

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

Creación de ciudades III - Guía de Itinerantes 2

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Miércoles 24 de noviembre de 2010

Resumen :

Más PNJ para situar en el entorno de tu ciudad destinada a las correrías de tus Shadow Hunters dándole más enjundia y coherencia.

Fanzine Rolero

Continuamos con la Guía de Itinerantes, ofreciendo a continuación un grupo compactado, diseñado para integrarse en cualquier ciudad.

LOS INFORMADORES

Este grupo asume una actitud pasiva en la ciudad, no emprendiendo casi nunca cazas por sí mismo, sino proporcionando información a los otros grupos de caza de la ciudad que consigue a través de diversos métodos de adivinación y otros factores. Está diseñado para integrarse en ciudades con pocas fuentes de información disponibles, donde apenas haya bibliotecas o la conexión a Internet sea muy mala o el parque de usuarios muy bajo, así que posiblemente funcione mejor en lugares pequeños.

Este grupo de caza también ofrece un magnífico ejemplo de integración entre Shadow Hunters y Veladores.

SHADOW HUNTERS

Sandra Valero



Como suele ocurrir con los psíquicos, los poderes de Sandra se manifestaron cuando era una niña. Un día, cuando Sandra contaba seis años, sus padres hablaban acerca de un broche que la abuela de Sandra, fallecida, llevaba en una foto. El matrimonio tenía la certeza de que el broche estaba guardado en algún lugar de aquella casa, pero no sabían dónde. De pronto, el cuerpecito de Sandra empezó a temblar y sus ojos se pusieron en blanco. Con la voz de su abuela, les dijo exactamente donde estaba el broche.

Los padres de Sandra se asustaron bastante ante este incidente, y más teniendo en cuenta que tras él siguieron varios más, cada vez más seguidos. Aceptaron a su hija como tal, pero siempre les dio miedo, tanto que tuvieron otro hijo, en el que volcaron todo su cariño. Esto hizo que Sandra se viese algo desplazada en su casa, pero como entonces ya contaba trece años no le importó. Para entonces, Sandra era plenamente consciente de que era una médium, y buscaba algo más. Un día conoció a otro Shadow Hunter, que le explicó su naturaleza, y decidió unirse a su grupo de caza.

Al principio, las cosas fueron bien, pero pronto el carácter rebelde y autoritario de Sandra hizo que se distanciase de

los demás. Con el tiempo, sus compañeros le dijeron que buscarse otro grupo, uno que pudiese liderar, a lo que Sandra respondió que pensaba que en algunas ciudades faltaba un grupo que informase a otros Shadow Hunters de cosas en lugar de resolver ellos mismos los casos, y se puso manos a la obra para rellenar aquel hueco. Casualmente, por aquel entonces Madame Lucía había abierto su gabinete de videncia. Sandra entró un día en él, y juntas formaron el grupo de Shadow Hunters soñado por Sandra. En su vida mundana, ambas trabajan como videntes en el gabinete.

Apariencia: Sandra es una joven de estatura media (1'65), delgada y atractiva, sin llegar a ser un bellezón. Su pelo es castaño, y sus ojos marrones. Tiene veinte años. Viste con ropas de rockero, cazadoras negras de cuero, tejanos, botas altas y camisetas de grupos musicales. Fuma como un carretero.

Personalidad: Sandra es rebelde por naturaleza, aunque también es una líder capaz y con sentido común. Ante los demás, suele mostrarse autoritaria y muy dispuesta a llevar la razón en cualquier discusión, aunque es algo más transigente con aquellos a los que conoce.

Diario: Sandra tiene bastante experiencia en lo sobrenatural de los tiempos que pasó en su anterior grupo de caza, aunque sus conocimientos se centraban en los Espíritus. Actualmente, ya no es así, ya que Sandra tiene una información mucho más amplia, pero solamente en el plano teórico, puesto que es una gran estudiosa de lo sobrenatural.

Grimorio: Sandra es una médium bastante poderosa, y también una hechicera de la Magia Wicca, aunque los hechizos que suele emplear con más frecuencia son los de la Senda de la Adivinación. Posee una Reliquia que obtuvo en una caza, un anillo que actúa como un Amuleto de detectar mentiras, pero solamente con Espíritus.

