

STRAVOS VERITAS

EL REY NEGRO DE YGDRAMAR

Nivel: 10 **Clase:** Natural (Natura 15)
Puntos de Vida: 400
Categoría: Paladín Oscuro
Fue: 11 **Des:** 13 **Agi:** 7 **Con:** 10 **Pod:** 8 **Int:** 10 **Vol:** 10 **Per:** 8
RF 140 **RM** 95 **RP** 100 **RV** 90 **RE** 90

Turno: 90 Natural, 15 Espada del Rey y Escudo, 55 Espada del Rey, 85 Lanza
Habilidad de ataque: 265 Espada del Rey, 265 Escudo Corporal, 260 Lanza
Habilidad de defensa: 270 Escudo Corporal, 240 Espada del Rey, 235 Lanza
Daño: 130 Espada del Rey (1 mano), 150 Espada del Rey (2 manos), 90 Lanza, 75 Escudo Corporal
TA: Completa Pesada FIL 9 CON 9 PEN 9 CAL 7 ELE 3 FRI 7 ENE 5

Acumulaciones de Ki: Fue 2 Des 3 Agi 1 Con 2 Pod 1 Vol 2
Ki: Fue 27 Des 31 Agi 7 Con 10 Pod 8 Vol 30 **Ki Genérico:** 113
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria.

Ventajas y Desventajas: Difícil de matar, Uso de Armadura, Al límite.
Especial: Tabla de Caballero Pesado.
Elan: Noah 95 (En las manos apropiadas, Espíritu de superación, Resistente, Inhumano, Ignorar penalizadores, Potencia oscura, Dote, Mejorar ante los Retos, Avatar oscuro).

Tamaño: 21 **Regeneración:** 3
Tipo de movimiento: 5 (7) **Cansancio:** 10

Habilidades Secundarias: Acrobacias 60, Atletismo 40, Montar 105, Nadar 30, Saltar 140, Frialdad 185, Res. Dolor 120, Advertir 130, Buscar 65, Historia 155, Memorizar 120, Ocultismo 95, Estilo 70, Intimidar 200, Liderazgo 220, Persuasión 170, Venenos 20, Táctica 160.

AVATAR DE LA GUERRA

Nivel: 10 **Clase:** Natural (Natura 15)
Puntos de Vida: 400
Categoría: Paladín Oscuro
Fue: 14 **Des:** 16 **Agi:** 10 **Con:** 13 **Pod:** 11 **Int:** 13 **Vol:** 13 **Per:** 11
RF 150 **RM** 105 **RP** 110 **RV** 100 **RE** 100

Turno: 130 Natural, 55 Espada del Rey y Escudo, 95 Espada del Rey, 125 Lanza
Habilidad de ataque: 305 Espada del Rey, 305 Escudo Corporal, 300 Lanza
Habilidad de defensa: 310 Escudo Corporal, 280 Espada del Rey, 275 Lanza
Daño: 135 Espada del Rey (1 mano), 160 Espada del Rey (2 manos), 95 Lanza, 80 Escudo Corporal
TA: Completa Pesada FIL 9 CON 9 PEN 9 CAL 7 ELE 3 FRI 7 ENE 5

Acumulaciones de Ki: Fue 3 Des 4 Agi 2 Con 3 Pod 2 Vol 3
Ki: Fue 27 Des 31 Agi 7 Con 10 Pod 8 Vol 30 **Genérico:** 113
Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Uso de la energía necesaria.

Ventajas y desventajas: Difícil de matar, Uso de Armadura, Al límite.
Especial: Tabla de Caballero Pesado.
Elan: Noah 95 (En las manos apropiadas, Espíritu de superación, Resistente, Inhumano, Ignorar penalizadores, Potencia oscura, Dote, Mejorar ante los Retos, Avatar oscuro).

Tamaño: 21 **Regeneración:** 6
Tipo de movimiento: 8 (10) **Cansancio:** 10

Habilidades Secundarias: Acrobacias 100, Atletismo 80, Montar 170, Nadar 70, Saltar 170, Frialdad 225, Res. Dolor 160, Advertir 170, Buscar 95, Historia 185, Memorizar 160, Ocultismo 135, Estilo 110, Intimidar 235, Liderazgo 250, Persuasión 210, Venenos 60, Táctica 200.

Stravos Veritas, conocido como el Rey Negro de Ygdramar, es una figura legendaria cuyo nombre evoca temor, respeto y fascinación en igual medida. Como señor de la familia Veritas, es una de las figuras más poderosas de Eurakia y un hombre cuya ambición parece no tener límites. Su genio militar, incomparable habilidad en combate, y su carisma magnético lo han convertido en un líder reverenciado y temido por sus aliados y enemigos por igual. Pero más allá de estas cualidades excepcionales, Stravos es, ante todo, un conquistador nato, un hombre moldeado por las crisis y los conflictos de su tiempo.

Nacido como el tercer hijo de la poderosa dinastía Veritas, el destino de Stravos parecía condenado a la mediocridad. En la rígida jerarquía de su familia, el trono estaba reservado para el primogénito, y cualquier esperanza de ascender al poder era considerada una amenaza por sus hermanos mayores. Desde una edad temprana, Stravos se vio obligado a vivir entre intrigas, traiciones y amenazas de muerte. Sus hermanos mayores, temerosos de su talento y potencial, intentaron asesinarlo en numerosas ocasiones. Sin embargo, el joven Stravos no solo sobrevivió, sino que prosperó bajo la presión. Aislado de su familia, Stravos encontró refugio en los libros y la historia. Pasaba largas horas en la vasta biblioteca de su hogar, devorando conocimientos sobre estrategia militar, política y filosofía. Pero fue el azar, o quizás el destino, lo que cambió su vida para siempre. A los once años, descubrió un sistema de pasajes secretos que lo condujeron a las profundidades olvidadas de la fortaleza Veritas. Allí encontró a una criatura de leyenda: Schreckliche, un dragón milenario encarcelado durante generaciones.

