

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

# Las Reliquias de Connor

- Módulos & Roleables - Escenarios -

Fecha de Publicacion : Sábado 24 de abril de 2010

## **Resumen :**

Una adaptación a términos roleros de la miniserie La Habitación Perdida (The Lost Room, 2006) válida para Kult, Cthulhu o Ragnarok, pero pensada para Shadow Hunters JdR

---

Fanzine Rolero

---

Esta ampliación al reglamento de **Shadow Hunters** está basada en la serie de televisión *Habitación Perdida* (*The Lost Room*, 2006), que fue emitida en España por Cuatro.



El reportaje presenta una ampliación del trasfondo que puede dar lugar a la creación de Historias basadas en esta línea argumental. Puede generar un conjunto de Historias cortas o una larga, según desees utilizarla. Aquí doy las bases para crear narraciones memorables que tengan en vilo a tus jugadores durante tardes enteras.

Aunque el artículo está centrado en Shadow Hunters, puede adaptarse fácilmente a otros juegos de terror contemporáneo, como Kult o Ragnarok, para ello el DJ simplemente debe utilizar el trasfondo presentado aquí como base y, si lo desea, adaptar los perfiles de los PNJs a su gusto, o generar sus propios PNJs.

Toda la línea argumental trata acerca de las Reliquias de Connor, un conjunto de objetos que otorgan gran poder... a un precio, por supuesto.

### HISTORIA DE LAS RELIQUIAS

Connor nació en 1899, en el seno de una familia de ricos industriales de la carne tejana. A los 20 años, en el desván de su abuela, descubrió algo increíble, un extraño y antiguo libro que se puso a leer con avidez.

Dicho libro era el Grimorio de un antepasado suyo, un brujo irlandés llamado Kenford que había vivido en algún momento de la Edad Media. Trataba, sobre todo, del poder de los objetos, y de cómo estos podían influir en el destino e incluso alterar la realidad. Kenford insistía en que, a través de los objetos, un ser humano podía emular a aquella fuerza que está detrás de Dios y crear una realidad a su antojo, es decir que, a través de ciertas Reliquias creadas a propósito para ello mediante alquimia, se podía crear una Zona nueva, tal como había ocurrido eones antes.

Al parecer, este había sido el objetivo de la vida de Kenford, pero no lo había podido cumplir debido a que la Santa Inquisición le había atrapado y ajusticiado. No había podido completar la inmensa colección de Reliquias necesarias para crear la nueva realidad, por lo que el hechizo que teóricamente lo permite permanece inconcluso.

Connor se propuso completar ese conjuro, para lo cual empezó a estudiar magia y ciencias ocultas. Tras unos cinco años aprendiendo acerca de la alquimia, las Reliquias y otros hechos, decidió envenenar a sus padres para heredar

su fortuna y poder actuar con libertad. Una vez conseguido dicho objetivo, empezó a viajar por todo el mundo, reuniendo las Reliquias creadas por Kenford en el pasado, al mismo tiempo que atraía a otros a su causa. Con el tiempo, alrededor del joven se formó una pequeña secta llamada simplemente Los Seguidores de Connor. Tras reunir todas las Reliquias, Connor empezó a utilizar las técnicas alquímicas narradas en el Grimorio de Kenford con el objetivo de crear las que faltaban para completar el monumental hechizo. Sin la Inquisición, que había desaparecido hacía siglos, y con la protección de su secta y de su propio poder personal, Connor confiaba en ser el nuevo señor de su propia realidad...

Por supuesto, Connor no contaba con que los Shadow Hunters se interpondrían en su camino. La actual Inquisición, conocida como Comisión de Investigación de Milagros del Vaticano, o CIMV, tenía información acerca de Kenford y sus investigaciones, y no tardaron en empezar a atar cabos. A medida que empezaba a crear Reliquias, numerosos grupos de cazadores trataron de arrebatarlas, al mismo tiempo que eliminaban pequeños grupúsculos de la secta. Al parecer, en algún momento de su inusualmente larga vida, Connor fue detenido, el refugio secreto donde escondía las Reliquias y base de la secta invadido y desmantelado, y todos los objetos necesarios para el hechizo requisados y repartidos por todo el mundo. Nadie sabe cual fue el destino de Connor, la mayoría de los que conocen la historia piensa que murió, pero otros creen que aún vive, tratando de recuperar las Reliquias para completar el siniestro conjuro y tener una Zona entera a su disposición...

