

Una serie de personajes por Luis Montejano

Anomaliae Populus

EL HOMBRE
ABSTRACTO

HP
PUBLISHERS

POWERED BY
FATE

Una serie de personajes para *El Hombre Abstracto*.

Escritos por Luis Montejano Celma.

Corregidos por Jorge Coto Bautista «Tiberio».

Maquetado por Jorge Coto Bautista «Tiberio».

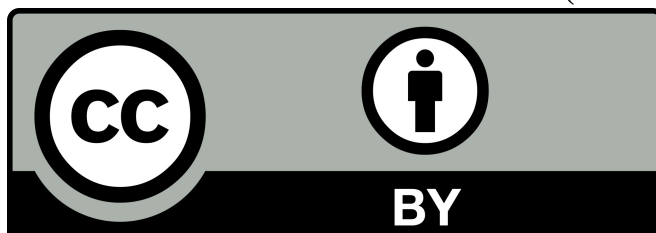
Según el diseño original de Lucía Cerverón.

Portada basada en el trabajo de Lord Zsezse Works (C) - 2013, utilizado con su permiso.

Editado por HT GAMES PUBLISHERS SL en febrero de 2018

HT GAMES PUBLISHERS SL es propiedad de: Jorge Coto Bautista, Pablo "Hersho" Domínguez, Adolfo García, Manuel Alfonso García y Mary Cruz Rodríguez Hernández.

ATTRIBUTION 4.0 INTERNATIONAL (CC BY 4.0)



En este libro podrás conocer a:

La intrépida Amelia en la página cuatro.

La insidiosa Brittany Capotelli en la página seis.

El sabio Francois Argemi en la página ocho.

El bizarro George Viccars en la página diez.

El inquieto Roberto di Piero en la página doce.

La elegante Marcia Lecapena en la página catorce.

La famosa Francesca Biondini en la página dieciséis.

El honorable Arne Olszewski en la página dieciocho.

El habilidoso Alberto de Montesinos en la página veinte.



Nombre: Amelia

Profesión: Mujer de mundo

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: Extranjera

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS	
CONCEPTO	<i>Experta en los barrios bajos y las afueras.</i>
COMPLICACIÓN	<i>Perder el control ante la ley.</i>
ESENCIA	<i>¡Ten miedo a todo lo desconocido!</i>
INSTINTO	<i>El mundo está lleno de injusticias.</i>
MASCARA	<i>Nómada gitana criada en un espectáculo ambulante.</i>

HABILIDADES			
ATLETISMO		OCULTISMO	
CARISMA		OFICIO	+2
CIENCIA		PELEAR	+1
CONTACTOS	+1	PERCEPCIÓN	+1
DISPARAR		PROVOCAR	+1
EMPATÍA	+3	RAZÓN*	
ENGAÑAR	+3	RECURSOS	
ESPÍRITU	+4	ROBAR	+2
FÍSICO		SABER	
INVESTIGAR		SIGILO	+2
MONTAR			

PROEZAS	
<i>Señora de la adivinación: Obtiene +2s a la habilidad de Empatía a la hora de averiguar como se siente alguien, siempre que utilice una baraja de cartas, lea sus manos o utilice cualquier otro tipo de práctica semejante.</i>	

EXTRAS	
<i>Esencia (Espíritu) +1. Puede manipular el espíritu.</i>	
<i>Azote de la razón (Atacar o Defender).</i>	

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
CORDURA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
CAOS	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS	



Amelia

Amelia nació en una familia pobre que viajaba de ciudad en ciudad ofreciendo espectáculos ambulantes. De pequeña se sintió arropada por los demás miembros del espectáculo, que cuidaban de ella como una gran familia. Sus viajes la llevaron por las principales ciudades de Europa, pasando mucho tiempo en la Mancomunidad Polaco-Lituana, tierras Rusas y otras zonas adyacentes. Con el tiempo creció y aprendió los secretos del oficio, la adivinación, las cartas y otras practicas. Hasta que la Inquisición les persiguió en tierras de Milán, deteniendo a varios de ellos y haciéndolos arder en la hoguera. Su padres estaban entre esas personas. Amelia, profundamente dolida, se marchó a tierras del Imperio Otomano buscando entre infieles la piedad que no había entre cristianos.

Instinto: *El mundo esta lleno de injusticias.*

Máscara: *Nomada gitana criada en un espectáculo ambulante.*

El trauma de ver morir a su padres dejo a Amelia fuera de sí. Ella hubiera querido entrar en la cabeza de los verdugos y hacerles sentir el miedo que sentían sus padres. Lo deseo con mucha fuerza durante mucho tiempo. Con el paso de los años se dio cuenta que su capacidades de adivinación y su profundo odio hacia la injusticia la habían llevado a desarrollar el potencial de mellar la razón de las personas a través de sueños. Ella leía las cartas gratuitamente a aquellos soldados que hacían el mal y les infundía el miedo por la noche, en sus sueños.

