

ADVERTENCIA LEGAL

ATENCIÓN

La adaptación de algunos elementos de Gaia es bastante libre, hecho que igual hará que los mas puristas se lleven las manos a la cabeza.

Así mismo, existen PNJs, localizaciones o detalles de la trama ahora oficiales que en el momento de salir en la Campaña no habían sido desvelados oficialmente o que, incluso siendo ya conocidos, decidí alterarlos para adaptarlos a mis intereses.

Mi máxima es que mis jugadores se diviertan y para ello no tengo reparos en moldear, modificar u omitir todo lo que necesite, a pesar de que sea trasfondo oficial. A fin de cuentas “Mi Mundo, Mis Reglas”.

Esto se refleja por ejemplo en que “mi Inquisición” es algo mas light que la existente en Gaia o la ausencia de “Los Poderes en la Sombra” (con la consiguiente remodelación u omisión de algunos sucesos).

El que no pueda comprender esto y quiera jugar en el mundo de Gaia tal cual viene en el manual, simplemente le recomiendo que no continúe leyendo.

También me gustaría comentar que soy aficionado a ‘involucrar mucho la historia de mis Jugadores en la Campaña’, así como ‘hacer que las decisiones de los Jugadores sean relevantes’.

El primer punto se refleja en bastantes momentos de la Campaña, en los cuales salen a relucir aspectos del pasado de alguno de los PJs o incluso algunos Capítulos que se centran exclusivamente en ellos.

El tema de que las decisiones de los Jugadores sean relevantes quiere decir que me gusta que si por ejemplo los Jugadores toman una decisión equivocada, después sean conscientes de que debido a aquello se ha llegado a la situación actual. Así mismo, si por ejemplo arriesgan por salvar a una PNJ, me gusta hacerles aparecer mas adelante (sean o no importantes) para que los Jugadores puedan ver que es de sus vidas.

Otro tema a aclarar es que puede que no todas las fichas cumplan al dedillo las reglas del juego. Seguramente encontréis modificaciones, omisiones, adaptaciones, fallos en fichas... etc. Algunas son conscientes, otras inconscientes, pero siempre manteniendo mi máxima antes citada.

Si algún Máster va a jugar esta Campaña, le recomiendo pues que tenga una mente abierta y que si algo no le gusta... lo cambie.

LOS JUGADORES

Como de momento el apartado sobre los PJs no lo tengo terminado, aquí os hago un pequeño resumen de las fichas de aquellos que comenzaron la Campaña para que no sean unos completos desconocidos:

Judith: Warlock con la Via de Aire y la de Creación (esta última por Conocimiento Natural). Como arma usa katana y, aunque al principio de la Campaña no lo sabe, por sus venas corre el Legado de Sangre de Kamael (Legado de creación propia). No recuerda su pasado antes de los 4 años, cuando despertó en la Iglesia de San Bernabé, por lo que podría decirse que ha pasado toda su vida entre religiosos.

Yavel: Paladín Oscuro con vocación a hacerse el guay, tirar de intimidar y abstraerse de vez en cuando. Con gusto por las armas grandes, comienza centrado en llevar un mandoble, hasta que mas tarde, cuando descubre la existencia de las Taurus, no descansa hasta hacerse con una. Como dato curioso decir que tiene el Legado de la Luna.

Owen: Bicho raro encontrado en un extraño laboratorio por la inquisidora que lo rescató. Aspirante a Tecnista que como arma, además de la katana utiliza un Arma Natural con forma de cuchilla que sale de su antebrazo. Como datos curiosos decir que empieza la partida con VOL 1 xD y que su cuerpo está cubierto de cicatrices y parece estar ‘remendado’ con partes de diferentes cuerpos. Tiene un ojo de cada color. Aunque como es lógico el Jugador no lo sabe, está mas relacionado de lo que sería recomendable con Wissenschaft.

Petrus: El mas ‘normal’ del grupo inicial. Un nephilim jayán Maestro en Armas sin mas aspiración que la de llevar un arsenal colgado de la espalda y con una afición desmesurada por la Ciencia y la Forja.

PRIMER SEGMENTO: EL MONASTERIO DE CADEUS

Éste es el Primer Segmento de la Campaña, el cual narra la primera etapa en la vida de los Jugadores.

En él se recogen las aventuras y desventuras que han de vivir desde que llegan al Santuario de Cadeus hasta que completan su formación allí.



CAPITULO UNO: ORÍGENES

Llegada

Los niños llegan al Santuario. Todos ven Albidion y quedan impresionados por la enormidad de la ciudad. Luego entran a la red de abadías y monasterios que parecen un laberinto todo interconectado, perdiéndose con tanta vuelta. Finalmente llegan a las murallas del Santuario de Cadeus e intentan asimilar todos los detalles de la que va a ser su casa durante los próximos años. Sus tutores, al dejarlos ante las puertas se despiden de ellos:

Owen: *Ángela le da su colgante en forma de cruz antes de entrar y le dice:*

Ángela: *“Devuélvemelo cuando te conviertas en inquisidor y volvamos a encontrarnos.”*

Judith: *Alexias le da un beso en la mejilla y le dice:*

Alexias: *“Te diría que te esforzaras todo lo que puedas, pero sé que lo harás, de modo que suerte y conviértete mejor inquisidora que yo.”*

Yavel: *Leóric le da un fuerte apretón de manos y le dice:*

Leóric: *“Cuando salgas de aquí convertido en todo un inquisidor búscame y brindaremos juntos para celebrarlo.”*

Tutoría y Examen Físico

Un guardia los lleva uno a uno a una especie sala de espera. Primero llega Yavel, luego Judith y por último Owen. Les dicen que esperen, que en unos minutos vendrá alguien a buscarlos.

Judith, nada mas llegar empieza a bombardear a preguntas a Yavel que no le responde. Cuando llega Owen, cambia su objetivo, quien es mas hablador y rápidamente los dos niños traban amistad.

Media hora mas tarde aparece una joven andando rápidamente (**Lea**), que se presenta como profesora de Artes Sociales y tutora. Les enseña el temario con el listado de profesores, clases y asignaturas (**Ver Temario Pág. 24**) y les explica si tienen alguna duda sobre cualquier asignatura. Después les hace algunas preguntas sobre ellos. Los lleva entonces a la enfermería, donde conocen a (**Ren**) su profesora de Medicina, quien los somete a un reconocimiento médico.

Yavel pifia en Resistir el Dolor cuando le pincha para sacarle sangre y los otros dos que están fuera esperando se acojonan al escuchar los gritos.

Tras esto Lea les enseña un poco la escuela y finalmente les acompaña a sus habitaciones, donde encuentran ropa y libros de texto y ven que hay dos camas, por lo que van a tener otro alumno como compañero de habitación.

Memorizar + Navegación (80): Para quedarse con la distribución de las aulas, habitaciones y demás. *Lo saca Judith.*

Acaban llegando al comedor que ahora mismo está vacío. Lea les deja y les dice que tienen una hora para comer, tras lo cual se marcha, volviendo a buscarlos hora y media después.

Presentación y Clase de Historia

Por la tarde se los lleva a la clase de 2-A. Llama primero a la profesora, (**Theresia**) que está dando clase de Historia y le presenta a los PJs. Después Lea se va y Theresia les hace entrar en clase y presentarse antes sus compañeros.

Yavel y Judith se presentan diciendo poco o nada sobre ellos, hasta que finalmente le toca el turno a Owen. Con la mirada fija en el suelo y moviendo el pie en círculos dice tímidamente:

Owen: *“Soy Owen y de mayor quiero ser inquisidor.”*

*Theresia le dice que se siente y le indica su sitio, pero al pasar junto a (**Julius**), este le pone la zancadilla y lo hace caer.*

Julius: *“Ten cuidado donde pisas Protector de la Justicia.”*

Toda la clase empieza a reírse y Theresia expulsa a Julius.

Siguen con la clase, y la profesora explica un poco sobre la historia de Albidion, que es de lo que estaban hablando.

Clase de Artes Oscuras

*Los PJs entran en la clase y se sientan, cuando entran (**Lucius**) y (**Seimus**) y le dicen a Yavel que se ha sentado en la silla de Julius, que se levante. Discuten y le acaban diciendo que cierre la boca y se cambie de sitio y Yavel acaba cediendo.*

Pocos segundos después entra (**Severus**), andando rápido y deja de golpe los libros en la mesa.

Severus: *“No permitiré risas, ni a nadie hablando sin que yo le haya dado permiso primero. Vaya, veo caras nuevas. A ver tu, señorita... (señala a Judith con el bastón, y ella le dice su nombre tímidamente). Muy bien, señorita Judith empieza a leer desde la pagina 48, Tema: Sátiros.”*

Severus manda ejercicios y pregunta primero a Judith (que aunque contesta bien le corrige: nada está perfecto nunca para Severus) y luego a Owen (que contesta mal y parece que se lo vaya a comer).

Termina la clase y durante el cambio de clase a Judith le tiran una bola de papel con un mal dibujo de ella muy fea comiéndose un montón de libros y en el que pone EMPOLLONA.

Clase de Ciencia y Forja

Cuando llegan el profesor ya está allí. Se presenta como (**Leonardo**) y les dice que será su profesor de Ciencia y Forja.

Cuando acaba la clase los tres matones están en mitad del pasillo, obstaculizando el paso. Owen y Judith pasan rozándose con la pared para no tocarlos, pero Yavel pasa por su lado empujando a Julius. Se vuelven a encarar y tras intercambiar palabras duras con Yavel, este sigue hacia delante. Entonces uno de los tres le lanza un tintero, pero Yavel lo ve y lo esquiva (con una tirada de Esquiva y Estilo acojonantes), dejando a todos los del pasillo pasmados.

Hora de Cenar – Comedor

Van al comedor a cenar.

Nada mas llegar, les llama la atención (**Valentine**), una chica de segundo y al parecer la mas guapa de la academia. Va con dos amigas también muy guapas y espantando moscones.

Su principal acosador es un joven bastante delgado (**Trevor**) que no hace mas que soltar frases del estilo de:

Trevor- *“Oh mi bella dama Valentine, cuan afortunado seria si pudiese recibir un beso de vuestros dulces labios...”*

Cuando finalmente la joven se cansa y lo manda a freír espárragos, Trevor no se lo toma mal y directamente se gira hacia la que tiene la desgracia de pasar en ese momento por su lado, repitiendo la operación.

En una mesa ven a una chica (**Cyntia**) quien, sentada junto a (**Nicholas**), parece describir alguna anécdota mientras gesticula mucho. Junto a ellos está sentada una chica (**Shelinne**) comiendo tranquilamente y escuchando la historia con una sonrisilla muy ‘moe’. Nic parece estar aburrido y de vez en cuando mira para otro lado.

Yavel se acerca a ellos y les pregunta cuál es la mesa de Lucius y los matones para evitar otra pelea. Tras averiguarlo, él y los PJs se sientan lo más lejos posible.

Lucius, Julius y Seimus llegan al comedor y se meten con algunos chicos de camino a su mesa. Los PJs se dan cuenta de que la mayoría de los alumnos intenta evitarlos, pues al parecer ninguno está a salvo de sus bromas.

Están comiendo tranquilamente cuando Judith advierte de que les viene encima una lluvia de guisantes desde la mesa de los matones y se cubre a tiempo con la bandeja.

Seimus- *“Comida para los pollos. Ja, ja, ja.”*

Cuando ya están terminando de comer, oyen un estruendo y ven a Lucius y compañía que han tirado al suelo la bandeja a una chica de oscuros cabellos (**Lenore**).

Lucius- *“Huy, la bicho raro no sabe ni sujetar una bandeja, que torpe que es”.*

Lenore se agacha a recoger la comida, pero Seimus la aplasta con la bota, casi pisándole los dedos a la niña.

Los PJs no pueden soportarlo. Yavel se levanta y se encara a los tres y tras un intercambio de palabras, se dan unos empujones, con lo que Yavel y Seimus caen al suelo. Lenore recoge la comida del suelo mientras Yavel y Owen se pelean. La chica pasa entre ellos como si nada y se aleja. Judith la sigue y le pregunta su nombre.

Lenore- *“Lenore.”*

Su voz es suave y suena frágil. Tira la comida a la basura y deja la bandeja. Entonces Judith le dice que se siente a comer con ellos, pero ella le responde en un susurro:

Lenore- *“No tengo apetito, prefiero salir fuera.”*

*Los PJs terminan de comer y se vuelven para sus habitaciones. Desde la ventana del pasillo ven a Lenore sentada en el jardín, frente a un gigantesco laberinto de rosas. Deciden salir a hablar con ella, pero cuando salen se topan con (**Alexander Lexington**), que, aunque no se presenta les recuerda que el Laberinto de las Rosas está prohibido y que el toque de queda es a las diez y antes tienen que ir a rezar. Son las nueve.*

Judith se va con Owen un rato a la biblioteca a explicarle el tema que han dado de Artes Oscuras (Owen le ha cogido miedo a Severus y no quiere que le grite mas).

Yavel intenta entablar conversación con Lenore, pero lo único que sale de la boca de la chica son confusos murmullos que además no parecen ir dirigidos a él, ya que mira a un sitio indefinido frente a ella.

Rezo Vespertino – Capilla

Acuden a rezar con el tiempo justo y allí ven a la (**Santa Hermana Evangelinne**), quien les saluda.

