

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

# Creación de ciudades II - Guía de Itinerantes 1

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Martes 26 de octubre de 2010

## **Resumen :**

Remesa de PNJ para la ambientación de este juego de libre distribución. El autor irá sirviéndolos en sucesivas entregas para aderezar vuestras ciudades y partidas.

---

Fanzine Rolero

---

A partir de este artículo, empezamos la Guía de Itinerantes, es decir una base de datos de PNJs que puede tener diversas utilidades. Principalmente, distinguimos dos, aunque por supuesto los puedes utilizar en muchas más, a tu conveniencia:

\* A la hora de crear tu propia ciudad, tal como se describe en la primera parte de este artículo, en lugar de crear a los PNJs partiendo de cero.

\* Aparte, estos PNJs pueden aparecer en cualquier Historia, ya sea como ayuda o como antagonistas, según sea el caso. Al igual que en el caso anterior, esta base de datos te evita crearlos, pudiendo simplemente elegir el PNJ adecuado para cada ocasión.



### ESTRUCTURA:

En cada uno de los artículos ofreceremos a los PNJs divididos en tres secciones: Shadow Hunters, Veladores y Lado Sombrío. No tengo planeada la cantidad total de PNJs, pero la idea es poder cubrir al menos una ciudad de tamaño mediano. En ocasiones, se ofrecerán Shadow Hunters individuales, mientras que en otra se ofrecerán grupos de caza establecidos. Siempre habrá más Shadow Hunters que ninguna otra cosa.

Aparte, habrá una cuarta sección, la cual no estará presente en todos los artículos: la de Otros, que presentará PNJs que tienen relación con los Shadow Hunters y su universo, pero no pertenecen a ninguno de los tres grupos presentados anteriormente.

Algunos nombres están en inglés, mientras que otros los he puesto al castellano. El DJ puede elegir dejarlos tal cual o traducirlos, a su conveniencia, y también dependiendo de la ciudad que haya decidido crear.

NOTA SOBRE LA MAGIA: A menos que se especifique lo contrario, el PNJ conoce todos los hechizos ligados al estilo de magia que se mencione en el perfil.

Y sin más preámbulos, comencemos con la Guía de Itinerantes, empezando por varios Shadow Hunters humanos...

### SHADOW HUNTERS

#### Christine Mink



Los poderes de Christine empezaron a manifestarse cuando tenía siete años. Un día, entró en casa de su abuela y cayó desvanecida. Cuando despertó en la cama de encaje de la habitación donde dormía, con su madre, su hermana mayor y su abuela alrededor, Christine dijo haber hablado con su abuelo fallecido hacía tres años, a lo cual, por supuesto, su familia quitó importancia, considerándolo cosas de niña.

Las aptitudes de Christine se fueron desarrollando a lo largo de los años. Aprendió cada vez más acerca de los Espíritus y de la Tierra de las Sombras, al mismo tiempo que estudió para ser policía. Consiguió graduarse a los 22 años, siendo la más joven de su promoción, ascendiendo a inspectora al año siguiente.

Durante su servicio en la policía, Christine investigó casos de escasa importancia. Después de cuatro años, hastiada, se salió del cuerpo y montó su propio despacho. A los tres meses, recibió a un extraño cliente, un hombre que decía estar viviendo en una casa encantada. Cuando Christine entró, no le costó nada comunicarse con el Espíritu que habitaba en ella, el cual estaba preocupado y furioso. Comunicó a Christine que era el auténtico dueño de la casa, primer marido de la propietaria, la cual había conseguido, junto a su abogado y amante (el cliente de Christine), asesinarle. Le indicó también dónde podía encontrar pruebas incriminatorias del asesinato. Christine buscó dichas pruebas y, a los seis meses, el matrimonio fue encerrado en la cárcel.

