

Shadow Hunters

Guía de Latinoamérica

Una publicación de Fanzine Rolero

CRÉDITOS

AUTORES

Carlos Plaza y Orlando Acuña

AUTORES DE SHADOW HUNTERS

Carlos Plaza y Marc Leal

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Aránzazu Fernández (<http://flordemetal.deviantart.com/>)

ILUSTRACIONES INTERIORES

Ignacio Cariman (<http://cariman.deviantart.com/>)

Abril Cortés (<http://lirbaalam.deviantart.com/>)

Gabriel Fernández (<http://bucanero11.deviantart.com/>)

Fernando Santibáñez (<http://fasslayer.deviantart.com/>)

DIBUJANTES QUE NOS CEDIERON O REALIZARON UN SOLO DIBUJO:

Chupacabras: Greco Westermann (<http://light-schizophrenia.deviantart.com/>)

Ocelopilli: Javier Fernando de la Pava (<http://trifozard.deviantart.com/>)

Quetzalcoatl: Martín de Diego Sádaba (<http://almanegra.deviantart.com/>)

Trauco: José Quintela (<http://www.blackvolta.com/>)

Tzitzimime: Mademoiselle Magdeleine (<http://magda84.deviantart.com/>)

A todos ellos, nuestro más profundo agradecimiento por su contribución a esta obra.

TIPOGRAFÍAS ADICIONALES

Mayan: Klaus Johansen (<http://www.listemageren.dk/>)

El Río Lobo: Jonathan Smith (<http://www.dafont.com/el-rio-lobo.font>)

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Daniel Julivert, basado en los diseños de Gabriela Fernández y Genoveva Pérez Volpe

Puedes encontrar todo lo que necesites de Shadow Hunters en la web en:

<http://www.shadowhunters.es/>

NOTA

El reglamento que estás leyendo es un suplemento regional para el juego de rol gratuito Shadow Hunters. Para poder utilizar este suplemento es necesario disponer de un ejemplar del reglamento básico de Shadow Hunters.



Los autores permiten en uso del texto de esta obra a la hora de la creación y distribución de obras derivadas, siempre que se amparen bajo la misma licencia y cite la obra de procedencia. No obstante, las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores, y están utilizadas bajo licencia de los mismos, no quedando englobadas bajo este acuerdo.

Esta es obra estrictamente de ficción, y cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Lo que se describe aquí es un juego, y como tal debe ser tratado. Nada de lo que se dice en este libro es real.

Por su contenido y temática, este juego no está recomendado para menores de 16 años.

ILUSTRACIONES EN DOMINIO PÚBLICO

Johan Moritz Rugendas
Augustus Earle



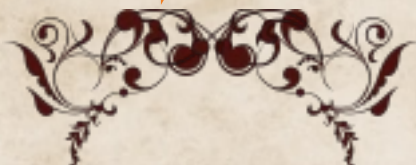
“SÓLO EXISTE UN SENTIMIENTO MAYOR QUE EL AMOR A LA LIBERTAD:
EL ODIO AL QUE TE LA QUITA.”

- ERNESTO “CHE” GUEVARA



AUTORES Carlos Plaza y Orlando Acuña

ÍNDICE



CRÉDITOS	2
----------	---

ÍNDICE	4
--------	---

PRÓLOGO	7
---------	---

CÓMO USARESTE LIBRO	8
---------------------	---

PREFACIO: LATINOAMÉRICA MÍSTICA	9
---------------------------------	---

Historia de Latinoamérica	9
----------------------------------	----------

Cosmología latinoamericana	9
-----------------------------------	----------

Pirámide del Sol	10
-------------------------	-----------

Pirámide de la Noche	11
-----------------------------	-----------

LIBRO DEL JUGADOR	13
-------------------	----

CAPÍTULO 1: RAZAS DE PERSONAJE	14
--------------------------------	----

Couatl	15
---------------	-----------

Kunturuna	15
------------------	-----------

Ngen-Kürüf	15
-------------------	-----------

Oscuros	16
----------------	-----------

Wangulén	16
-----------------	-----------

Ocelopilli	17
-------------------	-----------

CAPÍTULO 2: MAGIA LATINOAMERICANA	20
-----------------------------------	----

Qué se entiende por magia latinoamericana	21
--------------------------------------------------	-----------

Chamanismo	22
-------------------	-----------

Chamanismo sanador	22
--------------------	----

Chamanismo animal	22
-------------------	----

Chamanismo espiritual	23
-----------------------	----

Chamanismo esencial	24
---------------------	----

Magia afroamericana	25
----------------------------	-----------

Hechizos comunes	25
------------------	----

Nuevo tipo de vudú: Vudú Nago	26
-------------------------------	----

Candomblé	27
-----------	----

Regla de Osha-Ifá	28
-------------------	----

Magia del Jaguar	29
-------------------------	-----------

Gracias	30
---------	----

LIBRO DEL DIRECTOR DE JUEGO	31
-----------------------------	----

CAPÍTULO 3: RECURSOS NARRATIVOS	32
---------------------------------	----

De Europa a Sudamérica	33
-------------------------------	-----------

Desaparición	33
--------------	----

Cura	33
------	----

Extraño legado	33
----------------	----

Tesoro	34
--------	----

Cazadores en casa	34
--------------------------	-----------

Horror desconocido	34
--------------------	----

La expansión	34
--------------	----

Adoradores	34
------------	----

CAPÍTULO 4: EL LADO SOMBRÍO EN LATINOAMÉRICA 36

Razas del reglamento básico en Latinoamérica 37

Cacofonías 37

Caídos 37

Espíritus 37

Ny'Apt'Sept 37

Razas propias de Sudamérica 37

Los Wekufe 37

Razas mercenarias 37

Sectas 38

Los Calcu 38

Calcutún 38

Camalotz 40

Tzitzimimes 42

Uñaguilles 44

Los wekufe 46

Ahalcaná 46

Alicanto 47

El Cherufe 48

El Chupacabras 50

El Pombero 51

Los Siete Hermanos: Jasy Jateré 53

Los Siete Hermanos: Kurupi 54

Los Siete Hermanos: Luisón 55

Los Siete Hermanos: Ao Ao 56

Los Siete Hermanos: Mbói-Tu'i 57

Los Siete Hermanos: Tejú Jaguá 57

El Trauco 58

Vucub-Camé 60

CAPÍTULO 5: ESTILOS DE LUCHA LATINOAMERICANOS 62

Estilos brasileños 63

Capoeira 63

Jiu Jitsu Brasileño 63

Vale Tudo 64

Estilos mexicanos 64

Lima Lama 64

Kung Do Lama 65

HISTORIA: ÑEMBY 66

Inicio 66

Lugares en España 66

Paraguay 69

La Casa Parroquial 71

Conclusiones 72

Experiencia 72

Continuación 72

Ariel 73

Cura Misael 74





PRÓLOGO

Hace algún tiempo, Orlando acudió a mí, en busca de consejos y ayuda para publicar un juego de forma profesional. A pesar de su inexperiencia en estas lides, la pasión y entusiasmo que ponía en ello me incitaron a hacerle esta propuesta, crear un suplemento en el que se integraran varios de los mitos latinoamericanos en **Shadow Hunters**. Él aceptó mi sugerencia.

Tras un tiempo puliendo y refinando las diversas criaturas y mitos de su continente, finalmente dimos con algo plausible, un equilibrio entre la vasta mitología hispanoamericana y un juego de terror como el mío. Después de varias deliberaciones, decidimos que la forma más apropiada de publicarlo es mediante este suplemento gratuito, con dibujos cedidos o hechos de forma altruista, por dibujantes latinoamericanos o españoles. A todos ellos, mi agradecimiento.

Antes de despedirme, haré la dedicatoria, en este caso a mi amigo Nacho Torres, mexicano y autor de la banda sonora oficial del juego.

Y nada más que decir, espero que disfrutes de este suplemento, y buena caza.

Carlos Plaza, noviembre de 2010

Aunque el tiempo nos da un azote en forma de impaciencia, he aquí el resultado de una serie de trabajos con el señor Carlos Plaza, a quien considero no sólo un mentor en la creación de juegos de rol, sino también un amigo con mucha paciencia para alguien apasionado como este servidor. Agradezco formidablemente a todas aquellas personas que me ayudaron a informarme sobre la vasta mitología sudamericana, especialmente a Fausto Fernando Contero, más conocido como Reshpu, quien me encaminó en algunos aspectos de esta rama de la cultura latinoamericana.

Así, también agradezco la oportunidad que me ofrece el creador de este impactante juego reconocido como Shadow Hunters, cuyo universo nunca deja de impresionarme.

Quisiera despedirme con una dedicatoria, a mi familia en general por aguantarme las horas de insomnio para leer, así como a Yanice N. Mendoza Patiño, por ser mi eterna fuente de inspiración.

Esperando que sea de su agrado les dejo esta advertencia, en América el terror va mas allá de lo que imaginamos. Buena cacería.

Orlando Acuña, noviembre de 2010



CÓMO USAR ESTE LIBRO



Shadow Hunters: Latinoamérica, es un completo suplemento que ofrece el continente latinoamericano, como escenario para las Historias de Shadow Hunters y como alternativa a Europa o a Estados Unidos.

Para ello, hemos utilizado diferentes aspectos de los mitos precolombinos. Los hemos combinado de forma plausible, para ofrecer al DJ material suficiente como para crear cualquier Historia en América Latina. No obstante, ni de lejos están aquí todas las criaturas y aspectos que esta vasta mitología puede ofrecer. Si un DJ concreto desea introducir elementos míticos no presentes aquí en sus partidas, puede hacerlo con toda libertad.

Por lo demás, este manual ofrece información útil tanto para jugadores como para DJs. Al principio, describimos la historia mitológica del país, y su adaptación al juego, aparte de las Zonas a las que se puede acceder desde los países latinoamericanos. Después, dedicamos el libro a las razas de Shadow Hunters, y su actitud e influencia en América Latina, además de presentar una nueva raza, los Ocelopilli o guerreros jaguar. Seguimos con la magia propia de estos países, mientras que la última parte está dedicada al DJ, presentando tanto ideas para Historias como las criaturas y razas presentes en este continente, tanto las provenientes del Reglamento Básico como las creadas a propósito para este suplemento.

La idea de **Shadow Hunters: Latinoamérica** es presentar una fuente inagotable de inspiración para Historias, tanto para personajes de otro lugar que van de viaje al continente, como para PJs que provengan de estos países.

Sin nada más que decir, esperamos que disfrutéis del suplemento. ¡Buena caza!

PREFACIO: LATINOAMÉRICA MÍSTICA

HISTORIA DE LATINOAMÉRICA

En el lejano pasado, los Oscuros llegaron en barcos desde el continente de la Atlántida, hasta lo que hoy es Bolivia. Se establecieron en el centro del lago Poopó, en una isla lacustre en la que construyeron una ciudad, a imitación de las que había en su continente. Ayudaron a avanzar a las primitivas tribus prehistóricas que habitaban en aquellas tierras, estableciendo las primeras culturas Latinoamericanas, como los olmecas, por ejemplo.

No obstante, cuando la Atlántida se hundió, la reacción en cadena afectó al lago Poopó, al igual que a otras formaciones acuosas, sepultando la isla, y por tanto la ciudad, bajo el agua. Esto abrió un gigantesco agujero de energía mágica, debido al poder que se había acumulado en el lugar a lo largo de los siglos. De esta enorme abertura, en realidad un Portal, empezaron a surgir siniestras criaturas, monstruosos seres hoy conocidos como los Dioses Prisioneros.

Los Dioses Prisioneros enseguida se hicieron fuertes en la América precolombina, dominando a las diferentes tribus. Nadie se les podía oponer, ni siquiera los Oscuros, que habían empezado a reencarnarse en el continente, siguiendo la costumbre de la raza. Por si fuera poco, un nuevo mal apareció, los invasores estelares conocidos como Ny'Apt'Sept se hicieron fuertes en América Latina, aunque con ellos vinieron sus eternos enemigos, los Celestes. Los Ny'Apt'Sept establecieron un pacto de no agresión con los Dioses Prisioneros, de forma que no les impedirían mantener su control sobre la humanidad, mientras les dejaran extraer el material que necesitaban. Los Dioses aceptaron.

La situación era casi insostenible. Los humanos estaban prácticamente esclavizados, los Oscuros eran muy pocos y tenían miedo de rebelarse, y los Celestes estaban ocupados preparando una cultura primitiva, los futuros mayas, para poder enfrentarse a los Ny'Apt'Sept. Parecía que aquel negro panorama iba a prolongarse indefinidamente, hasta que, finalmente, de entre las antiguas tribus mayas nacieron los dos primeros Shadow Hunters, llamados Hunahpú e Ixbalanqué. Estos fueron detectados por los Oscuros, que pidieron ayuda a los Celestes para proteger y educar a los niños, ya que eran un valioso don que no podía ser desperdiciado. Así pues, mientras los primeros les enseñaban magia, los segundos realizaron pequeñas modificaciones

genéticas en ellos para hacerles mejores guerreros. Cuando alcanzaron la edad adulta, ambas razas lanzaron a Hunahpú e Ixbalanqué contra los Dioses Prisioneros.

Los dos Shadow Hunters consiguieron derrotarlos a todos, encerrándoles en el Xibalba, una Zona prisión donde permanecerían por toda la eternidad. Gracias a este hecho, Latinoamérica consiguió avanzar y, poco a poco, fueron surgiendo más culturas, como los aztecas, los incas, los toltecas, los guaraníes, etc.

Mucho tiempo después de estos hechos, cuando los Celestes ya habían abandonado la Tierra, llevándose a los mayas con ellos, varios Shadow Hunters más habían nacido, y varias razas más habían llegado a la Tierra, finalmente surgió un clamor desde lo más profundo del Xibalba, un grito que pudo ser escuchado desde todos los rincones del Universo: los Dioses Prisioneros habían descubierto que, en algún lugar de América Latina, había un Portal a la Zona Prisión, y prometían poder y fidelidad a cualquiera que los liberase, ayudándole a cumplir sus deseos. Esto hizo que numerosas criaturas del Lado Sombrio confluyeran en América Latina, cada uno con sus propios fines, y empezaran a luchar entre ellos por llevarse el pastel. Así nació la guerra entre los Wekufe.

COSMOLOGÍA LATINOAMERICANA

Si hay una palabra para describir la cosmología Latinoamericana, esta es “caótica”. La llegada de los conquistadores españoles, y la imposición del cristianismo, hizo que muchos documentos y enseñanzas de la América precolombina se perdieran. Hoy día, los Chamanes y eruditos intentan encontrar una raíz común, pero les es muy difícil. Las distintas culturas que han mandado en el territorio, han contactado con diferentes seres a lo largo de la historia, lo que hace complicado saber qué leyendas son ciertas y cuáles no.

De todas formas, dado que todo occidente tiene acceso a las mismas Zonas, es de suponer que las deidades y criaturas propias de América Latina son las mismas que en Europa. Esto es cierto, pero también lo es que el continente tiene acceso a Zonas a las que no se puede acceder desde otros lugares. Al mismo tiempo, los conceptos del Paraíso o el Niflheim, no existían antes de la llegada de los europeos, ya que la mayoría de las culturas precolombinas creían en la reencarnación y, al ser países cálidos,



© Martín de Diego Sádaba

ningún Orgelmir se ha mostrado particularmente interesado en ellos.

No obstante, ha sido la ardua tarea de dos Shadow Hunters, el antropólogo Orlando Acuña y el chamán Nahualtha, quienes han viajado por toda Latinoamérica, reuniendo todas las leyendas y conceptos religiosos, tratando de aunarlos, y separando lo auténtico de lo falso, la que ha podido arrojar algo de luz sobre esta compleja cosmología. Esta es su teoría:

Los dos estudiosos han representado las Zonas que influyen en América Latina mediante dos pirámides aztecas, de cinco pisos cada una, situadas una frente a la otra, debido a que es una forma muy asociada con el misticismo precolombino, y aparte muchos Portales se encuentran en el interior de estos edificios. Las dos pirámides reciben el nombre de la Pirámide del Sol y la Pirámide de la Noche, mientras que la tierra del medio es llamada Kay Pacha, y se corresponde con la Tierra, quedando fuera de cualquier pirámide. Las Zonas comprendidas en cada Pirámide se especifican a continuación:

PIRÁMIDE DEL SOL

En la cima de la Pirámide del Sol, se encuentra el **Tlalocan**, también conocido como Hanan Pacha. Al parecer, es la morada de los dioses Latinoamericanos. ¿Qué son realmente estos dioses? Nadie lo sabe a ciencia cierta, pero se identifica a la Zona con la Ciudad de Plata, y a los dioses con los Arcángeles, algo apoyado por el hecho de que los Kunturuna parecen estar enviados por ellos. Al parecer, en el pasado ha habido varias guerras en esta Zona, lo que ha provocado el cambio de adoración de unos dioses a otros, a medida que las culturas prehispánicas alcanzaban y perdían el poder, aunque también es posible que estos mismos seres fuesen cambiando, tanto de forma como de atributos, a medida que la historia avanzaba. Algunos seres que habitan este lugar son Quetzalcoatl, Wiracocha o Kulkán.

La Zona en el siguiente escalón es el **Ilhuicatl-Tonatiuh**, la Tierra de los Guerreros. Aquí van algunos luchadores valerosos para su descanso eterno, y no se reencarnan como ocurre con las demás almas. Como se podrá adivinar, se corresponde con el Asgard. Aquí, los guerreros acompañan al sol en su viaje, protegiéndole y resguardándole de todo mal.

Por debajo del Ilhuicatl-Tonatiuh se encuentra el **Kuarahy**, patria de Tupá y Keraná, la cual parece un inmenso vergel. Su correspondencia fuera de La-

tinoamérica sería Faerie, mientras que sus gobernantes no son otros que Oberón y Titania.

En el penúltimo escalón, se encuentra el **Plano Astral**. Este no posee equivalente en la antigüedad, debido a que los psíquicos en Latinoamérica son un fenómeno relativamente reciente, por lo que no tiene nombre prehispánico. Los dos investigadores usaron el nombre actual, y como tal es conocido en el continente americano.

Hay una Zona especialmente extraña y misteriosa, que no se asocia con ninguna otra, y por tanto, se sitúa en el escalón inferior de la Pirámide del Sol. Se trata de la **Cuarta Dimensión**. ¿Qué es exactamente este lugar? Nadie lo sabe, pero sin duda explica la misteriosa desaparición de la civilización maya. Al parecer, en el pasado remoto, unos guerreros espaciales vinieron a la Tierra para combatir a los Ny'Apt'Sept. Su nombre auténtico es desconocido, pero hoy día son conocidos como los Celestes. Su aspecto es solamente una especulación, pero se cree que las misteriosas efigies de la Isla de Pascua son representaciones de ellos. ¿Por qué se marcharon? ¿Se dieron por vencidos o... hubo algo más? Y si fue así, ¿por qué se llevaron a sus aliados, los mayas, con ellos? Evidentemente, son preguntas sin respuesta. Y otra más, igualmente importante: ¿dónde está exactamente la Cuarta Dimensión? ¿Es una Zona por sí misma, o un planeta de más allá de nuestra galaxia, al igual que el mundo natal de los Ny'Apt'Sept? Quizás algún día, si los Celestes deciden volver a contactar con nosotros, obtengamos las respuestas a esas preguntas.

PIRÁMIDE DE LA NOCHE

En la cima de la Pirámide de la Noche, se encuentra el **Mictlán**, que se corresponde con el Infierno occidental. Según las culturas precolombinas, el Infierno acoge distintos estados del alma, que se consideran varias Zonas englobadas en la Pirámide de la Noche.

El segundo escalón es el **Guinee**, el mundo de los muertos, equivalente al Inframundo. En él, viven los espíritus a la espera de su reencarnación. Aparte, también habitan una serie de espíritus especiales, aquellos tan recordados o adorados que han ganado poder más allá del simple espíritu, asociándose con conceptos como la naturaleza o la muerte. Estos reciben el nombre de Orishás, o Loas, y son llamados a la Tierra por las distintas formas de magia afrocubana.

El tercer escalón de la Pirámide de la Noche está ocupado por el **Apanohuaia**, la Oniria europea, ya que para los precolombinos el sueño era un estado más del alma. Según ellos, el alma tiene tres estados: el físico, el del sueño y el espiritual, cuando está muerta. Por ello, el Apanohuaia se considera parte de la Pirámide de la Noche, situado justo por debajo del Guinee.

El **Iztepetl**, o “cerro de navajas”, ocupa el cuarto escalón. De él provienen unas extrañas criaturas, en nada parecidas a los demonios del Mictlán. El Iztepetl se corresponde con la Ciudad Innominada, y sus habitantes, los Innominados, son conocidos por diversos nombres en América Latina. Las antiguas culturas les hicieron numerosos sacrificios, y al menos uno de los Dioses Prisioneros, Xipe Totec, fue en el pasado un Innominado.

El último y más profundo escalón está ocupado por **Xibalba**, que no tiene equivalente occidental. Se trata de la prisión en la que están encerrados todos los dioses malignos de las mitologías precolombinas, conocidos conjuntamente como los Dioses Prisioneros, tal como se relata en la sección anterior. Regido por Vucub-Came, la función del Xibalba es evitar que sus poderosos “habitantes” escapen, por lo que es una Zona cerrada. No obstante, en América Latina hay un Portal al Xibalba, lo que ha provocado la guerra entre los Wekufe.

Por supuesto, faltan por contestar algunas preguntas. Si, en el pasado, los Couatl se asociaron con Quetzalcoatl, y este les envió a la Tierra, ¿existe algún Portal hacia Jotunheimen en Latinoamérica?. Cuando llegaron los conquistadores, y por tanto se impuso el cristianismo en América Latina, ¿empezaron a pasar las almas al Paraíso, o por el contrario se siguen reencarnando desde el Guinee?. Por ahora, son misterios sin respuesta de esta particular mitología.





“ALGÚN DÍA EN CUALQUIER PARTE, EN CUALQUIER LUGAR
INDEFECTIBLEMENTE TE ENCONTRARÁS A TI MISMO, Y ÉSA, SÓLO ÉSA,
PUEDE SER LA MÁS FELIZ O LA MÁS AMARGA DE TUS HORAS.”

- PABLO NERUDA

LIBRO DEL JUGADOR



RAZAS DE PERSONAJE

“LOS SERES HUMANOS NO HACEN PARA SIEMPRE EL DÍA EN QUE SUS MADRES LOS ALUMBRAN,
SINO QUE LA VIDA LOS OBLIGA A PARIRSE A SÍ MISMOS UNA Y OTRA VEZ.”

- GABRIEL GARCÍA MÁRQUEZ

C A P Í T U L O

A continuación, especificamos las razas disponibles para los PJs latinoamericanos, tanto las que varían de lo descrito en el Reglamento Básico de **Shadow Hunters**, como aquellas específicas del continente.