El encuentro entre Stravos y Schreckliche fue el inicio de una relación peculiar. Aunque el dragón era una criatura de increíble poder y sabiduría, estaba encadenado por antiguos hechizos que le impedían escapar. Stravos, con una calma y madurez inusuales para su edad, comenzó a visitarlo regularmente. A cambio de su compañía, el dragón compartía historias de épocas pasadas: relatos de reinos caídos, héroes olvidados y estrategias que habían cambiado el curso de la historia.

Durante años, Stravos absorbió cada palabra de Schreckliche, moldeando su mente en una herramienta afilada. Aprendió sobre la naturaleza humana, los errores de los gobernantes y las debilidades de las naciones. Schreckliche, impresionado por la fría ambición del joven, le enseñó incluso secretos sobrenaturales olvidados y el poder de los dragones. Estas visitas clandestinas se convirtieron en el cimiento del intelecto estratégico y la visión grandiosa que definirían a Stravos en los tiempos venideros.

Llegada su adolescencia, Stravos comenzó a explorar el mundo más allá de los muros de su hogar. Recorrió Ygdramar, observando con desdén lo que describió como una “sociedad patética”, marcada por la corrupción, la debilidad y la falta de ambición. Sus viajes lo llevaron más allá de Eurakia, hasta las tierras del Viejo Continente, donde fue testigo de los vestigios de civilizaciones que alguna vez habían dominado el mundo. Incluso fue invitado a convertirse en Árbitro, donde su talento posiblemente le hubiera permitido algún día convertirse en Señor de la Guerra. Pero Stravos, despreciando las limitaciones que implicaba su rígido código y servir a otros, rechazó la oferta.

Y fue entonces, solo tras ver lo que todo el mundo exterior le ofrecía, regresó a Ygdramar con una convicción más fuerte que nunca: Gaia necesitaba un cambio y él sería su artífice.



MODUS OPERANDI

En combate, Stravos es poesía y violencia. Suele entrar en combate usando su característica armadura negra (aquella que le otorgó el sobrenombre de “Rey Negro”) así como un enorme espadón y un escudo corporal. Lucha de un modo salvaje, aunque en el campo de batalla intenta preservar sus fuerzas hasta el momento apropiado, algo que siempre sabe por instinto.

En las grandes batallas, si cree que la situación lo requiere, puede entrar en combate a lomos de Schreckliche, usando el dragón y su aliento como arma definitiva de la contienda, mientras él realiza un apoyo táctico disparando con aterradora puntería lanzas (lleva clavadas en las escamas del dragón casi una veintena de ellas de calidad variable que usa como munición) sobre los objetivos más relevantes.

En caso de que se enfrente a adversarios que considera realmente peligrosos, puede luchar en conjunto con Schreckliche, pues su sincronización en combate con el dragón es extremadamente elevada.

Sólo en los casos más desesperados, aquellos que le obligan a dar todo de sí, pueden forzar a Stravos a usar su carta final; activar el don Avatar Oscuro de Noah, lo que incrementa descomunalmente sus capacidades de combate convirtiéndolo en un avatar de la guerra. Irónicamente, Stravos desconoce el origen de este poder, y piensa que se debe a una habilidad que ha logrado gracias a su Pacto con el Dragón.

En su trato personal, puede ser sorprendentemente cortés, siempre que no se le cruce en su camino, en cuyo caso puede ser un monstruo frío y amoral.

Su sentido de la justicia es peculiarmente pragmático. No sigue un código moral rígido, sino que adapta sus acciones a las necesidades del momento. Sin embargo, su palabra es sagrada: cuando hace una promesa, la cumple, incluso si ello implica un gran costo personal. Este rasgo le ha ganado tanto admiradores como enemigos, pues aquellos que tratan con él saben que pueden confiar en su integridad, aunque teman las condiciones que pueda imponer.

Stravos es un estratega nato, capaz de anticipar los movimientos de sus enemigos con una precisión inquietante. Su tiempo de aprendizaje con Schreckliche le otorgó un conocimiento profundo de la historia y las tácticas de guerra. Pero su genialidad no se limita al campo de batalla; también es un maestro de la intriga política. Sabe manipular a las personas con una combinación de carisma y amenaza velada, logrando que incluso sus adversarios más acérrimos consideren aliarse con él si ello sirve a sus intereses.

Además, tiene un don natural para identificar el potencial en los demás. Puede ver fortalezas ocultas en quienes lo rodean y las utiliza para su beneficio, a menudo convirtiendo a individuos comunes en piezas clave de su estrategia. Esta habilidad para inspirar y aprovechar el talento es una de las razones de su éxito como líder.

A pesar de su frialdad calculadora, Stravos tiene una faceta más humana que rara vez muestra. En momentos de introspección, reflexiona sobre el costo de sus acciones, consciente de que su camino está pavimentado con sacrificios. Sin embargo, considera este precio necesario para alcanzar sus objetivos. No busca la redención ni la absolución; su único juez es la historia, y está decidido a escribir su nombre en ella con letras de fuego.