### LAS RELIQUIAS



Las Reliquias de Connor son muchas y muy variadas, se cree que hay más de un centenar. Reunirlas todas puede ser una tarea titánica, algo que puede abarcar una vida... o más. Muchos se han visto atraídos por la historia de Connor, y desean todas o parte de las Reliquias por diferentes razones. A lo largo de la historia, algunas Reliquias se han hecho más famosas que otras y se les ha seguido mejor la pista.

Por sí sola, ninguna de las Reliquias de Connor posee poder alguno, aunque todas tienen en común el hecho de ser indestructibles por cualquier medio, ya sea mundano o mágico, además de ser inmunes al paso del tiempo. Hay numerosas teorías acerca de este hecho, pero la más extendida dicta que parte de la energía de la Zona embrionaria a la que supuestamente dan acceso está contenida en ellas, y por esto no pueden ser destruidas. Los efectos de las Reliquias de Connor no se sienten hasta que se combinan dos o más, ya que aunque combinar algunas Reliquias no produce efectos (en este caso, combinar tiene un sentido muy amplio, ya que algunas Reliquias simplemente requieren estar cerca una de otra mientras que otras exigen estar en contacto físico para producir algún efecto), la combinación de algunas de las Reliquias de Connor produce efectos espectaculares, dando diversos poderes y habilidades. Quizás el más conocido es la capacidad de influir en los objetos mundanos, o lo que es lo mismo, Telequinesis. Otros efectos incluyen volverse invisible, crear Portales a otras Zonas, lanzar rayos de energía mágica extremadamente poderosos, curar determinadas enfermedades, matar o resucitar con una sola palabra, etc. Hay montones de teorías sobre los poderes que las Reliquias de Connor pueden dar, así como de las posibles composiciones de objetos, pero al parecer no hay lógica alguna en las combinaciones ni en el número necesario, ya que hay veces que combinar dos Reliquias produce efectos mucho más poderosos y destructivos que combinar cinco diferentes. Uno de los pocos casos documentados a los que se tiene acceso afirma que una gramola, una espada y un tercer objeto desconocido por el momento son capaces de crear terremotos, y que de

hecho son los responsables de algunos de los terremotos producidos en Centroamérica y Sudamérica a lo largo de la historia. Por supuesto, la combinación final de todos los objetos permite realizar el hechizo capaz de crear una Zona nueva, lo cual situaría al que lo hiciera a un nivel de poder equivalente al del Dragón.

Evidentemente, la forma de las Reliquias es de lo más dispar, aparte que están divididas en dos tendencias, por un lado están las Reliquias originales creadas por Kenford, objetos medievales como espadas, túnicas, relojes de arena, etc., y por otro las que posteriormente elaboró Connor, objetos comunes en los años 20 que también pueden serlo en la actualidad: relojes, tijeras, sombreros, etc. Todas las Reliquias de Connor son objetos únicos, que suelen recibir el nombre del objeto a secas o seguido por de Connor. Así, por ejemplo, la espada es conocida simplemente por ese nombre, La Espada, o como La Espada de Connor. Como se ha dicho anteriormente, algunos objetos se han hecho más famosos que otros, aquí se ofrece una relación de los más conocidos:

**EL GRIMORIO DE KENFORD:** No es realmente una Reliquia de Connor, pero evidentemente es la clave para la realización del hechizo que crea la nueva Zona. Lo que hay en el Grimorio es objeto de discusión por aquellos que buscan las Reliquias. Supuestamente, aparte del hechizo propiamente dicho, en el Grimorio está la narración acerca de cómo Kenford desarrolló su conjuro, todas las posibles combinaciones de las Reliquias de Connor, registros alquímicos sobre la creación de Reliquias y otras cosas de menor importancia. Actualmente, el Grimorio está deshecho y sus páginas, que son indestructibles, al igual que las Reliquias de Connor, están repartidas por diversas partes del mundo. Hay quien dice que el espíritu de Connor está dentro del Grimorio, y que si se consiguen unir todas las páginas de nuevo se le podrá traer de nuevo a esta Zona, pero eso son especulaciones.

