

CAZADORES DE LOBOS DE BUDAPEST

LOS HIJOS DE LA NOCHE... ¡QUÉ MÚSICA QUE TOCAN!

Hemos rondado por el tema de los hombres lobo en Agentes de la Noche apenas de soslayo. Las estadísticas de gul en el libro de reglas (p. 150) incluyen una conversión al vuelo para el modo hombre lobo; una manada de hombres lobo terroristas aparece en The Edom Files. Algunos dicen que Ken se encadena en su sótano ciertas noches, pero eso, probablemente, no sea más que un rumor malintencionado. Es una pena, porque los hombres lobo funcionan casi tan bien como los vampiros en los juegos de espionaje. Tienes oscuros secretos, identidades secretas, medios de comunicación distintivos y una gran cantidad de jugosas metáforas que echarte a la boca. El hombre lobo como un alma maldita, obligado a un último trabajo. El hombre lobo como terrorista, el monstruo escondido a plena vista. El hombre lobo como plaga, como súper soldado, como arma secreta.

Este artículo presenta un hombre lobo algo más maduro y desarrollado que la variante del gul peludo, pero todavía es solo un primer vistazo y no profundizaremos aquí en la mitología del hombre lobo. Considera este artículo como el momento en el que un perro grande sale del bosque a un lado de la carretera y te muerde. No pienses en ello, es solo un rasguño ...

Sobrenatural: los hombres lobo son cambiapieles; humanos capaces de adoptar la forma de una bestia a través de brujería, ungüentos mágicos o algún otro don sobrenatural. El poder de la licantrópía puede heredarse a través de una línea de sangre, u otorgarse mediante un ritual mágico, o tal vez necesites ponerte una piel de lobo encantada para convertirte en la bestia (así que, si quieres convertirte en un hombre lobo, debes cazar y desollar a un hombre lobo). Los hombres lobo sobrenaturales tienen cierto control sobre sus transformaciones y pueden abrazar

voluntariamente sus dones para cambiar de piel. Posibles ejemplos: los cazadores de demonios Benandanti, los berserkers vikingos, las brujas de Livonia.

Condenados: los hombres lobo son humanos maldecidos a convertirse en bestias. La concepción moderna es que la maldición se transmite al ser mordido, pero igualmente podría ser un castigo por las malas acciones (o la manifestación física de una corrupción espiritual). Otras tradiciones sugieren que uno puede convertirse en un hombre lobo tras morir si es enterrado en el lugar equivocado, o que beber agua de la huella de un hombre lobo te convierte en un hombre lobo. En cualquier caso, el hombre lobo condenado es una víctima que sufre una aflicción mágica, aunque las personas a las que devora pueden no verlo así.

Alienígena: Dejando de lado las asociaciones lunares y las proyecciones espirituales, los hombres lobo son criaturas terrenales, hechos de carne, cabello, huesos y sangre. Presumiblemente, entonces, el hombre lobo alienígena es un subproducto o adaptación de alguna entidad alienígena que entra en contacto con la fauna terrestre. Tal vez las extrañas deformaciones del cambio de dimensión causan algún tipo de superposición cuántica, enmarañando a bestia y hombre. Tal vez los hombres lobo son monstruos guardianes diseñados mediante una mezcla de ADN terrenal y ciencia alienígena. ¿Quizá licántropos rompe pechos? (*N. del T.: referencia al xenomorfo de Alien, el octavo pasajero*).

Mutante: la licantrópía se creó en un laboratorio de armas biológicas, o como resultado de experimentos en la creación de super-soldados. Obviamente, este es el objetivo final del Tercer Reich en la Operación Wehrwolf (donde el objetivo declarado de crear una red de partisanos y guerrilleros era claramente una tapadera para las bestias nazis), pero también puedes fijarte en los experimentos de Stalin de crear híbridos simio-humanos, experimentos

modernos de ingeniería genética, o mirar atrás en el tiempo y preguntarte si hay algo alquímico en los ungüentos y pociones encantadas de la mitología.

CAMBIAFORMAS

Establecer los parámetros para el cambio de forma de un hombre lobo es tan importante como decidir cómo funcionan las estacas y los espejos en un juego centrado en vampiros. Aquí hay cuatro opciones posibles.

Cambio de forma voluntario (todos): Recurriendo a su bestia interior, el hombre lobo puede cambiar de forma a una forma de hombre lobo. O a un lobo. O tal vez puede asumir cualquier forma. En cualquier caso, el hombre lobo debe hacer un control de Aberración para cambiar (Dificultad 4 si la transformación tarda 1-6 turnos; Dificultad 6 para cambiar instantáneamente). La Dificultad se ajusta según circunstancias:

- -2 de noche
- -2 a la luz de la luna
- -1 si el hombre lobo ya está enojado
- -1 si el hombre lobo ya está herido
- -1 si hay carne fresca o olor a sangre
- +2 en suelo consagrado (Co, So)
- +2 en presencia de acónito (So, Mu)

Desencadenante de cambio de forma (So, Mu): el hombre lobo debe llevar a cabo alguna acción que implique un desencadenante externo para transformarse: inyectarse una inyección de adrenalina, ponerse un cinturón de piel de lobo, frotarse con un bálsamo, comer un corazón humano. Si no tiene restricciones, el hombre lobo puede usar el desencadenante libremente; hacerlo en combate requiere un control de Atletismo o Birlar (Dificultad 4). Con un gasto de 3 puntos de salud para cambiar al instante; de lo contrario, tarda 1-6 turnos.

