

**Un suplemento narrativo escrito por Carlos
Páez, para Mundo de tinieblas.**

Cazadores de Brujas. Evolución.

**Un suplemento narrativo escrito por Carlos
Páez, para Mundo de tinieblas.**

Cazadores de brujas. Evolución.

Introducción.

Mundo de Tinieblas es un universo complejo y extraño, basado en la capacidad de creer en cosas mas allá de nuestra realidad diaria.

Pero, como todo tiene un comienzo. Todo surge de algo mayor y común, los Garous surgen de Gaea, las hadas del ensueño, los vástagos de Caín, los Wraith de las almas de los fallecidos.

¿Pero, hay un punto en común?.

Lo hay.

Al menos en el mundo de cazadores de brujas, la evolución.

Ese punto es la humanidad.

Los Wraith son las almas de los mortales que vagan por los mundos.

Las hadas son producto de los sueños de los hombres.

Los vástagos, de Caín, el tercer hombre, nieto de Dios.

Los Garous de Gaea, creada para albergar a los hombres.

Todos son en cierto modo parásitos de la humanidad. Y la humanidad son los hijos de Dios.

Entonces, ¿Dónde está Dios?.

En MdT Dios está ausente, aunque su obra se vislumbra en todos lados.

Como la de la humanidad.

Los “monstruos” son criaturas de Dios también, poderosas y superiores.

¿O no?.

Si son tan superiores, ¿Entonces porque dependen de los hombres?.

Son ellos mismos quienes inconscientemente saben la verdad.

No son superiores, son los mortales los que pueden superarlos, y lo hacen. Son los hombres los que pueden ser mas malvados que el peor de los Matusalenes y mas luminosos que la mejor de las hadas.

Sin hombres no hay sueños.

Sin hombres no hay almas.

*Sin hombres no hay vitae.
Sin hombres no hay Gaea.*

La mascarada Vampirica busca evitar que los vástagos sean aplastados por la fuerza de sus “recipientes”.

*Es la banalidad humana la que puede destruir el ensueño.
Es el poder de los hombres el que puede devastar Gaea.*

Y no podría ser de otra manera.

Son los hombres el pueblo de dios, sus hijos predilectos, los hechos a su imagen y semejanza.

Solo los hombres pueden realmente crear.

A su imagen y semejanza.

Solo los hombres pueden destruir la creación.

A su imagen y semejanza.

*Solo los hombres cambian el mundo, la realidad, crean los sueños,
¡Dan vida!.*

A su imagen y semejanza.

Los hombres son el equilibrio.

Los hombres son dioses.

La humanidad es Dios.

Dios no está ausente en MdT, está dormido, encerrado bajo su propia voluntad dentro de los hombres.

Y algún día despertará.

“Cristo está en nuestros corazones”.

“Alá está en todos”.

“A cada vida nos acercamos a Buda”.

Algún día despertará.

Muy pronto.

Las criaturas tienen razón.

El Apocalipsis se aproxima.

El fin de Arcadia y el ensueño como se conocen está cerca.

La Gehena está a las puertas.

Pero no será como imaginan.

Pensaron que Dios los olvidó y por eso olvidaron a Dios.

Y cuando recuerden será muy tarde.

Será cuando Dios los recuerde a ellos.

Y Dios ha empezado a hacerlo.

Dios está despertando.

Uno a uno, les recuerda a sus hijos su origen divino, su linaje sagrado, su naturaleza, la verdad.

Y sus hijos están recordando.

Recordando que son seres del equilibrio.

Recordando que como dioses no solo pueden enfrentarse a sus demonios, a sus temores... a sus monstruos...

Pueden vencerlos.

Y lo están haciendo.

Están recordando que sus pesadillas son solo eso...

Pesadillas.

Que los poderes que ellos ostentan son sus poderes, su fuerza es la de ellos.

Que Gaea les pertenece.

Que son sus sueños los que crean el ensueño.

Que la sangre corre por "Sus" venas.

Que son ellos los que dan vida, y por lo tanto tienen mas derecho a quitarla.

Que son ellos quienes crean la magia.

Que son sus almas las que vagan ignorantes.

Están recordando que no son el rebaño... son los pastores.

Están recordando que la Gehena está cerca...

“El día que el primero se levante y acabe con los impíos...”

Están recordando que el primero no es Caín...

Es Dios...

Son ellos.

Negador

No hay intención de infringir ningún copyright de White Wolf Game Studio Inc. en cualquier mención de sus productos en esta creación. Este suplemento está disponible para uso general.

*Cazadores de brujas,
Evolución.*

Cazadores por siempre.

Hace mas de ocho años, algunos jóvenes chilenos, estudiantes de secundaria y universitarios comenzamos a entrever un mundo mas allá de nuestras realidades cotidianas, un mundo donde podíamos cambiar nuestros nombres, tomar espadas y pistolas y enfrentarnos a las criaturas que poblaban nuestra pesadillas.

Era el mundo de los juegos de rol, un mundo extraño, casi prohibido, de fantasía e imaginación.

Era justo lo que necesitábamos.

Fue así cuando una noche de verano, tomamos nuestras, en esos tiempos casi incomprensibles “hojas de personaje”, y nos lanzamos a cazar esas extrañas criaturas de aguzados colmillos y desagradables hábitos alimenticios.

En tiempos en que el “Vampiro la Mascarada, 1º edición” era un extraño libro lleno de números y reglas que pensamos nunca poder aprender. En tiempos que Cazadores cazados era algo ajeno, al menos en nuestra ciudad. En tiempos en que el malogrado “Hunter, the reckoning”, no era mas que un afiebrado sueño futuro. Nuestro primer GM con solo un par de partidas como Malkavian, se lanzó de cabeza al abismo de masterearnos una variación personal del entonces limitado MdT, a un grupo de tipos, listos a sacar ajos y estacas.

Mucho ha pasado desde entonces, nuestros personajes, dos de los cuales sobrevivieron esa primera escaramuza y todas las demás, han evolucionado enfrentando mil y una criaturas diversas, varias veces al mes durante todos estos años.

Está es una visión particular del universo de MdT, basada en las crónicas mastereadas desde 1993 por Manuel Escobar, yo mismo y otros. No pretendemos imponer esta visión, al contrario, es nuestra intención solamente servir como una alternativa narrativa a los masters que estén interesados en llevar una crónica sobre cazadores basada en otros términos a los planteados en “Hunter, the Reckoning”, o a ser un material suplementario a masters de Vampiro la mascarada u otros juegos de MdT que busquen adversarios o aliados para sus PJs.

Recordemos que la gran regla es siempre que no hay reglas.

Para cumplir con este cometido, he redactado este suplemento en varias partes.

Mundo: una explicación de las bases del universo de “Cazadores de Brujas, evolución”, cuales son los parámetros que mayormente rigen este mundo, de por si caótico.

Los dados: reglas, como crear los personajes y una breve reseña sobre el sistema porcentual que se adoptó hace muchos años en estas crónicas.

Las fuerzas: una enumeración de las facciones que intervienen, por supuesto se obvian las descripciones de todas las facciones propias de MdT, las cuales están de por si presentes, como La camarilla, Sabbath, etc.

Sin embargo se incluyen las relaciones entre las facciones con los cazadores.

Los personajes: una serie de reseñas de múltiples personajes que alguna vez intervinieron en las crónicas de “Cazadores de Brujas”, también se obvian algunos personajes correspondientes a MdT conocidos por muchos como Lameth, Anis, etc.

Anexos: una colección de datos útiles sobre objetos, equipamiento, etc.

Este suplemento esta dedicado a los masters, deben ser estos los que decidan que tanto de esta información pueden facilitar a sus jugadores, uno de los puntos fuertes de Cazadores de Brujas es el mantener el secreto en torno al trasfondo real de este mundo, para que cada paso sea una sorpresa.

Histórico:

“Cazadores de brujas, evolución” es una crónica esencialmente creada de la nada hace ya muchos años, para cuando llegamos a tener en nuestras manos el extenso material de MdT que ahora todos podemos disfrutar, especialmente a través de la red, poco ya nos importaba el ceñirnos estrictamente a las reglas. Por esto es muy probable, si no seguro, que mucho de lo planteado aquí se contradiga con lo correspondiente a MdT.

“Cazadores de Brujas, Evolución” no es “Cazadores cazados”, ni tampoco “Hunter, the reckoning”, tampoco tiene relación con el interesante “Cazadores Nocturnos” de Eric Andrew Mc'Wendig (*A excepción de*

ciertas cosas correspondientes a las disciplinas). Es una interpretación no oficial del universo de Mundo de Tinieblas, basado en reglas propias modificadas desde los manuales de Vampiro la mascarada, Hombre lobo y los demás juegos de WW.

A mas de alguno le parecerá extraño, aunque espero que no mas que sus propias crónicas.

Para consultas o mayor información remitirse a morganstrauss@hotmail.com.

O a las próximas novelas de Cazadores de Brujas, cuyos extractos andan dando vuelta por la red.

AGRADECIMIENTOS.

A Manuel Escobar, master de masters, creador de un mito.

A “Sir Richard”, “Bob”, “Dur el as”, “Caballo loco Boris”, “Edú” y Alan, los demás Jinetes del Apocalipsis, un grupo de leyenda.

A Jorge Bolumey, mi compadre y secuaz en este proyecto.

A “Pato”, Alejandra, Jorge J, Juan, “Pelao”, “Carloto”, Anita, Claudia e Ivonne, mis jugadores y los Herederos de una saga.

A Caín y WW por darnos tan buenos blancos para nuestras armas.

Y a Dios por ser un mito en el cual no creo, pero que siempre resulta útil.

Sobre Hunter, the Reckoning.

Mucho se ha hablado sobre el nuevo juego de WW, en especial entre aquellos que ya desde hace mucho antes teníamos el alterego de un mortal cazador de “bichos”, “Hunter” cumple con entregar una nueva vuelta de tuerca al universo de MdT medianamente lógica, digo medianamente, ya que a muchos nos ha costado y nos costará sacarnos de la cabeza que WW solo sacó este rápido y poco coherente nuevo juego, mas apremiados por sus problemas de ventas, que por el crear el sólido punto final que se necesitaba.

A nuestro parecer, “Hunter” es mediocre en plasmar mucho de los que es MdT, sus personajes, a nuestro entender, son mas enfermos de psiquiátrico bien armados, que avezados y psicológicamente reales cazadores de monstruos. En lo personal no me veo roleando un personaje que va por la vida sin tener prácticamente la menor idea de lo que pasa (Creo que a todos nos basta nuestras propias vidas para eso), controlado “Conscientemente” por fuerzas de las que no sabe nada, y respondiendo como un autómata.

Lo siento por los jugadores de “Hunter”, pero ante la visión de los PJs de ese manual, no puedo dejar de comparar con los poderosos trasfondos que han movido las vidas de nuestros Pjs en estas múltiples crónicas.

Falta la elegancia de MdT, la profundidad psicológica, el juego de poderes, el superarse, buscar tu misión con pasión, con odio verdadero, con venganza necesaria.

En “Hunter” queda la sensación de que te lanzaron y te dijeron “Ahora eres un cazador, mata todo lo raro que encuentres...”, además te ves encasillado a estereotipos aun mas rígidos que los clanes.

En fin, es mi humilde opinión que WW cometió un error al no digerir bien este juego.

Es por ello que espero que algunos aprecien este suplemento.

Mundo

La creación.

Primero fue la nada, luego el todo. El todo desplazó a la nada y finalmente se separó en dos y en infinito.

Una parte de bien, una parte de mal.

Una parte de vida, una parte de muerte.

Una parte de inteligencia, una parte de estupidez.

Una parte de cada cosa y su contra parte.

Y las partes se unieron, y el todo formó todo lo que tiene forma y todo lo que no la tiene. Aún lo hace, las partes se unen y se separan y nuevos seres y nuevas cosas forman el todo.

Con mucho de bien y un poco de mal se formó dios.

Con mucho de mal y un poco de bien se formó al que llaman el maligno.

Pero la mayoría de las cosas ni siquiera tiene nombre y la mayoría de los nombres no expresan a lo que representan.

Entonces dios formó a los hombres.

Y el equilibrio tembló.

Entonces el maligno se unió a los hombres.

Y el equilibrio volvió.

Y los hombres tuvieron hijos, y ellos hijos, y olvidaron a dios dentro de ellos.

Y de los hombres surgieron otros seres, y algunos de esos seres olvidaron a dios y algunos olvidaron al maligno.

Las criaturas se reunieron en torno a los hombres, unos buscando a dios, otros al maligno.

Pero algunos seres no se diluyeron y mantuvieron su esencia del todo, poderosos, inmortales, ¿Perfectos?, En ellos residió el equilibrio, y el equilibrio fue su meta, los neutrales, arbitrando la lucha de los dos y del todo.

Ellos han mantenido el equilibrio de las cosas, apoyando al bien a veces, apoyando al mal a veces.

Solo ellos saben la verdad, solo ellos velan por evitar que alguno de los poderes prevalezca y domine al otro hasta unírsele.

Hasta volver a formar el todo.

Y el todo desaparezca y de paso a la nada.

Y todo empiece de nuevo.

“Quizás nunca pueda comprender a cabalidad los sucesos que aun hoy marcan su vida, el peso de los hechos y las cosas que vio, aun hoy se agolpan en su mente.

Y es que la certeza de lo que pasó sigue siendo incierta y se enmascara en sensaciones mas adecuadas a nuestros universos oníricos que a la realidad del día a día.

Y es que los monstruos existen.”

(Cazadores de Brujas, la novela).

Los cazadores.

El mundo de “Cazadores de Brujas, Evolución” es básicamente el mismo de MdT. Al igual que los Pjs de cualquiera de los juegos, los pjs de cazadores no saben bien cuales son las fuerzas que intervienen, la diferencia es el trasfondo detrás, las verdaderas fuerzas ocultas, entre estas el bien y el mal, y mas allá.

Como eje central tenemos por supuesto, la lucha entre las dualidades, llamémoslas bien y mal. Sin embargo esta es una guerra en muchos aspectos inútil, no puede existir el bien sin el mal y por lo tanto ninguno puede prevalecer sobre el otro en forma definitiva.

Cada lado tiene sus personajes medianamente definidos. Aceptamos como representante del mal al demonio y al bien a dios. Hasta cierto punto.

Tal como en la vida y en la esencia de MdT, todo ser es una dualidad, ninguno es un ser de bondad o maldad, luz u oscuridad absoluta.

Después de todo esa es la gracia.

Ser un cazador en mundo de tinieblas representa aun mayores desafíos que ser una de las criaturas conocidas por todos. Ser cazador es estar en constante desventaja, es aprender a cuidar tu vida y la de los demás como primer requisito, entiéndase el resto del grupo, ser cazador no significa ser una monja de la caridad, a veces inocentes tendrán que morir para lograr ciertos objetivos.

Estas buscando el bien de la humanidad, el bien de muchos precede al de unos pocos.

Ser cazador es aprender a jugar un ajedrez cuyos jugadores no esperan que tu participes.

Hacer de la presa el cazador.

Y eso es peligroso. Muy peligroso.

Te enfrentas a criaturas mucho mas poderosas que tu, criaturas que te ignoran o te usan. Criaturas a las que tendrás que abrirles los ojos... justo antes de abrirles el cuello.

Pero también tienes tus ventajas, los cazadores pueden jugar en equipo, son capaces de compenetrarse con su gente mas allá de lo que podría cualquier ser de la oscuridad, los cazadores confían en aquel que tienen al lado.

Y lo mas importante. Tienes un verdadero propósito, una verdadera meta. No eres otro peón de la Yihad, no buscas solo sobrevivir, comer sueños, salvar la naturaleza o tonteras así, ¿Cierto?.

Porque sabes que morirás. Lo importante es como... y a cuantos de ellos te lleves contigo.

No importa si lo que buscas es venganza, redención o solo diversión. Ya tienes un propósito.

Mientras esas cosas solo buscan cuidar su propio ser, tu tienes por quienes pelear. O los tuviste.

Después de todo nosotros no somos los parásitos. Podemos vivir sin ellos, son ellos los que no pueden sobrevivir sin nosotros.

Después de todo los cazadores son humanos. Y los humanos son dios. Por ello todos descienden, en cierto modo, de nosotros. Y por lo tanto son lo que nosotros no somos.

Pero podemos llegar a ser... y mas.

Podemos adquirir la inmortalidad del vampiro, la fuerza del Garou, la habilidad del mago.

El problema es que al principio no saben.

Luego creen ser algo mas...

Hasta que se dan cuenta.

Todos vienen de nosotros, todo lo que son está en nosotros y podemos sacarlo.

Esos son los poderes, manifestaciones del conocimiento del cazador, de lo que puede llegar a ser.

Juntos.

Pueden ser dios.

Aunque la mayoría ni se acerque.

La evolución:

La evolución es el camino del cazador desde la total ignorancia del verdadero mundo que le rodea (*Llamese MdT*), hasta la total comprensión de su verdadera existencia como parte de dios y criatura de la luz. No se mal entienda, el cazador no se hace religioso ni se convierte en parte de una iglesia, llega a tal nivel su conocimiento del MdT que comprende todo el entramado de relaciones entre las diferentes razas. No descubre que hay un dios, se da cuenta que él es dios, o al menos parte.

La evolución tiene cinco estadios, cinco niveles:

Negación:

Así en un principio los cazadores son meros mortales ajenos a la realidad de MdT, solo viven su vida ignorantes de la presencia de las demás criaturas... hasta que la verdad estalla en sus caras.

Rabia:

En algún momento de la vida del cazador, este se da cuenta de la verdad oculta, suele ser un momento trágico, la muerte de un ser querido, el escape de un destino imposible, etc. El cazador descubre el destino seguido por la humanidad y decide hacer algo al respecto para cambiar este destino.

Básicamente muere simbólicamente y renace con un nuevo propósito, un propósito propio y personal (*Insisto sin mensajeros ni tonteras*).

Convenio:

El cazador comienza aprender sobre el mundo que lo rodea y mas allá, se entrena en la caza de las criaturas malignas y comienza a descubrir sus poderes. Normalmente el cazador asume la identidad de alguna otra raza como una justificación inconsciente de su poder. Así los cazadores creen descubrir ser Garous, magos, etc. Aunque en realidad, siguen siendo humanos.

Aceptación:

Este, el penúltimo paso, lleva al cazador a la comprensión casi total de su naturaleza, descubre que sigue siendo un hombre, que solo ha evolucionado. Se da cuenta que sus poderes le pertenecen y en estadios superiores de conocimiento, reconoce que no hay limite para sus facultades. Muy pocos cazadores llegan a este nivel, aquellos que lo consiguen abandonan su propia mortalidad y “deciden” morir o ser inmortales, según sus propios deseos. Estos cazadores acumulan poder casi a su antojo y se convierten en adversarios terribles para cualquiera.