Hora de Dormir – Conociendo a los Compañeros de Cuarto

Judith – Lenore 211 *(la primera noche no la conoce porque llega después de que ella se duerma y se levanta antes)*

Owen – Nic 36D

Yavel – Trevor 35D

Temario

Próspero Reinhold	RECTOR	DESPACHO 3-C
Severus Gerardiere	ARTES OSCURAS Ocultismo Tasación	AULA 1-A
Leonardo Lobbson	CIENCIA Y FORJA Ciencia Forja	AULA 1-B
Theresia di Caela	HISTORIA Y LEYES Historia Ley	AULA 1-C
Leona Blanchett	ARTES SOCIALES Etiqueta Baile Callejeo	Música Arte Estilo
Mary Jane Cone	ARTES DE SUBTERFUGIO Advertir Buscar Ocultarse Sigilo Robo	Disfraz Cerrajería Trampería Rastrear Acrobacias
Renata Crest	MEDICINA Primeros Auxilios Herbolaria Venenos	AULA 2-A Persuasión Comerciar
Maestro	ESGRIMA Y ENTRENAMIENTO FÍSICO Esgrima Atletismo	AULA 2-B Tregar Nadar Saltar
Petros Salieri	A. MARCIALES Y DOMINIO ESPIRITUAL Artes Marciales Uso del Ki	AULA 2-C
Santa Evangelinne Matheus	DONES DIVINOS Control del Don Valoración Mágica	PATIO DE ARMAS
Alexander Lexington	ARTES MENTALES Bases de las Artes Mentales	PATIO DE ARMAS
		AULA 3-A
		AULA 3-B

GLOSARIO DE PERSONAJES CAPITULO 1



LEONA BLANCHETT

Nombre: Leona Blanchett
Categoría: Novel
Apariencia: 9
Pelo: Rubio
Altura: 1,65 m
Medidas: 105 - 58 - 91

Apodo: Lea
Nivel: 4
Edad: ¿20?
Ojos: Azules
Peso: 55 Kgs
Sexo: ♀

Forma de Ser: Alegre, algo despreocupada, sumamente impuntual, amistosa y protectora con sus alumnos.

Ocupación: Profesora de Artes Sociales.

Detalles de Interés:

Se lleva bien prácticamente con todo el mundo y está al tanto de todos y cada uno de los rumores que corren por la Academia y bastantes de fuera. Su máxima parece ser estar siempre guapa y correctamente vestida para la ocasión, por lo que es extraño no verla maquillada incluso a primera hora de la mañana. Esta manía (unido a su afición a dormir mas de la cuenta) suele ser el principal motivo de su falta de puntualidad.

Frases Ejemplo:

-Lo siento sé que llego tarde pero es que... (insertar excusa elaborada y casi subrealista).

Consejos de interpretación:

--

RENATA CREST

Nombre: Renata Crest
Categoría: Novel
Apariencia: 9
Pelo: Negro
Altura: 1,70 m
Medidas: 124 - 60 - 94

Apodo: Ren
Nivel: 4
Edad: 25
Ojos: Marrones
Peso: 60 Kgs
Sexo: ♀

Forma de Ser: Algo despistada y torpecilla, muy moe.

Ocupación: Profesora de Medicina.

Detalles de Interés:

Además de dar las clases de medicina, Ren es la médica oficial de la Academia.

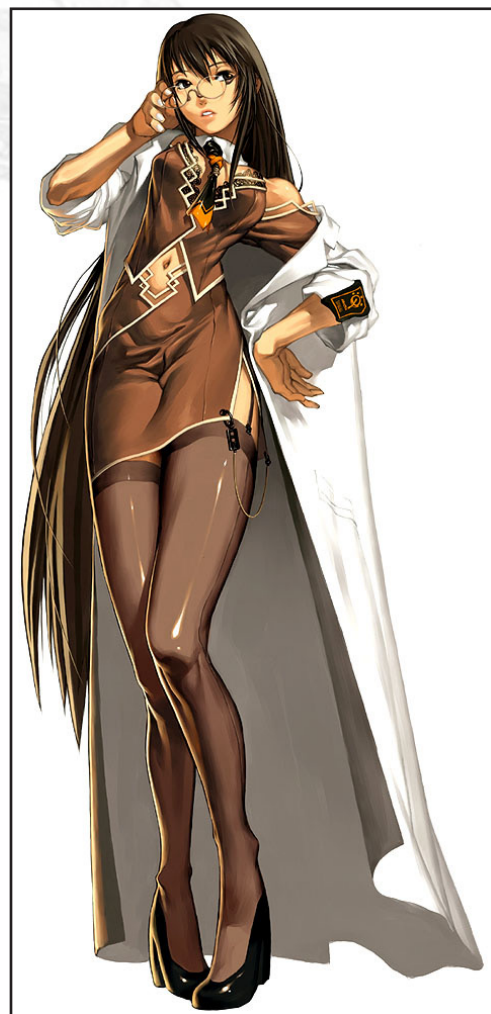
Frases Ejemplo:

-Tranquilo, es solo un pinchacito de nada.

-¿Alguno sabe donde he dejado mis gafas?

Consejos de interpretación:

Miyuki Takara de Lucky Star.





Theresia di Caela

Nombre: Theresia di Caela **Apodo:** --
Categoría: Novel **Nivel:** 4
Apariencia: 8 **Edad:** 27 **Sexo:** ♀
Pelo: Blanco **Ojos:** Verdes
Altura: 1,67 m **Peso:** 54 Kgs
Medidas: 70 - 54 - 83

Forma de Ser: Seria, reservada, algo estricta.

Ocupación: Profesora de Historia y Legislación.

Detalles de Interés:

Su carácter serio y estricto, unido a la gran dificultad de sus exámenes hacen que los alumnos le tengan cuanto menos un mínimo de respeto.

Frases Ejemplo:

-Julius, te callas o sales de clase.

-Y en el año 412, tras la reciente incorporación de la Isla de Tarvos al Dominio... (voz monótona y recitando de memoria).

Consejos de interpretación:

Dra. Grace Augustine de Avatar.

Julius

Nombre: Julius **Apodo:** Matón
Apariencia: 6 **Edad:** 6 **Sexo:** ♂
Pelo: Castaño **Ojos:** Marrones
Altura: 1,18 m **Peso:** 24 Kgs

Forma de Ser: Tocapelotas, rencoroso, no demasiado listo y se deja arrastrar por sus compañeros.

Ocupación: Alumno.

Clase Favorita: Ninguna

Clase Odiada: Es mediocre/flojo en todo

Detalles de Interés:

Desventaja: Desafortunado

Suele ser de los primeros en meterse con otros alumnos y el que más suele proponer gastar bromas pesadas de los tres. No obstante, debido a su mala suerte, de una forma u otra siempre le suelen caer a él los palos.

Frases Ejemplo:

-(Cualquier insulto y si suena obsceno mejor).

Consejos de interpretación:

Uno de los compañeros de Draco de Harry Potter.

Esbozo de Historial:

Tras la muerte de su madre, Julius se unió al grupo de granujillas callejeros de Seimus. Una noche ambos se toparon con una criatura sobrenatural que mató a algunos de sus amigos. Él y Seimus consiguieron esconderse el tiempo suficiente para que el inquisidor que perseguía al ser lo eliminara. Tras conocerlos, el inquisidor los envió a la Academia.





LUCIUS

Nombre: Lucius **Apodo:** El Líder de los Matones

Apariencia: 9 **Edad:** 7 **Sexo:** ♂

Pelo: Rubio **Ojos:** Azules

Altura: 1,20 m **Peso:** 24 Kgs

Forma de Ser: Chulo, arrogante y prepotente, pero capaz de respaldar todo esto con los puños.

Ocupación: Alumno.

Clase Favorita: Entrenamiento Físico / Artes Oscuras

Clase Odiada: Historia

Detalles de Interés:

El ser líder del grupo de matones de la clase de los PJs le hace ser temido y odiado por sus compañeros. Su carácter y forma de ser no hacen sino acrecentar este hecho. Es el antagonista "guay" por defecto de los PJs durante su estancia en la Academia.

Frases Ejemplo:

-Si no eres capaz de respaldar tus palabras en el campo de entrenamiento, solo eres un bocas.

Consejos de interpretación:

Draco Malfoy de Harry Potter.

Esbozo de Historial:

Lucius es hijo de un inquisidor retirado, que llegó a alcanzar un cierto renombre en la Inquisición. Podría decirse que entró en la Academia por enchufe, aunque no se pueden negar sus mas que notables aptitudes.

SEIMUS

Nombre: Seimus **Apodo:** Matón

Apariencia: 7 **Edad:** 7 **Sexo:** ♂

Pelo: Moreno **Ojos:** Negros

Altura: 1,21 m **Peso:** 24 Kgs

Forma de Ser: Buscabregas, arrogante.

Ocupación: Alumno.

Clase Favorita: Artes de Subterfugio

Clase Odiada: Artes Sociales

Detalles de Interés:

Es el tercero del grupo de matones que van a tener que soportar los PJs, simplemente es un elemento neutro en el grupo. Su relevancia en el conjunto es mínima, ya que simplemente le sigue el juego a sus compañeros y habla lo justo.

Frases Ejemplo:

-No sabéis con quien os estáis metiendo.

Consejos de interpretación:

Uno de los compañeros de Draco de Harry Potter.

Esbozo de Historial:

Huérfano a temprana edad, tuvo que buscarse la vida junto a otros granujillas callejeros. Una noche él y Julius se toparon con una criatura sobrenatural que mató a algunos de sus amigos. Ambos consiguieron esconderse el tiempo suficiente para que el inquisidor que perseguía al ser lo eliminara. Tras conocerlos, el inquisidor los envió a la Academia.





SEVERUS GERARDIERE

Nombre: Severus Gerardiére **Apodo:** --
Categoría: Novel **Nivel:** 4
Apariencia: 7 **Edad:** 36 **Sexo:** ♂

Pelo: Rubio **Ojos:** Negros

Altura: 1,74 m **Peso:** 65 Kgs

Forma de Ser: Estricto, severo, duro.

Ocupación: Profesor de Artes Oscuras.

Detalles de Interés:

Su carácter serio y estricto, unido a la gran dificultad de sus exámenes hacen que los alumnos le tengan cuanto menos un mínimo de respeto.

Frases Ejemplo:

-No permitiré chistes ni broma alguna en mis clases.

Consejos de interpretación:

Severus Snape de Harry Potter.

LEONARDO LOBBSON

Nombre: Leonardo Lobbson **Apodo:** --

Categoría: Novel **Nivel:** 4

Apariencia: 5 **Edad:** 29 **Sexo:** ♂

Pelo: Castaño Oscuro **Ojos:** Marrones

Altura: 1,65 m **Peso:** 50 Kgs

Forma de Ser: Amable, tímido, algo distraído y le gusta ayudar a los demás.

Ocupación: Profesor de Ciencia y Forja.

Detalles de Interés:

Es el típico profesor que se concentra tanto en sus estudios que el resto del mundo pasa a un segundo plano. Aún así, es incapaz de negarle un favor a sus alumnos.

Frases Ejemplo:

-No, no es así, déjame que te lo vuelva a explicar. Si ejercemos una fuerza proporcional a...

Consejos de interpretación:

Tiene un ligero toque a Doc de Regreso al Futuro.





VALENTINE

Nombre: Valentine **Apodo:** La Chica Popular
Apariencia: 9 **Edad:** 8 **Sexo:** ♀
Pelo: Azul **Ojos:** Verdes
Altura: 1,17 m **Peso:** 23 Kgs
Forma de Ser: Alegre, jovial, un poquito creída y ligeramente manipuladora.
Ocupación: Alumna.
Clase Favorita: Ninguna.
Clase Odiada: Es mediocre/bajo en todo.

Detalles de Interés:

A pesar de ser de grupito de las chica más populares de la Academia, no lo tiene tan subido como sería normal. Suele ir con otro par de "chicas guapas" de Segundo Curso y en su compañía es cuando se crece.

Frases Ejemplo:

-¿Verdad que vas a echarme una mano con el trabajo de Historia? (sonrisita encandiladora).

Consejos de interpretación:

La típica 'chica popular' de una serie de estudiantes.

Esbozo de Historial:

Desde muy temprana edad, Valentine supo que los seres sobrenaturales existían. Nacida en medio de una carnicería producida por una Sombra enviada a matar a sus padres, la joven nunca llegó a conocerlos.

Fue criada por el inquisidor que la rescató, y que la crió como a su hija, educándola para que supiera defenderse. Cuando tuvo edad, la envió a Cadeus a que terminase su formación como inquisidora.

TREVOR

Nombre: Trevor **Apodo:** El Poeta Cansino
Apariencia: 8 **Edad:** 7 **Sexo:** ♂
Pelo: Azul **Ojos:** Ambar
Altura: 1,18 m **Peso:** 24 Kgs
Forma de Ser: Alegre, bastante salido y mujeriego, poeta y muy abierto socialmente.
Ocupación: Alumno.
Clase Favorita: Artes Sociales.
Clase Odiada: Entrenamiento Físico.

Detalles de Interés:

Es el típico chaval que cae bien a los chicos y al que las chicas intentan evitar de lo plasta que puede llegar a ser.

Frases Ejemplo:

-Oh bella dama, habéis robado el corazón de este, vuestro humilde siervo... (y así hasta el infinito).

Consejos de interpretación:

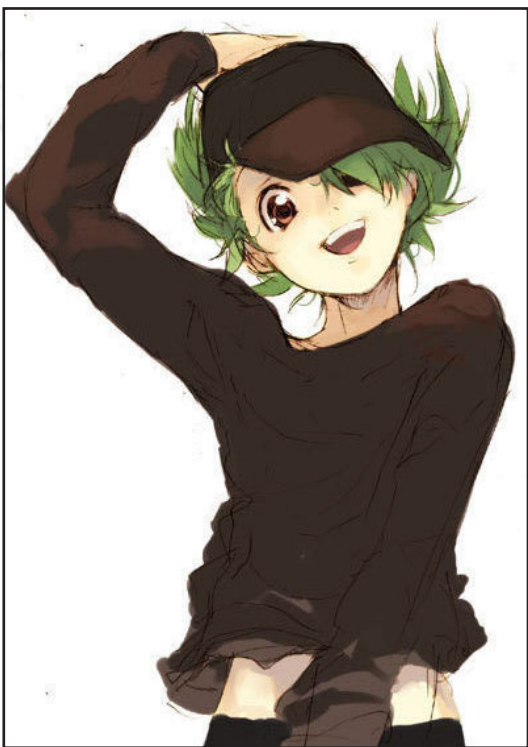
El típico chico 'salido' de una serie de estudiantes.

Esbozo de Historial:

Huérfano desde donde su memoria alcanza, al parecer nació fruto de una noche de pasión entre una joven campesina y un encandilador trovador. Al morir la joven en el parto, el trovador apareció y, contra todo pronóstico, se hizo cargo de él. El niño vio el mundo a través de los ojos del vividor juglar y le gustó lo que vio.

A los 5 años, tras un incidente con una súcubo en el que pereció su padre, un inquisidor lo encontró y lo envió a Cadeus al apreciar cualidades de un potencial inquisidor en él.