**EL UNIFICADOR:** Esta Reliquia es famosa principalmente por ser la única que aún no ha sido creada. El Unificador es, o mejor dicho, sería, un lugar cerrado, una habitación o similar. Tras realizar en ella numerosos hechizos, descritos en el Grimorio de Kenford, y reunir todas las Reliquias de Connor en su interior, se debe pronunciar el gran hechizo. En ese momento, la estancia saldrá de nuestra realidad para situarse en la nueva Zona, sirviendo como punto focal del que se convertirá en el bastión del nuevo Señor zonal, es decir el equivalente al Castillo de la Luna en Oniria, al Castillo de Jade en Faerie, etc. No se sabe cuáles serían las consecuencias de que ocurriera tal cosa, pero se supone que el delicado equilibrio que mantiene el Universo en orden se vería alterado irremediablemente.

**LA TÚNICA:** Prenda de vestir de color negro que cubre de la cabeza a los pies y que, al ser todas las Reliquias de Connor indestructibles, confiere una invulnerabilidad prácticamente total aun sin combinar con ninguna otra Reliquia. En la parte interior de la Túnica hay numerosos bolsillos, según una teoría, uno por cada Reliquia de Connor, salvo el Unificador, evidentemente, y si se reúnen todas dentro de la Túnica su portador podrá alterar la realidad a su antojo, lo cual al parecer es considerado la antesala del hechizo que permite crear una nueva realidad.

**EL SOL:** Aunque se le llame así, no se refiere al sol propiamente dicho, se trata de un broche con un sol grabado. Se cree que sirve para abrochar una capa, pero no está confirmado. Aparte de los poderes que puede conferir si se combina con otras, entre los que se encuentra la telequinesis, o también la capacidad de crear bruscos cambios climáticos, es principalmente conocido por su peculiar forma, que le hace fácilmente distinguible de otros más comunes y por tanto relativamente fácil de localizar.

**LAS GAFAS:** Son unas gafas de pasta negra. Es famoso por ser el primer objeto específicamente creado por Connor, y algunos lo reverencian y consideran legendario, pese a que no es más poderoso que cualquier otra Reliquia. Al parecer, uno de los poderes que confiere, como siempre combinándolo con otra, es Piroquinesis.

## LOS BUSCADORES



Como se comprenderá, a lo largo de la historia numerosos individuos se han implicado en la búsqueda de las Reliquias de Connor, por diversas razones. Algunos, al igual que los Seguidores de Connor, se han unido en pequeños cultos. Relacionamos aquí a los buscadores más importantes y relevantes, aunque el DJ puede añadir más si lo cree oportuno:

### SECTAS Y CULTOS

#### El Certamen

Es la única secta del Lado Sombrio a nivel mundial interesada en la búsqueda de las Reliquias de Connor, principalmente porque uno de sus miembros, Martha Fenton, consiguió la inmortalidad gracias a estas. De todas formas, el Certamen no se implica directamente en la búsqueda de las Reliquias, limitándose a ofrecer ayuda a Martha.

Para más datos acerca del Certamen, ver el reglamento básico.

#### El Manto

Posiblemente, la mayor y mejor organizada secta con el objetivo de buscar las Reliquias de Connor, fue creada por Martha Fenton, y sigue liderada por ella. Su principal objetivo es reunir todas las Reliquias de Connor y completar el hechizo iniciado por él, convirtiendo a su líder en dueña y señora de su propia Zona. Martha creó el Manto cuando se dio cuenta de que los Seguidores de Connor habían derivado en algo que ella no podía controlar y, mucho menos, integrar sus filas. El Certamen le ayudó a crear el culto y, en cierto modo, sus líderes consideran al Manto un subgrupo dentro de la compleja estructura de la secta de inmortales. No obstante, los mandos superiores dentro del Manto insisten en que no es así, y que este es un culto aparte, dedicada exclusivamente a reunir las Reliquias de Connor.

**Símbolos:** Un manto negro ondeando al viento.

**Situación actual:** El culto está estructurado en tres estamentos: el superior está formado un puñado de magos de poder medio a alto, que siguen a Martha (de hecho, muchos de ellos son aprendices de la líder) y esperan tener un

lugar en la nueva Zona cuando esta acceda a ella.