A partir de ese momento, Christine ha sido buscada por gente acosada por Espíritus. Naturalmente, no todos los casos son de la índole del anterior, en muchos casos son realmente malvados, aunque la mayoría solamente tienen asuntos que resolver. Su caso más famoso fue el de una niña poseída por un Espíritu que la estaba destruyendo por dentro. Christine consiguió expulsar al malvado fantasma invasor de vuelta a su Zona.

Christine se dedica principalmente a casos situados en la ciudad donde esté y sus alrededores. Si tiene que viajar, prefiere que sea el cliente el que pague los gastos. Algunos Shadow Hunters han reclamado en ocasiones su ayuda, en especial cuando tienen que enfrentarse a Espíritus.

**Apariencia:** Christine aparenta algo unos treinta y pocos. Mide 1'62, y pesa unos 50 Kg. Lleva el pelo largo y recogido en una coleta, el cual, al igual que sus ojos, es castaño. Posee un innegable encanto, realizado por una belleza muy agradable. Christine viste razonablemente bien, aunque de una forma excesivamente funcional, y le gustan los colores discretos, en especial el gris y el blanco.

**Personalidad:** Christine aboga por la palabra antes que la acción, aunque no descarta esta última si es necesario.

Sus continuas experiencias con Espíritus la han vuelto desconfiada hacia casi todos sus nuevos clientes, con los que trata de no congeniar hasta que está segura de que no tienen nada que ocultar. Con sus colaboradores, Christine se muestra bastante más simpática.

**Diario:** Christine lo sabe casi todo acerca de Espíritus, pero apenas tiene experiencia en otros campos del Lado Sombrio.

**Grimorio:** Christine es médium. Aparte de esto, no posee más aptitudes sobrenaturales ni conoce hechizos.

**Raza:** Humana

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +1

**Habilidades:**

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

Armas de fuego (Revólver 9 mm) (F) 3 Conducir (M) 2 Empatía (S) 3 Investigación (M) 4 Leyes (M) 3 Mediumnidad (M) 5 Pelea (F) 3

**PR:** 24

**John Clyde**



John Clyde nació en el peor lugar que se puede imaginar: un campo de concentración nazi. En consecuencia, sus primeros años de vida fueron muy duros. Su padre había sido asesinado antes de que él naciera, y su madre fue sentenciada a la cámara de exterminio cuando sólo le había dado el pecho tres veces. Fue otra mujer, a quienes los nazis consideraban demasiado atractiva para morir, la que crió a John. Procuró darle todo lo que un niño necesita: leche, pañales... a cambio, tuvo que vender lo único que poseía: su virtud. Cuando la guerra acabó, tanto John como su madrastra fueron liberados. En aquella época, él tenía tres años.

A los diez, tuvo su primera experiencia como Shadow Hunter. La hermana de un amigo suyo había conseguido un espejo antiguo en una subasta. A los pocos días, la chica desapareció. Tanto la policía como su familia intentaron

encontrarla, pero la joven nunca apareció.

Un día, un hombre llegó al pueblo en el que vivía John. Fue a visitar la casa de su amigo una tarde de primavera, en la que ambos jugaban en el porche. Les pidió que le presentasen a sus padres y, cuando se reunió con ellos, les dijo saber dónde estaba su hija. Tras conversar durante un rato, el matrimonio entregó a aquel misterioso hombre el espejo que la chica había comprado unos días antes de desaparecer y les dijo que, posiblemente, su hija volvería al día siguiente, o a lo sumo después de tres días.

Intrigado, John siguió al hombre. Se sorprendió al comprobar que no iba a ningún hotel, sino que se encaminaba al bosque cercano. Al ver que se paraba en un claro, John se escondió y esperó a ver qué ocurría.

El hombre dejó el espejo en el suelo, entonando un extraño cántico. Empezó a bailar y a dar piruetas alrededor del pequeño objeto. Al rato, este empezó a temblar y brillar con una extraña luz interior. De ella salió un extraño ser, vestido de negro y con la cabeza cubierta por una chistera. Entonces, el hombre habló:

Naudar, Quinto Shaot de los Orzels, Agresor de todo lo que Contempla. Libérala .