CYNTHIA

Nombre: Cynthia

Apodo: La Hiperactiva

Apariencia: 7

Edad: 6

Sexo: ♀

Pelo: Rubio

Ojos: Azules

Altura: 1,15 m

Peso: 21 Kgs

Forma de Ser: Muy, muy inquieta, alegre, jovial, simpática, curiosa y bastante entrometida.

Ocupación: Alumna.

Clase Favorita: Dominio Espiritual / Artes de Subterfugio

Clase Odiada: Historia y Legislación

Detalles de Interés:

A pesar de ser tan entrometida, tiene el don de caer bien a todo el mundo.

Frases Ejemplo:

-Nunca adivinarías lo que vi haciendo a Valentine el otro día. Verás...

Consejos de interpretación:

Un poco como Haruhi Suzumiya de Suzumiya Haruhi no Yuutsu en lo alocada.

Esbozo de Historial:

Hija de trapeceistas y acróbatas en un circo ambulante. Se escapó tras una disputa con sus padres debido a no querer seguir sus pasos. Esa noche en el bosque fue atacada por un lobo y consiguió mantenerlo a raya con el látigo del domador de leones hasta que, queriéndolo el destino, un inquisidor se cruzó en su camino. Asombrado por la valentía de la niña, decidió enviarla niña a Cadeus.

NICHOLAS

Nombre: Nicholas Belmont

Apodo: Nic

Apariencia: 9

Edad: 7

Sexo: ♂

Pelo: Negro

Ojos: Negros

Altura: 1,15 m

Peso: 23 Kgs

Forma de Ser: Serio, muy reservado, calculador, extremadamente inteligente y poco hablador.

Ocupación: Alumno.

Clase Favorita: Ninguna en concreto.

Clase Odiada: Ninguna, es bastante bueno en todo.

Detalles de Interés:

Ventaja: Ojos del Infinito

Es extremadamente inteligente y calculador. Su mente trabaja siempre al 100%, lo cual unido a su capacidad para predecir unos segundos del futuro, le da una ventaja sorprendente en determinadas situaciones.

A pesar de que parezca que todo le agobia, en el fondo se preocupa mucho por sus amigos y estaría dispuesto a hacer cualquier cosa por ellos.

Frases Ejemplo:

-Hum...

Consejos de interpretación:

Shikamaru de Naruto.

Esbozo de Historial:

Fue criado en un convento del que se escapó con 4 años. A los 5 años, mientras vivía en las calles, ayudó a un inquisidor a capturar a un convocador que estaba asesinando mujeres para arrancarles los ojos. Sorprendido por su inteligencia, el inquisidor decidió enviarlo a Cadeus.



Ver Ficha Detallada en la Pág. XXX



SHELINNE

Nombre: Shelinne **Apodo:** La Modosita

Apariencia: 8 **Edad:** 5 **Sexo:** ♀

Pelo: Blanco **Ojos:** Azules

Altura: 1,10 m **Peso:** 21 Kgs

Forma de Ser: Tranquila, pacífica, tímida y bastante retraída excepto con los mas allegados.

Ocupación: Alumna.

Clase Favorita: Medicina

Clase Odiada: Artes Sociales

Detalles de Interés:

Su forma de ser tímida y afición por los peluches, le hace parecer aún mas pequeña de lo que es. Su habilidad para la lucha es baja, pero sus conocimientos de medicina (su asignatura preferida) son bastante sobresalientes.

Frases Ejemplo:

-Hem... sí... si no te importa... podrías...? (muy bajito y tímidamente)

Consejos de interpretación:

Hinata de Naruto o Shinobu Maehara de Tenchi Muyo.

Esbozo de Historial:

Huérfana adoptada por un convento que fue asaltado por un grupo de bandidos kushistanies.

Durante el ataque ella logró escabullirse para buscar ayuda y la fortuna quiso que se encontrase con un inquisidor que andaba por la zona. El inquisidor acabó con los bandidos y envió a la chica a Cadeus.

LENORE

Nombre: Lenore **Apodo:** La Chica Rara

Apariencia: 9 **Edad:** 7 **Sexo:** ♀

Pelo: Negro **Ojos:** Azules

Altura: 1,17 m **Peso:** 22 Kgs

Forma de Ser: Extraña, excéntrica, rara.

Ocupación: Alumna.

Clase Favorita: ¿?

Clase Odiada: ¿?

Detalles de Interés:

Ventaja: Sangre de Kamael

Detalles: En su espalda tiene dos largas cicatrices como si hubiera tenido unas alas.

Frases Ejemplo:

(Siempre habla en susurros y con un deje melancólico la voz)

-Sí, por eso... (vuelve la mirada al vacío, ladea la cabeza como si escuchase algo y tras unos segundos en silencio, cambia totalmente de tema, como si hablase con otra persona).

Ver Ficha Detallada en la Pág. XXX





ALEXANDER LEXINGTON

Nombre: Alexander Lexington **Apodo:** --
Categoría: Mentalista **Nivel:** 6
Apariencia: 6 **Edad:** 49 **Sexo:** ♂
Pelo: Castaño **Ojos:** Negros
Altura: 1,67 m **Peso:** 60 Kgs
Forma de Ser: Serio, preciso, eficaz y eficiente en todo lo que hace.
Ocupación: Profesor de Artes Mentales.
Detalles de Interés:
A pesar de su forma de ser, no es en absoluto un profesor duro, simplemente le gustan las cosas bien hechas.
Es la mano derecha del rector en la Academia.
Frases Ejemplo:
-Voy a abrir la puerta que te conducirá a descubrir el verdadero poder de la mente.
Consejos de interpretación:
--

SANTA HERMANA EVANGELINNE MATHEUS

Nombre: Evangelinne Matheus **Apodo:** --
Categoría: Hechicera **Nivel:** 6
Apariencia: 8 **Edad:** 31 **Sexo:** ♀
Pelo: Rubio **Ojos:** Azules
Altura: 1,69 m **Peso:** 55 Kgs
Medidas: 67 - 52 - 78
Forma de Ser: Amable, paciente, pero persistente cuando se trata de enseñar su materia.
Ocupación: Profesora de Dones Divinos.
Detalles de Interés:
Es amable, pero bastante inflexible cuando se trata de utilizar los "dones divinos" en vano.
Frases Ejemplo:
-Tus Dones Divinos son una bendición de Dios.
-Todo Don conlleva una gran responsabilidad.
-No utilizarás tus Dones Divinos en vano.
Consejos de interpretación:
--



CAPÍTULO DOS: MI PRIMER DIA DE PLAYSCHOOL

Introducción

Al día siguiente, al levantarse tienen que ponerse las ropas de entrenamiento (pantalón y camisa manga corta negros, con el símbolo de la inquisición en la espalda), ya que toca Entrenamiento Físico.

Owen va a levantar a Judith, pasando por el ala de las chicas y causando bastante revuelo.

Yavel es despertado por Trevor, ya que no se ha levantado a tiempo.

Rezo Matutino – Capilla

Salen corriendo en cuanto pueden a la capilla a los rezos matutinos. Allí se encuentran con Theresia que les dice que vaya horas.

Tras dar las gracias al Señor por el nuevo día, corren hacia el Patio de Entrenamiento y cuando llegan ven a toda la clase haciendo flexiones. No ven al profesor por ningún lado, de modo que se tiran al suelo a hacer flexiones intentando pasar desapercibidos. En esto sale (Maestro) de una pequeña caseta.

Maestro- *“Se que sois nuevos y puede que no lo sepáis, pero en mi clase no soporto la impuntualidad. Todos a dar vueltas al patio”.*

Con un resoplido general toda la clase se pone a dar vueltas, dándoles empujones a los PJs cuando pasan a su lado.

Clase de Entrenamiento Físico

Después de correr, les hace hacer flexiones y abdominales durante 15 minutos, así como calentar otros 15 minutos. Finalmente hacen un círculo y tienen una clase de lucha sin armas.

Combates:

Nic: suspira antes de pelear. Simplemente esquiva hasta que con un solo golpe consigue tirar al adversario al suelo.

Julius y Seimus: les cuesta un poco, pero acaban brutalmente con sus adversarios.

Lenore: al primer intento la tiran al suelo.

Cyntia: vence a su adversario (un chico).

Judith: contra Shelinne. *Gana Judith sin muchos problemas.*

Owen: contra Trevor. *Gana Owen en combate igualado.*

Justo cuando le toca a Yavel contra Lucius, aparece Lea con un nuevo alumno (*Petrus*). Mientras Maestro y ella están hablando, Julius ata a Yavel los cordones de las botas **Advertir (80)**: Para darse cuenta. *No lo supera ninguno.*

El nuevo se presenta a la clase y Maestro lo hace salir contra Yavel.

Cuando Yavel va a salir a luchar, se cae de morros y le da el combate por perdido. Yavel se queja y Maestro le reprende:

Maestro- *“Un guerrero debe estar atento en todo momento y no bajar la guardia nunca.”*

Cuando acaban, hace que saquen las armas de entrenamiento del almacén. Da una rápida clase teórica sobre los diferentes tipos de armas y a las 10 les dejará irse a almorzar.

Almuerzo – Comedor

Los matones se meten con Petrus.

Julius- *“Mira, el gigantón. Parece un paleta de pueblo. Que, no había comida como esta en tu granja eh?”.*

Petrus se sienta con los PJs.

Lucius- *“Dios los crea y ellos se juntan. Co, cococo có las gallinitas se sientan juntas”.*

Durante el almuerzo aparece Lea en el comedor y se lleva a los PJs a hacer ‘una prueba rutinaria’.

Prueba de Dones Divinos y Artes Mentales

Los lleva a una sala donde aguardan la Santa Hermana Evangelinne y Alexander Lexington.

En la primera prueba, Alexander les dice que dejen la mente en blanco unos minutos y después les pide que respondan lo primero que les pase por la cabeza conforme el les vaya diciendo palabras. Acto seguido empieza:

Cuchara

Luna

Rata (*Owen: comida*)

Inquisidor

Carta

Puerta

Gallina

Hereje

Caballo

León

Tras esto, es el turno de Evangelinne. Les hace sujetar un colgante con forma de una cruz alada y les dice que cierren los ojos y se concentren en el recuerdo más hermoso que tengan. Después de un par de minutos así, les dice que piensen rápidamente en lo que harán si llegan a convertirse en inquisidores. Finalmente les dice que recen un Padre Nuestro para ellos mismos. Les dicen que abran los ojos.

Cuando lo hacen, la cruz de Judith está flotando en el aire dando lentos giros y con un resplandor verde azulado, pero al verla se desconcentra y cae al suelo.

Les hacen salir y Lea se queda a hablar con los profesores unos minutos.

Cuando sale le dice a Judith:

Lea- *"Enhorabuena, estás en clase de Dones Divinos".*

Cuando regresan al campo de entrenamiento, están recogiendo las armas. Ha acabado la clase de Maestro.

Clase de Artes Marciales y Dominio Espiritual

Al poco de irse Maestro, llega (**Petros Salieri**) haciendo suspirar alas chicas con su 9 Apariencia y su forma de ser 'súper cool'. Se presenta a los PJs y les dice que él enseña Artes Marciales y también a dominar el Espíritu, para sacar un mayor provecho de sus facultades físicas.

En primer lugar calientan (ejercicios de relajación con katas tipo Tai Chi). Después les hace sentarse durante una hora mientras intentan concentrarse para encontrar su energía interna siguiendo las indicaciones de Petros.

Cuando ya empiezan a estar algo entumecidos, les hace levantarse y les enseña los principios básicos de las artes marciales, indicando que siempre han de usarlas con honor, nunca atacar primero, siempre como último recurso y en defensa propia... (el rollo de la filosofía de las artes marciales), pero no llega a enseñarles nada práctico.

Después del entrenamiento, van todos a las duchas. Estas están separadas en 2 salas, duchas de hombres y mujeres.

Medición de Egos – Duchas de los Chicos

Hay una especie de taquillas para dejar la ropa y toallas y las duchas consisten en unos barriles de agua con cazos.

Los matones se meten con Owen cuando se desnuda, bautizándolo como 'el remiendos' y, tras un intercambio de insultos y palabras desagradables, acaban haciendo una competición de tamaños de penes.

Owen: 7

Julius: 1

Petrus: 6

Seimus: 6

Yavel: 9

Lucius: 9

El Mirón – Duchas de las Chicas

Mientras tanto, en los baños de las chicas, una sombra sigilosa se asoma por la ventana.

Advertir (80): Ve la silueta pero no logra identificar sus rasgos. **(120)** Es un chico, de ojos puede que marrón claro.

Judith lo ve, pero no logra identificarlo. Da la alarma y tras coger una toalla, sale corriendo a buscarlo, pero escapa.

Comida – Comedor

La comida transcurre tranquilamente y sin incidentes.

Clase de Artes de Subterfugio

Es la clase de (**Mary Jane Cone**) o MJ como dice a los PJs que la llamen. Les explica bases y fundamentos del Ocultarse. Buscar buenas coberturas, aprovechar las sombras, los reflejos del sol para cegar a sus perseguidos, disfraces (aunque eso lo verán con detenimiento más adelante).

Clase de Medicina

Ren les explica los principios de los Primeros Auxilios. Están tratando las heridas por cortes.

Clase de Artes Sociales

Lea les explica los principios de la Etiqueta. Están dando las reglas de comportamiento durante una comida. Todos tienen un plato y unos cubiertos encima de las mesas y les explica su utilización.

Cuchara para la Sopa / Tenedor de ensalada / Tenedor y cuchillo de pescado / Tenedor y cuchillo de carne... etc

A Shelinne se le caen los tenedores y se pone roja de vergüenza.

Cena – Comedor

Los matones se vuelven a meter con Lenore: Ella está mirando por la ventana hablando sola en murmullos. Lucius y compañía se acercan a ella y empiezan a llamarla 'bicho raro' y meterse con ella.

Los PJs se levantan y se van a por ellos. Judith se queda con que justo cuando Yavel, Petrus y Owen llegan hasta los matones, Nic coge su bandeja, se levanta de la silla en que estaba sentado y se cambia a otra en la misma mesa. Petrus le da a Julius un puñetazo y lo tira al suelo, haciendo que tropiece con Lenore. La bandeja de comida de la chica sale despedida y se estrella donde había estado sentado Nic.