Aunque él mismo no es consciente de ello, la forma en que percibe el mundo, su inquebrantable filosofía de superación y sus acciones lo han conectado profundamente con Noah. Esta conexión ha alcanzado un nivel tan elevado que el Rey Negro se ha convertido en lo más cercano a una Encarnación que el Shajad ha tenido en los últimos siglos, dado que nadie mejor que él reflejan los ideales de trascendencia que el Guerrero Oscuro representa.

A los veinte años, Stravos desafió a sus hermanos mayores por el liderazgo de la familia Veritas. En un juicio de sangre, los acusó públicamente de intentar asesinarlo durante su juventud. Sus palabras resonaron con una mezcla de verdad y amenaza, pero fue en el combate donde dejó su marca imborrable. Ni siquiera solicitó enfrentarse a ellos en duelos separados; Stravos los desafió a los dos a la vez, matándolos con tal frialdad y maestría en combate a ambos que dejó una huella imborrable en todos los presentes. Aquel acto consolidó su posición como el nuevo señor de la casa Veritas, iniciando la imagen de miedo y veneración que desde entonces le seguiría.

Durante las siguientes dos décadas Stravos dedicó su vida a preparar el terreno para su conquista. Modernizó el ejército de su casa, adoptando innovadoras tácticas inspiradas en los relatos de Schreckliche y todo lo que había aprendido en sus viajes por el Viejo Continente. Estableció alianzas estratégicas y erosionó lentamente la influencia de sus enemigos. Su carisma atrajo a guerreros, ocultistas y eruditos de todas partes, quienes veían en él a un líder destinado a la grandeza.

Cuando el Sacro Santo Imperio colapsó, Stravos vio su oportunidad como una llamada del destino. Proclamándose Rey de Ygdramar y usando la muerte de uno de sus hijos menos relevantes como excusa, lanzó una serie de campañas militares implacables contra los otros señores de la región. Su mensaje era claro y directo: someterse a su dominio o enfrentar la destrucción total. Bajo su mando, el estandarte de la familia Veritas se convirtió en símbolo de unidad para unos y de terror para otros.

EL SUEÑO DEL REY NEGRO Y LA BÚSQUEDA DE LA TRASCENDENCIA

Lord Stravos Veritas es un hombre de extremos, un ser cuya personalidad combina rasgos aparentemente opuestos en una síntesis fascinante y aterradora. Es cruel y maquiavélico en sus métodos, pero también honorable y justo en su visión del mundo. Para él, la grandeza no reside en la preservación de lo existente, sino en la destrucción de lo obsoleto y la construcción de algo superior. Esta dualidad lo convierte en una figura tan inspiradora como temible.

Stravos no solo gobierna con autoridad, sino con la convicción de que su causa es necesaria. La justicia o la injusticia no tienen valor para él; sólo el resultado. Su estandarte negro ondea como un símbolo de renovación, una promesa de que, bajo su mando, el mundo renacerá, aunque para ello deba arder primero.

Para él, la guerra no es una tragedia que debe evitarse, sino un catalizador esencial para el progreso. En su visión del mundo, los mayores avances en la historia de la humanidad se han producido como consecuencia de conflictos que rompieron los límites de lo conocido, obligando a las civilizaciones a adaptarse, innovar y superarse. En cambio, considera los largos periodos de paz como tiempos de complacencia y decadencia, en los que la humanidad se adormece y pierde su ambición.

Este razonamiento se refleja en su desprecio por la situación de Ygdramar. Stravos ve a su patria como un ejemplo perfecto de lo que ocurre cuando una sociedad se estanca: se vuelve débil, corrupta y sin propósito. Bajo su liderazgo, busca transformar esta “vergonzosa y anticuada” nación en una gran potencia, pero no mediante reformas graduales. Para él, el cambio real solo puede lograrse a través del fuego purificador de la guerra, que destruirá las estructuras arcaicas y dará paso a un nuevo orden, primero de Ygdramar y luego del mundo entero.

Aunque es capaz de actos de crueldad que harían temblar a sus enemigos y aliados por igual, Stravos no se deleita en la violencia gratuita. Cada acción, por despiadada que sea, está guiada por un propósito mayor. Castiga la incompetencia y la traición sin piedad, pero recompensa la lealtad y el talento con generosidad. Aquellos que lo sirven bien pueden ascender a posiciones de poder y prestigio, independientemente de su origen o estatus social. En este sentido, Stravos es un reformador que valora la meritocracia por encima de las tradiciones caducas.

HABILIDADES DEL KI

El Estilo del Conquistador

Usando como base las explicaciones de Schreckliche, algunas lecciones de su encuentro con Killrayne y otros luchadores en el Viejo Continente, Stravos ha sido capaz de sintetizar un árbol de técnicas propio basado puramente en la efectividad. Su objetivo no es otro que suplir sus carencias y someter a sus contrincantes bajo su aplastante poder. Curiosamente, son más depuradas conforme avanza su vida; según fue más adulto y consciente de sus necesidades, cada técnica fue más completa que la anterior.

A nivel visual, el Estilo del Conquistador se caracteriza por sus movimientos salvajes, que dejan estelas oscuras tras de sí al desplazarse.

Corte de Veritas

Nivel: 1 **CM:** 25

La primera técnica desarrollada por Stravos, básica y salvaje, fue creada por el Rey Negro durante su viaje por el Viejo Continente. Para realizarla atrasa el brazo con el que porta su espada y, acumulando su energía, realiza un brutal tajo oscuro que se mueve a con una velocidad y potencia que lo hacen imposible de detener.