El estamento intermedio lo forman los mercenarios entrenados proporcionados por el Certamen a Martha, hombres bien entrenados que provienen de diversos sectores (militar, crimen organizado, etc), algunos incluso iniciados en las artes místicas, siendo este grupo el que forma el grueso de la secta.

El estamento inferior está formado por varios humanos normales y corrientes que se encargan de buscar pistas acerca de las Reliquias, reunir indicios e información, etc, para darlo a los estamentos superiores. Valga decir que algunos de estos peones sirven al culto por obligación o extorsión.

**Métodos:** En general, el Manto es muy sutil y metódico con las acciones que emprende, aunque si necesita emprender una acción directa lo más probable es que envíe un grupo de mercenarios, en ocasiones comandado por un miembro del estamento superior, aunque estos raramente se dejan ver.

### Los Hijos de Connor

Culto derivado de los Seguidores de Connor. Al principio, cuando Connor y sus aprendices directos lideraban la secta, esta se mantenía fiel a su origen, siendo en esencia parecida al Manto, pero al irse Martha de la misma y subir al poder nuevos líderes, la secta empezó a cambiar su filosofía hasta derivar en una orden pseudoreligiosa. En la actualidad, consideran a Connor como una especie de Mesías, dando explicaciones tamizadas mezcladas con religión a las Reliquias y su objetivo final, por ejemplo, creen que la Zona que se abrirá cuando Connor complete su objetivo es el nuevo Paraíso, mientras que él es el salvador que se los llevará a un lugar mejor. El principal objetivo de los Hijos de Connor es volver a formar el Grimorio de Kenford, ya que creen a pies juntillas que el espíritu de Connor está introducido en el, y encontrar la combinación de Reliquias que guía hacia otras Reliquias, la cual está comprobada que puede hacerse, para luego permitir que Connor complete el hechizo. Individualmente, sus miembros no tienen tanto poder como los del Manto, pues hay muy pocos magos entre sus filas, y los que poseen algún conocimiento solamente son iniciados, pero son muchos más, de hecho se cree que la secta llega a unos 200 miembros repartidos por todo EEUU, y se comportan de una forma absolutamente fanática e irracional, al contrario que el Manto.

**Símbolos:** Una C grande con forma de glifo o letra gótica, también el supuesto rostro de Connor.

**Situación actual:** Los Hijos de Connor son una secta fuertemente estructurada y unificada, cientos de personas pensando con una sola mente y creyendo ciegamente en una sola idea. Cuando un Hijo de Connor encuentra un problema, puede estar seguro que el resto del culto se volcará en ayudarlo.

**Métodos:** Este culto es mucho menos sutil que el Manto, y como en todo, suelen actuar como un grupo a la hora de enfrentar las adversidades, lo que les convierte en un conjunto muy peligroso. Por otro lado, intentarán conseguir sus fines de cualquier modo, aunque esto incluya el asesinato o la extorsión.

### SOCIEDADES

NOTA: Las Sociedades serán presentadas en el suplemento Empieza la Caza, de próxima aparición, pero se presentan los Oráculos de Marshall dentro de este artículo por completismo. Hasta que tenga las reglas de Sociedades en la mano, el DJ puede utilizar a los Oráculos de Marshall principalmente como PNJs. Si algún PJ desea unirse a los Oráculos, puede hacerlo, recibiendo la Ventaja y Desventaja asociadas a la Sociedad.

Hay muy pocas Sociedades genéricas realmente dedicadas a detener la búsqueda de las Reliquias de Connor, ya que casi ninguna está dispuesta a ocuparse únicamente de un aspecto tan concreto del Lado Sombrio (si es que se puede llamar así a la búsqueda de las Reliquias, pues hay controversia en ese aspecto, ya que muchos afirman que la creación de una nueva Zona no es algo necesariamente malo). La Sociedad genérica que persigue más activamente a los buscadores de las Reliquias de Connor es la C.I.M.V., ya que sus archivos contienen amplia información acerca de las sectas alrededor de las Reliquias y los poderes de estas. Al estar aliados con los Templarios y los Cruzados, también estos se han visto involucrados en la persecución de los buscadores, y de forma ocasional alguna Sociedad más, no obstante, los Oráculos de Marshall se dedican activamente a buscar las Reliquias de Connor, tal como se describe a continuación.