Residencia: Normalmente, vive sola o en el gabinete de videncia de Madame Lucía

Raza: Humano

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0 Mentales +2 Sociales +2

Habilidades:

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

Elocuencia (S) 3 Empatía (S) 4 Idiomas (Inglés) (M) 4 Investigación (M) 3 Liderazgo (S) 4 Magia Ritual (Wicca) (M) 4 Mediumnidad (M) 5

PR: 34

Madame Lucía



Al igual que su madre y su abuela, Lucía aprendió el arte de la videncia siendo una niña, pues proviene de un clan de gitanos de fuerte tradición mágica. A los doce años, se descubrió que era un Oscuro. No sorprendió a nadie, pues los gitanos hace tiempo que saben de la existencia de estos seres y, dentro de las comunidades gitanas, los Oscuros forman pequeños grupos que se enseñan Magia Esencial mutuamente de forma oral, y defienden a sus semejantes de las amenazas mágicas, ejerciendo como Shadow Hunters. Cuando Lucía cumplió dieciséis años, abrió un pequeño gabinete de videncia en las Ramblas, tomando el nombre de Madame Lucía.

Poco a poco, fue consiguiendo clientela. Con el tiempo atrajo a diversos Shadow Hunters, entre ellos a Sandra. Fue esta quien convenció a Madame Lucía de crear un grupo de Shadow Hunters que se encargase de dar información a otros Shadow Hunters en lugar de cazar por sí mismos.

Apariencia: Madame Lucía es una joven de veinticinco años, aunque aparenta algo menos. Mide 1'60 y es de complexión media. Tiene el pelo y los ojos negros. Suele llevar vestidos de diferentes colores y abundantes joyas. En conjunto, tiene el aspecto típico de una vidente.

Personalidad: Debido a su trabajo, Madame Lucía se muestra muy misteriosa y segura de sí misma, además de ser algo caradura y mentirosa.

Diario: Madame Lucía tiene mucha experiencia teórica en lo sobrenatural, sabiendo prácticamente de todo, pero muy poca práctica. De todas formas, ha llevado bien algunas investigaciones, pero pocas en comparación con otros Shadow Hunters.

Grimorio: Madame Lucía destaca sobre todo en Magia Ritual, y especialmente en la Senda de la Adivinación. También un poco de Magia Esencial, aunque en este sentido solamente es una iniciada. La cruz que lleva en el cuello, una Reliquia que pasa en su familia de generación en generación desde que fue descubierta por una Shadow Hunter antepasada suya, le proporciona un +3 a todos los Valores apostados cuando utilice un hechizo de la Senda de la Adivinación.

Residencia: Madame Lucía tiene un pequeño piso detrás de su gabinete, que sirve además para realizar los rituales junto a su grupo de Shadow Hunters.

Raza: Oscuro

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0 Mentales +2 Sociales +3

Habilidades:

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

Elocuencia (S) 3 Empatía (S) 4 Interpretación (S) 4 Magia Esencial (M) 3 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 7

PR: 38

Anatole DeLaCroix



Anatole nació en Francia, huérfano de padre. Su madre crió al niño bien, y cuando empezó a crecer su fascinación por Freud y el psicoanálisis decidió estudiar psiquiatría, poniendo al terminar sus estudios un gabinete psiquiátrico en París. Un día, la policía le trajo un extraño paciente, un asesino con síntomas de doble personalidad. Anatole averiguó enseguida que un ser sobrenatural guiaba los pasos de este extraño individuo, y no paró hasta expulsar a la Cacofonía que le poseía.

A partir de entonces, la vida de Anatole dio un giro de 180 grados. Se trasladó primero a Marsella, y fue dando tumbos de ciudad en ciudad, utilizando sus dotes como psiquiatra y los poderes mágicos que fue aprendiendo para exorcizar Cacofonías y otros seres. Actualmente, forma parte del grupo de caza de Sandra, a quien se unió debido a que enfocan las cazas desde un punto de vista más teórico que práctico.

Apariencia: Anatole parece un joven profesor, ronda los 40 años, siempre impecablemente vestido y con unas gafas que le dan un aire intelectual. Mide 1'72, es moreno con mechones blancos y lleva bigote. Tiene unos hipnotizantes ojos azul claro.