FUE 5 DES 6

Efectos: +75 Ataque

Tipo: Acción (Ataque).

Supremacía del Soberano

Nivel: 1 **CM:** 30

La segunda técnica desarrollada por Stravos está enfocada a la defensa, la cual le permite usar su energía para hacer un rápido movimiento doble que genera una especie de capa de energía con su arma o escudo, desviando con facilidad dos ataques que se lancen sobre él.

DES 4 AGI 2

Efectos: +50 Parada, Defensa Adicional +1

Ventajas: Reducción de Ki -1

Tipo: Acción (Defensa).

Juicio Real

Nivel: 1 **CM:** 45

Juicio Real es la última técnica desarrollada por Stravos. Comenzó a idearla cuando se dio cuenta de que el paso del tiempo le obligaría paulatinamente a usar protecciones más voluminosas para protegerse, y su fuerza física iría menguando y volviéndolo más lento y vulnerable.

Al ejecutarla, Stravos ruje y se mueve a una velocidad prodigiosa. Como un animal salvaje salta y gira sobre sí mismo, usando su impulso para caer verticalmente sobre su objetivo al que aplasta por completo (lo que, generalmente, también parte el suelo en dos).

FUE 2 DES 3 AGI 1 CON 2 VOL 2

Efectos: +75 Turno, +40 Daño

Ventajas: Reducción de Ki -2

Tipo: Acción (Ataque).



EQUIPAMIENTO

LA ESPADA DEL REY

Esta arma fue forjada (aunque decir reforjada sería más apropiado) para el propio Stravos usando como base Tenebrum Rex, una antigua reliquia que empuñó una encarnación de Noah hace más de mil años. El Rey Negro la encontró durante su adolescencia mientras deambulaba por los Yermos Gélidos (probablemente a causa de su ya por aquel entonces creciente afinidad con el Shajad) y con el tiempo hizo que fuese restaurada y alterada por su herrero personal.

La espada, una inmensa bastarda de filo negro, rezuma una extraña oscuridad que puede percibir cualquier individuo capaz de ver lo sobrenatural, y deja tras de sí un rastro extraño al ser esgrimida.

Calidad: Se considera una espada bastarda de calidad +15 capaz de dañar energía.

La Espada del Conquistador: Mientras esgrima el arma, aquellos que luchen contra el portador o sus aliados y se encuentren a menos de 50 metros de él no pueden usar bonos especiales de carácter místico (tales como conjuros u otros efectos mágicos similares) si no logran superar una RM contra 120. Los efectos duran mientras no se salga del área de acción de la espada. Esta habilidad sólo se activa si su usuario tiene al menos Elan 40 o superior de Noah o Meseguis.

Tornado de Oscuridad (noción de uso 3): Como acción de combate completa, el portador de la Espada del Rey puede generar un tornado de oscuridad semisólida. El tornado afecta a todos aquellos que se encuentren a menos de 10 metros de él, aunque cualquier objetivo salvo el portador que esté a menos de 25 metros corre el riesgo de ser absorbido si no supera un control de Fuerza o Agilidad (a su elección) de Dificultad 12. Los seres intangibles también son afectados, pero en este caso, usan para resistirse su atributo de Poder. A efectos de juego, todos cuantos estén dentro del área (ya sea inicialmente o tras ser absorbido) son blancos de un ataque basado en Energía (ENE) con un Daño Base de 100 y que emplea la habilidad ofensiva del lanzador.

Adicionalmente, cualquiera que esté dentro de su área al finalizar el asalto (reciba o no daños) debe de superar como efecto Automático una RM contra 100 o sufrir un negativo a toda acción equivalente al nivel de fracaso. Los negativos se recuperan a un ritmo de 5 puntos por asalto.

Esta habilidad sólo puede activarse una vez cada 10 minutos.

Proyectar el Tornado: En el asalto directamente posterior a haber activado el Tornado de Oscuridad, el portador de la Espada del Rey puede realizar otra acción de ataque completo para “lanzar” el tornado hacia delante. Al hacerlo, el tornado avanza en línea recta alrededor de 100 metros, afectando en su recorrido a cualquier objetivo del mismo modo que lo hace al ser lanzado.

Oscuro: El arma se considera un arma de naturaleza oscura y produce doble daño a los seres elementales de luz.

Nivel de Poder: 3+

LA ARMADURA Y EL ESCUDO DE STAVROS

La armadura negra y el escudo de Stravos fueron confeccionados exclusivamente para él por su herrero personal usando una aleación de Malebolgia que proporcionó Schreckliche.

Calidad: Se consideran una Armadura Completa Pesada y un Escudo Corporal de calidad +15. Al ser de naturaleza sobrenatural, estos bonos también incrementan la defensa contra ataques basados en Energía y permiten parar ataques sobrenaturales.

Defensa Mística (armadura): La armadura otorga un bono especial de +10 a la RM y RP del portador.

Nivel de Poder: 2+

EL AMULETO DEL GATO

Bajo su armadura, Stravos suele llevar colgado del cuello un amuleto de origen feérico que, según las leyendas, fue creado por una princesa de las hadas. Se trata de una pequeña medalla plateada con forma de gato que otorga a su portador algunas cualidades sobrenaturales inspiradas en los felinos que le dan nombre al artefacto. Se desconoce si es un objeto único o si hay más como él.