### Oráculos de Marshall

Marshall fue un Shadow Hunter, un Oscuro que en los años 70 se interesó activamente por las Reliquias de Connor, creyendo que reunir algunas le ayudaría en las cazas. Un día, descubrió una combinación de Reliquias sumamente poderosa, la cual se cree que nadie ha redescubierto aún, la cual le permitía predecir el futuro.

No obstante, Marshall no contaba con que no era el único que quería reunir las Reliquias. No tardó en sufrir ataques por parte tanto del Manto como de los Hijos de Connor. Pudo esquivarlos gracias a su nuevo poder, pero con el tiempo el continuo acoso le volvió medio loco. Al final, tuvo que desprenderse de las Reliquias de Connor, viajando y escondiéndolas donde nadie las podía hallar, pero al perder las Reliquias nada le pudo advertir de la ira de los Hijos de Connor, que acabaron capturándole y matándole.

No obstante, Marshall ya había previsto esto, y había dado instrucciones a su novia, Elizabeth, para que fundase una Sociedad dedicada a detener a todos aquellos que quisieran usar las Reliquias de Connor en beneficio propio. Así nacieron los Oráculos de Marshall, llamados así por el legendario poder de su inspirador, quienes actualmente siguen en activo, luchando contra todo aquel que pretenda reunir las Reliquias de Connor.

**Organización:** Elizabeth sigue liderando a los Oráculos de Marshall, pero ya no es una Shadow Hunter activa pues ronda los 60 años y es Humana. El líder activo, por decirlo de alguna forma, es Philips, hijo de Elizabeth, y también de Marshall, aunque esto muy poca gente lo sabe. Aparte de él, la Sociedad tiene unos pocos cargos menores como tesorero o estratega, enteramente basados en la capacidad y experiencia de aquellos que los ocupan, aunque en la práctica, dichos miembros no tienen un poder real en la Sociedad.

**Métodos:** Los métodos de esta Sociedad son muy variados, dependiendo de los miembros, pero la experiencia les ha enseñado que es mejor mantenerse en un segundo plano, por lo que casi nunca emplean métodos demasiado espectaculares o que puedan llamar la atención.

**Razas:** Los Oráculos de Marshall no hacen distinción de razas, pero en la práctica solamente Humanos y Oscuros pertenecen a ella, ya que las demás razas no se sienten atraídas por gente tan estrecha de miras.

**Ventaja:** A todos los efectos, esta es una Sociedad de Ámbito, por lo que sus miembros reciben la ventaja habitual de estas, en este caso dirigida a las Reliquias de Connor: cualquier nuevo miembro tendrá conocimientos acerca de ellas, sabrá que existen, que hay varias sectas más detrás de ellas y alguna información más a discreción del DJ, por ejemplo, cosas acerca de Connor, la cual pasará a formar parte de su Diario.

**Desventaja:** Los Oráculos de Marshall se negarán taxativamente a utilizar Reliquias, sean de Connor o no, y nada les podrá convencer de que lo hagan. También se comportarán de forma áspera y despectiva con aquellos que las utilicen.

### OTROS

#### Los Seguidores del Reguero

Este grupo, el más pequeño y desperdigado de todos, no se dedica a buscar las Reliquias de Connor sino a investigar, recopilando datos acerca de ellas y vendiéndolos al mejor postor. Como es de suponer, nacieron a raíz del interés que empezaron a suscitar las Reliquias de Connor entre determinados sectores. No se les considera parte del Lado Sombrio, ya que ayudan por igual a todos aquellos interesados por las Reliquias, sean Shadow Hunters o no. Siempre fijan un precio, y si alguien puja más alto darán la información a ese alguien, sin detenerse en disquisiciones morales (entre otras cosas, por eso no hay ningún Shadow Hunter entre ellos). Los miembros principales de los Seguidores del Reguero son bibliotecarios, historiadores, anticuarios y todos aquellos a quienes les es fácil conseguir información acerca de objetos antiguos. El grupo no tiene líderes propiamente dichos, pero se considera superiores a los miembros más antiguos aunque, en la práctica, no hay relaciones de obediencia. Los Seguidores comparten información entre ellos, pero siempre prima la recompensa material que puedan obtener, por lo que es muy probable que si un Seguidor determinado no sabe algo acerca de una Reliquia de Connor, contacte con otro y al final el cliente acabe pagando un precio a cada uno. Valga decir que, con las tecnologías actuales, este grupo se ha extendido y muchos de sus miembros ni tan siquiera se conocen en persona.

