

Personajes de Gwent (Pro):

Maestro Ka Trib Wan

El Maestro Ka Trib Wan hace tiempo era un venerado miembro de la Antigua Orden de los Magos del Tiempo que dedicó su vida a transmitir estos conocimientos. Pero en la actualidad y a pesar de sus años al servicio de la Orden, la mente del Maestro Ka Trib Wan permanece tan afilada como siempre, con un sentido del humor increíble, y un dominio de la magia antigua incomparable.

Es conocido en todas partes por su capacidad para detener el tiempo por breves momentos, permitiéndole superar incluso a los más hábiles oponentes en batalla. Pero quizás el aspecto más sorprendente del Maestro Ka Trib Wan es su cuidado y uso de su arma preferida: una espada ligera azul brillante que no para de crepitar por estar imbuida de energía mágica. Sus alumnos recuerdan con emoción sus palabras: *"Soy del club de los IEquatables."*



Figure 1: El Maestro Katrib Wan junto a su arma.



Figure 2: Juan el Gorrión en la búsqueda de un tesoro.

Juan el Gorrión

Por las traicioneras aguas del Mar Almendares, viaja el ”Capitán” Juan el Gorrión. Reconocido por su incesante búsqueda de tesoros y su obsesión por descifrar acertijos. Cualquiera puede unirse a su tripulación, pero no todos vencen los desafíos que acarrea su estilo de vida pirata. Cuenta la leyenda que Juan el Gorrión fue el principal causante de las Guerras del Comercio, pues estableció una ruta tan óptima para su beneficio que no podían recuperar la sal y el azúcar que se hallaban en su poder. Es un ávido luchador, combate tanto dentro de su embarcación como con los pies puestos en tierra firme.

Aleyra Valiente Aleyra Valiente, conocida como el Cuervo Rojo del Bosque, nació bajo una tormenta atronadora que sacudió los mismos cimientos de la tierra. Criada por la enigmática Hermandad de los Cuervos, un grupo secreto de guerreros de élite, Aleyra fue entrenada en las formas del tiro con arco y la magia de relámpagos desde una edad temprana. Se decía que su pelo rojo intenso era como símbolo de su feroz determinación e inquebrantable lealtad a su causa. La habilidad

de Aleyra con el arco era incomparable, sus flechas siempre encontraban a su objetivo con mortal precisión, incluso cuando empleaba las tácticas de pelea más arriesgadas.



Figure 3: Aleyra Cuervo Rojo.

Profesor R

El profesor R era un alquimista de renombre, conocido por su experiencia creando las mejores cervezas de todo el país., o eso se dice, su nombre verdadero nunca ha sido revelado. Su comportamiento jovial lo hacía muy querido entre los lugareños, sin embargo, el Profesor R tenía un oscuro secreto.. también era un mago experto, especializado en magia de fuego.

Cuando descubrió su poder, lo empleó para mejorar su método secreto para la elaboración de la cerveza. Una noche fatídica, un grupo de bandidos atacaron la taberna, con la esperanza de robar las recetas secretas del profesor R, el que en una explosión embriagada de rabia, desató su rayo de fuego , creando impresionantes figuras geométricas con las llamas. Los bandidos no fueron rival para este y terminaron siendo rápidamente derrotados. Pero el Profesor R decidió que era mejor

marcharse de su pueblo natal, y emprender una aventura por el mundo.



Figure 4: El Profesor R y su magia de fuego.

Kendrick y Velimir

Kendrick y Velimir se conocieron en un pequeño pueblo en las afueras de sus ciudades. Kendrick era un joven mago talentoso que había domado un dragón y abandonado a su familia bien asentada para buscar aventuras y perfeccionar su oficio de mago. Velimir, por su parte era un hábil guerrero que había navegado fieros mares gracias a un amigo pirata, y que al llegar a tierra buscaba trabajar con sus habilidades de combate.

A pesar de tener orígenes muy diferentes, Kendrick y Velimir rápidamente se entendieron por su amor hacia la exploración y el descubrimiento. El comportamiento alegre e ingenio rápido y equilibrado de Kendrick, y el carácter estoico, práctico y serio de Velimir, creó un dúo dinámico que rápidamente se volvió conocido en todo el reino. Al viajar por lugares peligrosos, Kendrick usaba su magia de alteración e ilusiones para ayudar a Velimir en la batalla. Velimir, a



Figure 5: Velimir y Kendrick de camino a una batalla.

su vez, utilizó su increíble fuerza y habilidad con sus hachas para proteger a Kendrick de cualquier daño físico. Sus aventuras los llevaron a tierras incluso más lejanas, donde se enfrentaron a desafíos que pusieron a prueba su amistad y habilidades al límite.