Después de liarla un poco más, finalmente los PJs se separan de los matones, quienes se alejan mientras juran vengarse. Durante el barullo ha desaparecido del comedor Lenore.

Tiempo Libre

Terminan de cenar a las nueve, por lo que tienen algo de tiempo libre.

Judith y Owen se van a la biblioteca a repasar las lecciones de Artes Oscuras, mientras que Yavel intenta infructuosamente localizar a Lenore a la que no han visto desde la cena.

Nuevos Compañeros

Petrus conoce a su nuevo compañero, Josua. Cuando entra, la 19D, nota como está muy fría.

Por su parte, Judith conoce por fin a su compañera, Lenore que entra de forma medio autista y, sin fijarse siquiera en que ella está allí, se mete en la cama con la ropa puesta.

ENTRE BASTIDORES...

Realmente de momento (a excepción de la Escena del mirón) no sucede nada digno de mención entre bastidores, ya que estas primeras partidas son algo "lights".

No obstante, las posibilidades de interpretación y de planteamiento de situaciones durante los años en el Monasterio de Cadeus son casi infinitas, por lo que si tus PJs disfrutan con este tipo de partidas, recomiendo alargarlas todo lo que den de sí.

El Mirón – Duchas de las Chicas

En el caso de que consigan atraparlo o descubrirlo, el mirón es Trevor.

Después de ser casi atrapado, dejará sus hábitos durante una temporada, antes de, con mayor cautela, volver a retomarlos.

Si por una de aquellas se entera de que las chicas están tratando de descubrirlo, se volverá extremadamente cauteloso (llegando incluso a prepararse coartadas). No obstante, si vuelve a ser descubierto pero no atrapado, es posible que deje de hacerlo para siempre.

En caso de ser atrapado, queda a discreción del Máster el castigo. Puede ser una reprimenda, sesiones de entrenamiento extra con Maestro.. aunque nunca ser expulsado.

GLOSARIO DE PERSONAJES CAPITULO 2



MAESTRO

Nombre: Es un misterio xD

Apodo: Maestro

Categoría: Maestro en Armas

Nivel: 7

Apariencia: 6

Edad: 38

Sexo: ♂

Pelo: Blanco

Ojos: Negros

Altura: 1,97 m

Peso: 92 Kgs

Forma de Ser: Inflexible, severo, duro, perro militar.

Ocupación: Profesor de Entrenamiento Físico.

Detalles de Interés:

Ex-inquisidor.

Todo lo relativo a su pasado es un misterio.

Siempre actúa con porte marcial y actitud militar con la rigidez y sobriedad digna del mejor soldado.

Una coña interesante sobre su nombre es que es uno de los secretos mejor guardados de la Academia. Tan solo una pequeña minoría lo conoce, para el resto es simplemente "Maestro".

Frases Ejemplo:

-Un guerrero debe estar atento en todo momento y no bajar la guardia nunca.

-¡Muy lento! Debes ser veloz como un ciervo.

-¡Mal! Debes atacar rápido y certero como una serpiente.

-¡Estás nervioso! Debes estar tranquilo como las aguas en calma.

-¡Mal esquivado! Debes ser escurridizo como una anguila.

-El hombre que teme la derrota ya ha sido derrotado.

-El miedo hiere más que las espadas.

-Hay que ser imprevisible, no hagas nunca lo que esperan.

Consejos de interpretación:

Doctore de Spartacus: Blood and Sand o el típico entrenador de Marines Americanos, pero con mas estilo.

PETROS SALIERI

Nombre: Petros Salieri

Apodo: El Guaperas

Categoría: Tecnista

Nivel: 7

Apariencia: 9

Edad: 23

Sexo: ♂

Pelo: Blanco

Ojos: Azules

Altura: 1,76 m

Peso: 64 Kgs

Forma de Ser: Majo, sincero, jovial, mujeriego, extremadamente "cool".

Ocupación: Profesor de Artes Marciales y Dominio Espiritual.

Detalles de Interés:

Ventaja: Encanto

Tiene un MUCHO en Estilo, lo que se pone de manifiesto en prácticamente todo lo que hace.

(Si sonríe destellan sus blancos dientes. Si se cruza de brazos el viento le mece la melena tipo pelo Pantene... etc xD)

Frases Ejemplo:

(Tiene una voz bonita y siempre suele hablar mientras sonríe)

-Hay que entrenar el Cuerpo y el Espíritu en la misma medida.

Consejos de interpretación:

Tendría un toque de Maito Gai de Naruto, pero sin forzar las situaciones y quedando bien.





MARY JANE CONE

Nombre: Mary Jane Cone **Apodo:** MJ

Categoría: Sombra **Nivel:** 6

Apariencia: 8 **Edad:** 23 **Sexo:** ♀

Pelo: Blanco **Ojos:** Azules

Altura: 1,62 m **Peso:** 54 Kgs

Medidas: 100 - 57 - 82

Forma de Ser: Enrollada, liberal, risueña, amable.

Ocupación: Profesora de Artes de Subterfugio.

Detalles de Interés:

Podría decirse que es la mejor amiga de Lea, debido a que son muy similares de carácter y forma de actuar.

Frases Ejemplo:

-Hay veces en las que el subterfugio es mejor estrategia que un ataque directo.

Consejos de interpretación:

--

JOSUA

Nombre: Josua **Apodo:** El Frío

Apariencia: 5 **Edad:** 6 **Sexo:** ♂

Pelo: Azul **Ojos:** Azules

Altura: 1,17 m **Peso:** 24 Kgs

Forma de Ser: Tranquilo, estudioso, algo callado.

Ocupación: Alumno.

Clase Favorita: Ciencia y Forja.

Clase Odiada: Artes Mentales

Detalles de Interés:

Ventajas: Crioquinético.

A su alrededor siempre existe un halo de frío rodeándole. Cuando entra en una habitación se nota un ligero descenso de la temperatura.

Para lo delgado que está tiene un apetito insaciable. Es capaz de comerse 2 veces lo que cualquier otro alumno y aún querer postre.

Frases Ejemplo:

-Lo siento, tengo que terminar un trabajo para mañana.

-Perdona... ¿vas a comerte eso?

Consejos de interpretación:

--

Esbozo de Historial:

Su historia comienza cuando un inquisidor lo encuentra tendido en mitad de la nieve en las montañas de Goldar. En su mano tenía una pequeña cruz de plata y en estado inconsciente, recitaba sin cesar un Padre Nuestro. El inquisidor lo recogió y cuando el joven se recuperó, lo envió a Cadeus.



CAPÍTULO TRES: PRELUDIO A LA TEMPESTAD

Escarmiento a Petrus – Noche Cerrada

Lo duermen con cloroformo de la clase de medicina y lo atan desnudo a una silla. Lo embadurnan en miel y lo amordazan, dejándolo en medio del patio.

Introducción

Hora de levantarse.

Judith sigue dormida para variar, por lo que Owen va a despertarla (como todos los días). Allí se encuentra con Lenore que se está cambiando. La pilla sin camisa y de espaldas, de modo que puede apreciar sus cicatrices. Ella no le presta atención, termina de cambiarse como si nada. Finalmente Judith se despierta y mientras Owen la espera en el pasillo, Judith le pide a Lenore que la despierte por las mañanas.

A partir de ese día la despierta Lenore siempre que se acuerda... pero de modo bastante estafalario: echándole cubos de agua helada por encima, tapándole la nariz y la boca...

Rezo Matutino – Capilla

Encuentran a Petrus. En el jardín, hay mucha gente mirando, pero nadie hace nada por desatarlo hasta que llegan ellos. Como el chico no les había caído demasiado bien, los PJs simplemente se quedan a observar que sucede. Al poco llega Theresia que deshace la aglomeración y lo desata. Lo manda a lavarse a las duchas, con lo que llega tarde a...

Clase de Entrenamiento Físico

Cuando Petrus llega 10 minutos tarde y le explica la situación, Maestro le replica:

Maestro- *"Un guerrero debe estar atento en todo momento y no bajar la guardia nunca, incluso mientras duerme."*

Acto seguido lo pone a dar vueltas al patio mientras imparte las clases.

Después de almorzar Maestro saca las armas lastradas con plomo (Deja a Petrus unirse a la clase) y cada uno coge una y se colocan en círculo.

Cynthia: E. Corta **ATA: 20 - ESQ: 30 (Lv.0)**

Nic: 2 Katanas **ATA: 50 - ESQ: 50 (Lv.1)**

Valentine: E. Bastarda **ATA: 20 - PAR: 30 (Lv.0)**

Lenore: Estoque **ATA: 10 - ESQ: 10 (Lv.0)**

Eve: 2 Tantos **ATA: 30 - ESQ: 30 (Lv.0)**

Julius: Espada Larga **ATA: 20 - ESQ: 30 (Lv.0)**

Shelinne: Daga **ATA: 10 - ESQ: 10 (Lv.0)**

Trevor: Estoque **ATA: 20 - ESQ: 30 (Lv.0)**

Josua: Espada Larga **ATA: 20 - ESQ: 30 (Lv.0)**

Adam: Espada Larga **ATA: 30 - ESQ: 30 (Lv.0)**

Lucius: E. Bastarda **ATA: 50 - PAR: 50 (Lv.1)**

Seimus: Espada Larga **ATA: 40 - PAR: 40 (Lv.1)**

Comienzan con combates individuales, 1 contra 1 que duran hasta que uno de ellos consigue impactar 3 veces al otro. A Judith (katana) le toca contra Nic, que le da los 2 primeros golpes sin problemas y luego, aunque aparenta seguir esforzándose, se deja tocar 2 veces por Judith. Finalmente gana Nic. Cuando sale del círculo Maestro le da una colleja mientras gruñe.

Owen (katana) se enfrenta a Yavel (mandoble, aunque casi no puede con él). Durante el combate Yavel acierta a Owen con un potente golpe que lo deja incapacitado.

Petrus se enfrenta a Lucius, y durante el combate se lanzan algunas pullas, hasta que finalmente Lucius, le da un golpe que le disloca el brazo y tiene que ser llevado a la enfermería.

Tras acabar pasan a hacer combates 2 contra 2.

Owen & Judith VS Adam & Eve - Combate empatadillo, finalmente ganan Owen y Judith.

Trevor & Yavel VS Nic & Cynthia - Nic demuestra una clara superioridad y Cynthia no se defiende mal y al final vencen.

Durante los combates Maestro les va dando "indicaciones" (**ver Frases Ejemplo de Maestro**).

Clase de Dones Divinos – Salto temporal de unos días

Evangeline enseña a Judith a controlar su poder.

Le hace sujetar un colgante y le dice que deje la mente en blanco. Que se centre en recuerdos positivos e importantes para ella. Le dice que abra los ojos, sin dejar concentrarse y cuando lo hace, frente a ella esta flotando y dando vueltas la cruz bañada en un resplandor verde y pequeñas ráfagas de aire hace que de vueltas.

Evangeline empieza a enseñarle a controlar los hechizos innatos de Creación mientras la PJ sujeta en todo momento la cruz entre sus manos y concentrándose.

A mitad de clase llega Lenore que simplemente se sienta a ver como Judith practica. La PJ de pronto siente que su Don se potencia de alguna manera, como si la mera presencia de la joven hiciera que le salieran mejor las cosas. Evangelinne le explica que es un “don especial” que tiene Lenore, no sabe cómo funciona, pero parece amplificar el “contacto con Dios” de la gente con Dones Divinos cuando está cerca.

Clase de Artes Sociales – Salto temporal de unos días

Información del Examen: Práctico.

Lea les da clase y les enseña algo de Etiqueta, Baile, Como sacar información de las calles y Persuasión.

“El arte de la persuasión consiste en convencer a otra persona o un grupo de ellas de que una idea tuya ha surgido de ellos. Mediante este arte se puede, mediante sutiles ardides, empujar a alguien a tomar decisiones o realizar acciones que de otra forma no haría por propia voluntad...”

Clase de Historia y Leyes – Salto temporal de unos días

Información del Examen: Teórico.

“La fundación del Imperio tuvo consecuencias que repercutieron en la población, la cual pasó a tener que potenciar su economía mediante...”

ENTRE BASTIDORES...

He de señalar que mis Capítulos están cerrados tal y como los jugamos, por lo que habrá variaciones de duración entre unos y otros, según lo que durase nuestra sesión.

Este Capítulo es algo más corto que el resto, por lo que si el Máster quiere incluir nuevas escenas o incluir parte de las del siguiente capítulo, es como siempre libre de hacerlo sin problemas.

Escarmiento a Petrus – Noche Cerrada

Esta Escena viene dada por la cena en el comedor del capítulo anterior, donde los matones juraron vengarse... y cumplen su palabra.

Como en todo, si el Máster decide que es mejor que Petrus los descubra y se despierte en el proceso de ser puteado o si sencillamente hace las tiradas y es así como ocurre, siempre puede omitir la escena en la que encuentran al PJ atado desnudo en la silla.

GLOSARIO DE PERSONAJES CAPITULO 3



ADAM

Nombre: Adam **Apodo:** Gemelo
Apariencia: 9 **Edad:** 6 **Sexo:** ♂

Pelo: Rubio **Ojos:** Azules
Altura: 1,13 m **Peso:** 20 Kgs

Forma de Ser: Reservado.

Ocupación: Alumno.

Clase Favorita: Artes Oscuras

Clase Odiada: Ciencia y Forja

Detalles de Interés:

La única persona importante para él es el bienestar de su hermana Eve.

Al resto del mundo lo trata desde una fría pero cortés distancia.

Frases Ejemplo:

-Sí, el libro que buscas está en la sección 7J, tercera estantería.

Consejos de interpretación:

.

EVE

Nombre: Eve **Apodo:** Gemela
Apariencia: 9 **Edad:** 6 **Sexo:** ♀

Pelo: Rubio **Ojos:** Azules

Altura: 1,12 m **Peso:** 19 Kgs

Forma de Ser: Es muy manipuladora.

Ocupación: Alumna.

Clase Favorita: Artes Sociales

Clase Odiada: Ciencia y Forja

Detalles de Interés:

Ventajas: Telepatía.