### PNJS

#### Martha Fenton

Martha era una joven de clase media, pálida y enfermiza, que contactó con Connor cuando este conoció a sus padres y afirmó poder curar todos sus males. Utilizando varias Reliquias combinadas, la convirtió en una chica sana que se unió a él de buen grado, convirtiéndose en una maga poderosa y ascendiendo al círculo interno de los Seguidores de Connor. Todo fue bien hasta que los Shadow Hunters atacaron la base de la secta, tras lo cual Martha escapó con una pequeña selección de Reliquias. Se cree que fue la única superviviente, pero no está confirmado. Pasó los siguientes tres años deambulando por todo Estados Unidos, sobreviviendo gracias al poder que le daban las Reliquias que había logrado salvar del ataque, y meditando qué hacer con ellas. Se le ocurrió utilizarlas para abrir un Portal a fin de conseguir alguna pista acerca de donde podían estar las demás, y consiguió llegar a Oniria, pero por error provocó la entrada de Ashraverth, una horrible Quimera. De nuevo usando las Reliquias, Martha consiguió absorber a Ashraverth dentro de su propio cuerpo, obteniendo los poderes propios de estas, con lo que a todos los efectos se convirtió en inmortal. Fue entonces cuando el Certamen contactó con ella, ofreciéndole entrar en la secta con todos los beneficios que ello conllevaba. Martha aceptó.

Con el tiempo, el Certamen se interesó por la búsqueda de las Reliquias de Connor, y pidieron a Martha que crease un pequeño grupúsculo para tal fin. Esta intentó liderar a los Hijos de Connor, pero al ver en lo que se había convertido el culto desistió, prefiriendo crear su propio grupo, al que llamó El Manto.

**Apariencia:** Desde que Ashraverth se introdujo en su cuerpo, Martha no ha envejecido ni un solo día. Tiene la apariencia de una joven de unos veinticinco años, de aspecto saludable. Mide alrededor de 1 65, es de complexión media tirando a delgada y tiene los ojos verdes y el pelo castaño claro. Casi siempre viste con trajes de chaqueta o vestidos de colores oscuros.

**Personalidad:** Tanto la inmortalidad como las enseñanzas de Connor han convertido a Martha en una persona sumamente paciente, que prefiere la palabra a la acción y sólo se implica cuando la situación lo requiere, prefiriendo delegar en quien mejor le puede servir en cada situación.



**Grimorio:** Martha es una hechicera muy capaz de la magia ritual. Aparte, es inmortal gracias a haber absorbido una Quimera. Su inmortalidad funciona exactamente igual a la de esta raza: es decir, muere como cualquier ser humano pero se regenera en algunas horas a tope de puntos de Salud. Por ahora, no se sabe la forma de matarla, ya que al contrario que a las Quimeras no se la puede devolver a Oniria. Por otro lado, Martha posee varias de las Reliquias de Connor, que combinadas le permiten crear los efectos más diversos, que quedan al arbitrio del DJ. Posiblemente, Martha Fenton sea la buscadora de las Reliquias de Connor más poderosa de la actualidad.

**Raza:** Humana

**Sectas:** El Certamen, El Manto (líder).

**Categoría social:** Alta

**Residencia:** La residencia principal de Martha es la base principal del Manto, situada en Sacramento, EEUU, pero tiene casas en varios lugares tanto de América como de Europa.

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +3 Sociales +2

**Habilidades:**

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

Cantar (S) 4 Equitación (F) 3 Finanzas (M) 3 Historia (M) 4 Liderazgo (S) 5 Magia Ritual (M) 6 Medicina (M) 4 Viajar (Oniria) (M) 4 (NOTA: Si el DJ lo desea, puede conferirle cualquier poder psíquico al nivel que desee debido a las Reliquias de Connor).

