

LA MATRIZ EXODUS



La Matriz *Éxodus* fue creado y utilizado durante el periodo de pruebas de RUNEQUEST. Comenzó su vida como un escenario ambientado en Gwenthia, un mundo compartido que en el que nos centraremos en un futuro cercano. En esta ocasión el escenario ha sido adaptado a otro entorno de campaña: La Tierra Azotada. Este, también, verá más desarrollo a su debido tiempo.

El escenario deja una sensación muy distinta al de *La caída de Meeros*. Está más orientado hacia la acción, implica más magia, tiene más monstruos y mucho más peligro.

LA TIERRA AZOTADA

La Tierra Azotada como entorno de campaña es, por ahora, poco más que un puñado de notas en desarrollo como posible libro de ambientación para RUNEQUEST. Extrae su inspiración, entre otros de Clark Ashton Smith, Jack Vance, Fritz Leiber, Michael Moorcock, Mervyn Peake y Philippe Druillet. Lo que sigue apenas es un esbozo de su trasfondo, poco más que ideas, sobre las que se ha desarrollado el argumento de este escenario.

LO QUE YA HA OCURRIDO

La Tierra ha pasado a través de muchos ciclos temporales, varios cambios de era y ha llegado hasta un punto en donde la ciencia y la hechicería son virtualmente indistinguibles, al menos en la mente de sus practicantes. Estos individuos, a menudo mal aconsejados, otras veces simplemente malignos, sondearon las barreras entre la miríada de mundos existentes y descubrieron, para su sorpresa, que el universo no estaba guiado por un único ser, sino por varios, muchos de los cuales eran tan poderosos que se les podía considerar dioses. En su infinita arrogancia, los científicos-

hechiceros de la tierra intentaron compararse con estos seres y ocupar un lugar entre ellos, o directamente suplantarles. Tal era su ansia de poder.

Airados y desdeñosos con el descaro de los terrícolas, estos Antiguos desataron un prolongado y terrible castigo sobre un mundo tan levantisco. Primero ejercieron sobre los científicos-hechiceros una purga de los más avanzados de sus conocimientos, reduciéndolos a meras sombras de su antiguo poder. Luego enviaron a sus agentes, de aspecto demoníaco, a la Tierra, para destruir a quienes intentasen plantar cara. Finalmente, para evitar nuevos retos de la Tierra, y proteger a otros mundos más inocentes de su influencia corruptora, el planeta quedó aislado del resto del universo mediante una magia y hechicería tan poderosa y terrible que los científicos-hechiceros jamás hubieran podido imaginar su existencia.

Y así fue azotada la Tierra: castigada, purificada y aislada, flotando en la noche con solo aquellas estrellas que los Antiguos desearon dejar que los humanos sigan viendo. Nadie vino en nuestra ayuda. Nadie pudo oír nuestras súplicas de clemencia. Con el tiempo - han pasado eones desde estos hechos - la Tierra quedó olvidada por quienes la conocieron. Pero los Antiguos aún nos recuerdan, pues sus memorias son grandes, firmes y vengativas, y han mantenido aislada a la Tierra, oculta y olvidada a perpetuidad. Y lo será durante tanto tiempo como exista el universo.

LA BARRERA DE LOS ANTIGUOS

Los Antiguos contemplaron los planetas que orbitaban alrededor de la triste y solitaria estrella de la Tierra y, uno por uno, los destruyeron (dejando solo el planeta rojo y el planeta del ojo rojo, pues tenían debilidad por ellos); usaron sus restos para crear una inmensa esfera que rodea la Tierra. El muro fue construido de tal modo que la luz del sol aún puede alcanzar a los habitantes del planeta y ofrece a los agentes de estos Antiguos un modo de vigilar a los humanos y salvaguardar sus actividades. Estos agentes,



CREAR PERSONAJES PARA EL ESCENARIO

Las culturas apropiadas son Civilizada y Nómada. Los personajes civilizados proceden de la ciudad de Nuevo Cartago, en el continente de Kelleris, y, aunque tendrán conocimientos sobre el Templo de la Señora de la Luz, no necesitan ser iniciados de ese culto; pueden ser simples aventureros y mercenarios que trabajan para varios clientes. Los nómadas procederán de las tribus xaranibanas; morenos mercaderes, viajeros y mercenarios que actúan como guardias y guías a lo largo de la larga carretera que lleva al sur desde Nuevo Cartago hasta las junglas y bosques de Xaraniba, que siguen las riberas del río Xaran.

Los idiomas más comunes son el Carático (el hablado en Nuevo Cartago) y el Aribán (empleado en Xaraniba). Estas lenguas son bastante distintas, pero es común en Xaraniba aprender algo de Carático para poder comunicarse con extranjeros.

RuneQuest & La Matriz Exodus

semidioses, y otros seres convocados de terrible aspecto y poder, habitan en palacios y tumbas construidos sobre la barrera y, en ocasiones, dependiendo de sus antojos, se manifiestan ante los humanos en sueños, pesadillas y aterradoras visiones. Estas apariciones ocasionales y mensajes han enloquecido a muchos, o incluso ha provocado que algunos sean adorados, junto con blasfemas prácticas y ritos que tanto los Antiguos como sus agentes consideran apropiados, pues demuestran la deferencia exigida ante quienes de verdad gobiernan y ordenan el cosmos.

La Barrera de los Antiguos es visible desde la superficie de la Tierra: independientemente de desde donde alces la mirada solo verás una inabordable y distante pared. Cuando se observa a través de telescopios suficientemente poderosos como para observar objetos tan distantes, se pueden distinguir los palacios y tumbas entre sus gigantescas y barrocas tallas; y en ocasiones, si el ojo es lo suficientemente agudo, se puede observar el movimiento de los agentes de los Antiguos - reptando, serpenteando, saltando y volando - por su superficie. Sin embargo, estas imágenes tienden a alterar la mente de los testigos, de tal modo que pocos se atreven a alzar sus miradas amplificadas a tal nivel de detalle sobre la Barrera de los Antiguos.

LOS HECHICEROS

En los eones anteriores a que la Barrera de los Antiguos sellase el destino de la Tierra, los hechiceros eran casi todopoderosos: amos y señores del mundo. Sus poderes crecían, a medida que su ética y moral encogía. Después de que se alzara la Barrera de los Antiguos, cuando los hechiceros fueron azotados y domados, solo sobrevivió un puñado de ellos, cuidadosamente ocultos para que los Servidores del Muro no les encontrasen con facilidad y los mataran.

Pero ocultarse exigía mantener escondidos sus poderes. La terrible magia que antaño habían tenido a su disposición había quedado limitada como resultado del castigo de los Antiguos, pero los supervivientes aún eran capaces de lanzar poderosos conjuros así como de relacionarse con todo tipo de criaturas demoniacas que, como los hechiceros, desafiaban el gobierno universal de los Antiguos.