Personalidad: Anatole es muy paciente y calmado, meditando cada una de las acciones que hace. Suele escuchar antes que hablar, e interiormente siempre está juzgando a la gente.

Diario: Anatole está especializado en tratar con seres que controlan humanos: Cacofonías, Caídos, Espíritus, etc. Tiene una experiencia somera en otras áreas, debido a que su área principal le ha dado diversos conocimientos. De todas formas, los conocimientos de Anatole son más teóricos que prácticos.

Grimorio: Anatole es un iniciado en Magia Ritual, aunque las Sendas que más utiliza son la de la Adivinación y el

Cuerpo.

Raza: Humano

Residencia: Vive en una casa en el barrio rico de la ciudad.

Categoría social: Alta

Atributos:

Físicos 0 Mentales +3 Sociales +2

Habilidades:

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

Elocuencia (S) 4 Empatía (S) 6 Idiomas (Cualquiera donde lo sitúes, evidentemente su lengua natal es el francés) (M) 5 Informática (M) 2 Interrogatorio (S) 5 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 3 Psicología (Psicoanálisis) (M) 6 Psiquiatría (M) 4

PR: 46

Alberto, alias Albert Copperstone



Alberto proviene de una familia de magos, ya que tanto su abuelo como su bisabuelo lo eran. Su padre, Ziramát el Magnífico, vagaba de feria en feria ofreciendo sus artes a quien mejor podía pagarle. Ziramát sabía que, tiempo atrás, varios miembros de su familia habían nacido con el don de la adivinación, pero desde hacía al menos tres generaciones, dicho don se había perdido. Ziramát empezaba a convencerse de que la historia de su familia era falsa, hasta que Alberto empezó a ayudarlo en las actuaciones.

Un día, en el escenario, Alberto empezó a adivinar las cartas. Ziramát lo achacó a las enseñanzas que había dado a su hijo, pero se le hizo raro que un niño de siete años pudiese haber aprendido tan rápido. Un día, le hizo una prueba que Alberto superó. A partir de entonces, Ziramát se convenció de que todas las leyendas sobre su familia eran ciertas.

Algunos años después, Alberto era ya un consumado clarividente, que actuaba con el seudónimo de Albert Copperstone . Tras la actuación, un grupo de gente un tanto extraña empezó a preguntar por la compañera del lanzacuchillos. Un rato después, esta iba corriendo perseguida por dicho grupo. Su pareja, el mencionado lanzacuchillos, intentó detenerla, pero la chica se quitó las gafas de sol y el hombre se convirtió en una estatua delante de los ojos perplejos de Alberto. Uno de los perseguidores se detuvo ante él y le preguntó si estaba bien; Alberto preguntó como habían sabido lo que era la chica, a lo que el otro respondió dándole la tarjeta de un gabinete de videncia. Varios días después, Alberto se encaminó hacia allí y conoció a Madame Lucía y a Sandra, uniéndose a su peculiar grupo de Shadow Hunters.

Apariencia: Alberto es un joven de dieciocho años algo bajo (1'65) y de complexión delgada. Lleva el pelo largo y habitualmente teñido de algún color raro (de natural, lo tiene moreno). Tiene los ojos verdes. Suele llevar ropa de colores diversos, casi siempre con algún detalle hortera en la camiseta o la chaqueta. Le gustan los pantalones campana.

Personalidad: Alberto es bastante callado, interiorizando mucho sus sentimientos. Se parece un poco a un Oscuro, pero no tiene una personalidad tan extrema. Está secretamente enamorado de Sandra, pero aún no se lo ha confesado.

Diario: Alberto tiene bastante (tirando a mucha) experiencia teórica en lo sobrenatural, pero está muy verde en lo que se refiere a práctica. Su Revelación ha hecho que se interese especialmente por las Gorgonas, pero posee conocimientos en todas las áreas.

Grimorio: Alberto es un clarividente bastante poderoso, y también conoce la Magia Wicca. Los hechizos que más utiliza son los de la Senda de la Adivinación.

Residencia: Alberto no tiene una residencia fija, pero suele quedarse a dormir en el gabinete de Madame Lucía o con algún amigo (algún excompañero de feria, p.e.)