Con la única persona con la que es honesta y sincera es con su hermano Adam.

Con el resto aparentemente es bastante amable y cortés. No obstante, esto no es mas que una fachada para disimular su faceta manipuladora, la cual refuerza eficazmente con sus poderes de telepatía.

Frases Ejemplo:

-Claro, mi hermano y yo estaríamos encantados de ayudaros, ¿verdad Adam?

Consejos de interpretación:

.

Esbozo de Historial:

Son hijos de Dexter, un guardia eclesiástico que no llegó a superar su Prueba. Frustrado toda su vida con eso, educó a su hijo para que cuando tuviera la edad adecuada pudiera mandarlo a Cadeus.

La sorpresa llegó cuando su hermana gemela, que siempre había estado muy unida a él, también quiso ir. Su madre se opuso con todas sus fuerzas, pero Dexter, al ver la situación, decidió enviarlos a ambos.

A pesar de que Eve no había recibido la educación que su padre había dado a Adam, sus poderes de telépata despertados desde temprana edad, la ayudaron a adaptarse con rapidez a la dinámica de Cadeus.

CAPÍTULO CUATRO – EL FINAL DE LA INOCENCIA

Theresia di Caela – Examen de Historia y Leyes:

Examen Teórico Historia: “El Primer Fundador de Arkángel fue...”

Historia (120): Aprobar. **(140):** Notable. **(180):** Sobresaliente.

Examen Teórico Leyes: “Las Leyes de Gabriel frente al hurto de una obra de arte por valor inferior a 5.000 mo...”

Ley (180): Aprobar. **(240):** Notable. **(280):** Sobresaliente.

Durante el examen, Lucius le tira una bolita de papel con una chuleta a Petrus. Theresia lo ve justo cuando Petrus le sopla para que caiga al suelo. Les hecha la bronca a él, a Lucius y a Julius porque no sabe quien ha sido.

Notas: Judith: 5,5 – Petrus: 7 (Pero suspendido por el tema de la Chuleta) – Owen: 4,3 – Yavel: 4,2

Severus Gerardiére – Examen de Artes Oscuras:

Examen Teórico:

-Traducción de unas runas antiguas.

Ocultismo (120): Aprobar. **(140):** Notable. **(180):** Sobresaliente.

-Identificación de un objeto del que se ha hablado en clase y dar sus cualidades.

Ocultismo (80): Aprobar. **(120):** Notable. **(140):** Sobresaliente.

-Identificación de una criatura: detalles, habilidades y debilidades.

Ocultismo (120): Aprobar. **(140):** Notable. **(180):** Sobresaliente.

Notas: Judith: 5,5 – Petrus: 4,5 – Owen: 6 – Yavel: 4,5

Leonardo Lobbson – Examen de Ciencia y Forja:

Presentar un proyecto de Ciencia y después llevarlo a cabo (con Forja).

Los proyectos se hacen en grupos de 3. Judith, Owen y Yavel forman un grupo. Petrus se junta con Trevor y Josua.

Presentar el Proyecto para su aceptación **Ciencia (80)**. No obstante, cuanto mas complejo sea, mejor lo calificará Leo.

Realizarlo **Forja (80):** Aprobar. **(120):** Notable. **(140):** Sobresaliente.

El grupo de Judith presenta un proyecto para realizar un Reloj de Agua. Requiere un mecanismo bastante complejo y les cuesta bastante llevarlo a cabo, pero finalmente logran terminarlo con el plazo justo para entregarlo.

Por su parte, el grupo de Petrus presenta un proyecto algo peculiar. Se trata de recolectar una feromona de una criatura que atrae a los insectos y destilarla. Después crear una flecha con una especie de vial de cristal en la punta que, al impactar con el enemigo se rompe y esparce sobre él la feromona, atrayendo a todos los insectos de las inmediaciones.

NdG: Todavía ahora, no comprendo cual era la finalidad práctica del experimento, pero como el jugador era un poco ‘especialito’, le dejé probar.

Notas: Judith: 7 – Petrus: 7 – Owen: 6 – Yavel: 6

Mary Jane Cone – Examen de Artes de Subterfugio:

Atrapar un gato poniendo en práctica todas sus habilidades (Atletismo, Saltar, Sigilo, Ocultarse, Trucos de manos...).

NdG: Queda a discreción del Master poner dificultades a las tiradas.

Notas: Judith: 5 – Petrus: 6 – Owen: 7 – Yavel: 7

Renata Crest – Examen de Medicina:

Examen Teórico Medicina: Primeros auxilios a realizar en una herida de espada.

Medicina (80): Aprobar. **(120):** Notable. **(140):** Sobresaliente.

Examen Teórico Herbolaria: Identificar 2 tipos de plantas y sus aplicaciones a la medicina.

Herbolaria (80): Aprobar. **(120):** Notable. **(140):** Sobresaliente.

Notas: Judith: 5 – Petrus: 5 – Owen: 7 – Yavel: 5,5

Maestro – Examen de Esgrima y Entrenamiento Físico

Examen Teórico de Táctica: “Tenéis que sitiar una pequeña ciudad donde se oculta un gran grupo de seres sobrenaturales. Vuestras fuerzas son de 50 guardias eclesiásticos y 10 inquisidores frente a sus mas de 200 efectivos. Las rutas de abastecimiento son...” Trazar una táctica de batalla.

Táctica (120): Aprobar. **(140):** Notable. **(180):** Sobresaliente.

Examen Práctico de Esgrima: Lucha Individual: Combate a 3 golpes.

Judith VS Nic - 2 – 3 (Maestro le da una colleja a Nic cuando terminan por dejar que Judith le de 2 golpes)

Petrus VS Lucius - 2 – 3 (El último golpe le disloca un brazo a Petrus)

Owen VS Yavel - 2 – 3 (Al segundo golpe, Yavel le mete un ostión a Owen que lo lanza por los aires, pero continúa)

Notas: Judith: 5 – Petrus: 5 – Owen: 5 – Yavel: 6

Petros Salieri – Examen de Artes Marciales y Dominio Espiritual:

Controlar el Ki. Ver hasta dónde puede alcanzar su potencial.

CM (80): Aprobar. **(120):** Notable. **(140):** Sobresaliente.

NdG: Yo lo calculé mediante 1D100 + CM.

Notas: Judith: 4,9 – Petrus: 7 – Owen: 4,3 – Yavel: 6

Evangelinne Matheus – Control de Dones Divinos:

No es un examen como tal, sino ver como avanza el aprendizaje de Judith durante este tiempo.

La PJ ha aprendido algunos hechizos básicos: los 4 primeros de la Vía de Creación y los 2 primeros de la Vía de Viento.

Día 23 de Diciembre: Llorada a los profesores para recuperar las asignaturas suspendidas

Theresia di Caela – Examen de Historia y Leyes:

Judith & Owen: Le lloran y accede a que le hagan un par de trabajos para recuperar.

Petrus: Habiendo sacado un 7, le dice que por el tema de la chuleta le tendrá que hacer un trabajo para recuperar.

Severus Gerardiere – Examen de Artes Oscuras:

Petrus: Le llora y él le dice que si consigue entregarle un trabajo que considere apropiado para aprobarle, lo aprobará.

Yavel: Entra después de Petrus y a sabiendas de cómo está el tema, le pide lo mismo.

Petros Salieri – Examen de Dominio Espiritual:

Judith & Owen: Le lloran los dos y tras alegar que fue por los nervios, él accede a repetirles el examen. Tras 2 intentos, aprueba a ambos.

Leona Blanchett – Explicación del Examen de Artes Sociales:

Antes de nada, Lea le entrega un paquete a cada uno. Es un arma real. También les dice dándole algo de intriga que encima de su cama encontrarán otro paquete con ropa de gala. Finalmente, tras hacerse algo de rogar, les explica en que consiste el examen: Asistir a la fiesta del día 25 de Diciembre (El Nacimiento de Cristo) a la que acudirán algunos Inquisidores importantes y altos cargos eclesiásticos, como todos los años.

Lea les explica que su examen consistirá en hacer uso de las habilidades que han aprendido para que ella los evalúe:

-**Etiqueta:** Modales de cara a los invitados y en la mesa.

-**Baile:** Tras la cena se celebrará un baile y quiere ver como se desenvuelven.

-**Callejear:** Relacionarse con los invitados.

-**Extra:** Si pueden conseguir algún cotilleo interesante de los invitados, subirán nota.

Los PJs le piden a Lea clases de baile y ella accede. Por las mañanas de 10 a 12 (aunque le cueste tener que levantarse tan pronto... lo hará por sus alumnos).

Y de pronto, todo el mundo empieza a preocuparse por el tema de las parejas. Como Nic está ocupado, porque se lo agencia Cynthia, Judith decide ir de pareja con Owen, ya que se llevan muy bien. El resto de la gente empieza a emparejarse y cuando de las PNJs "interesantes" solo quedan Minerva y Shelinne (porque Yavel quería ir con Lenore, pero está desaparecida y no la ven desde hace días), tanto Petrus como Yavel le entran a Minerva casi a la vez. Tras intercambiar impresiones de con quien tendría que ir al baile, Minerva les deja y se acerca a Shelinne y hablan entre ellas. Finalmente ellas son las que deciden con quien se emparejarán: Shelinne con Yavel y Minerva con Petrus.

25 de Diciembre: La Fiesta

Judith se encarga de cepillarle el pelo enmarañado a Lenore y de cambiarla. Después ella y Owen la acompañan a la fiesta. Todos se visten con las ropas de gala y se ciñen las armas que les dio Lea para la ocasión.

Van acudiendo los invitados a la fiesta y Cynthia les va contando cosas de ellos conforme los ve:

(Obispo Richelieu), ha venido acompañado de un hermano. Es un importante Obispo procedente de Kanon.

(Cardenal Ganges), ha venido acompañado de dos hermanos. Es un Cardenal procedente de Gabriel. Es muy atractivo (aunque para Cynthia menos que el profesor de Artes Espirituales).

(Santa Hermana Bernardette), acompañada de dos jóvenes hermanas. Es una Santa reconocida por la Iglesia.

(Kyra Sareng Thorn) alias Lady Cuervo (aunque los Inquisidores no la llaman así). A penas sabe nada de ella, salvo que su apodo se pusieron miembros de Samael, entre los cuales se susurra con miedo y respeto.

(Sandor Cleagane) alias El Perro. Es el hermano de Vaclav y no se hablan, se llevan a matar. Tiene la parte izquierda del rostro quemada.

(Vaclav Cleagane) alias La Montaña. Es el hermano de Sandor y no se hablan, se llevan a matar. Antes era parte de un grupo de inquisidores conocido como La Mano de Dios. Fue expulsado del grupo por tener problemas con el alcohol.

(Jaime Lanston) no tiene ningún apodo, pero es muy guapo. Hermano gemelo de Rexa.

(Rexa Lanston) alias Ojos de Halcón. Hermana gemela de Jaime.

NdG: es un Doppelgänger, ver mas adelante

(Bronn Valiant) alias El Gatosombra. Se rumorea que su apodo le viene por haber matado a un enorme gatosombra con las manos desnudas para salvar a un compañero.

(Jared) un inquisidor que parece ser ciego y del cual Cynthia no sabe nada.

(Mai Lin) alias La 4ª Espada de Cristo. Este es miembro de un grupo selecto formado por las 7 mejores Altas Inquisidoras de la orden es conocido como: Las 7 Espadas de Cristo. Sobra decir que es el sueño de Cynthia unirse a ellas.

(Möriah) alias La 6ª Espada de Cristo. Compañera de Mai Lin en Las 7 Espadas de Cristo.

(León Cross) otro inquisidor del que Cynthia no sabe nada.

Examen: Contacto con los invitados

Yavel se acerca a Kyra que está en la ventana, dando de comer maíz a un cuervo de su hombro. El PJ intenta entablar una conversación, pero solo consigue una fría mirada de la joven y respuestas de su cuervo (quien repite la última palabra de cada frase que dice él). Después se va a hablar con "El Ciego". Descubre que se llama Jared y le "sonsaca" que usa el dominio espiritual (pero antes de combatir siempre intenta arreglarlo mediante las palabras).

Judith se acerca a Bronn y se queda hablando con el casi hasta que empieza la cena. Se da cuenta de que es algo bravucón y le gusta vacilar, pero muy majo.

Owen se acerca a Lea y le pregunta qué tipo de rumores tienen que conseguir para subir nota. Después se va a hablar con Bronn un poco (justo cuando Judith se ha marchado). Tras una pequeña charla se va a por Kyra. Tira a sentarse en la repisa junto a ella, pero estira la pierna y se lo impide, así que se sienta en el suelo, a sus pies y le dice que le parece que ambos están fuera de lugar en la fiesta.

Tras unos 15 minutos relacionándose con los invitados, empieza el banquete, coincidiendo con la llegada del Rector **(Próspero Reindhold)** al que no habían visto aún en el año que llevan en la Academia.

Los PJs se sientan en una de las mesas destinadas a los alumnos. La ingente cantidad de manjares que se sirven les sorprende (Owen no había visto en la vida algunos de los alimentos). Se sientan todos juntos, cada uno con su respectiva pareja de baile. Mientras cenan, Cynthia les va señalando algunos detalles interesantes:

Leo se ha sentado junto a Rexa (y parecen un poquito más que amigos).

Lea está sentada entre Jaime y León y parece coquetear abiertamente con ambos.

Maestro está sentado junto a Bronn, quién ríe con sonoras carcajadas y su voz retumba por encima de todas.

Las jóvenes hermanas monjas que acompañan a la Santa Hermana Bernardette están sentadas junto al Cardenal Ganges y parecen coladitas por él.

Sandor y Vaclav están sentados uno en cada extremo de la mesa y Vaclav come dos veces mas que una persona normal... y bebe por 4.

Una vez termina la cena, los criados retiran la comida y empiezan a servir los postres. En ese momento Shelinne dice que la disculpen, que va un momento al servicio.

NdG: para evitar que los PJs (Yavel en particular) la acompañasen, los distraje contándoles que Maestro, que estaba hablando con Bronn, y parecía a punto de sonreír y que estaban sirviendo los postres (una montaña de ellos).

Baile de Máscaras

Al terminar los postres, empiezan a retirar las mesas y la gente se empieza a levantar. Unos para bailar, otros para charlar tomando algo...