Proyección (So, Co, Al): el hombre lobo no se transforma físicamente en ningún caso: es un efecto psíquico, proyectado desde el cuerpo humano del hombre lobo. Tal vez el hombre lobo

envía su espíritu, tal vez es un tulpa o una destilación de los impulsos animales del hombre lobo. Quizás el licántropo posea una mascota del tipo apropiado.

Cambio de forma compulsivo (Co, Mu): este tipo de hombre lobo tiene que transformarse en ciertas circunstancias, siendo la luna llena un ejemplo obvio. Resistir la transformación requiere una prueba de Estabilidad (Dificultad 4, modificada por el inverso de los modificadores enumerados anteriormente en Cambio de forma voluntario). Un control de Estabilidad con éxito otorga 1-6 turnos de combate para el hombre lobo, pero cuenta como Conmocionado mientras se encuentre en medio del cambio.

Al cambiar, agrega una bonificación adecuada (+6 al menos) a Atletismo, Sigilo, Cuerpo a cuerpo y Salud del hombre lobo.

OTROS PODERES

Invulnerabilidad (So, Al): los hombres lobo no pueden ser heridos por balas y otros proyectiles; Los ataques con armas hacen un daño mínimo. El fuego y las explosiones causan la mitad del daño y no pueden matar a la bestia.

Regeneración (Co, Mu): los hombres lobo regeneran la salud cuando se transforman a un ritmo sobrenatural (recuperando la salud casi por completo en cada turno para un hombre lobo súper resistente, 3-4 puntos por turno para algo un poco más manejable). Sin embargo, no pueden curarse por completo usando este don sobrenatural; El último punto de daño infligido por

cada herida debe sanar de forma natural. Por tanto, si le disparas a un hombre lobo tres veces por cinco de daño cada disparo, se reducirá a 3 puntos de salud para el próximo encuentro (en cualquier forma).

Salvajismo: en cualquier turno en el que el hombre lobo sea atacado u obstaculizado, gana 1-6 puntos de Aberración. En cualquier turno de combate en el que todos los enemigos del hombre lobo se escondan, huyan o hagan algo que no resulte amenazante, pierde un punto de Aberración.

Corazón de hombre lobo: en cualquier forma, los hombres lobo poseen un peligroso magnetismo animal y carisma. El hombre lobo puede gastar Aberración para simular los efectos de gastar Flirteo o Intimidación.

Infección: cualquier persona mordida por un hombre lobo podría:

- Convertirse en un hombre lobo condenado o mutante
- Convertirse en un hombre lobo sujeto solo a un cambio de forma compulsivo
- Tener que hacer un control de salud para evitar infecciones.
- Contrae una variante especialmente dañina de la rabia (aparición 10-60 minutos, Dificultad 6 Salud; Menor +2 daño y Herido; Grave +6 daño, -4 Atletismo, -2 Salud y -2 Atletismo hasta sanar).

También, obviamente: Sentidos animales (p. 136), Visión en la oscuridad (p. 136), Velocidad vampírica (p. 134), tal vez un asesino en serie al estilo "Está detrás de ti" Aportación (p. 134), Fuerza (p. 131), Invocar (p. 133).

ANATEMAS

Plata, en todas sus formas.

Matalobos, también conocida como acónito.

(Co): objetos sagrados.

COMPULSIONES

Salir de caza en las noches de luna llena.

HOMBRE LOBO ASESINO

Habilidades generales: Aberración 4, Armas de fuego 9, Cuerpo a cuerpo 14, Salud 14

Umbral de golpe: 5

Modificador de alerta: +2

Modificador de sigilo: +1

Modificador de daño: +1 (garra o mordisco). El hombre lobo puede hacer un único ataque de mordisco, pero puede realizar cualquier cantidad de ataques de garras usando Velocidad de hombre lobo siempre que tenga puntos que gastar.

Poderes gratuitos: transformación voluntaria, regeneración (solo en forma de lobo), salvajismo, sentido animal (solo cuando cambia de forma)

Otros poderes: velocidad de hombre lobo, fuerza de hombre lobo, infección

Anatemas: plata

ESTA ES UNA TRADUCCIÓN DEL ARTÍCULO ORIGINAL DE GARETH RYDER-HANRAHAN,
THE PLAIN PEOPLE OF GAMING: HOUNDHOUNDS OF BUDAPEST

[HTTPS://SITE.PELGRANEPRESS.COM/INDEX.PHP/THE-PLAIN-PEOPLE-OF-GAMING-HOUNDHOUNDS-OF-BUCHAREST/](https://site.pelgranepress.com/index.php/the-plain-people-of-gaming-houndhounds-of-bucharest/)

DOCUMENTO AFICIONADO SIN ÁNIMO DE LUCRO NI INTERÉS COMERCIAL
TRADUCIDO Y MAQUETADO POR: EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

[HTTPS://ELGUARDIANDELOSARCANOS.BLOGSPOT.COM/](https://elguardiandelosarcanos.blogspot.com/)

