

# Shadows Hunters

Recopilatorio de artículos para FANZINE ROVERO

## MOTHER'S POWER

Categorías Sociales y Profesiones

Nueva Magia: Magia europea

Las Reliquias de Connor

El Collar

Angst

AMO 2011



# CRÉDITOS

## AUTORES

Carlos Plaza y Alex Werden

## AUTORES DE SHADOW HUNTERS

Carlos Plaza y Marc Leal

## ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Antonio Matiola (<http://spiritwar.deviantart.com/>)

## ILUSTRACIONES INTERIORES

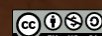
Aránzazu Fernández (<http://flordemetal.deviantart.com/>)  
Francisco Picazo (<http://francisco-picazo.deviantart.com/>)  
GrialLB (<http://grialb.deviantart.com/>)  
Carlos Jobani (<http://rikud0k0.deviantart.com/>)  
Ángeles Rodríguez (<http://lerikamacabre.deviantart.com/>)  
Raquel Sherman (<http://ladywurm.deviantart.com/>)  
Débora Campos (<http://www.juliettedulai.blogspot.com.es/>)  
María Encinas

## DISEÑO Y MAQUETACIÓN

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

## NOTA

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



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

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

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

Este suplemento recopila artículos aparecidos anteriormente en Fanzine Rolero:  
<http://arcano13.com/fanzine/>

Puedes encontrar todo lo que necesites de Shadow Hunters en la web en:  
<http://www.shadowhunters.es/>





“LA FAMA SE MUEVE SIEMPRE EN LOS EXTREMOS:  
O MONSTRUOS O PRODIGIOS, O RECHAZO O APLAUSOS.”

- BALTAZAR GRACIÁN



AUTORES Carlos Plaza y Alex Werden



# ÍNDICE



|          |   |
|----------|---|
| CRÉDITOS | 2 |
|----------|---|

|        |   |
|--------|---|
| ÍNDICE | 4 |
|--------|---|

|  |   |
|--|---|
| CAPÍTULO 1 : CATEGORÍAS SOCIALES Y PROFESIONES | 6 |
|--|---|

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| <b>Categoría social</b> | <b>7</b> |
| <b>Profesión</b>        | <b>7</b> |
| <b>Miscelánea</b>       | <b>8</b> |

|  |    |
|--|----|
| CAPÍTULO 2: NUEVA MAGIA: MAGIA EUROPEA | 10 |
|--|----|

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Qué se entiende por magia europea</b>    | <b>11</b> |
| <b>Wicca</b>                                | <b>11</b> |
| Métodos de adivinación alternativos         | 11        |
| <b>Antesalas</b>                            | <b>13</b> |
| Senda antesala cabalística                  | 13        |
| Senda antesala druídica                     | 14        |
| Senda Wicca avanzada: Senda de los amuletos | 15        |
| <b>Nuevo tipo de magia ritual: Gematría</b> | <b>16</b> |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| CAPÍTULO 3: LAS RELIQUIAS DE CONNOR | 18 |
|-------------------------------------|----|

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| <b>Historia de las Reliquias</b> | <b>19</b> |
| <b>Las Reliquias</b>             | <b>19</b> |
| El Grimorio de Kenford           | 20        |
| El Unificador                    | 20        |
| La Túnica                        | 20        |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| El Sol                     | 22        |
| Las Gafas                  | 22        |
| <b>Los Buscadores</b>      | <b>22</b> |
| <b>Sectas y cultos</b>     | <b>22</b> |
| El Certamen                | 22        |
| El Manto                   | 22        |
| Los Hijos de Connor        | 23        |
| <b>Sociedades</b>          | <b>23</b> |
| Oráculos de Marshall       | 23        |
| <b>Otros</b>               | <b>25</b> |
| Los Seguidores del Reguero | 25        |
| <b>PNJs</b>                | <b>26</b> |
| Martha Fenton              | 26        |
| Ibrahim Connor             | 27        |
| Konrad Von Brauer          | 28        |
| Linda Draves               | 29        |

|                        |    |
|------------------------|----|
| HISTORIA 1 : EL COLLAR | 30 |
|------------------------|----|

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>Antecedentes</b>        | <b>30</b> |
| <b>Inicio</b>              | <b>30</b> |
| Inciso: Autoregistrándose  | 30        |
| <b>Investigación</b>       | <b>30</b> |
| La comisaría               | 31        |
| El anticuario              | 31        |
| Bajos fondos               | 32        |
| El secuestro               | 32        |
| Linda Draves               | 32        |
| <b>Se cierra la trampa</b> | <b>33</b> |
| El centro comercial        | 33        |
| La sala de cine            | 33        |
| <b>Epílogo</b>             | <b>34</b> |
| Experiencia                | 34        |



|   |           |
|---|-----------|
| Posibles continuaciones                                 | 34        |
| <b>PNJs</b>   | <b>35</b> |
| Miembro de la banda de López                            | 35        |
| Gorila  | 35        |
| Cultista de los Hijos de Connor                         | 36        |
| López   | 36        |
| <b>HISTORIA 2: ANGST</b>                                | <b>38</b> |
| <b>Función y peculiaridades del módulo</b>              | <b>38</b> |
| <b>Cómo sirvió en Arcano XIII</b>                       | <b>39</b> |
| <b>Enganchando la partid (comenzando)</b>               | <b>40</b> |
| <b>Punto de salida</b>                                  | <b>40</b> |
| <b>El Sheriff Stackhouse</b>                            | <b>41</b> |
| <b>Sobre Big Tuna desde el punto de arranque</b>        | <b>42</b> |
| <b>¿Qué demonios pasa aquí?</b>                         | <b>43</b> |
| <b>Big Tuna</b>   | <b>43</b> |
| El desguace   | 43        |
| La caseta del guardia del desguace (Milos)              | 44        |
| Furgoneta Volkswagen (Lucky)                            | 44        |
| Caravana Roulotte desvencijada (Connie)                 | 44        |
| Autocaravana relativamente nueva (matrimonio Corbersen) | 44        |
| Casa prefabricada (Aarón)                               | 45        |
| Caravana de remolque fijada (Ydris)                     | 45        |
| El depósito de agua                                     | 45        |
| El Yunque   | 45        |
| Otros datos de interés                                  | 46        |
| <b>Sobre los PNJ con los que tratar</b>                 | <b>47</b> |
| Constance Mendez  | 47        |
| Milos Feckerman   | 48        |
| Lucky Torres  | 48        |
| Aarón Goldberg  | 49        |
| Ydris Laughton  | 50        |