Renacimiento:

El cazador que alcanzara este estado, se da cuenta de su verdadera esencia, su naturaleza cuasi divina, de ser parte del creador. Para él todo se transforma en una fantasía que puede modificar a voluntad, ninguna otra criatura lograría tal poder (*Básicamente podría ofrecerle su hombro a Caín para que llorara un poco o rascarle la barrigita a Cthulu*). Por supuesto esto supondría tal desequilibrio en la creación que prácticamente todos tratarían de evitar que alguien llegara a este estado, ya que podría significar el fin de todo. (*En términos simples, el PJ se hace GM*)

Graciosamente esto tiene un resultado secular muy interesante, tiende a aumentar el numero de masters, algo siempre bienvenido.

Los Dados:

- *“No creen que ya es demasiado con los túneles... siempre nos metemos en túneles... esto ya parece “Calabozos y Dragones” -.*
- *¿Qué parece que? -.*
- *Olvídenlo -.*”

Conversación entre los cazadores dentro de unas cavernas en el templo de “Los hijos del Dragón” (“Cazadores de Brujas 2, el libro de Blitz y otros relatos”)

Creación del personaje:

La creación del personaje es virtualmente igual a la de cualquier mortal en MdT, con la excepción de que estos pueden llegar a poseer cualquier disciplina de alguna de las razas y miden sus capacidades en puntos de poder o fe.

Puntos de poder: Los puntos de poder son la manifestación de la fuerza de la mente y alma del cazador, son la representación de las habilidades especiales del cazador, el conocimiento que tiene de su propio ser como parte del equilibrio. Estos sustituyen a los puntos de sangre, gnosis, etc. en las disciplinas. También pueden ser aumentados por uso de puntos de fe en el caso de cierto personajes que valoren la fe como su poder (*clérigos, románticos u otros*). Mientras más consciente sea el cazador de su lugar en la creación mayor será su poder y más puntos tendrá y podrá utilizar, así como mayor número de “disciplinas” podrá ocupar.

Así un cazador novato no poseerá puntos de poder, hasta que adquiera las primeras “Disciplinas”(Poderes), o sea comience a ser consciente que es algo mas que un simple “mortal”. Dependiendo del conocimiento y consciencia que vaya adquiriendo, irá aumentando sus puntos de poder y con ello el derecho a mas “disciplinas”.

Esto lleva al GM a tener el control sobre las características de lo PJs de acuerdo a la historia, y a que estos desconozcan el alcance de sus propias habilidades (*no hay nada mas emocionante para un jugador que ha asumido el ser un mortal, que el convertirse de a repente en un gran Krinos o comenzar a echar rayos por los ojos*), además crea la expectación del “¿Y que mas puedo hacer?”, “¿O sea era un mago... o no?”.

Los puntos de poder son recuperados a través del descanso o pueden serlo en forma automática ante el logro de los objetivos o acciones que refuercen la convicción del cazador. (*Ej: el cazador logra destruir al antiguo vástago de sus pesadillas, la satisfacción le llena, siente fluir el poder y esta listo para seguir luchando*).

El Concepto: exige a tus jugadores que juntos creen un pasado creíble para el personaje, todo cazador debe tener una razón para “botar su vida por la ventana” y salir a cazar bichos (*no, aquí no hay el “escuché una voz que me decía que era un mensajero...”*). Una esposa muerta sin sangre, una carrera truncada por un ventrue ambicioso, un rival que le disparas y no muere, etc. El odio y la venganza son tan importantes para el cazador como la justicia y la supervivencia de la humanidad. El cazador puede que no sepa en que lío se está metiendo, pero debe tener claro que tiene una buena razón para hacer lo que nadie mas.

La Fe: la fe no solamente es reflejo de una creencia religiosa, también puede representar la convicción de un PJ con respecto a su misión en el mundo o su destino (*Por ejemplo, en el caso de Ulises Poirot, su creencia en un destino que lo lleva a reunirse con su esposa muerta, o en Morgan Strauss su deseo de venganza, son mas poderosos que la creencia en un ser superior*).

La raza: la raza es aquella naturaleza racial que un personaje asume como justificación de sus poderes, un método útil es hacer que los jugadores hagan una tirada cuyo resultado solo será conocido por el GM según una tabla de razas secreta, los Pjs no sabrán su “raza” hasta mucho después cuando comiencen a desarrollar sus poderes y la mayoría aceptará encantado el ser algo mas que humano. Solo después de mucho, comenzaran a surgir incongruencias en los poderes que les hagan sospechar.

La raza nunca es absoluta, siempre los Pjs deben empezar a sospechar sobre su verdadera naturaleza, así los supuestos Garous descubrirán que los demás Lupinos sospechan de ellos por oler como Humanos, los magos no presentan paradoja, etc.

Creación del personaje: pueden tener cualquier naturaleza o conducta sin embargo suelen ser solitarios y algunos incluso fanáticos. En general, son robustos y ágiles, tanto mental como físicamente. Los Atributos primarios serán los Físicos o los Mentales, pero los sociales suelen ser terciarios. Sus conocimientos suelen ser relativamente pobres, excepto los tecnológicos, aunque hay excepciones especialmente entre los mas experimentados. Las técnicas suelen ser primarias y entre los trasfondos mas comunes están recursos y contactos.

Apodo: Cazadores, Jinetes de Apocalipsis, Libres, Herederos.

Apariencia: Muy diversa. Desde el salvaje punk al más responsable hombre de negocios. Sin embargo, todos suelen vestirse de forma parecida cuando salen de caza: ropa oscura y ajustada que les permita libertad de movimientos, pelo corto o, si es largo, atado hacia atrás, que no les moleste al realizar movimientos bruscos, gabardina larga, llena de bolsillos y enganches donde ocultar armas y munición, y botas militares. La mayor parte son fríos al tratar con otras personas (*al menos por la noche*).

Refugio: variados, los mas experimentados suelen poseer verdaderas fortalezas donde refugiarse de sus enemigos.

Trasfondos: cualquiera correspondientes a mortales como recursos, contactos, aliados, fama e influencia. Además pueden contar con mentor (*el cazador encargado de tu entrenamiento*).

Debilidades: los cazadores son eminentemente mortales y pueden ser dañados como a cualquier humano (*Depende del poder y la “raza” del cazador*).

Organización: los cazadores no están bien organizados a diferencia de la Inquisición u otras facciones. Sin embargo suelen tener muchos contactos y funcionar como equipos altamente calificados, ya que se preocupan efectivamente por sus compañeros.

Cita: “No importa tu naturaleza, no importa tu raza, todo cambia y todo muere... y ahora el que era el cazador es la presa”.

Poderes:

Los poderes son capacidades que pueden adquirir los cazadores al ir comprendiendo su propio ser, ningún cazador debería comenzar con alguna de estas, pero podría adquirirlas al darse cuenta de su propia importancia. Son en su mayoría equivalentes a las disciplinas vampiricas, dones Garous, en fin de cualquiera de las razas. O pueden ser exclusivas de los cazadores.

Muchas de estos poderes son únicos, son capacidades descubiertas casi al azar, y solo algunas podrán aumentar, a medida que el cazador alcance un mayor control. A parte de las exclusivas, no permitas GM, que adquieran niveles de disciplinas en forma lineal.

Ejemplo, si un PJ tiene el equivalente a Ofuscación 2, no le des el nivel 3, dale algo mas primero, como Auspex 1. Esto crea personajes mas

variados y... absolutamente impredecibles, ya que salen de cualquier estereotipo.

Los poderes deben ser al principio dados por el GM de forma de potenciar las cualidades de cada uno y el grupo, luego los jugadores podrán ir adquiriendo poderes congruentes a su “Raza”, hasta que el GM entregue poderes no correspondientes.

También resulta interesante que sean los mismos jugadores los que den nombre a sus propios poderes, aunque eso por supuesto depende del GM.

Todas estas disciplinas tienen un coste de 10 puntos de experiencia mínimos (*algunas requieren mas*), y dependerán de la raza que el cazador comience a emular.

Tienen un costo básico de punto actual por 7, para ser aumentadas (las que se puede).

Magos: los cazadores con poderes mágicos no son directamente despertados, estos poderes son manifestaciones de su naturaleza interior. La magia de los cazadores escapa a la modificación de la realidad y como parte de las fuerzas supremas no es “detectada” por la paradoja. Es en muchos casos una manifestación de la unión alma - mente superior del cazador quien es en si mismo un ser del equilibrio. Los magos en cambio escapan del equilibrio al ser despertados, pierden su noción de seres humanos tergiversando su naturaleza por una en cierto modo parasitaria. Los cazadores forman directamente la realidad como parte de la humanidad y luego aprenden a darle nueva forma, los magos en cambio dejan de formar la realidad para modificar la ya existente y forzarla a seguir caminos establecidos por ellos en forma artificial. Por esto la paradoja en si sirve a los creadores y ataca a los modificadores.

Debemos recordar que los magos adoptan una de las dos formas: los tradicionalistas basan su poder en la voluntad de sus almas y los tecnócratas en cambio en el poder de su mente. Los cazadores en cambio unen estas dos fuerzas creando en si equilibrio.

En cierto modo todos los poderes están intrínsecamente presentes en los cazadores y los “cazadores magos” simplemente los explican y aplican desde el punto de vista mágico.

Sin embargo el cazador debe equilibrar sus conocimientos, un cazador no muy evolucionado, ajeno al conocimiento de su naturaleza y cercano a los magos “verdaderos” o a ciertos conocimientos de ellos puede llegar a convencerse tanto de su “raza” como para despertar o simular el despertar y sufrir por consiguiente los efectos de la paradoja y resonancia. Los cazadores magos tampoco están exentos de silencio especialmente si poseen demasiados conocimientos de la magia tradicional.

Psicoactivos: los cazadores psicoactivos son básicamente similares a los magos solo que ven sus poderes desde el punto de vista de los fenómenos parasicológicos es por ello que muchos poderes se superponen ya que solamente son percepciones distintas. El psicoactivo usa el poder de su mente para modificar su entorno a voluntad, pero, sin saberlo también es una manifestación de su alma.

Los poderes psicoactivos no están exentos de problemas, el abrir o forzar la mente es una practica delicada y peligrosa especialmente en los estados menos evolucionados, el uso de los poderes suele estar acompañado de dolor, perdida de percepción sensorial normal y otros problemas.

Garou: algunos cazadores especialmente aguerridos o derechamente violentos “descubren” su naturaleza Lupina como si fueran Hominidos, esto por supuesto no es enteramente cierto, una cierta inclinación primitiva puede llevar al cazador a desarrollar facultades animalescas lo que redundo en la percepción personal y de otros como de naturaleza Garou. Esta creencia suele fortalecer el desarrollo de poderes relacionados con lo que el cazador adquiere rápidamente características acordes a su “verdadera raza”, sin embargo sigue siendo humano y tarde o temprano descubrirá el rechazo de sus nuevos “hermanos”, esto puede ser muy desagradable (*No faltara el cambiaformas que sospeche de el como un infiltrado o algo así*).

Además comenzara a presentar características y poderes ajenos a la naturaleza Garou en cambio descubrirá que el uso de sus supuestamente Dones no es tal.

Inmortales: la inmortalidad y la mortalidad son parte de las dualidades, si bien los humanos normales asumen su propia mortalidad, esta no es necesariamente absoluta. Un cazador que se vea totalmente curado luego de estar al borde de la muerte, puede asumir su naturaleza como “Highlander”. Eventualmente todo cazador en los estadios superiores de evolución descubrirá su propia inmortalidad, pero aquellos que desarrollen capacidades de curación o incluso cierto grado de invulnerabilidad selectiva puede que se expliquen sus poderes asumiendo el “trasfondo” de ser inmortal. Sin embargo esto no es correcto, el cazador no presentará Quickening (*no podrá detectar “otros” highlanders*), ni deberá respetar las reglas de suelo sagrado u otras, como tampoco participar en la reunión. Esto tarde o temprano le llevara a los obvios cuestionamientos, mas si comienza a desarrollar otros poderes.

Hadas: es muy poco probable que algún cazador adquiera la naturaleza de ser faerico, esto esta dado mas que nada por la casi nula interacción con los changelling, siendo estos casi inofensivos en los términos de los cazadores.

Vampiros: es aun mas poco probable que un cazador asumiera una naturaleza de vampiro, quienes son en muchos casos la completa antitesis de la humanidad y los principales enemigos del cazador. Normalmente su propia psiquis renegara de cualquier intento (*el cazador no puede ser vinculado, convertido en ghoul o abrazado, o muere durante el proceso o el vampiro sufre las consecuencias de no fijarse donde “inca el diente”*), su alma se negará y su propia personalidad consciente se asquearía de semejante posibilidad.

Debemos recordar que estas son simplemente razas “asumidas”, aquellos cazadores suficientemente evolucionados y conscientes de su naturaleza, teóricamente podrían asumir falsamente a voluntad las características de estas razas y hacerse pasar por uno de ellos.

Estas son algunas de las “disciplinas” propias de los cazadores.

Aro de furia.

Al invocar este poder, el Cazador se rodea de un aura resplandeciente que asustará a cualquier criatura cerca de él, aumentando su convicción en si mismo.

Sistema: el Cazador gasta dos puntos de poder y debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 si no la pasa, los puntos de poder se perderán). Su piel comenzará a resplandecer con la intensidad del Sol, haciendo muy difícil atacarle sin quedar cegado, si acaso mirarle. Obtendrá 5 puntos extra para repartir entre Fuerza, Destreza, Pelea, Esquivar y/o Combate cuerpo a cuerpo. Estos puntos, y el resto de ventajas, desaparecerán al término de la escena.

Cualquier vampiro contra el que esté luchando debe superar una tirada de Rötschreck a dificultad 7. Si alguno quiere unirse a la lucha, también debe superarla, pero a dificultad 8. Además, todos los vástagos pierden un punto en percepción durante un día. Todas la heridas cuerpo a cuerpo que cause el cazador serán agravadas mientras el poder esté activo. Se desactiva a voluntad, si el Cazador llega a Herido, o al término de la escena.

Este poder solo puede ser adquirido por cazadores con capacidades mágicas.

Este poder tiene un coste de 12 pxs.

Claridad

El Cazador hace surgir una llama quimérica de pequeña intensidad que le permite tener una cierta visibilidad en la oscuridad más absoluta, y le permite alejar a molestos “chupasangre”.

Sistema: gastando un punto de poder, el Cazador hace surgir una llama del tamaño de la de una antorcha de alguna parte de su cuerpo (normalmente la mano) que dura hasta el final de la escena o hasta que quiera apagarla. Esta llama no quema, pero puede hacer que un vampiro entre en Röttschreck (dif. de tirada de Autocontrol 3).

Usando un punto de poder extra, se puede aumentar la intensidad de la llama un instante, sumando 1 a la dificultad para evitar el Röttschreck, y cegando a todos los presentes (excepto al Cazador) durante (5 - Resistencia) turnos.

Si en algún momento el Vástago enemigo llega a saber que la llama es inofensiva, no tendrá que tirar por Röttschreck.

Este poder solo puede ser adquirido por cazadores con capacidades psíquicas o mágicas.

Este poder tiene un coste de 10 pxs.

Cuerpo de Sombras

Este poder equivalente a Ofuscación 1, capa de sombras, permite al cazador ocultarse en la oscuridad, volviéndose prácticamente invisible incluso a sus enemigos, las supuestas criaturas de la noche.

Esta disciplina solo puede ser poseída por cazadores con capacidades mágicas.

Emoción.

Este poder, mas bien un poder extrasensorial, permite al cazador manipular las emociones de su objetivo, sofocándolas o exacerbándolas hasta el frenesí, este es un poder especialmente temido por vástagos y Garous, ya que puede llevarlos rápidamente al Frenesí o al Röttschreck.

Esta disciplina funciona como Dementacion 1, Pasión. Aumentando sus efectos dependiendo del poder del cazador. Esta disciplina solo puede ser poseída por cazadores psicoactivos.

Fuego de venganza.

De la palma de la mano del Cazador surge una llama que crece en poco tiempo, para ser lanzada luego hacia el objetivo.

Sistema: crear una bola de fuego cuesta un punto de poder. La llama tarda (5 - Destreza) turnos en alcanzar un tamaño suficiente como para ser lanzada. La distancia máxima que puede alcanzar es [(Destreza + Fuerza) x2] metros, y el daño, que puede ser absorbido con Fortaleza, es igual a la

Fuerza + nº de éxitos de la tirada para impactar (Destreza+Armas de fuego)-1. El daño es agravado.

La bola de fuego se puede potenciar, manteniéndola durante uno o más turnos antes de lanzarla, y gastando un punto de poder por turno. Esto aumentará un dado de daño por punto de poder, pero es peligroso. Cada turno extra que se mantenga sin lanzarla, el Cazador recibirá un dado de daño a dificultad 7.

Gravedad.

Este poder es equivalente a movimiento mental. El cazador es capaz de manipular objetos de determinado peso a través del aire. Cada punto aumenta el peso capaz de ser manipulado.

Esta disciplina solo puede ser adquirida por cazadores con capacidades psíquicas o mágicas.

Este poder tiene un coste de 11 pxs.

La voz de mis hermanos.

Este poder permite al cazador el comunicarse con otros seres de la creación, quienes inconscientemente le reconocerán como parte del creador. Este poder es equivalente a los primeros dos niveles de la disciplina vampirica de animalismo.

Luz en la muerte.

Este poder es contrario a Dominación 5, Posesión. El cazador lanza su fuerza de vida contra el cuerpo sin alma del vástago para dominarlo. Esta disciplina solo funciona con vástagos u otros seres sin alma o vida real.

Este poder solo puede ser adquirido por cazadores con capacidades psíquicas o mágicas.

Esta disciplina tiene un coste de 12 pxs.

Niebla.

Este poder, equivalente a Protean 5, permite al cazador el volver su cuerpo en una forma intangible y nebulosa.

Palabra de Dios

Este poder es equivalente, a Dominación 2, Mesmerismo. El cazador es capaz de ordenar directamente al objetivo el hacer o crear algo.

Este poder solo puede ser adquirido por cazadores con capacidades psíquicas o mágicas.

Psicoauspex.

Algunos cazadores han desarrollado capacidades psíquicas equivalentes a la disciplina vampirica de Auspex, Este poder solo puede ser poseído por cazadores psicoactivos.

0 Sentidos del alma.
00 Ojos del alma.
000 Memoria del espíritu.
0000 Telepatía.
00000 Desdoblamiento psíquico.

Rostro de la vida.

Este útil poder, equivalente a Ofuscación 3, mascara de mil caras, permite al cazador el adoptar características físicas de otros seres, los vástagos le verán como mas pálido, o lo reconocerán como uno de sus conocidos, etc. Esta disciplina solo puede ser poseída por cazadores psicoactivos o magos. Esta disciplina tiene un coste de 12 pxs. Y se ve afectado por los conocimientos de ocultismo del cazador.