Esencia: *¡Ten miedo a todo lo desconocido!*

Con el tiempo la Orden contacto con ella y le ofreció unirse a su filas. Amelia, que no tolera las injusticias, decidió unirse. Actualmente ha desarrollado sus capacidades y de su padre aprendió el manejo y lanzamiento de cuchillos. Pero el odio hacia lo establecido sigue creciendo en ella.

Alto concepto: *Experta en los barrios bajos y las afueras.*

Complicación: *Perder el control ante la ley.*

Amelia es una exótica mujer de mediana edad de procedencia gitana que viaja por Europa, ofreciendo espectáculos ambulantes y eventos. De ondulada melena color azabache y piel color aceituna, convierte su belleza en una arte más para acercarse a aquellos incrédulos que se dejan engañar por las artes de la adivinación. Amelia tiene cierto don para saber cosas sobre las personas, a veces incluso cosas oscuras que sus clientes no quieren oír.



Nombre: Brittany Capotelli

Profesión: Propietaria

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: Señora de negocios turbios

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS	
CONCEPTO	<i>Señora del crimen en los barrios bajos.</i>
COMPLICACIÓN	<i>Desconoce el inframundo sobrenatural.</i>
ESENCIA	<i>¿No sabes como sentirte? No te preocupes...</i>
INSTINTO	<i>Todo el mundo tiene un precio.</i>
MASCARA	<i>Soy mucho más que una bonita sonrisa.</i>

HABILIDADES			
ATLETISMO		OCULTISMO	+2
CARISMA	+2	OFICIO	
CIENCIA		PELEAR	
CONTACTOS	+4	PERCEPCIÓN	
DISPARAR	+1	PROVOCAR	
EMPATÍA	+3	RAZÓN*	+1
ENGAÑAR	+3	RECURSOS	+2
ESPÍRITU		ROBAR	
FÍSICO		SABER	
INVESTIGAR	+1	SIGILO	
MONTAR			

PROEZAS	
<i>Experta en negociación: +2 a Engañar cuando negocies.</i>	
<i>Contactos turbios: +2 a Contactos en los barrios bajos.</i>	
<i>Trapicheos: Ganas +2 a Recursos</i>	

EXTRAS	
<i>Esencia (Mente) +1. Puede manipular la mente.</i>	
<i>Ensachar el espíritu (Crear aspectos).</i>	

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	1X	2X
CORDURA	1X	2X
CAOS	1X	2X

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS	



Brittany Capotelli

Brittany nació en Napoles en el seno de una familia adinerada. Eran mercaderes con su propio negocio de artesanía, así que nunca le faltó de nada. La peste de Milán y la crisis genovesa se llevaron a sus hermanos y el negocio de sus padres. Brittany tuvo que ser fuerte y enterrar a sus padres poco después, recién entrada la adolescencia. Pero eso no le impidió abrir su propio negocio en la atestada zona del puerto de Europa sirviendo comida y bebidas espirituosas. Por motivos que ella no pudo comprender, un desconocido quemó su negocio, dejándola sin nada.

Instinto: *Todo el mundo tiene un precio.*

Máscara: *Soy mucho mas que una bonita sonrisa.*

Con todo perdido, no le quedo otra que mover sus hilos y lo poco que le quedaba por los barrios bajos. En cuestión de meses dirigía varias manceberías y locales de juego. Su carisma y sus habilidades para la persuasión y el negocio no tenían parangón. En trabajo en la calle le exigía mucho. Pasaba días sin dormir. Hasta que finalmente cayó enferma. Y en cama tuvo que abandonar aquello que le daba sustento. Pero, al poco de recuperarse, descubrió que había desarrollado una capacidad innata, la de provocar sentimientos en otras personas, obligándoles a sentirse agotados, alegres, llenos de ira, etc. Todo valía. La Orden encontró a Brittany cuando esta intentaba manipular a uno de los miembros de la logia de Napoles. Tras esto, la Orden se presentó a Brittany viendo en ella un valioso miembro.

Esencia: *¿No sabes como sentirte? No te preocupes.*

Brittany no es que sea una excelente luchadora contra lo desconocido, de hecho entiende el tema de la Anomalía y que puede llevarnos al fin, pero no le preocupa demasiado. Sin embargo es una señora del crimen que controla todo lo que pasa por los barrios bajos. Así que acepta trabajar para la Orden cuando esta la requiere a cambio de algo de capital. Brittany ha oído cosas y puede que haya visto alguna, pero aún no conoce el verdadero miedo porque no se ha enfrentado a ningún caso.