COUATL

El origen de los Couatl es misterioso, e incluso ellos mismos se encargan de mantener este misterio. Afirman orgullosos ser hijos de Quetzalcoatl, y su apariencia de serpientes antropomórficas de vivos colores, con alas emplumadas, así parece confirmarlo. Sin embargo, están íntimamente ligados a la Tierra, y su comportamiento, organización en clanes y respeto a los más ancianos, remite de forma inequívoca a las Gárgolas europeas.



Lo cierto es que, hace mucho tiempo, Quetzalcoatl y otros dioses aztecas auxiliaron a los Gigantes cuando estos tuvieron problemas con Ragnarok. La maligna entidad del hielo aisló Jotunheimen del resto de Zonas Elementales, y por tanto ni Asgard ni Faerie pudieron ayudar. Los Gigantes lanzaron una llamada de auxilio a través del Universo, y fueron estas deidades las que respondieron. Una vez sofocada la amenaza, en recompensa por la ayuda, los Gigantes cedieron a los dioses mexicas un clan entero de Gárgolas, para que protegiera el Tlalocan.

Una vez en el Tlalocan, Quetzalcoatl cambió la forma de las Gárgolas para que se parecieran a él, creando así a los Couatl. Envío a algunos de ellos a proteger Latinoamérica, que con el tiempo se extendieron por todo el continente, separándose en sus propios clanes. Actualmente, viven en las junglas, alejados de la visión del hombre.

Los Couatl se corresponden con las Gárgolas del Reglamento Básico, y poseen sus mismas reglas y poderes.

KUNTURUNA

Al igual que los Couatl, los Kunturuna llegaron del Tlalocan, aunque lo hicieron mucho después. Cuando la guerra por abrir el Xibalba se recrudeció, Wiracocha se vio obligado a enviar parte de sus guardianes más preciados, los Hombres Cóndor. Se aliaron con los Incas, además de con otros seres sobrenaturales, para combatir a los Wekufe. Cuando los españoles llegaron al continente, los Shadow Hunters que viajaron con ellos identificaron de forma inmediata a los Kunturuna con los Ángeles, y ahí fue donde empezó la teoría de que el Tlalocan y la Ciudad de Plata son, de hecho, la misma Zona.

Los Kunturuna se corresponden con los Ángeles del Reglamento Básico, y poseen sus mismas reglas, aspecto y poderes.

NGEN-KÜRÜF

Los poderosos espíritus de los vientos, de la mitología mapuche, llegaron a la Tierra procedentes del Kuarahy. Sus reyes, Tupá y Keraná, les encargaron divertirse y proteger América Latina. Los Ngen-Kürüf caminan entre dos Zonas, alternando entre el Kuarahy y nuestro mundo, siempre de un lugar a otro, sin quedarse mucho tiempo en un sitio. Viven sus vidas al límite, y buscan emociones continuamente.

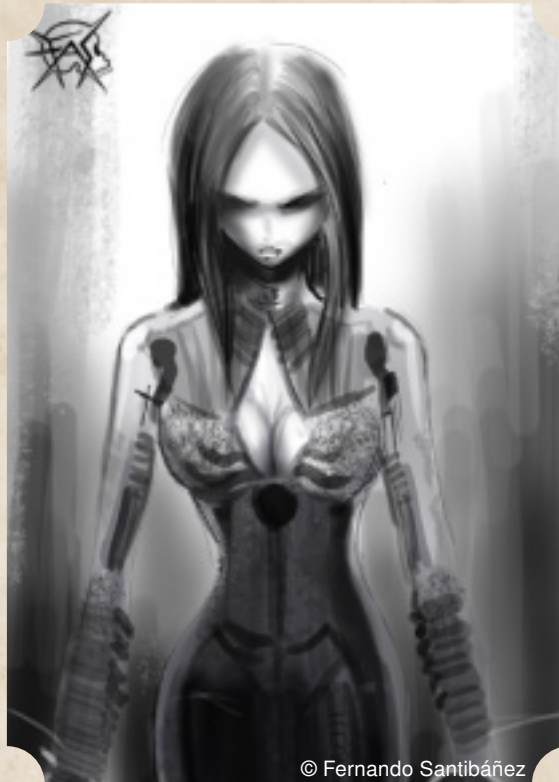
Los Ngen-Kürüf se corresponden con los Elfos del Reglamento Básico y poseen sus mismas reglas, aspecto y poderes.

OCELOPILLI

Los Ocelopilli son una nueva raza que solamente se encuentra en Latinoamérica. Se describen con detalle más adelante.

OSCUROS

Después de los Humanos, los Oscuros fueron la primera raza de Shadow Hunters en América Latina. En la antigüedad, los Atlantes llegaron a tierra, concretamente a lo que hoy es Bolivia, y construyeron una ciudad sobre lo que actualmente es conocido como el Lago Poopó. Esto propició el avance de las gentes prehistóricas que allí habitaban. De hecho, establecieron las bases de las primeras culturas precolombinas, e incluso llevaron a Egipto algunos vegetales, como la coca, para su siembra. Mucho tiempo después de esto, tanto la Atlántida como esta ciudad se hundieron en el agua, por lo que la antigua civilización Atlante se perdió definitivamente. No obstante, los Oscuros siguieron reencarnándose en Latinoamérica, y de hecho fueron ellos, junto a los Celestes, quienes ayudaron a Hunahpú e Ixbalanqué a expulsar a los Dioses Prisioneros al Xibalba. Desde entonces, han continuado estando integrados entre los Humanos.



© Fernando Santibáñez

WANGULÉN

Estos espíritus femeninos bondadosos forman parte de la mitología mapuche. Nativas del Ilhuicatl-Tonatiuh, su misión es guiar a los humanos, para que se conviertan en personas valerosas que afronten cualquier peligro sin dudar. Una vez mueren, las Wangulén guían a los guerreros más poderosos y arrojos hasta el Ilhuicatl-Tonatiuh, para que disfruten del paraíso reservado a los valientes.

Las Wangulén se corresponden con las Valquirias del Reglamento Básico y poseen sus mismas reglas, aspecto y poderes.



© Ignacio Cariman

OCELOPILLI

Los Ocelopilli son una nueva opción de Raza Anclada, disponible exclusivamente para los territorios latinoamericanos. Hace mucho tiempo, dos razas mercenarias se percataron del mal que estaban haciendo. Fueron los Yoali, o Espíritus de la Oscuridad, y los Iluitl, o Espíritus de la Luz.

Tras interminables luchas, un día ambos grupos se reunieron y sopesaron qué debían hacer para que aquella situación cambiase. Ya no era cuestión de encontrar la entrada del Xibalba, sino de estar en paz con ellos mismos y con su entorno. Decidieron empezar a ayudar a los Humanos a defenderse de sus belicosos hermanos. Para ello, entraron en contacto con una de las culturas humanas más avanzadas de la época, los aztecas, que reinaban en lo que hoy es México.

Los Iluitl reservaron sus enseñanzas a la nobleza Azteca, mientras que los Yoali se acercaron a la clase baja. Con el tiempo, los Humanos aprendieron las tácticas de guerra de los Wekufe, pero no fue bastante, ya que no disponían del poder suficiente como para hacer frente a aquellos enemigos de gran fuerza mística. Por ello, hubo que ir un paso más allá, así que criaturas sobrenaturales y chamanes buscaron la forma de aumentar los poderes mágicos de sus guerreros. Con el tiempo, desarrollaron un hechizo que transformó a los Iluitl y los Yoali en formas espirituales, lo que les permitía establecer una relación simbiótica con las Almas humanas, e insuflarles poder, manifestándose con sus formas totémicas. Así fue como nacieron los Ocelopilli, o Guerreros Jaguar, y los Cuauhpilli, o Guerreros Águila.

Ambas ramas de guerreros de élite combatieron a los Wekufe con todas sus fuerzas, manteniendo al pueblo azteca relativamente libre de conflictos sobrenaturales. Con el tiempo, aunque esta cultura desapareció, la relación simbiótica entre almas, que de hecho era lo que convertía a los Ocelopilli y Cuauhpilli en Shadow Hunters, se mantuvo. Hubo un momento en que Huitzilopochtli, al contemplar aquel sacrificio que los Yoali y los Iluitl habían he-



cho por la humanidad, se manifestó ante ellos. A los Espíritus de la Luz les concedió una transfiguración en su estado, transformándoles definitivamente en seres espirituales, mientras que a los Espíritus de la Oscuridad les dijo que necesitaba guerreros para defender aquellas tierras, y les había elegido a ellos. Estos lo consideraron un gran honor, y aceptaron quedarse en la Zona. Huitzilopochtli les dio más poder, para que pudieran actuar como Señores de los guerreros con quienes establecían su relación simbiótica, de forma que les pudieran conceder y quitar poderes a placer. Además, ya no necesitarían de ningún ritual para transformarse en Ocelopilli, les bastaría con sintonizarse con el Alma de un descendiente de los primeros Guerreros Jaguar.

Normalmente, un Ocelopilli se crea cuando el niño nace, pero el proceso es diferente del de un Oscuro. El Yoali no posee el cuerpo, simplemente se conecta con el Alma. Durante toda su vida, el infante crece con plena consciencia, pero el Ocelopilli, en secreto y a través de diferentes manifestaciones, como sueños o visiones, va poco a poco educándole para el día en que crezca y reclame su lugar entre los Guerreros Jaguar.

Solamente se pueden encontrar Ocelopilli en Latinoamérica, ya que los Yoali se han consagrado a la protección de este territorio, luchando especialmente contra los Wekufe.

PERSONALIDAD

Los Ocelopilli tienden a tener personalidades impulsivas y temerarias, ya que el espíritu que les acompaña toda su vida les incita a ello. Como guerreros que son, no retroceden ni ante el mayor peligro, son algo impacientes, e incluso salvajes en cierta medida, desarrollando un exceso de confianza que los hace demasiado imprudentes en ocasiones. Algunos de ellos, aunque no todos, tienden a ser excesivamente bravucones y pendencieros.

OTROS NOMBRES

Protectores Incas, Caballeros del Jaguar.

VIRTUD

El poder espiritual de los Yoali también se manifiesta físicamente. Los Ocelopilli pueden alcanzar un +4 en su Atributo Físico, en lugar del habitual +3. Para ello, deberán adquirir todos los Bonificadores mediante Experiencia, la Virtud no les da un +1 inicial, solamente les permite llegar más lejos en su Atributo.

TALÓN DE AQUILES

Los Ocelopilli se enfrentan a cualquier cosa, nunca huyen. Aunque el enemigo que tengan delante sea muy superior a ellos, o no puedan dañarle, combatirán hasta el final, sacrificando su vida si es necesario.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Los Ocelopilli se crean como los Ángeles, es decir, suman 2 Puntos de Salud a su total, y 1 a su Daño Masivo. Debido al poder del Jaguar que se manifiesta a través de sus cuerpos, su Habilidad Natural bonificada es Atletismo.





C A P Í T U L O

MAGIA LATINOAMERICANA

“PRIMERO, ESTE ES UN MUNDO DE ENERGÍA, Y DESPUÉS, UN MUNDO DE OBJETOS. SI NO EMPEZAMOS CON LA PREMISA DE QUE ES UN MUNDO DE ENERGÍA, NUNCA SEREMOS CAPACES DE PERCIBIR ENERGÍA DIRECTAMENTE.”

- CARLOS CASTANEDA

QUÉ SE ENTIENDE POR MAGIA LATINOAMERICANA

La magia Latinoamericana es practicada en México, Centroamérica y Sudamérica. En el Reglamento básico de **Shadow Hunters**, viene descrito el Vudú Rede, que es una forma de magia latinoamericana, concretamente la practicada en la isla de Haití. También se describe el Chamanismo, aunque se centra en su vertiente norteamericana. A continuación, desarrollamos el Chamanismo Latinoamericano y, aparte, detallamos los estilos que, al igual que el Vudú Rede, están ligados a las antiguas religiones animistas, provenientes del tráfico de esclavos africanos de la cultura Yoruba. En conjunto, se les conoce como Magia Afroamericana.

En Latinoamérica no tienen el concepto de Wicca que existe en Europa, y por tanto no poseen Sendas Wicca, con el resultado de que todos los estilos de magia presentes de allí son de Magia Ritual. Los PJs Latinoamericanos no pueden elegir Magia Wicca durante la creación del PJ, a menos que lo justifiquen mediante algún Contacto o similar. Asimismo, para que un PJ europeo conozca uno de los estilos de Magia Ritual presentados aquí, debe justificarlo también.

Al contrario que sucede en Europa, la magia en América Latina se transmite de forma casi exclusivamente oral, por lo que apenas pueden encontrarse Grimorios que la describan. Lo más probable es que, para aprender nuevos hechizos, un PJ deba buscar un maestro que le enseñe, sin poder recurrir a libros o manuscritos para este propósito.



CHAMANISMO

En esta sección, describimos los tipos de magia específicos para los chamanes latinoamericanos. El Chamanismo descrito en el Reglamento Básico de **Shadow Hunters** sigue siendo útil para los chamanes norteamericanos, tanto de Estados Unidos como de Canadá, pero aquellos PJs nativos de América Latina utilizan estos estilos en su lugar.

Cada tipo de Chamanismo es un estilo de Magia Ritual individual, y adquirir Valores en uno no implica, necesariamente, poder utilizar hechizos de otro. La excepción es el Chamanismo Esencial, que requiere tener algunos hechizos y Valores previos para poder adquirirse.

CHAMANISMO SANADOR

Este es el tipo más común de Chamanismo practicado en Latinoamérica. Se basa en la curación, tanto del cuerpo como del alma, y es la razón por la que los Chamanes son tan queridos y respetados.

1. SENTIR ENFERMEDAD (E)

Este hechizo funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre de la Senda del Cuerpo.

2. HERBALISMO (SA)

Este hechizo funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre de la Senda del Cuerpo.

3. DEVOLVER LA CONCIENCIA (SA)

Lanzado sobre cualquiera que esté Aturdido, este hechizo permite quitar el Aturdimiento de forma inmediata, facilitando que el PJ actúe normalmente cuando no podría hacerlo. Evidentemente, si ya ha pasado su turno de Aturdimiento, el conjuro no tiene efecto. Este hechizo no afecta al Daño Masivo.

4. CURACIÓN (ES)

Este hechizo funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre de Chamanismo norteamericano.

5. CURACIÓN MÁGICA (E)

Este hechizo permite extirpar un efecto mágico adverso, como por

ejemplo el Control Mental, una maldición, una enfermedad mágica como la causada por el hechizo de Vudú La Expedición, y otras similares. El hechizo solamente afecta a una afección mágica a la vez, y su Dificultad depende de la naturaleza e intensidad de la misma.

6. PREPARACIÓN DEL AYAHUASCA (ES)

Este hechizo permite preparar una droga especial, que facilita al chamán la apertura de sus sentidos al mundo espiritual. Una vez tomado, proporciona un Bonificador de +3 a cualquier hechizo de Chamanismo animal o espiritual, durante tantos turnos como el Valor almacenado en el elixir, el cual se decide cuando se crea la Ayahuasca.

7. RESTAURACIÓN (E)

Este hechizo permite extirpar por completo todos los males de un cuerpo, sean físicos o mágicos. Restaurará todos los Puntos de Salud del objetivo, además de quitar cualquier tipo de control mental, maldición, enfermedad física o mágica, o cualquier otra posibilidad que se pueda dar. La Dificultad para la realización de este hechizo depende por entero del DJ, que deberá tener en cuenta todos los males que aflijan al objetivo, además de los Puntos de Salud perdidos. A más enfermedades y más gravedad de las mismas, mayor será la Dificultad.

CHAMANISMO ANIMAL

El Chamanismo animal permite al chamán acercarse a sus hermanos, los animales, y adquirir algunas de sus propiedades.

1. HABLAR CON LOS ANIMALES (T – HORAS)

Este hechizo funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre de Chamanismo norteamericano.

2. SENTIDOS AGUDIZADOS (T – HORAS)

El Chamán obtiene un +1 a todas sus Apuestas de Percepción durante tantas horas como el Valor apostado.

3. COMUNIÓN (T – HORAS)

Este hechizo es una versión avanzada de Hablar con los animales. El Chamán establece un vínculo telepático con un animal, de forma que puede ver y oír a través de los sentidos de este, independientemente

de la distancia que les separe. La Comuni3n solamente puede realizarse sobre un animal a la vez.

4. AFINIDAD ANIMAL (T – HORAS, SA)

Este conjuro permite al Cham3n establecer una relaci3n emp3tica con un animal, de forma que no solamente tendr3 Comuni3n con 3l, sino que tambi3n le defender3. El animal combatir3 junto a 3l, le proteger3 de los peligros y, en general, se comportar3 como si el mago fuese de su misma especie. La Afinidad animal solamente puede realizarse sobre un animal a la vez.

Con el tiempo, si se lanza Afinidad animal sobre una misma criatura repetidamente, se establecer3 una relaci3n emp3tica, de forma que ya no har3 falta lanzar el hechizo de nuevo sobre 3l, las almas del mago y del animal habr3n quedado fusionadas. Si el animal muere, el Cham3n sufrir3 un profundo dolor que le durar3 largo tiempo, de forma que, durante tres meses, no podr3 apostar un Valor de Voluntad superior a 4, independientemente de su m3ximo.

5. ESP3RITU DE ANIMAL (E)

Este hechizo funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre de Chamanismo norteamericano.

6. FORMA ANIMAL (T – HORAS)

Este hechizo permite al Cham3n transformarse en un animal a su elecci3n, ganando todas las ventajas de este. El hechizo solamente puede utilizarse en la Tierra, siendo in3til en cualquier otra Zona.

7. FORMA ANIMAL ESPIRITUAL

Este hechizo funciona igual que el de Forma animal, excepto que el Cham3n puede utilizarlo en cualquier Zona. Adem3s, en la Tierra, el Apanohuaia o Guinee, obtendr3 un +1 a sus Apuestas de Percepci3n y Ataque.



© Ignacio Cariman

CHAMANISMO ESPIRITUAL

Este tipo de Chamanismo permite al mago comunicarse y tratar con los Esp3ritus, aparte de entrar en las Zonas de viaje del Alma, es decir el Apanohuaia (Oniria) y Guinee (el Inframundo).

1. INTERPRETACI3N DEL SUEÑO (E)

Este conjuro permite al mago detectar si hay alguien durmiendo a su alrededor, y tambi3n, en caso de tener al durmiente delante, si est3 soñando, en qu3 fase del ciclo de sueño est3 (REM, sueño profundo, etc.), y cualquier otro dato que el Cham3n estime conveniente. La Dificultad depende, en el primer caso, de la extensi3n del 3rea a explorar y, en el segundo, de los datos que desee averiguar el mago.

2. OJOS DE LA OSCURIDAD (E, Vs)

Este hechizo funciona exactamente igual que el conjuro del mismo nombre de Chamanismo norteamericano.

3. ENVIAR MENSAJE ON3RICO (E)

Este hechizo permite al Cham3n mandar un sueño a alguien que conozca, sin importar la distancia o la Zona en la que se encuentre cada uno, ya que el mensaje es enviado a trav3s del Apanohuaia. L3gicamente, es el Cham3n quien define el sueño. Cuando el objetivo despierte, recordar3 el sueño de forma inusualmente n3tida, y seg3n el contenido del mismo, puede deducir que ha sido enviado por el mago.

4. GOLPE ESPIRITUAL (T – HORAS)

Este hechizo permite dañar un Esp3ritu, aunque este sea inmaterial, ya sea con las manos desnudas o con un arma.

5. TRAZAS ESPIRITUALES (E)

Este hechizo permite detectar si hay un Esp3ritu alrededor del Cham3n, pero no da ninguna pista acerca de la naturaleza, tipo, o intenciones del Esp3ritu. La Dificultad depende de la extensi3n del 3rea a explorar.

6. ALMA COMBATIVA (T – HORAS)

Este hechizo proporciona un +2 a cualquier Valor apostado en combate contra una Quimera o un Esp3ritu, incluyendo a las Tzitzimimes.

7. EXPULSIÓN (Vs)

Este conjuro permite exorcizar una Quimera, o un Espíritu, de forma inmediata. Para ello, el mago debe apostar Chamanismo Espiritual, en una Acción enfrentada contra la Voluntad de la criatura a expulsar.

CHAMANISMO ESENCIAL

Este es un tipo de Chamanismo avanzado, basado en un viaje espiritual personal, y en la activación de las energías internas. El mago no se puede introducir en los secretos del Chamanismo Esencial de inicio, antes debe dominar las artes chamánicas.

Nota: Para aprender Chamanismo Esencial, se necesita al menos Valor 4 en dos de los tres estilos de Chamanismo descritos más arriba, y también conocer los hechizos asociados a dichos Valores. Para los Chamanes norteamericanos, se necesita Valor 5 en Chamanismo para aprender Chamanismo Esencial, y también conocer todos los hechizos.

1. ESPÍRITU REFORZADO (T – TURNOS)

El Chamán obtiene un +2 a Voluntad durante tantos turnos como el Valor apostado.

2. FORTALEZA MENTAL (T – TURNOS)

Durante tantos turnos como el Valor apostado, el Chamán obtiene un +3 a Voluntad, pero solamente ante intentos de control mental, hipnosis o similar. Este +3 es acumulable con el +2 obtenido debido a Espíritu reforzado, pero el mago debe realizar los dos hechizos en turnos diferentes, no puede hacerlos a la vez.

3. INMUNIDAD A POSESIÓN (T – TURNOS)

Este hechizo hace al mago inmune a cualquier tipo de Posesión, ya sea por parte de un Caído o un Espíritu, durante tantos turnos como el Valor apostado.

4. AHUYENTAR AL RAYO (T – TURNOS)

El Chamán obtiene un +3 a Esquivar cualquier tipo de ataque de energía. Esto incluye Rayos de los Oscuros, el hechizo de Chamanismo norteamericano Dominar el Trueno, etc. A opción del DJ, puede incluir también ataques de fuego mágico por parte de los Caídos, de frío intenso de los Orgelmir, u otros similares. Este hechizo no afecta a ataques físicos o similares.