Sombra de Venganza.

Este poder equivalente a Obtenebracion 5, forma tenebrosa, permite al cazador hacerse uno con las sombras, invulnerable e intangible. Esta disciplina solo puede ser poseída por cazadores con capacidades mágicas.

Este poder tiene un coste de 12 pxs.

Velocidad.

Este poder es equivalente a Celeridad, funciona de la misma forma, con la salvedad del gasto de puntos de poder en vez de sangre. Esta disciplina solo puede ser adquirida por cazadores con capacidades mágicas.

Vida

Esta es, posiblemente, una de las más poderosas Disciplinas creadas nunca, solamente permitida para cazadores con grandes capacidades mágicas o una gran fe. El Cazador posee un control parcial sobre la creación de la vida misma tal como la esfera mágica de mente, y puede usarla contra sus enemigos. Evidentemente, ningún vampiro podrá poseer esta Disciplina de ninguna manera, ya que es una criatura de la muerte. Esta es una de las pocas disciplinas que pueden aumentarse linealmente, por lo que algunos le consideran una senda.

Solo se sabe que el cazador Morgan Strauss posee este poder y hay quienes dicen que habría surgido de su deseo de destrucción de sus mas odiados enemigos los Tsimitze.

Este poder tiene un coste de 15 pxs.

Desgraciadamente, aumentar este poder cuesta mucho: nivel actual x 15.

O Sopro de vida

El Cazador puede tomar el control de ciertos objetos y darle movimiento por algunos segundos, hacer que una silla atrape a alguien, un árbol se mueva, etc.

Sistema: gastando un punto de fe o poder, el Cazador puede ordenar a un objeto específico el realizar un solo movimiento. La tirada en contra dependerá del movimiento (*una tirada de fuerza para liberarse de un silla, un tirada de destreza para esquivar, etc.*).

OO Cura de vida

El Cazador puede, con un pensamiento, hacer que la vida ya existente fluya con mayor poder y velocidad, curando las heridas en los seres vivos.

Este poder es especialmente efectivo ante daños hechos por la disciplina Vicisitud.

Sistema: el Cazador tira inteligencia + medicina con una dificultad que dependerá de la superficie y naturaleza del daño. Esto queda a discreción del Narrador. El número de éxitos es el nº de dados de daño no agravado que cura (dif 6). (*Doble o daño agravado en caso de daño por vicisitud*).

OOO Liberación de la sangre.

El cazador puede, a través de este poder, el liberar la pureza de la sangre vampirica, devolviéndole su carácter de dadora de vida humana y santa, volviendo la sangre venenosa para el vástago. Es necesario el contacto con la sangre vampirica a través de heridas. Este poder es sumamente dañino para los Tsimitze en Vicisitud 5, forma de sangre, multiplicando sus efectos de acuerdo a la fe del cazador y pudiendo abarcar a todo el vástago de un solo golpe. El número de éxitos es el nº de dados de puntos de sangre purificados (dif 6).

Se ha sabido de Tsimitzes en forma de sangre que han encontrado la muerte definitiva en un solo turno. Este poder exige al menos Fe 3.

OOO Poder de la vida.

El Cazador hace fluir su poder sobre la vida hacia sus armas. Así, aumenta el daño causado por estas sobre los no vivos, las espadas hacen daño agravado, las balas queman como si estuvieran bendecidas, etc.

Sistema: El daño se puede potenciar gastando un punto de poder por turno. Esto aumentará un dado de daño por punto de poder(*o mas 10%*), pero es peligroso. Cada turno extra el cazador estará concentrado y por lo tanto vulnerable.

OOOO Aliento de vida

Al invocar este poder, el Cazador crea vida de lo inanimado, el ser creado es efímero y no posee alma, sin embargo responde a las ordenes del cazador y le es absolutamente leal, sin embargo no puede tomar complicadas decisiones propias. Ejs: golem de rocas, automóviles vivos, etc.

Sistema: el Cazador gasta tres puntos de poder o fe y debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7, (*si no la pasa, los puntos se perderán*). Cada éxito dará un turno mas de vida a la creación y lo hará mas poderoso y eficiente. Y el ser obtendrá 5 puntos gratuitos por éxito para repartir entre Fuerza, Destreza, Pelea, Esquivar y/o Combate cuerpo a cuerpo.

OOOOO Alma y vida

Este es el mayor poder, el Cazador es capaz de crear seres vivos que poseen mente y alma, liberando de su propio cuerpo una parte de su energía y voluntad entregándola a su creación, la cual es capaz de tomar sus propias decisiones y le es absolutamente leal.

Sistema: el Cazador gasta 15 puntos de poder y uno de Fuerza de Voluntad permanente, y supera una tirada de Fuerza de Voluntad (la nueva) a dificultad 7 (*si no la supera, pierde los puntos de poder, pero no el de Fuerza de Voluntad*). En un ritual letanico que requiere toda la concentración, el cazador libera su mente durante al menos 12 horas, dando forma a su creación. El ritual es absolutamente agotador, y deberá descansar por al menos un par de días. Además, pierde tres dados de Percepción durante una semana.

Cada éxito determinará la inteligencia, poder y el tiempo de vida de la criatura:

1 éxito 1D10 de horas.

2 éxitos 1D10 de días.

3 éxitos 1D10 de meses

4 éxitos 1D10 de años.

5 éxitos 1D10 de décadas

6 o + éxitos Vida de los materiales del ser (*ejemplos: golem de hierro hasta la oxidación del hierro. Automóvil vivo infinito con el adecuado mantenimiento*).

Las criaturas no son inmortales, si son destruidos volverán a su estado inanimado y se consideraran muertos, lo mismo si muere el cazador.

Además deben aprender todo lo que no corresponda a su naturaleza (*un auto podrá andar, pero no podrá realizar acciones que no correspondan a las de un auto sin aprenderlas antes*).

La Faz de Dios

Este poder es el mas perturbador para cualquier criatura, ya que implica el conocimiento, al menos inconsciente, del cazador como parte de dios y su seguridad como ser superior. La faz de dios implica el dominio automático equivalente a todo los niveles de la disciplina vampirica de Presencia en una sola disciplina, doblando además sus efectos en vástagos y otras criaturas de la oscuridad. Así como una fe absoluta en si mismo. El

cazador resaltará como si fuera un ángel y su sola presencia llenará de temor incluso a los vástagos mas poderosos, en términos explicativos, será un representante absoluto de la luz, un ser tan seguro de sus propias capacidades que proyectará su superioridad sobre las demás criaturas.

No se sabe de ningún cazador que haya logrado alcanzar este poder, pero hay algunos que están cerca, como el cazador Ulises Poirot.

Este poder no tiene coste ya que implica ser adquirido bajo estricto control del GM y solo frente a la posesión de al menos 4 puntos en fe, y nunca en un PJ que no tenga absoluto control de si mismo (*entiéndase vinculados o de naturalezas como seguidor o fanático*).

Dados:

Desde hace ya varios años usamos el sistema de dados porcentuales para casi todas las tiradas, esto agiliza el juego al evitar la suma o conteo de los éxitos al tirar grandes cantidades de dados, disminuyendo el tiempo de “matemáticas” y aumentando el tiempo de realizar acciones y trama, evitando así el aburrimiento de los jugadores que no están en acción.

Ventajas: es mucho mas ágil, necesita de menos dados por lo que cada jugador puede tener sus dos dados porcentuales favoritos y no jorobar al resto pidiendo los dados, evita errores (O es, o no es), refleja mas la maestría de los Pjs, ocupa menos tiempo de juego.

Desventajas: elimina cierto porcentaje del factor suerte, hay menos posibilidades de sacar fallos automáticos y también éxitos automáticos, es difícil de revertir los resultados por el GM.

Sistema: se ocupan los dados porcentuales (decenas y unidades) dándoles a las características del personaje valores porcentuales.

Ej: acción: “disparo al vampiro”, destreza del pj = 3, armas de fuego = 4. $30 + 40 = 70$. El jugador debe lanzar los dados y sacar un valor bajo 70 para lograr la acción.

Pj saca 45: éxito el disparo da en el vampiro.

Pj saca 10 o menos: éxito total, el disparo da justo donde quería, no es necesario localizar.

Pj saca 80: fallo, el disparo se pierde impactando una pared.

Pj saca 90 o mas: fallo critico, la suerte lo abandono o cometió una estupidez, el pj puede haberle dado a un compañero, haberse disparado el mismo, explotó el arma, etc.

Comparación:

Sistema normal:

Anunciar acción	4 segundos
Recoger dados	5 a 30 o + segundos (varios dados bajo la mesa, o entre la papas fritas)
Lanzar y contar	10 a 60 o + segundos (dados caen de la mesa, muchos 1 y/o muchos 10, etc)

Sistema porcentual:

Anunciar acción	4 segundos
Recoger dados	2 segundos (dados personales sobre hoja)
Lanzar y contar	2 segundos (si o si)

Las fuerzas:

Mi recordado Cortros:

Mucho me ha costado el decidirme a escribir estas líneas, el temor quizás a comunicarte mis mas profundos temores, el perturbar la relativa y bien ganada tranquilidad de tu no muerte. Pero, los hechos me obligan, el peso de las evidencias que me han llevado a tan perturbadoras conclusiones.

Hemos cometido un error mi amigo, el peor de todos...

Hemos olvidado.

Hemos subestimado.

Y quizás pronto deberemos pagar el precio de nuestra arrogancia.

En estos tiempos de fortalecida oscuridad, los portentos que nos señalan el fin se multiplican mas allá de nuestros peores temores. Muchos ven a la Gehena a nuestras puertas y dudo que se equivoquen.

El fin se acerca.

Sin embargo mis investigaciones me han llevado a la certeza de que lo peor se acerca desde todos los frentes, algunos de ello insospechados para muchos.

Y es que hemos olvidado nuestra mas profunda naturaleza mas lejos de nuestras mas viejas tradiciones, hemos escondido nuestros miedos mas dañinos.

Lo hemos olvidado a él.

Los nuestros se preparan, conspiran, se alían o traicionan, se niegan o se entregan, todo ante nuestra pesadilla, ante el despertar de aquellos, la gehena, el despertar de Caín.

Sin embargo, ¿Tanto debemos temer su castigo?, ¿O no es mas que una representación de lo que realmente tememos, de algo peor?.

Hemos recordado a Caín el vampiro. Pero, hemos olvidado a Caín el hombre. Nos hemos olvidado de lo que fue y de lo que fuimos.

Hemos olvidado que también somos criaturas de él, de Dios.

Hemos olvidado el orden de las cosas, el equilibrio, escudándonos en nuestra creencia de ser el depredador.

Somos los demonios del hombre. Pero, nosotros también tenemos nuestros demonios...

Y no son los antiguos.

Ni el resto...

Si, el resto.

El resto de los parásitos.

Es verdad mi amigo, yo mismo los he visto.

He visto a los lobos correr por las llanuras acercándose a nuestros principados.

*He visto a las hadas surgir desde sus mundos de sueños.
He visto a los magos doblar la realidad de la que nos creemos los
amos.*

*He visto a los espíritus acechar los reinos de los vivos... y los no
muertos.*

He visto a los demonios luchar contra los ángeles.

*Pero, he visto algo mas. Algo que todos ellos y nosotros hemos
querido ignorar.*

He visto a la presa volverse cazador.

Y he recordado.

*He recordado quienes son el pueblo de Dios, quienes son sus hijos,
hechos a su imagen y semejanza.*

He visto el rostro de Dios...

Aparecer en los ojos del ganado.

He descubierto donde ha estado dormido todos estos milenios...

Y veo como está despertando.

En los ojos de los hombres.

*La Inquisición se alza de nuevo como la espada de Damocles sobre
nuestros cuellos, bajo el mando de la “dama de Hierro” su gran
inquisidora Ingrid Bauer, se fortalece, crece, se contamina de nuestras
mismas costumbres para alcanzarnos.*

Y peor...

*Entre sus devotos y el resto del rebaño, he visto surgir los vengadores,
los torturados, mortales que se alzan contra nosotros, movidos por fuerzas
mas allá de nuestra comprensión. Y he escuchado su nombre... los
“exaltados”.*

Pero eso no es todo.

*He visto a los inmortales desviar sus ojos, tan antiguos como los
nuestros, de unos a otros y fijarlos en nosotros.*

*He visto a los Lupinos unirse bajo la luz de Gaea, preparándose para
asestar el golpe.*

*He visto a los magos practicar sus hechizos y maquinas al llamado de
la magia blanca.*

A las hadas listas a proteger los sueños.

*Y he visto unirse a todos bajo la guía y el amparo de sus verdaderos
señores.*

Los “nuevos”.

Los hijos de Dios.

La humanidad.

*La Gehena no será una guerra entre vástagos...
Será la gran batalla entre la luz y la oscuridad...
Y nosotros estamos del sombrío lado de los que siempre han perdido.*

*Recuerda que Caín será el primero de nosotros...
Pero, solo es el nieto de Dios.
El hijo de los hombres.*

*Ten cuidado mi amigo, ellos ya sospechan de mi existencia, ya no
podré aliarme con ellos y no puedo enfrentarles, sus capacidades son
superiores a cualquier cosa que hayamos visto en los demás y sus poderes
superan ya a varios de aquellos mas cercanos a Caín.*

*Muchos han caído ya bajo su furia, algunos mucho mas viejos y
poderosos que yo.*

*Corre la voz buen hermano, que otros sepan que la venganza del
rebaño a comenzado a barrer con su justicia las tierras del sur. Y pronto se
regará por el mundo.*

*¡Cuidado amigo, cuidado con los Jinetes del Apocalipsis, no son
demonios... son hombres!...*

Sammy.

Carta encontrada en el refugio de un antiguo nosferatu en Praga, en
marzo del 2000.

“Entre el polvo y las cenizas los vengadores avanzan sin resistencia, los últimos vampiros caen, ya entregados a su suerte. Las ultimas victimas, yaciendo aún con vida colgados sobre las fuentes, reciben una bala misericordiosa.

Siete sombras abandonan el salón ahora desierto, en cuyo centro la muerte, cansada de tanto trabajo, se sienta sonriente un momento en medio de su cosecha.”

(Extracto del prologo de “Cazadores de Brujas”).

Las fuerzas en pugna.

Dentro de la gran guerra oculta entre las fuerzas de la creación, diferentes bandos se alinean de acuerdo a sus propios intereses, MdT está repleto de diferentes facciones en pugna, ya no solamente las correspondientes a las de factura de WW, sino además prácticamente cualquiera medianamente cercana.

Este es un pequeño compendio de algunas de las organizaciones implicadas, el uso de estas queda a discreción de los GMs.

Jinetes del Apocalipsis.

Formados hace unos 8 años este misterioso grupo de cazadores, surgidos de las filas de aquellos primeros entrenados bajo el alero de Sullivan Dane, se han hecho de cierta reputación y rumores ya circulan entre la progenie sobre cazadores de increíble poder mas allá del rebaño.

Experimentados, astutos y con temibles conocimientos, poseen vastos arsenales y ostentan además grandes poderes.

Si bien se cree que son mortales, al menos dos de ellos poseen poderes mágicos y uno o dos serian Garous, así como uno o dos Psicoactivos.

Los jinetes tienen su refugio principal en la “Fortaleza”, una finca costera en el centro de Chile, la fortaleza está protegida por vastos sistemas de seguridad, gruesos muros blindados y suficientes armas como para eliminar un pequeño ejercito, sin embargo su principal defensa es “el artefacto” un misterioso objeto místico que genera un poderoso campo de protección alrededor del recinto, el cual solo puede ser cruzado por los propios Jinetes o escogidos invitados.

Los recursos de los cazadores son cuantiosos y entre sus aliados y contactos se cuentan desde poderosas criaturas a útiles mortales.

“Somos la venganza, somos el futuro... somos la luz”(Ulises Poirot)

Sullivan Dane y los “Libres”.

Originalmente un Jesuita, Dane dejó la orden y decidió tomar la justicia del señor en sus manos, desde entonces ha encabezado desde las sombras lo que el llama “el alzamiento del rebaño”, hordas de cazadores han sido entrenados bajo su alero y se hacen llamar los libres. Suelen funcionar en pequeños grupos, normalmente liderados por uno de los discípulos directos de Dane.

Ajenos al despertar de los “Exaltados”, cifran su poder en la justicia de la humanidad y su unión, pero desconocen sus propias naturalezas y no suelen desarrollar poderes, aunque eso parece estar cambiando.

Cada vez mas mortales abrazan el ideal de venganza santa de Dane y el peligro aumenta para las criaturas del mal.

“Niños... pero aprendiendo, algunos no llegaran a adultos, pero los que lo hagan tendrán su venganza y todos reiremos sobre las cenizas”(Blitz wolt).

Los neutrales.

Seres de equilibrio perfecto, los neutrales son seres que van mas allá de las dualidades, sin embargo buscan mantener el equilibrio de la creación, haciendo de jueces en los eternos conflictos, a veces apoyan al bien, a veces al mal, sin tomar nunca partido y evitando que el uno sobrepase en poder al otro. Han apoyado el despertar de la humanidad buscando el equilibrio perfecto, pero incluso ellos pueden cometer errores.

Los neutrales no tienen nombre ya que están hechos del todo, el único conocido a sido denominado como “el hombre de las zapatillas”, tiene el aspecto de un adolescente despreocupado, pero esconde poderes mas allá de toda lógica.

“No interesa que son... interesémonos en saber de que lado están” (Isaias Alvarez).

El Arcanum.

Siempre curiosos, los miembros de esta antigua sociedad secreta son de los mas interesados en el giro de los acontecimientos entre vástagos y cazadores, mucho se rumorea que asisten a Dane y sus grupos, pero, esto nunca lo reconocerían.

“Ratones de biblioteca... denme sus conocimientos y mi escopeta y no dejaré escapar ni a Cain” (Blitz wolt).

La Camarilla.

La Camarilla en su constante búsqueda del respeto de las tradiciones y la supervivencia de la estirpe, ha visto con alarma la proliferación de nuevas fuerzas dentro del ajedrez. Si bien muchos se encuentran aún renuentes a dar demasiado crédito a los rumores sobre nuevos y poderosos

adversarios, otros ya han comenzado a reunir información y tomar ciertas medidas. Aunque aun no saben lo que encontraran.

“Los vástagos se escudan en sus viejas tradiciones y se creen refinados... solo lo hacen por el temor que le tienen a la humanidad y tienen razón” (Ulises Poirot).

El Sabbat.

Siempre desafiantes ante la camarilla y desdeñantes de los mortales, la gran mayoría del Sabbat no da crédito a los rumores surgidos sobre el despertar del rebaño, antes, disfrutaban el temor de la camarilla por estos “cuentos”. Sin embargo, algunos mas precavidos saben que algo hay detrás de la inquietud de sus enemigos y están investigando.