Caída de Gato: El portador puede caer desde grandes alturas sin sufrir daño por el impacto contra el suelo, siempre que la distancia no sea superior a los 10 kilómetros. Stravos suele usarlo para saltar directamente desde Schreckliche hasta el campo de batalla sin sufrir daño.

Agilidad Felina: Otorga un bono especial de +20 a las habilidades secundarias de Tregar, Saltar y Acrobacias. Generalmente, Stravos no le da demasiado uso a estas habilidades.

Las Siete Vidas del Gato: En una única ocasión, si el poseedor recibe algún tipo de daño o percance que deberían acabar con su vida, éste supera automáticamente cualquier control entre la vida y la muerte y permanece con 0 puntos de vida sin sufrir negativos por ello. Esta habilidad no funciona contra entidades con Gnosis 35 o superior o aquellas que tengan una Natura superior a la del portador.

Nivel de Poder: 2+

SCHRECKLICHE

El dragón Schreckliche es una ancestral criatura de inmenso poder que en el pasado se enfrentó a la Nación del Cielo de Sangre por el control de Eurakia. Al mando de decenas de dragones y una legión de turaks, trató de someter Nyhakryenzarath, sólo para verse derrotado y castigado por las fuerzas del noble vetala Kaleb Zarathos, aquel que con el tiempo se convertiría en el Rey de Sangre.

Por su atrevimiento, Los Antiguos de Nyhakryenzarath decidieron que Schreckliche no fuera ejecutado, sino encadenado en las profundidades de la tierra junto a sus hijos, donde serían torturados por toda la eternidad.

Tras la caída de la Nación del Cielo de Sangre, el dragón fue abandonado y olvidado en las profundidades, pues el Rey de los Espíritus no quería matar a un enemigo de los Vetala pero sabía que liberarlo sólo sería el inicio de un nuevo conflicto en unas tierras que ya habían sufrido demasiado. Por ello encargó a Thorfinn Veritas, el que sería fundador de la Casa Veritas, que vigilara la prisión de Schreckliche a cambio de bendecir a su descendencia. Thorfinn construyó una enorme fortaleza sobre el dragón, y su familia pasó generaciones cumpliendo la promesa, hasta que su labor se volvió un mito que cayó en el olvido.

Schreckliche siguió aguardando en las profundidades, hasta que el pequeño Stravos lo encontró. Ya sea por la naturaleza única del chiquillo o por poder volver a hablar con un ser vivo, el dragón desarrolló una enorme fascinación por él. Ambos conversaron durante varios años, y el dragón le contó infinidad de historias de tiempos pasados incitando el deseo de Stravos de ver el mundo.

Años más tarde, cuando el Rey Negro tomó el control de la casa Veritas, liberó Schreckliche y a su progenie. El dragón, por una mezcla de agradecimiento y fascinación, firmó un pacto con Stravos, prometiendo que tanto él como sus hijos le apoyarían en la conquista.

Schreckliche es una criatura excepcionalmente sabia, pero también muy beligerante. Hasta conocer a Stravos pensaba genuinamente que los dragones eran la forma de vida superior de Gaia y que, consecuentemente, era el orden natural que dominaran el mundo. Su cautiverio y tortura cambiaron este punto de vista, haciendo que se volviese mucho más meditabundo y aplacase sus ansias de lucha.

Sus conocimientos en materia sobrenatural son vastos y conoce a la gran mayoría de seres sobrenaturales ancestrales, desde dioses a todo tipo de entes superiores, pero al haber estado encerrado más de mil años, todo lo que sabe está considerablemente desfasado.

El dragón aprecia genuinamente al Rey Negro y está dispuesto a luchar con él y actuar como consejero. Stravos a su vez no sólo lo considera su único amigo, sino que valora su opinión y experiencia por encima de cualquier cosa.

Schreckliche

Nivel: 11

Clase: Entre mundos 30

Puntos de Vida: 7.015 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 17 **Des:** 9 **Ag:** 6 **Con:** 17 **Pod:** 13 **Int:** 12 **Vol:** 12 **Per:** 11
RF 170 **RM** 135 **RP** 100 **RV** 125 **RE** 125

Turno: 70 Natural

Habilidad de ataque: 240 Garras + 220 Mordisco, 240 Aliento, 190 Coletazo

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 170 Garras FIL, 190 Mordisco PEN, 140 Coletazo CON, 250 Aliento ELE

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 (Frio)*.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño incrementado +20, Armadura -3) y Cola, Aliento, Daña energía, Armadura natural, Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +10, RM incrementada +30, Barrera de daño 160, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 34 Colosal

Regeneración: 11

Tipo de movimiento: 9 / 12

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Intimidar 130, Persuasión 95, Advertir 160 (190 Escuchar), Buscar 150, Rastrear 75, Historia 200, Ocultismo 220, Memorizar 140, Proezas de fuerza 180, Resistir el dolor 120.

Schreckliche (Avatar Oscuro)

Nivel: 11

Clase: Entre mundos 30

Puntos de Vida: 7.015 Acumulación

Categoría: Guerrero

Fue: 20 **Des:** 12 **Ag:** 9 **Con:** 20 **Pod:** 16 **Int:** 15 **Vol:** 15 **Per:** 14
RF 180 **RM** 145 **RP** 110 **RV** 135 **RE** 135

Turno: 105 Natural

Habilidad de ataque: 280 Garras + 260 Mordisco, 280 Aliento, 230 Coletazo

Habilidad de defensa: Acumulación

Daño: 180 Garras FIL, 200 Mordisco PEN, 150 Coletazo CON, 250 Aliento ELE

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 (Frio)*.