5. ARMADURA INTERIOR (T – TURNOS)

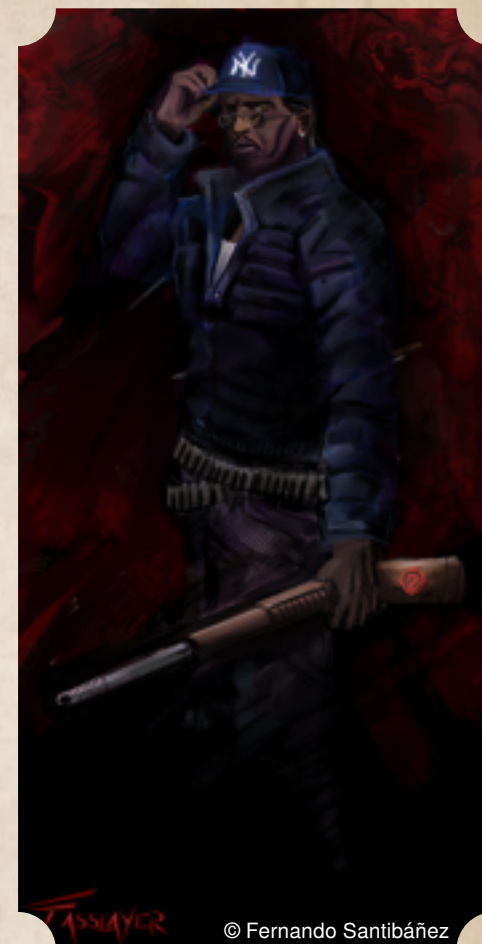
Este hechizo es una combinación de los cuatro anteriores, y para realizarlo se deben conocer estos junto al que nos ocupa. Mediante él, el mago obtendrá a la vez todos los Bonificadores y ventajas de los anteriores, es decir, se hará inmune a las posesiones, obtendrá un +2 en Voluntad para resistir cualquier hechizo, otro +3 para resistir controles mentales acumulable con el anterior, y un +3 en Esquivar contra ataques energéticos, durante tantos turnos como el Valor apostado.

6. SUERTE DEL CHAMÁN (SA)

Una vez al día, el Chamán puede superar una Apuesta de una Habilidad Natural como si hubiera jugado un Punto de Suerte. Como decimos más arriba, este hechizo solamente puede usarse una vez al día, una vez utilizado, no podrá emplearse hasta el día siguiente.

7. INVULNERABILIDAD (SA)

El Chamán puede, una vez al día, cubrirse con un escudo especial que le hace inmune a cualquier tipo de Daño físico durante un combate entero. El mago puede actuar de forma normal, no se verá limitado en ningún sentido, pero nada material, aunque sea mágico, podrá afectarle. Otras fuentes de daño, como por ejemplo un Rayo de los Oscuros, u otros hechizos, le dañarán normalmente. Como decimos más arriba, este hechizo solamente puede usarse una vez al día, una vez utilizado no podrá emplearse hasta el día siguiente.



© Fernando Santibáñez

MAGIA AFROAMERICANA

HECHIZOS COMUNES

Todos los estilos de magia derivados de la tradición Yoruba, tienen varios elementos y hechizos comunes. Quizás el más conocido sea la adoración a los Orishás o Loas, poderosas entidades espirituales de misterioso origen. Estos solamente pueden ser llamados a nuestro mundo mediante el conjuro Invocar Orishá/Loa, que les permite poseer a un recipiente humano, y manifestarse a través de él. Describimos todos los conjuros comunes de la magia afroamericana a continuación:

CREAR TERRENO DE CEREMONIA (Vs)

Este hechizo permite crear el lugar donde se realizan las invocaciones de las criaturas a las que se rinde culto en la magia afroamericana. El mago suele bendecir el Terreno antes de hacer la ceremonia, aunque también puede hacerlo si desea estar tranquilo. En todo caso, el Terreno de Ceremonia siempre es un lugar delimitado por algún elemento. En caso de lugares interiores, por ejemplo una habitación o una choza, serán las paredes, mientras que si el lugar es exterior, se pueden utilizar árboles, o clavar estacas en el suelo para marcar los límites. Un Terreno de Ceremonia no puede tener más de 1 kilómetro cuadrado de superficie.

Cualquiera que desee entrar en el Terreno de Ceremonia, deberá apostar Voluntad contra el valor apostado por el mago para crearlo, a menos que este desee que el extraño entre. El efecto del Terreno concluirá cuando se lleve a cabo la ceremonia de invocación, o si no se lleva a cabo ritual alguno en su interior, finalizará a las dos horas de haberse iniciado.

Muchos magos tienen Terrenos de Ceremonia permanentes, que alimentan con Valores a diario y que, de hecho, forman los templos de los distintos estilos de magia afroamericana. Si se apuestan Valores, de forma recurrente, sobre el mismo Terreno de Ceremonia, con el tiempo el efecto durará más de unas horas, permitiendo crear refugios seguros permanentes. Dejamos al arbitrio del DJ el período exacto para que el Terreno de Ceremonia permanente aumente su tiempo de efecto, aunque nunca debería ser inferior a dos meses de recarga diaria.

Los distintos estilos de magia latinoamericana denominan los Terrenos de Ceremonia de diferentes maneras. En cada estilo individual se especifica el nombre que se da al Terreno.

INVOCAR ORISHÁ (E)

Este hechizo funciona exactamente igual al hechizo Invocar Loa del Vudú Rede. Es decir, consiste en hacer una complicada ceremonia, que dura una noche entera, lo que permite al celebrante ser poseído por un Orishá. Una vez invocado, dota al mago de un poder especial, que depende del Orishá invocado. Estos son los posibles Orishás a invocar:

- Oya: Orishá de las tempestades. Permite a su huésped lanzar el hechizo de Chamanismo Danza de la Lluvia hasta un máximo de dos veces. Para ello, puede utilizar su estilo de magia en lugar de Chamanismo.
- Ogún: Orishá de la fuerza y de la guerra. Eleva el Atributo Físico de su huésped hasta +3. Si el poseído ya tiene su Atributo Físico a +3, este Orishá no hace nada.
- Ósun: Orishá hembra del amor. Cuando un mago la tenga en su interior, su Atributo Social aumenta hasta un máximo de +3. Si el huésped ya tiene su Atributo Social a +3, este Orishá no hace nada.
- Oosaaala: Orishá patrón de la salud y las curaciones. Cuando entra en un huésped, este cura sus heridas el doble de rápido de lo habitual.
- Sangó: Orishá del rayo. Permite a su huésped lanzar el hechizo de Chamanismo Dominar el trueno hasta un máximo de tres veces. Para ello, puede utilizar su estilo de magia en lugar de Chamanismo.

© Abril Cortés



El Orishá permanecerá en el cuerpo del mago un día entero, a menos que se vuelva a realizar la ceremonia para que se quede más tiempo. Un mago sólo puede estar poseído por un Orishá a la vez. La Dificultad para su realización siempre es 10 o más, y no se permite jugar Puntos de Suerte, ya que los Orishás son entidades espirituales muy fuertes, y por tanto no es fácil doblegarlos, pero este hechizo se puede hacer como una Acción compartida, aunque al menos uno de los participantes debe conocer el hechizo, y todos deben ser magos, es decir, deben poseer el estilo de Magia Tribal requerido, a cualquier nivel. Aunque se haga como una Acción compartida, solamente será poseído el designado para ello.

NUEVO TIPO DE VUDÚ: VUDÚ NAGO

El Vudú Nago es una variante del Vudú Rede, que incorpora múltiples elementos de la tradición Yoruba. Es complementario del primero, hasta el punto de que algunos hechizos de Vudú Nago requieren que se conozca de antemano uno de Vudú Rede. Aunque el Vudú Nago se puede aprender de forma individual, normalmente se estudia junto al Vudú Rede, para que el mago gane más poder.

1. VEVÉ DE REFUERZO (ES)

Los Vevé son intrincados diseños, dibujos que se realizan en las ceremonias del Vudú con tiza o ceniza. Tienen diversas utilidades según su naturaleza, ya que representan a los Loas. El Vevé de refuerzo proporciona un +1 en la realización de un hechizo del Vudú, sea de Vudú Rede, o Nago. Para aplicar este +1, el houngan debe conocer de antemano el hechizo a lanzar, y apostar un Valor de Vudú Nago igual al necesario para lanzarlo. El +1 se aplicará en tantas apuestas como el Atributo Mental del houngan, es decir, si su Atributo Mental es de +2, aplicará el +1 en las dos siguientes apuestas de ese hechizo concreto.

2. CREAR ASSON (E)

El Asson es un sonajero propio de las ceremonias Vudú. El houngan puede usar un Asson preparado para ello, para reforzar el efecto del hechizo Provocar Temor. Si agita el Asson a la vez que lanza este conjuro, rebajará la Dificultad para las Acciones de Intimidación, y similares, en dos puntos en lugar de uno. Para poder utilizar este hechizo con eficacia, se debe conocer de antemano el conjuro de Provocar temor.

3. CREAR HOUNFOUR

Este hechizo se corresponde con el de Crear Terreno de Ceremonia, descrito más arriba.

4. VEVÉ DE PROTECCIÓN (T – TURNOS)

Este hechizo funciona de forma similar al Círculo de Protección de la Cábala, descrito en el Reglamento Básico de **Shadow Hunters**.

5. VEVÉ BARRERA (T – TURNOS)

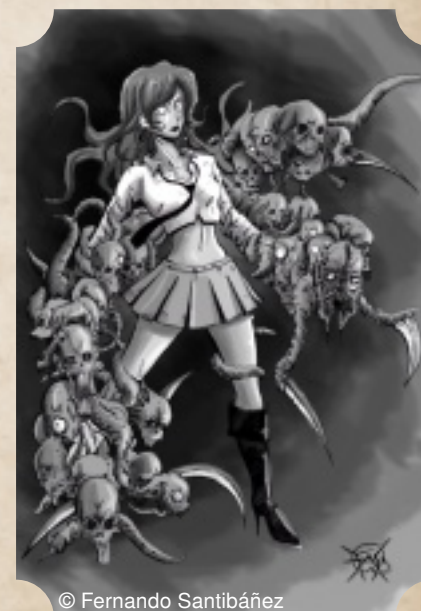
Este Vevé debe ser trazado en el suelo o pared, preferentemente de un lugar estrecho como un pasillo. Impedirá el paso de aquel que intente atravesarlo, que se quedará quieto sin poder avanzar. En esta ocasión, al contrario que ocurre con el Vevé de protección, afectará a cualquiera que intente cruzar por encima, no a un tipo exclusivo de criatura.

6. VEVÉ DE FURIA (T – HORAS)

Este Vevé debe ser dibujado sobre un arma, en la que previamente se haya lanzado el hechizo de Arma Afilada. Permite aplicar un +1 adicional al Daño, es decir +4 en lugar del habitual +3. Para poder utilizar este hechizo con eficacia, se debe conocer de antemano el conjuro de Arma Afilada.

7. REFORZAR EL CAYE-MYSTÈRE (T – HORAS)

El *Caye-Mystère* es el lugar del *Hounfour* donde se adoran los Loas propiamente dichos, el equivalente a un altar en una iglesia católica. Este hechizo permite al houngan insuflar poder al *Caye-Mystère*, a fin de retener al Loa más tiempo en su cuerpo. El Loa permanecerá dentro del cuerpo del houngan durante tantos días como su Atributo Mental, más uno. Para poder utilizar este hechizo con eficacia, se debe conocer de antemano el conjuro de Invocar Loa.



© Fernando Santibáñez

CANDOMBLÉ

El Candomblé se inició en Brasil, pero ha llegado a países vecinos como Argentina, Colombia, Panamá, Uruguay, Venezuela, e incluso México. Para aprender Candomblé, el PJ deberá encontrar un maestro que le enseñe, ya que se transmite de forma exclusivamente oral. Los practicantes del Candomblé son llamados Babalorishá, y suelen rodearse de un gran secretismo, por lo que son relativamente difíciles de encontrar.

1. MALA SUERTE (Vs)

Este hechizo funciona exactamente igual que el hechizo del mismo nombre de Vudú Rede.

2. DANZA HIPNÓTICA (Vs)

El Babalorishá se pone a bailar animadamente delante de los presentes, ejecutando pasos propios de sus rituales. Cada ser que esté viendo la danza (y decimos todos, aliados incluidos, ya que este hechizo no es selectivo y afecta a todo el que lo ve), deberá apostar Voluntad contra el Valor apostado por el Babalorishá, o caerá en un trance en que no podrá hacer nada salvo verle bailar. No obstante, si el Babalorishá deja de bailar, o hace alguna acción hostil contra los espectadores, el efecto del hechizo terminará.

3. CREAR TERREIRO

Este hechizo se corresponde con el de Crear Terreno de Ceremonia, descrito más arriba.

4. REVELACIÓN DE LOS ORISHÁS (E)

El Babalorishá contacta con los Orishás para pedirles consejo. Este conjuro funciona exactamente igual que el hechizo Tarot, de la Senda de la Adivinación.

5. MIRADA DE LA SERPIENTE (Vs)

Mediante la influencia de su poderosa mirada, el Babalorishá obliga a los demás a obedecer su voluntad, forzando al objetivo a cumplir las órdenes verbales del mago. Cada orden que se intente dar puede ser evitada mediante una Acción enfrentada contra el Babalorishá, utilizando para ello Voluntad. Este poder solamente puede afectar a un objetivo individual a la vez.

6. INVOCAR EGUN (T – Días)

Los Egun son deidades menores del Candomblé, espíritus de los ancestros, incorporados a la religión desde las creencias africanas. Las invocaciones a los Egun suelen realizarse en privado, en lugares cerrados y de forma individual, ya que se les asocia con la muerte, y muchos Babalorishá tienen miedo de invocarles.

Al contrario que ocurre con los Orishás, los Egun sí que pueden manifestarse en nuestro mundo, aunque lo harán en forma energética, siendo invisibles a menos que se introduzcan en unos ropajes especialmente preparados durante la ceremonia, llamados Eku. Mientras el Egun permanezca dentro del Eku, el Babalorishá se podrá comunicar con él, y pedirle que le acompañe en forma espiritual. A cambio de su compañía, el Egun puede pedirle lo que desee. Dejamos al arbitrio del DJ la petición exacta, y la evaluación de su cumplimiento por parte del PJ.

Mientras el Egun permanezca al lado del Babalorishá, este obtendrá las siguientes ventajas:

- +1 a todos sus ataques, sean cuerpo a cuerpo o a distancia.
- Aparte de este +1, sus ataques obtendrán un +1 al Daño, también independientemente de si son cuerpo a cuerpo o a distancia.
- +1 a Voluntad.
- La influencia del Egun hace al Babalorishá más intimidante. Bajo su influjo, los animales le rehuirán, y las personas se sentirán incómodas a su lado. Si hace una Acción social tipo Intimidación o algo por el estilo, bajará en un punto la Dificultad.

El Egun permanecerá al lado del Babalorishá durante tantos días como el Valor apostado para crearlo, o hasta que el mago haya cumplido la petición del espíritu. Si se marcha, se debe realizar la ceremonia de nuevo para volver a ganar las ventajas. Si no se cumple la petición del Egun, las consecuencias serán terribles e imprevisibles, y quedan totalmente al arbitrio del DJ.

7. INVOCAR ORISHÁ

Ver más arriba.

REGLA DE OSHA-IFÁ

La Regla de Osha-Ifá, o Santería, proviene de la tradición Yoruba de Cuba. Su fama se ha extendido por otros países, debido a la inmigración, y posiblemente sea uno de los estilos de magia afroamericana más conocidos junto al vudú. La Regla de Osha-Ifá es practicada en Cuba, Puerto Rico, República Dominicana, Panamá, Venezuela, Colombia, Brasil, y lugares con gran población hispana en Estados Unidos, como Florida, Nueva York, San Francisco, Nueva Orleans, Los Ángeles, Miami o San Diego. Actualmente, la religión cuenta con presencia también en España, México, Holanda, Alemania, Inglaterra, Francia, y otros países en los cuales hay un número considerable de inmigrantes cubanos. Antes, la Regla de Osha-Ifá no tenía Grimorios, pero esto está cambiando debido a su extensión, y actualmente el PJ que busque bien, podrá encontrar no sólo maestros que le enseñen, sino también libros que le ayuden a aprender hechizos. Los practicantes de la Regla de Osha-Ifá se llaman babalawos, o simplemente, awos.

1. TRATO ESPIRITUAL (SA)

Este hechizo es complementario de otros. Cuando el PJ realice una acción mágica que implique contacto con Espíritus o el Inframundo, como por ejemplo Mediumnidad o la Ouija, aplicará un +1 al Valor apostado si utiliza este conjuro junto al poder concreto. Por sí solo, este hechizo no proporciona ningún poder, aunque el Babalawo lo puede lanzar sobre otro PJ, dándole así la ventaja.

2. ORÁCULO DE IFÁ (E)

Los Babalawos pueden adivinar el porvenir, usando los métodos de adivinación propios de la Regla de Osha-Ifá. Este conjuro funciona exactamente igual que el hechizo Runas, de la Senda de la Adivinación.

3. BENDECIR CASA

Los practicantes de la Regla de Osha-Ifá no tienen templos, por lo que no pueden Crear Terreno de Ceremonia. En lugar de ello, bendicen sus propias casas, las cuales adquieren los efectos de un Terreno de Ceremonia. Así pues, este hechizo se corresponde con el de Crear Terreno de Ceremonia, descrito más arriba, con la excepción de que en este caso el Terreno es la propia casa del mago.

4. CURACIÓN

Este hechizo funciona exactamente igual que el hechizo del mismo nombre de Chamanismo.

5. HACERSE EL SANTO (SA)

El ritual de Hacerse el Santo consagra al Babalawo con su Orishá tutelar, su "Ángel de la Guarda", por decirlo así. Una vez el Babalawo se haya hecho el Santo, podrá realizar, una vez al día, uno de los siguientes efectos:

- Un escudo invisible que proporciona Blindaje mágico 2, que durará tantos turnos como el Valor apostado en crearlo. El Blindaje solamente afectará al mago, y durará un máximo de 5 turnos.
- Un +1 a la hora de Invocar Orishá.
- Un +2 a Voluntad, que durará un máximo de 5 turnos.
- Un Punto de Suerte extra, que deberá ser empleado de inmediato, o se perderá. Este efecto solamente puede ser utilizado una vez cada seis meses.

Una vez realizado uno de los efectos descritos arriba, no se podrá utilizar ninguno más en todo el día. Al día siguiente, se podrá elegir otro efecto, de la forma normal. Los efectos no son acumulables, es decir, solamente podrá hacerse un efecto al día, independientemente de cuantos días haga que no se utiliza este hechizo.

6. EBBÓ (ES)

El Ebbó es un ritual de purificación, que se puede realizar solamente una vez al día, y permite a un Babalawo encontrar de inmediato la solución a un problema. Este hechizo posibilita la repetición de tantas Apuestas falladas como el Valor apostado en realizarlo, aunque solamente una vez por apuesta. El efecto del Ebbó dura un día, y si no se cumple el tope de apuestas por Valor, el resto se perderán. Este hechizo no regenera Valores, es decir, el PJ deberá utilizar PR o PRC para recuperar TODOS los Valores perdidos, independientemente de las apuestas hechas.

7. INVOCAR ORISHÁ

Ver más arriba

MAGIA DEL JAGUAR

La Magia del Jaguar es exclusiva de los Ocelopilli. La pueden practicar gracias a las enseñanzas que reciben de los Yoali desde niños. Este estilo de magia tiene dos claras vertientes: por un lado, los hechizos hacen referencia a la naturaleza de los Yoali como espíritus de la oscuridad, mientras que las Gracias están enfocadas al tótem, permitiendo a los Ocelopilli adquirir los rasgos del jaguar.

1. CEGUERA (Vs)

El Ocelopilli puede hacer que las sombras se acumulen alrededor de los ojos de alguien, de forma que se quede temporalmente ciego. A menos que se defienda mediante Voluntad del Valor apostado por el mago, permanecerá los seis turnos siguientes incapaz de ver nada. Cualquiera capaz de ver mágicamente en la oscuridad, o tenga medios de visión mágica, anulará este hechizo de forma automática.

2. MANTO OSCURO (T – TURNOS)

Las sombras del entorno convergen alrededor del Ocelopilli, de forma que su contorno se vuelve borroso e indefinido, haciéndole parcialmente invisible. A la luz del día, el mago gana un +2 a la hora de Esquivar o Bloquear todos los ataques lanzados contra él, mientras que si es de noche, o está en la oscuridad total o parcial, gana un +3. El hechizo dura tantos turnos como el Valor apostado para crearlo.

3. ÁREA DE OSCURIDAD (Vs)

Este hechizo permite crear una zona circular de total oscuridad, con un diámetro aproximado de unos 3 metros alrededor del mago. Cualquiera dentro de ella, sufrirá los mismos efectos que si le hubieran lanzado el hechizo de Ceguera, a menos que supere el Valor apostado por el Ocelopilli mediante Voluntad. El hechizo dura un total de seis turnos, tras lo cual, el mago deberá volver a apostar Valor si desea volver a generar otro área de oscuridad. El Ocelopilli puede hacerse inmune a los efectos de este hechizo activando la Gracia de Sentidos agudizados, y otros que tengan formas mágicas de visión, también pueden anularlo sobre ellos mismos.

4. FUSIÓN CON LAS SOMBRAS (T – HORAS)

Este hechizo funciona exactamente igual que la Gracia de Magia Elemental de la Tierra con el mismo nombre, excepto por el hecho de que

el mago permanecerá dentro de la sombra ajena tantas horas como el Valor apostado.

5. MOVIMIENTO SOMBRÍO (E)

Una vez se haya fundido con las sombras, este hechizo permite al mago salir por una sombra ajena a la suya, en una suerte de teleportación a corta distancia. El Ocelopilli podrá emerger por cualquier sombra, o área sombría, cercana al lugar donde se encuentre, permitiéndole, por ejemplo, emerger por la sombra de un enemigo cercano, sorprendiéndole. La Dificultad de este hechizo dependerá de la distancia que separe la sombra donde se encuentra el PJ de la sombra por la que desea salir, de si estas están en movimiento o no, etc.

6. FUSIÓN CON LA PROPIA SOMBRA (T – TURNOS)

Este hechizo permite al mago fundirse con su propia sombra, que queda como una mancha en el lugar en que se encuentre. Esto le facilita el deslizarse por paredes y techos, atravesar grietas, y otras proezas por el estilo. Aparte, si se separa de la pared, podrá atacar a sus enemigos, apareciendo como una silueta totalmente negra. Al ser la sombra más grande que el cuerpo, se hará más fuerte, ganando un +1 a su Atributo Físico, solamente a efectos de Apuestas, ya que sus Puntos de Salud no se modificarán. Aparte, el hecho de ser semisólido le permite absorber parte del daño, proporcionándole un Blindaje mágico de 1. El hechizo dura tantos turnos como el Valor apostado en crearlo, y tiene un defecto adicional: si el



© Gabriel Fernández

mago sale en forma de silueta, deberá permanecer en el lugar donde esté, para desplazarse tendrá que hacerse sólido, o volver a fundirse del todo con su sombra.