|  |           |
|--|-----------|
| El matrimonio Corbersen                            | 51        |
| El Sheriff (en funciones) Stackhouse               | 52        |
| <b>El primer tanteo sobre el terreno</b>           | <b>53</b> |
| De día   | 53        |
| Qué pueden sacar en claro                          | 55        |
| De noche   | 55        |
| <b>Mapa de Big Tuna</b>                            | <b>55</b> |
| <b>A las primeras de cambio</b>                    | <b>56</b> |
| <b>Oscuros secretos</b>                            | <b>56</b> |
| <b>Servicios y recursos disponibles</b>            | <b>58</b> |
| Milos  | 58        |
| Connie   | 58        |
| Aarón  | 58        |
| Lucky  | 58        |
| Ydris  | 59        |
| El matrimonio Corbersen                            | 59        |
| El vecindario en general                           | 59        |
| <b>El Ente</b>                                     | <b>60</b> |
| El Ente según los vecinos                          | 60        |
| Modus Operandi de la criatura                      | 61        |
| <b>Posibles caminos a tomar por los PJ</b>         | <b>62</b> |
| <b>Cuestiones de documentación</b>                 | <b>64</b> |
| Ydris  | 64        |
| La biblioteca de Aarón                             | 65        |
| <b>¿Qué anda pasando? Notas sobre la magia</b>     | <b>67</b> |
| Y ahora sí ¿Qué está pasando en Tuna?              | 68        |
| <b>Posibles vías de conclusión, visto lo visto</b> | <b>69</b> |
| Luchar   | 69        |
| Pirarse  | 69        |
| Desfacer el entuerto                               | 69        |
| Otras (¿imaginativas?) soluciones                  | 71        |
| <b>¿Qué ha sido de su buscado?</b>                 | <b>72</b> |
| <b>Anexo: Tabla de referencia de PNJ</b>           | <b>73</b> |





# CATEGORÍAS SOCIALES Y PROFESIONES

“PROTEGER EL TRABAJO ES PROTEGER LA VIRTUD, CONSOLAR DOLORES,  
ARRANCAR VÍCTIMAS AL CRÍMEN Y A LA MUERTE.”

- CONCEPCIÓN ARENAL

C A P Í T U L O



Este artículo trata de aclarar algunos puntos oscuros sobre la Categoría Social y la profesión, los cuales quedan poco claros o no se mencionan en el Reglamento Básico. Debe ser tomado más como una guía que como un manual, y lo que se especifica a continuación son consejos antes que reglas impuestas “a fuego”. Tanto DJs como jugadores pueden hacer uso de ellas cuando deseen, ajustándolas y modificándolas según la situación o caso concretos.

## CATEGORÍA SOCIAL

Aunque no lo parezca inicialmente, uno de los aspectos más importantes de la Hoja de Personaje de Shadow Hunters es la Categoría Social. Más allá de los PEP que pueda dar, cada Categoría Social proporciona una serie de ventajas y desventajas que se especifican a continuación.

Para empezar, es evidente que una Categoría Social alta proporciona al PJ acceso a mucho más equipo que una baja. En circunstancias normales, una Categoría Social mínima de Media permitirá adquirir prácticamente cualquier cosa, ya sea de las listadas en el básico, o determinada por el DJ. De todas formas, hay que actuar con un poco de juicio, ya que, por ejemplo, por mucho que un coche se pueda obtener a partir de Categoría Social Media, es muy difícil que una persona de clase media tenga cinco coches aparcados en su casa.

Aparte, las Categorías Sociales también influyen en las reacciones de los demás hacia el PJ. No es lo mismo que entre a un restaurante un pordiosero que una persona vestida con traje y corbata, por ejemplo. Las Categorías Sociales bajas lo tienen más difícil para que los demás les dejen en paz a la hora de caminar por ciertos sitios o conseguir ciertas cosas. Casi todos desconfiarán de los vagabundos, y les conminarán a que se marchen de donde estén, o les prohibirán la entrada, especialmente a sitios donde se exige una cierta forma de vestir, como clubs nocturnos o discotecas, por ejemplo. Muchas personas se negarán a hablar con ellos, a proporcionarles ayuda e información, e incluso les ignorarán por completo, cosa que no ocurrirá con alguien de Categoría Social Media o más alta. Incluso, en casos extremos, se pueden negar a atenderles en un hospital (a menos que sea de beneficencia) o proporcionarles alimentos básicos, cosas que tendrán que conseguir rebuscando en la basura o de otra forma similar.

## PROFESIÓN

Aunque, en principio, en Shadow Hunters no se limitan las Habilidades según la profesión, aquí tanto DJ como jugadores deberían aplicar un poco su sentido común. Es difícil, por ejemplo, que un cura o un médico tengan Habilidades relacionadas con armas de fuego, o que un militar tenga Diario (es decir, conocimientos sobre ocultismo) inicial. El DJ tiene el derecho de vetar cualquier Habilidad que considere inapropiada, aunque, si el jugador le da una razón lo suficientemente buena para que dicha Habilidad esté ahí, la puede admitir sin problemas.