Poderes: Arma natural: Garras, Mordisco (Ataque adicional, Daño incrementado +20, Armadura -3) y Cola, Aliento, Daña energía, Armadura natural, Vuelo natural 12, Batir de alas, Resistencias incrementadas +10, RM incrementada +30, Barrera de daño 160, Ver lo sobrenatural.

Tamaño: 34 Colosal

Regeneración: 12

Tipo de movimiento: 9 / 12

Cansancio: 17

Habilidades Secundarias: Intimidar 160, Persuasión 125, Advertir 190 (220 Escuchar), Buscar 180, Rastrear 105, Historia 230, Ocultismo 250, Memorizar 170, Proezas de fuerza 210, Resistir el dolor 150.

El dragón de Noah: Schreckliche no es uno de los Wryms oscuros ni tiene relación alguna con Orgus Zangros, el dragón vinculado a Noah, pero al compartir su alma a través del Pacto con alguien que casi es un avatar, ha obtenido una extraña e inusual ventaja; comparte el Elan de Stravos como si fuera propio. Por ello, tiene los mismos dones que el Rey Negro, y puede usarlos a voluntad sin que ello altere los poderes de Stravos.

LA FAMILIA VERITAS

Aunque Stravos tiene en sus filas multitud de generales y comandantes, lo cierto es que sus hijos son los miembros más llamativos de su ejército. Tiene una docena de ellos, pero los más relevantes para sus fuerzas son los ocho a los que ha otorgado un título.

DRAVAN VERITAS, EL PRIMOGÉNITO

(Maestro en Armas Nv8, ♂)

Rol: Comandante en jefe del principal ejército del Rey Negro.

Primogénito de la familia, así como el más avezado de todos los generales del Rey Negro por derecho propio. Actualmente es el primero entre los generales de Stravos, y tiene la misión de llevar sobre sus hombros el peso principal del frente de la guerra.

Personalidad: Rígido y metódico, Dravan es el guerrero perfecto, un luchador nato que ha heredado el talento en combate de su padre, aunque no así todas sus otras cualidades. Considera la disciplina la base de toda grandeza y no tolera la incompetencia, esperando la perfección de todos los que lo rodean. Carga sobre sí el peso de ser el primogénito del Rey Negro y tratar de estar a la altura de su padre, por lo que vigila atentamente a sus hermanos. A pesar de su dureza, es profundamente leal y moriría por su padre sin pensarlo.

Físico: Alto y musculoso, con una cicatriz cruzando su rostro desde la frente hasta el mentón que le hizo el propio Stravos en un entrenamiento. Lleva una armadura negra impecablemente pulida similar a la de su padre.

Sacrificio: Perdió la capacidad de descansar. Su mente y cuerpo nunca se detienen, lo que le otorga una resistencia inhumana, pero lo aleja de la paz física y mental. Continuamente, debe de ingerir sustancias alquímicas para poder recuperar sus fuerzas.

LYSANNE FALKENHAUSE VERITAS, LA ROSA DE LAS CORTES

(Asesina Nv7, ♀)

Rol: Diplomática y espía en los reinos vecinos.

Lysanne es la hija mayor de Stravos, una mujer de talento excepcional y educada para ser un arma única al servicio de la familia Veritas. Versada en el combate tanto como en las artes cortesanas, por orden de su padre se casó con el Marques Viktor Falkenhause, y aunque el plan era matarle pronto para tomar el control de sus ejércitos, lo cierto es que ha acabado sintiendo algo por su marido y lo está manipulando para evitar tener que acabar con su vida.

Personalidad: Astuta, elegante y persuasiva, Lysanne tiene un talento innato para manipular a quienes la rodean. Bajo su encanto yace una mente calculadora y peligrosa que rivaliza (y en ocasiones, incluso supera) a la del propio Stravos, capaz de convertir cualquier debilidad en una ventaja para su familia.

Físico: Una belleza etérea, de cabellos rojizos como el fuego y ojos verdes hipnóticos. Su porte refleja tanto sofisticación como peligro.

Sacrificio: Perdió su capacidad para confiar. Cada relación que forma está contaminada por la sospecha, incluso con aquellos que le importan.

Notas curiosas: Ferrinbrante, el dragón de Lysanne, está profundamente enamorado de su compañera, y está intentando en secreto aprender a tomar forma humana para poder estar con ella como su igual.

DEYRAN VERITAS, EL CABALLERO DE LOS CIELOS

(Paladin Nv8, ♂)

Rol: Comandante de la división de exploradores y jinete del dragón.

Dreydan es el hijo intermedio de Stavros y el único que rivaliza con Dravan en talento. Desde pequeño, se relacionó con miembros de otras casas, abriendo su punto de vista hacia otras culturas y gentes.

Desde que empezó la guerra, se encarga de comandar la fuerza de exploración e incursión de la casa Veritas, aunque en más de una ocasión ha sido acusado por su familia de ser demasiado laxo y permisivo en sus ataques.

Sus soldados le siguen con devoción y es el único de los Veritas que es más amado que temido.

Personalidad: Aventurero, valiente y líder nato, Deyran es el más optimista de los hijos de Stravos. Se comporta como un caballero tradicional de Ygdramar, considerando el honor y el idealismo como valores indispensables. Aunque obedece y admira a su padre, en ocasiones ha expresado abiertamente oposición a algunas de sus ideas y planes, lo que le ha llevado a granjearse cierta oposición de algunos de sus hermanos, especialmente Dravan.