7. FORMA DE SEMISOMBRA (T – TURNOS)

Este hechizo sigue el proceso contrario al anterior, ya que, en este caso, el Ocelopilli absorbe su sombra del lugar donde se proyecte, y la sitúa alrededor de su propio cuerpo. En este estado, obtendrá un +1 a su Atributo Físico, aunque solamente a efectos de Apuestas, sus Puntos de Salud no se modificarán. Ganará, además, los efectos del conjuro Manto Oscuro amplificados, de forma que obtendrá un Bonificador de +3 para Esquivar o Bloquear a plena luz, y de +4 en la oscuridad. También se hará parcialmente inmaterial, al igual que en el caso anterior, obteniendo un Blindaje mágico de 2. Este hechizo dura tantos turnos como el Valor apostado para crearlo, y no se puede combinar con la Fusión con la propia sombra, aunque permite moverse con normalidad, al contrario que esta.

GRACIAS

1. SENTIDOS AGUDIZADOS

El Ocelopilli aprende a ajustar sus sentidos al mismo nivel que los de un jaguar. Esto le proporciona un +1 a todas sus Apuestas de Percepción. Esta Gracia se manifestará en las pupilas del Guerrero Jaguar, que se volverán verticales, como las de un felino, cuando la active, volviendo a su forma normal después.

2. VELOCIDAD DEL JAGUAR

La Iniciativa del Ocelopilli aumenta en +2, debido a que se hace más rápido. Este +2 es independiente de cualquier otro Bonificador, o aumento de la Iniciativa.

3. GARRAS FELINAS

El Ocelopilli puede hacer que sus uñas se alarguen, tomando la forma de afiladas garras retráctiles. Estas le proporcionarán un Bonificador de +2 al Daño.

4. COLMILLOS AFILADOS

Los colmillos del Ocelopilli se pueden alargar, hasta tomar una forma afilada e intimidante. Gracias a ellos, puede morder, aplicando un +3 al Daño.

5. FORMA DE JAGUAR

El Ocelopilli puede asumir la forma de un enorme jaguar. En este estado, tendrá todas las Gracias anteriores, y sumará además un +1 adicional a sus Apuestas de Percepción y a su Iniciativa.

6. FORMA OSCURA

En este caso, el Ocelopilli no se transforma en un jaguar, sino en una enorme pantera negra. En este estado, además de las ventajas proporcionadas por la Forma de Jaguar, suma un +1 en todas sus Apuestas de Sigilo, Escondarse, o cualquier Habilidad que tenga que ver con el camuflaje o la oscuridad.

7. FORMA DE GUERRA

Esta forma parece un jaguar antropomorfizado, le es imposible pasar por un humano o animal, pero su poder es innegable. Gana todos los bonificadores de las Gracias anteriores, y además suma un +1 a todo. Es decir, un Ocelopilli en forma de guerra tendrá:

- +4 a todas sus Apuestas de Percepción.
- +4 a su Iniciativa
- +2 a todas sus Apuestas de Sigilo, Escondarse, o cualquier otra Habilidad que tenga que ver con el camuflaje o la oscuridad.
- Garras con un +3 al Daño
- Mordisco con un +4 al Daño. Además, tanto sus garras como su mordisco adquieren la facultad de herir a criaturas que solamente puedan ser dañadas mediante magia.

“EL QUE BUSCA LA VERDAD CORRE EL RIESGO DE ENCONTRARLA.”

- ISABEL ALLENDE

LIBRO DEL DIRECTOR DE JUEGO



RECURSOS NARRATIVOS

“EN LITERATURA NO HAY TEMAS BUENOS NI TEMAS MALOS,
HAY TAN SÓLO TEMAS BIEN O MAL TRATADOS.”

- JULIO CORTÁZAR

C A P Í T U L O

Es cierto que la principal misión de todas las criaturas dentro de Sudamérica es buscar abrir el portal a Xibalba, pues este hecho conllevaría a una alianza tan poderosa que se aseguraría una invasión de tal magnitud que ni todos los Shadow Hunters del mundo podrían detenerla.

Si el DJ es latino o al menos conoce un poco de la vasta cultura sudamericana, le será más fácil incluir sus propias criaturas, y así sabrá establecer otras variables dentro de este vasto terreno que se pueden usar para ingeniar partidas que no sólo conlleven a abrir el portal, pero en caso de que esto no se cumpla y tanto el director como los jugadores conozcan poco o nada sobre América Latina, damos unas cuantas ideas que pueden servir como bases para la respectiva creación de historias.

DE EUROPA A SUDAMÉRICA

Para aquellos jugadores que cuentan con sus PJs ya creados pero pertenecientes a algún país del viejo continente, les damos estas ideas para justificar un viaje al nuevo mundo.

DESAPARICIÓN

Un reconocido investigador o arqueólogo europeo desaparece en extrañas circunstancias, mientras investigaba el Amazonas o algún punto de México. Días más tarde, se le encuentra terriblemente mutilado por lo que parece ser una rara especie de jaguares o algún animal desconocido, el cual puede ser confundido con un Liptorecto o Caído, pero una vez que los Shadow Hunters lleguen e investiguen se darán cuenta que se trata de un mal completamente nuevo.

Razones para el viaje:

- El científico era amigo o mentor de uno de los personajes.
- Este científico era acompañado por un Shadow Hunter y este desapareció con él.
- El estudioso no murió, es encontrado fuera de sí y da vagas pistas de lo que sucedió.

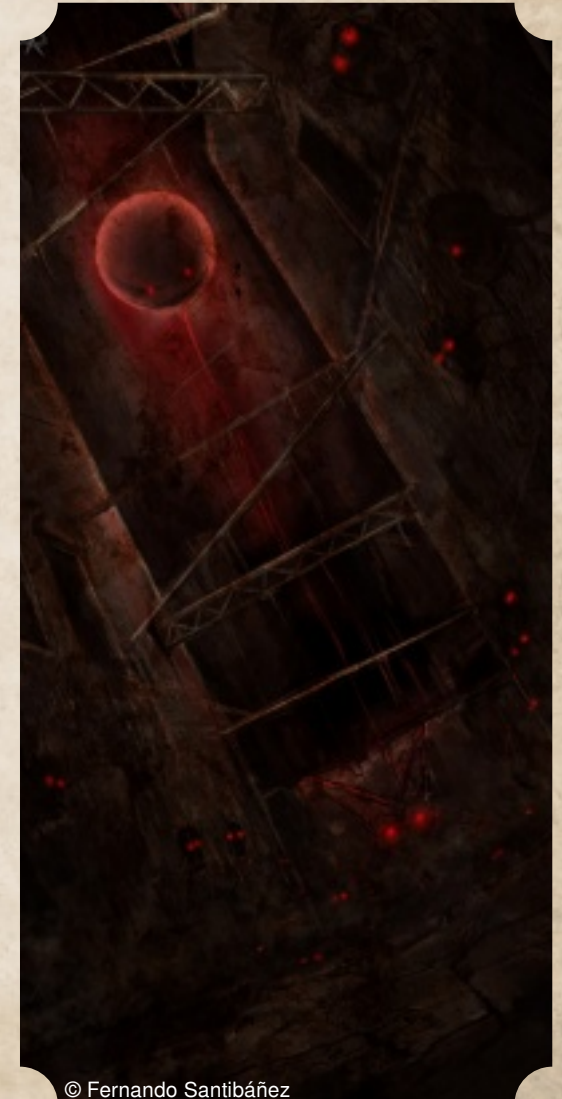
CURA

Uno de los personajes cayó víctima de un mal enemigo, por ejemplo: maldición vudú, petrificación de una Gorgona, hechizo permanente de un Caído, etc. Por lo que los Shadow Hunters, tras investigar, se dirigen tras la pista de una cura fabricada por una tribu nativa desconocida, la cual termina siendo un grupo de adoradores de algún Wekufe.

EXTRAÑO LEGADO

Uno de los personajes, o algún conocido de estos, recibe un diario que perteneció a un ancestro conquistador, en el cual se anotan travesías y aventuras bastantes normales para la época, pero tras unas páginas la situación cambia, en las hojas se describe una cruenta batalla en algún lugar de Sudamérica, el o los enemigos eran criaturas despiadadas que eliminaron a todo el pelotón aventurero, siendo el único sobreviviente el autor del diario.

Cualquier Shadow Hunter con sentido común, sabrá que estas criaturas pueden resultar una terrible amenaza y que debe ir a investigarse que es lo que sucedió en realidad.



© Fernando Santibáñez

TESORO

Tras varias investigaciones por parte de los Shadow Hunters, estos encuentran un raro mapa que los conduciría a la mítica ciudad de oro conocida como El Dorado, la cual puede ser inaccesible por medios mágicos como portales, por lo que los investigadores deben ir hasta Sudamérica para encontrarla. Lo que no saben es que esta ciudad cuenta con muchos protectores celosos que no necesariamente deben ser de origen sobrenatural, por ejemplo puede tratarse de una aldea repleta de guerrilleros, que extraen las riquezas de esta ciudad para solventar los gastos de su revolucionario movimiento.

CAZADORES EN CASA

A continuación, ofrecemos algunas ideas para los jugadores que deseen crear nuevos personajes oriundos de algún país latinoamericano:

HORROR DESCONOCIDO

Una aldea se encuentra asolada por un terrible mal que la acecha desde hace pocos meses. Los primeros días el ganado caía enfermo o mutilado, luego los niños desaparecían, y ahora por las noches se oye el rugido de una misteriosa criatura sedienta de sangre.

Puntos que aumenten el nivel de interés.

1. Las autoridades no responden a la llamada de auxilio.
2. Un grupo de periodistas caen presas del mal.
3. No existen hospitales o comisarias en un amplio radio de la aldea.
4. No se trata de una sola criatura.

LA EXPANSIÓN

Una ciudad pequeña, o tal vez un pueblo, resulta víctima de una serie de posesiones demoniacas. Las autoridades eucarísticas no saben que el lugar se encuentra sobre un Portal que conecta directamente con el Infierno.

Esta idea puede también ser usada para justificar un viaje, pues la iglesia pide ayuda a Roma, de la cual son enviados varios Shadow Hunters que pueden pertenecer a la CIMV (Comisión de Investigación de Milagros del Vaticano – para más información, consultar el suplemento “Empieza la Caza”).

ADORADORES

Una serie de desapariciones de mujeres azota varias ciudades tras la creación de una nueva secta, la cual es presidida por un hombre que se hace llamar el Santo. De hecho, puede tratarse de uno de los wekufe lujuriosos, quien busca nuevas víctimas para aprovecharse de ellas.





© Fernando Santibáñez



EL LADO SOMBRÍO EN LATINOAMÉRICA

“CÓMO DISFRUTAN EN UN BANDO Y EN OTRO LOS ASESINOS.”

- MARIO BENEDETTI

C A P Í T U L O

El Lado Sombrio tiene tanta presencia en América Latina como en cualquier otra parte del mundo, aparte de poseer sus propias peculiaridades. En este capítulo nos dedicamos a desgranarlas.

RAZAS DEL REGLAMENTO BÁSICO EN LATINOAMÉRICA

A continuación, especificamos las razas del Reglamento Básico de **Shadow Hunters** que tienen presencia en América Latina. Aquellas no mencionadas en esta sección, no se encuentran presentes en el lugar, o al menos no en suficiente número como para constituir una amenaza seria.

CACOFONÍAS

Los psíquicos son un fenómeno relativamente reciente en Hispanoamérica, por lo que las Cacofonías son un “nuevo monstruo” al que los Shadow Hunters latinos tienen que aprender a combatir. En esto, les está siendo de mucha ayuda el contacto con los europeos, más acostumbrados a luchar contra estos seres, pero aún así, dado lo difícil que es tratar con esta raza, siguen bastante perdidos.

CAÍDOS

Al igual que en otras partes del mundo, los Caídos intentan cazar almas para Lucifer. Su presencia se hace notar sobre todo en las ciudades, aunque también se les puede encontrar en el campo, siempre seduciendo y corrompiendo a la humanidad.

ESPÍRITUS

En Latinoamérica hay tantas leyendas de fantasmas como en cualquier otro lugar. El Guinee, los Orishás, y el contacto de los Chamanes con los muertos, propician que entren numerosos Espíritus en el territorio, los cuales tienen muchos y muy variados objetivos. Aparte, América Latina ha generado sus propios Espíritus, que se describen en este mismo capítulo.

NY'APT'SEPT

Los Ny'Apt'Sept llevan visitando Latinoamérica desde tiempos inmemoriales, ya que llegaron a este lugar mucho antes que a Europa. Tomaron contacto con los mayas, que les combatieron con fervor. Al parecer, esta civilización recibió ayuda de unos seres alienígenas conocidos como los Ce-

lestes, enemigos acérrimos de los Ny'Apt'Sept. Poco se sabe de la lucha que se mantuvo en aquella época, pero finalmente los Celestes decidieron retirarse, y de paso se llevaron a los mayas con ellos a un lugar conocido como la Cuarta Dimensión.

No obstante, los Ny'Apt'Sept se quedaron, y aún hoy en día América Latina sigue siendo una de sus principales bases de operaciones. Las líneas de Nazca y otros lugares son la razón más evidente, ya que el territorio es propicio tanto para volar, como para aterrizar en él. Así pues, estos misteriosos y crueles extraterrestres siguen atormentando el continente latinoamericano, igual que en el pasado.

RAZAS PROPIAS DE SUDAMÉRICA

LOS WEKUFÉ

Los Wekufe son unas criaturas propias de Latinoamérica, aunque la mayoría son “prestadas” de otros lugares, e incluso Zonas. Son los buscadores del Xibalba, aquellos que desean liberar a los Dioses Prisioneros, y utilizar el poder que estos otorgan para sus propios fines oscuros. Cada uno de estos seres es una criatura individual, por lo que no se les puede considerar una raza, sino más bien un grupo de criaturas que lucharán entre ellas hasta matarse o abrir el Xibalba, con los Shadow Hunters y demás Humanos en medio. En este mismo capítulo se describe con detalle a los Wekufe.

RAZAS MERCENARIAS

Son aquellas razas sobrenaturales propias de América Latina, implicadas en la guerra por abrir el Xibalba, pero que no pertenecen a los Wekufe. Se las conoce en conjunto como “Razas mercenarias” porque, normalmente, se venden al mejor postor, al líder Wekufe que les ofrezca un mejor trato. Algunas de ellas pertenecen a razas ya descritas en el Reglamento Básico, o relacionadas de alguna forma con estas. A los Calcu (ver más abajo), a pesar de ser Humanos, también se les considera una Raza mercenaria.

SECTAS

Aunque hay algún inmortal del Certamen realizando sus oscuros negocios en Latinoamérica (e, incluso, uno de ellos forma parte de los Wekufe), la secta que, realmente, tiene más presencia e interés en este continente son los Buscadores de la Verdad Perfecta. Aparte de encontrar en sus junglas numerosos compuestos químicos, que les permiten continuar con sus siniestros experimentos, los Buscadores se han unido a la guerra por la apertura del Xibalba, y de paso intentan averiguar más sobre los Ny'Apt'Sept, con el objetivo de copiar su avanzada tecnología.

Aparte de estas dos sectas, en Latinoamérica hay una nueva, presente solamente en este continente, que se describe a continuación:

LOS CALCU

Los Calcu son chamanes oscuros, hechiceros consagrados a uno de los Huecufe (los Dioses Prisioneros para los mapuches, de este término deriva *Wekufe*), normalmente a Tezcatlipoca, aunque también puede darse el caso de grupos de Calcu adoradores de otro dios. Los Calcu existen desde tiempos inmemoriales, casi desde que empezó la guerra por el Xibalba. Son, sin duda, la tropa más numerosa a disposición de los Wekufe, ya que al ser humanos extienden su palabra fácilmente, y se pueden camuflar con facilidad.

La secta de los Calcu se inició cuando los Wekufe llegaron a la Tierra. Los chamanes no tardaron en detectar estas presencias, y muchos de ellos decidieron rendirles tributo, entrando a su servicio y realizando todo tipo de maldades para ellos. Con el tiempo, los Calcu se convirtieron en un elemento más de la guerra secreta, y han sido utilizados a lo largo de la his-



toria por las diversas criaturas como peones, soldados, sacerdotes, y otras funciones similares.

Hay que hacer notar la alianza que existe entre los Calcu y las Tzitzimimes, ya que ambos grupos colaboran juntos desde hace mucho tiempo. A veces incluso forman grupos mixtos, y si alguno de los dos bandos tiene un problema, puede esperar la ayuda del otro de forma inmediata.

SITUACIÓN ACTUAL

Actualmente, los Calcu deben esconderse tanto de las autoridades mundanas, como de los Shadow Hunters. Sus prácticas son consideradas ilegales en la mayoría de ciudades y núcleos urbanos, lo que les obliga a permanecer ocultos en el campo y la jungla, donde pueden realizar sus rituales sin ser molestados. Normalmente, los nuevos Calcu son reclutados mediante herencia, o si se detecta algún chamán con un particular interés por el poder.

MODUS OPERANDI

Los Calcu buscan principalmente el poder. Normalmente, cuando se consagran al servicio de un líder, suelen pedirle conocimientos o poder mágico a cambio. En raras ocasiones, pedirán dinero, o algún favor más terrenal, sobre todo si están necesitados o viven en lugares muy pobres, pero es algo raro, lo habitual es que un Calcu quiera aumentar su saber arcano a cambio de ayudar a un Wekufe.

Ningún tipo de ritual es ajeno a los Calcu, practican todo tipo de oscuras ceremonias, que incluyen sacrificios humanos, horribles torturas, etc. Estos Chamanes oscuros carecen por completo de escrúpulos o moral, y harán lo que sea para llevar a cabo sus fines.

CALCUTUN

El Calcutun es el Chamanismo revertido de los Calcu, una de las razones por las que son tan temidos. Lo describimos a continuación, y lógicamente es un estilo de magia reservado a PNJs, no pudiendo ser utilizado por PJs en ninguna circunstancia. No se lista subtipo porque el DJ puede administrar los hechizos a su conveniencia:

SEPARAR CABEZA

El Calcu aprende a separar la cabeza de su cuerpo, de forma que este queda inerte y sin movimiento, mientras que la cabeza permanece consciente, por lo que puede colocarse en algún lugar oculto, con el fin de ver u oír lo que ocurre a su alrededor. Para realizar este ritual por primera vez, realmente hay que decapitar al Calcu tras haberle preparado para sobrevivir mediante una ceremonia, considerando a aquellos que no la pasan como indignos de unirse a la Secta. Si, en cualquier momento, el cuerpo es atacado, no se podrá defender de ninguna forma, aunque el Calcu detectará el ataque de forma inmediata. Si nada lo impide, una vez cualquiera de las dos partes llegue a 0 Puntos de Salud (o, incluso, las dos, sumando los Puntos de Salud perdidos), el Calcu morirá.

FORMA DE CHON-CHON

Mediante este hechizo, la cabeza del Calcu no solamente se separa del cuerpo, sino que también aumenta el tamaño de sus orejas hasta poder usarlas como alas para volar. Este estado, es conocido como *Chon-Chon* o *Tué-Tué*, y forma parte de las leyendas mapuches. Mediante este hechizo, el Calcu puede observar a través de lugares elevados, como ventanas o claraboyas, aparte de provocar el miedo en aquellos que lo contemplan.

CHON-CHON DE COMBATE

Este hechizo hace que la mandíbula del Chon-Chon se alargue grotescamente, de forma que su boca aumente considerablemente de tamaño. En este estado, puede morder con un Bonificador de +2 al Daño. Para ello, puede emplear la Habilidad de Pelea o de Mordisco, según juzgue conveniente el DJ.

FORMA DE LECHUZA

La cabeza del Calcu puede transformarse por entero, adquiriendo la forma de un búho o lechuza. Esto le permite camuflarse de forma eficaz, haciéndole virtualmente indetectable. Para reconocer la verdadera forma del Calcu, hay que lanzar el hechizo de Detectar Energía Mágica, o Detectar Energía. El Calcu tiene derecho a defenderse del escudriñamiento mediante Voluntad.

AUTONOMÍA

Este hechizo permite que el Calcu mueva su cuerpo al mismo tiempo que la cabeza, aunque estos estén separados, lo que le facilitará varias tareas, como por ejemplo el combate, ya que podrá atacar con ambas partes a la vez. No obstante, el número de Puntos de Salud es común, no se divide entre ambas partes, por lo que si se mata una de las dos, la otra caerá igualmente.

MALDICIÓN DEL CHON-CHON

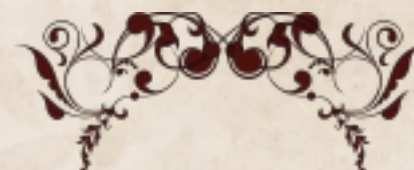
Este complejo hechizo requiere que el Chon-Chon ronde la casa de una persona, entre en ella, y se enfrente al espíritu de esta mediante una lucha de Voluntades. Si vence el Chon-Chon, podrá beber la sangre del otro, lo que le podría causar la muerte en dos o tres horas, si no se actúa a tiempo.

TRANSFORMACIÓN TOTAL

Este estado avanzado hace que todo el cuerpo del Calcu se convierta en una gigantesca cabeza alada. La transformación suma 2 Puntos de Salud al total del Calcu, le proporciona un Blindaje mágico de 1, y le permite morder para un +3 al Daño, en lugar del habitual +2.



CAMALOTZ



Los Camalotz constituyen una excepción en la guerra que se lleva a cabo en América Latina, ya que su misión no es ayudar a los Wekufe, sino impedir su victoria. Son los servidores de Vucub-Came, el guardián del Xibalba, y este les ha encargado despistar y entretener a todos los demás. Al parecer, los Camalotz provienen del mismo Xibalba, son criaturas nativas de esta Zona y, por tanto, se han erigido en sus protectores.

La mayor parte del tiempo, los Camalotz permanecen con forma de animales normales, generalmente murciélagos, o felinos de tamaño mediano. No obstante, revelan su verdadera apariencia cuando realizan una misión para su señor, ya que toman una leve forma antropomórfica, aunque siguen pareciendo, en esencia, un animal. En este estado, pueden hablar, si bien sus voces suenan guturales y profundas. Su lenguaje suele ser bastante básico e infantil, ya que estas criaturas no se distinguen por su gran inteligencia.

Normalmente, los Camalotz permanecerán vigilantes, ocultos en la jungla, y alejados de las ciudades. No suelen intervenir en asuntos humanos más que para alimentarse, prefiriendo quedarse al margen de la vida urbana. No obstante, cuando uno de los Wekufe decida moverse, atacarán con toda su furia, utilizando todos los recursos a su alcance para atajar el levantamiento.

Visto lo expuesto anteriormente, se podría pensar que los Camalotz son aliados de los Shadow Hunters, ya que parecen compartir objetivos, pero nada más lejos de la realidad. A estas bestias les trae sin cuidado la vida humana, no cejan jamás en su empeño por detener a los Wekufe, aunque ello implique matar personas inocentes, o incluso arrasar ciudades enteras. En las ocasiones en que un Shadow Hunter se encuentre con un Camalotz, ninguno de los dos puede esperar trato benevolente del otro, lo más probable es que se ataquen con la misma fiereza que a su enemigo común.