En el otro lado del espejo, hay Habilidades que *deberían* estar en las Hojas de Personaje según la profesión. En los ejemplos anteriores, el cura debe tener al menos Religión y Discurso, el médico Medicina y Primeros Auxilios, y el militar algún Arma de fuego y Estrategia. Hay que ser coherente con el trabajo elegido, y pensar que no es algo que se pone al azar, sino que debe ser meditado antes de escogerlo.

Evidentemente, siempre hay Habilidades que no están enlazadas a una profesión concreta, y que se pueden adquirir por cualquiera, aunque aquí entraría en juego la Categoría Social. Ejemplos pueden ser: Conducir, Informática o Canto. Aunque estas Habilidades tienen profesiones especializadas en ellas, hoy en día están al alcance de todo el mundo, por lo que inicialmente podrían caber en cualquier ficha, aunque sea como hobby. No obstante, si lo desea, el DJ puede limitar su aprendizaje, haciendo que no se puedan adquirir los Valores más altos (6 y 7, o incluso 5 en algunos casos) a menos que el PJ tenga la profesión adecuada o se especialice en el tema.

Aparte, como es lógico, la profesión proporciona una serie de ventajas a nivel social, que pueden ser: unos ciertos Contactos e Influencias concretos, que no se podrían conseguir con otras profesiones, facilidad para conseguir cierta información, acceso a piezas de equipo concretas (como armas, por ejemplo), etc.





Por otro lado, todas estas ventajas también tienen sus limitaciones: un horario impuesto, unas órdenes u obligaciones que cumplir, relacionarse con gente a quien preferirías no ver, etc. En ocasiones, todos estos aspectos de la profesión chocarán con la tarea del PJ como Shadow Hunter, obligándole a dejar de lado las cazas hasta que resuelva sus tareas mundanas, algo que el jugador debe tener en cuenta a la hora de elegir su trabajo.

## MISCELÁNEA

Una limitación, tanto a nivel de profesión como de Categoría Social, es la reputación a mantener. No es bueno, por ejemplo, que gente de cierto estatus social se relacione con otros de un estadio más bajo. Por ejemplo, un abogado visto en público con un vagabundo no es algo socialmente aceptable para ninguno de los dos, y les puede traer problemas, a uno en su trabajo y al otro en el barrio donde duerma, pero... ¿y si ambos son Shadow Hunters del mismo grupo de caza? Es algo que se debe medir a la hora de elegir tanto la profesión como la Categoría Social, y sobre todo prestando atención a estos aspectos de la ficha de los compañeros.

Otro impedimento en este sentido es la limitación de movimientos. Además de ciertas personas, algunas Categorías Sociales y profesiones también deberían evitar ciertos lugares o actitudes, como puedan ser lugares de los bajos fondos, burdeles y sitios considerados vulgares y de clase baja. Esto podría influir seriamente en su reputación, llegando incluso a extremos como perder su trabajo, lo cual haría peligrar su Categoría Social. El DJ debe analizar todas estas cosas, teniendo en mente que la vida como Shadow Hunter del PJ puede afectar seriamente a su vida mundana, la cual se sustenta básicamente en los dos conceptos que tratamos en este artículo.

Lógicamente, y aunque no sea necesariamente una ventaja según la Categoría Social, los Contactos y las Influencias también se verán afectados por esta, al igual que por la profesión. Tal como se dice en el Reglamento Básico, es muy difícil que un vagabundo sea amigo de un ministro. Pasa lo mismo en muchos casos, por ejemplo es muy difícil que un médico tenga relación con los bajos fondos, por lo que será complicado que un mafioso sea Contacto suyo, o que un recto militar tenga como contacto a un cantante de *Heavy Metal*.

Si se dan casos así, el jugador deberá justificar ante el DJ el por qué de estos determinados Contactos, que tiene el derecho de vetarlos y hacer que



los sustituya por otros más acordes con su Categoría Social. Por supuesto, en última instancia todo se puede explicar, pero el jugador deberá razonar y encontrar una buena excusa para poner algo en su ficha que el DJ pueda aceptar sin discusión.

En cuanto a las Influencias, pasa exactamente lo mismo. Lo más probable es que las Categorías Sociales bajas no tengan Influencia alguna, ya que son ciudadanos demasiado poco importantes como para que nadie confíe en ellos. Como mucho, podrán tener Influencias en los bajos fondos o en su barrio, si dan al DJ razones convincentes para ello, pero no pasarán de ahí.

Las Categorías Sociales de Media para arriba lo tienen más fácil para tener Influencias en varios ámbitos, pero aún así, tienen limitaciones impuestas por sus profesiones, al igual que ocurre con los demás aspectos sociales tratados en este artículo. Por ejemplo, de la misma forma que es difícil que un médico tenga acceso a armas, también es complicado que tenga Influencia en el ejército... al igual que es extraño que un militar tenga Influencia en medicina u hospitales, evidentemente. De nuevo, aquí tanto DJ como jugador deben aplicar su buen juicio, aunque como es lógico el primero puede vetar cualquier Influencia que considere inapropiada en la ficha de un PJ.

Si tanto DJs como jugadores siguen estas sencillas directrices, podrán crear personajes con la suficiente lógica como para poder jugar en cualquier partida. Por supuesto, a medida que los PJs avancen, adquirirán Habilidades, Contactos o Influencias de lo más variopinto, por lo que todo lo expuesto arriba quedará en parte diluido, y muchos de los aspectos comentados serán inútiles. No obstante, a la hora de crear un personaje, estos consejos deberían seguirse para dar más coherencia al grupo de juego.

Buena caza.



© GrialLB





C A P Í T U L O

# NUEVA MAGIA: MAGIA EUROPEA

“LA SUPERSTICIÓN HA SIDO DEFINIDA COMO EL USO DE UNA FORMA  
CUYO SIGNIFICADO SE HA OLVIDADO.”