Raza: Humano

Categoría social: Media / Baja

Atributos:

Físicos 0 Mentales +2 Sociales +2

Habilidades:

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

Callejeo (M) 4 Idiomas (Varios) (M) 3 Magia Ritual (Wicca) (M) 4 Meditación (M) 3 Clarividencia (M) 5 Trucos de manos (M) 4

PR: 30

Stein



Stein es el agente sobre el terreno de los Informadores. Hombre de misterioso pasado, lo único que sus compañeros saben de él es que es estadounidense, tiene un pasado militar, y han deducido que su Revelación se produjo de forma algo tardía. Apenas cuenta nada de su vida anterior, prefiriendo callar.

Nacido con el don de la telepatía, Stein entró voluntariamente en el cuerpo de Marines de los Estados Unidos, y más tarde, cuando se descubrieron sus poderes, fue reclutado por la CIA. Realizó varias misiones encubiertas para ellos, siempre sacando provecho de sus facultades sobrenaturales, pero estas le traumatizaron profundamente, tanto que decidió desertar y marcharse del país. Dio tumbos por varios países, tanto americanos como europeos, descubriendo de paso que era un Shadow Hunter y resolviendo aquí y allá asuntos relacionados con lo sobrenatural. Un día, casi por casualidad, tropezó con el gabinete de Madame Lucía, y le gustó la forma de enfocar las cazas del grupo, tranquila y sin los agobios de la caza activa, que al fin y al cabo se parecía a su vida militar.

Actualmente, Stein se ocupa principalmente de defender el gabinete de videncia en caso de ataque, y también sirve como enlace entre el grupo y el resto de Shadow Hunters. Es el más activo de todos, dando vueltas por la ciudad, contactando con otros cazadores, e incluso llevando, de vez en cuando, investigaciones por sí mismo.

Apariencia: Stein es un hombre cuarentón, rondando la cincuentena, alto y de complexión fuerte, con músculos trabajados debido a su entrenamiento en el ejército. Tiene los ojos azules y es rubio, aunque suele llevar el pelo muy corto, casi a cepillo, por lo que su color de pelo no es muy evidente. Viste con ropas discretas, prefiriendo el gris, el marrón o el caqui, gustos heredados de su experiencia castrense.

Personalidad: Stein es duro hasta la médula, su personalidad está muy marcada por su entrenamiento como marine, y eso se nota. Está acostumbrado a mandar, pero también a obedecer, por lo que sabe estar en su sitio continuamente, aunque por supuesto es un hombre de acción, habituado a moverse de forma rápida y eficaz. Es ahora, cuando ha salido del ejército, que está aprendiendo a tratar con los demás y no ser tan autoritario.

Diario: Stein tiene experiencia práctica con varios aspectos del Lado Sombrío, aunque su teoría es más bien escasa. Debido a su pasado militar, tiene conocimientos acerca de los Ny'Apt'Sept.

Grimorio: Stein tiene poderes telepáticos bastante desarrollados, sin entrenamiento mágico. Durante sus cazas, consiguió un Puñal de San Jorge.

Residencia: Tiene un piso en algún barrio de clase media de la ciudad. También, a veces, reside en el gabinete de

videncia de Madame Lucía.

Raza: Humano

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +3 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 4 Esquivar (F) 5 Percepción (M) 5 Voluntad (M) 3 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 2

Armas Cuerpo a Cuerpo(Cuchillo militar)(F) 4 Armas de Fuego (Glock 22) (F) 5 Armas de Fuego (Fusil Cesme) (F) 4 Armas de Fuego (Thompson) (F) 4 Conducir (F) 4 Electrónica (M) 3 Informática (M) 3 Liderazgo (S) 4 Mecánica (M) 4 Pelea (F) 5 Sigilo (F) 6 Telepatía (M) 4

PR: 57

VELADORES

Francisco Montes



Fue Stein quien contactó (o reclutó, como ambos prefieren decir) con Francisco. Se dio cuenta de que el grupo de informadores estaba incompleto, se basaban demasiado en investigaciones místicas, y necesitaban a alguien que pudiera meterse en la red y sacar información... un informático, o mejor todavía, un hacker. Junto a Anatole, se pusieron a buscar a la persona adecuada para cubrir el puesto, y finalmente lo encontraron en Francisco, un joven pirata informático que había conseguido discretos éxitos en Internet.