Otro aspecto que hace a los Camalotz particularmente horribles es su dieta. Estas criaturas se alimentan de carne y sangre, de cualquier ser vivo... incluyendo al hombre. Además, son seres muy voraces, vinculados a las muertes masivas de ganado, y a algunos asesinatos ocurridos en el campo. Por ello, varios Shadow Hunters Latinoamericanos los consideran parte del Lado Sombrio, y les persiguen con tanto ahínco como al resto de razas presentes en el continente.

CARACTERÍSTICAS

Un Camalotz se crea igual que un Ángel. Por lo general, no son demasiado inteligentes, por lo que su Atributo Mental no suele pasar de +1. Suelen poseer un Atributo Físico alto, de +2 o +3. Al vivir en la selva, normalmente tienen la Categoría Social Baja. Su Habilidad Natural Bonificada es Percepción.

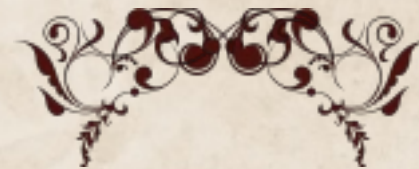
PODERES

Estas criaturas no suelen aprender magia, es muy raro encontrar un Camalotz que exhiba poderes más allá de sus naturales capacidades, las cuales solamente pueden utilizar cuando adquieren su verdadero rostro, mientras permanezcan camuflados como animales, no podrán emplearlas. Son los siguientes:

- Los sentidos de un Camalotz son extraordinariamente agudos. Suman un +1 a cualquier Valor apostado en Percepción.
- El arma más famosa del Camalotz son sus poderosas quijadas, que le valen el sobrenombre de “Espina de la Muerte”. Mediante las espigas que salen de su boca, estas criaturas pueden desgarrar la carne con facilidad. Los mordiscos del Camalotz se lanzan con un +2 al Ataque, y causan un +2 al Daño. Aparte, anulan un punto de Blindaje normal, aunque el Blindaje mágico no se ve afectado.
- Finalmente, según la forma del Camalotz, este puede poseer poderes adicionales. Así, uno con forma de murciélago podrá volar y emitirá ultrasonidos, mientras que otro con apariencia felina será sumamente rápido y ágil, y podrá atacar con sus garras para un +1 al Daño.



TZITZIMIMES



Hace mucho, una pequeña aldea de mujeres Chamán se consagró a la adoración de Xipe Totec. Tras una serie de macabros rituales, llegó el definitivo, en el que demostraron su devoción al dios: un día que se volvió noche (es decir, durante un eclipse), unas a otras se arrancaron la piel, quedando sus cuerpos en carne viva. Tras esto, ganaron un poder inmenso, con el que tuvieron aterrizadas las aldeas de alrededor durante un largo tiempo. Evidentemente, esto atrajo la atención de los Shadow Hunters de la época, quienes persiguieron y acabaron matando a todas las Chamanes.

No obstante, esto no fue el fin, ya que la bendición de Xipe Totec se extendía incluso después de la muerte. Una vez en el Guinee, las almas de las féminas mutaron y se retorcieron, hasta convertirse en algo que ya no era enteramente humano. Así nacieron las Tzitzimimes, poderosos espíritus femeninos de la venganza que se dedicaron a atormentar Latinoamérica desde entonces.

Las Tzitzimimes son una de las razas mercenarias que se ofrecen a los Wekufe. Al parecer, su objetivo principal es causar el caos, aunque es posible que tengan intenciones ocultas que tengan que ver con el Guinee, o con ellas mismas. Normalmente, no suelen pedir recompensa por ayudar a los Wekufe, el simple hecho de poder caminar por la Tierra y causar la destrucción por doquier, suele ser suficiente para ellas.

Es legendaria la alianza entre las Tzitzimimes y los Calcu. Ambos grupos se apoyan mutuamente, y de hecho la forma más segura de traer una Tzitzimime a la Tierra, es que un Calcu la invoque, por lo que se suele contratar a los hechiceros para este menester. Por otro lado, si les han contratado diferentes señores y ambos grupos se ven obligados a luchar unos contra otros, preferirán abandonar la lucha antes que arriesgarse a una confrontación directa.

Las Tzitzimimes aparecen como esqueletos de macabro aspecto, cuyos huesos están cubiertos por un halo azulado. A veces, llevan trozos de músculo o carne por encima de los huesos, y visten con túnicas marrones. Suelen hablar con voces susurrantes y malévolas, riendo de forma macabra. Al parecer, hay un número limitado de Tzitzimimes, unas 400 aproximadamente, ya que esa era la cantidad de mujeres que había en la aldea. No obstante, al ser espíritus, es casi imposible acabar con ellas definitivamente, por lo que tampoco es que importe mucho su número exacto. Su líder se llama Itzpapalotl, y no sale nunca del Guinee, por lo que su aspecto es desconocido.

CARACTERÍSTICAS

Las Tzitzimimes se crean como Espíritus, con todas las opciones habituales para este tipo de seres.

PODERES

Las Tzimimes poseen Psiquismos, como cualquier otro Espíritu, que el DJ puede asignar a su conveniencia, utilizando como base los descritos en el Reglamento Básico de **Shadow Hunters**, o inventándolos a su gusto. Además, poseen un Psiquismo propio, que se describe a continuación:

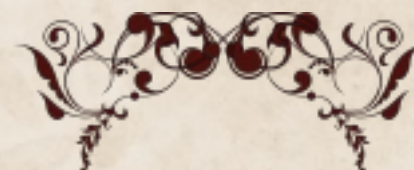
VESTIR LA PIEL

Este Psiquismo es exclusivo de las Tzitzimimes. Mediante él, pueden arrancar la piel de una de sus víctimas y “ponérsela”, de forma que adquirirán la apariencia del muerto. En este estado, serán completamente sólidas, y podrán interactuar con el mundo físico de forma normal. Por supuesto, este Psiquismo solamente proporciona la apariencia del fallecido, en ningún caso da información a la Tzitzimime sobre su vida, amigos, etc.

Hay un aspecto curioso de los poderes de las Tzitzimimes, y es que estos tienen su apogeo durante los eclipses. Una Tzitzimime sumará un +2 a cualquier Valor apostado, si en el momento en que lo juegue se está produciendo un eclipse. Una vez el oscurecimiento haya pasado, el poder de la Tzitzimime volverá a su estado habitual.



UÑAGUILLES



Los UñaguILLES son Caídos que toman forma de niño. En realidad, son algunos de los Caídos que estaban a las órdenes del Cherufe. Cuando este fue expulsado, varios de sus sirvientes se mantuvieron leales a él, prefiriendo exiliarse a su vez, antes que ponerse bajo el mando de otro señor. Siguiendo los pasos de su líder, vinieron a la Tierra, pero una vez aquí, decidieron seguir libres, no ofreciendo de nuevo sus servicios a su antiguo señor, sino contratándose a quien les ofreciera mejor recompensa.

Los UñaguILLES encontraron la forma de sobrevivir, y fue alimentarse de almas de niños pequeños. Al parecer, este tipo de espíritus inocentes son muy nutritivos para los Caídos, aparte de dotarles de unos poderes que otras almas no podrían concederles. Gracias a este hecho, los UñaguILLES se han hecho conocidos entre los Wekufe, utilizando su perfecto camuflaje y sus temibles poderes en la guerra por abrir el Xibalba.

Normalmente, los Uñaguilles piden recompensas materiales o de tipo terrenal. Casas, dinero o joyas son moneda de cambio común entre estos seres. Al parecer, no están interesados en bienes mágicos o sobrenaturales, con sus poderes propios les basta y sobra, o quizás no puedan aprender magia, nadie sabe a ciencia cierta a qué viene tanta ansia por las cosas mundanas. Por supuesto, también piden, especialmente si se les encargan tareas difíciles, su principal alimento, es decir niños pequeños. Normalmente, los capturan ellos mismos pero, evidentemente, si es otro el que se juega el cuello para conseguirlos, mucho mejor.

Los Uñaguilles aparecen como infantes. Pueden variar entre bebés de unos pocos meses, hasta niños de unos diez años. Sea cual sea su forma, pueden hablar claramente y moverse con normalidad. A voluntad, pueden revertir a su forma de combate, la cual es mucho más monstruosa, poseyendo una dura piel correosa, cuarteada y resbaladiza de color gris oscuro, ojos inyectados en sangre, colmillos, y una terrible expresión fiera inusual en un niño.

CARACTERÍSTICAS

Los Uñaguilles se crean como Caídos, excepto por el hecho de que poseen Gracias Infernales propias.

PODERES

Aunque el Uñaguille no posee las Gracias Infernales propias de cualquier Caído, tiene una serie de poderes propios que lo hacen un ser temible. Se describen a continuación:

- Por supuesto, su principal poder es su forma. El hecho de parecer niños humanos, hace que los demás tiendan a confiar en ellos, algo que les facilita, por ejemplo, la entrada a lugares a los que un adulto no podría entrar, o que la gente haga cosas por ellos que por otros no haría.
- La piel del Uñaguille le proporciona un Blindaje mágico de 1.
- Los colmillos del Uñaguille proporcionan un +2 al Daño.
- El Uñaguille puede exhalar, a la vez, los llantos de todas las almas que posea en su interior. Esta combinación de sonidos de sufrimiento es capaz de desanimar a cualquiera. Todo aquel que oiga el llanto del Uñaguille, deberá apostar Voluntad en una Acción enfrentada contra la Voluntad del monstruo, o caerá presa de una desidia que le impedirá hacer nada, salvo caer deprimido. No actuará más hasta que deje de oír el llanto del Uñaguille.

LOS WEKUFÉ



AHALCANÁ

Ahalcaná se llamo en tiempos Tuahina. Este sacerdote inca había estudiado en secreto las artes de la nigromancia, alcanzando un cierto renombre entre los magos oscuros de su país. Cuando los incas conquistaron nuevos territorios, Tuahina fue hacia allí con el objetivo de aumentar su poder. Una vez en el nuevo lugar, empezó a investigar sobre el Xibalba y la guerra entre los Wekufe, y decidió usar sus poderes mágicos para participar en ella, ya que el favor de los Dioses Prisioneros era algo a lo que no pudo resistirse.

Ahalcaná tuvo un primer encuentro con el Pombero, y este casi le mató. Decidió que debía ganar más poder, y para ello empezó a investigar la magia del país donde se encontraba. Aprendió a engañar a Vucub-Camé para lograr invocar a uno de los Dioses Prisioneros. Finalmente, realizó una compleja ceremonia que le permitió traer a la Tierra a uno de los prisioneros del Xibalba menos poderosos, Ahalcaná, señor de las enfermedades. El sacerdote obligó al dios a cumplir su promesa, a lo que el ser invocado estaba obligado, y le pidió que le cediera todo su poder. Con ello, el Dios se convirtió en un Humano, y Tuahina pudo matarle fácilmente.

El antiguo sacerdote cambió su nombre por el de Ahalcaná, y poco tiempo después fue contactado por el Certamen, que le ofreció más poder y guía en la inmortalidad. Gracias a ellos, Ahalcaná se convirtió en un poderoso empresario farmacéutico, quien actualmente posee el principal imperio empresarial del sector en América Latina. Por supuesto, esto es una cortina de humo para sus actividades, entre las que se cuentan desarrollar virus cada vez más letales y, evidentemente, continuar con la búsqueda del Portal que conduce al Xibalba.

APARIENCIA: Ahalcaná es un hombre de unos cuarenta y pocos. Mide 1'70 y es bastante corpulento, de complexión fuerte. Su tez es morena al igual

que su cabello, que lleva largo, y sus ojos marrones. Viste con trajes a medida, bien cortados, aunque cuando lucha con otros Wekufe, va ataviado al estilo de los antiguos incas, con una sencilla túnica y adornos de oro.

PERSONALIDAD: Ahalcaná ha aprendido a tener la paciencia que otorga la inmortalidad. Prefiere estudiar a sus enemigos y hacerles sufrir, antes de arriesgarse a una confrontación directa. En su vida mundana, ante los demás, se muestra correcto y educado, aunque a la vez feroz.

GRIMORIO: Como todos los miembros del Certamen, Ahalcaná es inmortal, y también inmune al paso del tiempo y las enfermedades. Aparte, puede detectar infecciones víricas simplemente mirando a una persona, de forma automática, y acelerarlas con el simple contacto físico, aunque esto requiere una lucha de Voluntades, y por supuesto la activación del poder por parte de Ahalcaná. Las enfermedades no víricas no se ven afectadas por este poder.

RESIDENCIA: Ahalcaná tiene varios pisos, casas y mansiones, repartidas por toda Latinoamérica, Estados Unidos y Europa. Suele vivir en Copacabana, o la Riviera Maya.

CATEGORÍA SOCIAL: Alta

ATRIBUTOS:

Físicos +2
Mentales +3
Sociales +3

HABILIDADES:

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



© Gabriel Fernández

Armas cuerpo a cuerpo (Macáhuatl, Espada Larga) (F) 5
 Armas de fuego (Arcabuz, AK-47) (F) 6
 Diplomacia (S) 6
 Finanzas (M) 6
 Idiomas (Varios) (M) 6
 Intimidación (S) 5
 Medicina (M) 7
 Tortura (M) 5

PR: 45

ALICANTO

El Alicanto proviene del Kuarahy, y al parecer es el único Wekufe que no alberga sentimientos hostiles hacia la humanidad, por lo que se cree que ya caminaba sobre la Tierra antes de que empezase la guerra por abrir el Xibalba.

Las razones por las que el Alicanto vino a nuestra Zona y se estableció en Sudamérica son desconocidas, y él mismo nunca las ha aclarado. Hay una teoría que dice que tiene el poder de ver el futuro, predijo la batalla que iba a librarse en el continente y vino para ayudar a los Humanos, otros que fue expulsado por Tupá del Kuarahy, e incluso hay quien afirma que Quetzalcoatl le envió para ayudarnos frente a las amenazas futuras. Nada se sabe, todo se supone y la criatura guarda silencio sobre este tema.

El Alicanto aparece en ocasiones para ayudar a los Shadow Hunters en su guerra contra los demás Wekufe. Les proporciona pistas, e incluso a veces les salva de los peligros, pero nunca se implica de forma directa en un combate o se enfrenta en solitario a un enemigo. Tampoco se sabe por qué hace esto, quizás ha llegado a un pacto de no agresión con las otras criaturas que pueblan el continente, o quizás no quiere iniciar una guerra a gran escala, ya que dado el inmenso poder de las fuerzas contendientes es más que probable que toda Latinoamérica se viera afectada. Por ello, prefiere permanecer en un segundo plano, dejando a otros la responsabilidad de defender la tierra y sus habitantes.

APARIENCIA: El Alicanto es una bella ave de gran tamaño, con unos 200 cm de envergadura, y estilizado aspecto, parecido al de un ave rapaz. Sus



plumas son de color dorado despiden un fulgor dorado, que se torna flamígero cuando la criatura vuela, lo que ha llevado a creer – correctamente – que el Alicanto y el Fénix están emparentados.

PERSONALIDAD: El Alicanto es un ser profundamente críptico y misterioso, que suele hablar en parábola y casi nunca dice lo que piensa de forma directa. Es muy calmado y meditabundo, además de compasivo y dispuesto a ayudar cuando la ocasión lo requiera, casi siempre a través de sabios consejos.

GRIMORIO: El alcance de los poderes del Alicanto no se ha medido aún, pero sin duda su habilidad más característica es la de mimetizarse con su entorno, ya sea el cielo nocturno, el bosque o el desierto, ya que el Alicanto puede cambiar de color sus alas a voluntad, constituyendo un camuflaje casi perfecto. Otro poder muy característico de esta criatura es su gran sabiduría. El Alicanto puede dar respuesta a prácticamente cualquier pregunta, no se sabe si por haber acumulado muchos conocimientos o debido a capacidades mágicas.

Aparte, esta criatura es un poderoso psíquico, hasta el punto que su principal forma de comunicación es la transmisión del pensamiento, y posee todos los poderes de un telépata, aunque rara vez usa el control mental.

El Alicanto puede controlar la temperatura interna de su cuerpo, de forma que desprenda más o menos calor según desee. Este es su principal método de defensa, ya que le permite, entre otras cosas, fundir las balas y otros objetos metálicos que se acerquen a su cuerpo. También, dependiendo de la naturaleza de estos, puede provocar desmayos en sus atacantes debido al calor intenso.

El último de los poderes conocidos del Alicanto es su capacidad de regenerar cualquier tipo de daño cuando se encuentra bajo la luz del sol. Dependiendo de la cantidad de daño recibida, su salud se restaurará en un tiempo variable entre unos minutos y varias horas mientras le den los rayos del sol. Debido a esto, suele mutar a colores oscuros durante la noche, para así prevenir las heridas. Aparte, puede atacar con sus garras, obteniendo un +1 al Daño, pero es raro que lo haga.

Es muy posible que el Alicanto posea más poderes aparte de los arriba listados, pero los mantiene ocultos. El DJ puede asignarle más capacidades si lo desea.

RESIDENCIA: El Alicanto vive en el desierto de Atacama, en Chile, el cual sobrevuela o recorre a su antojo. A veces, si tiene que ayudar a algún grupo de Shadow Hunters durante un tiempo prolongado, se puede refugiar en alguna cueva del lugar, pero siempre volverá al desierto que le sirve de hogar.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +3
Mentales +4
Sociales +3

HABILIDADES:

Atletismo (F) 5
Esquivar (F) 7

Percepción (M) 5
Voluntad (M) 7
Engañar (S) 5
Persuasión (S) 5
Pelea (F) 4
Telepatía (M) 7
Todos los conocimientos (M) 7

PR: 90

EL CHERUFE

Como casi todos los Wekufe, el Cherufe ha vivido tiempos mejores. Antiguamente fue un Conde Infernal, un poderoso líder Caído con legiones enteras a su servicio. Sin embargo, algo ocurrió. El Cherufe prometió a Lucifer montones de almas, seducir un pueblo entero a cambio de ascender en la jerarquía infernal. El emperador del Mictlan aceptó el trato, y le encargó reclamar la antigua Mesopotamia, entonces poco más que algunas chozas de paja levantadas en un amplio territorio, pero por supuesto, el Caído, por muchos servidores que tuviera, no pudo cumplir con lo pactado.

Tras su fracaso, Lucifer decidió expulsarle del Mictlan, despojándole de todos sus privilegios y condenándole a vagar por la Tierra. Durante muchos años, el Cherufe caminó sin rumbo ni objetivo, hasta que se enteró de que en América Latina había unos seres, los Dioses Prisioneros del Xibalba, que podían ayudarle, así que se encaminó hacia allá. Una vez en el continente, este ser empezó a explorar el terreno, hasta establecerse en las zonas volcánicas. Así, empezó la guerra contra los otros Wekufe por la apertura de la siniestra prisión.

APARIENCIA: El Cherufe mide 2'5 metros y es de complexión fuerte, con grandes músculos. Su piel posee una apariencia pétrea, parecida a la de la lava volcánica, llena de rugosidades y aristas. Tiene varias cabezas repartidas por la parte superior de su cuerpo. De los ojos y bocas de estas cabezas sale un fulgor ígneo, como si hubiera lava en su interior. Cuando habla, su voz suena como un eco, ya que todas las bocas hablan a la vez. Las voces suenan huecas y vacías, como si hablasen desde el interior de una cueva.

PERSONALIDAD: El Cherufe es un ser de pura furia. Impaciente y autoritario, está acostumbrado a mandar, pero también a actuar por su cuenta. Posee un innato orgullo, debido a su antigua posición en el Mictlan, pero este se ha ido aplacando con el tiempo, y actualmente se muestra algo más modesto con sus aliados y mercenarios aunque, por supuesto, con sus enemigos sigue siendo implacable.

GRIMORIO: El Cherufe es inmune al Aturdimiento y a la Inconsciencia por Daño Masivo, y su piel rocosa le proporciona un Blindaje mágico de 2. Aparte, posee Piroquinesis, que utiliza entre otras cosas para encender las rocas que lanza a sus enemigos, lo que les bonifica con un +1 al Daño. El contacto directo con la piel del Cherufe provoca la pérdida de 2 Puntos de Salud, debido al calor que desprende y las aristas rocosas, aunque atacarle con armas, magia apropiada o protecciones adecuadas anula este efecto.

RESIDENCIA: Un volcán de cualquier parte de Latinoamérica.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +4
Mentales +1
Sociales +3

HABILIDADES:

Atletismo (F) 4
Esquivar (F) 7
Percepción (M) 5
Voluntad (M) 7
Engañar (S) 5
Persuasión (S) 4
Lanzar rocas (F) 7
Liderazgo (S) 6
Pelea (F) 5
Piroquinesis (M) 7

PR: 50



© Fernando Santibáñez

EL CHUPACABRAS

El Chupacabras, o mejor dicho el RCX-2028, es el Wekufe más “joven” de todos. Fue creado por los Buscadores de la Verdad Perfecta, combinando el ADN de varias criaturas sobrenaturales latinoamericanas con la de algunos animales, dando como resultado una criatura fuerte y veloz, pero poco inteligente. No obstante, cumple la voluntad de sus amos sin rebelarse, cosa que no ocurrió en su momento con los Liptorectos, por lo que los siniestros científicos se están planteando clonar a esta criatura para tener un ejército de bestias salvajes a su disposición.

Por el momento, las órdenes que han dado al Chupacabras son dos: participar de forma activa en la guerra por abrir el Xibalba, y vigilar a los Ny'Apt'Sept e intentar robar su tecnología, razón por la que se le ve en ocasiones cerca de lugares de avistamientos de OVNI, y se le relaciona con extraterrestres.

El Chupacabras suele actuar solo, aunque en raras ocasiones se le ha visto con alguna Raza mercenaria, contratada evidentemente por los Buscadores, quienes mantienen contacto con varias de ellas. Los científicos prepararon a la criatura para poder alimentarse con los nutrientes, ya asimilados, de cualquier ser vivo, de ahí que beba la sangre de los animales, lo que le ha valido su siniestro apodo.

APARIENCIA: El Chupacabras parece la combinación de varios animales distintos. Posee unas largas patas que le permiten dar poderosos saltos, cuerpo reptiloide, unas cortas patas delanteras, afilados colmillos, y lengua bífida. No puede hablar, pero emite unos agudos chillidos, especialmente cuando está hambriento o combatiendo.

PERSONALIDAD: El Chupacabras es poco más que una bestia salvaje. La hipnosis a la que le han sometido los Buscadores, combinado con su ADN proveniente de varias criaturas diferentes, hace que se muestre sumiso ante sus amos, e inmisericorde con sus enemigos. No obstante, este monstruo posee una verdadera personalidad, que algún día, y con la ayuda de otros, puede surgir.

