

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

Creación de ciudades IV - Guía de Itinerantes 3

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Martes 19 de abril de 2011

Resumen :

Otra batería de PNJ para situar en el entorno en tu ciudad destinada a las correrías de los Shadow Hunters de tu partida dándole más enjundia y coherencia, pero esta vez tenemos un clan de gárgolas a ajustar a las necesidades en tamaño y tramas de tu ciudad.

Fanzine Rolero

Bien, sigamos un mes más con la guía de Itinerantes. En esta ocasión, nos centramos en una raza, quizás la más difícil de manejar por el DJ: las Gárgolas. Ofrecemos un clan de Gárgolas al completo, listo para integrarlo en una ciudad. Siguiendo las directrices dadas en la primera parte de este artículo, el DJ no debería tener problemas para crear tanto el refugio como el clan de Gárgolas que viva en su interior.

Hay que hacer notar que, evidentemente, no todas las ciudades podrán albergar un clan como el que ofrecemos. En la mayoría de ciudades pequeñas, un número tan grande, incluyendo algún PJ de esta raza, seguramente se haría notar demasiado. Por ello, los hemos puesto en un relativo orden de importancia dentro de una ciudad, de manera que el clan mínimo esté formado por un Anciano y un Cazador, mientras que el clan aquí presentado puede representar una ciudad de tamaño medio, pudiendo aumentar su número en grandes ciudades como Nueva York o Londres, donde dada su densidad de población les sería más fácil ocultarse, quedando siempre las dimensiones del clan a discreción del DJ, que deberá ajustarlo en función de las necesidades de cada ciudad concreta.

Hay que hacer notar que es extremadamente raro ver una Gárgola solitaria ya que, por naturaleza, son una raza comunitaria, que se siente a gusto protegiéndose unos a otros.

SHADOW HUNTERS

GRALAIRTH



Gralairth es el líder del Consejo de Ancianos de la ciudad, y también puede formar parte de los Consejos de una o dos ciudades de alrededor. Tiene 58 años, por lo que es una Gárgola vieja y sabia, apreciada entre los demás miembros de su raza como un venerado líder. Gralairth nació en la sede central del clan de la ciudad donde se le introduzca. Durante sus años de Protector, atrajo la atención de una inexperta Valquiria, que lo confundió con una criatura del Lado Sombrío. Tras una corta lucha, Gralairth convenció a su adversaria de su verdadera naturaleza. La Valquiria se disculpó, y Gralairth decidió ayudarla a proteger la ciudad. Fue así como, poco a poco, entró en contacto con los demás Shadow Hunters de la ciudad, y se hizo conocido y respetado entre ellos.

Tras su período de Protector, Gralairth fue Cazador durante un largo tiempo, en el que vivió múltiples aventuras junto a la Valquiria y otros Shadow Hunters. Al morir el anciano de su clan, el Consejo le eligió para tomar su puesto como nuevo líder de las Gárgolas de la ciudad, puesto que él aceptó y ostenta hasta hoy. Además, aunque ya apenas si participa abiertamente en las cazas (se separó de la Valquiria en el pasado), aún se encarga de proteger

los barrios cercanos al refugio de su clan con fiereza.

Apariencia: El rostro de Gralairth no tiene ningún rastro de humanidad. Alargado y con cuernos, se parece mucho al de un Caído. Lo cierto es que es fácil confundirlo con un Caído, pues también sus alas tienen un aspecto algo demoníaco. Su piel es de color amarronado, como terrosa.

Personalidad: Gralairth es calmado y tranquilo, con más predisposición al diálogo que a la pelea, aunque cuando lucha es implacable. Sus consejos siempre son útiles, aunque tiende a tomarse todos los asuntos muy en serio.

Diario: Gralairth es un Shadow Hunter muy experimentado, que ha vivido muchas aventuras y visto muchas cosas. En consecuencia, sus conocimientos acerca de lo sobrenatural son amplísimos.

Grimorio: Gralairth es un mago muy capacitado, con conocimientos tanto de Magia Ritual como de Magia Elemental de la Tierra. Con los años, ha reunido una colección de Reliquias que guarda en una habitación secreta dentro de la Catedral. Las que más utiliza son un amuleto que le proporciona Blindaje 4 y le hace inmune a cualquier tipo de control mental (mágico o psíquico) y unos guanteletes que funcionan de forma similar a las Garras de Grifo.