Los hechiceros que aún existen han formado cónclaves para escudarse y protegerse, emplean servidores leales y magia para asegurarse de que los Servidores del Muro no detecten - o al menos no les importen - sus actividades. Estos grupos se comunican esporádicamente, para no atraer sobre sí atención indeseada, pero a despecho de su aislamiento todos persiguen el mismo fin: Destruir la Barrera y vengarse de los Antiguos que les despojaron de su poder.

LOS ANTIGUOS Y SUS SERVIDORES

Algunos les denominan demonios superiores, y lo cierto es que su aspecto puede parecer demoníaco. Otros les consideran malignos, pero la verdad es que no comprenden ni observan la moralidad del mismo modo en que la perciben los humanos. Su poder e influencia no es asimilable para las mentes humanas, ni tampoco sus motivaciones. Aislaron la Tierra no para preservar un orden superior o por bondad, sino para evitar que los hechiceros les plantaran cara. De hecho, algunos de estos Antiguos son tan terribles y malévolos como los hechiceros a los que castigaron, si no más.

Tras azotar la Tierra y construir la Barrera de los Antiguos, estos seres han regresado a sus otros quehaceres, aunque algunos conjuros que solo conocen sus agentes que residen en la Barrera sirven para llamarlos. Estos agentes, los Servidores del Muro, son Antiguos de menor poder, e incluso ellos adoran a sus mayores como dioses (y, a su vez, son adorados como divinidades por algunos humanos confundidos). Es mediante estos Servidores como los Antiguos continúan ejerciendo su influencia. Aunque los Servidores son criaturas aterradoras y monstruosas, en tanto aspecto como naturaleza, son meras sombras cuando se los compara con el poder de los propios Antiguos.

LA TIERRA BAJO LA BARRERA

Los hechiceros cambiaron el aspecto del mundo numerosas veces; por antojos, como resultado de la guerra o por necesidad. Alzaron nuevos continentes, hundieron otros, combinaron y dividieron la superficie hasta crear los cuatro existentes en la actualidad:

Gallearis, el continente meridional: Congelado y desolado, un continente formado a causa de la guerra. En la actualidad está poblado por tribus nómadas que vagan en enormes barcos tallados en el hielo, inhumanos demonios de hielo, liberados de su sueño mágico para formar la infantería de los ejércitos de los hechiceros, y, en las vastas tundras, rebaños de mamuts y otras criaturas adaptadas al frío y hielo.

Tarnasis, el continente occidental: Dominado por el Imperio de Tarnasis, que emplea a su servicio a algunos de los hechiceros más poderosos supervivientes y se dice que oculta al más poderoso de todos los que sobrevivieron al azote. Los tarnis han desarrollado oscuras y herméticas religiones que veneran a los Servidores del Muro, y al hacerlo, tienen acceso a nuevas formas de poder y magia.



Kelleris, el continente oriental: Es hogar de numerosas ciudades-estado y reinos; sus ricas tierras de pastos y cultivo hacen del continente un lugar próspero y rico. Entre todos los reinos de Kelleris destaca Nuevo Cartago, que pretende rechazar la amenaza del Imperio de Tarnasis y proteger Kelleris de sus depredaciones, incluso si ellos también veneran a los Servidores del Muro.

Aussaris, el continente septentrional: Seco hasta la extenuación, este lugar antaño fue el centro del dominio del gran hechicero Urm, que formó Aussaris a partir de las numerosas islas del hemisferio sur. Hoy en día es una tierra sin magia, hogar de tribus bárbaras que adoran a divinidades de la Tierra y el Sol. También es el refugio elegido por varios hechiceros, pues es fácil ocultarse entre sus enormes y baldías extensiones.

TRASFONDO

La adoración de Jheru-Senna, una poderosa semidiosa hechicera, está prohibida en el mundo, bajo pena de muerte. Esto no impide que algunos individuos, locos y descarriados, sigan sus enseñanzas, y Kandra SaSath Ouris es una de sus más devotas seguidoras. Kandra y su pequeño séquito fueron descubiertos por los Cazadores de Hechiceros de la ciudad de Nuevo Cartago y han huido de la región, en dirección sur. En su fuga, asesinaron a un sacerdote de la Diosa de la Luz, y por esto, el más terrible de los crímenes, se envía a los aventureros tras Kandra, para que la maten. Kandra ha conseguido llegar hasta el norte de Xaraniba, una nación selvática, justo al sur de una montaña conocida como el Cuerno de Lern.

En este lugar Kandra ha encontrado las ruinas de un templo en el que antaño se adoró a Jheru-Senna, cuando esta estaba libre sobre el mundo. Jheru-Senna y sus devotos eran expertos hechiceros y practicaron rituales que controlaban los límites de la existencia; el templo aún conserva algunos de estos secretos. Kandra ha acudido al lugar en busca de algo que ayudará a restablecer la presencia de Jheru-Senna en el mundo.

Sin embargo, la llegada a Xaraniba de Kandra no ha pasado desapercibida. Un mercader de paso por las sendas septentrionales de las junglas de Xaraniba observó a los seguidores de Jheru-Senna e informó de su presencia a los sacerdotes de Nuevo Cartago. Los vengativos sacerdotes de la Diosa de la Luz han tomado medidas extremas en esta situación.

LA DIOSA DE LA LUZ

La Diosa de la Luz de Nuevo Cartago no tiene un nombre especialmente bien elegido. La diosa en cuestión es uno de los Servidores de la

Barrera de los Antiguos que, de vez en cuando, ha descendido hasta la Tierra para exigir su adoración. Es conocida como la Diosa de la Luz porque se envuelve en una capa de brillo y resplendor, aunque su apariencia física es tan poco terrenal como sus señores. Su verdadero nombre es impronunciable para aquellos que la adoran, y por ello acepta los títulos de Señora de la Luz o simplemente Diosa de la Luz. Estuvo, en el pasado, a la cabeza de quienes perseguían a los hechiceros fugados y aún comanda un pequeño ejército de poderosas entidades de la caza que, ocasionalmente, pone en uso. Los sacerdotes de la Diosa de la Luz temen a estas criaturas y prefieren depender de agentes humanos siempre que pueden. Los personajes son estos agentes.

Vonuslib Seliaris es el sacerdote que ha encargado a los personajes rastrear y matar a Kandra, un piadoso devoto de la Diosa de la Luz e incondicional patriota de Nuevo Cartago. Conoce los encantamientos y rituales necesarios para invocar a la Señora de la Luz desde la Barrera de los Antiguos así como un puñado de Magia de la Barrera adicional que la diosa le ha concedido.

VONUSLIB SELIARIS, SUMO SACERDOTE DE LA DIOSA DE LA LUZ

Vonuslib es un hombre de edad media con un puñado de cabellos blancos y una gruesa y estilizada barba. Viste con las túnicas doradas de la Señora de la Luz y porta una diadema de pura plata sobre su frente. Habla en un siniestro tono de barítono, pensando y sopesando con cuidado la precisión de todas las palabras que pronuncia. Su deseo es que, justo antes de morir la Señora de la Luz lo ascienda hasta la Barrera, donde habite en su palacio a salvo de la muerte, para servirla como consejero y agente sobrenatural.