Ambos estuvieron tanteando al hacker, hasta que finalmente, se convencieron de que era lo que necesitaban. Entonces, le citaron en un bar. De inmediato, mediante el Ojo del Cazador, vieron que no era un Shadow Hunter, pero aún así le informaron acerca de las cazas, de Sandra y de su grupo, ofreciéndole un puesto en el mismo, que el joven informático aceptó. Los siguientes pasos fueron hacerle una sala detrás del gabinete de Madame Lucía, al

que Francisco ha llevado gran parte de su equipo, y también nuevos aparatos conseguidos posteriormente, la mayoría de formas no demasiado legales.

Apariencia: Francisco tiene 18 años. Es de estatura media, ojos marrones y pelo castaño y rizado. Suele vestir de forma bastante anodina, con el aspecto propio de un joven de su edad. Le gusta llevar camisas abiertas con camisetas debajo, tejanos y bambas. Lleva gafas

Personalidad: Francisco es silencioso, callado y taciturno, como corresponde a todo buen hacker. Le gusta escuchar, observar y reunir datos, especialmente delante de la pantalla de su PC. Por supuesto, cuando tiene que dar la información, lo hace... por un precio, evidentemente.

Diario: Francisco tiene conocimientos teóricos sobre el Lado Sombrío pero, al no ser un Shadow Hunter, nunca ha tenido encuentros directos. Stein le ha prohibido taxativamente enfrentarse a cualquier cosa que encuentre en Internet, ya que teme que no sobreviviría a un encuentro directo con ninguna criatura.

Grimorio: Francisco no tiene facultades sobrenaturales.

Residencia: Vive con sus padres.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0 Mentales +2 Sociales 0

Habilidades:

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

Ciencias (M) 2 Electrónica (M) 3 Idiomas (Inglés) (M) 5 Informática (Piratería) (M) 5

PR: 20

LADO SOMBRÍO

Radush



De niño, Radush siempre había recibido las burlas de sus compañeros de clase, amigos y familia debido a su obesidad. Cuando otra Innominada que buscaba adoradores, Vahasha llegó a la ciudad donde vivía Radush, este no tardó en unirse a ella, demostrándole su lealtad torturando y asesinando a todos los que se habían burlado de él. Fue entonces cuando Vahasha le nombró sumo sacerdote de su iglesia, y decidió ascenderle de humano a Innominado. Tal era el odio de Radush por la humanidad, que decidió incluso cambiarse su nombre humano por el de Radush. Desde entonces, ha servido a Vahasha con absoluta eficacia.

Apariencia: Radush es un hombre grotescamente obeso, de lentos movimientos y sebo por todas partes. Carece de cuencas oculares, aunque de alguna extraña forma ve, y sus dientes acaban en punta, como si fueran colmillos. No tiene ni un solo cabello en todo el cuerpo, y muestra cicatrices por todas partes. En general, va siempre completamente desnudo, aunque a veces se cubre con ropajes diversos.

Personalidad: Radush es un caníbal, su método de tortura favorito es mutilar partes de su cuerpo a sus víctimas y comérselas delante de ellos, a veces convenientemente cocinados. Es un ser lascivo y mezquino, que está desquiciadamente enamorado (si es que algo así es posible) de Vahasha, y la obedecerá en todo lo que ella mande.

Grimorio: Aparte de la natural capacidad telequinética de los Innominados, Radush tiene la capacidad de lanzar un aliento tóxico de color verdoso. Este actúa como si fuera un ataque a distancia, y cualquiera que lo respire debe apostar Voluntad contra el Valor apostado por Radush, o caer inconsciente debido a los fuertes olores.

Residencia: El templo de Vahasha.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +3 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

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

Aliento tóxico (F) 4 Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo de carnicero; trátalo como uno militar) (F) 4 Cata (M) 5 Liderazgo (S) 4 Pelea (Como parte de sus métodos de tortura, ha aprendido a golpear a puntos vitales) (F) 3 Tortura (M) 5

PR: 30