En ese momento Judith se da cuenta de que Shelinne está tardando mucho. Dice de ir a buscarla y Cynthia se le une, arrastrando con ella a Nic. En ese momento oyen el grito de Shelinne y sin pensarlo un segundo, los PJs junto a Cynthia y Nic salen corriendo hacia el servicio en su búsqueda. La encuentran por el camino, está en uno de los pasillos que dan al jardín, tirada en un charco de sangre y agonizando. Entre toses logra susurrarles "Laberinto", mientras señala alzando débilmente un dedo hacia el Laberinto de Rosas. Después fallece. Yavel, Nic, Petrus y Owen no se lo piensan y corren

hacia allí. Cynthia se queda paralizada entre lágrimas con la cabeza de su amiga en el regazo. Judith sale corriendo en busca de ayuda y "casualmente" se encuentra con Leo en el jardín. Atropelladamente le cuenta lo sucedido a Shelinne y que sus amigos han entrado al Laberinto. Él le dice que es muy peligroso, que le siga e irán a buscarlos. Los PJs y Nic se pierden, pero Leo los encuentra y los guía a todos al centro del Laberinto.

Una vez allí descubren una pequeña cripta con una estatua de un ángel de 6 alas. La reja está abierta y la cadena rota. Entran y bajan unas escaleras, llegando a una pequeña y oscura cripta con un altar en el centro y una cruz sobre este. Allí ven un cadáver ensangrentado caído en el suelo de espaldas. Leo se arrodilla junto a él y dice a Judith que le traiga rápidamente la cruz, que tiene facultades curativas.

La joven la coge y nota el cosquilleo de la magia. Cuando va a dársela, Leo se levanta y de espaldas, se quita las gafas. Ven como sus hombros se agitan rítmicamente y de repente estalla en carcajadas. Se gira hacia ellos y se arranca el "disfraz de Leo", dejando al descubierto su verdadera forma (**Doppelgänger**).

Frialdad (120): O quedan Paralizados y en estado de Terror. *Todos la fallan.*

El espacio de la sala parece distorsionarse y oscurecerse y comienzan a sentirse más pesados. El doppelgänger retira el altar y baja por las escaleras que hay bajo este. A su alrededor los PJs empiezan a ver fantasmas, algunos sin forma perceptible, pero otros con la forma de antiguos inquisidores, lo cual ayuda a fomentar su terror.

Nic cierra los ojos y se concentra, finalmente saca una de sus espadas y se hace un corte en la mano. El dolor parece ayudarle a centrarse.

Nic- "El miedo que sentís es infundado, concentraos. Somos futuros inquisidores y hemos de hacer frente a los entes demoníacos como el que ahora amenaza la escuela. Salid de vuestro ensimismamiento, hacedle frente a vuestro miedo y derrotadlo o tendré que enfrentarme yo solo a la criatura... y no creo que pueda con ella."

Tras esto, al ver que empiezan a reaccionar, enciende una antorcha y baja las escaleras, seguido de Judith, Owen (con su propia antorcha y afectado por su Claustrofobia) y Petrus. Yavel, que tarda algo mas en reaccionar, intenta salir a buscar ayuda pero tropieza con una barrera nebulosa que le impide salir de la cripta, por lo que finalmente los sigue.

Al bajar tras el Doppelgänger por unas escaleras de mármol negro, comienzan a ver tumbas de antiguos inquisidores con los rostros grotescamente deformados, mientras sus fantasmas parecen pulular a su alrededor. Bajan un par de niveles iguales, hasta que finalmente encuentran al Doppelgänger frente a una puerta en forma de lápida con extraños caracteres grabados. En ella, la criatura está trazando runas con su sangre y entonando un cántico.

Ocultismo (120): Entienden 2 palabras de entre las runas grabadas: **Sello y Ruptura**. *Judith lo consigue.*

(180): Entienden el significado completo del escrito: **Ruptura de Sello de Contención**. **No lo sacan.**

Doppelgänger

Cuando los PJs le interrumpen, la criatura lanza un rugido rabia y se gira, mientras de sus antebrazos salen dos afiladas cuchillas de hueso. A sus espaldas, en las escaleras se forma una nueva barrera que impide cualquier intento de huida.

Comienza el combate, que es bastante duro por la diferencia de niveles. Todos reciben cortes y contusiones. A Nic le disloca un brazo y recibe una fuerte contusión en la cabeza cuando la criatura lo arroja contra una pared dejándolo temporalmente aturdido. Petrus vuelve a dislocarse el brazo y recibe varios tajos profundos. Judith por su parte también recibe varios cortes, uno profundo en un costado. Yavel recibe varios cortes, uno de ellos un feo tajo en la nariz que le dejará cicatriz. Owen es el que termina peor malparado. Recibe multitud de cortes y uno muy profundo en el pecho que dejará cicatriz (pero que mas da una mas). Además, cae inconsciente al suelo debatiéndose entre la vida y la muerte.

Justo cuando todo parece perdido y Judith, la única que queda en pie, está a punto de recibir el golpe de gracia, la barrera de las escaleras estalla en mil pedazos y una bandada de cuervos entran en escena lanzándose contra la criatura. De entre las plumas aparece Kyra, que intercepta el golpe del ser y en el mismo movimiento le corta la cabeza.

Kyra- "¿Tanto follón por un simple Doppelgänger?"

Tras morir y romperse en fragmentos el extraño espacio en que se encontraban, las figuras fantasmales desaparecen y las tonalidades negras del entorno, se funden en blancas.

Los PJs ven que se encuentran en una bella sala de mármol blanco y la puerta con forma de lápida tiene grabados de ángeles y en el centro, bajo el retrato de una hermosa mujer, aparece un nombre: Magna Santa Elienai.

Kyra se acerca a ella y, tras llevarse dos dedos a los labios, deposita el beso en el retrato, murmurando:

Kyra- "Requiescat in Pace."

Kyra agarra a Owen tipo saco de patatas y salen de la cripta. Al salir ven que es media tarde. Kyra deja a Owen en el suelo y a ellos hechos mierda a la entrada de la cripta y se marcha. Poco después aparecen los profesores y algunos de los inquisidores que los habían estado buscando. Los llevan a la enfermería y allí los dejan descansar durante el resto del día. Esa noche tienen pesadillas en las que el Doppelgänger acaba con ellos de las mas retorcidas formas.

Cuando está atardeciendo Lea los despierta y les dice que se va a celebrar el funeral de Shelinne. Les deja ropas de luto para que se cambien y a los 15 minutos vuelve a buscarlos para acompañarlos (Judith ve como Nic lleva su medallón a modo de pulsera). Les da una rosa blanca a cada uno de los 5 y acuden a la misa.

La misa la oficia el propio Rector. Cuando termina, uno a uno, todos los compañeros y los inquisidores que aun no se han marchado, van pasando frente a la tumba y depositando una rosa roja. Ellos son los últimos, se despiden de Shelinne y depositan sus rosas.

Tras esto cierran la tumba y la gente se va marchando. Finalmente Lea pone una mano en el hombro de Judith y se marcha, dejando a los 6 allí de pie frente a la tumba (PJs, Nic y Cynthia). Empiezan a caer unas gotas de lluvia y poco a poco empieza a caer con más intensidad. Las lágrimas empiezan a mezclarse con la lluvia. Cynthia se derrumba, cae de rodillas y empieza a llorar amargamente. Nic la ayuda a levantarse y se la lleva al interior de la escuela sin mediar palabra alguna.

Los 4 PJs se quedan frente a la tumba, cada uno absorto en sus pensamientos, hasta que ven como a lo lejos, alguien se acerca. Se trata de Lenore que, con sus alborotados cabellos ocultándole el rostro, llega hasta la tumba, se arrodilla sobre ella y deposita una rosa blanca. Tras esto, también se marcha en silencio.

Finalmente, Lea acude a por los 4 y los obliga a regresar al interior. Los conduce a la enfermería, donde se cambian y vuelven a guardar reposo.

Vuelven a soñar con el demonio que los ataca sin piedad, pero esta vez una forma luminosa se interpone entre ambos contendientes y su aura parece ser un bálsamo para los PJs. El demonio comienza a desdibujarse y la oscuridad que envuelve el sueño pasa a convertirse en un verde prado. La figura se gira y ven que se trata de Shelinne, que, tras murmurar "Gracias" con una tímida sonrisa, se vuelve poco a poco transparente hasta desaparecer.

ENTRE BASTIDORES...

Para el tema de los Exámenes, el Máster es libre de aplicar las dificultades que considere oportunas, teniendo en cuenta que los resultados son los que dictaminan en que aspectos sobresale cada alumno, y los profesores se centrarán en potenciárselos en los cursos posteriores.

Examen: Contacto con los invitados

Aquí cada Master habrá de resolver la situación dependiendo de con quien decida cada PJ entablar conversación. Para ello, en el Glosario de Personajes tiene algo de información sobre los PNJs, quedando a su discreción el inventarse detalles que no aparezcan ahí.

Baile de Máscaras

La idea es que esta escena resulte algo caótica y tiene como objetivo el hacer que los PJs se den cuenta del oscuro y cruel mundo que existe fuera, hacerles pasar miedo y sufrir para reforzar su firmeza de convertirse en inquisidores.

Doppelgänger

El tema de como un Doppelgänger consigue infiltrarse en Cadeus es sencillo: con ayuda del 'Malo de la Campaña'. De momento, simplemente decir que tiene poder y recursos para hacerlo. Esto unido a las habilidades innatas del Doppelgänger, quien estudió durante meses los hábitos de Rexa, además de haber adquirido sus recuerdos antes de matarla, hacen que su 'interpretación' sea perfecta. Tanto es así que ni los mas allegados a ella (su hermano Jaime y Leo) son capaces de distinguirlo de la Rexa real.

En cuanto a su objetivo, era abrir la Tumba de la Magna Santa Elienai para una vez dentro destruir su cuerpo en coma.

GLOSARIO DE PERSONAJES CAPITULO 4



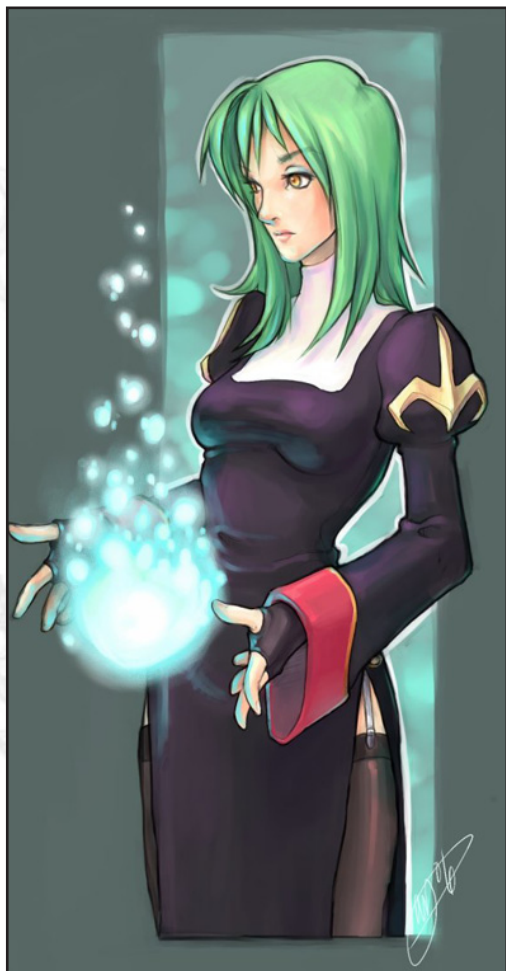
OBISPO RICHELIEU

Nombre: Obispo Richelieu **Apodo:** -
Categoría: Novel **Nivel:** 2
Apariencia: 5 **Edad:** 33 **Sexo:** ♂
Pelo: Negro **Ojos:** Marrones
Altura: 1,74 m **Peso:** 84 Kgs
Forma de Ser: Sereno, justo, apacible y reflexivo.
Ocupación: Obispo.
Detalles de Interés:
Es un obispo con algo de renombre en Abel, donde es conocido por ser una persona sabia a la que muchos nobles acuden en busca de consejo.
Frases Ejemplo:
(Tras unos segundos de reflexión)
-Es un buen punto de vista. No obstante si tenéis en cuenta otros factores como...
Consejos de interpretación:
.

CARDENAL GANGES

Nombre: Benedicto Ganges **Apodo:** -
Categoría: Novel **Nivel:** 7
Apariencia: 9 **Edad:** 21 **Sexo:** ♂
Pelo: Rubio **Ojos:** Azules
Altura: 1,70 m **Peso:** 67 Kgs
Forma de Ser: Justo, agradable, modesto y algo coqueto.
Ocupación: Cardenal.
Detalles de Interés:
Ventaja: Encanto.
Es Cardenal en Gabriel donde dentro de los círculos religiosos es bastante conocido.
A pesar de ser una persona tranquila, no tiene problemas en defender con uñas y dientes sus ideas o aquello que cree justo.
Frases Ejemplo:
-Cynthia, bonito nombre. Hace juego con una chica tan hermosa como tu. (Sonrisa encandiladora).
Consejos de interpretación:
.





SANTA HERMANA BERNARDETTE

Nombre: Bernardette **Apodo:** La Santa
Categoría: Novel **Nivel:** 5
Apariencia: 6 **Edad:** 25 **Sexo:** ♀
Pelo: Verde **Ojos:** Ambarinos
Altura: 1,69 m **Peso:** 64 Kgs
Medidas: 81 - 54 - 78
Forma de Ser: Amable, tranquila, orgullosa y arrogante, así como puntillosa en temas relacionados con teología.
Ocupación: Santa.
Detalles de Interés:
Ventaja: Don
Frases Ejemplo:
-Todo sucede por obra y gracia del Señor.
Consejos de interpretación:
 Crysania de las Leyendas de la Dragonlance.