Vonuslib recibirá a los personajes en el templo de la Señora de la Luz - un enorme mausoleo reconvertido, hecho en mármol verde y blanco situado en pleno corazón de Nuevo Cartago - y les contará, en sus siniestros tonos de voz, sobre los crímenes que Kandra y sus seguidores han cometido. Estará acompañado del mercador que se cruzó con Kandra en el camino a Xaraniba y apenas escapó de ella con vida. El mercader, Zaolo de Knust, es un xaranibano de piel morena que comercia con telas en Nuevo Cartago. Este contará como Kandra no solo parecía decidida, sino también sedienta de sangre. Tenía con ella a un guía local - un joven de una de las tribus del bosque - encadenado por los tobillos y que caminaba delante de ella y su grupo con una correa al cuello. "Es más un esclavo que un guía, me temo" - entonará Zaolo - "Las gentes de las selvas xaranibanas no conocen las costumbres de los zelotes que aún siguen a los viejos hechiceros. Habrá sido fácil engañarlo."



Si le preguntan, Zaolo responderá que escapó solo gracias a que se escondió dentro del tronco de un antiguo árbol de la goma, y observó pasar a los renegados. Los bandidos son comunes en esa región y ha aprendido a salirse de la carretera y ocultarse cuando oye el primer sonido de extraños, por su propio bien. Está diciendo la verdad y Vonuslib responderá por su historia.

LA AGENDA DE KANDRA

Aconsejada por el enloquecido intelecto que es todo lo que queda de Jheru-Senna, Kandra pretende reactivar la pagoda, que es capaz de romper las barreras entre dimensiones y permite a poderosos demonios, atraídos por la hechicería, cruzar hasta nuestro mundo. Kandra está bastante loca, y pretende tener éxito a toda costa, sin importar las consecuencias que pueda ocasionar. El complejo del templo tiene una conexión directa con las fuerzas restantes de Jheru-Senna y es una base ideal para Kandra. Si no se la detiene, planea hacer de la pagoda su hogar y crearse un pequeño reino propio, libre de siervos de los Antiguos o sus Servidores.

El escenario puede comenzar con los aventureros ya habiendo rastreado a Kandra hasta el templo. Quizás lleven examinando el lugar desde lejos durante varias horas ya, esperando el momento ideal para hacer su movimiento. Esto les proporciona también una excusa para conocerse entre sí y desarrollar algunas tácticas.

EL TEMPLO

El templo es una estructura similar a una pagoda construida en un claro natural del bosque. Es obviamente antiguo, y está todo cubierto de musgos, enredaderas, lianas y otro follaje, que oscurece su delicada belleza. Está hecho en piedra, y varias rocas enormes han caído de los

niveles superiores, aplastándose y creando pequeños montones alrededor de la base del edificio. La estructura al completo está ligeramente inclinada, como si la propia tierra hubiese intentado librarse de ella. Todo tipo de aves y pequeños reptiles alados han anidado en las acanaladuras y aleros superiores, y la zona al completo apesta a decadencia.

Kandra, sospechando que la pueden haber seguido ha colocado cuatro centinelas en uno de los niveles superiores de la pagoda. Poseen una vista sin igual del claro y pueden disparar desde suposición con facilidad a quien intente atravesarlo. Hace falta una tirada de Percepción exitosa para detectar a los centinelas, y los jugadores pueden hacer una tirada de esta habilidad cada vez que especifiquen que examinan el lugar en busca de defensas u oposición, antes de que los centinelas se percaten de su presencia. Los centinelas no dispararán a no ser que los aventureros abandonen su cobertura. Desde la línea de los árboles el claro se abre 24 metros hasta la pagoda. Los aventureros deberán evaluar sus opciones tácticas si quieren acercarse a la pagoda.

Los centinelas dispararán durante tres rondas de combate antes de desaparecer en el interior del edificio para organizar una emboscada a los aventureros. Permite que cada centinela realice una tirada de Sigilo en uno de los niveles superiores de la pagoda, a excepción del nivel del templo principal.

La pagoda es una estructura típica de la sexta dinastía B'Haur, como sabrá cualquiera que resuelva con éxito una tirada de Costumbres u otra habilidad similar. El éxito informará también de que la parte cónica superior es un templo, mientras que los niveles superiores son los alojamientos. Si la pagoda sigue el diseño típico B'Haur (y lo hace), bajo el suelo, en sótanos subterráneos se encontrarán las cámaras del tesoro y los laboratorios. Un éxito crítico les recordará que Jheru-Senna nació durante la dinastía B'Haur y que fue ella quien acabó causando su destrucción.

Se accede al edificio a través de cuatro juegos de escaleras que llevan directamente hasta el primer nivel de la pagoda. Estas escaleras están cubiertas de musgo, restos, enredaderas y otros obstáculos que las hacen resbaladizas, y ascender por ellas requiere una tirada de Atletismo. El éxito indica que se llega a la cima de la escalinata; el fallo significa resbalar y caer rondando hasta la base, sufriendo 1d6 de daño en una localización de golpe aleatoria (la armadura no protege contra este daño). Si los centinelas siguen disparando a los aventureros durante el proceso, sus tiradas de ataque se resolverán a dificultad Difícil, para tener en cuenta el ángulo y la reducción de línea de visión que suponen unas escaleras tan empinadas.



EL INTERIOR DE LA PAGODA

Los aventureros accederán al edificio entrando por el Nivel 1. En el interior la temperatura es fresca, y aireada, a despecho de las sudorosas condiciones de la jungla xaranibana. El interior es ruinoso, lleno de enredaderas y lianas. Ratas de las hojas se escurren entre las sombras justo bajo sus pies, e incontables variedades de insectos infestan los rincones y grietas, cayendo sobre su pelo y colándose bajo sus túnicas. Algunos de ellos les muerden, pero ninguno es venenoso. Harán falta tiradas de Aguante para ignorar las molestas atenciones de los insectos. El fallo significa que el personaje gana un nivel de fatiga.

Con la excepción de los centinelas, los niveles superiores de la pagoda están deshabitados: lo que Kandra busca se encuentra bajo tierra, pero el templo superior tiene información que les puede ser de importancia e interés.

NIVEL 0

Era un almacén e instalaciones administrativas del templo. Es un laberinto de habitaciones en ruinas, corredores bloqueados y pilas de escombros. No hay ninguna iluminación natural, excepto por algunos pequeños agujeros en el techo que permiten entrar de vez en cuando un extraño rayo de luz rasgando las tinieblas.

Lleva 1d3 horas registrar este área adecuadamente (y obtener una tirada exitosa de Percepción). Tira o elige entre lo siguiente para ver qué encuentran:

1d8:

1. Los restos esqueléticos de un par de humanos, fallecidos cuando uno de los muros se les vino encima. Los restos de herramientas que llevaban sugieren que pudieron haber sido ladrones de tumbas.