Nunca, estúpido. Es mía, como tú lo serás , contestó el ser.

Entonces, agarró los brazos del hombre, y empezó a tirar de él. Este empezó a canturrear de nuevo, pero fue inútil. En ese momento, el pequeño John saltó de su escondite, y se unió al visitante en su extraña canción. El hechizo surtió efecto, y el ser fue encerrado de nuevo en el espejo, liberando a su vez a la chica.

El hombre tomó a John como pupilo. Buscaron Reliquias a lo largo y ancho de todo el mundo, con el único objetivo de retirarlas de circulación para que no cayesen en manos equivocadas o ignorantes. Tras algunos años juntos, el maestro de John se retiró. Este siguió con su trabajo de Shadow Hunter durante muchos años más, llegando incluso a una obsesión que incluso minó su vida personal, ya que Clyde se casó una sola vez, el matrimonio se rompió y nunca tuvieron hijos.

Clyde ha llegado incluso a acosar a otros Shadow Hunters en su obsesión por encontrar Reliquias. Actualmente, malvive en una pequeña casa. Está semiretirado pero, de vez en cuando, emprende alguna de sus locas cruzadas, en busca de alguna de sus Reliquias malditas .

**Apariencia:** Clyde tiene más de 60 años. A pesar de su edad, todavía es un hombre alto y fornido. Tiene el cabello moreno y los ojos negros y fríos. Las facciones de su cara son afiladas, duras y su nariz larga y aguileña. John viste con ropas viejas y raídas, y su aspecto general es desaliñado y sucio.

**Personalidad:** El carácter de John Clyde se ha ido agravando a lo largo de los años, volviéndolo temperamental e impaciente, con poca disposición para el diálogo. Casi todos los Shadow Hunters que han trabajado con él lo tildan de loco o cosas peores.

**Diario:** Clyde lo sabe todo acerca de Reliquias, y también un poco acerca de los seres relacionados con ellas. Así, conoce cosas tanto sobre magos en general como sobre Caídos, y muy especialmente sobre Innominados.

**Grimorio:** Posiblemente, Clyde posea la mayor colección de Reliquias de toda la Tierra, aunque, jamás usa ninguna. No tiene ninguna aptitud sobrenatural.

**Raza:** Humano

**Categoría social:** Media / baja

**Atributos:**

Físicos +1 Mentales +1 Sociales 0

**Habilidades:**

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Florete) (F) 3 Armas de Fuego (Walter PPK, Remington 1100) (F) 4 Callejeo (M) 5  
Conducir (M) 4 Idiomas (Francés) 4 Idiomas (Ruso) 3 Investigación (M) 3 Pelea (F) 3 Primeros auxilios (M) 2  
Reconocer reliquias (M) 6

**PR:** 60

**Helena Williamson**



Desde su nacimiento, Helena estaba destinada a ser arqueóloga, y también Shadow Hunter a la fuerza. Su padre, el famoso arqueólogo Philip Williamson, la llamó Helena en honor a su hallazgo más famoso, una estatua de Elena de Troya. Toda la niñez de Helena giró en torno a viajes, excavaciones y civilizaciones antiguas. A los 18 años, cuando aún no había terminado sus estudios, Helena se embarcó en su primera expedición arqueológica, financiada por su padre. Tras algunos días excavando, en unas ruinas situadas en medio del desierto de Gobi, el equipo de Helena encontró un hermoso colgante, el Ojo de Anubis. Helena cogió el amuleto, llevándolo consigo todo el tiempo, incluso durante la fiesta que celebraron en el hotel. Cuando esta acabó, Helena se retiró a su habitación, dejando el Ojo en la mesita de noche.

Ruidos de pelea la despertaron. Entre sombras, vio dos bultos moviéndose. Helena encendió la luz y vio a uno de sus compañeros de expedición, Conrad Jameson, enzarzado con otro hombre de aspecto egipcio. Helena observó que el segundo tenía el Ojo en la mano. Se levantó, golpeando al tipo en el estómago. Confundido, el egipcio soltó el Ojo y huyó por la ventana.