KYRA SARENG THORN

Nombre: Kyra Sareng Thorn **Apodo:** Lady Cuervo
Categoría: Tecnista **Nivel:** 8
Apariencia: 9 **Edad:** 17 **Sexo:** ♀
Pelo: Blanco **Ojos:** Grises
Altura: 1,70 m **Peso:** 61 Kgs
Medidas: 90 - 60 - 90
Forma de Ser: Fría, calculadora, reservada y parca en palabras.
Ocupación: Inquisidora.
Detalles de Interés:
Ventaja: Empatía con los cuervos
 Su historia está descrita con detalle en su Ficha.
Frases Ejemplo:
Normalmente es mas fácil que su cuervo Sócrates responda a su interlocutor (repitiendo la última palabra) que ella.
Pero cuando habla (en las ocasiones estrictamente necesarias), tiene una voz clara y cristalina y suele hablar siempre muy serenamente.
Consejos de interpretación:
 Tendría un parecido a Kira de Las Crónicas de Riddick.

Ver Ficha Detallada en la Pág. XXX





SANDOR CLEAGANE

Nombre: Sandor Cleagane **Apodo:** El Perro

Categoría: Guerrero **Nivel:** 7

Apariencia: 4 **Edad:** 28 **Sexo:** ♂

Pelo: Negro **Ojos:** Marrones

Altura: 2,10 m **Peso:** 106 Kgs

Forma de Ser: Frío, duro, algo amargado, cruel y brutalmente sincero.

Ocupación: Inquisidor.

Detalles de Interés:

Desventaja: Aspecto desagradable (media cara quemada).

Es el hermano de Vaclav y ambos se llevan a matar. Puede que la razón sea que de pequeño, Vaclav le metió la cabeza en un brasero como castigo por haberle hecho un corte en la mejilla durante un entrenamiento.

Su yelmo completo tiene la forma de la cabeza de un mastín, lo cual unido a hablar siempre entre gruñidos y el que su grito de batalla sea un aullido, le han valido su apodo.

Frases Ejemplo:

-(Gruñido) *Piérdete renacuajo.*

Consejos de interpretación:

Sandor Cleagane de Canción de Hielo y Fuego.

VACLAV CLEAGANE

Nombre: Vaclav Cleagane **Apodo:** La Montaña

Categoría: Maestro en Armas **Nivel:** 7

Apariencia: 5 **Edad:** 32 **Sexo:** ♂

Pelo: Castaño Oscuro **Ojos:** Marrones

Altura: 2,56 m **Peso:** 194 Kgs

Forma de Ser: Frío, duro, amargado, fácilmente irritable, brutalmente cruel y algo sádico.

Ocupación: Inquisidor.

Detalles de Interés:

Desventaja: Alcohólico (Vicio)

Hasta hace poco formaba parte de La Mano de Dios, un conocido grupo de inquisidores, pero su carácter, unido a sus problemas con el alcohol (y que violó cruelmente a una joven daimah antes de matarla) hicieron que sus compañeros lo expulsaran.

Frases Ejemplo:

(Su voz es áspera y grave, arrastrando las palabras con un deje alcohólico)

-*Que te den por culo maldito (insulto, insulto, insulto)*.

Consejos de interpretación:

Gregor Cleagane de Canción de Hielo y Fuego.





REXA LANSTON

Nombre: Rexa Lanston **Apodo:** Ojos de Halcón

Categoría: Guerrera Acróbata **Nivel:** 5

Apariencia: 9 **Edad:** 21 **Sexo:** ♀

Pelo: Marrón **Ojos:** Ambarinos

Altura: 1,76 m **Peso:** 64 Kgs

Medidas: 97 - 60 - 93

Forma de Ser: Sencilla, agradable, formal y sincera, pero fría y despiadada con sus enemigos.

Ocupación: Inquisidora.

Detalles de Interés:

Está muy unida a su hermano y enamorada de Leo desde hace unos años.

Como se explica en ENTRE BASTIDORES, cuando llega a la Academia ya no es ella, aunque el doppel-gänger sigue comportándose como tal.

Frases Ejemplo:

-(Sonrisa) Hola Leo, cuanto tiempo sin verte.

Consejos de interpretación:

.

JAIME LANSTON

Nombre: Jaime Lanston **Apodo:** -

Categoría: Guerrero Acróbata **Nivel:** 5

Apariencia: 9 **Edad:** 21 **Sexo:** ♂

Pelo: Marrón oscuro **Ojos:** Negros

Altura: 1,80 m **Peso:** 76 Kgs

Forma de Ser: Algo engreído, creído y mujeriego; caballeroso y gentil con las mujeres y competitivo y algo pendenciero con los hombres.

Ocupación: Inquisidor.

Detalles de Interés:

Ventaja: Seductor

Está muy unido a su hermana.

Su faceta mujeriega le ha buscado bastantes problemas, de algunos de los cuales ha tenido que rescatarle su hermana.

Frases Ejemplo:

-Claro preciosa, dame unos minutos de que convenga a tu novio de que vas a pasarlo mejor conmigo y nos vamos.

Consejos de interpretación:

Un toque a James Bond, pero algo mas "cabrón".



BRONN VALIANT

Nombre: Bronn Valiant **Apodo:** El Gatosombra

Categoría: Guerrero **Nivel:** 5

Apariencia: 8 **Edad:** 26 **Sexo:** ♂

Pelo: Castaño Claro **Ojos:** Negros

Altura: 1,91 m **Peso:** 91 Kgs

Forma de Ser: Majo, jovial, algo engreído y egocéntrico, ligeramente brabucón y vacilón, seguro de sí, vividor y responsable.

Ocupación: Inquisidor.

Detalles de Interés:

Ventaja: Encanto

Le gusta mucho contar batallitas sobre cosas que ha vivido, solo que conforme las va contando, suele ir adornándolas y exagerando los hechos. Cuantas mas veces lo cuento, mas aumentan los adornos, hasta el punto de que llegan a ser algo difíciles de creer.

Su apodo procede de la "historia del gatosombra".

Frases Ejemplo:

-Y yo allí, sin mas armas que mis manos desnudas, hice frente al gigantesco gatosombra que amenazaba a mis compañeros heridos... (a cada vez que lo cuenta el gatosombra es mas grande y fuerte).

Consejos de interpretación:

Un ligero toque Caramon en personalidad y a Tasslehoff Burrfoot de la Dragonlance en lo referente a lo egocéntrico y su afición a 'relatar batallitas'.

Ver Ficha Detallada en la Pág. 62

JARED

Nombre: Jared **Apodo:** El Ciego

Categoría: Tecniciста **Nivel:** 6

Apariencia: 8 **Edad:** 28 **Sexo:** ♂

Pelo: Castaño Rojizo **Ojos:** ¿?

Altura: 1,73 m **Peso:** 66 Kgs

Forma de Ser: Agradable, pragmático y algo misterioso.

Ocupación: Inquisidor.

Detalles de Interés:

Una vez sobrepasado el halo de misterio que parece envolverle, Jared resulta ser una persona agradable y bastante pragmática.

Frases Ejemplo:

-La Palabra puede ser en ocasiones mas fuerte que la Espada.

Consejos de interpretación:

--





MAI LIN

Nombre: Mai Lin **Apodo:** La 4ª Espada de Cristo

Categoría: Tecnista **Nivel:** 8

Apariencia: 7 **Edad:** 24 **Sexo:** ♀

Pelo: Rojo **Ojos:** Verdes

Altura: 1,70 m **Peso:** 66 Kgs

Medidas: 105 - 65 - 94

Forma de Ser: Algo engreída, provocativa y sensual.

Ocupación: Inquisidora.

Detalles de Interés:

Ventaja: Sellos del Dragón

Le gusta mucho llevar kimono (puede que debido a sus raíces orientales) y a ser posible con un buen escote que deje al descubierto gran parte de sus "atributos". En ocasiones se regocija viendo la incomodidad que esto produce en alguno de sus interlocutores.

Frases Ejemplo:

-Hay que tener algo mas que valor y fe para ser un Inquisidor.

Consejos de interpretación:

--

MÖRIAH

Nombre: Möriah **Apodo:** La 6ª Espada de Cristo

Categoría: Sombra **Nivel:** 7

Apariencia: 8 **Edad:** 21 **Sexo:** ♀

Pelo: Blanco **Ojos:** Ambarinos

Altura: 1,68 m **Peso:** 48 Kgs

Medidas: 75 - 45 - 76

Forma de Ser: Jovial, inquieta y alegre (en algunos casos incluso bromista) pero radical cuando se trata de cumplir su cometido.

Ocupación: Inquisidora.

Detalles de Interés:

Se siente orgullosa de sí misma por haber llegado a ocupar la posición que ocupa y no tiene reparos en admitir que ha tenido que dedicar prácticamente toda su vida para ello.

Frases Ejemplo:

-Si, soy Möriah, la Sexta Espada de Cristo. (Intentando ocultar una sonrisa orgullosa mientras se pasa el pulgar por la nariz).

Consejos de interpretación:

--





LEÓN CROSS

Nombre: León Cross **Apodo:** --
Categoría: Tecnista **Nivel:** --
Apariencia: 9 **Edad:** 24 **Sexo:** ♂
Pelo: Negro **Ojos:** Negros
Altura: 1,78 m **Peso:** 62 Kgs
Forma de Ser: Serio, retraído, frío, misterioso y algo oscuro.
Ocupación: Inquisidor.
Detalles de Interés:
Fue uno de los mejores de su promoción. Desde que se convirtió en inquisidor, su carácter se ha ido ensombreciendo cada vez mas y se ha ido haciendo mas sistemático y frío a la hora de cumplir su cometido.
Frases mas utilizadas:
-Hazlo o no lo hagas, pero no me aburras con tus dudas.
Consejos de interpretación:
Un deje a Sasuke de Naruto o Anakin Skywalker en su etapa pre-oscuros.
Ver Ficha Detallada en la Pág. XXX

PRÓSPERO REINHOLD

Nombre: Próspero Reinhold **Apodo:** El Rector
Categoría: Mentalista **Nivel:** 9
Apariencia: 7 **Edad:** 56 **Sexo:** ♂
Pelo: Blanco **Ojos:** Azules
Altura: 1,70 m **Peso:** 64 Kgs
Forma de Ser: Educado, serio, firme, severo, estricto e inflexible.
Ocupación: Rector de la Academia de Cadeus.
Detalles de Interés:
"El Rector" como suelen llamarlo es el encargado principal de la Academia. A pesar de que no se le ve demasiado, esta al tanto de prácticamente todo lo que sucede entre sus muros.
Es bastante inflexible cuando se trata del incumplimiento de las normas.
Es hermano de Alfred Reinhold de 'Les Jaeger'.
Frases mas utilizadas:
-El cumplimiento de las normas está por encima de cualquier discusión.
-El desconocimiento de la regla no exime del cumplimiento de la misma.
Consejos de interpretación:





Doppelgänger

Sombra - Nivel 4

Clase: Entre Mundos, 20 **Turno Natural:** 100
AGI 8 CON 6 DES 8 FUE 6 INT 8 PER 10 POD 6 VOL 6
Pres 45 - RF 50 - RV 50 - RE 50 - RM 50 - RP 50
Regeneración: 1 Cansancio: 6 T. Movimiento: 8

PODERES DE CRIATURA:

Cuchillas Retráctiles: Armas Naturales,
Diebstahl: RF140 vs Robar Recuerdos,
Doppel: Metamorfismo (*Condicionado: Humanoides*).

COMBATE:

PV: 110

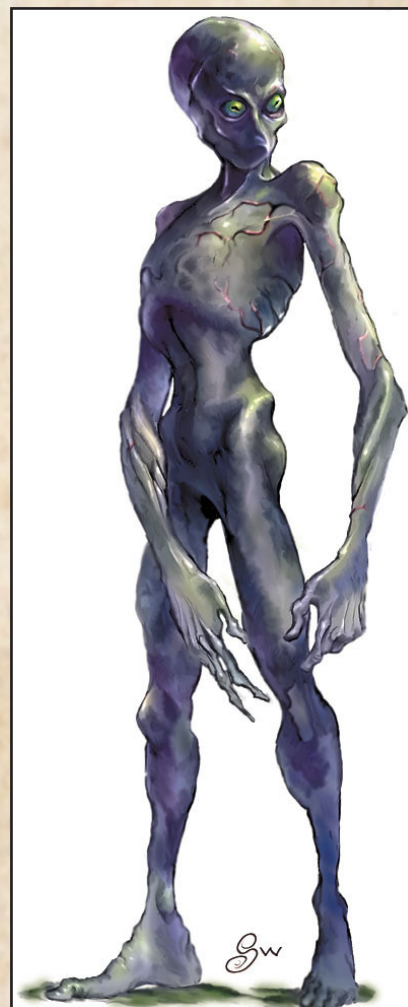
TA: 0

Cuchillas Retráctiles: Turno: 100 ATA: 100 ESQ: 140

Daño: 45 Crit: FIL

HABILIDADES SECUNDARIAS:

Advertir 80, Buscar 80, Rastrear 20, Ocultismo 20, Disfraz 150,
 Ocultarse 125, Sigilo 120



MODUS OPERANDI

Los doppelgängers no son criaturas violentas por naturaleza. Si descubren su verdadera identidad, suelen escapar y adoptar una nueva. Solo si son arrinconados harán frente a su perseguidor.

Cuchillas Retráctiles

Las armas naturales del doppelgänger permanecen escondidas en sus antebrazos hasta el momento en que tiene que utilizarlas. Cuando ha de hacer frente a una amenaza, con un simple gesto de muñeca, surgen dos afiladas cuchillas de aproximadamente tres palmos.

Diebstahl

El doppelgänger utiliza esta habilidad para adquirir los recuerdos de las víctimas a las que va a imitar. Primero deja a su víctima moribunda. Entonces rodea con sus largos dedos su rostro y absorbe uno a uno todos sus recuerdos. Este proceso suele llevar varios minutos, dependiendo del resultado por el que se falle la RF 140.

Doppel

Mediante esta habilidad, el doppelgänger adquiere los rasgos de quien va a suplantar. Años de práctica y perfeccionamiento, hacen que las transformaciones sean exactas a los originales. La única condición para que el Doppel funcione es que el clonado sea humanoide.

DESCRIPCION

Los doppelgängers son unas criaturas poco conocidas en Gaia, principalmente debido a su increíble habilidad para mezclarse entre los humanos e infiltrarse. Son criaturas individualistas, con inquietudes propias, por lo que cada uno es un mundo en sí mismo.