Desde que firmó el pacto, no hay nada que le guste más que surcar los cielos con su dragón, algo que le hace sentir verdaderamente libre.

Físico: Posee una constitución atlética, con un cabello dorado que parece brillar al sol y ojos azules como el cielo.

Sacrificio: Perdió su capacidad de asentarse. Está condenado a una vida de movimiento constante, incapaz de encontrar paz en un solo lugar. De todos los hijos de Stravos, es a quien menos le ha molestado las consecuencias del pacto.

Notas curiosas: Irónicamente, posee el anillo de Uriel.

MYRRA VERITAS, LA PORTADORA DEL SABER

(Hechicera Nv8, ♀)

Rol: Investigadora y agente especial en asuntos sobrenaturales de la familia Veritas.

Myrra actúa como agente especial de Stravos, especializándose en la investigación de ruinas, elementos sobrenaturales y otras cosas de carácter místico que puedan incrementar el poder de su familia. Está al mando de una pequeña división de hechiceros que sirven a Stravos como un cuerpo de élite. En la actualidad, se encuentra en Pristina, acompañando a Gregor Combi. Su objetivo es adentrarse en las zonas secretas del principado, con la intención de llegar a La Fuente y encontrar, de paso, otras cosas místicas.

Personalidad: Reservada y meticulosa, Myrra vive por y para el conocimiento. Habla poco, pero sabe elegir muy bien sus palabras cuando necesita decir algo. Es muy seria y tiene escasa paciencia con aquellos que no valoran el saber, viendo a la mayoría de sus hermanos como toscos y poco sofisticados. Adora a su padre por la oportunidad que le ha dado de aprender las artes sobrenaturales y enviarla a lugares donde puede desarrollar aún más su conocimiento. Es experta en magia de hielo.

Físico: Frágil de apariencia, con cabellos blancos como la nieve y ojos dorados que brillan con una intensidad sobrenatural.

Sacrificio: Perdió la capacidad de olvidar. Cada recuerdo, incluso los más dolorosos, permanece vívido y eterno en su mente.

Notas curiosas: Fue enviada de niña a formarse en la Orden de Magus, donde destacó por su inmenso talento. Pese a todo, abandonó la organización antes de cumplir la mayoría de edad para volver a la familia Veritas, y usar a favor de su padre todo cuanto había aprendido.

KARVOS, EL MARTILLO DE LA CONQUISTA

(Guerrero Nv7, ♂)

Rol: General de las fuerzas terrestres y navales de la casa Veritas.

Karvos es conocido por ser el más salvaje de los hijos del Rey Negro. Igual que su padre, de joven viajó por el Viejo Continente, pero en lugar de volver iluminado como este, regresó más salvaje y violento que nunca, aunque nunca cuenta lo que hizo allí.

Al mando del segundo ejército de la casa Veritas, Karvos acaba de destruir la casa Blois, arrasando su castillo hasta que no ha dejado ni las piedras.

Personalidad: Feroz y directo, Karvos vive para la batalla. Desprecia las sutilezas y cree que la fuerza bruta puede resolver cualquier problema. Disfruta arrasando pueblos y ciudades, por lo que Stavros utiliza sus fuerzas allá donde quiere dar un escarmiento. Aunque en apariencia es completamente fiel a su padre, sueña con matarlo y tomar el control de la casa Veritas.

Físico: Descomunal y musculoso, con una oscura melena desordenada y una profusa barba negra. Es incluso más grande que su padre y acostumbra a entrar en combate con un martillo de guerra descomunal y una gran hacha. Su armadura negra, llena de pelajes de bestias que él mismo ha cazado le dan una apariencia aún más salvaje.

Sacrificio: Perdió su sentido del tacto. No puede sentir el calor ni el frío, lo que lo hace insensible al dolor físico, pero también incapaz de sentir placer físico.

Notas curiosas: El dragón de Karvos desprecia enormemente a su compañero y odia a su padre Schreckliche por haberle forzado innaturalmente a aceptar el pacto.

ELLYRA VERITAS, LA MANO SILENCIOSA

(Sombra Nv7, ♀)

Rol: Espía y asesina al servicio directo de Stravos.

La hija menor de Veritas es una talentosa asesina especializada en acabar en secreto con los antagonistas más peligrosos para su padre. Desde pequeña fue entrenada por un maestro que huyó de Varja, quien la entrenó en los entresijos de su arte.

Aunque generalmente actúa como asesina (suele actuar sola o a la cabeza de un pequeño equipo de tres personas), en raras ocasiones, si requiere el apoyo adicional de un dragón, también entra en combate en el campo de batalla, aunque rara vez desciende a luchar en persona.

Personalidad: Silenciosa y letal, Ellyra actúa con una precisión quirúrgica. Tiene una moral ambigua, cumpliendo sus misiones sin cuestionar las órdenes, aunque en el fondo anhela algo más allá de su vida de sangre.

Físico: Delgada y ágil, con cabello negro y ojos grises. Sus movimientos son tan fluidos que parecen irreales.

Sacrificio: Perdió su voz. Se comunica únicamente a través de gestos y miradas, lo que la hace enigmática pero aislada.

Notas curiosas: Aunque ella lo desconoce, es realmente un Nephilim D´Anjayni.

TARVEN, EL DESHEREDADO

(Novel Nv5, ♂)

Rol: Maestro estratega y consejero personal de Stravos.