“Perros sin estilo ni escrúpulos, serán las cabezas de los demonios y sombras las primeras en rodar a nuestros pies... entonces conocerán la Gehena” (Morgan Strauss).

El Inconnu.

Desde las salas secretas de su castillo escondido, los monitores del Inconnu ven con horror el aumento del numero de poderosos cazadores. Temblando ante la posibilidad de que los humanos terminen con la mascarada, o peor, descubran el terrible secreto que aun hoy les atormenta, hacen lo que mejor saben hacer, esconderse y dirigir los hilos desde las sombras.

“Los titiriteros tarde o temprano se convierten en marionetas” (Isaias Alvarez).

La Inquisición, La Sociedad de Leopoldo.

Con el cambio de mando dentro de la Sociedad de Leopoldo y la ascensión al poder de la gran Inquisidora Ingrid Bauer, aires de cambio recorren la iglesia. Decidida a erradicar las plagas del mal, Bauer ha comenzado un agresivo programa de entrenamiento y recopilación de información que la está acercando a Dane y su misión.

“Los servidores de dios aun no comprenden que deben servirse a ellos mismos, aun cuando luchan contra el mal, siguen al peor enemigo de la historia de la humanidad... la iglesia” (Ulises Poirot).

Los hijos del Dragón.

No sin cierto disgusto han visto muchos bien informados antiguos, tanto de la camarilla, como del Sabbat, las noticias sobre una secta vampirica creada en torno a la figura de Vlad Tepes, Dracula.

Creada ya hace un par de siglos, “Los Hijos del Dragón”, han comenzado a ganar numerosos adeptos entre los vástagos disconformes con las estructuras clásicas de la estirpe. No faltan quienes, molestos por los

papeles que presienten, actúan en la Yihad, han visto en la figura de Dracula el ejemplo del Chiquillo dispuesto a romperle la mano a su Sire.

Sin embargo, la secta de Tepes es cualquier cosa menos una banda de anarquistas. Sus adeptos son fanáticos casi religiosos mas que dispuestos a arriesgar su vida ante el mas mínimo deseo de su señor. Alexander Lucard así lo ha querido.

“Los gusanos de Lucard son de lo peor, siguen a un mediocre, si no fuera por ellos ya lo habríamos eliminado” (Ian González).

Dragones?.

Algunos rumores corren sobre la aparición de ciertos seres con increíbles capacidades, hay quienes han asociado estas historias a la estirpe de oriente y otros le han dado una explicación faerica a estos hechos, sin embargo se desconoce la realidad sobre estas criaturas.

“Mientras ninguno trate de aplastarme, me dan lo mismo” (Blitz Wolt).

La N.S.A. y la Tecnocracia.

En el intrincado MdT, es donde mejor se aplica el termino “Nadie sabe para quien trabaja”, uno de los mejores ejemplos es la relación entre la N.S.A. (National Security Agency), la principal organismo de seguridad de USA, y la Tecnocracia, especialmente con el NOM. Los hombres de negro y iteractos han proporcionado tecnología a sus ignorantes protegidos gubernamentales y estos inconscientemente les facilitan información sobre las diferentes facciones. Aun cuando la NSA desconoce la realidad de MdT, posee importantes medios que le están acercando cada vez mas a romper la mascarada... y eso a los Tecnomagos les encantará.

“Son útiles al hombre, pero, deberían aprender que nadie puede manipularnos por siempre” (Ulises Poirot).

Tradiciones.

Mientras la Tecnocracia juega sus fichas, el resto no parece demasiado interesado en los quehaceres de los vástagos o los cazadores. Sin embargo ciertos bien informados ven aumentar su curiosidad a medida que crecen los rumores sobre cazadores con evidentes poderes mágicos y que no sufren de paradoja.

“Merlin está obsoleto, aunque los Tytalus se acercan a la verdad, a menos que aprendan que el poder está en todos, solo estorban” (Morgan Strauss).

Hombres lobo.

Los Garous poco a poco se están enterando sobre estos nuevos jugadores y no pocos se han regocijado con la idea de la destrucción de sus ancestrales enemigos, sin embargo hay quienes han visto con extrañeza

aparecer garous que se ven como garous, suenan como garous... y no son garous, al menos no huelen como uno.

“Mis hermanos son bravos, nada tenemos en contra de aquellos de la luz... pero, ¡Que Gaia cuide a los que apoyan al Wyrn!” (Ian González).

Hadas.

Los Changellings tienen cosas mas importantes de que preocuparse que los asuntos de los colmilludos y los mortales. Especialmente desde que extraños sueños parecen estar abriendo las puertas a Arcadia... Aunque habría que averiguar quienes son los soñadores que están haciendo esto.

“No molestéis a las hadas, solo soñad y estarán contentas” (Javier Veracruz).

Wraiths.

Los fantasmas siguen siendo ajenos al resto, aunque la fuerza que comienza a fluir de los nuevos cazadores tendrá mas de una influencia en ellos.

“No hay que temer a los fantasmas, pronto estaremos con ellos” (Marcos Cavieres).

Highlanders.

Los inmortales se habían mantenido ajenos al quehacer de MdT, al parecer mas interesados en su “reunión” que en la realidad que los rodea, sin embargo eso está cambiando. En varios cientos de años no faltan las posibilidades de encontrarte con un vampiro, lo bueno es que basta con que le cortes la cabeza también. Sin embargo no faltan los que se han topado con highlanders que parecen ajenos a la reunión y eso está incomodando a mas de uno.

“Con todo el tiempo que llevan aquí, ya deberían haber empezado a hacer algo, en vez de jugar Gotcha...” (Blitz Wolt).

Cuervos.

Los misteriosos cuervos, solitarios y efímeros no se inmiscuyen en los asuntos de los demás, mientras nadie interfiera en sus venganzas... cosa que tarde o temprano puede pasar.

“Los cuervos son nuestros hermanos en la venganza, solo que nosotros no somos tan selectivos” (Morgan Strauss).

“La Hermandad”.

(Nota: esta organización corresponde a otro juego, la “Hermandad” es extremadamente poderosa, por lo que puede significar muchos conflictos con la historia de MdT a la hora de introducirla a la trama de una crónica. Considérala bajo tu propio riesgo).

Cuando el renacimiento llegaba a su apogeo, se multiplicaron las llamadas sociedades secretas, organizaciones dedicadas a la ciencia y a la búsqueda de conocimiento, una de ellas era la hermandad. Originalmente parte de los caballeros Templarios y cercana a la Masonería, la Hermandad es una organización extremadamente poderosa y decidida. Hay quienes la hacen responsable de muchos importantes sucesos, lo cual no le haría gracia a mas de un vástago. Es mas no faltan quienes la conocen y le temen entre los cainitas, llegando incluso a considerarla una oculta e increíblemente importante facción en la Yihad.

Pero la verdad es mucho peor de lo que podrían imaginar, “La Hermandad” es quizás la facción mortal mas poderosa, incluso mas que los Cainitas. Sin embargo para tranquilidad de los vampiros tiene cosas mas importantes de que preocuparse.

Durante siglos “La Hermandad” se preparó para una inminente guerra con las criaturas “No Sapiens” como describen a las criaturas de MdT, sin embargo, otro enemigo mucho peor surgiría de la nada, algo mas allá de este mundo, literalmente.

A fines de los 40’s y luego de la aceptación de diversos estudios sobre la vida extraterrestre, la organización comienza el denominado Proyecto “First Contact”, adelantado décadas al Seti, se comienza el envío de mensajes al espacio exterior. Cual no seria la sorpresa cuando se obtiene rápida respuesta, en 1949, la “Hermandad” suscribe el tratado Thalut con una raza alienígena denominada como los Turel, el tratado versaba especialmente en una completa cooperación entre ambas razas a fin de preparar a la humanidad para una inminente guerra contra una raza alienígena extremadamente hostil conocida como los Katracks.

Desde entonces, “La Hermandad” se prepara para el conflicto que haría palidecer a la misma Gehena.

Después de todo, para ellos, los “No Sapiens” son solo mutaciones evolutivas de la humanidad.

“La Hermandad” posee la mas increíble tecnología alienígena, cosas que podrían convertir al mas poderoso matusalén o al mas astuto. Contempla estrellas en polvo con gran facilidad, y lo que es peor, la elite de esta organización esta formada por humanos modificados capaces de rivalizar con cualquier criatura.

Los NEWGEN como se conoce a estos agentes poseen múltiples poderes, lo que unido a su tecnología los hacen el terror de cualquier ser.

La “Hermandad” no está interesada en los temas místicos, para ellos, ni la mas poderosa de las reliquias podría rivalizar con un destructor espacial o un buen cañón de iones.

Para mas información sobre la Hermandad, contactarse con el autor o revisar los suplementos sobre. “Days of the Apocalypses, The rol Playing game” en la red.

Personajes.

Sus excelencias:

He aquí lo que se ha recopilado con respecto a sus inquietudes de los llamados “Jinetes del Apocalipsis”. Aun nos encontramos reuniendo ciertos datos, pero, esperamos que los datos recopilados por esta comisión sean suficientes por ahora para despejar algunas dudas, y plantear otras.

Varios rumores han surgido en el ultimo tiempo sobre poderosas bandas de cazadores de brujas. Muchos nombres se les han dado, dependiendo de donde han aparecido estos grupos. Sin embargo, cierta denominación ha comenzado a resaltar sobre las demás: “los Jinetes del Apocalipsis”.

Este perturbador nombre se les ha atribuido a un grupo de cazadores, que ha adquirido cierta notoriedad en los territorios de América del Sur, y al cual se le culpan variadas acciones contra la estirpe a lo largo del globo.

Prácticamente nada se conoce a ciencia cierta sobre la organización a la que pertenecerían estos cazadores, lo que ha llevado a muchos a pensar que se trata de un grupo independiente, lo cual sin embargo, contrasta con los relatos, algunos de ellos casi febriles, sobre su accionar.

Al parecer su base de operaciones se encontraría en las inmediaciones de las ciudades portuarias del centro de Chile, en la costa del Pacífico. Y por lo tanto, bajo la tutela del principado de Santiago. Se rumorea que en las inmediaciones de estos cosmopolitas enclaves de comercio y cultura, este grupo poseería una al parecer inexpugnable fortaleza... los datos ha este respecto son imprecisos y sorprenden por la aparente ineptitud... o temor, de las autoridades de la Camarilla correspondientes, quienes se niegan a hacer los menores comentarios, incluso ante la inquietud sobre posibles cazas de sangre, anteriormente decretadas y en proceso, sobre estos aparentes mortales, las cuales parecen haber sido abandonadas hace tiempo...

¿La razón?...

Los pocos datos que poseemos, nos llevarían a una elevada mortandad de los vástagos encargados, ante la perturbadora excusa del posible gran poder ostentado por estos mortales, quienes no solamente poseen grandes habilidades físicas y mentales por sobre el promedio del rebaño, sino, que también y mas alarmante aun, serian portadores de capacidades equivalentes, sino mas poderosas que las disciplinas vampíricas.

¿Perdón?...

Eso son los datos que hemos recopilado...

Con su permiso, continuo...

Aun mas increíble resultan los informes de que contarían entre sus filas a otras criaturas, entre ellas, Garous, magos, e incluso según los mas radicales, Hadas y demonios.

Cierto o no, es de creencia de esta comisión, que estos cazadores son directamente responsables de varios y terribles actos, no solo en contra de la estirpe, en cualquiera de sus formas, sino también en contra otra gran variedad de criaturas.

Entre los hechos se contarían la muerte definitiva de varias docenas de vástagos de variadas generaciones y clanes, así como la caída de uno de los príncipes de la región, y la destrucción aparente de al menos un Matusalén no reconocido. Todo esto, además de diversos actos contra otras criaturas, en al menos una docena de países, varios de ello bajo el control de la Camarilla.

Estos cazadores contarían con un gran nivel logístico y según varios, con arcanos conocimientos probablemente muy peligrosos, a la vez que vastos recursos y temibles aliados.

Aliados entre los que podrían contarse incluso vástagos de renombre dentro de la secta, como el ampliamente citado Justicar Ventrue Democritus.

Así es...

Este es otro de los puntos en conflicto, muchos informes han resultado contradictorios, citando a estos mortales como reiteradamente útiles, al acabar, o al menos frustrar a otros enemigos de la secta.

¿Con respecto a ellos mismos?...

Pocos datos hay, al menos fidedignos, sobre los diferentes miembros de esta organización. Es mas, muchos de ellos son contradictorios o se superponen, haciendo mas difícil la identificación y recolección de sus archivos.

Es especialmente molesto la absoluta desinformación que predomina entre las autoridades del rebaño con respecto a este grupo, aun mayor que la nuestra.

Sin embargo, hemos podido construir algunos informes con los pequeños datos con que se cuenta...

A eso voy excelencias...

“La muerte oscura o el hombre del pañuelo”.

Demasiado escasa es la información con respecto a este, al parecer, poderosos cazador.

Este mortal, descrito como un hombre delgado, joven, de estatura y complexión medias y siempre armado de una katana, exhibe al parecer cualidades que nos llevarían a clasificarlo como nada menos que un mago.

Entre los poderes descritos, se han identificado cualidades similares a disciplinas de clan como, Ofuscación, Obtenebración, Protean. Así como sendas taumaturgicas como movimiento mental y otras.

El aparente hechicero, parece dominar estos poderes a través de magia verdadera, no siendo registrados ni conjuros, ni rituales realizados antes de la manifestación de estas artes. Esto podría revelar un gran conocimiento ocultista.

Además se evidencia una gran maestría en el manejo de las armas, técnicas militares y artes marciales.

Especialmente perturbador resulta el comentario recopilado por esta comisión de boca de un poco conocido traidor Assamita sobre la presencia de este mortal en el Alamut...

¿Eh?...

No creo que eso sea posible, su excelencia...

Debido a que el Assamita en cuestión desapareció dos noches después y se presume muerto.

“La espada de Damocles, el hombre de las cicatrices o el gigante de la espada”.

Temible es sin duda la imagen de este cazador, al parecer diestro en el combate contra la estirpe.

Se rumorea que es el portador de una espada de gran poder, identificada por un antiguo Nosferatu como la mítica “espada de la piedad”.

Al igual que el anterior, esta criatura ostenta grandes poderes equivalente a disciplinas como Dominación o Auspex.

También poseería gran conocimiento antiguo y resulta extremadamente diestro en el manejo de las armas.

“El Asesino o el tipo del sombrero”.

Este es el único cazador de este grupo tentativamente identificado, correspondería a Blitz Volt, un ex agente de la policía local, buscado por múltiples asesinatos y lamentablemente sindicado como muerto en 1998.

Sin embargo, informes mas recientes dan cuenta de él dentro de los cazadores.

Esta criatura poseería también poderes atribuibles a la magia y equivalentes a Dominación o Protean.

“El Caballero o el viejo”.

Este mortal ha sido indicado como otro de los miembros de los “Jinetes del Apocalipsis”, pero, aparte de una ligeramente mayor edad que lo demás no se conocen mayores características.

Aunque no se ha demostrado el uso de su parte de poderes ajenos, si se han identificado grandes cualidades de combate, así como grandes recursos económicos, dotes ocultistas y capacidades diplomáticas. Es este cazador el sindicado como contacto del Justicar Democritus.

“El Joven, el niño o el loco”.

Este cazador se trataría de un individuo joven de no mas de 20 años de edad, si bien no parece tan avanzado como sus compañeros, ha sido descrito como un poderoso adivinador y médium, con poderes equivalentes a Auspex.

“El Lobo y/o el Ojo”.

Este especialmente misterioso personaje ha sido claramente identificado como un gran Lupino, aunque informes contradictorios hacen pensar de que haya o hubo al menos otro Garou en las filas de este grupo.

Eso es todo excelencias...

¿Mi opinión?...

Estimo que los datos obtenidos no son concluyentes, mi observación seria continuar con las pesquisas, especialmente para identificar al responsable detrás de este grupo.

Muy bien, así se hará, excelencias.

Me retiro...

Transcripción de un informe de sonido no identificado,

Encontrado por un ancillae Toreador en Venecia.

La voz correspondería a Machaelon, arconte Tremere desaparecido en mayo del 2000.

*“Entonces hice lo único que podía hacer. Me hice humo.
¿Cómo?
La cosa de la niebla.
¿Como hace eso?
Andá a saber, cuestión mágica supongo, no me vengas a preguntar
como.”*

Blitz Volt conversando con un periodista (“Cazadores de Brujas 2, el libro de Blitz y otros relatos”).

Tipos con mucho que decir.

A continuación se detallan algunos personajes habituales dentro de esta crónica para su uso por los GMs interesados, estas son simplemente reseñas, cualquier característica queda por supuesto a la discreción del master para su uso como PNJs, o para creación de otros Pjs.

En el futuro suplemento “Cazadores de Brujas, Invitados”, entregaremos nuevos personajes y objetos, tanto de las crónicas de Cazadores de Brujas, como de diversas fuentes, todos para ser ocupados como Pnjs para MdT.

Para cualquier referencia extra, referirse a los extractos de las novelas de “Cazadores de Brujas” o contactarse con el autor.

Explicación de las representaciones.

Cazadores o Pnjs.

Nombre: el nombre del personaje.

Apodo: algunos personajes han llegado a ser conocidos por algunos apodos.

Jugador: aquel que tuvo el placer de crearlo y rolearlo (*manía de los jugadores*).

Raza: la raza aparente, puede ser casi cualquier dentro de MdT, e incluso fuera.

Poderes: poderes que posee, puede ser cualquiera de los pertenecientes a su raza, o incluso ajenos.

Edad: real o aparente.

Alineación: La facción a la que le es leal el personaje

Armas C.C.: el arma favorita

Armas de fuego: el arma de fuego favorita

Vehículos: vehículos que posee o en que normalmente viaja el personaje.

Vestimenta: ropa típica.

Historia: breve reseña sobre la vida del personaje.

Apariencia: como se ve.

Psiquis: una descripción psicológica del personaje.

Ambientación: como puede ser incluido en una crónica.

Interpretación: consejos para interpretar el personaje.

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Morgan C. Strauss

Apodo: La muerte oscura

Raza: humano, mago?

Profesión: medico forense

Habilidad: magia, disciplinas propias.

Nacionalidad: chileno

Edad: 28 años

Estatura: 1,79 metros

Peso: 70 kilos

Alineación: “Jinetes del Apocalipsis”.

Armas C.C.: “Ryu no kaze” katana antigua de la era Tokugawa, daga de plata, Kriss malayo envenenado, y Katar de plata Assamita.

Armas de fuego: Colt Python mágnun 357, CZ-75, desert eagle cal50, etc.

Vehículos: Shelby cobra GT 500 negro, ford Thunderbird 1960 negro, ford mustang Boss 302 1970 azul metálico interiores negros, Dodge Charger 1971 blanco, Mitsubishi Montero 2000 negra blindada.