GRIMORIO: Los Buscadores han dotado al Chupacabras de varios poderes que lo convierten en una criatura temible. Respira por ósmosis, lo que le permite sobrevivir en cualquier terreno, incluyendo el agua. Sus sentidos son su-



© Greco Westermann

peragudos, ve a la perfección en la oscuridad, puede detectar trazas de calor, y posee un sistema de radar parecido al de un murciélago. Estas capacidades le proporcionan un +2 a cualquier apuesta de Percepción. Sus músculos felinos y sus poderosas patas traseras, le dotan de un +4 a la Iniciativa, y un +2 a Esquivar. Aparte, puede regenerar el Daño, a razón de un Punto de Salud por turno, excepto si se le mata. Evidentemente, es inmune al Aturdimiento y a la inconsciencia por Daño Masivo. Las garras del Chupacabras proporcionan un +1 al Daño, y sus potentes mandíbulas un +2.

El Chupacabras puede poseer más poderes aparte de los listados aquí, ya que los Buscadores experimentan con él de forma regular.

RESIDENCIA: Cualquier lugar aislado, o un laboratorio secreto de los Buscadores.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +3
Mentales +1
Sociales 0

HABILIDADES:

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

PR: 40

EL POMBERO

Uno de los primeros Wekufe en llegar a América Latina, el Pombero proviene del Iztepetl, pero pese a ello no es un Innominado. Este ser fue en tiempos un noble humano, perteneciente al Imperio Filisteo, que se dejó seducir por los secretos y la promesa de inmortalidad que daba la infame Ciudad, por lo que, finalmente, entró al servicio de un Innominado que le sometió a crueles tormentos. Cuando llevaba más tiempo en el Iztepetl del que podía recordar, pidió a su amo que le convirtiera en uno de los suyos. Este, riéndose, le dijo que torturarlo le divertía, y que por tanto no iba a atender a sus peticiones. Furioso, el Pombero empezó a maquinarse su fuga, urdiendo un plan que culminó cuando conoció la historia del Xibalba, y del poder que podían dar los Dioses Prisioneros. Un día, cuando su amo estaba despistado, se marchó del Iztepetl y acabó en la Tierra, jurando que algún día volvería para arrasar la Zona y vengarse de su cruel amo.

Una vez en Latinoamérica, utilizó el miedo para continuar con sus planes. Aunque no era un Innominado, había aprendido muchas cosas en la Ciudad, y disponía de poderes y habilidades que todos aprendieron a temer. El Pombero exigió sacrificios, al principio humanos, pero aplacó su ira con el tiempo y empezó a pedir cosas más inocuas, como comida o tabaco. De todas formas, este ser no es tan maligno como los demás, y a cambio de las ofrendas siempre proporciona algo, como por ejemplo buenas cosechas, el hallazgo de un objeto o persona perdida, etc.

El Pombero también es conocido por su lascivia. Le gusta mucho el sexo, tanto como al Trauco (ver más abajo), y es muy fértil, habiendo tenido a lo largo de la historia miles de hijos. Estos, aparentemente, son niños normales, pero presentan ciertas características que se describen más adelante.

Actualmente, el Pombero es de los pocos Wekufe que se mantiene cerca de la sociedad humana. Haciéndose pasar por un rico hombre de negocios, mantiene una vida privilegiada, usando a sus hijos secretos como esclavos a los que no tiene que pagar.

APARIENCIA: El rostro del Pombero es totalmente negro, con dos brillantes ojos rojos brillantes. Normalmente, va desnudo, mostrando un cuerpo de piel gris vagamente reptiloide, aunque cuando adquiere forma humana aparece como un hombre alto y delgado, de unos 30 años, tez y cabello morenos, atractivo y vestido con trajes bien cortados.

PERSONALIDAD: Con el tiempo, el Pombero ha aprendido a cultivar la sutileza, por lo que suele mostrarse meloso con sus adoradores, seductor con las mujeres, y astuto y taimado con sus enemigos. A pesar de no desdeñar el combate, prefiere las maniobras sutiles y la tortura psicológica antes que la confrontación directa.

GRIMORIO: El Pombero posee una buena colección de poderes, que aprendió en el Iztepetl. Puede volverse invisible, y también metamorfosearse en cualquier animal a su antojo, además de poder adquirir la forma de un atractivo joven, supuestamente la que poseía antes de ir a la siniestra Zona. Esta es la apariencia que utiliza para seducir a las mujeres, y llevar su vida mundana. El Pombero puede provocar el desmayo con sólo tocar a otra persona, para lo que se establecerá una lucha de Voluntades. Si pierde el Pombero, no pasará nada, pero si gana, el otro sufrirá fuertes temblores y enmudecerá, lo que a efectos de juego equivale a sufrir la inconsciencia por Daño Masivo. Aparte, puede teleportarse a lugares cercanos, lo que le per-

mite atravesar cualquier pared u obstáculo sin dificultad.

No obstante, quizás el poder más conocido del Pombero sea su gran capacidad para dejar embarazadas a las mujeres, y el control que puede ejercer a posteriori sobre sus propios vástagos. Cualquier niño que sea hijo de este ser, obedecerá sus órdenes sin resistirse mientras pueda escuchar su voz. De esta forma, el Pombero utiliza a sus hijos como espías, sirvientes, carne de cañón, o cualquier otro menester.

RESIDENCIA: El Pombero gusta de las comodidades urbanas, por lo que se le suele encontrar en casa de alguna amante, o en una de sus mansiones.

CATEGORÍA SOCIAL: Alta

ATRIBUTOS:

Físicos +2
Mentales +3
Sociales +4

HABILIDADES:

Atletismo (F) 4
Esquivar (F) 6
Percepción (M) 5
Voluntad (M) 6
Engañar (S) 7
Persuasión (S) 7
Armas Cuerpo a Cuerpo (Espada Larga) (F) 5
Armas de Fuego (SigSauer P220) (F) 4
Discurso (S) 5
Finanzas (M) 5
Idiomas (Varios) (M) 4
Liderazgo (S) 5
Seducción (S) 7

PR: 45



© Ignacio Cariman

LOS SIETE HERMANOS

Los Siete Hermanos son producto del adulterio que Keraná cometió con Taú, uno de los Dioses Prisioneros, antes de que estos fueran expulsados al Xibalba. Cuando Keraná tuvo a los hijos de Taú, Tupá, al ver que no eran Ngen-Kürüf sino siete horribles monstruosidades, decidió expulsarles del Kuarahy para siempre.

Cuando llegaron a la Tierra, los Siete Hermanos se enteraron de la existencia del Xibalba, y desde entonces, empezaron a trabajar para liberar a los Dioses Prisioneros, entre los que, no lo olvidemos, está su padre, e invadir y arrasar el Kuarahy, aniquilando a Tupá y a todos los Ngen-Kürüf, a los que odian especialmente.

A pesar de llamarse “los Siete Hermanos”, en realidad son seis, ya que uno de ellos, Moñái, murió a manos de una Shadow Hunter llamada Porasy, que tuvo que sacrificar su vida para matar al horrible monstruo. No obstante, los otros seis siguen activos, luchando contra otros Wekufe por abrir el Xibalba.

Estas criaturas tienen la particularidad de no contratar Razas Mercenarias, ya que se consideran autosuficientes, y prefieren no utilizar ayuda externa.

A continuación, describimos a los hermanos:

JASY JATERÉ

El Jasy Jateré aparece como un joven de cabellos dorados, vestido con ropas normales y con un bastón en la mano. En ocasiones, debido a su baja estatura, es confundido con un niño, y de hecho a veces se hace pasar por infante para lograr sus fines. Al ser uno de los pocos hermanos que puede pasar desapercibido entre los humanos, nominalmente se le considera el líder. Sin duda, es el más inteligente de todos.

Hubo momentos en los que Kurupi se encontraba al acecho de una mujer, Luisón aún no había poseído ningún cuerpo y Ao Ao no estaba cerca, por lo que contrariamente a la ideología de sus demás hermanos, al ser bastante frágil, Jasy Jateré secretamente contrató a los Uñaguilles para que le ayudasen a sobrevivir ante algunos ataques de los Shadow Hunters. La paga siempre consiste en niños frescos, que consigue con su manejo mental sobre ellos.



© Ignacio Cariman

PERSONALIDAD: El Jasy Jateré suele pensar antes de actuar, es planificador y calculador hasta la médula. Ante los humanos, se muestra infantil y meloso. Valga decir que este ser no es tan cruel como la mayoría de los Wekufe, muestra algo más de misericordia hacia los humanos, prefiriendo no involucrarlos en sus planes, aunque por supuesto no duda en matarles si se interponen.

GRIMORIO: El Jasy Jateré puede influir en las mentes de los niños para que cumplan sus planes. Cuando controla a un infante, este le obedecerá en todo. El Jasy Jateré no tiene poder sobre los adultos, pero saca mucho partido del control mental infantil, para extorsionar a sus enemigos o usar a los niños como carne de cañón, por ejemplo.

RESIDENCIA: Aunque puede morar por la jungla junto a alguno de sus hermanos, el Jasy Jateré vive en ocasiones entre los humanos, para realizar algún plan o conseguir alguna cosa. También influye en las numerosas guerrillas que hay en Latinoamérica, moviendo los conflictos mundanos para que sirvan de cortina de humo a sus actividades.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos 0
Mentales +3
Sociales +3

HABILIDADES:

Atletismo (F) 4
Esquivar (F) 5
Percepción (M) 6



© Ignacio Cariman

Voluntad (M) 5
Engañar (S) 6
Persuasión (S) 6
Armas de Fuego (AK-47) (F) 4
Estrategia (S) 7
Liderazgo (S) 6
Pelea (F) 3

PR: 55

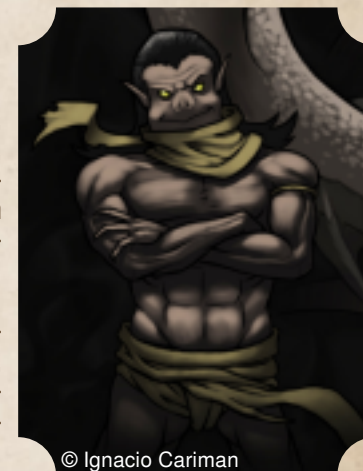
KURUPI

El Kurupi aparenta ser un adolescente bajito, con la melena negra. Se parece al Jasy Jateré, sólo que es moreno y de ojos castaños. De todas formas, si se les ve juntos, se nota que son hermanos. Al ser ambos de apariencia humana, suelen realizar sus planes conjuntamente.

El Kurupi tiene un enorme pene, que suele enrollar alrededor de su abdomen. Por lo general, queda oculto bajo sus ropas, pero si se desnuda, es perfectamente visible por cualquier observador.

PERSONALIDAD: El Kurupi es una criatura lasciva y obscena, que rivaliza con el Trauco o el Pombero en la cantidad de mujeres con las que se ha acostado. Suele mostrarse ansioso y deseoso de que las cosas se hagan, contrastando con su hermano en esto.

Una cosa que realmente odia el Kurupi, es ser molestado mientras acecha a una mujer. Sus víctimas no suelen superar los 20 años y cuenta con una increíble capacidad de percibir a las castas, quienes conforman el grupo predilecto de cacería, sus horarios favoritos para tener relaciones son el mediodía y la noche. Antes y durante el acto sexual (al cual llega mediante seducción, pago o por la fuerza) son los momentos más sagrados para este ser, por lo que no dudará en matar a quien le moleste. No da importancia al lugar donde llegue a tomar a una mujer, por lo que se han escuchado rumores de que lo han visto en pleno coito en callejuelas, montes, techos e incluso capillas.



© Ignacio Cariman

GRIMORIO: El Kurupi tiene la capacidad de dislocar sus articulaciones, de forma que puede pasar por cualquier lugar estrecho, o abertura. Sin embargo, su poder principal es su miembro viril, que puede crecer hasta proporciones descomunales, lo cual está directamente relacionado con la cantidad de relaciones sexuales que ha mantenido en el día. Normalmente, el Kurupi lo utiliza a modo de látigo, pero si ha tenido mucho sexo, el pene puede aumentar de forma inhumana, llegando incluso a poder destrozar edificios enteros golpeándolos con su falo.

Aparte, el Kurupi deja una huella en las mujeres con las que se acuesta y sobreviven al coito, algo raro pues, normalmente, el gigantesco pene del ser suele reventar a sus amantes. Las supervivientes lo consideran el único “hombre” que las sacia sexualmente, por lo que no es raro ver a estas jóvenes buscándolo en la selva o en el lugar donde las tomó, si no lo encuentran (cosa muy probable) caen en una terrible depresión, lo que las vuelven locas e inclusive suicidas.

RESIDENCIA: Normalmente, junto al Jasy Jateré

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos +1
Mentales +2
Sociales +3

HABILIDADES:

Atletismo (F) 4
Esquivar (F) 5
Percepción (M) 5
Voluntad (M) 5
Engañar (S) 7
Persuasión (S) 7
Armas Cuerpo a Cuerpo (Látigo, pene en realidad) (F) 6
Seducción (S) 7

PR: 35

LUISÓN

El Luisón, o Lobizón como lo conocen en varias zonas del Brasil, es un ente bastante curioso, se presenta como un espíritu en forma de can cuya raza difiere según su ánimo, se sabe que cuando está manso o tranquilo (cosa muy rara) adquiere la forma de un enorme pastor alemán, así como cuando está salvaje toma la forma de un majestuoso bóxer, en estas formas es imposible atacarlo así como que él ataque, por lo que va cambiando de cuerpo. Cuando el ser posee un cuerpo, este cambia gradualmente hasta adquirir la forma de un ser vagamente parecido a un can desnutrido o la de un puma musculoso, ambos estados adquieren un toque antropomórfico. La criatura puede revertir a su forma humana a voluntad, por lo que suele participar en los planes del Jasy Jateré y el Kurupi de forma poco regular.



Otro hecho bastante llamativo de esta criatura es su alimentación. Durante su estado etéreo no busca comer, pero una vez poseído un cuerpo solamente gusta de carne humana putrefacta, la razón aun no ha sido totalmente constatada, pero existe la teoría que su metabolismo no busca en realidad consumir carne sino los hongos y larvas que cargan la carne. En su forma humana y si se ha alimentado recientemente es insoportable estar cerca de él, pues su aliento es exageradamente apestoso.

PERSONALIDAD: El Luisón se comporta de forma salvaje y animal, sin mostrar apenas raciocinio. Es peleón y pendenciero, y no permite que nadie le mire por encima del hombro.

GRIMORIO: Como se dice más arriba, el Luisón puede alternar entre su forma humana y monstruosa. En forma de monstruo, sus garras hacen un +1 al Daño, sus colmillos un +2, y sus Apuestas en Percepción obtienen un +1 debido a sus sentidos agudizados.

Aparte, el Luisón va poseyendo cuerpos vivos. No obstante, no puede entrar y salir de uno a voluntad. Una vez el espíritu entra en un ser, se queda en su interior hasta que este muere, generalmente asesinado. No hay defensa

contra la posesión del Luisón, pero cuando sale de un cuerpo, queda debilitado y no puede poseer otro hasta que pasen, al menos, dos meses. De momento, no se ha encontrado la forma de evitar la posesión del Luisón, aunque es posible que exista alguna.

RESIDENCIA: Aunque se dice que mora por la selva, aquellos que realmente lo conocen saben que el Luisón se encuentra en los cementerios, de donde extrae la carne putrefacta de los cadáveres que usa para alimentarse, sobre todo cuando ha poseído un cuerpo recientemente.

CATEGORÍA SOCIAL: Media/Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +4
Mentales 0
Sociales 0

HABILIDADES:

Atletismo (F) 6
Esquivar (F) 7
Percepción (M) 7
Voluntad (M) 5
Engañar (S) 2
Persuasión (S) 2
Pelea (F) 7

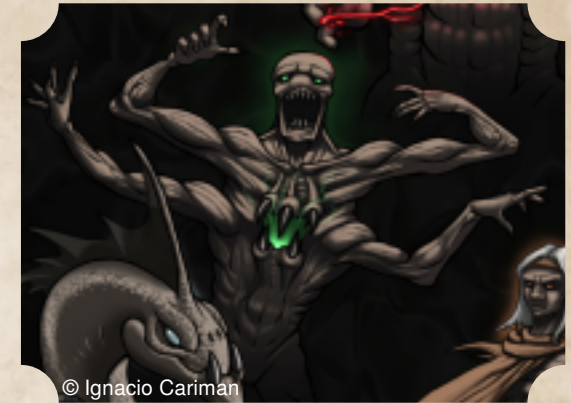
PR: 40

Ao Ao

El Ao Ao parece una criatura antropomórfica, con un vago aire a la forma de un Caído. Posee cuatro brazos y una enorme boca en el pecho. Este ser se alimenta de carne humana, y su apetito es muy voraz, por lo que sus hermanos intentan recurrir a él solamente en contadas ocasiones. Sin embargo, su particular poder le hace sumamente útil.

PERSONALIDAD: El Ao Ao es una criatura salvaje, aunque menos que el Mbói-Tu'i, por lo que se puede razonar con él.

GRIMORIO: El principal poder del Ao Ao es su capacidad para multiplicarse en varios seres iguales, razón por la que los hermanos no recurren a las Razas Mercenarias. Al parecer, la cantidad de seres que puede crear no tiene límite, pero habitualmente, no suele generar más de cinco réplicas. Cada Ao Ao tiene el perfil descrito más abajo, sin reducción de ningún tipo, y es totalmente autónomo, aunque el Ao Ao original solamente puede mantener las réplicas durante unos días. Para realmente acabar con este ser, hay que matar al original, por lo que sus hermanos suelen mantenerlo bien oculto, en ocasiones llegando a encerrarlo, mientras realizan sus operaciones.



Los cuatro brazos del Ao Ao le proporcionan un +1 a todos sus Ataques cuerpo a cuerpo, sean a manos desnudas o con armas. Aparte, le capacitan para manejar varios objetos a la vez, por lo que, en su caso, el turno de recarga de un arma de fuego no se aplica, puede disparar mientras tenga cargadores. La boca de su pecho puede morder, aplicando un +1 al Daño.

RESIDENCIA: El lugar más recóndito que se pueda imaginar. Cuando no está duplicado, suele habitar en los cerros de cualquier lugar de Latinoamérica.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +1
Mentales 0
Sociales 0

HABILIDADES:

Atletismo (F) 3
Esquivar (F) 3

Percepción (M) 3
 Voluntad (M) 3
 Engañar (S) 1
 Persuasión (S) 1
 Armas Cuerpo a Cuerpo (Varias) (F) 4
 Armas de Fuego (Varias) (F) 4
 Mordisco (F) 4
 Pelea (F) 4

PR: 20

Mbói-Tu'i

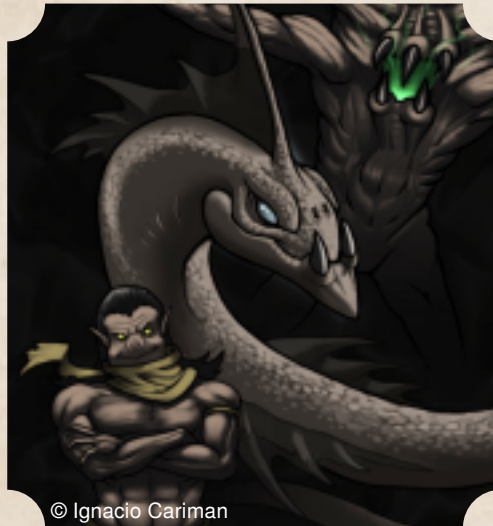
Este ser es principalmente acuático y aunque puede sobrevivir fuera del agua, es dentro de esta donde sus habilidades naturales llegan al máximo. Debido a que los siete hermanos suelen atacar zonas más rurales, es uno de los menos activos. Los demás solamente acuden a él cuando tienen problemas en los ríos o el mar, ya que, si bien en el medio acuático es temible, fuera de él se siente perdido.

Aunque esta criatura es realmente temible, su principal fuente de alimento son los peces y aves (cuando se encuentra fuera del agua) durante las épocas de veda, el Mbói-Tu'i surge del agua y se dedica a cazar polluelos o gallinas.

El Mbói-Tu'i parece una gigantesca serpiente marina, con un hocico de forma curvilínea, lo que hacía que los indígenas antiguos lo confundieran con el pico de un loro.

PERSONALIDAD: El Mbói-Tu'i es un monstruo en el más amplio sentido de la palabra, al igual que el Tejú Jaguá. Se comporta como un animal.

GRIMORIO: El Mbói Tu'i posee una enorme fuerza, pero solamente dentro



del agua, si su cuerpo sale de esta por completo, se quedará inmóvil y empezará a morir lentamente, en unos 10 turnos aproximadamente, a menos que se le sumerja de nuevo.

Su olfato es tan sensible que puede detectar fácilmente varios olores en un radio de 10 km, por lo que algo que en verdad molesta a este ser es olfatear sangre de pez mientras dura la veda, si esto ocurre, el Mbói-Tu'i se acercara con gran rapidez y eliminara a la criatura que haya asesinado a uno de sus peces.

RESIDENCIA: Las aguas de América Latina, especialmente el río Amazonas.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +6
 Mentales 0
 Sociales 0

HABILIDADES:

Atletismo (F) 7
 Esquivar (F) 6
 Percepción (M) 4
 Voluntad (M) 4
 Engañar (S) 1
 Persuasión (S) 1
 Nadar (F) 7
 Pelea (F) 7

PR: 40

TEJÚ JAGUÁ

Tejú Jaguá es un ser bípedo de unos 3 metros de alto, de apariencia horrible. Es de destacar que sus ojos no se encuentran en la cabeza, sino en el pecho.

Una buena forma de descubrir que ronda cerca, es ver siete perros alineados y caminando al mismo trote. Este grupo es conocido como “Las Cabezas”, de ahí la mala aplicación de su apariencia, pues se creía que se trataba de un lagarto con siete cabezas de perro. Si alguien decide enfrentarse a él, las cabezas se agruparán en una enorme masa gelatinosa, de la cual surgirá el Tejú Jaguá.



No se sabe a ciencia cierta, pero han pasado varios años desde la última vez que se le vio de esta forma, por lo que se lo considera relativamente inactivo, si desea salir a explorar usa uno de sus perros para rondar por algún lugar.

PERSONALIDAD: En el pasado, Tejú Jaguá era uno de los hermanos más salvajes y peligrosos, pero Tupá le maldijo, por lo que actualmente es manso y dócil como un corderito. Sus hermanos intentan continuamente levantar la maldición, pero de momento les ha sido imposible.

Antes, esta criatura era extremadamente temida, incluso por sus hermanos, no se detenía ante nada y era salvaje e indómita. Aunque trata con todos sus hermanos, es Jasy Jatere el único a quien obedece.

GRIMORIO: Tejú Jaguá puede lanzar potentes llamaradas por sus ojos, que hacen un +2 al Daño, el cual no se puede reducir por Blindaje normal, aunque sí mágico. Aparte, sus duras escamas le proporcionan un Blindaje mágico de 2.

