitos de la emperatriz oscura Ark Noah, por el imperio de Sólomon y, finalmente, por Amaterasu no Mikoto.

-Malachi no acabó con Rokuikari al descubrir que era una octava parte de Orochi. Pensó que, si le mataba, existía la posibilidad de que nunca volviera a formarse el Aeon Oscuro, con el que pretende enfrentarse algún día.

-Orochi “ama” a sus descendientes. Ciertamente los considera poco más que instrumentos para extender su voluntad... pero, a fin de cuenta, son SUS instrumentos y le importan.

-Hay quien podría especular que unos de los factores por los que los últimos siglos Gaia ha tenido unos periodos tan largos de paz se debe a que Orochi ha estado dividido.

-Se desconoce la ubicación exacta de donde ocultó la Corte Celestial el corazón de Orochi, pero desde hace mucho se cree que fue escondida en el Bosque de los Zorros de Shivat.