Vestimenta: jeans y abrigos largos de cuero o kevlar, o todo en negro, suele llevar chaleco antibalas. Lleva un pañuelo rojizo anudado en la cabeza.

Naturaleza: celebrante

Conducta: solitario

Motivo: venganza

Residencia: casa de seguridad: galpón en 15 norte 3408, viña del mar, Chile. Fortaleza de los cazadores, ruta 66 ks. 56 s/n.

Aliados: prof. Leiji Tanaka. Jinetes del Apocalipsis, Damián Strauss, Tamir As’Ghul (Assamita de 7°).

Contactos: múltiples. Raúl silva(psiquiatra), Laura Vásquez(tte. Policía de investigaciones), Joan Viera(fiscal de distrito), Jaime de la Parra(diputado), etc. Se dice que conoce en persona al mismo “viejo de la montaña”

Mascotas: 3 perros: “Van Helsing”(pastor alemán gris), “Abaddon” (gran danés negro), “Hekhael” (roftweiler negro).

Cita de batalla: “*Sonríe bastardo... la muerte te espera*”.

Historia: ambicioso y hedonista, Strauss se crió, junto con su hermano Damián, con todas las comodidades, acariciando sueños de fortuna y prestigio. Extremadamente decidido y sin escrúpulos, supo abrirse paso y conseguir todo lo que quiso de quien quisiera. O casi todo, cuando cursaba la carrera de medicina con honores, se enamoró de una compañera. Fue la primera vez que fallaba en algo, Verónica le desprecia y Morgan descubrió que su exitista vida no tenía sentido. Sin querer dio un giro de 180° hacia la vida a la que estaba destinado, transformado en un buen hombre al servicio de la gente encontró la paz en la caridad y eventualmente también el amor. Pero el destino le tenía una macabra sorpresa, en una fresca noche de verano contempló impotente como Verónica y su hija, su recién formada familia, morían a las manos de un Tsimitze. En su desesperación y en contra de todo pronóstico, Morgan eliminó al vástago y se sumergió en la venganza.

Desde entonces y luego de ser entrenado por Sullivan Dane, formó el grupo que años después llegaría a ser conocido como los Jinetes del Apocalipsis. Sin embargo Morgan guarda un terrible secreto, hace varios años durante una traslocación, fue transportado a otra dimensión donde se vio cara a cara con los perros de Tindalos (*Horrores Lovecraftianos*), por lo que vive con el tiempo contado hasta que estos temibles seres vengan por él... aunque hay quienes dicen que ya está preparado para vencerlos.

Morgan es un experto en magia y en vástagos, aunque muchos no lo saben es respetado y considerado un amigo y un aliado por los Assamitas.

Además al igual que Ulises, conoce los secretos de algunos clanes arrancados de la mente de más de algún antiguo.

Apariencia: Morgan es un tipo caucásico latino, no muy alto y delgado, lleva el cabello negro largo y normalmente tomado. Sus rasgos faciales son agradables pero, extremadamente serios, sus ojos oscuros son extremadamente profundos y más de alguno se sentirá intimidado por su mirada, no habla demasiado y su actitud suele ser melancólica, aunque es mejor no estar cerca si se enfurece.

Suele vestir de negro, cuero y abrigo de kevlar, y estar muy bien armado. También lleva un pañuelo ensangrentado anudado en la cabeza (*tiene la sangre de su esposa e hija*).

Psiquis: Morgan es tremendamente metódico, cuidadoso y detallista, un líder nato y un estratega muy efectivo. Si bien parece abstraído en sus recuerdos, su mente trabaja al 100% cada minuto del día. Es un hombre sumergido en la tristeza y la venganza.

Además han surgido rumores sobre el cazador que puede entrar al Alamut.

Conoce los secretos del clan Assamita y es un aliado apreciado. Cualquier Assamita deberá hacer una tirada para reconocerlo, ya que existe la orden de los Du'at de no atacarlo, aquel que no pase la tirada será informado por su Sire o reprendido... si ha sobrevivido.

Meritos y defectos:

Voluntad de hierro, ambidiestro, conductor nato, arrojo, compulsión por fumar, intolerancia absoluta a los burócratas, venganza.

Poderes:

Strauss posee diversas disciplinas propias:

Velocidad.	Gravedad 3.	Cuerpo de sombras
Sombra de venganza	Niebla.	Vida 1-5.

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Ulises Poirot

Apodo: La espada de Damocles

Jugador: Ricardo “Sir Richard” B.

Raza: humano

Profesión: Arqueólogo, profesor.

Habilidad: psicoactivo.

Nacionalidad: chileno

Edad: 33 años.

Estatura: 1,94 metros.

Peso: 80 kilos.

Alineación: “Jinetes del Apocalipsis”.

Armas C.C.: “Espada de la piedad”

Armas de fuego: glocks 21 gemelas, AK-103.

Vehículos: Nissan V16 1995 verde, Jeep Grand Cherokee 2000 negro.

Vestimenta: abrigo largo de varias capas (tipo holmes), suele llevar chaleco antibalas.

Naturaleza: arquitecto.

Conducta: superviviente.

Motivo: venganza.

Residencia: departamento normal en los cerros de viña del mar, Chile.

Aliados: jinetes del Apocalipsis.

Contactos: múltiples.

Cita de batalla: “*Quizás tu cazabas antes que yo naciera, eso no quita que ahora seas la presa*”(dicho con la mente y sin mover los labios).

Historia: Ulises vivía una vida tranquila, profesor universitario, un sueldo razonable, un buen pasar y una esposa amorosa, aunque ausente. Olivia Poirot, la esposa de Ulises, egiptóloga de profesión no compartía el carácter hogareño de él y solía estar de viaje arqueológico en todo el mundo, un trabajo que la llevo a saber demasiado, estando en Chile luego de unas excavaciones en Tebas, fue asesinada por un vástago desconocido. Fue la primera señal para Ulises de la existencia de los cainitas, desolado, dejó atrás su vida y abrazó lentamente la vida del cazador.

Apariencia: Ulises es un gigante, alto y robusto, es capaz de intimidar a cualquier mortal y a muchos inmortales. Suele representar algo mas de edad que la que tiene, un rostro cansado pero intimidantemente decidido, sus ojos son oscuros al igual que su cabello y ostenta tres cicatrices de garras hechas por un gangrel, en su mejilla izquierda.

Psiquis: Ulises es un hombre torturado por su pasado, pero, con la absoluta convicción de su misión y su reencuentro con su esposa en el mas allá. Esto le da una fe impresionante. Hay quienes dicen que mantiene un nexo muy poderoso con el alma de su esposa y mas de un vástago se ha quedado sorprendido al ver la imposibilidad de dominarlo... segundos antes de perder la cabeza bajo el peso de la espada de la piedad.

Ambientación: Ulises es quizás el mas peligroso de los Jinetes del Apocalipsis, imbuido de una fe terrible e increíbles poderes psíquicos, resulta mortal para cualquier vástago. Es inmune a cualquier disciplina mental y aquel que lo intentara podría sentir freírse su cerebro con solo tocar su mente.

Además es el poseedor de la “Espada de la piedad” una temible arma que ve aumentada sus capacidades benditas al ser esgrimida por Poirot.

Ulises es un aliado poderoso para cualquier grupo de cazadores, así como un sabio mentor y un inestimable contacto, sin embargo será una pesadilla para cualquier criatura de la oscuridad, especialmente con los demás jinetes apoyándolo.

Interpretación: serio y taciturno, su voz es grave y profunda. Eres el mayor terror para un vástago, un cazador de tal poder y fe, que tu sola presencia es suficiente para que los mas débiles echen a correr.

ATRIBUTOS: FUE 5 DES 5 RES 5 CAR 2 MAN 2
 APA 2 PER 4 INT 4 AST 3

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar		armas c.c.	5	academicismo	3
Alerta	3	armas fuego	4	ciencias	5
Atletismo	3	conducir	2	finanzas	
Callejeo	2	etiqueta	1	informática	2
Esquivar	2	música		investigación	4
Empatia	1	reparaciones		leyes	
Intimidación	4	seguridad		lingüística	4
Liderazgo	2	sigilo		medicina	2
Pelea	3	supervivencia	2	ocultismo	3
Subterfugio		t. Animales		política	

Trasfondos: recursos3 aliados2 contactos2 influencia

Criados	Fama 2	mentor	posición	rebaño
Generación				
Virtudes:	conciencia: 2	autocontrol: 3	coraje: 4	
Humanidad:	6	Fuerza de voluntad:	6	
Fé: 5		Puntos de poder: 16		

Meritos y defectos:

Código de honor, sueño ligero, ambidiestro, oído agudo, exceso de confianza, venganza, confusión.

Poderes:

Ulises posee diversas disciplinas propias correspondientes a poderes extrasensoriales:

Aro de furia

Claridad.

Emoción.

Luz en la muerte.

Palabra de dios

Psicoauspex 1-5.

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Blitz Volt

Apodo: El asesino.

Jugador: Roberto “Bob” V.

Raza: humano, mago?

Profesión: ex teniente de investigaciones

Habilidad: magia

Nacionalidad: chileno

Edad: 31 años.

Estatura: 1,75 metros.

Peso: 72 kilos.

Alineación: “Jinetes del Apocalipsis”.

Armas C.C.: machete colombiano.

Armas de fuego: escopeta recortada del 12, “Marianita”(escopeta recortada de doble cañon), Glocks 21.

Vehículos: camioneta Chevrolet Luv doble cabina

Vestimenta: variada, pero, siempre con un jockey negro.

Naturaleza: ansioso de emociones

Conducta: competidor

Motivo: aventura.

Residencia: casa en viña del mar alto (requisada por orden judicial y subastada en 1998), desde entonces su paradero es desconocido o suele dormir en la Fortaleza.

Aliados: jinetes del Apocalipsis.

Contactos: diversos, en especial entre la policía y las fuerzas armadas.

Cita de batalla: “¿Vampiros?... A esos me los como con limón”.

Historia: Blitz se unió a la policía buscando emoción y desafío, en cambio encontró montañas de papeleo y burócratas. Por ello cuando los cuerpos sin sangre comenzaron a proliferar, siguió su instinto y no se despegó del par de sospechosos “niños de universidad” conocidos como el Doctor Strauss y el profesor Poirot. Cual no sería su sorpresa al descubrir que se dedicaban a cazar a los verdaderos culpables, unos bichos con colmillos, que para su regocijo eran perfectos para llenarlos de plomo. Ante la temprana vacante dejada por Kurt Hassel, Blitz fue rápidamente aceptado dentro de los cazadores donde, a pesar de ser perseguido después por su implicación en la muerte de varios policías y civiles (*fruto, la mayoría, de sus deslices*), se ganó un importante sitio. Sería años después que orquestaría su propia muerte, engañando hasta a sus mejores amigos, para volver, aun mas poderoso, a hacer lo que ama, cazar criaturas del mal. Aunque muchos le considerarían una de ellas.

Apariencia: no muy alto, insolente y burlesco, suele parecer un bruja de pueblo, cabello oscuro muy corto y con una insipiente calvicie cubierta por el jockey, no se despegas de su escopeta.

Psiquis: Blitz es un amante de la adrenalina, siempre está en primera línea y suele frustrar las elaboradas estrategias de Strauss con su impaciencia. Tiene una fobia patológica a ver el sufrimiento de niños, lo que lo envía al Frenesí de inmediato.

Ambientación : Es un dolor de cabeza, pero leal hasta los huesos, nunca rehuye una pelea y la mayoría de las veces la comienza. Odia a muerte a los Ventrue por ser remilgados y especialmente cuando supo que algunos solo bebían sangre de niños. Solo basta una mirada de cualquier PJ para meterse en problemas, y si es Ventrue, lo cazará hasta el fin del mundo.

Interpretación : Blitz está prácticamente loco, básicamente es un psicópata con una buena excusa. Muéstrate violento, a punto de estallar, vulgar, irónico y bromista. Te sabes poderoso y siempre es un buen momento para demostrarlo.

ATRIBUTOS: FUE 4 DES 5 RES 3 CAR 1 MAN 2
 APA 3 PER 3 INT 3 AST 4

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar		armas c.c.	3	academicismo	
Alerta	4	armas fuego	5	ciencias	
Atletismo	3	conducir	2	finanzas	
Callejeo	3	etiqueta	3	informática	2
Esquivar	4	música		investigación	5
Empatía		reparaciones	2	leyes	2
Intimidación	3	seguridad		lingüística	1
Liderazgo		sigilo	4	medicina	1
Pelea	4	supervivencia	2	ocultismo	4
Subterfugio		t. Animales	5	política	

Trasfondos: recursos² aliados² contactos³ influencia
Criados Fama 3 mentor posición rebaño
Generación
Virtudes: conciencia: 2 autocontrol: 3 coraje: 4

Humanidad: 5 **Fuerza de voluntad:** 8
Fé: 2 **Puntos de poder:** 16

Meritos y defectos: sueño ligero, mal carácter, colérico.

Poderes:

Claridad.
 Fuego de venganza.
 La voz de mis hermanos
 Niebla.
 Palabra de dios.

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Isaías Álvarez.
Apodo: El caballero
Jugador: Cristian “Dur el as” D.
Raza: humano, mortal.
Profesión: escritor
Habilidad: diplomacia, hechicería
Poderes: ninguno
Nacionalidad: chileno
Edad: 48 años
Estatura: 1,78.

Peso: 76 kilos.

Alineación: cazadores de brujas, “Jinetes del Apocalipsis”.

Armas C.C.: espadón de duelo

Armas de fuego: Walther p38 9mm.

Vehículos: Jaguar type E verde, chevrolet Tahoe gris.

Vestimenta: trajes caros, ropa sport

Naturaleza: juez

Conducta: tradicionalista

Motivo: conocimiento.

Residencia: penthouse en edificios caros en la costa, viña del mar, Chile.

Aliados: Jinetes del Apocalipsis, Democritus (Justicar Ventrue)

Contactos: múltiples, especialmente políticos y sobornos.

Cita de batalla: *“Si me interesa que mueran, pero, que lo hagan con dramatismo”.*

Historia: Un verdadero genio artista, Isaías es un reconocido escritor mas dispuesto a vivir a través de sus personajes que en el mundo real. Hace ya varios años inicio un nuevo proyecto sobre la vida del controversial Vlad Tepes, para ello se contactó con el aparente experto en el tema el arqueólogo Ulises Poirot, pronto descubriría la verdad sobre la vida oculta de su nuevo amigo y vería con pasión que su propia vida podía ser mas emocionante que cualquiera de sus ficciones.

Libros: “El guiño de la osa polar”, “el llanto del Quetzacoatl”, “La paradoja”, “Verde que te quiero verde”, “La extraña nave del capitán LeMarquis”, “Las otras historias de Macondo”, “La dinastía de Vlad el empalador”, “Relatos de cazavampiros”.

Apariencia: ya de mediana edad, Isaías representa el sumun del buen gusto y la caballerosidad. Siempre elegante y de finos modales, seria el invitado perfecto para cualquier ventrue y una agradable compañía para un Toreador... hasta que les cortara la cabeza o negociara un tratado.

Psiquis: Isaías es un ajeno al mundo real, desde siempre vivió a través de sus personajes, sin embargo ahora tiene un propósito, siente su propia vida. Es un diplomático nato, encantador y confiable.

Ambientación: Isaías es un hombre de múltiples recursos, a su cuantiosa fortuna, une grandes conocimientos y poderosos aliados. Este es un estado que hará hasta lo imposible por mantener, cualquiera que siquiera se acerque a sospechar sus nexos con los cazadores y otras criaturas, estará en grave peligro.

Interpretación: Isaías se ve y habla como ventrue, pero no dudará en acabar con cualquier vástago que no le parezca útil. Tu lenguaje es culto y refinado, tus maneras correctas y nunca pierdes el control.

ATRIBUTOS: FUE 4 DES 5 RES 4 CAR 3 MAN 3
 APA 2 PER 5 INT 4 AST 3

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar	1	armas c.c.	5	academicismo	5
Alerta	2	armas fuego	4	ciencias	3
Atletismo	2	conducir	2	finanzas	2
Callejeo	1	etiqueta	4	informática	1
Esquivar	1	musica	1	investigación	2
Empatía		reparaciones	1	leyes	
Intimidación	2	seguridad		lingüística	4
Liderazgo		sigilo	4	medicina	3
Pelea	3	supervivencia	2	ocultismo	4
Subterfugio		t. Animales	2	política	1

Trasfondos: recursos 5 aliados 1 contactos 2 influencia 2
Criados Fama 4 mentor posición rebaño
Generación
Virtudes: conciencia: 4 autocontrol: 3 coraje: 3

Humanidad: 6 **Fuerza de voluntad:** 6
Fé: 2

Meritos y defectos: lingüista natural.

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Marcos Cavieres
Apodo: el ojo.
Jugador: Alan “Britodelgado” G.
Raza: humano, Garou?
Profesión: fotógrafo
Habilidad: garou
Poderes: lupinos
Nacionalidad: chileno
Edad: 26 años.
Estatura: 1,82 metros.
Peso: 71 kilos.
Apariencia: tipo flaco

Alineación:

Armas C.C.:

Armas de fuego:

Vehículos: Volkswagen escarabajo blanco

Vestimenta: chaquetilla de fotógrafo, ropa sport.

Naturaleza: curioso

Conducta: superviviente

Motivo: curiosidad

Residencia: casa modesta en Viña del mar alto, Viña del mar, Chile.

Aliados: Jinetes del Apocalipsis

Contactos: algunos menores

Cita de batalla: *“Mira... ¿Porque no te matas tu mismo y me ahorras lo que le hace el hacerme Krinos a mi ropa?”.*

Historia: Fotógrafo de vocación, Marcos enfrentó durante años la poca aceptación de su arte, ante la multiplicación de cuentas impagas, se vio en la necesidad de encontrar algún fin mas lucrativo para su cámara dentro del periodismo sensacionalista. No podía sospechar que esto le llevaría a lo profundo de un mundo oculto mas allá de sus peores temores.

Psiquis: Marcos es un tipo sencillo y simpático, una vida de escasez le ha hecho bastante sensible a la falta de dinero, por lo que tener el suficiente le deja muy satisfecho. Sin embargo es eficiente y cauteloso en la batalla

Apariencia: delgado y bastante normal, suele vestir en forma casual y llevar su chaquetilla de fotógrafo.

Ambientación: Cavieres suele tener mala suerte, posee un don para estar en malos lugares y malos momentos, pero, nadie debería confiarse, si lo enfurecen s encontraran con un gran Krinos con bastante mal humor.

Interpretación: eres un tipo normal y sencillo, ojalá nadie te moleste, pero si alguien lo hace no tienes mucho control. Se simpático y conversador.