**PR:** 22

### IBRAHIM CONNOR, SUPREMO PROFETA DE LAS RELIQUIAS

Ibrahim Connor es el actual líder de los Hijos de Connor. Se puso este nombre al asumir el mando de la misma, no se sabe su auténtico nombre, y gran parte del pasado de Ibrahim continúa siendo un misterio. Hay indicios de que podría tener un pasado militar o policial, pero nada concreto. Asumió el liderazgo de los Hijos de Connor a mediados de los 80, y lo mantiene desde entonces. Bajo su tutela, los Hijos de Connor han derivado aún más a lo que son hoy en día, una verdadera secta de fanáticos religiosos.

**Apariencia:** Ibrahim es un hombre pequeño y cetrino, de aspecto mezquino. Tiene alrededor de 50 años, es bajo, rondando el metro cincuenta, de complexión media y con los hombros caídos. Suele vestir con trajes cortados a medida, generalmente de color marrón. Sus ojos son negros y brillantes, y luce una incipiente calva. Aunque su figura no es excesivamente poderosa, irradia un extraño magnetismo.

**Personalidad:** Ibrahim es un fanático religioso de primer orden, un verdadero devoto de Connor y su filosofía. Para Ibrahim, el Grimorio de Kenford es la Biblia, y Connor el supremo dios, hasta el punto que llama el advenimiento al

## Las Reliquias de Connor

---

hecho de reunir todas las Reliquias de Connor, aunque antes debe revivirle, ya que evidentemente, nadie aparte de él puede reclamar su puesto como poder supremo del universo.

**Grimorio:** Ibrahim es un mago competente aunque no excesivamente poderoso. Aparte, posee varias de las Reliquias de Connor, las que la secta ha conservado y recuperado desde que se creó, lo que le permite crear diversos efectos mágicos. Afirma poseer el poder de escuchar a las Reliquias de Connor, que le guían para conducir a la secta; aún está por comprobarse si dicho poder es real.

**Raza:** Humano

**Secta:** Hijos de Connor (líder).

**Categoría social:** Media/Alta

**Residencia:** La Catedral de Connor, es decir la base principal de los Hijos de Connor situada en algún lugar de Ohio, EEUU. Connor apenas se mueve de allí, prefiriendo estar lo más cerca posible de las Reliquias reunidas por su secta, pero puede trasladarse a algún otro lugar si la situación lo requiere.

### Atributos:

Físicos +2 Mentales +1 Sociales +3

### Habilidades:

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

Armas de fuego (Glock 17) (F) 4 Armas de fuego (AK-47) (F) 3 Discurso (S) 6 Interrogatorio (S) 5 Liderazgo (S) 6 Magia Ritual (M) 4 Pelea (F) 4 (NOTA: Si el DJ lo desea, puede conferirle cualquier poder psíquico al nivel que desee debido a las Reliquias de Connor).

**PR:** 20

### KONRAD VON BRAUER

Von Brauer es un millonario alemán, dueño de un gigantesco imperio empresarial con sucursales en diversos países europeos que levantó con sus propias manos. Posiblemente, también sea el buscador de las Reliquias de Connor más poderoso a nivel individual que existe. Las razones por las que Von Brauer busca las Reliquias tienen que ver con su familia, ya que les perdió en un accidente, realmente un atentado perpetrado por un empresario rival que tuvo la mala suerte de no matar a su principal objetivo. Konrad espera crear una Zona en la que su esposa e hijos estén vivos y sean los supremos gobernantes, sin rivales ni nadie que les moleste, una especie de paraíso personal que él regiría según su criterio.

**Apariencia:** Von Brauer aparenta unos cuarenta años. Es un hombre de ojos azules y mirada dura, con el pelo castaño, alto y de fuertes espaldas, aunque sin llegar al nivel de un culturista. Viste con trajes cortados a medida.

---

## Las Reliquias de Connor

---

**Personalidad:** Su destreza en los negocios ha dado a Von Brauer mucha paciencia, pero a pesar de ello es un hombre apasionado e implacable que no se detiene ante nada con tal de lograr sus objetivos.

