

Fanzine Rolero

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

Creación de ciudades V / Guía de Itinerantes 4

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Viernes 17 de junio de 2011

Resumen :

Más material para Shadow Hunters. En esta ocasión ampliamos el material ofrecido en artículos anteriores presentando los perfiles y estadísticas de juego de varios elementales con lo que poblar cualquier ciudad en tus partidas.

Fanzine Rolero

Siguiendo la estela del reportaje anterior, en el que presentaba un clan de Gárgolas al completo, en esta ocasión ofrecemos los perfiles de varios elementales. Estos pueden ser insertados en cualquier ciudad, ya sea como miembros individuales o incluso formando un Grupo de Caza que puede asesorar a los PJs. No se incluyen Gárgolas pero, si lo desea, el DJ puede utilizar cualquiera de las presentadas en el anterior reportaje.

BOREALSION



Borealsion es el único superviviente de un grupo de Shadow Hunters que operaba en una base secreta, la cual fue destruida cuando un grupo Liptorectos la atacó. Borealsion luchó tan valientemente como sus hermanos Shadow Hunters, pero quedó inconsciente y gravemente herido, y fue dado por muerto por las bestias.

Cuando despertó, Borealsion se encontró ensangrentado y debilitado. Se arrastró como pudo hasta el hospital más cercano, siendo atendido por una doctora que también era elfa y Shadow Hunter. Tras varios meses convaleciente, volvió a sus actividades como cazador, aunque estar solo le daba un poco de pena. Finalmente, decidió unirse a un grupo de caza, el cual puede ser perfectamente el presentado aquí.

Apariencia: Este elfo aparenta ser un joven de entre veinticinco y treinta años, aunque a veces utiliza la Gracia de Embellecimiento para parecer más joven. Mide 1'80 y es de complexión media, tirando a delgado. Tiene el pelo rubio como el oro y los ojos negros. Viste con elegantes trajes de colores oscuros, que siempre tienen un toque de glamour.

Personalidad: Borealsion es extrovertido y alegre, como corresponde a un Elfo, pero las experiencias sufridas durante el combate contra los Liptorectos le han marcado, dotándole de un puntito de amargura.

Diario: Borealsion tiene una experiencia amplia en todo tipo de criaturas del Lado Sombrío, aunque no tan grande como la de otros Shadow Hunters de la ciudad

Grimorio: Es un mago bastante poderoso, tanto de la Magia Ritual como de la Magia Elemental del Aire. Aparte, lleva una espada Reliquia que brilla cuando hay alguien poseído en las cercanías.

Residencia: Borealsion vive en una mansión a las afueras de la ciudad, ya que prefiere los entornos tranquilos.

Categoría social: Alta

Atributos:

Físicos 0 Mentales +3 Sociales +1

Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Esp larga)(F) 6 Armas de Fuego (M-280) (F) 4 Discurso (S) 5 Idiomas (Inglés) (M) 5 Idiomas (Francés) (M) 4 Informática (M) 4 Magia Elemental del Aire (M) 5 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 5 Pelea (F) 5 Seducción (S) 5

PR: 75

ARESHIA



Al contrario que otros Elfos, Areshia no nació en Faerie sino en la Tierra, ya que es hija de una pareja de Elfos que abandonaron la Zona Elemental del Aire hace unos trescientos años. Al descubrir sus padres que Areshia era una Shadow Hunter, empezaron a entrenarla en ese sentido. Cuando estuvo preparada, la joven Elfa se fue del nido y empezó a vagar por todo el país, a veces como cazadora solitaria y otras uniéndose a grupos de caza, pero nunca quedándose mucho tiempo en el mismo lugar.

Un día llegó a una ciudad. Se introdujo en la ciudad de la misma forma que había hecho siempre, enviando books con fotos suyas a diferentes agencias de modelos hasta conseguir trabajo, y cazando aquí y allá. Decidió romper con su vida anterior y estabilizarse, por lo que se quedó en la ciudad formando parte de un grupo de Shadow Hunters local, aunque no se sabe cuanto tiempo permanecerá en el lugar.

Apariencia: Areshia aparenta unos 20 años. Es algo bajita, atractiva y de complexión delgada, con mucho porte. Tiene el pelo castaño y los ojos marrones y grandes. Siempre viste muy bien, con ropa hecha a medida.

Personalidad: Como todos los Elfos, Areshia es abierta y simpática, curiosa y un tanto frívola. También es muy inquieta, lo que hace casi imposible estabilizar su vida, incluyendo su vida sentimental, ya que es una seductora nata, que ha tenido muchos novios y amantes.

Diario: Areshia es una Shadow Hunter muy experimentada, tanto en el ámbito teórico como práctico, pues ha

participado en numerosas cazas y conoce bien el Lado Sombrio.