2. Una cámara llena de escombros contiene un antiguo saco de cuero, en cuyo interior hay tres pequeños paquetes envueltos en hojas secas y atados con lianas. Cuando se abren, cada paquete contiene una única tablilla de piedra, del tamaño de una palma humana, cubierta de runas. Se trata de tres códigos de conjuro, escritos en un idioma que solo los sacerdotes de la Diosa de la Luz pueden transcribir. Cada uno proporciona un único uso de *Cuchilla afilada*, *Detectar enemigos* y *Confusión*. Cuando se lanza el conjuro que contiene la tablilla se deshace en pedazos.

3. Una escalera que se interna en las profundidades, totalmente bloqueada por escombros; los aventureros no pueden desbloquearla.

4. Los restos de una repisa llena de pergaminos. Estos están medio enterrados bajo la balda caída, y muchos están destrozados. Uno de ellos

parece un mapa, claramente anotando la posición de la pagoda, y luego otro lugar a unos 30 o 40 km. de distancia en dirección sur (marca donde se encontraron las esquilas de roca de la Barrera, aunque esto no es evidente por sí mismo).

5. Una escalera que se interna en las profundidades y que está bloqueada con una puerta cerrada (por el otro lado). Es la forma de entrar en los laboratorios y ha sido barrada por Kandra desde el interior. La puerta tiene 4 PA y 40 PG. Se abrirá cuando sea reducida a la mitad de sus PG.

6. Una espada rota y herrumbrosa. Claramente fue partida en dos pedazos de un único tajo.

7. Arañazos recientes en una de las paredes. Las marcas son símbolos de Jheru-Senna. Kandra las hizo para indicar que la pagoda vuelve a pertenecer de nuevo a la hechicera.

8. Una bestia que lleva mucho tiempo muerta - una mezcla de hiena, gato silvestre y lobo. Es grande, de aspecto temible y apesta.

Claramente, para avanzar hacia el laboratorio exige encontrar la escalera con la puerta cerrada (el resultado #5), pero esto no es obvio, e incluso tampoco es probable que suceda al primer intento.

NIVEL 1

El “área pública” de la pagoda, una zona casi toda ella abierta con un puñado de habitaciones. Los muros interiores que las dividían están prácticamente derrumbados con la edad y el lugar tiene muy pocas pistas sobre su utilización original. Los muros que sustentan la estructura aún están cubiertos de terribles y blasfemas tallas, glorificando a Jheru-Senna y su antiguo dominio de la región.

Lleva una hora registrar completamente este nivel. Oculto entre los escombros puede encontrarse varias monedas antiguas de plata, por un total de 147 piezas, pero no hay mucho más de interés en el lugar.

Hay escaleras que ascienden al Nivel 2 y descienden hasta el Nivel 0.

NIVEL 2

Similar al Nivel 1, pero ocupado por cámaras privadas, zonas de descanso común y habitaciones. Los saqueadores se han llevado todos los muebles que merecían la pena o pudieran repararse y solo quedan escombros. También es el nivel utilizado por los centinelas de Kandra como puestos de francotirador, y habrá en ellos restos de comida apresuradamente tomada y algún que otro pellejo de agua.

Hay escaleras que ascienden hasta el Nivel 3 y descienden hasta el Nivel 1.





NIVEL 3

El nivel al completo está lleno de sarcófagos tallados de piedra. Hay más de sesenta, y muchos de ellos han sido abiertos por saqueadores de tumbas y cazadores de tesoros, mientras que otros permanecen cerrados. Las tapas de los sarcófagos son pesadas: Es necesario una tirada de Fuerza Bruta para despegar la tapa, seguido de un total de FUE combinada de 40 para moverla. Los sarcófagos están dispuestos formando una figura espiral, que lleva hasta un catafalco central, donde descansa un único sarcófago, cerrado, más grande.

Registrar a fondo este nivel lleva 1d3 horas, junto con una tirada exitosa de Percepción, y revela lo siguiente:

1°. Aunque los sarcófagos están gravados con representaciones de gente, y en algunos casos hasta nombres, ninguno parece haber contenido cuerpos, y ninguno (ni siquiera los sellados) contiene restos humanos. Todos y cada uno de los sarcófagos están vacíos.

2°. El mismo símbolo en espiral aparece en todos y cada uno de los sarcófagos.

3°. El sarcófago en el catafalco no muestra ninguna junta o sello. También parece cálido al toque. Si se escucha con el oído pegado a la piedra se podría llegar a detectar un suave, y distante, zumbido.

Si se hace con éxito una tirada de Intuición se puede deducir que el símbolo en espiral de los sarcófagos en realidad refleja las órbitas de la Barrera de los Antiguos sobre la tierra.

Hay escaleras que llevan al Nivel del Templo, y que descienden hasta el Nivel 2.

NIVEL DEL TEMPLO

Las escaleras que suben desde el Nivel 3 son anchas y poco empinadas. Intrincadas estatuas, muchas de ellas rotas y desgastadas por la edad, se alinean junto al ascenso. En la cima, se abren, dando acceso a todo el ápice situado bajo el domo de la pagoda, un imponente templo que apenas impresiona menos tras 2.200 años de desuso. El domo está pintado en azul oscuro, y en él están representados los planetas del sistema solar. Durante los días de los hechiceros, los huecos vacíos que representaban los planetas estaban ocupados por grandes gemas del color apropiado para el planeta pero, por supuesto, estas fueron robadas hace ya mucho tiempo. También son evidentes los restos del gran altar, destruido por saqueadores hace muchos cientos de años.

Allí donde comienza la bóveda, a unos 20 metros sobre el nivel del suelo del templo, una serie de profundos nichos decoran su base. Algunos

aún contienen estatuas, mientras que la mayoría se encuentran ya vacíos; los escombros que decoran el suelo bajo ellos atestiguan el destino que tuvieron.

Pájaros e insectos viven ahora en el domo, anidando en los huecos dejados por las gemas. El suelo está cubierto de lianas, enredaderas, guano y, por todos lados, incontables huesos de todo tipo de animales e incluso algunos humanos; los restos de las comidas del guardián.

El autoproclamado guardián del lugar es Baila Con Un Ala, un enloquecido y feral iqari que ha convertido la pagoda en su refugio. Los iqari son una temible especie, mezcla de rasgos humanos y de águila. Generalmente se contentan con permanecer en sus montañas, pero algunos se asilvestran y viajan largas distancias en busca de soledad. Estos iqari ferales son rechazados por su propia especie y, con mucho, son los más peligrosos de ella.