Categoría social: Baja

Residencia: El refugio del clan

Atributos:

Físicos +4 Mentales +3 Sociales +1

Habilidades:

Atletismo (F) 7 Esquivar (F) 7 Percepción (M) 6 Voluntad (M) 7 Engañar (S) 5 Persuasión (S) 6

Elocuencia (S) 7 Empatía (S) 7 Magia Elemental de la Tierra (M) 7 Magia Ritual (Wicca) (M) 7 Magia Ritual (Vudú) (M) 4 Magia Ritual (Cábala) (M) 6 Pelea (F) 7

PR: 100

DABELIA



Dabelia es el segundo miembro del Consejo de Ancianos de la ciudad, y también el más joven, pues tiene 37 años.

Como casi todas las Gárgolas de la ciudad, Dabelia nació en el refugio. Pasó los primeros años de su vida como Protectora del mismo, bajo la atenta mirada tanto de su madre como de Gralairth, que había ascendido recientemente a Anciano del Clan. La madre de Dabelia era la última miembro del antiguo Consejo que quedaba viva y, a su muerte, Gralairth dejó el puesto vacante con la intención de que Dabelia lo ocupase. Cuando esta cumplió 32 años, se lo ofreció y ella aceptó. Dabelia también puede formar parte de algún grupo de caza de la ciudad.

Apariencia: Dabelia tiene la piel verde y angulosa, con un brillo parecido al de una esmeralda. Su cuerpo es más sinuoso que el de una Gárgola masculina, pero por supuesto, a ojos del observador casual es monstruosa más allá de toda concepción. De su frente salen cuernos, y posee dos largos colmillos, aparte de, por supuesto, un par de alas en la espalda.

Personalidad: Dabelia tiene un arrojo y una valentía que intimidarían a cualquiera, aunque es muy buena estratega y solamente emprende un curso de acción tras haber calculado las cosas detenidamente.

Diario: Como Shadow Hunter experimentada, Dabelia ha tenido el honor (o la desgracia, según se mire) de enfrentarse a la mayoría de criaturas del Lado Sombrío al menos una vez. Tiene experiencia tanto teórica como práctica, ya que suele estudiar muy bien a sus enemigos.

Grimorio: Dabelia es una maga bastante poderosa, tanto de la Magia Ritual como de la Magia Elemental de la Tierra. Posee una Reliquia, una estatuilla con forma de reptil que, a una orden suya, se transforma en un reptil antropomórfico gigante (al que ella llama Tradeish) que obedece todas sus órdenes.

Residencia: El refugio del clan, o el hogar de algún miembro de su grupo de caza.

Categoría social: Baja

Atributos:

Físicos +4 Mentales +2 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 6 Esquivar (F) 6 Percepción (M) 6 Voluntad (M) 5 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 3

Geografía (M) 2 Idiomas (Inglés) (M) 3 Magia Elemental de la Tierra (M) 6 Magia Ritual (Wicca) (M) 6 Pelea (F) 5

PR: 84

ESTADÍSTICAS DE TRADEISH:

Atributos:

Físicos +5 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 7 Esquivar (F) 7 Percepción (M) 5 Voluntad (M) 7 Engañar (S) 0 Persuasión (S) 0

Pelea (F) 7

Tradeish es inmune al Aturdimiento y a la Inconsciencia por Daño Masivo. Habla con gruñidos, pero un oyente atento puede entenderle, aunque únicamente obedece las órdenes verbales de Dabelia.

PR: 100

ZODETRION



Al contrario que las demás Gárgolas de la ciudad, Zodetrion no nació en la ciudad, sino que fue enviado a ella desde Jottunheimen cuando una gran amenaza (una invasión de Caídos en masa) se cernía sobre ella ciudad. Una vez la amenaza fue sofocada, Zodetrion decidió quedarse a vivir en la Tierra y, como el anterior protector de uno de los barrios de la misma había muerto en la batalla, Gralairth consideró oportuno que Zodetrion ocupase su puesto.

Con el tiempo, Zodetrion ganó más y más experiencia en las cazas, convirtiéndose en el mejor Cazador de la ciudad. Su poder y destreza es conocido por todos los Shadow Hunters y miembros del Lado Sombrío que cohabitan junto a él. Cuando envejezca, tiene claro que no formará parte del Consejo de Ancianos, sino que preferirá continuar cazando hasta convertirse en un héroe legendario.

Apariencia: Zodetrion tiene el aspecto típico de una Gárgola, con la piel gris y los ojos amarillos, pero algo menos fornido que las demás. Destacan sus dos enormes cuernos.

Personalidad: Zodetrion es arrojado y valeroso, como corresponde a un héroe. Es totalmente franco con los demás, y jamás traiciona su palabra.

Diario: Al ser un guerrero valeroso, Zodetrion alberga mucha sabiduría y experiencia en las cazas, la cual se extiende a cualquier tipo de ser sobrenatural.