Fernás El Sombrerero

Fernás El Sombrerero no siempre fue el animador excéntrico que la gente del pueblo cree conocer. De hecho, era un matemático y fabricante de sombreros en apuros, apenas lograba terminar una demostración y ya tenía que diseñar 4 sombreros.

Un fatídico día, pasó un circo ambulante por su pueblo y Fernás fue inmediatamente cautivado por sus increíbles trajes y actuaciones animadas. Inspirado en estos intérpretes, Fernás decidió reinventarse a sí mismo y a su oficio.

Comenzó a crear sombreros que eran tan coloridos y caprichosos como los trajes que había visto, empezó a pensar en lo divertido y aplicable de las matemáticas para así cautivar a las personas del pueblo que no las entendían. Para colmo, se hizo un gran sombrero que se elevaba sobre su prolíjo cabello, una declaración honesta que encarnaba su nuevo



Figure 6: Fernás llegando a un pueblo.

espíritu. Como Fernás empezó a lucir sus flamantes creaciones por la ciudad, rápidamente ganó una reputación por su estilo de atrevidas y entretenidas payasadas. Realizaba malabarismos con hábil precisión, haciendo sonreír a todos los que miraban. No obstante Fernás siempre guardaba un par de mazas por si llegaba la hora de combatir por sus ideales.

Vian Van Yelsing

En la oscura y misteriosa ciudad de Truhanes y Caballeros, allí vivía un renombrado cazavampiros llamado Vian Van Yelsing. Vian no era el típico cazador de vampiros: era un hombre envuelto en misterio con un pasado oscuro que lo perseguía, pero se mantenía siempre dispuesto a ayudar a los ciudadanos más necesitados. Vian creció en una familia de cazadores de vampiros, aprendiendo a manejar la ballesta desde muy joven.

Pero ocurrió una tragedia, cuando su familia fue atacada por un poderoso vampiro llamado el Conde Draven. Vian como el único superviviente, juró vengarse de la criatura que le había quitado todo. Decidido a librar al mundo de los vampiros, Vian dedicó su vida a



Figure 7: Vian dispuesto a la batalla.

perfeccionar sus habilidades como cazador. Pero el destino le guardaba la redención al joven Vian, pues conoció a una hermosa mujer que lo apoyó en todo momento, y vivieron felices años de tranquilidad. No obstante, Draven sabía del paradero del sobreviviente, y Vian previniendo un futuro ataque por su destreza en el arte de la deducción, se dispuso a ir al castillo de Draven a encarar a su némesis para defender la vida que había construído.

Idris Anhia

Idris Anhia nació en Lumire, ciudad conocida por su conexión con las artes místicas. A partir de una temprana edad mostró un talento natural para la magia, prestaba especial atención a la duración de los hechizos que usaba, auxiliándose de las matemáticas. Su capacidad para resolver con facilidad sistemas complejos asociados con la magia fascinó a quienes la rodeaban y rápidamente se ganó la reputación de maestra en el arte arcano. Ella siempre llevaba un papel con plumero y tinta, lista para solucionar cualquier problema matemático que se le presentase. Su bata blanca y bufanda se convirtieron en un símbolo de conocimiento y amabilidad. A pesar de sus poderosas habilidades mágicas, Idris era profundamente empática y sensible a las emociones de



Figure 8: Idris Anhia en la Ciudad Abandonada

quienes la rodeaban. En una pelea, ella podía sentir la tristeza, tanto de aliados como enemigos, y a menudo abrumada por el peso de sus emociones, Idris se vió reacia a participar en batallas.

Pero cuando ella se disponía a hacerlo, su magia era imparable.

Conde Ariel de Montecristi

El Conde Ariel De Montecristo nació en un prestigiosa familia con un largo linaje de aristócratas. Desde pequeño le enseñaron las costumbres de la clase noble: etiqueta, modales y la importancia de dirigirse a los demás con gracia y dignidad.

Sin embargo, el Conde Ariel tuvo una racha rebelde. En lugar de centrarse en sus deberes como noble, se mantuvo encaprichado con la idea del amor y el romance. El Conde Ariel creía que cada mujer que encontraba estaba destinada a ser su verdadero amor. Las colmaba de elogios y regalos, profesando su amor eterno con las esperanzas de ganarse sus corazones. Sin embargo, sus verdaderas intenciones poco sinceras pronto se hicieron evidentes para quienes lo rodeaban, y las mujeres empezaron a evitarlo como a la peste. Decidido a ganarse el afecto de cualquier mujer que deseaba, el Conde Ariel decidió empezar



Figure 9: El Conde Ariel regresando de la Academia de la Ciudad.

su entrenamiento marcial. Perfeccionó sus habilidades con una lanza de cristal, que manejaba con gracia.