Conrad explicó a Helena que su adversario pertenecía a una extraña secta, llamada Akhaweyet El Shams El Dalma, a quienes él había estado investigando. Ella conocía la historia de Ishutep, así que llevó rápidamente el Ojo a Inglaterra y lo dejó en el British Museum en cuanto pudo.

Apenas dos años después, Helena estaba investigando unas ruinas griegas. Se decía que los habitantes del pueblo asentado allí siglos antes habían conseguido domesticar animales de tal forma que podían hacer todo lo que hacía un humano. Según la leyenda, las técnicas de adiestramiento de los animales se encontraban allí, en algún sitio. Helena había estado saliendo con un joven francés, Claude, desde hacía más de un año, y era él quien financiaba la expedición a Grecia. Cuando encontraron los manuscritos, de nuevo Helena los guardó en la tienda que compartía con Claude. Por la mañana, descubrió que ambos habían desaparecido. La joven salió de su tienda y preguntó a sus compañeros si habían visto a Claude, a lo que respondieron indicándole la dirección en que conducía.

Helena cogió un todo terreno y no tardó en alcanzarle, golpeando su coche hasta derribarlo. Claude salió y se enfrentó a Helena con una extraña espada de fuego. Aunque ella era buena peleando, no podía competir con él. Una vez más, sin embargo, Conrad acudió en su ayuda, derribando al oponente con un rayo místico. Dijo a Helena que en realidad su ex era un servidor de una secta llamada Buscadores de la Verdad Perfecta, unos manipuladores genéticos que buscaban los planos para crear seres mitad hombre y mitad animal. A la vez, le reveló que él sabía todo aquello, había seguido a la expedición y esperado a que Claude hiciera su movimiento. Cuando Helena le dijo que notaba algo extraño en él, Conrad le reveló todo acerca de los Shadow Hunters, y también le contó que era un Oscuro.

Desde entonces, Helena ha dedicado sus conocimientos y esfuerzos a intentar erradicar el mal que viene de tiempos antiguos. Actualmente, ya no vive en la mansión de su padre, sino en una lujosa mansión. La mayoría de veces, actúa con su amigo Conrad y otros Shadow Hunters, pero en ocasiones ha llevado casos ella sola, demostrando una gran eficacia.

**Apariencia:** Helena es una joven de 22 años, muy atractiva y jovial. Tiene un rostro muy bonito, una larga cabellera pelirroja y rizada, y los ojos azules. Es alta y está bien proporcionada. Helena tiene un cuerpo delgado pero atlético, mantenido en forma con ejercicios regulares. Cuando está en su ciudad, Helena viste a la última moda, comprando su ropa en las mejores tiendas. Si viaja suele vestir con ropas atractivas pero funcionales, que dependen por entero del lugar en el que se encuentre.

**Personalidad:** Helena es muy abierta y simpática, con una capacidad innata para caer bien a todo el mundo. También es bastante decidida y cabezota, aunque su excesiva autoconfianza inicial ha ido disminuyendo con los años. El principal defecto de Helena es su excesiva confianza en los demás, que a menudo le ha metido en más problemas de los que le gustaría.

**Diario:** Los conocimientos sobre ocultismo de Helena son muy amplios. Helena sabe un poco de todo, aunque está más especializada en seres que han dejado una profunda huella en la humanidad, como las distintas sectas.

**Grimorio:** Helena no tiene ninguna aptitud sobrenatural, ni conoce hechizo alguno. Entre las cosas que ha encontrado en las excavaciones se encuentran algunas Reliquias que mantiene en su colección privada, y utiliza cuando cree oportuno.