Grimorio: Zodeptrion es un mago bastante poderoso, tanto de la Magia Ritual como de la Magia Elemental de la Tierra.

Residencia: El refugio del clan.

Categoría social: Baja

Atributos:

Físicos +5 Mentales +2 Sociales +1

Habilidades:

Atletismo (F) 4 Esquivar (F) 5 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 5 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 4

Herbalismo (M) 5 Magia Elemental de la Tierra (M) 5 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 5 Trato con Animales (S) 5
Pelea (F) 5

PR: 75

GURITAIR



Guritair es una Gárgola de 28 años, protectora de un barrio de la ciudad. Como tantas otras, nació en el refugio y creció como Protector. Cuando pasó a Cazador, se le asignó el barrio que actualmente protege. Compartía vigilancia con su padre, pero este pronto se retiró de la lucha, volviendo a Jottunheimen. Desde entonces, Guritair patrulla por el barrio en solitario.

Aparte de protector de este barrio, Guritair también forma parte de un grupo de caza especializado en Innombrados, Liprotectos y Buscadores de la Verdad Perfecta. En una de las cazas, hace años, el grupo rescató a una niña de cinco años, Laura, que había sido secuestrada junto a sus padres por los Buscadores, logrando escapar antes de llegar al laboratorio donde les llevaban. Guritair se ocupa de sus cuidados desde entonces, siendo como un padre para ella.

Apariencia: Guritair posee el aspecto típico de una Gárgola, aunque tiene una expresión de permanente bondad en su rostro. Su cuerpo es algo rechoncho y regordete, no tan musculoso como el de otras.

Personalidad: Guritair es muy protector, especialmente con Laura, aunque también es bastante sociable y simpático, y siempre tiene una palabra amable para todo el mundo. En combate, se muestra implacable.

Diario: Guritair tiene amplios conocimientos sobre Liptorectos, Innominados y Buscadores de la Verdad Perfecta, pero apenas si tiene experiencia en otras áreas.

Grimorio: Guritair es un mago competente, pero no excesivamente poderoso. No posee Reliquias.

Residencia: El refugio del clan, aunque también pasa gran parte de su tiempo en casa de Laura.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +4 Mentales +2 Sociales +3

Habilidades:

Atletismo (F) 4 Esquivar (F) 7 Percepción (M) 5 Voluntad (M) 4 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 5

Armas Cuerpo a Cuerpo (Puñal) (F) 5 Armas Cuerpo a Cuerpo (Esp larga)(F) 6 Armas de Fuego (Calibre 30) (F) 6
Magia Elemental de la Tierra (M) 5 Medicina (Pediatria) (M) 5 Pelea (F) 5

PR: 55

SOLINIA



Solinia es la Gárgola más joven de la ciudad. Hija de Gralairth, todavía está en su etapa de Protectora. Gralairth espera que Solinia sustituya a su madre como protectora del barrio menos conflictivo de la ciudad, ya que esta ha vuelto a Jottunheimen para servir a los Gigantes. Pero, de momento, la joven Gárgola se limita a aprender de sus mayores, especialmente de Zodetrion, su maestro.

Apariencia: Parecida a la de su padre, pero de formas femeninas. También tiene la piel color tierra, pero su rostro y cuerpo son de Gárgola femenina.

Personalidad: Solinia se toma muy en serio su función de proteger a los demás, siendo a veces incluso superprotectora. Para ser una Gárgola joven es bastante meditativa, poco dada a actuar sin pensar.

Diario: Solinia no tiene excesivos conocimientos de lo sobrenatural, es algo novata.

Grimorio: Solinia aún es un aprendiz. No posee Reliquias.

Residencia: El refugio del clan, aunque también pasa tiempo con Laura, a quien le une una gran amistad.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0 Mentales +2 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 4 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 3 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 3

Magia Elemental de la Tierra (M) 2 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 3 Pelea (F) 3

PR: 29

VELADORES

LAURA



Laura es la fue encontrada por Guritair cuando este realizaba una caza con su grupo de Shadow Hunters habitual. Había sido capturada junto a sus padres por los Buscadores de la Verdad Perfecta, pero escapó antes de que la llevarsen al laboratorio. Guritair la encontró vagando por las calles de la ciudad y decidió quedarse con ella, ejerciendo como padre de la pequeña desde entonces.

A medida que fue creciendo, Laura compartió sus estudios en la escuela con su amistad con Guritair y las otras Gárgolas, especialmente con Solinia, con quien comparte una mentalidad parecida. Su objetivo en la vida es graduarse en una carrera que le permita ayudar a las Gárgolas y a otros Shadow Hunters a mantener su secreto, y ha pensado que el derecho es una buena opción.