Baila Con Un Ala considera que el templo es su nido, y lo protegerá contra todos los intrusos. Descansa en uno de los huecos para estatuas vacíos, y observará a los intrusos tantas rondas de combate como logre resistir su psicosis, sopesando sus propias fuerzas y valorando las opciones de combate que tiene. Está loco y no tiene ningún miedo, pero no es estúpido. En cada ronda de combate haz una tirada de Voluntad por él. Si tiene éxito resistirá su psicosis y no se lanzará inmediatamente en un ataque salvaje y frenético. Cuando falle, lo hará. Resistiendo su psicosis les da algo de tiempo a los intrusos para huir del lugar antes de que ataque.

La táctica favorita de Bailando Con Un Ala es dejarse caer desde lo alto y empalar con su lanza. También utilizará sus garras para capturar las armas, preferentemente arcos y escudos, que llevará consigo al remontar vuelo y arrojará por las ventanas. Como sus alas son de gran tamaño, uno de sus golpes con ellas puede golpear hasta a 3 oponentes de tamaño humano a la vez. Sin embargo, cuando está en el aire solo puede usar una única de sus garras o alas para golpear, puesto que no tiene tiempo para más con una pasada en vuelo. Los iqari generalmente no utilizan su pico, excepto para dar golpes de gracia, puesto que no les gusta exponer sus ojos ante el peligro.

El Grito Paralizante de un iqari fuerza a todo aquel que esté a cinco metros o menos de él a enfrentar su Aguante contra la habilidad del iqari. Quien no lo supere quedará paralizado por el horrible sonido durante una ronda de combate completa y quedará temporalmente ensordecido. Quienes superen la tirada quedarán solo ensordecidos por 1d6 rondas de combate, incapaces de comunicarse verbalmente. Cada uso de esta capacidad le cuesta al iqari uno de sus puntos de magia.

A pesar de haber enloquecido, Baila Con Un Ala puede seguir comunicándose con humanos mediante el lenguaje de signos. Conoce la llegada de Kandra y de su séquito pero, como estos no han intentado colarse en su templo, no está preocupado por ellos. Sin embargo, teme y desprecia la magia; si se puede inmovilizarlo y convencerle de que Kandra es la verdadera villana de la historia, Baila Con Un Ala ofrecerá su ayuda a los aventureros.

EL NIVEL INFERIOR

El nivel inferior (al que se accede a través de la puerta indicada en el Nivel 0) contiene los laboratorios y cámaras de pruebas de los hechiceros que en su día utilizaron el templo.

Los hechiceros estaban experimentando con la creación de la *Matriz Exodus*, pero también con la captura y estudio de varios demonios. Utilizaban la Roca de la Barrera para atraer y apresar a los demonios que capturaban, para luego hacer innumerables experimentos sobre ellos, intentando determinar su esencia y fisiología. Algunos de sus experimentos concluyeron con el Híbrido Sombrío que aún sigue atrapado en el nivel de laboratorios, dejado atrás por los hechiceros que activaron la *Matriz Exodus*.

Kandra ha encontrado los mecanismos que rigen el funcionamiento de la *Matriz Exodus* y Jheru-Senna la está guiando para que invierta sus efectos e invoque a una poderosa Progenie Nocturna en el sarcófago principal del Nivel 3. También ha liberado al Híbrido Sombrío, permitiéndole que recorra a voluntad el nivel de laboratorios y este, instintivamente, atacará a todo el que no sea un adorador de Jheru-Senna.

Como Kandra y sus seguidores están trabajando en este nivel, se han colocado antorchas y lámparas de forma regular para iluminar el lugar. Aún sigue siendo bastante oscuro, sin embargo, con grandes zonas de ominosas sombras. Los intentos de usar Sigilo en este lugar reciben un bono de un paso de dificultad.

CÁMARA DE ENTRADA

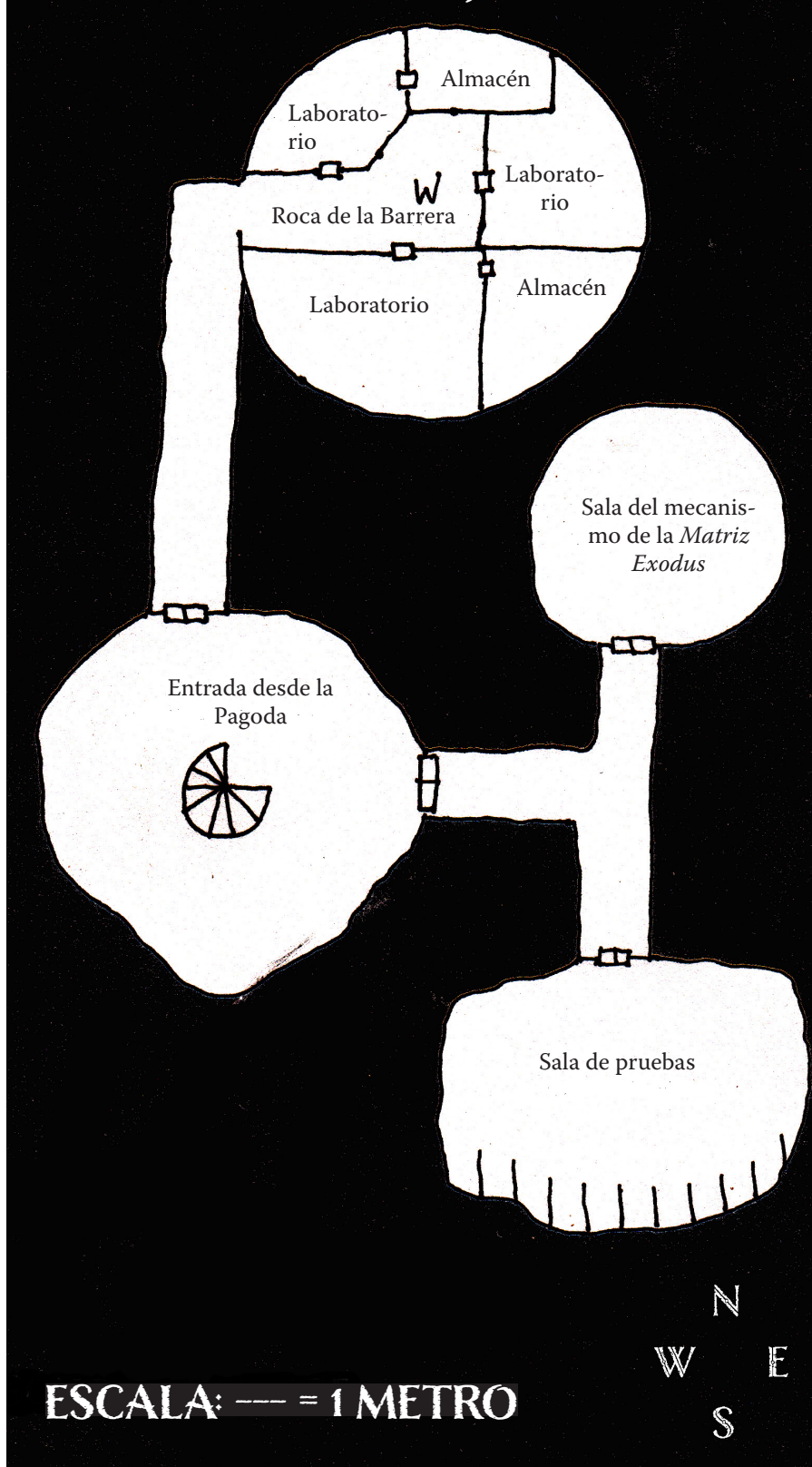
La puerta barrada del Nivel 0 conduce a unas escaleras en espiral que descienden durante unos 10 metros hasta la cámara de entrada. Romper la puerta alerta a los dos guardias destacados en este nivel, que se prepararán para cualquier tipo de asalto. Tomarán posiciones de emboscada en el perímetro de la sala, cubriéndose con las escaleras y atacando en el momento en el que desciendan los dos primeros aventureros.