Tarven recibe el sobrenombre de El Desheredado porque era sólo un niño cuando su padre inició su conquista, razón por la que es el único de los hijos de Stravos que no ha realizado un Pacto con un dragón. No obstante, el niño ha demostrado poseer una mente táctica sin igual, tanto que el propio Rey Negro se quedó fascinado al oír sus sugerencias. Por ello, decidió tomarlo como consejero especial y, al menos hasta la fecha, el joven no se ha equivocado jamás en ninguna de sus propuestas.

Personalidad: Ingenioso y siempre un paso por delante, Tarven disfruta moviendo las piezas del tablero político y estratégico. Pese a su edad, para él el mundo es un inmenso puzzle que se puede resolver si encuentra el lugar en el que dar “el empujón” apropiado. No obstante, el joven parece ser incapaz de establecer vínculos afectivos con las personas, salvo quizás con su padre y su hermana Myrra.

Físico: Con tan sólo doce años, Tarven tiene una complexión frágil y enfermiza, una tez pálida y pelo marrón como su padre. Siempre viste con ropas de tonos oscuros y elegantes, lo que contrasta con el hecho de que suele tener la boca sucia al haber algo de sangre. El hecho de que siempre esté sonriendo le da una apariencia algo siniestra y muchas de las sirvientas creen que está maldito.

VORYM VERITAS, EL AJENO

(Paladin Oscuro Nv7, ♂)

Rol: General del segundo ejército de la familia Veritas.

Vorym es el más inusual de los “hijos” de Stravos, dado que no tiene ningún lazo sanguíneo con la familia Veritas. De hecho, con casi sesenta años, su edad es superior a la del propio Rey Negro, pero Stravos, que ha reconocido el talento de Vorym desde que lo conoció siendo un niño, ha decidido “adoptarlo” como hijo y mantenerlo a su lado. De ese modo, le ha concedido un dragón (en virtud del acuerdo del Rey Negro con Schreckliche, la unión entra las dos familias serían “siete hijos para siete hijos”), y lo ha puesto al mando del frente sur de los territorios en conflicto.



Personalidad: Práctico, terco y con una ética de trabajo inquebrantable. Voryn tiene una conexión casi espiritual con estar de mal humor y un talento indescriptible para insultar a cualquier persona con la que hable del modo más imaginativo que pueda existir.

Pese a ello, su experiencia y su talento en combate son comparables a la de los mejores generales imperiales, y hasta la fecha está invicto en el campo de batalla.

Físico: Vorym posee un físico notable que no aparenta en absoluto su edad, y de no ser por su notoria cabeza calva y su barba picuda, nadie sería capaz de decir que tiene más de medio siglo a sus espaldas.

Combate con una voluminosa armadura y una enorme hacha a dos manos.

Sacrificio: Ha perdido el color; sólo puede ver el mundo en tonos de gris, algo que le ha amargado en sobremana y lo ha hecho aún más huraño.

NOTAS CURIOSAS

-Durante el tiempo que deambuló en su adolescencia por el Viejo Continente, el Rey Negro vivió incontables aventuras que muchos verían como legendarias, desde explorar los Salones Sin Luz o adentrarse en el Castillo de la Medianoche. También se enfrentó y perdió contra algunos de los mejores luchadores de Gaia, entre los que se encuentran individuos tan únicos como Killrayne, el Inquisidor Artaban o el mismísimo Malachi. No obstante, Stavros nunca vio el resultado de estos enfrentamientos como verdaderas derrotas, sino escalones que tenía que subir para aprender y desarrollar su potencial.

-El herrero de Stavros, Norell Kerr, conocido por hacer el característico equipo del Rey Negro, es mucho más de lo que parece. En realidad, es un antiguo habitante de Chigot, cuyo afán de superación le impulsó a seguir al monarca después de que éste llegase a la isla por error cuando este regresaba a Ygdramar y quedase fascinado por la Tenebrum Rex.

-Stavros tiene tres esposas oficiales e incontables concubinas, pero nunca ha entablado lazos afectivos con ninguna de ellas, pues sólo ve a sus parejas como un medio para engendrar descendencia. No obstante, siempre las trata un modo cortés y educado, y casi todas están perdidamente enamoradas de él (la más joven, Lady Aria Verroche, incluso planea asesinar a las otras para quedarse a su esposo “sólo para ella”). La única excepción es Lady Jane Aguirre, madre de Tarven, que siente tal repulsión hacia los ideales de su marido que está planeando escapar del castillo con su hijo (sin el conocimiento del joven) y buscar refugio en alguna de las otras casas de Ygdramar.

-Siente un especial desprecio hacia el Caballero de la Balanza, pues considera que alguien como él desaprovecha su habilidad y talento con una ideología caduca.

-Nadie, ni siquiera el propio Stravos, sabe qué ha perdido al firmar el Pacto con Schreckliche. No nota ninguna diferencia de cómo era antes, por lo que no le da importancia alguna; en su opinión, si ni siquiera se ha dado cuenta del cambio, lo que ha sacrificado no tiene que ser relevante para él.

-Nunca bebe alcohol, pero es un gran fan de la leche.

-Habla más de diez lenguas, incluyendo varias lenguas muertas que aprendió de los textos antiguos de Schreckliche.

-Lleva consigo una moneda antigua que, teóricamente, usa ritualmente para tomar decisiones importantes; la lanza, la recoge, pero jamás mira el resultado, ya que nunca deja nada al azar.

-Stravos tiene un treceavo hijo del que el resto no sabe absolutamente nada. El Rey Negro sabe de su existencia, pero por motivos desconocidos jamás lo ha reconocido como tal.