Apariencia: Laura es una chica de quince años. Mide 1'60 y es de complexión delgada. Tiene el pelo rubio y rizado, y los ojos azules. Viste con ropa apropiada en una joven de su edad, sin nada que destaque, prefiriendo los vaqueros y camisetas.

Personalidad: Laura es una joven abierta y simpática. Debido a las desgracias personales que ha sufrido en su vida, es muy madura para su edad. Es una hábil y locuaz conversadora, y no parece impregnada por la típica timidez que suele caracterizar a las adolescentes de su edad.

Diario: Laura no tiene experiencia en lo sobrenatural, salvo la adquirida durante su rescate.

Grimorio: Laura no posee poderes extraordinarios.

Residencia: Laura vive sola en un piso, aunque legalmente es adoptada, ya que Guritair se encargó de arreglar los papeles junto a otros Shadow Hunters de la ciudad. La Gárgola se encarga de su manutención.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0 Mentales +2 Sociales +1

Habilidades:

Atletismo (F) 4 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 3 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 3

Derecho (M) 3 Idiomas (Inglés) (M) 2 Sigilo (F) 3

PR: 15

LADO SOMBRÍO

KKK NRR TZZ



Kkk Nrr Tzz (cuyo nombre humano es Alberto Cuesta) es uno de los principales agentes de los Ny Apt Sept en el exterior. Su fachada es la de un rico empresario de la ciudad, pero realmente es un agente encubierto de estos misteriosos alienígenas, que cumple las misiones que estos le envían desde sus ovnis ocultos, generalmente en las cercanías de lugares cuya propiedad posee alguna de las empresas de Cuesta.

Aunque Kkk Nrr Tzz ha intentado tapar bien su rastro, en una ocasión cometió un error que casi le cuesta su tapadera. Cuando oyó hablar de los Shadow Hunters, decidió capturar uno para experimentar con él. El Shadow Hunter elegido resultó ser una humana llamada Victoria. Lo primero que Kkk Nrr Tzz intentó hacer con ella fue alterar sus recuerdos, pero descubrió con horror que Victoria parecía inmune a los efectos de su máquina. Ante el estupor del alien, Victoria se marchó, denunciándole como si se tratase un secuestrador (algo que sí hizo bien Kkk Nrr Tzz fue asumir otra forma holográfica para no dejar pruebas en caso de fallo). Desde entonces, Kkk Nrr Tzz ha actuado intentando no atraer la atención de los Shadow Hunters sobre él.

Apariencia: La auténtica apariencia de Kkk Nrr Tzz es la de un Ny Apt Sept típico (es decir, una extraño ser larvario), pero utiliza un proyector holográfico para parecer humano. Su forma de Alberto Cuesta es la de un hombre de unos treinta y cinco años alto, atractivo, moreno, con el pelo corto, los ojos grises y siempre vestido de forma impecable. Por supuesto, puede asumir otras formas a su antojo, por ejemplo la del típico alienígena gris de cabeza gorda, que toma a veces.

Personalidad: Kkk Nrr Tzz obedece ciegamente las órdenes de los Ny Apt Sept. Como lo más habitual es que estas sean planes a muy largo plazo, Kkk Nrr Tzz es sumamente paciente.

Grimorio: Kkk Nrr Tzz no tiene poderes más allá de la capacidad telepática común a todos los Ny Apt Sept. Posee varios aparatos de alta tecnología aparte de su proyector holográfico, que incluyen un escudo de energía personal (Blindaje 2 no mágico) y un aparato que le permite implantar falsos recuerdos en una víctima.

Kkk Nrr Tzz tiene mucho miedo de los Shadow Hunters de su ciudad debido a que la mayoría son poderosos hechiceros. Para él, la magia es un terreno desconocido e incomprensible, y no está preparado para defenderse de ella, por lo que está intentando activamente encontrar una forma de evitar los efectos de la magia. No se atreve a capturar a otro Shadow Hunter por miedo a que, al igual que Victoria, sea inmune a la máquina de alterar recuerdos (en realidad, no lo sería, pero la magia bloquea los efectos del aparato, por lo que cualquier Shadow Hunter con conocimientos mágicos someros no se verá afectado).

Residencia: Una mansión, el despacho de alguna de sus empresas o algún ovni de los Ny Apt Sept.

Categoría social: Alta

Atributos:

Físicos 0 Mentales +3 Sociales +2

Habilidades:

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 4 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 0 Engañar (S) 6 Persuasión (S) 7

Ciencias (Física) (M) 7 Discurso (S) 7 Finanzas (M) 7 Implantar recuerdos (M) 5 Liderazgo (S) 5

PR: 70