SALA DEL MECANISMO DE LA MATRIZ EXODUS

Los muros, el techo y el suelo de esta cámara están tallados con numerosas, muy intrincadas y potentes, matrices de conjuro que conectan, a través de extrañas dimensiones con el catafalco y el sarcófago principal situados en el Nivel 3 de la pagoda.



LABORATORIOS BAJO LA PAGODA





Si los aventureros llegan hasta esta habitación durante horas de la noche, Kandra estará en el lugar, sumergida en un leve trance, activando la inversión del hechizo. Los muros parecen desgarrarse a causa de las negras energías que los recubren mientras pone en marcha su plan para atraer todo tipo de demonios hacia el mundo. Estará protegida en todo momento por tres de sus guardaespaldas.

En esta habitación también estará Uziri, su joven guía xaranibano. Sigue encadenado y esposado, en un estado de terror abyecto. Kandra pretende sacrificarlo (y de hecho, podrían aparecer cuando esté en ello) al concluir el proceso de inversión del hechizo pues, de acuerdo a los conocimientos que Jheru-Senna le ha traspasado, ello asegura el éxito del ritual.

Uziri no tendrá más de 12 o 13 años; es de complexión ligera y está muy nervioso, pero es un experto siguiendo huellas, así como en la fauna y flora local. No está en condiciones de luchar, y por tanto sus características y valores no tienen importancia (excepto Región 85%). Kandra lo tomó cautivo durante su desplazamiento hasta Xaraniba y ha estado con ella desde entonces, de tal modo que conoce todos sus planes y podría ayudar a los aventureros exponiéndolos si es necesario.

Durante las demás horas del día la cámara está vacía. La *Matriz Exodus* no puede ser destruida, de tal modo que la única forma de evitar los malignos planes de Kandra es impedir que acceda al lugar.

SALA DE PRUEBAS

Este laboratorio se utilizaba para experimentar con los demonios capturados, que eran retenidos en el área. La habitación está completamente destrozada y no funciona nada de su antiguo instrumental, que incluye extrañas máquinas y aparatos químicos. El Híbrido Sombrío fue liberado de aquí, y hay un 25% de que aún aceche por el lugar, esperando una comida. Hay un 45% de que se lo encuentren por los laboratorios y un 30% en el resto del complejo.

La parte sur de la cámara está formada por las celdas para especímenes, un lugar que contenía los diversos experimentos realizados por los B'Haur. Todas las celdas están vacías, excepto la que contenía al Híbrido Sombrío, y que Kandra recientemente abrió, liberando a la criatura.

LABORATORIOS

El resto del nivel es una trama de cuatro laboratorios utilizados en todo tipo de experimentos de hechicería dimensional y otras disciplinas más mundanas. La sección central del área incluye una cámara sellada que contiene un pedazo de roca, del tamaño de una cabeza humana.

Se trata de una esquirla de la Barrera que orbita alrededor de la Tierra, caída como producto del choque de un meteorito contra ella, y es un material muy poderoso. Jheru-Senna utilizó una pequeña parte de ella para construir la *Matriz Exodus*. El resto fue sellada y hubiese estado escondida, si no fuera por las constantes pruebas y registros de Kandra.

La cámara de la roca de la Barrera está sellada con varios y potentes conjuros. Hacen falta varios meses de estudio cuidadoso, seguidos de numerosas pruebas de ensayo y error, para lograr abrirla. Pero eso no ha detenido a Kandra de intentarlo, empleando todos sus conocimientos para procurarse un acceso a la cámara y usar sus contenidos. Si logra invocar la poderosa Progenie Nocturna usando la *Matriz Exodus* invertida, prácticamente lo tendrá ya hecho.

El área está patrullada por los últimos cuatro guardias de Kandra y, posiblemente, por el Híbrido Sombrío. Cuando no se encuentra en la cámara del mecanismo de la *Matriz Exodus*, la hechicera descansa en el laboratorio situado al este de la roca de la Barrera, trabajando en sus cálculos de cómo acceder al interior del sello. Está de un humor de perros y obsesionada con el éxito de sus planes. Su magia es un tipo de hechicería centrada en la invocación y control de demonios, criaturas conocidas como la "progenie nocturna". Si lanza sus conjuros durante horas de la noche, puede controlar hasta a 3 Progenies Nocturnas durante 3 rondas de combate, y lo hará, dirigiendo sus ataques contra los aventureros.

DETENIENDO A KANDRA

Si se permite a la hechicera llegar a la cámara del mecanismo de la *Matriz Exodus* y pasar 6 rondas de combate completas sin interrupción en la tarea, activará la inversión de la matriz y comenzará la invocación del gran híbrido, siguiendo las indicaciones de Jheru-Senna. Una vez comience el hechizo este no se detendrá ya, y para los aventureros, la mejor opción posible es la huida.

En caso de que se la impida activar la *Matriz Exodus* pero escape, Kandra odiará a los aventureros con todo su ser, acosándolos y atormentándolos como castigo por su insolencia; esto puede ser el origen de todo tipo de futuros escenarios.

Si muere, la amenaza maligna que Kandra supone habrá acabado. Cualquiera de sus sicarios que haya sobrevivido depondrá las armas, afirmando que ha estado hechizado por ella desde hace mucho tiempo, y ello, podría ser hasta verdad.

DRAMATIS PERSONAE

Esta sección contiene los valores de los PNJ clave que aparecen en el escenario.



VONUSLIB SELIARIS, SUMO SACERDOTE DE LA DIOSA DE LA LUZ

Vonuslib es un hombre de edad media con un puñado de cabellos blancos y una gruesa y estilizada barba. Viste con las túnicas doradas de la Señora de la Luz y porta una diadema de pura plata sobre su frente. Habla en un siniestro tono de barítono, pensando y sopesando con cuidado la precisión de todas las palabras que pronuncia. Su deseo es que, justo antes de morir la Señora de la Luz lo ascienda hasta la Barrera, donde habite en su palacio a salvo de la muerte, para servirle como consejero y agente sobrenatural.