ATRIBUTOS: FUE 4	DES 2	RES 3	CAR 3	MAN 2
APA 2	PER 3	INT	AST 2	

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar		armas c.c.	2	academicismo	2
Alerta	3	armas fuego	3	ciencias	1
Atletismo	3	conducir	2	finanzas	
Callejeo		etiqueta	2	informática	2
Esquivar	3	música	1	investigación	2
Empatía	2	reparaciones	1	leyes	1
Intimidación	1/5	seguridad	1	lingüística	2

Liderazgo		sigilo	2	medicina	2
Pelea	2/5	supervivencia	2	ocultismo	2
Subterfugio		t. Animales	4	política	

Trasfondos:	recursos²	aliados²	contactos³	influencia	
Criados	Fama	mentor	posición	rebaño	
Generación					
Virtudes:	conciencia:	4	autocontrol:	3	coraje: 3
Humanidad:	7		Fuerza de voluntad:	7	
Fé: 2			Puntos de poder: 12		

Meritos y defectos: confiado, alerta, sueño ligero, olfato superdesarrollado

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Javier Veracruz

Apodo: el niño, el sueño

Jugador: Eduardo “Edu” V.

Raza: humano

Profesión: pintor

Habilidad: psicoactivo

Nacionalidad: chileno

Edad: 24 años

Estatura: 1,79 metros.

Peso: 65 kilos.

Alineación: “Jinetes del Apocalipsis”.

Armas C.C.: variadas

Armas de fuego: variadas.

Vehículos: vieja motocicleta Kawasaki Ninja.

Vestimenta: a la moda.

Naturaleza: bizarro.

Conducta: vividor.

Motivo: circunstancias.

Residencia: departamento de artista que antes fuera una bodega en la zona portuaria de Valparaíso, Chile.

Aliados: Jinetes del Apocalipsis, Monique (Hija), Prof. L. Tanaka.

Contactos: pocos.

Cita de batalla: “*No es mi intención, pero estas frito... te lo dije*”.

Historia: irresponsable y descuidado, la vida de Javier le ha llevado lejos de muchos de los triunfos artísticos que ha buscado... y cerca de

situaciones no muy esperadas, como sus capacidades psíquicas que le llevaron a ser una conexión con las criaturas del ensueño. Su relación con los Jinetes le ha mantenido a salvo de algunos de sus deslices, pero, no pudo evitar que fuera seducido por una poderosa criatura y engendrara a Monique, su hija y una niña mezcla de razas de gran poder, sobre la cual muchas de los seres de MdT les gustaría poner sus garras.

Psiquis: despistado y ha veces infantil, suele parecer un adolescente inseguro, pero, puede llegar a ser muy decidido, especialmente en su calidad de padre.

Apariencia: joven, delgado, no muy alto, suele vestir casual.

Ambientación: sus poderes psíquicos y su conexión con los Changellings le hacen meterse en mas de un problema, pero, cuidado es un adversario de temer y con poderosos aliados mas allá de los propios Jinetes.

Interpretación: pareces un rockero adolescente, no entiendes mucho, pero, aprendes rápido, habla mucho y bromea de vez en cuando.

ATRIBUTOS: FUE 2 DES 3 RES 3 CAR 3 MAN 2
 APA 4 PER 3 INT 2 AST 2

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar	3	armas c.c.	3	academicismo	3
Alerta	1	armas fuego	3	ciencias	1
Atletismo	3	conducir	2	finanzas	
Callejeo		etiqueta	2	informática	2
Esquivar	3	música	2	investigación	
Empatía	2	reparaciones		leyes	
Intimidación		seguridad	1	lingüística	2
Liderazgo		sigilo	2	medicina	2
Pelea	3	supervivencia		ocultismo	
Subterfugio	2	t. Animales		política	

Trasfondos: recursos2 aliados2 contactos3 influencia
Criados Fama 1 mentor posición rebaño
Generación

Virtudes: conciencia: 4 autocontrol: 2 coraje:3

Humanidad: 7 **Fuerza de voluntad:** 6
Fé: 2 **Puntos de poder:** 12

Meritos y defectos: exceso de confianza

Poderes:

Rostro de la vida.
Psicoauspex 1-3.
Emoción.

Jinetes del Apocalipsis.

Nombre: Ian Gonzáles
Apodo: El Lobo
Jugador: Boris “Caballo loco” P.
Raza: humano, garou?.
Profesión: investigador privado
Habilidad: garou
Nacionalidad: chileno.
Edad: 27 años.
Estatura: 1,87 metros.
Peso: 80 kilos.
Alineación: “Jinetes del Apocalipsis”.
Armas C.C.: variadas.
Armas de fuego: variadas.
Vehículos: motocicleta Yamaha Virago.
Vestimenta: gabardina.
Naturaleza: competidor
Conducta: competidor
Motivo: desafío.
Residencia: departamento en Reñaca, viña del mar, Chile.
Aliados: “jinetes del Apocalipsis”
Contactos: variados en el hampa y la policía.
Cita de batalla: “*Dime el clan, mira que llevo la cuenta*”

Historia: un investigador nato, Ian adora la sensación de la caza, desde muy joven se dedico a transformarse en un investigador privado. Seria esta ocupación la que le llevaría a conocer la realidad de MdT.

Psiquis: hosco y a veces desagradable, es un tipo de pocos amigos, leal y extremadamente eficiente, poco se le escapa. Es muy metódico e incansable.

Apariencia: alto y corpulento, cabello corto a lo militar y suele vestir de forma practica.

Ambientación: Ian es un cazador, capaz de rastrear lo que sea, encontrará las mas mínimas pistas y las seguirá metódicamente, ay del vástago que no cubra bien sus huellas porque no tendrá donde esconderse.

Interpretación: eres un tipo rudo, un jugador de la calle, hablas poco, pero, con conocimiento y no aceptas retos los terminas.

ATRIBUTOS: FUE 4 DES 3 RES 4 CAR 2 MAN 2
 APA 3 PER 4 INT 2 AST 2

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar	3	armas c.c.	4	academicismo	3
Alerta		armas fuego	4	ciencias	1
Atletismo	2	conducir	3	finanzas	
Callejeo	1	etiqueta		informática	2
Esquivar	3	música	2	investigación	
Empatía		reparaciones	2	leyes	
Intimidación		seguridad	1	lingüística	1
Liderazgo		sigilo	3	medicina	1
Pelea	3	supervivencia	4	ocultismo	3
Subterfugio		t. Animales	4	política	

Trasfondos: recursos2 aliados2 contactos1 influencia
Criados Fama mentor posición rebaño
Generación
Virtudes: conciencia: 3 autocontrol: 3 coraje: 4

Humanidad: 6 **Fuerza de voluntad:** 8
Fé: 2 **Puntos de poder:** 16

Meritos y defectos: colérico.

Poderes:

Equivalentes a dones Garou.

PNJs.

Nombre: Padre Luigi Delmonico

Jugador: pnj.

Raza: Highlander

Profesión: , gladiador, guardia suizo, sacerdote, inquisidor.

Habilidad: inmortal

Poderes: ----

Nacionalidad: italiano, Genovés.

Edad: 1907 años

Estatura: 1,98 metros.

Peso: 103 kilos.

Alineación: sociedad de Leopoldo

Armas C.C.: Espada bastarda forjada en 1312.

Armas de fuego: varias.

Vehículos: -----

Vestimenta: sotana.

Naturaleza: arquitecto

Conducta: fanático.

Motivo: fe

Residencia: villa Tiberius 45 ks. Al oeste de Milán, Italia.

Aliados: Jinetes del Apocalipsis.

Contactos:

Historia:

Nacido en la primitiva Génova hace casi dos mil años, el padre Delmonico ha vivido una vida pletórica de aventuras primero y de expiación después. Originalmente un gladiador en Roma, vio en la luz del cristianismo el que sería su camino hasta la “reunión”, sin embargo pronto conoció la realidad de MdT en la impía existencia de las criaturas malignas del mundo, desde entonces puso su espada al servicio de la iglesia y posteriormente de la Sociedad de Leopoldo.

Actualmente el padre Delmonico ha vuelto con renovados bríos a las andadas, comparte el ímpetu de la inquisidora Bauer, pero, se muestra contrario a su falta de selectividad para con las diversas criaturas no humanas, después de todo, él es una de ellas.

Ambientación: el padre Delmonico es un bastante respetado “inquisidor”, no dudará en destruir a cualquier criatura maligna que se ponga a su alcance, pero, es capaz de hacer alianzas si es necesario. Para cazadores y otros seres del “bien” será un gran compañero de armas, para los demás, puede ser un contrincante formidable.

Psiquis: el padre es un fanático, hará lo que sea para acabar con “las criaturas de Satán”, pero, también es muy sabio, nunca se sabe que está planeando, y si le preguntan... ¡ay dios!.

HABILIDADES:

Conocimientos

influenza

rebaño

coraje:4

Puntos de poder: 16

PNJs.

Peso: 79 kilos.

Alineación: el mismo
Armas C.C.: de todo
Armas de fuego: Cz-75, Berettas 9mm, Desert eagles.
Vehículos: Pontiac Trans Am negro.
Vestimenta: trajes elegantes
Naturaleza: asesino, confabulador
Conducta: competidor
Motivo: dinero
Residencia: Boston USA
Aliados: -----
Contactos: múltiples.

Historia: nada se conoce de la historia tras Blackhawk, desde su tapadera de investigador privado, mueve los hilos de una pequeña, pero, eficiente organización criminal, cualquier nexo con su vida pasada parece haber sido borrado de la faz de la tierra. Junto a sus tres leales secuaces, solo acepta trabajos cobrando exorbitantes precios, pero, lo vale, nunca deja ni la menor pista y elimina a cualquier implicado, enredando las cosas de tal modo que es imposible saber cuales son los trabajos en los que ha estado implicado... muchos ni siquiera figuran como crímenes.

Ambientación: Joshua es el mas despiadado de los asesinos, completamente amoral, solo vive para si mismo. Este personaje pertenece en verdad a Kult, y es un verdadero peligro, nada le importa y no tiene el menor escrúpulo. Nada es lo suficientemente oscuro, depravado o extraño como para hacer que se sorprenda, es capaz de elaborar los planes mas macabros y llevarlos acabo sin el menor error (*En un modulo de Kult, Joshua eliminó a todos los demás PJs sin dejar ni una pista*). No dudará en eliminar a cualquier criatura que se atravesase en su camino, por poderosa que esta sea, si es vencido, solo se retirará a planear su nuevo movimiento, hasta lograr su objetivo.

Interpretación: nada te importa, si esta vivo, si esta muerto, si es inmortal, todo da igual, todos te tienen que pagar y todos tienen una forma de morir. No tengas emociones, habla lineal, como aburrido.

Apariencia: Joshua se ve como un tipo normal, es mas, como un aburrido hombre de negocios. Cabello oscuro bien cortado, ojos verdes profundos, barba corta bien cuidada.

ATRIBUTOS: FUE	3	DES	5	RES	4	CAR	2	MAN	5
	APA	3	PER	4	INT	4	AST	5	

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar	5	armas c.c.	3	academicismo	2
Alerta	4	armas fuego	4	ciencias	3
Atletismo	3	conducir	3	finanzas	4
Callejeo	5	etiqueta	2	informática	3
Esquivar	4	música		investigación	5
Empatía		reparaciones		leyes	3
Intimidación	4	seguridad	4	lingüística	3
Liderazgo	4	sigilo	5	medicina	1
Pelea	4	supervivencia	4	ocultismo	2
Subterfugio	5	t. Animales		política	3

Trasfondos: **recursos 5** **aliados** **contactos 5** **influencia 4**
Criados 3 **Fama** **mentor** **posición 2** **rebaño**
Generación
Virtudes: **conciencia:** 1 **autocontrol:** 5 **coraje:**4

Humanidad: 4 **Fuerza de voluntad:** 9
Fé:

Meritos y defectos: maldito, sueño ligero, ambidiestro, oído agudo, investigador nato, actor nato

PNJs.

Nombre: Damian Strauss

Aparición: Crónicas de los Cazadores de brujas.

Raza: mortal

Profesión: caza recompensas, dueño de la armería "Gun Smith SS".

Habilidad: experto en armas, investigador nato.

Nacionalidad: Chileno / Norteamericano

Edad: 25 años

Estatura: 1,81 mts.

Peso: 77 kilos.

Alineación: lado del bien, por su cuenta.

Armas C.C.: Katana, Sable de la guerra civil, cuchillos texanos.

Armas de fuego: desert Eagle cal.50, Ingram mac 10, Walter PPK

Vehículos: Chevrolet Corvette LT4 1970 negro. Chevy 1957, Ford

Mustang mach 1 blanco, Chevrolet Camaro SS 1969 negro, Austin mini 1971.

Vestimenta: cuero negro y gabardina de Kevlar.

Naturaleza: ansioso de emociones

Conducta: competidor

Motivo: dinero

Residencia: Chicago USA

Aliados: hermano el cazador Morgan Strauss.

Contactos: extensos

Cita de batalla: “¿Podrías morirte rápido?... Tengo que ir a cobrar”.

Historia: separado en su infancia de su hermano mayor Morgan, Damián se crió en forma bastante normal en los suburbios de Chicago, sin embargo su carácter aventurero no le permitiría el seguir una vida tranquila. Fanático de las armas y los autos (*un rasgo al parecer genético*), ingresa a la policía a los 18 años, luego de solo un año de servicio, se retira y comienza su propio negocio como caza recompensas y cobrador de fianzas. Astuto y sin escrúpulos, amasa pronto una pequeña fortuna que capitaliza a través de una armería, la “Gun smith SS” (*a los armeros en USA se les llama gun smith*), desde entonces se dedica a cazar criminales y ahora ultimo a ciertas criaturas de la noche.

Damián es sumamente eficiente a su manera, no le gusta que nadie intervenga. Suele funcionar como Assamita e incluso es respetado por varios, especialmente los que conocen a su hermano, al que idolatra.

Ambientación: Damián puede ser contratado por cualquiera, solo importa el precio.. y algo de moral, no dudará en aceptar trabajos de vástagos para cazar a otros, mientras paguen los dólares... los miles de dólares que pide, y no sean tonteras que involucren la muerte de inocentes, eso no seria deportivo (*al menos no de muchos*). Sin embargo, bajará sus tarifas si se trata de ayudar a los cazadores. Puede ser una pesadilla si eres el blanco o el asesino perfecto si lo contratas, pero ¡cuidado con engañarlo!.

Interpretación: eres un tipo rudo, un malo del rock, eres feliz con un arma potente y un auto rápido... o mejor aun, varias armas y varios autos, lamentablemente eso cuesta dinero, entonces dinero necesitas y hay de quien se interponga!.

Apariencia: alto y delgado, es todo fibra y actitud de rockero, siempre viste de negro, predominando el cuero o las fibras blindadas. Suele usar un cintillo en la cabeza o el cabello peinado hacia atrás y no se saca los lentes oscuros.

ATRIBUTOS: FUE 3	DES 5	RES 4	CAR 3	MAN 3
APA 4	PER 4	INT 3	AST 4	

HABILIDADES:

Talentos.

Actuar	2
Alerta	3
Atletismo	4
Callejeo	4

Técnicas

armas c.c.	5
armas fuego	5
conducir	5
etiqueta	

Conocimientos

academicismo	
ciencias	3
finanzas	3
informática	3

Esquivar	4	música		investigación	4
Empatía		reparaciones	4	leyes	3
Intimidación	2	seguridad	3	lingüística	2
Liderazgo		sigilo		medicina	1
Pelea	5	supervivencia	2	ocultismo	3
Subterfugio		t. Animales		política	

Trasfondos:	recursos	aliados	contactos	influencia
Criados	Fama	mentor	posición	rebaño
Generación				
Virtudes:	conciencia:	2	autocontrol:	4
			coraje:	5

Humanidad: 6
Fé:

Fuerza de voluntad: 8

Meritos y defectos: maldito, lazos jurídicos, conductor nato, oído agudo, suerte

PNJs.

Nombre: Tamir Hassan As'ghul.

Aparición: crónicas de los cazadores de Brujas y edad oscura.

Raza: vampiro

Clan: Assamita, Silsila

Generación: 7º

Profesión: desconocida

Nacionalidad: Sarraceno

Edad: 957 años

Estatura: 1,79 mts.

Peso: 72 kilos.

Alineación: Assamita

Armas C.C.: Talmut, Katar, Kriss malayo, Parang

Armas de fuego: Berettas 9mm gemelas

Vehículos: de preferencia deportivos japoneses (*nunca usaría un auto americano*).

Vestimenta: mezcla entre usanza árabe y occidental, normalmente de negro y elegante.

Naturaleza: celebrante.

Conducta: fanático

Motivo: misión

Residencia: el Alamut

Aliados: Cazador Morgan Strauss, clan Assamita

Contactos: múltiples

Cita de batalla: "No importa quien seas, infiel... es tu sangre lo que quiero".

Historia: nacido en los albores del anterior milenio en el seno de una familia nómada, Tamir destacó desde niño como un gran guerrero y un sigiloso asesino, siendo pirata en el mediterráneo, tomó por asalto el navío en que viajaba Thetmes, un poderoso Assamita, en un combate épico, el vástago venció e hirió gravemente a Tamir, sin embargo no moriría, durante semanas y manteniéndose gracias a la sangre del que posteriormente sería su mentor y sire, atravesó el desierto hasta el Alamut, donde serían curadas sus heridas y serviría 7 años como Fida'i. Luego de su abrazo solo pasarían 5 años antes de que se le encomendará su primera misión como Rafiq de 10º gen. Siglos después encabezaría uno de los grupos de vástagos que frustraron la revuelta gangrel en los países nórdicos, donde cazaría a uno de los pocos traidores del clan. Desde entonces supo granjearse un lugar dentro de los Silsilas del Alamut, acercándose por medio de la diablerie cada vez mas a Haquim. Sería a fin del milenio que conocería a uno de los mortales que mas ha respetado, el cazador Morgan Strauss, con quien comparten visiones de vida y una misión en particular.

Apariencia: tez oscura, cabello negro largo anudado, barba corta, ojos oscuros y profundos. Su rostro es serio y pensativo

Ambientación: As'ghul es un poderoso Assamita, tradicionalista, pero, acorde con los tiempos, solo los poderosos pueden aspirar a sus servicios... y solo los muy poderosos escapar de él.

Interpretación: Tamir es un Assamita de tomo y lomo, la Khabar es tu credo y Alá tu dios. Nada es mas importante que la misión de Haquim y el bienestar del clan. No hay vástago que te iguale y si existe alguno deberás tener su sangre.

ATRIBUTOS: FUE 5 DES 7 RES 6 CAR 1 MAN 4
 APA 2 PER 6 INT 5 AST 6

HABILIDADES:

Talentos.