Grimorio: Areshia es una hechicera competente y poderosa. Posee unos ropajes que imitan la Armadura de la Salvaguarda, que lleva a veces durante las cazas, aunque no tiene todavía el casco/sombrero.

Residencia: Vive en un adosado en la parte alta de la ciudad.

Categoría social: Media / Alta

Atributos:

Físicos +2 Mentales +2 Sociales +1

Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Esp larga)(F) 5 Armas de Fuego (Walter PPK) (F) 4 Idiomas (Inglés) (M) 4 Magia Elemental del Aire (M) 5 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 4 Pelea (F) 5 Seducción (S) 5

PR: 67

CELEIN



Celein llegó a la ciudad procedente de Oniria, ya que había pasado un tiempo allí como cónsul de Faerie. Según Celein, Oberón consideró oportuno poner a otro cónsul en su lugar, pero algunos feéricos afirman que Celein ofendió de alguna forma a su rey y por esto fue cesado de su cargo. En cualquier caso, Celein llegó a la Tierra y se estableció como Shadow Hunter en una ciudad. Lo primero que hizo fue intentar entrar en el grupo de caza más poderoso de la ciudad, pero fue rechazado por su líder. Frustrado e indignado, lo intentó en el segundo más poderoso, pero también fue repudiado. Vista la situación, decidió buscar un grupo de caza que le aceptase.

Conoció a una Valquiria, Kolisha, por casualidad, cuando esta le salvó la vida a la salida de un bar. Celein tuvo un

encuentro con un Orgelmir que estuvo a punto de matarle, pero Kolisha le derrotó. Al ver a Celein algo verde, le ofreció unirse a su grupo de caza, cosa que el Elfo aceptó de inmediato, formando parte del mismo desde entonces.

Apariencia: Celein parece tener unos veinticinco años. Mide 1'70 y es de complexión media, con una melena color rubio casi blanco y ojos de diferente color, uno marrón y otro negro. Celein viste con trajes amplios, algo chillones y de colores vivos.

Personalidad: El elfo es bastante abierto y simpático, aunque también es algo fanfarrón, egocéntrico y presumido. Además, es más cobarde de lo que aparenta.

Diario: Celein tiene bastante experiencia en lo tocante a Quimeras, debido a su anterior profesión, pero casi nula en otros campos.

Grimorio: Este elfo solamente es un iniciado en Magia Elemental, aunque tiene algo más de experiencia en Magia Ritual. Como Reliquia, posee una joya que le permite contemplar Oniria aunque esté despierto.

Residencia: Vive en una mansión en la parte alta de la ciudad, la cual está decorada de forma algo horterera.

Categoría social: Alta

Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +1

Habilidades:

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

Disfraz (S) 4 Diplomacia (Oniria) 5 Idiomas (Inglés) (M) 5 Magia Elemental del Aire (M) 3 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 4 Pelea (F) 4 Seducción (S) 4

PR: 53

KOLISHA



Kolisha llegó a la Tierra hace relativamente poco, persiguiendo junto a un grupo de Valquirias a unos Orgelmir. Cuando estos llegaron a la ciudad con la intención de establecerse en lugar del grupo anterior, que había sido derrotado por un grupo de caza local, las Valquirias se dispersaron por toda la ciudad para cubrir más terreno... ese fue su gran error.

Una a una, los Orgelmir fueron exterminando a todas las Valquirias recién llegadas, ya que estas aún no conocían bien la ciudad. Pronto, solamente quedaron Kolisha y un reducido grupo más. Estos pidieron ayuda a otros Shadow Hunters, y varios grupos de caza respondieron a la llamada. Aunque no consiguieron derrotar a los Orgelmir, sí que les debilitaron lo suficiente como para que dejaran en paz a las Valquirias, aunque a costa de la vida de muchos. Desde entonces, Kolisha permanece en la ciudad atenta a cualquier movimiento del Lado Sombrío.

Apariencia: Kolisha aparenta unos treinta años. Es una mujer de 1'75 y complexión atlética. Tiene el pelo moreno y los ojos verdes. Viste con ropas cómodas, con un toque militar y duro, generalmente de cuero.

Personalidad: Es una mujer arrojada y valiente, como corresponde a una Valquiria. Es algo impaciente y temeraria, y siempre está en primera línea. Por otro lado, también es taimada y apasionada.

Diario: Kolisha está especializada en cazar Orgelmir, aunque está ampliando sus conocimientos.

Grimorio: Como maga, Kolisha es una iniciada. Posee una Reliquia, un colgante que le permite volar como si fuera un Oscuro.

Residencia: Vive en un piso en un barrio de clase media/alta de la ciudad.