- Dion Fortune



Como todos sabemos, en el libro básico de Shadow Hunters viene un buen arsenal de magia que permite a los PJs aprender multitud de hechizos. No obstante, los estilos de magia listados en el básico no son ni de lejos todos los que pueden aprenderse. En el mundo real existen multitud de leyendas acerca de la santería, las brujas y otros elementos igualmente atrayentes. A lo largo de este artículo, iremos desgranando algunos de estos sistemas mágicos, a fin de que los PJs (y PNJs, evidentemente) de Shadow Hunters tengan material extra donde elegir.

## QUÉ SE ENTIENDE POR MAGIA EUROPEA

En Shadow Hunters, la magia europea engloba las Sendas Wicca, la Cábalala y la Magia Druídica (la cual será descrita ampliamente en el suplemento Empieza la Caza, ya que es propiedad exclusiva de la Sociedad conocida como Hermandades Druídicas). Somos conscientes de que la Cábalala no tiene raíces europeas sino africanas, ya que deriva de la religión judía, pero no olvidemos que esta religión está presente en Europa desde tiempos inmemoriales, por lo que sus métodos mágicos se han implantado sobradamente en la tradición europea.

## WICCA

Sin duda, el pilar base de la magia europea es la Religión Wicca. Es la que tradicionalmente se asocia con las brujas y hechiceros, fuente del paganismo y culpable de la persecución y quema de cientos de personas. Toda magia occidental tiene su base en la Wicca, por lo que es menester empezar este reportaje ampliando las Sendas Wicca y todo lo que les rodea.

## MÉTODOS DE ADIVINACIÓN ALTERNATIVOS

Los hechizos listados en el básico para la Senda de la Adivinación no son ni de lejos todos los que el PJ puede adquirir. Aquí ofrecemos varios sistemas de adivinación alternativos, cuyos efectos se describen a continuación. Aparte, el DJ es libre de adaptar cualquier método de adivinación (también conocido como “mancia”) al juego. Hay varios libros y webs que proporcionan información sobre las mancias.

### 2. DETECTAR ELEMENTO (Vs)

Este hechizo, una versión avanzada de Captación de Energía Mágica, permite detectar elementales y determinar su naturaleza. Así pues,

podrá captar Elfos, Gárgolas o Valquirias en un área de unos 2 kilómetros a la redonda. Si lo enfoca sobre una criatura concreta, podrá determinar exactamente de qué raza es. Evidentemente, la víctima de la detección tiene derecho a defenderse del escudriñamiento mediante Voluntad.

Aparte, este hechizo también podría permitir detectar otros elementales, como las Gorgonas, otros feéricos o a los Orgelmir, aunque estos usos exactos se dejan a discreción del DJ.

### 3. ESCIAMANCIA (E)

Este hechizo es una versión menos potente de la Ouija. Permite invocar la sombra de un Espíritu. El mago no puede comunicarse con él, pero gracias a la Esciamancia, seguir posteriormente su rastro en el Inframundo es más fácil. Si se realiza la Esciamancia antes de una sesión de Ouija y se busca un Espíritu concreto, la Dificultad para encontrarle se reducirá en tantos puntos como la diferencia entre Valores.

### 4. QUIROMANCIA (E)

Es el famoso método de adivinar el futuro leyendo las rayas de la mano. Realmente, lo que permite es averiguar rasgos de personalidad del otro ser, lo que permite deducir como actuaría en una situación determinada, e incluso si es de la raza que aparenta (aunque no permite determinar su raza auténtica, ni tampoco, evidentemente si está poseído o similar). La Dificultad depende de lo que se desee averiguar, considerándose averiguar la raza aparente lo más difícil de todo.

### 5. ONIROMANCIA (E)

Tratar con Oniria suele ser complicado, y este hechizo es una prueba de ello. Mediante la Oniromancia, el mago puede interpretar los mensajes que las Quimeras, o incluso el mismo Oneiros, nos envían cuando entramos en su Zona, es decir, interpretar los sueños, tanto





© Aránzazu Fernández

los propios como los de otros. Cuando el mago analice un sueño, deberá apostar un Valor contra la Dificultad impuesta por el DJ, y que depende de la complejidad del mensaje que la Quimera desee transmitir. Hay que hacer notar que no todos los sueños contienen mensaje alguno, en este caso, el DJ puede establecer una Dificultad para que el PJ determine si el sueño tiene algún contenido oculto. Evidentemente, la información exacta que el sueño transmita queda a discreción del DJ, y puede o no tener que ver con la caza que se esté llevando a cabo en ese momento.

### 6. GEOMANCIA (E)

De nuevo, este hechizo es una versión potenciada de Captación de Energía Mágica. Permite detectar nodos mágicos en la tierra, es decir lugares donde se acumula gran cantidad de energía mágica. Entre otras cosas, esto incluye: Portales, lugares donde se realicen repetidamente rituales de cualquier tipo, lugares preparados específicamente para hacer conjuros (por ejemplo, el Hounfour donde se invocan a los Loas del Vudú), áreas afectadas por hechizos (como, por ejemplo, un lugar afectado por el Milagro del Apocalipsis), y cualquier otra acumulación similar que el DJ estime conveniente.

En este caso, no se establece un área, sino que el mago debe enfocar la Geomancia sobre un lugar concreto y apostar un Valor contra una Dificultad impuesta por el DJ en función de la potencia del nodo. Un nodo del Lado Sombrío, como por ejemplo un templo oscuro dedicado a los Caídos o un lugar de reunión del Al-Akhaweya, siempre será más complicado de detectar.

Este hechizo solamente permite detectar lugares, no sirve para captar seres vivos o rituales en activo.

### 7. CARTA ASTRAL (E)

Este complejo hechizo permite tratar un perfil místico completo acerca de una persona, tanto de su personalidad como de las consecuencias de las decisiones que pueda tomar.