Su verdadera forma es la de un hombrecillo de escasa estatura (entre 1,40 y 1,60 metros) de color ceniza. Sus cuerpos tienen un metabolismo que los hace ser extremadamente delgados, tanto que parecen tener la piel pegada a los músculos. Sus brazos y dedos son extremadamente largos y sus ojos saltones son similares a los de un sapo. No poseen boca ni orejas, pero aún así no carecen de estos sentidos.

No se sabe a ciencia cierta de donde proceden estas criaturas, pero si se conoce que durante la Guerra de Dios sirvieron al bando de Rah. Infiltrándose entre los altos cargos de Zhorne, informándole sobre los movimientos de sus tropas. Tras la guerra, los doppelgängers, debilitados como el resto de seres sobrenaturales, adoptaron nuevas identidades y se mezclaron entre los humanos o marcharon a las otras partes de la Barrera.

CAPÍTULO CINCO: DESPERTARES

Despertar

Despiertan en la enfermería y allí les obligan a quedarse reponiéndose. Nic ya no está allí. Ren se encarga de cuidarles y de cambiarles los vendajes. Petrus tiene un constante dolor de cabeza que va en aumento cada día.

Al segundo día, Ren que les está dando tratamientos, cambiando vendajes, aplicando ungüentos y les tiene con una dieta distinta a cada uno, lleva verduras a Yavel, carne a Owen y Judith y una sopa de pescado a Petrus.

La sopa le sienta mal a Petrus y le produce diarrea, teniendo que salir corriendo al retrete. Pero no le da tiempo a llegar y para su vergüenza, tiene que pedir ropa limpia a Ren al volver.

Finalmente a los 4 días les dan el alta.

¿Que ha ocurrido, profesor?

Tras haberles dado el alta, Lea va a buscarlos. Les dice que tienen derecho a enterarse de lo que ha pasado, por lo que los lleva a un aula, donde les espera el Rector. Allí entre ambos contestan a sus preguntas sobre lo que creen que ha ocurrido:

Lea- *"El Doppelgänger había poseído a Rexa antes de llegar a Cadeus. Utilizó su relación con Leo para intentar que le abriera el sello que protege la cripta, pero él se dio cuenta de lo que era y la criatura lo asesinó. Mientras volvía, la mala suerte quiso que Shelinne, que pasaba por allí lo viera. La criatura la mató a ella también para evitar testigos y cuando gritó, el Döppelganger se llevó rápidamente a Leo a la cripta. Allí abandonó su "disfraz" de Rexa y tomó el aspecto de Leo. Volvió a salir a ver a quien podía embaucar y al salir se encontró con vosotros, que podíais servirle para abrir la cripta. Según creemos su objetivo era profanar..."*

Antes de que Lea termine de completar la frase, el Rector la interrumpe.

Rector- *"Y eso es todo lo que necesitáis saber de momento."*

Al salir, preguntan a Lea a ver si le sacan algo mas de información, pero les dice que el Rector se lo ha prohibido. Para animarlos un poco, les da la buena noticia de que los 4 han aprobado Artes Sociales con nota.

NdG: A partir de este momento comienzan a haber saltos temporales algo menos definidos.

¿Cuernos, qué cuernos?

Los dolores de cabeza de Petrus vuelven a producirse a intervalos, hasta que un día descubre unos bultos similares a cuernecitos que parecen estar creciendo en su frente.

Buscando información en la biblioteca **Buscar: (120)** encuentran un libro: "Las Posesiones Demoníacas".

"Hay veces que la venenosa esencia de los demonios es capaz de afectar a los humanos. En estos casos, el veneno puede manifestarse de varias formas:

1-El afectado puede sufrir altas fiebres acompañadas de vómitos y diarreas.

2-El sujeto puede sufrir alucinaciones

3-El sujeto puede exteriorizar físicamente rasgos ostensiblemente demoníacos.

En este último caso, el más peligroso, es necesario adoptar medidas radicales para atajar de raíz la transformación.

Existen algunos elementos capaces de disminuir e incluso en el mejor de los casos detenerlo. Algunos de los materiales que mejor funcionan en estos casos son: el oro, un objeto bendecido, el ungüento de Scholken, ..."

Además habrá una mínima reseña a una antigua raza que existió en la Vieja Era: los Jayán.

Pueden buscar información en la biblioteca sobre los Jayán volviendo a buscar: **Buscar: (180).**

Si preguntan a Lea y le comentan sobre la "demonización" de Petrus, ella les dice que es imposible que se haya contagiado del Doppelgänger.

Si ve los cuernos, Lea pone cara seria, pero les dice que no se preocupen. Les dice que no es el primer caso que se da en la Academia Cadeus. No está del todo claro el motivo, pero no es algo necesariamente "malo". Explica a Petrus que esos chicos tenían otra cualidad especial: al cerrar los ojos y concentrarse eran capaces de percibir los espíritus.

NdG: Esto finalmente no se jugó

Directamente no busca información ni nada por el estilo. Petrus coge unas tijeras de podar para cortarse los indicios de cuernecitos que le están saliendo justo encima de las orejas, con tan mala suerte que pifia y se taja la oreja. Sale corriendo al cuarto de baño y se lava, pero no para de salir sangre. Coge una toalla y empieza a recorrer los pasillos (creo que camino de la enfermería a que le curasen, aunque después se dio cuenta de que le iban a ver los cuernos). Casualmente se cruza con Judith y Owen que le ven sangrando y lo enganchan para llevarlo a la enfermería. A pesar de las quejas de este y de intentar escaparse un par de veces, no logra disuadirlos y acaban entrando en la enfermería. No está Ren, por lo que intentan ir a buscarla, pero Petrus se pone en la puerta impidiéndoselo. Finalmente tras mucho discutir, Judith acaba saliendo y tropezando con Lea justo en la puerta. Le cuentan todo a Lea y Petrus acaba enseñándole la oreja. Lea se la cose y se llevan a Petrus a una sala, donde poco después acuden también el Rector y Evangelinne. Lo examinan y después de salir fuera a hablar, dictaminan que no es algo maligno, ni intoxicación, ni nada demoníaco, no

obstante le dicen que van a mantener la vigilancia sobre él. Llevan a Petrus con el profesor de Artes Mentales y este lo duerme y cuando despierta ya no tiene los cuernos. Al salir Lea le dice que si nota cualquier cambio o que acuda a ella.

Putada a Lenore

Un día en clase de Ciencias con el nuevo profesor tras el fallecimiento de Leo, se cuelga un gorrión herido por la ventana que justo cae en la mesa del grupo de trabajo de Cynthia, Nic y Lenore. El animal causa un gran estropicio y además, Lenore del sobresalto se tira por encima una probeta. Van a coger al pajarillo, pero cuando se acercan, el pájaro sale nuevamente volando y se acaba la clase.

Durante el cambio de clase Julius se acerca a Yavel y los PJs y les dice que Maestro los busca, que se reúnan con él en el aula 16 A.

Cuando llegan ven que sale humo de la habitación.

La habitación está en llamas y en una esquina, encogida intentando retroceder del fuego está Lenore arañándose desesperadamente los brazos. El fuego se expande rápidamente.

Por el rabillo del ojo ven una sombra girar la esquina y salir corriendo por el pasillo.

Yavel se lanza sin pensarlo a rescatar a Lenore (a su PJ le mola la niña), mientras Owen corre a buscar agua para apagar el incendio, y Judith utiliza su Don Divino para crear un pasillo de aire. Así consiguen sacarla sin problemas.

Advertir: (140) Ven una cuerda atada desde el pomo de la puerta hasta una palangana, en lo que parece ser una trampa mal preparada. *No superan la tirada, así que no se enteran de nada de lo que ha pasado.*

Una vez fuera, se ha reunido un grupito de gente, entre los que está Josua que utiliza su poder para terminar de extinguir el incendio. *Justo en ese momento llega Owen con un cubo de agua, aunque ya es algo tarde.* Enseguida llegan Lea y Theresia, que clausuran el aula y se llevan a Lenore a la enfermería. No dejan que vaya nadie más, pero los PJs pueden ver que solo tiene algunos quemazos en las manos, nada grave.

Owen y Yavel van a hablar con Julius y lo encuentran junto a Lucius y Seimus. Parece que están discutiendo por algo. Le preguntan sobre el incidente y Julius niega saber nada. Lucius se va cuando Yavel empieza a ponerse chulo y a amenazar. Julius le escupe y Yavel tira a darle una hostia, pero Owen lo detiene antes. Julius si se la da a él y después de algunas pullas y algún empujón mas, Owen y Yavel se marchan.

Owen tiene la teoría de que Julius vio lo de Lenore, pero les aviso a ellos porque no quería quedar mal con los matones. Yavel cree que lo provocó el.

Mientras Judith va a hablar con Maestro que esta cenando en el comedor. Le pregunta para que les había llamado y por la cara de él, deduce que no era cierto.

Goodbye Lenore, goodbye

Mas o menos una semana después de esto Owen va a despertar a Judith como todas las mañanas. En el proceso, se dan cuenta de que Lenore no está por ningún sitio y sus cosas han desaparecido. Ven que en su cama quedan rastros de sangre.

Como se sienten inquietos, van a buscar a Lea, que les dice que ha sido seleccionada para darle un entrenamiento especial. Pero que dejen ya de incordiarla (al final se han hecho pesados de tanto preguntar).

Lucius deja el grupo

Un día Lucius deja el trío de matones.

Los PJs se dan cuenta de esto porque durante el transcurso de las clases y durante las comidas. Lucius se sienta aparte de los otros 2, y parece haber trabado amistad con Valentine.

NdG: Los PJs piensan que es porque se ha enamorado de Valentine.

Adultos

Tras el primer año de formación en Cadeus, los profesores realizan una evaluación individual de cada alumno y en función a esta, se realiza un planing de entrenamiento personalizado para cada niño, centrándose en aquellas áreas en las que sobresale cada uno.

Durante los 5 o 6 siguientes años, las clases se hacen cada vez más duras y más oscuras. Los profesores los adiestran a conciencia para que en el futuro no tengan dudas ni vacilaciones a la hora de ejercer como Inquisidores.

Las clases de Maestro se endurecen en sobremanera, llegando a someter a los niños a entrenamientos que rozan los límites de la resistencia humana. Llegado el momento, incluso los hace enfrentarse a seres sobrenaturales capturados por Inquisidores para que se habitúen a hacerles frente.

Reparto de Grupos

Tras haber superado los exámenes del último curso, durante la última clase de Artes Sociales con Lea, ella les explica que van a comenzar su periodo de prácticas. Se van a formar grupos de 2 personas, a cada uno de los cuales se les asignará un inquisidor que será su tutor durante las misiones de campo. El tiempo de duración de este periodo, dependerá de cuanto les cueste estar preparados para que el tutor decida que pueden presentarse a La Prueba.

Cuando termina la explicación, Lea les hace pasar a la armería, donde cada uno elige cuidadosamente el equipo que se va a llevar. Cuando terminan, bajan también con Lea a los establos, donde acaba de llegar una remesa de caballos de Argos especialmente para ellos. Tras asignar un caballo a cada uno, Lea les dice finalmente que en 2 días llegarán los Inquisidores que harán de tutores.

Antes de irse, ante la insistencia de los alumnos, les adelanta los grupos:

- Cynthia y Nic
- Adam y Eve
- Trevor y Josua
- Valentine y Lucius
- Seimus y Julius
- Yavel y Petrus
- Owen y Judith

Cuando llega el día del reparto, reúnen a todos en un aula. Poco a poco van llegando los tutores, van llamando a la puerta y Lea va acompañando fuera a las parejas (los PJs no ven a los Inquisidores asignados a cada grupo).

Cuando llega el momento de salir de Cynthia y Nic, los PJs se despiden de ellos calurosamente. Judith y Cynthia casi lloran, hay deseos de buena suerte y un breve intercambio de "guayonadas" entre Nic y Yavel.

Finalmente quedan solo los 4 PJs, que están un rato esperando con Lea. Después de mas de media hora, llama a la puerta un guardia eclesiástico y Lea sale a hablar con él. Cuando vuelve a entrar, anuncia a los PJs que debido a causas de fuerza mayor, los 4 van a ser asignados al mismo tutor, que está a punto de llegar.

Entonces la puerta comienza a abrirse. Ven la sombra de su tutor recortarse en el umbral y ...

NdG: Sí, así acabó la partida hasta después de verano xP

ENTRE BASTIDORES...

¿Cuernos, qué cuernos?

Aquí la intención era claramente que Petrus indagase sobre lo que le estaba ocurriendo y se emparanollase con poder haber sido infectado con la sangre del Doppelgänger. No obstante, el PJ no dio pie a ello.

Putada a Lenore

Lo que sucede es que Julius y Seimus habían preparado una trampa para llenar de brea a los PJs, con tan mala suerte que, mientras Julius engañaba a los PJs para que acudiesen, Lenore entró y la trampa se llevó por delante una lámpara de aceite encendida que comenzó el incendio.

Goodbye Lenore, goodbye

Su Legado de Sangre Kamael ha despertado. De su espalda han brotado las Alas de Sangre y asustada ha huido por Cadeus, siguiendo una de las voces que llevaba oyendo desde su llegada a la academia: la de Ergo Mundus. Siguiendo su voz a ciegas, llega hasta la sala donde está el libro encadenado, sellando casi accidentalmente con él El Pacto y convirtiéndose en la nueva Portadora (y de paso perdiendo su nombre en el proceso). Cuando la encuentran inconsciente, el Rector decide ponerla a cargo de un tutor especial para que la entrene.

Lucius deja el grupo

Tras la trastada de Julius y Seimus que casi acaba con la vida de Lenore y Cadeus incendiada, Lucius toma la decisión de separarse del grupito de matones, ya que piensa que son una mala influencia. A partir de ese momento deja de tener trato con ambos, aprovechando su reciente amistad con Valentine a la que parecen gustarle los chicos malos.

SEGUNDO SEGMENTO: LA SENDA DEL INQUISIDOR

En el Segundo Segmento de la Campaña se narra todo aquello que acontece a los Jugadores desde el momento en que salen del Monasterio de Cadeus.

Aquí se detallan sus aventuras desde la salida de la Academia con su tutor hasta que cada uno de ellos se somete a su Prueba.