**Grimorio:** Konrad no posee conocimientos o poderes mágicos más allá del uso de las Reliquias de Connor que tiene en su poder, pero su asesor principal, Ernst, es un poderoso hechicero de Magia Ritual.

**Raza:** Humano

**Categoría social:** Alta

**Residencia:** Vive en su mansión, que ha convertido en una auténtica fortaleza a prueba de casi cualquier medio de entrada, ya sea mundano o mágico. Allí está también el mausoleo de su familia, donde Konrad pasa buena parte de su tiempo.

### Atributos:

Físicos +3 Mentales +3 Sociales +1

### Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Florete) (F) 4 Ciencias (M) 4 Discurso (S) 5 Finanzas (M) 6 Idiomas (Varios) (M) de 2 a 5 Liderazgo (S) 5 Pelea (F) 4 Política (M) 4 (Si el DJ lo desea, puede conferirle cualquier poder psíquico al nivel que desee debido a las Reliquias de Connor).

**PR:** 21

## LINDA DRAVES

Linda se habría podido convertir en una poderosa Shadow Hunter si no hubiera sido por un pequeño detalle: a los 12 años cayó víctima de las drogas, y a los 17 malvivía por las calles de Seattle, rebuscando en las basuras, robando y prostituyéndose. Fue entonces cuando fue descubierta por Asiel, un Ángel que andaba detrás de un grupo de mercenarios del Manto. Asiel se apiadó de ella, viendo su verdadera naturaleza manchada por las drogas, y decidió ayudarla. Reunió unas pocas Reliquias de Connor, y consiguió un singular efecto, librarle de su adicción. Linda siempre estuvo agradecida a Asiel por ello, y más cuando el Ángel la entrenó y preparó, dejándole la tarea de evitar que nadie reuniese las Reliquias de Connor.

Linda actúa al margen de los Oráculos de Marshall, aunque inevitablemente se ha encontrado con ellos alguna vez. Aparte de evitar que las Reliquias se reúnan, ha llevado alguna caza más no relacionada con estas, pero la mayoría giran alrededor de evitar que se forme una nueva realidad.

**Apariencia:** Linda es una joven de 20 años. Mide alrededor de 1 65 y está extremadamente delgada y pálida debido a su pasado con las drogas, lo que le confiere un aspecto frágil y enfermizo. Sus cabellos son de color rubio trigueño y sus ojos son verdes y grandes, con un brillo vivaracho en ellos. Suele vestir de forma discreta, generalmente de

negro, colores oscuros o gris. Aparte, tiene un tatuaje con forma de zarzal alrededor de la muñeca derecha.

**Personalidad:** Linda es audaz y nerviosa, no puede parar quieta ni un segundo. Aunque el entrenamiento de Asiel le ha enseñado a pensar antes de actuar, aún se comporta de forma bastante impulsiva.

**Diario:** Linda tiene amplios conocimientos acerca de las Reliquias de Connor, y conocimientos someros en otras áreas, como Caídos, Espíritus o sectas.

**Grimorio:** Linda no posee poderes extraordinarios, aunque en caso de que varias Reliquias de Connor caigan en sus manos seguramente sabrá como utilizarlas. En ocasiones muestra poderes extraordinarios de variada naturaleza, lo que hace pensar que lleva Reliquias consigo en ese momento.

**Raza:** Humano

**Categoría social:** Media

**Residencia:** Linda no tiene domicilio fijo, vagando aquí y allá con trabajos temporales. Es un misterio cómo consigue mantener un nivel de vida medio viviendo así.

### Atributos:

Físicos +1 Mentales +2 Sociales +2

### Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Espada Larga) (F) 4 Armas de Fuego (Walter PPK) (F) 3 Empatía (S) 3 Idiomas (Español) (M) 4 Informática (M) 3 Pelea (F) 3 Sigilo (F) 4

**PR:** 18

## Información adicional



- ▶ **Shadow Hunters** es un juego de rol gratuito sin dados. [Puedes descargar el juego, aventuras y varios suplementos aquí.](#)
- ▶ La Habitación Perdida (The Lost Room, 2006) [descrita en Wikipedia.](#) (Castellano)
- ▶ [La miniserie en IMDB](#) (en Inglés)