Actuar	5
Alerta	5
Atletismo	5
Callejeo	4
Esquivar	5
Empatía	
Intimidación	4
Liderazgo	4
Pelea	5

Técnicas

armas c.c.	6
armas fuego	4
conducir	4
etiqueta	
música	
reparaciones	3
seguridad	3
sigilo	6
supervivencia	3

Conocimientos

academicismo	4
ciencias	4
finanzas	
informática	3
investigación	5
leyes	
lingüística	5
medicina	4
ocultismo	5

Subterfugio

t. Animales

política

Trasfondos:

recursos 4

aliados

contactos 4

influencia

Criados

Fama

mentor 4

posición

rebaño

Generación 2

Virtudes:

convicción:

5

autocontrol:

4

coraje: 5

Senda de la sangre: 9

Fuerza de voluntad: 8

Fe: 3

Meritos y defectos: ambidiestro, compulsión (Achis)

Disciplinas:

Celeridad 4

Extinción 5

Ofuscación 3

Potencia 4.

PNJs.

Nombre: profesor Leiji Tanaka

Jugador: pnj.

Raza: Dragón?

Profesión: desconocida, ligada a negocios (*Al parecer contraria a Pentex*).

Habilidad: dragón, magia.

Poderes: variados

Nacionalidad: Japonés.

Edad: desconocida, aparenta unos 75 años.

Estatura: 1,62 metros / 32 metros(Dragón)

Peso: 60 kilos / 80 toneladas(Dragón).

Alineación: desconocida, suele apoyar el lado de la luz.

Armas C.C.: variadas.

Armas de fuego: variadas.

Vehículos: vans y limosinas.

Vestimenta: trajes de Armani.

Naturaleza: desconocida

Conducta: juez.

Motivo: desconocido

Residencia: desconocida, suele alojarse en los consulados y embajadas Japonesas.

Aliados: desconocidos pero extremadamente poderosos e influyentes.

Contactos: múltiples.

Historia: desconocida, se cree que es extraordinariamente viejo y muy poderoso.

Apariencia: el profesor Tanaka es un viejecito bastante simpático y locuaz, siempre postrado en su silla de ruedas, aunque hay quienes dicen que puede caminar perfectamente, tiene la apariencia de un típico maestro de artes marciales, pero sus ojos son mas profundos que los de cualquier vivo o no muerto.

Psiquis: es imposible saber que pasa por la mente de Tanaka, pero sea lo que sea, es importante.

Ambientación: se desconocen los motivos que mueven a Tanaka, así como su posición de cercanía con muchos tipos de criaturas de MdT, especialmente con la estirpe de Oriente. Puede ser un aliado importante con impresionantes conocimientos o un terrible enemigo.

Interpretación: se un viejecillo simpático, riéte de todos y ten siempre una buena broma preparada, imagina a Happosai (*El de Ranma*) en silla de ruedas y rodeado por vampiros ninja.

ATRIBUTOS: FUE 2/12 DES 4/7 RES 2/15 CAR 5/1 MAN 3/2
APA 1/0 PER 6/6 INT 8/8 AST 9/9

HABILIDADES:

Talentos.

Actuar 5
Alerta 6
Atletismo 1/11
Callejeo
Esquivar 0/8
Empatía 5
Intimidación 1/16
Liderazgo 7
Pelea 1/12
Subterfugio 6

Técnicas

armas c.c. 4
armas fuego 4
conducir
etiqueta 5
música 2
reparaciones
seguridad 3
sigilo
supervivencia 4
t. Animales 6

Conocimientos

academicismo 5
ciencias 5
finanzas 4
informática 2
investigación 4
leyes 3
lingüística 5
medicina 3
ocultismo 5
política 3

Trasfondos:

Criados4
Generación

recursos5

Fama 2

aliados3

mentor

contactos5

posición4

influencia5

rebaño

Virtudes:

conciencia:3

autocontrol: 5

coraje:3

Humanidad:

7

Fuerza de voluntad:

9

Fé: 4

Puntos de poder: 20

Pnjs.

Nombre: Emeterio Candias

Jugador: pnj.

Raza: humano, mortal

Profesión: nunca especificada, chofer, traficante en grl., guardaespaldas, etc.

Habilidad: -----

Poderes: -----

Nacionalidad: chileno, indio Aymará.

Edad: 36 años.

Estatura: 1,63 metros.

Peso: 76 kilos.

Apariencia:

Alineación: ninguna, suele ayudar a los cazadores, solo le debe devoción a la madre Abigail.

Armas C.C.: variadas

Armas de fuego: variadas.

Vehículos: camionetas 4x4.

Vestimenta: sport playera

Naturaleza: superviviente

Conducta: alegre, seguidor, vividor.

Motivo: supervivencia

Residencia: Iquique, norte de Chile.

Aliados: jinetes del Apocalipsis.

Contactos: múltiples, parece conocer a todo el mundo del hampa.

Historia: Emeterio es un sobreviviente, nacido en la mas absoluta pobreza y dentro de una etnia indígena en extinción, ha sabido salir adelante utilizando sus dos principales dones: una gran astucia y una aparente falta de escrúpulos. Hace años que conoció a la madre Abigail, una bruja blanca, oculta en el desierto y se ha consagrado a su cuidado, bajo su guía, Emeterio ha abrazado el lado de la luz y ha prestado invaluable servicios a los cazadores.

Apariencia: El pobre Emeterio es feo como demonio, suele vestirse como cualquiera de clase baja, aunque ropa de buena calidad y holgada para esconder de todo. Cabello negro mal cortado, piel cobriza, ojos huidizos, le faltan varios dientes y tiene uno de oro.

Psiquis: Emeterio es un sobreviviente, es astuto como zorro y no tiene demasiados escrúpulos, es capaz de hacer cualquier cosa por un precio razonable y siempre y cuando no afecte a su familia o amigos. Es profundamente devoto y absolutamente leal a la madre Abigail.

Ambientación: Emeterio sabe mas de lo que a muchos les gustaría, además sus contactos han hecho que empiece a pasar menos desapercibido. Es un valioso aliado y un interesante oponente, con mas de una sorpresa.

Este pj es el ejemplo de segundón de clase baja, astuto, leal, eficiente. Pero, fuente constante de bromas y chascarros para los pjs.

Otro ejemplo es un chicano de Texas llamado Emilio Domínguez, es lo mismo pero en mexicano y con la graciosa manía de ganar dinero de las formas mas ingeniosas como sacarle fotos sexuales a los pjs y subirlas a la red (*además Emilio es sobrino de Joe Domínguez de la serie Nash Bridges*) Para mas información de Emilio, ver “Cazadores de Brujas, invitados”.

Interpretación: eres la clase baja misma, tienes el refinamiento de un buitre y la clase de un hiena, pero, ves tan bien como el uno y muerdes tan fuerte como la otra, los modales son para los ricos, cuando seas rico ya te preocuparas por tener modales, por mientras te dedicas a ganar dinero y el resto que se pudra.

ATRIBUTOS: FUE 3 DES 3 RES 2 CAR 3 MAN 3
 APA 1 PER 3 INT 2 AST 4

HABILIDADES:

Talentos.		Técnicas		Conocimientos	
Actuar	2	armas c.c.	1	academicismo	
Alerta	2	armas fuego	3	ciencias	
Atletismo	2	conducir	4	finanzas	2
Callejeo	5	etiqueta		informática	2
Esquivar	3	música	2	investigación	2
Empatía		reparaciones	3	leyes	3
Intimidación		seguridad	2	lingüística	2
Liderazgo		sigilo		medicina	2
Pelea	3	supervivencia	3	ocultismo	
Subterfugio	4	t. Animales		política	

Trasfondos:	recursos2	aliados3	contactos5	influencia
Criados	Fama	mentor	posición	rebaño
Generación				
Virtudes:	conciencia:	3	autocontrol:	3
				coraje: 3

Humanidad: 6	Fuerza de voluntad: 8
Fé: 2 (madre Abigail)	Puntos de poder: 0

Meritos y defectos: inculto

Pnjs.

Nombre: Tomas Ripley/ Johanius

Jugador: pnj

Raza: no clasificable.

Profesión: historiador / Alquimista.

Habilidad: volvió del limbo

Poderes: es el único capaz de abrir el portal entre el limbo y el mundo de los vivos.

Nacionalidad: canadiense / genovés

Edad: 42 / varios siglos

Estatura: 1,78 mts.

Peso: 69 ks

Alineación: propia

Armas C.C.: variadas

Armas de fuego: variadas

Vehículos: Hyundai Sonata 1998

Vestimenta: trajes elegantes

Naturaleza: sobreviviente

Conducta: penitente

Motivo: vida

Residencia: depto. elegante

Aliados: -----

Contactos: uno que otro no importante.

Historia: johanius no fue directamente al cielo o al infierno, durante siglos estuvo atrapado en el limbo, pero, encontró la forma de abrir la puerta al vestíbulo de los reinos y con ello desató el caos, utilizó a su descendiente para ocupar su cuerpo y volver a vivir y olvidó el limbo. Pero, el daño estaba echo, con la puerta abierta, los reinos comenzaron a mezclarse y los espíritus y demonios aprovecharon al oportunidad.

ATRIBUTOS: FUE 3	DES 3	RES 3	CAR 2	MAN 3
APA 2	PER 5	INT 4	AST 3	

HABILIDADES:

Talentos.

Actuar	3
Alerta	4
Atletismo	2
Callejeo	2
Esquivar	3
Empatía	2
Intimidación	
Liderazgo	
Pelea	3
Subterfugio	

Técnicas

armas c.c.	4
armas fuego	3
conducir	2
etiqueta	
música	
reparaciones	3
seguridad	3
sigilo	3
supervivencia	
t. Animales	

Conocimientos

academicismo	3
ciencias	5
finanzas	2
informática	3
investigación	2
leyes	
lingüística	3
medicina	3
ocultismo	3
política	

Trasfondos: recursos3 aliados1 contactos2 influencia

Criados Generación	Fama	mentor	posición	rebaño
Virtudes:	conciencia:	4	autocontrol: 3	coraje: 3
Humanidad:	5	Fuerza de voluntad: 7		
Fé:	0			

Pnjs.

Nombre: Kurt Ulrich Hassel

Jugador: Roberto “Bob” V.

Raza: mortal

Profesión: diseñador grafico.

Habilidad: ¿magia?

Poderes: desconocidos

Nacionalidad: chileno, descendiente de familias alemanas.

Edad: 32 años

Estatura: 1,87 metros.

Peso: 90 kilos

Alineación: antes cazadores de brujas, ahora ninguna, pero del lado de los mortales.

Armas C.C.: bastón-estoque

Armas de fuego: variadas

Vehículos: Crysler van

Vestimenta: mezclilla, camisas escocesas.

Naturaleza: solitario

Conducta: solitario.

Motivo: incapacidad, venganza.

Residencia: Gran casa ruिनosa y tétrica en new Jersey, NY, U.S.A.

Aliados: ninguno conocido

Contactos: varios, Kurt se entiende muy bien con los Nosferatu, con los que tiene mucho en común.

Historia:

A pesar de ser criado dentro de una familia de gran tradición militarista alemana, Kurt, nacido en un país tranquilo, se vio imposibilitado de seguir ideales como los que habían marcado la vida de sus ancestros, por ello frente a la revelación de la realidad de mundo de tinieblas, abrazó con gran ímpetu la misión contra las criaturas de la oscuridad.

Durante un tiempo un eficiente cazador, la fatalidad se ensañó con él varios años atrás, postrándolo como minusválido, con sus compañeros creyéndolo muerto luego de un encuentro con “Pinhead” y los cenobitas.

Luego de pasar casi un año en coma bajo el nombre de “John Doe”(N.N.), la experiencia de la cercanía de los planos astrales mas allá de la realidad de los mortales le otorgaron una claridad de pensamiento impresionante, que unida a años de estudio de lo oculto, le hacen una valiosa fuente de conocimiento... y un ser extremadamente peligroso.

Kurt ha borrado gran parte de su pasado, convirtiéndose casi en una figura fantasma, muchos sospechan que existe “el Nosferatu que ve la luz del día”, pero pocos se atreven a buscarlo.

Ambientación: Kurt es un gran conocedor de las ciencias ocultas, puede ser un interesante contacto para cualquiera de las facciones de MdT.

Apariencia: Kurt es un tipo cansado, gastado, su encuentro con los demonios hace ya 4 años lo dejo marcado en lo emocional y también en lo físico, Kurt era alto, atlético y orgulloso. Ahora camina encorvado, cojea con su muleta debido a su prótesis bajo la rodilla izquierda y su brazo derecho si bien fue reimplantado no ha vuelto a funcionar debido a los nervios cortados.

Su mirada es normalmente melancólica y huidiza, pero si se concentra o enfurece, sus ojos adquieren la profundidad de los abismos.

Interpretación: Kurt es un solitario, muéstrate huraño con todos, irascible si alguien se burla de tus deficiencias, recuerda, quizás sea un discapacitado pero no esta indefenso, aun puede pelear y tiene una puntería del demonio, además de que sabe cosas de las que es mejor no enterarse.

Su voz es cansada, cargada de remordimiento o profunda e incluso terrorífica si hace uso de alguno de sus hechizos.

ATRIBUTOS: FUE 2 DES 3 RES 3 CAR 1 MAN 3
 APA 1 PER 5 INT 3 AST 4

HABILIDADES:

Talentos.

Actuar
 Alerta 4
 Atletismo -2
 Callejeo 3
 Esquivar 1
 Empatía 1
 Intimidación 2
 Liderazgo
 Pelea 2
 Subterfugio

Técnicas

armas c.c. 2
 armas fuego 4
 conducir 2
 etiqueta
 música
 reparaciones 3
 seguridad 2
 sigilo
 supervivencia 2
 t. Animales

Conocimientos

academicismo
 ciencias 2
 finanzas
 informática 3
 investigación 4
 leyes 2
 lingüística 2
 medicina 1
 ocultismo 5
 política

Trasfondos:

Criados
 Generación

recursos2

Fama

aliados
 mentor

contactos4
 posición

influencia
 rebaño

Virtudes:

conciencia:2

autocontrol: 3

coraje:3

Humanidad: 6
Fé: 3

Fuerza de voluntad: 8
Puntos de poder: 10

Meritos y defectos:
Discapacitado, maldito

Pnjs.

Nombre: Democritus

Raza: Vampiro.

Clan: Ventrue

Generación: 7º o 6º.

Profesión: “Bussines man”, miembro del directorio del BBV. Justicar Ventrue.

Habilidad: disciplinas vampiricas.

Nacionalidad: Española, Visigodo.

Edad: desconocida, se calcula casi mil años

Estatura: 1,92 metros.

Peso: desconocido, aparente 90 kilos.

Armas C.C.: variadas

Armas de fuego: variadas

Vehículos: limosinas.

Vestimenta: trajes caros, Armani, Yves Saint Laurent.

Naturaleza: arquitecto.

Conducta: Juez.

Motivo: deber.

Residencia: desconocida, últimamente guía la “Invasión” económica española a Sudamerica desde Santiago de Chile.

Aliados: desconocidos, pero se sospechan poderosos, entre ellos los antiguos ventrue

Contactos: múltiples, red mundial de espías Ventrue y Nosferatu.

ATRIBUTOS: FUE 4	DES 5	RES 5	CAR 3	MAN 4
APA 3	PER 5	INT 4	AST 3	

HABILIDADES:

Talentos.

Actuar	2
Alerta	4
Atletismo	3
Callejeo	
Esquivar	4
Empatía	
Intimidación	4
Liderazgo	4
Pelea	4

Técnicas

armas c.c.	5
armas fuego	4
conducir	2
etiqueta	4
música	1
reparaciones	
seguridad	3
sigilo	2
supervivencia	

Conocimientos

academicismo	3
ciencias	4
finanzas	5
informática	3
investigación	2
leyes	4
lingüística	4
medicina	2
ocultismo	4

Subterfugio 3 t. Animales política 4

Trasfondos: recursos⁵ aliados⁴ contactos⁵ influencia⁴
Criados 4 Fama 3 mentor⁴ posición⁴ rebaño⁴
Generación
Virtudes: conciencia: 3 autocontrol: 5 coraje: 4

Humanidad: 6 **Fuerza de voluntad:** 9

Disciplinas:

Dominación: 5

Presencia 4

Fortaleza 4

Meritos y defectos: comer comida, color saludable, lingüista natural, voluntad de hierro, exclusión de presa (Vírgenes).

Historia:

Democritus es el nuevo Justicar Ventrue, apreciado por su gran capacidad financiera, se conoce muy poco sobre el, su generación y linaje no son del conocimiento general, pero, se sospecha que pertenecería a 7º o 6º gen. Ligado desde hace varias décadas al holding empresarial del banco Bilbao y Vizcaya (BBV), ha dirigido el explosivo aumento de las inversiones europeas en Sudamérica.

Alguna vez caballero templario español, Democritus siempre ha estado estrechamente unido al quehacer latino y resultaba el candidato ideal para la expansión Ventrue.

Con el apoyo de vastos recursos financieros y una eficiente red de espionaje, es un poderoso vástago con extensos intereses, gran influencia y una creciente fama, acrecentada en los últimos tiempos, para bien o para mal, por las supuestas relaciones “de negocios” con un grupo de cazadores.

Apariencia: aparenta unos cuarenta y tantos años, alto y canoso, exhibe la figura de un líder decidido y omnipotente, sus ojos son grises, sus movimientos cuidados y su lenguaje muy correcto con un ligero acento castellano.

Interpretación: Democritus tiene una voluntad de hierro que parece expeler por los poros, su mirada es inquietante y ningún PJ podría sostenerla sin una tirada de FV a 6. su voz es profunda y sonora y cuando se irrita erizara los pelos de la nuca de mas de uno. GM debes ser decidido, rápido en tus decisiones y no admitas errores.

Afiliaciones: Democritus es un Ventrue por sobre todas las cosas, hará lo que sea por mantener las leyes y la supervivencia de los vástagos y del clan, aunque algunos tengan que sacrificarse por ello. No dudará en hacer pactos con cualquier facción de tener un enemigo común.

Relaciones: Democritus es un vástago bastante tolerante, o según algunos, extremadamente calculador. No actuará contra o a favor de los demás clanes a menos que sea necesario, pero, no dudará en atacar al Sabbath. No se relaciona mucho con las otras criaturas de MdT, aunque se rumorea que tendría tratos con ciertos magos.

Su “vampiricamente perturbadora” relación con los denominados “Jinetes del Apocalipsis” es respetuosa, pacífica y la mayoría de las veces, absolutamente necesaria para ambas partes. Para los cazadores, Democritus les provee de un contacto vital dentro de la camarilla, para él en cambio, los cazadores resultan en un grupo de ataque altamente confiable y ajeno a los intereses de los clanes. Sin embargo Democritus ha empezado a ver con preocupación la meteórica ascensión en el poder de estos aparentes mortales.

Anexos.