Para realizar una Carta Astral, el mago debe conocer varios detalles acerca del ser a trazar. En el caso de un humano, normalmente serán su nombre completo, fecha, hora y lugar de nacimiento (y, en consecuencia, su signo zodiacal), y cualquier otro detalle que el DJ desee añadir para cada caso concreto. Para criaturas no humanas, los datos



exactos quedan enteramente a discreción del DJ, y de hecho, buscar todos los datos necesarios para realizar una Carta Astral puede suponer una Historia en sí misma.

Una vez tenga todos los datos, el mago podrá realizar la Carta Astral. A partir de ese momento, y durante los siguientes tres meses, podrá saber cosas sobre la personalidad y objetivos del ser estudiado que antes permanecían ocultas. Tiene derecho a preguntar al DJ cosas sobre el mismo, y este debe responder con la verdad aunque, dado que la Carta Astral no es una ciencia exacta, las respuestas pueden ser vagas o algo imprecisas. Evidentemente, dada la dificultad previa que supone este hechizo, no hace falta apostar Valores para obtener la información dada por la Carta Astral.

## ANTESALAS

Se conoce como “Antesalas” a aquellas Sendas Wicca que sirven como preparación para estilos de Magia Ritual más avanzados. Que se sepa, solamente los tipos de magia europea (Cábala y Druídica) poseen Antesalas, quizás porque son estilos de magia más avanzados e intelectualizados, mientras los estilos americanos son más primarios.

Las Antesalas poseen una regla especial: cualquiera que aprenda un hechizo de una Senda Antesala antes de aprender el hechizo del mismo nivel correspondiente al estilo de magia al que haga referencia, reducirá el 1 el coste en PEP/PE de este último (por ejemplo, si aprende el Ritual de Mercurio, de la Senda Antesala Cabalística, antes de aprender Detectar Mentira, su equivalente en la Cábala, este último le costará 1 PEP/PE en lugar de 2).

### SENDA ANTESALA CABALÍSTICA

La Senda Cabalística es una Senda Wicca estrechamente relacionada con la Cábala. De hecho, es una forma de magia menor de esta, que los rabinos judíos estudian como parte de su aprendizaje, abriéndose luego a los secretos de la Cábala.

#### 1. RITUAL DE MERCURIO (T - TURNOS)

Este hechizo volverá al mago más rápido. Obtendrá un +1 a la Iniciativa durante tantos turnos como el Valor apostado en crearlo.

#### 2. TALISMAN CABALÍSTICO (ES)

La creación de este Talisman es compleja, requiere un ritual que dura dos días y almacenar en su interior un Valor de Magia Wicca. Cuando el mago lleve puesto el Talismán Cabalístico, obtendrá un +1 en el lanzamiento de sus siguientes hechizos sean de la Senda Cabalística, o de la Cábala, durante tantos hechizos como el Valor apostado para crearlo, adicionales a cualquier otro Bonificador que pueda poseer. Este +1 solamente se puede aplicar a estos dos tipos de hechizo, no sirve con otros hechizos de Magia Wicca o Ritual (ni, lógicamente, con formas más poderosas de magia, como las Emanaciones). Tras descargarse, el ritual puede ser recargado, pero hay que repetir la ceremonia.

#### 3. EL PILAR DEL MEDIO (T - TURNOS)

Este ejercicio cabalístico alinea los puntos de energía que se encuentran a lo largo del cuerpo, relacionados con las esferas del Árbol de la Vida cabalístico, y que en oriente reciben el nombre de chakras, purificando la energía interna. El mago se hará inmune al Aturdimiento, aunque no a la inconsciencia por Daño Masivo, durante tantos turnos como el Valor apostado.

#### 4. GEMATRA INICIADO (SA)

El Gematra Iniciado es algo más que un iniciado en Gematría (ver más abajo), es un verdadero experto en la materia. Si utiliza este hechizo junto a cualquier otro de Gematría, sumará un +1 a la Apuesta.

#### 5. CREAR FUEGO (Vs)

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

#### 6. AURA DE DIAMANTE (T - TURNOS)

Para realizar este hechizo, se debe conocer previamente el Pilar del Medio. El mago aprende a exteriorizar la energía contenida en sus chakras, formando alrededor suyo un escudo invisible. Este escudo le proporciona un Blindaje mágico de 1, que puede combinar con cualquier otro tipo de Blindaje, sea normal o mágico. El escudo durará durante tantos turnos como el Valor invertido en crear este hechizo.

#### 7. CREAR GOLEM MENOR (T - DÍAS)

Este hechizo permite crear un Golem de menor poder que su equivalente en la Cábala. Para ello, el rabino debe grabar la palabra hebrea Emeth (Verdad) sobre la frente del Golem, recitar una letanía y apos-



tar un Valor contra un nivel de Dificultad determinado por el DJ, que deberá tener en cuenta la situación en que se encuentre el mago.

Un Golem menor es una estatua de arcilla sin voluntad, que obedece ciegamente las órdenes de su creador. El Golem menor tiene un +2 en Físicos, y las Habilidades de Pelea y Levantar Pesos a 4, aunque se considera con Iniciativa uno debido a su lentitud. Tiene 15 PR (y, lógicamente, 30 PRC); por último, un Golem ignora tanto el Aturdimiento como la inconsciencia por Daño Masivo y solamente puede ser dañado por fuego, agua (ya que si se le moja se deshace), o magia, o también si se borra la inicial de la palabra grabada en su frente, transformándola en Met (Muerte). El Golem menor dura animado un día, a menos que sea destruido antes, tras lo cual se deshará. A partir de entonces, el mago podrá crear uno nuevo.

Un mago solamente puede tener un Golem menor bajo su mando, no obstante, puede tener a su vez un Golem normal a su servicio, con lo cual puede comandar dos servidores de este tipo a la vez.

### SENDA ANTESALA DRUÍDICA

Aunque la Magia Druídica está reservada a los miembros de las Hermandades Druídicas, hace mucho que los sacerdotes celtas desarrollaron una forma de magia menor, esta senda Wicca abierta a cualquier raza que puede ser aprendida de forma normal. Los miembros de las Hermandades Druídicas suelen formarse en ella antes de adquirir la Magia Druídica propiamente dicha, ya que, como se dice más arriba, les es más fácil aprender hechizos de su magia propia después de aprender estos.