**Categoría social:** Alta

**Atributos:**



Físicos +2 Mentales +2 Sociales +2

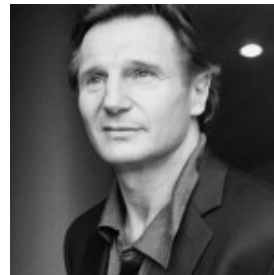
### Habilidades:

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

Armas de Fuego (Heckler & Koch P7) (F) 4 Armas de Fuego (Desert Eagle) (F) 4 Arqueología (M) 6 Escalada (F) 3 Historia (M) 4 Idiomas (Varios, incluyendo antiguos) (M) 5 Pelea (Kung Fu) (F) 5 Seducción (S) 4 Submarinismo (F) 4 Supervivencia (M) 5

PR: 23

### Michael McSonian



Michael McSonian era uno de esos niños que soñaban con ser policías y acabaron cumpliendo su sueño. Se graduó a los 24 años en la Academia de Policía, pasando al servicio activo de forma inmediata. Después de dos años como policía uniformado, presentó unas oposiciones para policía secreta, quedando el primero de su promoción y convirtiéndose en detective.

En uno de sus primeros casos, McSonian tuvo que investigar el misterioso asesinato de un sacerdote, párroco de una iglesia de barrio. Al parecer, el cadáver había sido desgarrado desde dentro, como si alguien hubiese hecho tragar al cura una bomba llena de cuchillas de afeitar y la hubiese hecho estallar. Después de leer los informes, Michael decidió ir a la parroquia donde el sacerdote ofrecía sus servicios, el lugar del crimen. Después de interrogar a su sacristán, McSonian exploró la sacristía, antiguo lugar de residencia del difunto. Allí, encontró un extraño medallón de plata con el dibujo de un Ángel, y una inscripción. Algo le dijo que debía llevar el medallón a su casa en lugar de entregarlo como prueba, y así lo hizo.

Una vez en su casa, leyó en voz alta la inscripción del medallón. Este empezó a refulgir y, de pronto, la imagen del Ángel empezó a crecer hasta cobrar vida delante de los ojos del sorprendido Michael.

El Ángel le informó que su nombre era El tae y que había sido cedido al sacerdote asesinado por la iglesia, concretamente por el organismo de esta conocido como C.I.M.V. Le dijo que su anterior dueño había muerto a manos de un ser conocido como Shublack (un Caído), y que juntos podrían detenerle. Michael aceptó la ayuda de aquel misterioso ser y, a los pocos días, el abominable asesino fue descubierto y destruido por ambos. Tras esto, el policía sufrió su Revelación y, desde entonces, él y su Ángel de la guarda persiguen el mal allá donde se encuentre.

**Apariencia:** Michael McSonian es un hombre de unos 40 años alto, fuerte, pelirrojo y con los ojos verdes. Viste de forma correcta, con americana pero sin corbata, y le gusta el marrón en todas sus tonalidades.



Cuando El'tae sale del medallón, aparece cubierto por una túnica verde, con una capucha que solamente deja ver su mandíbula. Su piel es totalmente blanca, como si fuese de mármol. Aparte, sus alas siempre son visibles, nunca las oculta.

**Personalidad:** Michael es una persona muy abierta, amiga de sus amigos y aficionada a las bromas y los chistes. Según él, la razón por la que su trabajo como Shadow Hunter no le ha vuelto loco es por no haber perdido el sentido del humor.

**Diario:** La experiencia de McSonian se dirige principalmente a Caídos, a los que El tae odia profundamente. Michael también ha combatido con éxito a hechiceros, Cacofonías y Espíritus.

**Grimorio:** A lo largo de los años, Michael ha aprendido algunos conjuros en su carrera como Shadow Hunter. Está un poco por encima de un iniciado en Magia Wicca, pero no mucho más, no se le puede considerar competente. Solamente conoce hechizos de las Sendas de la Adivinación y la Curación

Aparte, McSonian posee la Reliquia mencionada arriba, el medallón en el que vive El tae. Dentro del objeto, el Ángel puede cargarse de energía mística. Cuando sale, El tae puede utilizar TODOS los poderes de los Ángeles, sean Hechizos o Gracias. Tiene los mismos Atributos que su portador. Aparte, tiene el perfil indicado abajo. El tae no puede permanecer más de unas 5 horas seguidas fuera del medallón, ya que necesita recargar su energía, para lo cual necesita 10 horas, aproximadamente. Aparte, mantiene contacto telepático con su portador de forma continua.