Figure 10: Kavin y Lavin, en sus aventuras en una aldea.

Kavin y Layvin

Nacidos en la Gran Ciudad (que no es realmente tan grande, pero es la capital del Reino de los Cuervos). Kavin decidió estudiar en una

academia de renombre, sometiéndose a arduas sesiones de estudio y práctica con la cimitarra. Layvin poseía talento para el combate con espada a dos manos, sin embargo debido a su afición oculta por la danza, no la desarrolló completamente hasta más tarde. Al regresar Kavin de la academia, contaba con un conjunto de compañeros con habilidades mixtas que entusiasmaron al joven Kavin y a su hermano a luchar por el Reino de los Cuervos.



Figure 11: Pyatroj en la cocina.

Pyatroj Dale

Prominente alumno del poderoso maestro Ka Trib Wan, último graduado ilustre de la Antigua Orden de Magos. Al culminar sus estudios, decidió dedicarse a la cocina del barco, dónde aprendió el arte del combate físico de su amigo Juan Gorrión, que buscaba ser el Rey de los Mares.

Pyatroj nunca se alejó de las artes arcanas de la Orden, se encontraba en la búsqueda de los Apuntes Sagrados de Ka Trib Wan, para así poder descifrar el código, que conducía a las mazmorras ocultas de la Orden. Pyatroj encontró ayuda para dicha misión en Saluha, una excompañera de sus tiempos en la Orden.



Figure 12: El Máster atravesando un portal, regresando de proponer una difícil prueba para los discípulos de Idris.

Máster Alexandrius

Alexandrius era un noble espadachín confinado a manejar los dominios familiares. Cuando Idris Anhia estaba de paso en la ciudad, Alexandrius caminaba por el palacio y se topó con un muchacho bajito que lo retó a un duelo de la nada. Alexandrius le preguntó al joven cómo se llamaba y este contestó: "El que teme sufrir sufre de temor" y, Alexandrius que conocía Análisis además del libro de proverbios chinos, le contestó: "El sabio no dice lo que sabe, y el necio no sabe lo que dice." El joven era Mitus, que había sido enviado por Idris para evaluar la templanza de Alexandrius, y al pasar la prueba, el máster fue asignado a la misión de guiar a los jóvenes talentos del Reino.

Mitus Rhe Saurus

Mitus fue criado en la Gran Ciudad del Reino, su familia abogaba por los cambios en los métodos de producción que consideraban obsoletos. Mitus fue interno de la academia de la ciudad, donde desarrolló su pensamiento revolucionario y conoció a Kavin que poseía una gran habilidad en el combate, Antoine un misterioso peleador y otros colegas. Mitus poseía una gran astucia en el combate, pero el mal de amores que tenía afectaba su rendimiento. Idris Anhia notó a este ser tan turbado y



Figure 13: Mitus vagando por ahí, enamorado pero buscando pelea con un no muerto que lleva un fósforo y dice que va a encender la hoguera primero que él.

decidió tomarlo como discípulo.

Antoine Cruix

Antoine era de un pueblillo en las afueras de la capital, su padre se dedicaba a la alquimia, y quería que Antoine continuara con el negocio familiar, pero este no estaba interesado en ello.

Como muestra de rebeldía Antoine se matriculó en la academia de la Gran Ciudad, donde conoció a los reales(sus mejores amigos), entre ellos el conde Ariel de Montecristi, Kavin y Mitus.

Antoine mantenía siempre un perfil bajo durante su estancia en las clases. Al terminar la academia Antoine decidió trabajar por encargo para un importante Gremio.



Figure 14: Antoine sobre un tejado porque no quería entrar a clase.

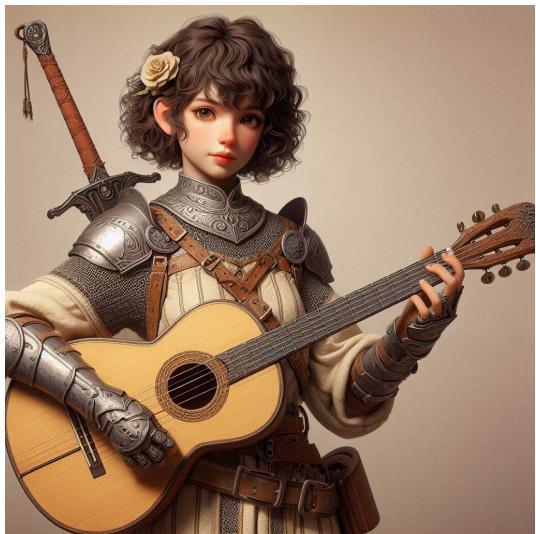


Figure 15: Salomé y su guitarra, lista para un Festival de Cultura.