Categoría social: Media / Alta

Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +2

Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo militar) (F) 4 Armas de Fuego (Desert Eagle) (F) 4 Armas de Fuego (AK-47) (F) 4 Informática (M) 4 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 4 Runas Mágicas (M) 4

PR: 53

BERNADETA



Bernadeta llegó a la Tierra durante la Guerra Civil Española, lo que retrasó un poco el inicio de su carrera como Shadow Hunter, ya que no pudo evitar unirse a los rojos en su lucha contra la dictadura franquista. Una vez la guerra acabó, la Valquiria se estableció en Barcelona, ayudando en secreto a la resistencia en su lucha contra el caudillo. Al acabar la dictadura dejó de hacerlo, encarando su vida a luchar contra lo sobrenatural.

Bernadeta tuvo éxito en la mayoría de las cazas que realizó, aparte de establecerse como profesora de historia para enseñar a las futuras generaciones que no olvidasen que España había tenido una época negra (si es necesario, se pudo trasladar desde Barcelona a cualquier otra ciudad tras acabar la guerra).

Apariencia: Bernadeta aparenta ser una chica de unos veintialgo. Mide 1'74 y es de complexión atlética. Tiene el pelo pelirrojo y largo, y los ojos azules. Viste con ropas bonitas, casi siempre amplias, y suele ataviarse de morado o llevar algún detalle de este color.

Personalidad: La Valquiria tiene un carácter fuerte y apasionado, entregándose con ahínco a cualquier causa que considere justa. Destaca por su tenacidad, ya que no se rinde si no ve que la situación es muy desesperada.

Diario: Bernadeta es una experimentada Shadow Hunter, tanto en el ámbito teórico como práctico. Se ha enfrentado a todo tipo de criaturas, por lo que no tiene experiencia en ningún área concreta.

Grimorio: Bernadeta es una hechicera competente, tanto de Magia Ritual como de Runas Mágicas. Antes, no mostraba demasiado interés, pero esto ha cambiado, y actualmente Bernadeta busca con avidez aumentar sus poderes mágicos. El primer fruto de dicha búsqueda es el collar que siempre lleva, una Reliquia que le proporciona Telequinesis como si fuese un psíquico.

Residencia: Vive en un piso en la parte alta de la ciudad.

Categoría social: Media / Alta

Atributos:

Físicos +2 Mentales +1 Sociales 0

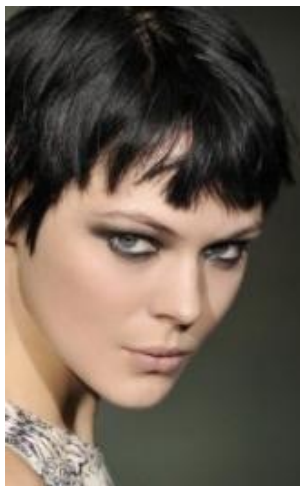
Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo militar) (F) 5 Armas de Fuego (Glock .22) (F) 4 Armas de Fuego (Cetme) (F) 5 Informática (M) 4 Historia (M) 5 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 4 Pelea (F) 5 Runas Mágicas (M) 4 Telequinesis (M) 4

PR: 68

GESHALIE



Antes de llegar a la Tierra, Geshalie pasó un tiempo en Faerie, luchando contra las fuerzas de Ragnarok y ayudando a los Elfos en su pugna contra los Orgelmir. Tras un tiempo, decidió reencarnar su lucha consiguiendo un nuevo Einherjar para Odín, cosa que también ayudaría en la guerra, por lo que decidió trasladarse a la Tierra y buscar entre los Shadow Hunters humanos.

Una vez en la Zona, ha militado en varios grupos de caza, buscando al candidato ideal para guerrero de Asgard. De momento, no lo ha encontrado, pero sigue intentándolo, segura de que, más tarde o más temprano, aparecerá. En su vida mundana, Geshalie trabaja como modelo en la misma agencia que Areshia, ya que fue la Shadow Hunter elfa quien le consiguió el trabajo.

Apariencia: Geshalie parece una joven de unos veintipocos. Mide 1'65 y es de complexión atlética, con el pelo corto y moreno y los ojos grises. Viste con ropas de colores alegres y algunas transparencias, y le gustan mucho los sombreros.

Personalidad: Como todas las Valquirias, Geshalie es arrojada y valiente, si bien el tiempo pasado en Faerie le han dotado de un sentido del humor bastante agudo.

Diario: Geshalie es una consumada Shadow Hunter. Debido a su estancia en Faerie, cuando llegó a la Tierra empezó a estudiar a las Gorgonas y los Orgelmir en profundidad, convirtiéndose en una auténtica experta en estas criaturas. Actualmente, está ampliando sus conocimientos.