#### 1. MÉTODO CELTA DE ADIVINACIÓN (SA)

Los druidas celtas desarrollaron numerosos métodos de adivinación basados en la observación de la naturaleza y los animales. Muchos de estos sistemas y rituales fueron incorporados a otros hechizos de adivinación, como por ejemplo la tirada del tarot de la Cruz Celta. Aunque, de por sí, el método celta de adivinación no permite al mago hacer predicciones, si lo combina con un hechizo de la Senda de la Adivinación, sumará un +1 al Valor apostado.

#### 2. HERBALISMO MÁGICO (SA)

Este hechizo es complementario del hechizo de Herbalismo, de la Senda del Cuerpo, y lógicamente, para utilizar el uno se debe conocer

el otro. Cuando el mago utilice el Herbalismo, tanto para determinar el tipo de veneno mediante Sentir Enfermedad como a la hora de preparar el antídoto, este hechizo le proporcionará un +1 a los Valores apostados.

#### 3. SENTIDOS ANIMALES (T - TURNOS)

Los sentidos del mago se agudizan hasta adquirir la sensibilidad de los de un animal. El PJ sumará un +1 a sus apuestas de Percepción durante tantos turnos como el Valor apostado en crear el hechizo.

#### 4. DUREZA (T - TURNOS)

Este hechizo permite al mago aumentar en +2 su resistencia al Aturdimiento o los de aquel que designe como objetivo del hechizo, aunque no modifica su Daño Masivo, sus Puntos de Salud o su Atributo físico en nada. El hechizo durará tantos turnos como el Valor apostado en crearlo.

#### 5. PIEL DE MADERA (E)

La piel del Druida se vuelve dura como la corteza de un árbol, aunque sigue teniendo una total libertad de movimientos. El Druida obtiene Blindaje 1 normal para Bloquear o Esquivar su próximo ataque (la Dificultad dependerá tanto de la situación en la que se encuentre el Druida como de la naturaleza del Daño que va a recibir). Este hechizo es inútil contra el Daño recibido por fuego, ya sea este natural o mágico. Además, si se combina este hechizo con el de Corteza, de Magia Druídica (hay que apostar dos Valores individuales, uno para cada hechizo, en el mismo turno) se protegerá con un total de Blindaje 2 mágico del próximo ataque que tenga que Bloquear o Esquivar.

#### 6. ELIXIRES MÁGICOS (SA)

De nuevo, este hechizo es complementario del hechizo de Creación de Elixires, de la Senda del Cuerpo, y para utilizar el uno se debe conocer el otro. Cuando utilice ambos hechizos a la vez, el mago sumará un +1 al Valor apostado en la creación de cualquier elixir, además, si utiliza Sentir Enfermedad para determinar el elixir exacto a crear, también sumará un +1.

#### 7. POCIÓN DE POTENCIA (T - TURNOS)

Este tipo de poción mágica va más allá de los elixires, permitiendo crear una poción que eleve al individuo hasta límites sobrehumanos. Aquel que tome la poción sumará un +1 a uno de sus Atributos, tenga



el Valor que tenga (es decir, una Gárgola con la Gracia de Piel de Piedra, por ejemplo, puede llevar a tener un Atributo Físico de +5 si toma esta poción), durante tantos turnos como el Valor apostado en crear el elixir. No obstante, es el mago quien decide, cuando crea la poción, que Atributo se aumenta, no aquel que lo bebe. En el caso de aumentar el Atributo Físico, el bonificador solamente se aplicará en las apuestas, no modificará los Puntos de Salud.

### SENDA WICCA AVANZADA: SENDE DE LOS AMULETOS

Esta es una Senda avanzada de la Magia Ritual en general. Permite almacenar cualquier hechizo de Magia Ritual (ya sea Magia Wicca o Magia Tribal) en un objeto. La Senda en sí no tiene hechizos propios, pero cada Valor, como es lógico, permite almacenar hechizos más poderosos. A pesar de ello, cada nuevo nivel de la Senda de los Amuletos debe aprenderse al doble de la experiencia que costaría, como si se aprendieran, a la vez, un nuevo Valor y un nuevo hechizo (que, en este caso, es la posibilidad de realizar amuletos más poderosos).

El proceso de creación de un Amuleto es el siguiente:

- Crear un Amuleto es un proceso largo y complicado, no se puede hacer de forma inmediata. El mago debe realizar diversos rituales para insuflar energía al objeto de forma que este no se destruya. La ceremonia dura al menos dos horas (el DJ puede añadir más tiempo si lo estima conveniente) y debe realizarse en solitario y total quietud.
- Para crear un Amuleto, se debe conocer el hechizo a almacenar, tener al menos el Valor necesario para lanzarlo, y tener el Valor + 1 de la Senda de los Amuletos; solamente así se podrá almacenar un conjuro en un objeto. Durante la ceremonia, el mago deberá apostar los dos Valores simultáneamente. Podrá almacenar el Valor de Magia Wicca que desee, y cuando decida utilizar el amuleto, el hechizo contenido en el se lanzará siempre a ese Valor, pero el Valor de la Senda de los Amuletos siempre deberá ser el Valor necesario para aprender el conjuro +1.

**Ejemplo:** Elaine, una maga, desea almacenar el hechizo *Fuegos Fatuos*, de la Senda del Ilusionismo, en un anillo. Para ello, necesita Valor 3 en la Senda propia del conjuro, y Valor 4 en la Senda de los Amuletos para poder almacenarlo correctamente.