Salomé Alfira

Salomé proviene de una casa lejana al pie de una montaña en la frontera del Reino de los Cuervos, ahí creció escuchando las historias de su abuela sobre épocas lejanas, héroes legendarios y criaturas míticas. Salomé demostró que era capaz de valerse por si misma, además de contar con un talento excepcional para la música y canto.

Un día Salomé se decidió para emprender su propia aventura. Tomó su laúd, se despidió de su familia y se marchó hacia lo desconocido. Enfrentó temibles desafíos y cantó para reyes y campesinos, guerreros y nobles. Sus viajes la llevaron al Reino de los Cuervos.

Wilhelm Gafar

Wilhelm ha reinado por varios años en tiempos de paz. No obstante, debido a la desaparición de una valiosa gema durante una visita oficial del Reino de los Soles, y acusaciones severas de lords respecto a la culpabilidad de agentes de los Soles en esto, el Reino de los Cuervos se vio forzado a entrar en un conflicto. Wilhelm intenta resolver todo de forma pacífica y por esto reúne a los más leales súbditos de su Reino.

Faskian Basil

Faskian había viajado a un reino lejano en busca de especies raras de plantas y animales para estudiar en su laboratorio. Sin embargo, durante su visita, se vio tentado por una gema mágica custodiada en la sala del tesoro del castillo real. Faskian había escuchado historias sobre la gema desde que era un niño. Se decía que poseía el poder de curar enfermedades incurables y conceder la sabiduría de todos los conocimientos del mundo a quien la poseyera. Inspirado por la posibilidad de utilizarla para descubrir nuevos secretos de la naturaleza, Faskian decidió tomarla mientras estaba solo en la sala del tesoro. Sin embargo, lo que no sabía Faskian era que la gema estaba protegida por poderosos encantamientos, y se vio envuelto en medio de una intriga



Figure 16: El Rey durante la visita oficial de los Soles.

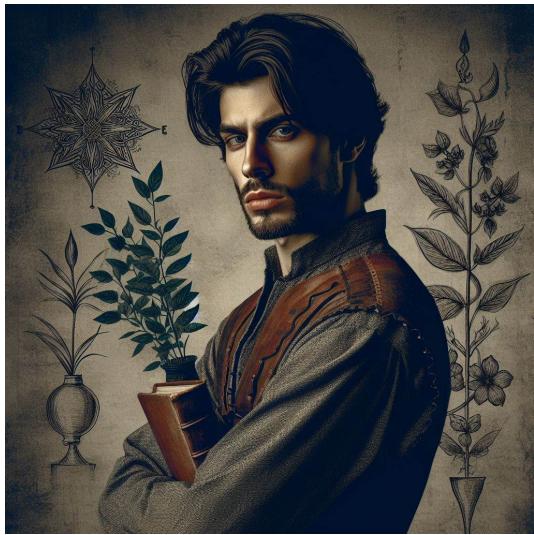


Figure 17: Faskian después de estudiar plantas y bichos.

política y mágica, ya que el rey, desesperado por recuperar la gema, había enviado a sus mejores guerreros para capturarlo. Ahora, el investigador se enfrentaba a una carrera contra el tiempo para desentrañar los misterios de la gema y restaurar la paz, o no.

Roh Lucarel

Se desconoce su año de nacimiento y por tanto su edad real, incluso Ka Trib Wan se refirió a él en sus tiempos de juventud. Fue el primer portador de la sagrada gema y a él se adjudica la primera investigación



Figure 18: El Profeta.

sobre esta. No se conoce su paradero, creador del hechizo ”Porla”, capaz de disipar terribles maleficios.

Foster Leone

Foster no fue criado de la manera más tradicional, su madre lo dejó a cargo de su tío, que era líder del Gremio de Ladrones. Su madre, al regresar de una misión secreta, quedó alarmada por el comportamiento del muchacho, e intentó instruirlo en la disciplina de la magia, sin éxito. Pero un día mientras Foster se hallaba en la Taberna del Toro Negro, intentaron pagarle menos de lo acordado en su contrato, y canalizó su poder levantando superficies del suelo, impacientando a su tío pero impresionando lo suficiente a quien buscaba quedarse con sus monedas. Foster se mueve según sus propios intereses, pero está a disposición del Reino del Sol.



Figure 19: Foster en plena pelea.



Figure 20: Salomé y su guitarra, lista para un Festival de Cultura.

Sir Davrian y Lua

Sir Davrian conoció a Lua durante una cacería de un ogro que atemorizaba a un pueblo. Lucharon lado a lado contra este, y después de la batalla se descubrieron el uno al otro como almas afines. Así decidieron compartir misiones y vacaciones en Santa Marta (un pueblo cercano a una zona turística).