Grimorio: Geshalie es una hechicera muy capacitada, de nuevo debido a su estancia en Faerie. Ha descuidado otros conocimientos en favor de la magia.

Residencia: Vive en un piso en un barrio de clase media de la ciudad.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0 Mentales +3 Sociales 0

Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3 Fotografía (M) 4 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 6 Runas Mágicas (M) 5

PR: 49

VELADORES

Klara Krikch



Klara es una joven fotógrafa que trabaja como freelance. Un día, haciéndole fotos a una joven y guapa modelo, el estudio fue atacado por varios tipos con poderes mágicos, que lo destrozaron todo. Klara no podía creer lo que estaba pasando, y menos aún cuando fue la modelo a la que estaba fotografiando quien la salvó de aquella invasión, ya que la chica no era otra que Areshia. Poco a poco, a medida que Klara se iba recuperando de su estupor, Areshia le contó más cosas acerca de lo que había visto, llegando finalmente a un acuerdo: la elfa financiaría en secreto una agencia para la fotógrafa y le proporcionaría varios compañeros suyos, tanto elfos como Valquirias, para que posaran - ya que, además, son dos razas que poseen gran belleza - a cambio de que Klara guardase el secreto acerca de los Shadow Hunters. Klara aceptó.

Desde entonces, por la agencia de Klara han pasado cientos de elementales en busca de trabajo, a lo que la joven ha respondido con profesionalidad y responsabilidad, estableciendo una relación simbiótica con los Shadow Hunters, discreción a cambio de trabajo.

Apariencia: Klara es una joven de unos veinticinco años, con el pelo castaño y largo y los ojos marrones. Está algo obesa, aunque no demasiado. Suele llevar ropas anchas, que disimulan sus kilos de más, y viste de forma algo estrambótica y alternativa, como corresponde a un fotógrafo.

Personalidad: Klara es una chica extrovertida pero educada, acostumbrada a tratar con gente. Siempre sabe donde está su sitio, y sabe decir la palabra adecuada en el momento justo.

Diario: Aparte de saber que existen los elfos y las valquirias, Klara no tiene más conocimientos acerca de lo sobrenatural.

Grimorio: Klara no posee facultades sobrenaturales.

Residencia: Klara vive en un piso en un barrio de clase media/alta de la ciudad.

Categoría social: Media/Alta

Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +2

Habilidades:

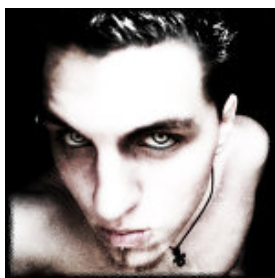
Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 3 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 4

Ciencias (Física) (M) 2 Ciencias (Química) (M) 3 Finanzas (M) 3 Fotografía (M) 6 Idiomas (Inglés) (M) 4 Liderazgo (M) 4

PR: 12

LADO SOMBRÍO

Ik-Nain-Kosh



Ik-Nain-Kosh es uno de los pocos supervivientes a la batalla que mantuvieron las Valquirias y los Orgelmir en la Tierra, en la que también estuvieron implicados Celein y Kolisha, aparte de varios Shadow Hunters más de la ciudad. Cuando se produjeron los últimos ataques y los congéneres de Ir-Nai-Kosh fueron eliminados, este decidió ocultarse hasta que hubiera pasado el peligro. Analizó el ataque, y se dio cuenta de que una de las razones por las que habían fallado era el haber menospreciado a los humanos, y especialmente a los Shadow Hunters. Decidió enmendar ese error.

Pidió permiso a Ragnarok para quedarse en la Tierra y estudiarla, y este se lo concedió. Se estableció en la ciudad y empezó a estudiar a sus habitantes, esperando a otro ataque masivo de su señor, el cual todavía no se ha producido.

Apariencia: Como todos los Orgelmir, Ir-Nan-Kosh es alto, extremadamente delgado, pálido y con los ojos azul

claro. Viste con ropas discretas, que le permitan camuflarse fácilmente entre los humanos.

Personalidad: Con el tiempo, Ir-Nan-Kosh ha aprendido a cultivar la paciencia y a observar a su alrededor. Es frío y distante, se comporta como un animal al acecho, estudiando a sus víctimas para caer sobre ellas con toda su fuerza llegado el caso.

Grimorio: Ir-Nan-Kosh es un mago competente tanto en Magia Ritual como Elemental que ha ido aumentando sus conocimientos mágicos desde que está en la Tierra.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +1 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

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

Armas de fuego (Heckler & Koch P7) (F) 4 Informática (M) 4 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 5 Magia Elemental del Hielo (M) 5 Pelea (F) 4

PR: 50