VONUSLIB

| Características (Media) | Atributos | 1d20 | Localización | PA/PG |
|--|-------------|---------|--------------|----------------------|
| FUE: 10 | P. Acción | 2 | 01-03 | Pierna Derecha 0/4 |
| CON: 11 | Mod. Daño | +0 | 04-06 | Pierna Izquierda 0/4 |
| TAM: 10 | P. Magia | 15 | 07-09 | Abdomen 0/5 |
| DES: 9 | Movimiento | 6m | 10-12 | Pecho 0/6 |
| INT: 14 | M. Reacción | 12 | 13-15 | Brazo Derecho 0/3 |
| POD: 15 | Armadura | Ninguna | 16-18 | Brazo Izquierdo 0/3 |
| CAR: 13 | Rasgos | --- | 19-20 | Cabeza 0/4 |
| Habilidades: Aguante 31%, Atletismo 44%, Evasión 34%, Fuerza Bruta 25%, Intuición 75%, Percepción 74%, Saber (Diosa de la Luz) 80%, Voluntad 73%. | | | | |
| Pasiones: Amor a la Diosa de la Luz 85%. | | | | |

Magia:

Devoción (Diosa de la Luz) 70%, Exhortación 60%; Milagros: *Bendición, Amplificar, Santificar*.
Reserva Devocional = 5

Estilos de Combate: Sacerdotisa de Nuevo Cartago (Daga) 58%

| Armas | Tamaño/Potencia | Alcance | Daño | PA/PG |
|-------|-----------------|---------|-------|-------|
| Daga | P | C | 1d4+1 | 6/8 |



LOS GUERREROS DE KANDRA

Kandra tiene, en total, nueve luchadores a su servicio, que le sirven en todo tipo de tareas, desde guardaespaldas a centinelas. Para evitar complicaciones todos ellos utilizan las mismas estadísticas de juego.

Sus habilidades de armas cambian, eso sí, en función de la tarea que desempeñan:

- Centinelas de la pagoda: Estilo de combate del Bandido 70%.
- Guardias de los niveles inferiores: Estilo de combate del Bandido 78%.
- Guardaespaldas de Kandra: Estilo de combate del Bandido 84%.

Los centinelas que aparecen al comienzo del escenario es más probable que huyan o se rindan que los que protegen el nivel inferior o los guardaespaldas de Kandra. Sin embargo, todos ellos poseen el mismo fervor hacia Kandra, que les ha prometido todo tipo de riquezas y poderes cuando Jheru-Senna finalmente resucite. Así mismo todos tienen una pasión de Lealtad hacia Kandra al 75% que pueden utilizar para aumentar el valor de sus habilidades.

Volver a estos guerreros en contra de la hechicera es una tarea problemática; le son muy leales, hasta el último de ellos, y uno o dos incluso están enamorados de ella, o al menos les atrae.

Ninguno de ellos utiliza magia y, como la mayoría de la gente, sospechan de ella y la temen.

GUERREROS DE KANDRA

| Características (Media) | | Atributos | 1d20 | Localización | PA/PG |
|-------------------------|-------------|---|-------|------------------|-------|
| FUE: 15 | P. Acción | 3 | 01-03 | Pierna Derecha | 1/6 |
| CON: 11 | Mod. Daño | +1d2 | 04-06 | Pierna Izquierda | 1/6 |
| TAM: 15 | P. Magia | 13 | 07-09 | Abdomen | 2/7 |
| DES: 14 | Movimiento | 6m | 10-12 | Pecho | 2/8 |
| INT: 10 | M. Reacción | 8 (incluye penalización de armadura) | 13-15 | Brazo Derecho | 2/5 |
| POD: 13 | Armadura | Justillo y brazaes de cuero, grebas forradas, yelmo de hierro | 16-18 | Brazo Izquierdo | 2/5 |
| CAR: 8 | Rasgos | --- | 19-20 | Cabeza | 6/6 |

Habilidades: Aguante 55%, Atletismo 35%, Evasión 58%, Fuerza Bruta 45%, Pelea 40%, Percepción 47%, Sigilo 65%, Voluntad 51%.
Pasiones: Lealtad a Kandra 75%.

Magia: ---

Estilos de Combate: Bandido (Lanza, Cimitarra, Diana, Arco) 70%/78%/84%. Este estilo de combate tiene el rasgo Lucha en formación. Pelea 40%.

| Armas | Tamaño/Potencia | Alcance | Daño | PA/PG |
|-----------------|-----------------|-----------|-----------|-------|
| Lanza corta | M | L | 1d8+1+1d2 | 4/5 |
| Cimitarra | M | M | 1d8+1d2 | 6/10 |
| Escudo de Diana | G | C | 1d6+1d2 | 4/12 |
| Arco corto | G | 80 metros | 1d6+1d2 | 4/4 |

BAILA CON UN ALA

Baila Con Un Ala es un iqari medio enloquecido, expulsado de su nido tras matar intencionadamente a uno de sus congéneres en un disputado duelo territorial por una pareja. Está consumido por el remordimiento, a punto de enloquecer por el aislamiento, es violento hacia los desconocidos y tiene tendencias suicidas. Como oponente, es cruel y decidido a llegar hasta el final. Sin embargo, hay una pequeña posibilidad de apelar a los restos consumidos de su intelecto y por tanto evitar la amarga muerte al luchar con él.

Baila Con Un Ala no ha tenido, por el momento, problemas con Kandra o sus guerreros. Pero, si se le puede convencer de que son enemigos, se podría convertir a este iqari en un valioso aliado. Ciertamente, si se libera al Híbrido Sombrío, Baila Con Un Ala verá al monstruo como una aberración tal que debe ser destruida a toda costa.