© Aránzazu Fernández



*Para ello, realiza el ritual necesario. Almacena el Valor 2 de la Senda del Ilusionismo, pues tampoco desea que el hechizo contenido tenga demasiado poder; sin embargo, debe emplear el Valor 4 de la Senda de los Amuletos, ya que siempre se utiliza el Valor +1 del hechizo a almacenar.*

*Cuando Elaine decida emplear el hechizo de Fuegos Fatuos contenido en el Amuleto, este será lanzado a Valor 2 + su Atributo Mental, ya que ese fue el Valor al que se almacenó el hechizo.*

- Un Amuleto solamente puede contener un conjuro a la vez. No se pueden almacenar más, si se intenta repetir la ceremonia una segunda vez cuando ya hay un hechizo almacenado, el Amuleto se destruirá. Tampoco se puede “apilar” el mismo hechizo varias veces en un mismo Amuleto; una vez se introduzca un sortilegio, no podrá volver a introducirse hasta que el Amuleto se descargue.
- La energía de los hechizos de nivel 7 es demasiado poderosa para contenerse en un Amuleto, por lo que estos no pueden almacenarse.
- Los Amuletos deben ser objetos que puedan llevarse encima de forma normal. No puede almacenarse, por ejemplo, un hechizo en una silla. Como Amuleto podrían servir joyas, hojas de papel, mecheros, gafas o cualquier otro elemento que pueda transportarse personalmente. Además, deben ser objetos sólidos; se puede almacenar un conjuro en una botella de agua, pero no en el agua misma.
- Una vez empleado el Amuleto, este se descargará, aunque podrá ser reutilizado posteriormente; lógicamente, para ello se debe realizar de nuevo el ritual sobre el, lo cual requiere hacer de nuevo toda la ceremonia descrita al principio.

## NUEVOS TIPOS DE MAGIA RITUAL: GEMATRÍA

La Gematría es un antiguo sistema de adivinación de la Cábala, el cual es practicado por los rabinos más poderosos. No es un tipo de magia que pueda ser tomado a la ligera, ya que su poder es innegable.

La Gematría trata de la equivalencia entre números y nombres, y también las conexiones místicas que esto pueda tener. Toda letra tiene un equiva-

lente numérico y viceversa, y la Gematría trata sobre eso. Averiguar la otra vertiente de una palabra o número, confiere poder sobre dicho elemento.

La Gematría solamente puede aprenderse tras haber sido iniciado en la Cábala. El rabino necesita tener al menos Valor 4 en Cábala para aprender Gematría.

Al igual que ocurre con la Cábala, el coste de hechizos de la Gematría puede reducirse mediante la Senda Antesala Cabalística, descrita más arriba.

### 1. PALABRA DE VERDAD (SA)

Si el rabino graba el equivalente Gemátrico de la palabra Emeth (verdad) en un amuleto de detectar mentiras, esta proporcionará un bonificador de +1 cada vez que el mago utilice el amuleto. Para utilizar este hechizo, como es lógico, se debe conocer antes el de Detectar Mentira, de la Cábala.

### 2. HABLA GEMATRICA (SA, Vs)

El mago puede utilizar fórmulas de la Gematría y parábolas, de forma que hable en un idioma que solamente puedan entender aquellos que él designe para ello. Los demás a su alrededor podrán oírle, pero serán incapaces de comprender palabra alguna, para lo cual deberán apostar Voluntad en una Acción enfrentada contra el Valor apostado por el mago. El rabino puede designar hasta un máximo de tres personas para que entiendan el Habla Gemátrica. Hay que hacer notar que este hechizo no confiere a los sujetos designados la capacidad de hablar en el lenguaje gemátrico, solamente comprenderlo (aunque, evidentemente, dos magos que conozcan el Habla Gemátrica se podrán comunicar entre ellos con normalidad).

### 3. LECTURA GEMATRICA (E)

Este hechizo permite traducir cualquier texto que lea el PJ, esté en el idioma que esté. Para ello, convierte las letras mediante Gematría, lo que le da una noción de lo que dice el texto, permitiéndole traducirlo con rapidez. La Dificultad depende de la complejidad y extensión del texto a traducir.

### 4. CUBO DE METATRÓN (T - TURNOS)

Este hechizo permite trazar el Cubo de Metatrón, un complejo glifo de la Gematría, al parecer inventado por el Ángel Metatrón a partir de su propia alma. Nadie sabe exactamente quién es Metatrón, ni siquiera



los Ángeles, podría tratarse de uno de los múltiples nombres que pueda tener uno de los Arcángeles, o también de un Ángel especialmente poderoso a quien el Dios de la Tierra eligió como emisario. En cualquier caso, el Cubo se traza en lugar del Círculo de Protección, impidiendo que entre no solamente un tipo de criatura en el interior del intrincado diseño, sino tres tipos designados por el mago. Evidentemente, para poder trazar el Cubo de Metatrón, es necesario conocer el hechizo de Círculo de Protección, ya que se dibuja en lugar de este.

### 5. LA ESPADA DE DIOS (Vs)

Este hechizo utiliza uno de los nombres de Dios extraídos de la Torah (el libro místico base de la Cábala), los cuales son estudiados por los místicos y rabinos y aplicados en las más diversas ocasiones. En este caso, se utiliza el sagrado nombre contra uno de los mayores némesis de Dios: los shed, o demonios. Si alguien pronuncia el nombre secreto del Dios de los Ejércitos frente a un Caído o un Innominado, le provocará automáticamente 10 puntos de Daño, con todos sus posibles efectos, a menos que se defienda mediante Voluntad contra el Valor apostado por el mago.

### 6. RENOMBRAR LA DISTANCIA (E)

Este hechizo permite al mago manipular el número de kilómetros entre un lugar y otro, convirtiéndolos en metros e incluso centímetros, y consiguiendo, en la práctica, recorrer grandes distancias en segundos, o lo que es lo mismo, teleportarse. La Dificultad para este hechizo depende de la distancia que separe los dos puntos a conectar, y también de si el mago los conoce o no. Mediante este conjuro, solamente el mago puede teleportarse, no puede llevar a otros consigo a menos que conozcan Renombrar la distancia y lo lancen a la vez.