**Raza:** Humano

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos +2 Mentales +2 Sociales +1

**Habilidades:**

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Porra) (F) 4 Armas de fuego (Revólver 9 mm) (F) 4 Bromear (S) 6 Empatía (S) 3 Investigación (M) 6 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 2

**PR:** 28

**Perfil de El'tae:**

**Raza:** Ángel (especial)

**Categoría social:** No aplicable

### Atributos:

Físicos +5 Mentales +4 Sociales 0

### Habilidades:

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Espada Larga) (F) 7 Milagros (M) 7

\* Si lo desea, el DJ puede añadir más Habilidades a El'tae, a su discreción. Siempre las tendrá a nivel 7.

PR: 70

### Doctor Elgibor



Isaías Laveith, el futuro doctor Elgibor, nació en la ciudad de Praga, en el seno de una familia judía de fuertes convicciones religiosas. Durante su infancia, fue educado en la creencia de la Torah y demás libros canónicos semitas.

Empezó a mostrar facultades psíquicas a los seis años. Cuando sus padres preguntaron al rabino de su sinagoga acerca de aquellos extraños poderes, este contestó que sin duda eran una señal de Dios. A partir de entonces, sus padres trataron de tutelar a Isaías para que desarrollase sus portentosas cualidades de forma justa, a la vez que le introducían en la Cábala, el sistema místico judío. Le pusieron bajo la tutela del rabino quien, tras unos años, introdujo a Isaías en un pequeño culto cabalístico, el cual necesitaba un agente externo que luchara contra el Lado Sombrio. Terminaron de instruirle, y además le otorgaron el símbolo de la orden, el Sello de Salomón. Tomando uno de los nombres de Dios mencionados en los grimorios de la Cábala, Isaías Laveith se convirtió en el doctor Elgibor.

En los siguientes años, el doctor Elgibor se labró su reputación como Shadow Hunter, operando en diferentes ciudades del mundo como enviado de su orden. Ha participado con varios grupos de caza, y también ha luchado en solitario, deteniendo al Lado Sombrio allá donde lo ha encontrado.

**Apariencia:** El doctor Elgibor tiene unos treinta y tantos años, tirando a cuarenta. Es de estatura y complexión medias, con los ojos grises y el pelo negro y rizado. Elgibor viste de forma elegante y discreta, con traje y gabardina, prefiriendo el marrón o el negro.

**Personalidad:** El doctor Elgibor es bastante paciente e inquisitivo. Siempre que se enfrenta a algún enemigo, le sigue e investiga hasta que logra encontrar su punto débil. Con sus enemigos se muestra duro e inmisericorde, mientras que sus amigos encuentran en él un amigo leal.

**Diario:** La amplia carrera del doctor Elgibor le ha dado conocimientos sobre casi todo. Está especializado en viajar a otras Zonas Limítrofes y tratar con los seres que allí habitan. Es bien conocido en Faerie, y se sabe que Oberón y Titania le han recibido en su castillo en más de una ocasión. Elgibor también es conocido en Oniria, Asgard, y todas las Zonas en general.

**Grimorio:** Elgibor es un mago poderoso, tanto de Magia Wicca como de la Cábala, que conoce muy bien. Aparte, posee poderes naturales de Clarividencia, Telepatía y Telequinesis, los cuales ha perfeccionado con el paso de los años.

Elgibor siempre lleva encima el Sello de Salomón, la cual parece un globo de cristal con una Estrella de David en su interior. Esta poderosa Reliquia confiere los siguientes poderes:

\* El Símbolo brilla cuando alguien miente en un radio de 1 m a su alrededor.

\* El Símbolo permite entender un texto escrito en cualquier lengua, cuando se mira a través de él.