BAILA CON UN ALA

| Características (Media) | | Atributos | 1d20 | Localización | PA/PG |
|--|-----------------|------------------------------------|------------|-----------------|-------|
| FUE: 26 | P. Acción | 3 | 01-03 | Pata Derecha | 2/8 |
| CON: 16 | Mod. Daño | +1d8 | 04-06 | Pata Izquierda | 2/8 |
| TAM: 20 | P. Magia | 11 | 07-09 | Abdomen | 3/9 |
| DES: 20 | Movimiento | 6m, 18m volando | 10 | Pecho | 0/10 |
| INT: 9 | M. Reacción | 12 (incluye armadura) | 11-12 | Ala Derecha | 0/8 |
| POD: 11 | Armadura | Plumas, faldilla y grebas de cuero | 13-14 | Ala Izquierda | 0/8 |
| CAR: 8 | Rasgos | Golpe de Picado, Volador | 15-16 | Brazo Derecho | 1/7 |
| Habilidades: Aguante 63%, Atletismo 60%, Chillido Paralizante* 65%, Evasión 88%, Fuerza Bruta 79%, Lenguaje de Signos 34%, Percepción 86%, Rastrear 98%, Sigilo 55%, Supervivencia 89%, Voluntad 51%. | | | 17-18 | Brazo Izquierdo | 1/7 |
| <i>Pasiones:</i> Proteger la guarida 95%, Remordimientos y odio hacia sí mismo 90%. | | | | | |
| Magia: --- | | | 19-20 | Cabeza | 2/7 |
| Estilos de Combate: Guerrero Iqari (Lanza) 85%, Pelea (Pico, Garra, Golpe de ala) 94%. | | | | | |
| Armas | Tamaño/Potencia | Alcance | Daño | PA/PG | |
| Pico | M | T | 1d4+1d8 | Por cabeza | |
| Garra | M | C | 1d6+1d8 | Por pata | |
| Golpe de ala | G | ML | 1d3+1d8 | Por ala | |
| Lanza larga | G | ML | 1d10+1+1d8 | 4/10 | |
| (*) El chillido paralizante (INT+CAR) obliga a quien esté a 5 metros o menos a hacer una tirada opuesta de Voluntad contra el iqari. Quien falle será paralizado por el horrible chillido durante 1 ronda de combate y quedará ensordecido temporalmente. Quienes lo venzan simplemente quedan ensordecidos por 1d6 rondas de comnate, incapaces de comunicarse verbalmente. Cada uso exitoso de esta capacidad le cuesta al iqari 1 PM. | | | | | |



HÍBRIDO SOMBRÍO

Una mezcla de sombra viviente, bestia e insecto. Su cuerpo es una masa semi-amorfa de oscuridad que crece y desvanece constantemente. Lo que podría pasar por la cabeza de esta cosa es la cabeza gruñidora de un sabueso; sus miembros son de insecto, similares a los de una mantis. El Híbrido Sombrío es susceptible al grito paralizante de Baila Con Un Ala, y perderá 1d3 PG en cada localización por cada tirada de Voluntad que falle contra el grito del iqari. También es vulnerable a las armas mundanas, pero su extraña composición corporal le proporciona 4 puntos de armadura naturales.

HÍBRIDO SOMBRÍO

| Características (Media) | Atributos | 1d20 | Localización | PA/PG |
|-------------------------|-------------|---------------------------------------|--------------|---------------------|
| FUE: 17 | P. Acción | 3 | 01-03 | Pata Derecha 4/8 |
| CON: 18 | Mod. Daño | +1d6 | 04-06 | Pata Izquierda 4/8 |
| TAM: 19 | P. Magia | 10 | 07-09 | Abdomen 4/9 |
| DES: 14 | Movimiento | 8m | 10-12 | Pecho 4/10 |
| INT: 10 | M. Reacción | 12 | 13-15 | Brazo Derecho 4/7 |
| POD: 11 | Armadura | Sombra semicorpórea, sin penalización | 16-18 | Brazo Izquierdo 4/7 |
| CAR: 1 | Rasgos | --- | 19-20 | Cabeza 4/8 |

Habilidades: Aguante 79%, Atletismo 71%, Evasión 63%, Fuerza Bruta 77%, Percepción 81%, Sigilo 105%, Voluntad 80%.

Pasiones: Lealtad a Kandra 75%.

Magia: ---

Estilos de Combate: Fervor Demonico (Garras y Dientes) 85%, Aliento Vil (Aliento) 75%, Pelea 90%.

| Armas | Tamaño/Potencia | Alcance | Daño | PA/PG |
|---------|--|---------|-----------|------------|
| Garras | M | L | 1d8+1+1d6 | Por brazo |
| Dientes | M | T | 1d6+1d6 | Por cabeza |
| Aliento | La criatura exhala una nube de sombras ponzoñosas. Haz una tirada opuesta entre el Aguante del blanco y el estilo de combate de Aliento Vil del híbrido sombrío para resistir su efecto: Nauseas incapacitantes por 1d4 rondas de combate. | | | |

KANDRA

Una manipuladora hechicera de cabellos negros como las plumas del cuervo; Kandra está poseída por el espíritu semi-sapiente de Jheru-Senna. Es una belleza, y letal; sus ojos de color almendra emiten un fulgor ambarino que parece prometer el cielo. Disfruta sometiendo a los hombres a su voluntad, que es considerable. Puede ser encantadora y razonable, pero eso no es sino una máscara que oculta su acerada y sangrienta resolución.

Su magia procede del estudio de diversos textos arcanos, potenciada con los propios saberes de Jheru-Senna. Su única meta es devolver a Jheru-Senna a la vida y restaurar su poder en la Tierra Azotada. Cuando eso ocurra Kandra será su discípula de mayor confianza, lista para comandar los ejércitos arcanos que se alzarán contra los Antiguos que plagan la Tierra.

Sus hechizos son *Dominar (hombres)*, *Invocar (Híbrido Sombrio)* y *Succionar FUE*. Utilizará *succionar* contra todo aquel que la amenace físicamente, aunque tiende a reservar sus energías mágicas, conservándolas para los rituales y ceremonias de invocación de nuevos Híbridos Sombríos, a quienes luego ordena que luchen y combatan en su nombre.

Si se la coloca en una posición donde no le quede más remedio que rendirse, utilizará su hechizo de *Dominar (hombre)* junto con sus encantos femeninos para intentar escapar.



KANDRA

| Características (Media) | | Atributos | 1d20 | Localización | PA/PG |
|-------------------------|-------------|-----------|-------|------------------|-------|
| FUE: 10 | P. Acción | 2 | 01-03 | Pierna Derecha | 0/4 |
| CON: 11 | Mod. Daño | +0 | 04-06 | Pierna Izquierda | 0/4 |
| TAM: 10 | P. Magia | 14 | 07-09 | Abdomen | 0/5 |
| DES: 9 | Movimiento | 6m | 10-12 | Pecho | 0/6 |
| INT: 15 | M. Reacción | 12 | 13-15 | Brazo Derecho | 0/3 |
| POD: 14 | Armadura | Ninguna | 16-18 | Brazo Izquierdo | 0/3 |
| CAR: 17 | Rasgos | --- | 19-20 | Cabeza | 0/4 |

Habilidades: Aguante 49%, Atletismo 52%, Evasión 60%, Fuerza Bruta 28%, Influencia 75%, Intuición 80%, Percepción 74%, Saber (Jheru-Senna) 80%, Voluntad 81%.

Pasiones: Lealtad a Jheru-Senna 100%, Odio a los Antiguos 100%, Desprecio a los hombres 90%.

Magia:

Invocación (La Mente Inflexible de Jheru-Senna) 70%, Manipulación 65%

Escuela Arcana (La Mente Inflexible de Jheru-Senna): *Dominar (hombres)*, *Invocar (Híbrido Sombrio)*, *Succionar FUE*.

Estilos de Combate: Tentadora arcana (Daga) 58%

| Armas | Tamaño/Potencia | Alcance | Daño | PA/PG |
|-------|-----------------|---------|-------|-------|
| Daga | P | C | 1d4+1 | 6/8 |