Aparte, existen rumores de que cada cabeza cuenta con un poder sobrenatural, pero este hecho no ha sido comprobado.

RESIDENCIA: Vive en una cueva en lo más profundo de la selva del Amazonas, visitado de vez en cuando por sus hermanos, especialmente por Jasy Jatere, quien es el que más lo cuida.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +5
Mentales 0
Sociales 0

HABILIDADES:

Atletismo (F) 2
Esquivar (F) 5
Percepción (M) 5
Voluntad (M) 7
Engañar (S) 1
Persuasión (S) 1
Armas de Fuego (Llamaradas) (F) 7
Pelea (F) 7

PR: 60

EL TRAUCO

El Trauco es una Quimera proveniente del Apanohuaia, y también uno de los primeros Wekufe en llegar a la Tierra. En su Zona, se dedicaba a atormentar en sueños a chicas jóvenes, especialmente vírgenes, haciéndolas creer que eran violadas por él. No obstante, Oneiros cometió el error de hacer al Trauco demasiado ambicioso, tanto que cuando se enteró de la existencia del Xibalba y los Dioses Prisioneros, se trasladó de inmediato a Latinoamérica, con intención de abrir el Portal y usar el poder que ganaría para sustituir a los élficos hermanos en el control de la Zona.

Una vez llegó a la Tierra, al igual que otros Wekufe, se ocultó, concretamente en los pantanos de la isla de Chiloe. A pesar de su plan, el Trauco debe mantener sus voraces apetitos sexuales controlados, por lo que frecuentemente acorrala a alguna chica y practica sexo con ella. La criatura disfruta sobremanera de estas relaciones, ya que constituyen su alimento principal.

APARIENCIA: El Trauco es un monstruo grotesco y contrahecho, bajito,



© José Quintela

con una larga hilera de dientes puntiagudos, y ojos negros con pupilas blancas. Carece de pies, por lo que camina sobre los muñones que hay al final de sus tobillos. Va desnudo, portando solamente un taparrabos. Siempre lleva un bastón para caminar, llamado Pahueldún, y un hacha de piedra.

PERSONALIDAD: El Trauco es lascivo y libidinoso hasta el extremo. Dice continuas groserías de carácter sexual, y con las mujeres se comporta de forma absolutamente obscena. Normalmente, se muestra nervioso y alterado, deseoso de mantener relaciones sexuales, comportamiento que se exagera cuando lleva tiempo sin practicarlas.

GRIMORIO: El Trauco posee una fuerza extraordinaria. Aunque no tiene telepatía, puede controlar mentalmente a sus víctimas, exactamente igual que si poseyera el poder psíquico Control Mental. Su hacha es una Reliquia capaz de partir cualquier árbol, y en combate le proporciona un +2 al Daño. El Pahueldún puede lanzar unos polvos que, si son respirados por una muchacha, harán aparecer al monstruo ante sus ojos como un apuesto joven, del que se enamorará perdidamente. Al ser una Quimera, el Trauco puede entrar en los sueños de las jóvenes a las que le es complicado seducir, apareciendo también como un guapo mozo, y convenciéndola poco a poco de acostarse con él.

Por supuesto, como todas las Quimeras, el Trauco puede regenerar Daño, y como aún no se ha encontrado la forma de enviarle al Apanohuaia, este poder le hace a todos los efectos inmortal.

RESIDENCIA: En bosques, pantanos, o cerca de las casas de las jóvenes a las que desea seducir.

CATEGORÍA SOCIAL: Baja

ATRIBUTOS:

Físicos +4
Mentales +3
Sociales +3

HABILIDADES:

Atletismo (F) 7
Esquivar (F) 6
Percepción (M) 5
Voluntad (M) 5
Engañar (S) 7
Persuasión (S) 7
Armas Cuerpo a Cuerpo (Bastón) (F) 4
Armas Cuerpo a Cuerpo (Hacha) (F) 7
Control Mental (M) 7
Seducción (S) 7
Supervivencia (M) 5

PR: 50

VUCUB-CAMÉ

Vucub-Camé es el único que participa a desgana en la guerra por abrir el Xibalba. Como protector del mismo, su misión es impedir que cualquiera de los otros contendientes lo abra. Si por él fuera, se podrían matar todos entre ellos, pero como no es el caso, no le queda más remedio que salir de su Zona e ir a América Latina en ocasiones, cuando algún otro Wekufe se acerca demasiado a la entrada. En sus manos, han muerto varios de ellos, y está dispuesto a descargar su furia contra cualquiera que lo intente.

En tiempos, Vucub-Camé fue un Innominado, pero cuando los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué expulsaron a los Dioses Prisioneros de la Tierra, el Dragón, que en la mitología precolombina recibe varios nombres, siendo los más populares Omēteotl o Gucumatz, se le apareció y le asignó la pesada tarea de guardar la Zona. En ningún momento aclaró la razón de su elección, pero al Vucub-Camé no le quedó otra opción que aceptarla, no en vano se la imponía el ser más poderoso del Universo. Por un momento, pensó en torturar a los prisioneros, pero abandonó la idea, ya que se arriesgaba a que se liberaran. De todas formas, el hecho de que criaturas tan poderosas estuvieran encerradas ya era suficiente tomento.

Las cosas fueron así hasta que aparecieron los Wekufe. Estos, sabedores de la existencia del Xibalba y de la recompensa que habían prometido los

Dioses Prisioneros a su libertador, han provocado al Vucub-Camé tantos quebraderos de cabeza como a los Shadow Hunters que defienden Latinoamérica. Para evitar participar de forma directa en la mayoría de los conflictos, y poder vigilar mejor a sus prisioneros, Vucub-Camé creó la raza de los Camalotz, que a pesar de su poca inteligencia, han demostrado ser sirvientes fieles y eficaces.

APARIENCIA: Vucub-Camé parece un hombre alto, de más de dos metros. No tiene ni un solo pelo en el cuerpo, y posee unos poderosos músculos, rematados por una piel bronceada. Su rostro es de apariencia horrible, arrugado y contrahecho, y posee unos largos colmillos que sobresalen por encima de sus labios. Tiene los ojos rojos. Este ser viste a la manera de las antiguas culturas precolombinas, con túnicas adornadas, penachos y adornos de oro.

PERSONALIDAD: Vucub-Camé tiene una paciencia infinita, piensa siempre antes de actuar. No le gustan los enfrentamientos directos, aunque dado su poder inherente, es un rival temible. Por supuesto, al ser un Innominado, carece de compasión alguna, torturando a placer a cuantos enemigos caen en sus manos. Además, al igual que sus criaturas servidoras, se alimenta de carne y sangre, siendo su manjar favorito los corazones humanos.

GRIMORIO: Vucub-Camé puede trasladarse a voluntad desde el Xibalba a cualquier otra Zona, y viceversa. Posee una extraordinaria fuerza e inteligencia, tiene una desarrollada telequinesis que le permite incluso levitar por encima del suelo, y también una poderosa telepatía. Aparte, posee el poder de provocar alucinaciones en la mente de sus adversarios, que eventualmente pueden hacer que estos enloquezcan, para lo cual utiliza su Telepatía contra la Voluntad de su enemigo.

Aparte, Vucub-Camé tiene un absoluto control sobre los Camalotz, a quienes puede invocar a voluntad. Siempre irá acompañado de al menos cinco de estas criaturas y, de ser necesario, puede llamar a tantas como desee.

RESIDENCIA: Normalmente, el Xibalba. Cuando viene a la Tierra, se refugia en las ruinas de alguno de sus antiguos templos, pero no es algo habitual. Siempre que Vucub-Camé esté en algún lugar, habrá gran cantidad de Camalotz haciendo guardia en el exterior.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos +5
Mentales +4
Sociales +2

HABILIDADES:

Atletismo (F) 4
Esquivar (F) 6
Percepción (M) 5
Voluntad (M) 6
Engañar (S) 5
Persuasión (S) 5
Telepatía (M) 7
Telequinesis (M) 7

PR: 80





Estilos de Lucha Latinoamericanos

“PARA SER MAESTRO, PRIMERO SE APRENDE A SER DISCÍPULO”

- MESTRE BIMBA

C A P Í T U L O

Para utilizar este anexo correctamente, son necesarias las reglas de Estilos de Lucha que se pueden encontrar en *Empieza la Caza*. Debido a que son reglas opcionales, se incluyen aquí como anexo. Si no posees *Empieza la Caza*, simplemente ignóralas. Todos los estilos descritos aquí se consideran Estilos Occidentales.

ESTILOS BRASILEÑOS

Uno de los aspectos culturales de Brasil es su tradición de lucha. En este país han nacido varios estilos de pelea que pueden ser adquiridos por los PJs latinoamericanos. Se describen a continuación:

CAPOEIRA

La Capoeira es un arte marcial de origen afrobrasileño, basado por completo en las patadas. Los capoeiristas utilizan las piernas tanto para moverse como para golpear, y solamente emplean las manos para darse impulso o como refuerzo de las técnicas de pie. Estos luchadores se mueven de forma casi continua mientras pelean, ejecutando una serie de pasos y saltos (en ocasiones, acompañados con música) que les permiten esquivar y golpear con rapidez.

Este estilo fue desarrollado por los esclavos en los importados desde los países africanos a partir del siglo XIV. En realidad, el objetivo de la Capoeira era luchar contra sus amos, pero como la guardia esclavista sofocaba cualquier tipo de rebelión, lo disfrazaron haciéndolo parecer una danza, practicada en secreto y pasada de padres a hijos. La Capoeira fue protagonista de múltiples rebeliones.

La abolición de la esclavitud en 1888 provocó la proliferación de numerosas bandas criminales que usaban la Capoeira como arma, por lo que esta siguió estando prohibida, y a sus practicantes se les castigaba severamente cortándoles los tendones de la espalda y los pies, por lo que tuvo que seguir practicándose en secreto.

No fue hasta 1930, cuando el Mestre Bimba se presentó ante el Presidente Getulio Vargas con la propuesta de la apertura de la primera academia de Capoeira, que el estilo se consideró legal y declarado deporte nacional brasileño. A partir de ahí, empezó su difusión. Actualmente, hay academias de Capoeira en gran parte de Mesoamérica y también en algunos lugares de Estados Unidos y Europa.

Nota: Las técnicas de Capoeira se incluyen en *Empieza la Caza*, pero las incluimos aquí también a modo de completismo y para facilitar la tarea del DJ.

TÉCNICAS: Patada, Patada Aérea, Patada con Giro, Proyección, Esquiva mejorada.

JIU JITSU BRASILEÑO

También conocido en sus inicios como Gracie Jiu Jitsu (debido a que fue desarrollado por la familia Gracie), el Jiu Jitsu Brasileño utiliza los fundamentos del Jiu Jitsu original japonés mezclándolo con la filosofía brasileña de la lucha. Este arte marcial se basa en tirar al oponente al suelo y, una vez en él, someterle.

Mitsuyo Maeda emigró de Japón a Brasil en la década de 1910 gracias a la ayuda de Gastao Gracie. A cambio de dicha ayuda, Maeda enseñó Jiu Jitsu a los hijos de Gastao, entre los que se encontraba Helio Gracie. Helio era un joven de complexión débil, por lo que adaptó los movimientos del estilo para que se basaran más en la técnica que en la potencia física del ejecutor. Así nació el Jiu Jitsu brasileño. Gracie demostró la eficacia del arte marcial que había creado en numerosas ocasiones, peleando contra varios boxeadores y luchadores famosos de la época, derrotando a varios de ellos. El maestro de judo Masahiko Kimura le venció aplicándole un ude-garami (una llave al brazo), que más tarde sería rebautizada por los Gracie como “Kimura lock” en su honor.

No obstante, el Jiu Jitsu brasileño ganó mucha popularidad a partir de los 90 gracias a la televisión. En esta época, Royce Gracie, hijo de Helio Gracie, ganó varios campeonatos de la UFC (Ultimate Fighting Championship), precursores del Vale Tudo (ver más abajo), y de hecho, la familia Gracie tuvo un papel estelar en la creación de torneos abiertos de Vale Tudo.

TÉCNICAS: Proyección, Llave, Llave Defensiva, Lucha desde el Suelo, Esquiva mejorada.

VALE TUDO

El Vale Tudo (Vale Todo en castellano) es un estilo brasileño generado a partir del Jiu Jitsu Brasileño. Combina técnicas de este y el Muay Thai, derivando en un arte marcial mixto de gran dureza y buen resultado. No hay que confundirlo con el Full Contact o las Artes Marciales Mixtas, que son conceptos diferentes.

El Vale Tudo se inició en Brasil para demostrar la superioridad del Jiu Jitsu Brasileño frente a otros estilos, por lo que se permitía a los oponentes golpear con las manos (abiertas o cerradas), piernas, codos, rodillas y cabeza, lanzar al oponente al suelo de cualquier forma, y aplicarle cualquier palanca a las extremidades o una estrangulación.

No obstante, fue en 1993, cuando la empresa estadounidense SEG Sports organizó el UFC, cuando realmente nació el Vale Tudo. Tras esto, se crearon varias organizaciones alrededor del Vale Tudo, como la Vale Tudo Championship, afincada en Brasil, o la World Vale Tudo Championship, también brasileña, aparte de otras de menor calibre en diferentes países que han aumentado la popularidad de este deporte aportando muy buen nivel.



© Johan Moritz Rugendas

TÉCNICAS: Croché, Uppercut, Patada, Proyección, Llave, Lucha desde el Suelo, Berserk.

ESTILOS MEXICANOS

Aunque no tiene tanta tradición luchística como Brasil, México también ha desarrollado algunos estilos de lucha autóctonos, que pueden ser adquiridos por los PJs. Vamos a verlos:

LIMA LAMA

Aunque no es originario de México, el Lima Lama está fuertemente arraigado en el país centroamericano. El Lima Lama es un dinámico y explosivo sistema de pelea creado por el Gran Maestro Tu'Umamao "Tino" Tuiolosega Pomele, nacido en Utelei Tutuila, hoy Samoa Americana, el 2 de Julio de 1931.

El Maestro Tuiolosega combinó los conocimientos de las artes polinesias de combate que heredó de sus ancestros con sus habilidades en boxeo y pelea callejera. Numerosas modificaciones fueron establecidas, y ciertas técnicas y métodos de enseñanza fueron probados para examinar su efectividad y su aproximación a la realidad. Hecho lo cual, formalizó los movimientos y les dio una secuencia y un orden lógico dentro de un complejo sistema al que bautizó como Lima Lama (Sabiduría de la Mano).

Al Gran Maestro le costó once años adaptar el sistema. El Lima Lama ya estaba formado y ordenado con todas las características que lo hicieran popular a mediados de los 50, pero no fue públicamente introducido hasta enero de 1965. La única ocasión en que el Lima Lama fue enseñado antes de su introducción en Utelei Tutuila, Samoa Americana, fue entre el verano de 1958 y septiembre de 1959.

El peleador de Lima Lama adopta guardias naturales, no estudiadas ni complicadas; más bien enfocadas a lo práctico. Requiere de flexibilidad y sus movimientos son rápidos y ágiles, inspirados en el tigre y el leopardo. Su pateo es dirigido a zonas articulares de la parte inferior del tronco y sus golpes son similares a los del boxeo, obteniendo con esto menor tiempo desperdiciado en cada golpe. La defensa personal y sus técnicas afines están enfocadas a la realidad de una pelea sin reglas. Dentro del sistema no se

recomienda el bloqueo directo contra golpes y patadas, sino la desviación de dichos ataques agarrando, tirando, barriendo o inmovilizando con presión a centros nerviosos, fracturas de huesos y ligamentos, dislocaciones, luxaciones, etc... Estos conceptos, convertidos en técnicas, dan origen a movimientos y formas que definen la excelencia de un practicante y peleador del Lima Lama.

En los años 60, en San Gabriel, California, con el apoyo de su amigo John Louis, el Maestro Tino Tuiolosega convocó a varios profesores de diferentes estilos de Artes Marciales para formar un grupo selecto de Lima Lama. Los elegidos fueron: Richard Nuñez (Kajukenbo), Salomón Esquivel (Kajukenbo), Haumea Lefiti (Kung Fu 5 animales), John Marolli (Shotokan Karate), Salomón Kaihewalo (Sistema Lua). Algunos de ellos permanecieron con los años practicando las artes polinesias, mientras que otros desertaron, pretextando varios argumentos. La realidad fue que no todos soportaban el duro entrenamiento a que los sometió el Maestro Tino.

El Maestro Rigoberto López fue el primer mexicano en ser alumno directo del Gran Maestro e introductor del sistema en México. Ya en los 70, en su primera escuela situada en su natal Tijuana, se unieron a él como alumnos: Fernando Castellanos, José Oliveros, Nibardo Sánchez y Jorge Vázquez. A ellos se les debe, en parte, el reconocimiento y el respeto que actualmente tiene Lima Lama en México y algunas partes del mundo.

Varios de los iniciadores del Lima Lama con el tiempo se mudaron a otras técnicas, o bien han creado sus propios estilos, como ya es sabido por la comunidad internacional de artes marciales.

TÉCNICAS: Jab, Llave, Patada, Patada Aérea, Patada con Giro, Esquiva mejorada.

KUNG DO LAMA

Al igual que el Vale Tudo, el Kung Do Lama (Trabajando por el camino de la Sabiduría) se engloba dentro de las artes marciales mixtas, resultando bastante compleja de aprender. Creada por el Gran Maestro mexicano Rigoberto López en el año 1974, mezcla tres estilos: el Lima Lama (del que, como se dice más arriba, López es su principal impulsor), el Jiu Jitsu y la Capoeira. La combinación de estas tres formas de lucha ha dado lugar a un estilo rápido y eficaz, basándose principalmente en valores como el respeto, espíri-



© Augustus Earle

tu, constancia, unión y lealtad, así como el fomento a la perseverancia y el coraje que el alumno desarrolla en el entrenamiento diario.

Rigoberto López estructuró todo lo que ahora conocemos como un sistema integral de defensa personal, arte marcial original, cuyas técnicas, formas, filosofía, colores de cinturones, escudos, uniformes, palabras reglamentarias para su enseñanza, combinaciones de golpeo y pateo, así como sus características particulares de combate fueron creadas por él, pudiendo sintetizarlo en la palabra Full Contact, o arte marcial de contacto completo Kung Do Lama.

Esta escuela se convirtió en una Asociación Civil en el año de 1985, reuniendo con el paso del tiempo varios alumnos, ahora Profesores que enseñan este arte en diferentes estados de la República Mexicana. Después se expandió a otros países, haciendo más grande esta organización deportiva, hasta formarse en 1995 la Federación Mexicana de Full Contact Shoot-fighting A.C., agrupación de naturaleza privada con posibilidades de crecimiento internacional.

TÉCNICAS: Proyección, Patada, Patada con Giro, Patada Aérea, Lucha desde el Suelo, Esquiva mejorada.

HISTORIA: ÑEMBY

Esta Historia está pensada para PJs con algo de experiencia, que hayan jugado al menos dos o tres Historias antes que esta. Si el DJ desea dirigirla a un grupo inicial, deberá hacer algunos ajustes: rebajar las Dificultades mostradas como ejemplo al menos en uno o dos puntos, y reducir la cantidad de apuestas, haciendo que algunas situaciones, especialmente las que impliquen Habilidades Sociales, se resuelvan mediante interpretación y no utilizando Valores. Puede ser terminada en una o dos sesiones de juego. Esta Historia está ambientada en España y Ñemby, ciudad de Paraguay, pero bien que puede ser ambientada en cualquier lugar.

Recomendamos descargar de Fanzine Rolero la Guía de creación de ciudades, lo que puede ayudar al DJ para ambientar sus partidas:

<http://www.arcano13.com/fanzine/spip.php?article269>

Los puntos 1 y 2 son útiles para implicar a personajes ya creados pero que residen en España, si los PJs aun no han sido creados, puedes pasarte estos puntos e ir directo a la investigación a Paraguay.

1. INICIO

El asesinato de José García, un joven estudiante de antropología, asola la ciudad donde se sitúa la primera parte de la Historia, pues no se sabe bien la causa del crimen. El chico vivía solo en un piso en el centro de la ciudad, era ayudado por sus padres para pagar sus estudios y no se sabe de ningún amigo o alguien cercano al joven. No hubo señales de robo, pues sus pocas joyas, dinero y el portátil que utilizaba se encontraban intactas, aunque su guardarropa y cama estaban destruidas, lo que parece indicar que el asesino buscaba algo.

CÓMO IMPLICAR A LOS PJs ESPAÑOLES

Tal como lo hemos dicho, esta puede ser una historia inicial, por lo que los PJs no necesariamente deben conocerse, por lo que sería bueno crear una historia corta o preludio para que estos se conozcan. Una vez unidos los cabos, hay varias formas de implicarlos. A continuación ofrecemos algunos ejemplos:

Uno de los personajes es pariente o amigo del asesinado.

Los desamparados padres contratan a un detective privado que resulta ser uno de los personajes.

La policía encarga el caso a uno de los PJs, quien obviamente debe ser policía.

Simplemente miran los noticiarios o leen los periódicos donde se explica lo siguiente:

al parecer aun no hay indicios de la causa del asesinato, pero la víctima sufrió una profunda y extraña deshidratación, una de las hipótesis es que al parecer había ingerido una nueva droga fabricada en algún lugar de Sudamérica, pues el joven había regresado recientemente de un viaje a Paraguay. La policía no descarta la posibilidad de que unos terroristas implantaran algún agente bacteriológico lo suficientemente poderoso para "secar" a un ser humano

2. LUGARES EN ESPAÑA.

EDIFICIO DE PISOS

La casera del edificio resulta ser una mujer que a pesar de sus cuarenta y tantos años, demuestra una gran belleza, la primera impresión de todos es su constante coqueteo con alguno de los investigadores, ya sean hombres o mujeres.

Para que la mujer hable sólo es necesario usar alguna habilidad como Persuasión, Engañar, Elocuencia o cualquier otra relacionada a Dificultad alta (4 o 5), pero en caso de que algún personaje utilice Seducción, la dificultad bajara bastante (2 o 3) y quién sabe, si el PJ es alguien que busca sexo, seguro lo encontrara más tarde con esta dama.

La mujer explicara que José era una persona extremadamente tranquila, hasta tal punto que ella dudaba de su masculinidad, nunca era visitado por nadie, se pasaba casi todo el día encerrado en su cuarto y sólo salía en los horarios de universidad que eran desde la siesta hasta la noche.

Si alguno de los personajes le comenta que José había viajado recientemente, la casera se sorprenderá un poco, aduciendo que no sabía nada sobre ello.