Objetos:

El Artefacto:

Pequeño objeto cilíndrico de unos 30 cms. De altura, al parecer de roca negra. Posee el poder de establecer una especie de campo de protección mística alrededor de una propiedad que evita que nada no deseado penetre al interior, cualquiera que lo intente es carbonizado como en combustión espontánea. Solo se puede cruzar de la mano de los poseedores del objeto y para activarlo se debe verter sangra fresca propia sobre el y seguir un ritual letanico.

Se desconoce su procedencia, actualmente se encuentra en la finca-fortaleza de los Jinetes del Apocalipsis.

Aparición: crónicas de los Cazadores de Brujas.

Ambientación: el artefacto posee un gran poder, ninguna criatura puede, al parecer, sobrepasar su perímetro, esto le hace ser codiciado por cualquiera que quiera tener un refugio seguro. Además es la pieza clave de los sistemas de seguridad de la fortaleza de los jinetes del Apocalipsis.

El Caballo de Locki:

Este es una pequeña estatua de terracota representando un caballo negro, se dice que habría pertenecido a Locki el orate dios Vikingo. Según la leyenda, este objeto posee grandes poderes quiméricos capaces de engañar a cualquier criatura desprevenida.

Aparición: Crónicas de los Cazadores de Brujas.

Ambientación: el poseedor del caballo de Locki es el cazador Isaías Alvarez, por lo que no es un objeto al alcance de la mano de cualquiera.

El Cobra:

Este no es un objeto místico, sin embargo tiene cierta importancia dentro de las crónicas.

El cobra es el automóvil favorito de Morgan Strauss, se trata de un Shelby Cobra GT-500 1968, una variación del Ford Mustang 1968, de color negro, con los interiores rojo sangre. Posee un motor Ford Cobra jet V8 de 7000cc. Supercargador y doble turbo alimentadores Rajay-shelby, caja de 6 velocidades de aleación de competición, inyector de nitro. Blindaje mixto de tejido de Kevlar y polvo de aluminio, vidrios blindados polimericos, llantas Bill Stein de aleación de titanio y neumáticos de malla de Kevlar.

El cobra es una criatura viva y bastante astuta, creada a través del uso del poder vida 5, "Alma y vida", se regenera como "Christine" y no tiene muy buen humor.

Precio de referencia 150.000 dólares (*el auto normal, no sé cuanto podría valer un auto ghoul*).

El Corazón del Dragón:

Muchos oscuros sucesos protagonizados por los no menos misteriosos Catayanos han reforzado la creencia de la búsqueda incesante de parte de la estirpe de Oriente de cierto artefacto de gran poder desaparecido hace varias décadas, el objeto conocido como “El corazón del dragón” descrito como un gran y refulgente rubí triangular de unos 20 centímetros de diámetro, sería el principal candidato.

Cuenta la leyenda que una gigantesca piedra preciosa de luminosa transparencia, habría caído en las manos de Tsun Tsui, dotado de inmenso poder, este “trozo de estrellas” les habría dado a los emperadores chinos el don de ser invencibles. Sin embargo, la gema exigía un alto precio por tan imponente regalo, debía ser bañado constantemente en la sangre de cientos y cada vez mas súbditos. Concientes de la maligna influencia que emanaba de la piedra, habría sido confiada a la protección de los santos monjes budistas Shaolin de un remoto templo en los Himalayas, quienes sabiamente habían ocupado los mismos poderes del objeto para asegurar que nunca fuera ocupada de nuevo por el mal.

Pero los siglos sin una adecuada nutrición, debilitaron a la gema carmesí, esto unido al alza del comunismo chino y la persecución de los religiosos, había abierto la puerta para la audaz intromisión de los “Hijos del Dragón”, la secta de Dracul, quienes lograron sustraer la piedra, escondiéndola en uno de sus templos ocultos en los confines del mundo.

Se desconoce el paradero de tan poderoso artefacto, sin embargo tímidos rumores corren de que la secta del renombrado Caitiff habría recientemente perdido la piedra a manos de alguna desconocida fuerza.

Aparición: Crónicas de Cazadores de Brujas.

Ambientación: tal objeto, que tanto interés despierta e los Catayanos debe estar siendo buscado incesantemente por muchas facciones, incluyendo las de la Yihad.

El libro de Nod:

Prácticamente innecesario resultaría describir el libro de Nod, la pertenencia de un ejemplar completo del mismo podría considerarse como el mayor tesoro vampirico. Se desconoce de alguien que lo posea completo, pero se rumorea que habría al menos un ejemplar en la biblioteca del Inconnu.

La Caja:

Pequeño objeto de forma cúbica, sus lados están tallados con extraños diseños, es de color ébano con los arabescos en oro. Se cree que existen varias. Las cajas fueron creadas por un fabricante de juguetes poco después del Renacimiento bajo las indicaciones de un demonio, también hay quienes afirman que habrían sido creadas para el Márquez de Sade.

Las cajas no pueden ser destruidas y la única forma de anularlas es mandándolas al infierno de los cenobitas donde no pueden ser abiertas.

Aparición: películas “Hellraiser, la puerta del infierno”. Crónica de los “Cazadores de Brujas”.

Ambientación: la caja es la llave que abre la puerta al infierno de los cenobitas. Los demonios harán todo lo posible por conseguir la caja o evitar que sea mandada al infierno ya que esto cierra la puerta. Cualquier otra facción de MdT podría codiciar la caja para conseguir el poder de los demonios o estudiar sus secretos.

La Espada de la Piedad:

Se describe como una gran espada de fuerte y cincelada hoja, rematada por una empuñadura en forma de crucifijo. Se desconoce el origen de esta arma, aunque algunos hacen el paralelo con míticas armas forjadas en las profundidades del ensueño, sin embargo puede rastrearse hasta la época medieval, según se dice esta espada habría pertenecido al príncipe Eslavo conocido como Vlad Tepes o Drácula, robada por cazadores de la inquisición en el siglo 18 o 19 (*hay quienes atribuyen esta hazaña al mítico Van Helsing*), habría sido llevada al Vaticano, donde sería purificada por todos los ritos conocidos y su mango incrustado con trozos de la misma cruz de Cristo. La espada desapareció a principios del siglo 20 robada por los “hijos del Dragón”, pero se rumorea que ahora estaría en las manos de un poderoso cazador.

Aparición: crónicas de los cazadores de brujas.

Ambientación: La espada de la piedad, es una de las armas más efectivas contra las criaturas del mal jamás creadas, esgrimida por un experto y embebida de su fe, es mortal para cualquier vástago. Todo daño se considera agravado, y a discreción del GM se puede aumentar de acuerdo a fe.

La espada pertenece al cazador Ulises Poirot y después de que el propio A. Lucard fallara en sus intentos por recuperarla, no parecen existir muchos vástagos dispuestos a arriesgar el cuello por ella.

Ohashi:

Pequeño ídolo de Jade que contiene las cenizas del 1º emperador de la dinastía Manchú, fue rescatado por cierto arqueólogo en los treinta y termino en manos del empresario chino Lao Che.

Aparición: Indiana Jones y el templo de la perdición.

Ambientación: la importancia y poderes de este artefacto quedan a discreción del narrador (*Nunca esta demás el único objeto que escapó de las manos de Jones*).

Bolsos de Morgan:

Los “bolsos de Morgan” son voluminosos bolsos de manos usados por los cazadores, estos contienen todo lo necesario para el combate contra las criaturas típicas de MdT. Estos incluyen una selección de armas y explosivos, suficientes para atacar y destruir hasta los cimientos un cuartel de policía o cualquier refugio vampirico.

Mínimo incluyen los siguientes artículos:

1 Harrington & Richardson 360	2 Colt M17
2 Kalashnikov AK-47	2 H&K MP-5 SD
1 Desert Eagle cal 50 (KTW)	
1 Colt Python Magnum 357	16 Granadas de mano.
2 Beretta 9MM	1 lanzagranadas M-79
2 Glock 21	1 Lanzagranadas de barril
2 Ingram MAC-10	1 lanzacohetes LAW
1 katana	1 kilo de C4 (detonador de tiempo)
2 machetes de hoja ancha	6 cartuchos de TNT
3 dagas, 1 de plata	

Comunicadores, chalecos antibala, set de ganzúas, Lentes de visión nocturna, binoculares, botiquín.

Equipamiento:

He aquí un compendio de cosas que se ocupan con regularidad en las crónicas de Cazadores de Brujas y nunca están de mas.

Armas:

Pistolas:

- + Colt Python Mágnun 357 con balas explosivas.
- + Colt Roman MKIII de 2 cartuchos (*escondida en la manga*)

- + Desert Eagle cal.50 con balas KTW(*revestidas de cobre y tratadas con teflón, penetran chalecos antibalas y otros blindajes*)
- + Desert Eagle cal.50 con balas de Máxima penetración (*acorazadas, con doble carga, fulminante de acero con aleación de Tungsteno, atraviesan motores*).
- + Berettas 9mm. Con balas de plata (*para lupinos*).
- + CZ-75 9mm con cachas de nogal (*excelente*)
- + Walther PPK 7,65mm (*pequeña fácil de esconder, la de Bond*)
- + Luger Parabellum P08 (*muy confiable*)
- + Sig sauer P230, 9x17mm, carg.7
- + Sig Sauer p228, cal 9x19
- + Llama M-82, 9x19mm parabellum carg.15 (*española, barata*)
- + Glock 20, 17, 19, 21. (*extremadamente versátiles*)
- + Beretta Jaguar Plinker cal.22

Escopetas:

- + Escopetas de repetición cal.12

Rifles de precisión:

- + Harrington & Richardson 360 ultra automático cal.308, eyección lateral (*muy precisos*).
- + Máusser 66SP, 7,62x51mm, mas visor Zeiss de 6 aumentos.
- + Accuracy AW, 7,62x51, alcance efectivo mas de 600 metros. Mas visor diurno Smith & Bender 3-12x50 y modulo opnotronico Simrad KN-202F MK3 (*opnotronico, Capta luz residual nocturna*).
- + Barret M95, cerrojo manual carg.5. cal.50 alcance 853 mt x 56./ Cal.12,70x99 mm alcance **2000 mts**. Mas visor Habbit Barret 10x42 (*una bestialidad, puede atravesar cualquier cosa y tiene un alcance increíble*).

Subfusiles:

- Sterling L34AI MK-V, 9x19mm parabellum, carg.34, 3,6 kg. Silenciador integrado.
- Uzi 9mm
- Ingram Mac-10
- H&K Mp5 SD 9mm (*cortas con silenciador*)
- Scorpions (*rusas muy pequeñas*)

Fusiles de asalto:

- Fusiles AK-47, cargadores King size (*el modelo ruso no el chino*)
- Fusiles AK-103
- Fusiles Colt M-17 cal.223, con lanzagranadas

Armas pesadas:

Ametralladoras ligeras Ameli cal.5,56 con carg. Plásticos de 200.

Ametralladoras pesadas M60 cal.7,62

Lanzagranadas M-79, granadas de 40mm a 300 mts.

Lanzagranadas de Barril

Lanzacohetes LAW, monotiro.

Lanzacohetes desechables Instalaza C-90C (*mas baratos*).

Armas muy pesadas:

Lanzamisiles Stinger (*lo mejor para echar abajo un helicóptero*)

Ametralladoras multitubo Gaitling 20mm montadas en plataforma móvil a control remoto de video(*Cañones de Aviones F18, son lo mejor para defender un refugio, ni el vástago mas bestia se ríe con unos cuantos cientos de balas encima*)

Explosivos:

Granadas, explosivas, de fragmentación, de flash, etc.

Paquetes de C4, detonadores de tiempo o control remoto

Primacord de 1mt (*explosivo en cuerda para demoliciones de precisión*).

Armas C.C.

Katanas (*las mejores*)

Cimitarras (*también excelentes, ningún vampiro se queda indiferente si te confunde con un assamita*).

Sables de acero toledano (*ligeros y fuertes*).

Espadas bastardas o escocesas (*gigantes y pegan fuerte, fue. Mínima 3*).

Hachas.

Dagas de plata (*para cuando tienes a un Garou muy cerca... y no puedes correr*).

Artículos anexos:

Gafas de visión nocturna AN/PVS-7B 3º generación (*para ver en la oscuridad*)

Intercomunicadores Motorola GSP 300 (*para que el grupo funcione en equipo*)

Radios de salto de frecuencia Thompson CSFPR46 (*casi imposibles de interceptar*)

Chalecos antibalas (*los mejores son los de fibras*).

Abrigos de forro de Kevlar

Guantes de Kevlar o Nomex

Set de ganzúas
Equipo de escalada en el vehículo.

Vehículos apropiados.

(Para ver mas y mas nuevos modelos ver “Salón del automóvil de Mundo de Tinieblas”)

Los mejores son los 4x4 espaciosos, anchos de neumáticos, ojalá blindados.

Mitsubishi Montero(Pajero) largo.
Chevrolet Tahoe o Blazer
Ford Explorer o Expedition o Bronco
Jeep Grand Cherokee limited
Hummer / Humvee (*este es muy escaso y por lo tanto llamativo*)

Autos deportivos americanos de fines de los 60s a comienzos de los 80s, comúnmente conocidos como “muscle cars”. Con motores V8, son fuertes, grandes, rápidos y muy resistentes, pueden ser blindados.

Ford Mustang del 66 al 74. especialmente las variaciones Shelby o los Boss 302 o mach 1.
Ford Thunderbird de los 60s.
Dodge Charger.
Dodge Challenger
Pontiac Firebird
Pontiac Trans-am
Chevrolet Camaro de fines de los 60s a los 80s.
Chevrolet Corvette, especialmente el 1970 Lt4 (*estos autos son solo para 2 personas y no tienen una maleta muy grande*)
Chevrolet Bel air 1957 “Chevy”(este es un poco mas viejo pero es un tanque)
Plymouth Barracuda 1971 (*este auto es muy escaso y muy caro*)

Deportivos Japoneses grandes, ojalá de los 80's como:
Honda Prelude y Eclipse
Nissan Skyline (*este es una bestia, muy buena potencia*)
Toyota Supra turbo
Toyota Celica GT 7ª generación, ojalá blanco (*Este auto es maravilloso, increíble, un placer para manejar!... Es mi auto en la realidad, ¿Se nota?*).

No recomiendo los autos deportivos europeos como Ferraris u otros, son demasiado bajos, caros y delicados, además necesitan un mantenimiento muy específico.

Siempre es mejor los autos de mecánica simple, como los mas viejos, para modificar o mantener. Además la mayoría son menos ostentosos y duele menos perderlos que un auto muy caro.

La música de Cazadores de Brujas.

Este es un pequeño compendio del soundtrack y Background correspondiente directamente a estas crónicas y a las novelas, para referencia de los GMs.

Básicamente son los temas recopilados en mi PC normalmente ocupados en los módulos o alusivos a la historia.

Algunos nombres del background fueron adaptados a la historia y no corresponden a los nombres originales.

En el futuro suplemento “Cazadores de Brujas, Invitados” presentaré un extenso compilado de música a ocupar en las crónicas de MdT.

Cazadores de Brujas background

Tooths and Claws, colmillos y garras, opening (*Banda sonora del juego Killer Instint*).

Born of the Dragon's child, nacimiento de la hija de los dragones (*banda sonora de “Ghost in the shell”, track 10*).

Edge and Powder, filo y pólvora. (*banda sonora de Quake II*).

Vampire Hunters, cazadores de vampiros, tema de Ulises Poirot (*Banda sonora de Bram Stoker's Dracula*).

Plan, action and reward. (*banda sonora de “Turn a Gundam”, track 6*).

Un gran peso sobre los hombros (*Ruroni kenshin ost2-12*)

The Crimson eyes of madness, los ojos carmesí de la locura (*banda sonora de Quake II*).

The Storm, la tormenta. (*Banda sonora de Bram Stoker's Dracula*).

Domination (*Apocalíptica I*)

Macabre presence, presencia macabra (*Banda sonora de Shenmue, track 2*)

Reborn from the ashes, renacido de las cenizas (*Ruroni kenshin ost2-2*).

Killer things... normal things, cosas mortales... cosas normales (*Banda sonora de Quake II*).

Murder (*Banda sonora de Escaflowne*)

Ave Satanis (*Banda sonora de “la profecía”*).

Hidden madness, locura escondida (*Ruroni kenshin ost2-1*).

The mind and the holy Sword, la mente y la espada sagrada (*Banda sonora de Quake II*).

The hunters prelude (*Banda sonora de Bram Stoker's Dracula*).

Hell march, Berlín 1944 (*banda sonora de “Red alert”*).

Sweet feather (*banda sonora de “Macross plus”*).

Old myths. (*Ruroni kenshin ost3-6*).

Burly hearts (*Banda sonora de “Guilty gear X”*).

The elite guards attack (*Conan el destructor*).

Solitude (*Banda sonora de “El Exorcista” track 2*)

Life’s sacrifice. (*Ruroni kenshin ost3-11*).

In the hands of terror. (*Banda sonora de “la profecía” track 5*).

Supercharged Shadow, sombra supercargada, tema de Morgan Strauss (*banda sonora de Quake II*).

A hungry Cobra. Una cobra hambrienta (*banda sonora de “Guilty gear”, conclusión*).

A insanity blade’s question, the theme of the conclave (*banda sonora de “The matrix” track 4*).

Hell march 2, Berlín 3025 (*banda sonora de “Red alert 2”*).

Fourth generation. (*banda sonora de Quake II*).

Hero’s opera. Tema de Isaias Alvarez. (*Batman the movie theme*).

In slave’s glory. (*banda sonora de “Guilty gear”*).

Surround by the evil’s forces. (*banda sonora de Quake II*).

Simply world’s memories. (*Ruroni kenshin ost2-13*).

Cazadores de Brujas soundtracks.

Helloween, the time of the Oath. Opening. Tema de Morgan Strauss.

Miranda sex garden, Cut.

Enigma, mea culpa.

Rammstein, Heirate mich.

Siouxie and the Banshees, face to face.

Stratovarius, Abyss.

Moonspell, ruin and misery.

Stratovarius, Legions.

Sonata arctica, destruction preventer.

Angra, wings of reality.

Bjork, play dead.

Stratovarius, 4th reich.

Metallica, One.

Helloween, Halloween.

Placebo, join the Masquerade.

Stratovarius, hunting high and low.

Moonspell, vampiria.

Korn, freak on a leash.

Sonata arctica, 8° commandment.

Stratovarius, chasing shadows.

White zombie, more human than human. Tema de Blitz Volt.

Rammstein, Sehnsuchts.

**Faith no more, evidence.
Rammstein, du hast.
Stratovarius, bloodstone.**

Espero que este material sea de utilidad para los masters. La única intención del autor es el compartir sus conocimientos con los demás miembros de la comunidad de MdT.

Nos vemos en algún próximo suplemento o en las novelas de Cazadores de Brujas.

Carlos Páez, Iquique, Chile, mayo 2002.