7.

### LOS NOMBRES DE DIOS (SA)

Al igual que en el caso de la Espada de Dios, este hechizo también utiliza uno de los nombres de Dios de la Torah, en este caso el del Dios Eterno. Si utiliza este nombre en lugar de la palabra Emeth a la hora de crear un Golem menor, este se convertirá en un Golem mayor, es decir, los creados mediante el hechizo Crear Golem de la Cábala. Así pues, gracias a este hechizo, un rabino puede comandar dos Golems mayores en lugar de uno mayor y otro menor.



© Aránzazu Fernández





# LAS RELIQUIAS DE CONNOR

“A VECES, CUANDO EMPIEZAS A CONSEGUIR LOS OBJETOS, OCURREN COSAS EXTRAÑAS.  
COSAS NUEVAS. NUEVAS PROPIEDADES. TOTALMENTE IMPREVISIBLE.”

- HABITACIÓN PERDIDA (SERIE DE TV)

C A P Í T U L O



Esta ampliación al reglamento está basada en la serie de televisión *Habitación Perdida* (*The Lost Room*), que fue emitida en nuestro país 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.

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 cau-

sa. 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 extendi-



da 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

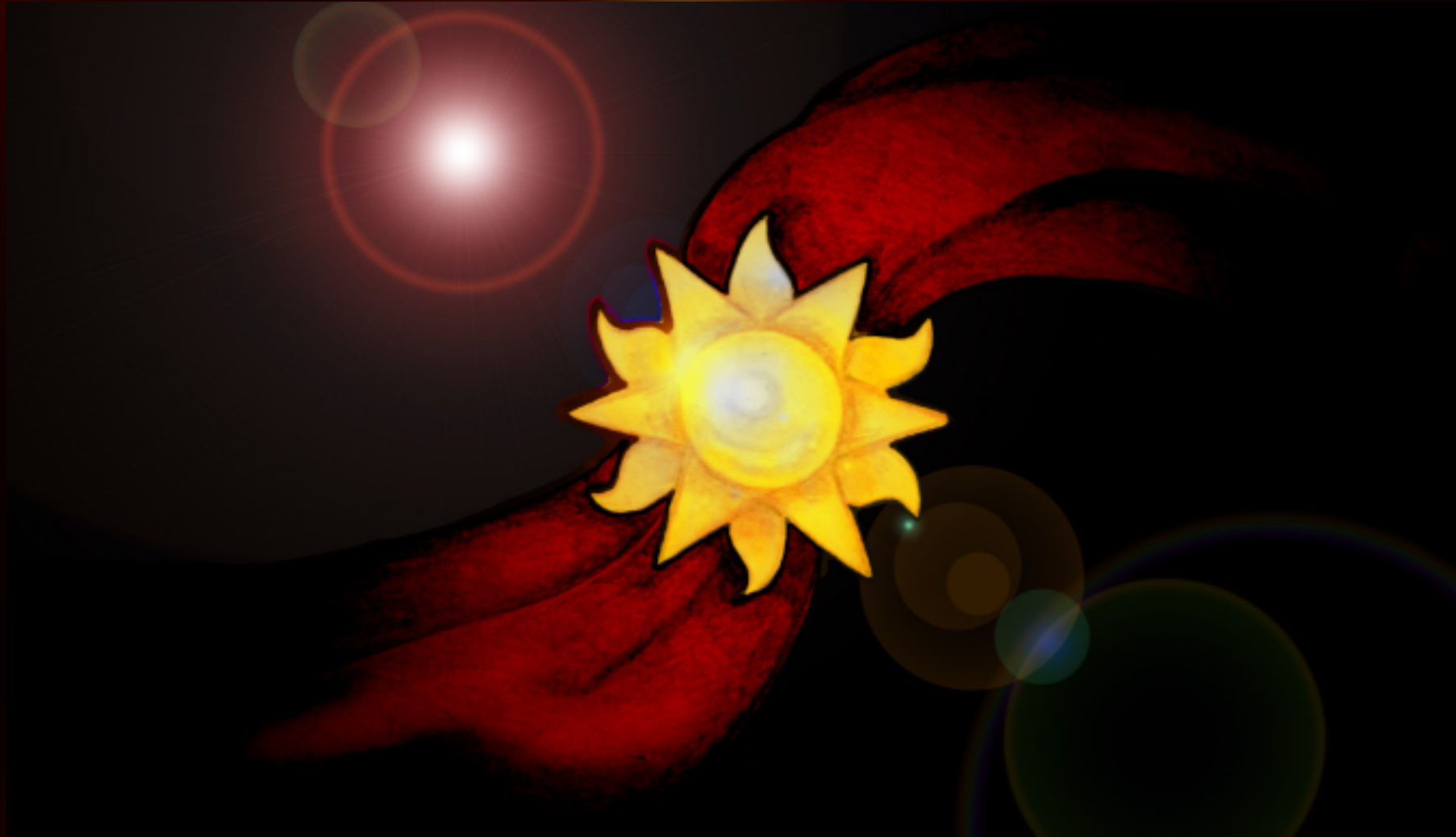
Esta Reliquia es famosa principalmente por ser la única que aún no ha sido creada. El Unificador es, o mejor dicho, sería, un lugar cerrado, una habitación o similar. Tras realizar en ella numerosos hechizos, descritos en el Grimorio de Kenford, y reunir todas las Reliquias de Connor en su interior, 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 cuales 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





## 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, siempre combinándolo con otra, como siempre, 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 Sombrío 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*. Se presentan los Oráculos de Marshall dentro de este artículo pro 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 Sombrío (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 MARSHELL

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.



## LAS LENTES





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 Sombrío, 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.



## 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 comple-



© Aránzazu Fernández

xión 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 mezuquino. 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 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.

**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

*(Nota: 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.



© Aránzazu Fernández

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. 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