El único aporte interesante que podrá brindar la mujer será un libro que encontró frente a la habitación del joven, y dirá que se olvidó de informar a los uniformados. Este resulta ser un extraño recopilado de mitología sudamericana, titulado “Misterios en la Sombra” cuyo autor firma como anónimo, el cual fue prestado por una Biblioteca local. Se puede observar en la ficha que fue prestado al joven hace al menos 2 meses, y la observación atenta y el ojeado del libro conllevará a descubrir que faltan las páginas de la 84 a

Una vez terminada la entrevista, si a alguno de los personajes se le ocurre pedir permiso para entrar en la habitación del joven, la casera se negará a no ser que alguno se identifique como policía o detective o actúe voluntariamente para seducirla y así entregar las llaves del piso, pero sólo podrán ir los personajes que no hayan seducido a la mujer, el que quede será sometido a tener relaciones con la mujer. Durante la acción del galán, los investigadores deberán realizar verdaderas hazañas para buscar información, pues una vez terminado el coito, la mujer subirá y los echará a todos.

La habitación está en relativo desorden, pues al parecer fue arreglada por la casera o por alguien más, las pertenencias de José aun se encuentran, por lo que habilidades como Investigación o similar pueden resultar muy útiles a una Dificultad media de 3 o 4, aunque también se puede usar Percepción a Dificultad 5 o 6. Si los personajes tienen éxito, podrán encontrar una carpeta escondida entre los libros del estudiante, que contendrá lo siguiente:

• Una hoja pegada por los bordes.

Esta hoja pertenece al texto entregado recientemente y fue adherida de tal manera que funcione como un sobre improvisado, si alguno de los personajes se dedica a analizarla notará que en las páginas 84 y 87 se leen las continuaciones de algunas lecturas que nada aportan, el investigador puede cortar el papel por el medio sin necesidad de apostar valores y así encontrara las páginas 85 y 86 donde a duras penas, debido a la acción del pegamento sobre la lectura, se analiza la descripción de una criatura mitológica guaraní llamada Tejú Jagua. Además de esta lectura, se podrá vislumbrar una nota escrita a mano en el idioma guaraní.

• Una lista de números que parecen ser fechas.

12-12-1866
13-08-1925
25-01-1988

• Una nota con una dirección, un número telefónico no perteneciente a España y un nombre.

Calle Sta. Rosa, San Roque, Ñemby – Asunción.
(Número de teléfono) - Leo Almirón

Si alguno de los personajes llama al número, les atenderá un hombre de voz gruesa, sólo dirá una palabra en guaraní: “*Mbaeteko...*”, se escuchará un pequeño estruendo y luego se cortará la llamada, tras lo cual nadie contestará, sin importar la cantidad de veces que se llame. Cuando se hayan llamado 5 o 6 veces, al final la línea dará señal de apagado.

BIBLIOTECA

En la biblioteca donde fue extraído el libro, la bibliotecaria es una persona bastante joven y un tanto huraña, bueno...es una bibliotecaria. Si los personajes preguntan por el texto, ella buscara en su base de datos y efectivamente dirá que fue prestado hace 2 meses a un tal José García.

El uso de placas de policía, identificaciones como abogado o detective o Habilidades como Elocuencia, Engañar o Persuasión con una Dificultad alta, ya sea de 5 o 6, facilitará a los personajes el siguiente dato: la muchacha recibió órdenes de prohibir el acceso a las personas a la obra pues al parecer ocurrieron cosas raras con ella.

Si alguien comete la estupidez de mostrar el texto, la chica lo cogerá y tras examinarlo pedirá que paguen por el daño causado, además lo guardara y de ninguna manera podrán obtener de nuevo los personajes el susodicho libro, a no ser que la asesinen o recurran a la magia.

Los personajes pueden entrar la hemeroteca y con una Apuesta superada de Percepción, Investigación o similar a una Dificultad de 4 o 5, (si los personajes encontraron la lista de fechas, no tendrán que apostar), se encontrarán varios artículos raros e interesantes (ver artículos abajo).

Si alguno de los personajes pregunta a la bibliotecaria quienes pidieron prestado el texto, buscará en su base de datos y como esta transcurre desde 1923, curiosamente dirá que sólo fueron 3 personas: Asdrúbal Pérez, Amanda Zaldívar y por ultimo José García. Cualquiera de los personajes se dará cuenta que la coincidencia es vasta y que no es de extrañar que otra de las personas que pidieron el libro es Carl Seygfrield.

Por último, se puede conseguir un diccionario español-guaraní para así traducir la nota encontrada en el sobre improvisado. No se necesitará apostar valores para traducir el texto, por lo que conseguirán lo siguiente:

“La lagrima del sol puede derretir las cadenas del dios.”

COMISARÍA DE POLICÍA

En la comisaria, los personajes no podrán acceder a los archivos, a no ser que uno de ellos sea un policía, abogado, detective o cualquier otra profesión similar, en cuyo caso sabrá que el archivo extrañamente ha sido guardado en la oficina del comisario. Si el personaje lo pide y apuesta valores, no servirá de nada pues el comisario no lo entregará, aunque evidentemente lo podrá conseguir por medios mágicos, mediante Hipnosis, Control mental o similar.

Otra forma de obtenerlo es por la noche, una hazaña bastante difícil, pues se deben esquivar a los policías que se encuentran de guardia. Una vez estar dentro, con una habilidad como Investigación o Percepción a una Dificultad media entre 3 o 4, se hallara el archivo, donde se encuentra el informe del forense:

Desaparece Científico

LONDRES, 12 DICIEMBRE 1.866

HACE 3 DÍAS, se informó de la desaparición y posible muerte del científico inglés Carl Seygfrield, quien fue a investigar las propiedades químicas de algunas plantas del Amazonas. Las autoridades policiales no saben exactamente cómo investigar pues, al parecer, el buque donde viajaba jamás tocó puerto

25 Enero

Amor suicida

1.988

Barcelona. La señorita Amanda Zaldívar, estudiante de post-grado en la carrera de derecho, fue encontrada en su piso sin vida, tras suicidarse con fármacos. Al parecer, la mujer dejó una nota diciendo que tras su visita a sus abuelos que residían en la ciudad de Asunción, ubicada en Paraguay, conoció a un muchacho de la localidad de quien se enamoró y la utilizó carnalmente. Tras la desaparición del chico, la joven ingresó en una profunda depresión

En honor a nuestro camarada

JUEVES, 13 de Agosto, 1925

BARCELONA— Hemos recibido la triste noticia de que el joven y carismático periodista Asdrúbal Pérez cayó víctima de una profunda demencia, lo cual le derivó a ser encerrado en un manicomio local. Debido a su peligrosidad, los doctores informan que el joven ha sido protegido con la camisa de fuerza, pues cuenta con salvajes tendencias homicidas

“Al parecer, la víctima recibió una profunda deshidratación que lo llevo a un estado momificado, no se encuentran rastros de punciones, incisiones ni otro daño físico...”

RESIDENCIA GARCIA

Los personajes pueden fijarse en la gran cantidad de automóviles estacionados frente a la casa de los padres de José, debido a que están velando al joven dentro de la misma. El hogar es bastante grande lo que implica que la familia cuenta con una buena categoría social. Nadie hablará a no ser que uno de los personajes sea familiar o amigo de la familia.

El único capaz de hablar será el señor Emanuel García, tío de José y este sólo dirá que era un chico muy tranquilo y que no entiende por qué lo mataron, también comentará que lo que a todos les extrañó fue que el chico haya pedido permiso a sus padres para viajar a Paraguay, donde al parecer gastó mucho dinero.

Llegado este punto, los personajes no tienen otra opción más que viajar a Paraguay para seguir investigando.

3. PARAGUAY

El viaje es realmente largo, se debe hacer una parada en Brasil para continuar, hasta llegar al aeropuerto Silvio Pettirosi. Una vez allí, los personajes se pueden dar cuenta que el lugar se encuentra fresco y húmedo, luego se puede contratar un taxi el cual puede llevar a los personajes a un hotel cercano, ya en el edificio se reparten las habitaciones, los personajes tienen total derecho de dormir por lo menos 6 horas debido al cansancio, tras lo cual se levantarán con todos los Valores y PR recuperados debido al viaje y descanso prolongado. Al salir pueden comprar un periódico, donde se publicará la noticia adjunta.

Cualquiera de los personajes puede asociar la noticia con la dirección encontrada entre las pertenencias de José García y alguien más avisado puede sugerir correctamente que el estruendo era en realidad el asesinato de Leo.

Es a partir de este punto donde realmente los personajes creados en Sudamérica pueden empezar la aventura.

Ñemby- EL DÍA DE AYER FUE ENCONTRADO el cuerpo sin vida de Leo Almirón de 53 años, un hombre con frondosos antecedentes penales, quien encontró la muerte en su propia y humilde vivienda, ubicada en calle Sta. Rosa del Asentamiento San Roque, lo curioso fue que gracias a la reciente tormenta la cual abrió la carcomida puerta de la morada, los vecinos se percataron de su muerte, pues según estos, el hombre era una persona muy cerrada. Recientemente había encontrado trabajo con un anticuario que se había mudado hacía tan solo unos días, pero tras una semana de trabajo el dueño de la tienda lo corrió debido a que el hombre le había robado una mercadería, no se sabe la causa de la muerte pero el hombre fue literalmente momificado, hasta ahora no se ha acercado ningún familiar para reconocer el cuerpo.

ÑEMBY

Para llegar a esta ciudad sólo se debe coger un bus desde el aeropuerto y varios desde la terminal de ómnibus, en caso de que los personajes suban desde el aeropuerto, el viaje durara aproximadamente 2 horas y el chófer avisara a los pasajeros cuando llegue a su parada, que de hecho es en la ciudad de Ñemby.

Hay muchas cosas bastantes interesantes sobre esta ciudad, como por ejemplo la biblioteca municipal, que se encuentra al costado de la Plaza Virgen de Shoestire ubicada en la entrada de la ciudad, sus numerosos supermercados así como su gran cantidad de salones comerciales, los colegios públicos y su plaza central. Aunque estos lugares pueden ser atractivos, en realidad no brindan mucha ayuda al juego.

LA IGLESIA

Esta casa religiosa es enteramente católica, se encuentra tras la plaza central y sobre sus aceras transitan gran cantidad de personas, el padre recibe visitantes en la casa parroquial, la cual se encuentra frente a la iglesia, mediante una habilidad como Elocuencia, Persuasión o Engañar el cura puede dar información sobre Leo, diciendo que era un hombre muy conocido por sus robos y que por ello nadie quería contratarlo, por lo que le extrañó en verdad la acción del anticuario.

Durante la conversación, el DJ debería hacer que el cura gran cantidad de veces que el cura pregunte de donde son y se interese mucho en el caso de. Si alguno se da cuenta y le responde con brutalidad, el cura pedirá que se retiren.

EL ANTICUARIO

Esta tienda, a pesar de estar ya abierta, aun no está montada por completo, pues dueño del lugar, el señor Humberto Pinedo, se encontraba limpiando algunas mercaderías extraídas de una caja, se trata de un hombre mayor y muy agradable, recibirá con gusto a los personajes pues los considerara los primeros clientes. No obstante, al mencionar el nombre de Leo, el anticuario cambiará de actitud y aducirá que ya dijo todo lo que tenía que decir a la policía, una habilidad como Elocuencia o Engañar, a una Dificultad media (3 o 4), ayudará para averiguar un poco más sobre el caso de Leo.

Si se tiene éxito, Humberto se sentará en un amplio y cómodo sillón, dirá que si llega a saber que el hombre le traería tantos problemas no se hubiera molestado en contratarlo, ya era bastante difícil establecerse y vender mercancías que no atraen a la gente ignorante de la ciudad. Si algún personaje le pregunta qué tipo de problemas, el señor dirá que se enteró muy tarde de la fama de Leo, pues durante la primera semana que comenzaron a trabajar le hurtó una rara reliquia inca que había costado muchísimo dinero. A pesar de haberlo denunciado, el muy pillo sólo se esfumo para luego aparecer muerto y sin la reliquia, cosa que llenó de furia a Pinedo.

Si algunos de los personajes le preguntan sobre la reliquia, dirá que se trataba de una pieza única de cerámica inca, hecha completamente de oro y de unos 2 kilogramos. Tenía forma de lágrima, por lo que la bautizaron “El llanto del Sol”.

Un dato muy importante que dirá el comerciante, es que días después de haber sido robado fue visitado por un joven español que pregunto por la lágrima y como el anticuario la había perdido recientemente, lo trato de mala forma diciendo que mejor la buscara en alguna joyería barata porque seguro que el muy maldito de Leo la había vendido por un par de cervezas.

Por último, si alguien pregunta la dirección o como llegar al domicilio de Leo, el señor facilitara estos datos, así los personajes se darán cuenta que se llega al lugar simplemente caminando unos 30 minutos.

ASENTAMIENTO SAN ROQUE

El barrio donde habitaba Leo refleja la extrema pobreza de sus habitantes, dicho barrio es más comúnmente conocido por los paraguayos como asentamiento.

El hogar de Leo está cerrado y una vecina baja, de unos cincuenta años de edad, morena y rechoncha se acercará a hablar con los personajes, primeramente en guaraní y luego en un pobre castellano en caso de que los investigadores no entiendan el idioma.

La mujer, cuyo nombre es Eulalia Martínez, preguntará quiénes son y con una habilidad como Engañar, Persuasión o Elocuencia a una Dificultad baja de 1 o 2, se puede obtener información de la misma. Lo primero que comentará es que don Leo fue visitado por un chico unos pocos días atrás, cosa que a pesar de llamarle la atención no superó la extrañeza de ver al joven entrar sin nada y salir con una maleta. La visita ocurrió por la mañana y una hora después de que el muchacho se alejara, don Leo salió para volver por la tarde casi noche, al llegar se lo veía totalmente distinto, con ropajes elegantes y repleto de joyas, no entró directamente a su hogar sino que pidió hablar con el hijo de Eulalia, quien era un amigo muy íntimo del hombre, luego entró en su casa y el hijo le comentó que iría a tomar unas cervezas más tarde con Leo.

Si alguien pregunta por el hijo de Eulalia, esta dirá que ahora mismo se encuentra en su casa y que él no tiene nada que ver con lo ocurrido, sólo bastara con un pequeño soborno o nuevamente utilizar alguna habilidad como Engañar o Elocuencia para conseguir una entrevista con el muchacho.

La mujer entrará y hablará en guaraní con su hijo Arturo Casal, por lo que automáticamente el hombre de unos treinta años, alto y de físico bien trabajado comenzará a hablar pero en privado con los investigadores.

Contará con nerviosismo que fue para tomar unos tragos con su amigo de rapiña, pues ambos asaltaban en juntos en esa zona. Leo compró una docena de cerveza en latas y entre trago y trago, le confesó que robó una joya de oro del anticuario y que se la vendió a un español por unos 10.000 euros, también explicará que constantemente se burlaba del muchacho por comprar algo tan simple por tanto dinero y que comentó que la joya era solamente una especie de pelota de oro con inscripciones, muy bonita pero que no valía el dinero gastado.

Una vez terminada la cerveza, Leo envió a Arturo para que comprase más cerveza de una estación de servicio, Arturo dirá que sentía celos por la suerte de Leo y que iba caminando lentamente pensando en lo que le había contado su amigo, tras volver cuenta que vio a una niña salir de la casa y que al entrar en la misma, sólo vio el cuerpo de Leo totalmente disecado, no se lo contó a su madre debido el shock que recibió además decidió alejarse del lugar un par de días, ni tampoco se lo contó a la policía, pues era buscado por la justicia y no le convenía acercarse a una comisaria.

Después de contar toda la historia, Arturo aconsejará al grupo que inspeccionen la casa de Leo, pues no cree que los incompetentes policías hayan encontrado nada significativamente importante.

CASA DE LEO

La casa muestra un gran desorden, varios posters de mujeres con poca o nula cantidad de ropa cubren huecos en las paredes, aunque con la reciente lluvia, estos finos papeles se encuentran rotos o arrugados debido a la acción del agua. Entre los pocos muebles se pueden citar una cama, un pequeño guardarropa y una mesa la cual lleva una estufa eléctrica.

Efectivamente según la teoría de Arturo, tras usar habilidades como Investigación o Percepción a una Dificultad baja (2 o 3), los personajes podrán descubrir un par de cosas:

- Un hueco en el suelo de unos 15cm de diámetro y medio metro de profundidad, al lado del cual se vislumbra una herrumbrosa pala que al parecer fue utilizada para realizar dicho hueco.
- Un número telefónico escrito tras uno de los posters: (Teléfono) Comprador.

Si se llama al número, atenderá un hombre, este extrañado preguntará quién es y tras hablar un poco, en tono amenazante dirá: “no molesten a quienes no los molestan”. Si se lo comentan a Arturo o este va con ellos y se da cuenta de que han llamado a alguien, preguntará el número y tras buscar en su móvil, descubrirá que es el número del cura. Otras formas de averiguar este dato incluyen buscar el teléfono en un listín telefónico o en Internet, lo cual podrán hacer sin necesidad de apostar ningún Valor.

4. LA CASA PARROQUIAL

Una vez que los personajes vuelvan a la casa parroquial, el cura no los atenderá y la secretaria no les dejará entrar. Si alguno de los personajes se pone bruto o usa Habilidades como Intimidación o Persuasión, la mujer se alejará y se encerrará en una habitación cercana. De la puerta donde se accede a la oficina del cura, surgirá una niña, quien sin mediar palabra atacará a los personajes.

Si se elimina al enemigo, los personajes podrán ingresar a la oficina del párroco quien se encontrará tras su escritorio, armado con una Desert Eagle la cual usa muy bien.

No sería conveniente matar al cura pues es una pieza clave para resolver el caso, aunque este mismo, al sufrir suficiente daño como para acercarse a la muerte, se rendirá y hablará. Primero que todo pedirá que le acerquen a su sofá, luego comenzará a explicar qué es lo que paso:

La reliquia que fue robada del anticuario era en realidad una pieza mágica con un poder muy particular, elimina la maldición que estableció Tupa sobre el Tejú Jagua, esta criatura aparte de ser una poderosa arma, es un trozo clave para realizar un complicado ritual, el cual permitirá liberar a Tau de Xibalba. La razón por la que el cura buscó la reliquia es simple: su padre es el Pombero y a este no le conviene que Tau reviva, pues un dios suelto implicaría en una verdadera amenaza al equilibrado reino que estableció este Wekufe.

Si alguno de los personajes pregunta por la reliquia, el cura dirá que la tiene guardada en una caja fuerte, tras el cuadro de Jesús ubicado detrás del escritorio, luego dirá la combinación y una vez que uno de los personajes la abra, caerá un polvo corrosivo que causará 4 puntos de daño a menos que sea Esquivado a tiempo a una Dificultad media de 4 o 5, tras lo cual el cura activará un mecanismo que lo desplegará hacia atrás y caerá hacia un montículo de arena que amortiguará su caída.

Una posibilidad muy factible es perseguir al cura, pues con el daño resulta ser muy lento y pierde su bonificación en físicos. Una apuesta enfrentada de Atletismo, con un modificador negativo debido a la distancia, puede resultar de todas maneras. Si se lo atrapa, este dejará caer la reliquia esperando que los Shadow Hunters le perdonen la vida, si es así, el cura dirá que ese

no es el único tesoro que ronda por Ñemby, que hay un libro, el “Ars Arkana”, un texto invaluable que se encuentra en manos de desconocidos, en él se relatan varias formas de conseguir poderes inimaginables, así como los pasos para realizar el ritual que romperá las cadenas de Tejú Jagua y como abrir la prisión de Tau, pero no sabe en verdad quien podría tenerlo.

5. CONCLUSIONES

- Los personajes sufren su revelación en caso de ser su primera historia, ganando así el Ojo del Cazador.
- El anticuario puede resultar ser un contacto muy útil, por lo que se lo anota a nivel 1.
- Reciben la Reliquia “Lágrima del Sol” la cual otorga un +2 de bonificador mental a todos aquellos personajes que se encuentren dentro de un radio de 10 metros.

6. EXPERIENCIA

El DJ puede repartir la Experiencia como desee, pero solamente debe dar puntos de Éxito total si el Padre Misael ha sobrevivido para contar a los PJs su historia. En cualquier otro caso, únicamente es éxito parcial.

7. CONTINUACIÓN

Esta aventura resulta ser la base de una campaña que se publicará más adelante, por lo que es mejor estar atentos a cualquier publicación.



PNJS

ARIEL

Un demonio desde todos los ángulos, le encanta alimentarse de cualquier clase de alma, sin importarle el precio, es uno de los Uñaguilles más contratados para realizar distintas clases de trabajos.

APARIENCIA: Es una niña rubia y alta de unos 12 años, de mirada penetrante y espantosa. Generalmente viste con ropajes apropiados para su edad aparente.

PERSONALIDAD: Es impaciente y muy bravucona, se lleva mal con los de su propia especie y le encantan las emociones fuertes.

GRIMORIO: Algo que los demás Uñaguilles no cuentan es su capacidad de cambiar de forma y este particularmente puede hacerlo, al parecer, por consumir demasiadas almas de adultos, puede aumentar sus años hasta llegar a la madurez, lo que le facilita aún más la adaptación social, además de subir su Atributo físico a +3.

RESIDENCIA: No cuenta con un lugar fijo, pero generalmente alquila habitaciones de acuerdo al trabajo que lleva a cabo.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos +2
Mentales +1
Sociales +3

PR: 6

HABILIDADES:

Atletismo (F) 3
Esquivar (F) 3
Percepción (M) 2
Voluntad (M) 3
Engañar (S) 5
Persuasión (S) 6
Elocuencia (S) 4
Estrategia (M) 2
Idiomas (Guaraní e Inglés) (M) 2
Intimidación (S) 5
Pelea Callejera (F) 3





CURA MISAEL – VÁSTAGO DEL POMBERO

Un hombre que prefirió seguir el camino Cristiano para conseguir información para su padre a través de las confesiones.

APARIENCIA: Es un hombre maduro de unos 50 años, de estatura media, robusto y moreno, tiene ojos profundos y va vestido de acuerdo con la ocasión, ya sea con una sotana o un traje elegante.

PERSONALIDAD: Muy calmado, meticoloso en sus acciones y con un fuerte poder carismático.

GRIMORIO: No cuenta con poderes sobrenaturales

RESIDENCIA: Cuenta con una residencia en la ciudad de Ñemby, pero pasa más tiempo en la Casa Parroquial.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos 0
Mentales +3
Sociales +3

HABILIDADES:

Atletismo (F) 2
Esquivar (F) 1
Percepción (M) 4
Voluntad (M) 5
Engañar (S) 5
Persuasión (S) 5
Armas de Fuego (Desert Eagle) (F) 4
Discurso (S) 5
Elocuencia (S) 5
Estrategia (M) 4
Finanzas (M) 3
Idiomas (Latín, Guaraní e Ingles) (M) 4
Liderazgo (S) 5

PR: 8