\* El símbolo amplía las cualidades, tanto psíquicas como mágicas, de su portador. En el caso del doctor Elgibor, le proporciona un +1 a sus apuestas de Clarividencia, Telepatía, Telequinesis, Cábala, y la Senda de la Hipnosis, siempre que utilice el Símbolo para hipnotizar a su objetivos.

\* Finalmente, el Símbolo detecta cualquier Portal abierto entre dos Zonas Limítrofes, permitiendo a su portador cruzarlo.

**Raza:** Humano

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +3 Sociales +1

**Habilidades:**

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

Clarividencia (M) 7 Idiomas (Hebreo) (M) 7 Investigación (M) 6 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 7 Magia Ritual (Cábala) (M) 7 Telepatía (M) 7 Telequinesis (M) 5 Teología (Judaísmo) (M) 7

**PR:** 40

### VELADORES

#### Ruth Peláez



La inspectora Ruth Peláez es una persona que ha aprendido a aceptar que hay cosas sobrenaturales en el mundo. Aunque, como todos, al principio se mostraba escéptica, más dado su entrenamiento como policía, que le obliga a demostrar y a tener pruebas de todo aquello que investiga, con el tiempo, especialmente desde que ha entrado en contacto con los Shadow Hunters y su mundo, ha cambiado su óptica acerca de estas cosas.

De niña, Ruth siempre se preocupaba por los demás, y tuvo claro que quería ser médico hasta los 12 años, momento en que cambió su vocación por la de policía, lo cual, pensaba, le permitía defender a la gente de una forma más amplia que la medicina. Siguió con este objetivo hasta que entró en el cuerpo, primero como agente de calle, y más tarde cuando fue ascendida a inspectora por méritos. Aparte, tuvo la vida normal de cualquier chica de su edad, amigos, noviazgos, etc.

La policía estableció contacto con un grupo de Shadow Hunters locales cuando uno de sus casos, concretamente el secuestro de una serie de jóvenes de la ciudad (ver la Historia Pirámide, situada en el suplemento Sendas del Cazador). A partir de entonces, se interesó cada vez más por los Shadow Hunters y su guerra secreta, ayudándoles desde fuera, intentando encubrir sus acciones en la medida que ha podido, y retrasando a sus propios compañeros teniéndoles investigando cosas inútiles mientras sus compañeros cazadores hacen el trabajo. También, aunque no es una Shadow Hunter, ha participado en algunas cazas, pero nunca ha llegado hasta el final, ya que es consciente de los peligros que representa el Lado Sombrio, y también de que no tiene armas ni predisposición para combatirlos.

**Apariencia:** Ruth Peláez es una joven de alrededor de 30 años. Tiene el pelo moreno y los ojos negros, con un rostro de facciones duras y marcadas. Es alta y de complexión atlética. Suele vestir con ropas normales y anodinas, bien conjuntadas pero sin destacar, acorde con su trabajo y modo de vida.

**Personalidad:** Con el paso de los años, Ruth ha aprendido a observar a su alrededor, callar y reunir cuantos más datos pueda. Suele ser buena analizando a sus interlocutores, e intenta sacar la máxima información, ya sea mediante palabras, miradas o gestos.

**Diario:** Al no ser una Shadow Hunter, Ruth Peláez no tiene conocimientos prácticos sobre el Lado Sombrio, pero sus colaboraciones en las cazas y algunas investigaciones propias vía Internet y similar le han dado alguna información teórica, que por supuesto no ha podido comprobar sobre el terreno.

**Grimorio:** Ruth no posee facultades extraordinarias.

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos +1 Mentales +1 Sociales 0

**Habilidades:**

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Porra) (F) 3 Armas de Fuego (Glock 17) (F) 3 Callejeo (S) 3 Conducir (F) 3 Documentación (M) 2 Informática (M) 2 Interrogatorio (S) 3 Investigación (M) 3 Leyes (M) 3 Pelea (F) 3

**PR:** 15

**LADO SOMBRÍO**

**Balieil el Descarnado**



Balieil es el nuevo líder de los Fareros, una facción de Caídos al servicio de Bielgesuard el Tuerto, un Conde Infernal. Consiguió este puesto tras la eliminación por parte de su señor del anterior líder por su incompetencia, aunque Balieil llevaba esperando la oportunidad desde hacía mucho tiempo. Por supuesto, Balieil desea servir a su señor por encima de todo, consciente de que un fallo significaría la muerte... y, para los Caídos, la muerte es un destino inimaginable, mucho peor que para los humanos.

**Apariencia:** Antes, Balieil tenía el aspecto de un Farero más, pero cambió cuando adquirió nuevos poderes. Balieil tiene el aspecto de un zombie típico de las películas, con trozos de carne pútrida entre los que asoman los huesos (de ahí su apodo de El Descarnado ) y serpientes y otras criaturas surgiendo de entre ellos. Aparte, tiene astas y alas, aunque estas, al igual que todo su ser, aparecen ajadas y rotas.

**Personalidad:** Balieil se muestra adulator con sus superiores y autoritario con sus subordinados. Es muy competitivo, y está muy celoso de los lugartenientes de Bielgesuard. Balieil aprovechará cualquier oportunidad para

subir en la jerarquía infernal.

**Grimorio:** Balieil posee las siguientes Gracias Infernales: Vuelo, Posesión, Control Mental y Manipulación Mecánica.

**Residencia:** Aquí, el DJ es libre de determinar la residencia de Balieil a su conveniencia.

**Categoría social:** Media.

**Atributos:**

Físicos +3 Mentales 0 Sociales +1

**Habilidades:**

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Esp larga)(F)5 Intimidación (S) 5 Liderazgo (S) 5 Pelea (F) 5

**PR:** 50

**Farero**



Los Fareros son las principales fuerzas de choque al mando de Balieil, demonios que recolectan almas para Lucifer. Antes estaban más desperdigados pero, al ascender Bielgesuard a su señor, todos pasaron a estar bajo su mando. Aparte de seguir recolectando almas, los Fareros sirven a sus señores en todo lo que estos manden.

**Apariencia:** Los Fareros son de color rojo y tienen los cuerpos musculosos, con garras, colmillos, dos grandes cuernos y cola de escorpión.

**Personalidad:** Serviles con sus amos e implacables con sus enemigos.

**Grimorio:** Aparte de sus poderes de cambio de forma, la picadura de la cola de los Fareros transmite Acelerar Enfermedades, además de poderla utilizar como arma (actúa como un Hacha, y para atacar con la cola, utiliza la Habilidad de Pelea del Farero). Los Fareros pueden tener otras Gracias Infernales, generalmente una o dos más, las más habituales son Manipulación Mecánica y Transmutar Ser. Tienen un Blindaje no mágico de 1.

Todos los Fareros pueden asumir forma humana a voluntad, así es como seducen a los humanos para que vendan sus almas.

**Residencia:** Dependiendo de la misión que desempeñen en ese momento.

**Categoría social:** Media.

**Atributos:**

Físicos +3 Mentales 0 Sociales 0

**Habilidades:**

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Esp larga)(F) 4 Pelea (F) 4

**PR:** 30

\* Las imágenes se utilizan solamente para ilustrar los personajes y no con ánimo de plagio. El primer dibujo se corresponde con el comic The Books of Magic, de DC Comics, y que ilustra al Doctor Elgibor se corresponde con el personaje Dr. Occult, de la misma editorial. Las fotos se corresponden con los actores: Liam Neeson, Lindsay Lohan, Terri Higginson, Chris Wiggins y Laura Aparicio.

Puedes encontrar la primera parte de este reportaje aquí: <http://rolero.net/fanzine/spip.php?article269>

Puedes descargar el básico de Shadow Hunters y material relacionado con el juego en: [www.shadowhunters.es](http://www.shadowhunters.es)