Alto concepto: *Señora del crimen en los barrios bajos.*

Complicación: *Desconoce el inframundo sobrenatural.*

Brittany a pesar de ser una señora del crimen, viste elegantemente con un faldón largo, un corpezuelo de seda e incluso lleva algunos pequeños sombreros. Es una mujer con clase y simpática. Podría usar sus armas de seducción porque es bella como pocas, pero no lo hace, sus capacidades de negociación parten de su capacidad para el compromiso y su labia. Su lacio pelo color azabache y sus ojos azules tras su piel color aceituna la hacen reconocible en cualquier lugar de Napoles.



Nombre: *Francois Argemi*

Profesión: *Médico*

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: *Filósofo experimental*

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS	
CONCEPTO	<i>Más que un simple médico.</i>
COMPLICACIÓN	<i>Me faltan horas para estudiar.</i>
ESENCIA	<i>El cuerpo tan solo es una máquina que puede ser entendida.</i>
INSTINTO	<i>La sabiduría se obtiene con la lectura y la observación.</i>
MASCARA	<i>Tras estos anteojos hay una mente inquieta.</i>

HABILIDADES			
ATLETISMO		OCULTISMO	+1
CARISMA	+1	OFICIO	+2
CIENCIA	+3	PELEAR	
CONTACTOS		PERCEPCIÓN	+3
DISPARAR		PROVOCAR	+2
EMPATÍA		RAZÓN*	+2
ENGAÑAR		RECURSOS	
ESPÍRITU	+1	ROBAR	
FÍSICO		SABER	
INVESTIGAR	+4	SIGILO	
MONTAR			

PROEZAS	
<i>Conocimiento del cuerpo: Ganas +2 en tiradas de Ciencia relacionadas con la medicina.</i>	
<i>Doctor, doctor: Cura una consecuencia leve de salud por sesión de juego. Esta desaparece por completo.</i>	

EXTRAS	
<i>Esencia (Vida) +1: Puede manipular todo tipo de vida.</i>	
<i>Percibir vida (Adivinar aspectos).</i>	

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	X	2X
CORDURA	X	2X
CAOS	X	2X

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS	



Francois Argemí

Francois se hace llamar Doctor, a pesar de que no es medico o, para ser exactos, pese a no haber acabado los estudios, lo cual no es exactamente lo mismo. Francois se ha dedicado a la cirujia. Amputaciones, sangrías, cortes, suturas y otras practicas habituales de un barbero cirujano. Su infancia fue de lo mas normal y su adolescencia fue una prolongación de esta, solo destacando en los estudios. Pero la curiosidad de Francois fue algo mas allá. Empezó a estudiar ciencias por su cuenta, recurriendo alas obras clásicas y otros libros que caían en sus manos. Entre ellos, muchos que hacían referencia a grupos ocultistas de la antigüedad. Así empezó a conocer las obras griegas que hablaban de la transmigración y otras creencias prohibidas. Y eso cambiaría su vida.

Instinto: *La sabiduría se obtiene con la lectura y observación.*

Máscara: *Tras estos anteojos hay una mente inquieta.*

El cuerpo es una mera cascara, una compleja maquina. Y es necesario saber cómo funciona. Francoise, empezó a entender estas afirmaciones sumergiéndose en las páginas de antiguos libros. Dentro de sus obsesiones desarrollo la capacidad para entender la vida, tanto humana como animal, por medio de la observación y la meditación. Al poco Francois sabía qué le pasaba a cada paciente con solo tocarle. Hace unos años, escribió un libro que casi le lleva a la hoguera. En el último minuto, se cambió su condena por prisión y posteriormente, se le dio la libertad. Al finalizar su presidio se encontró con alguien que no conocía. La Orden le abrió las puertas, le proporcionó espacio para sus estudios y le ayudó con sus capacidades.

Esencia: *El cuerpo tan solo es una maquina que puede ser entendida.*

Francois tiene lo que quiere, tiempo para estudiar y mucho por aprender. Ahora ha empezado a entender que el mundo es mucho más peligroso de lo que imaginaba. Lucha con la Orden en la calle, busca rastros de hombres que han sido corrompidos y aporta aquello que conoce, cuando puede, porque apenas se ha enfrentado a un par de casos.

Alto concepto: *Más que un simple medico.*

Complicación: *Me faltan horas para estudiar.*

Las horas de estudio han forjado un físico enclenque y enfermizo digno de la comodidad de un noble y el hambre de un cirujano. Francoise, es un hombre alto y delgado, con una mirada penetrante y cansada tras unos anteojos de metal. Su pelo esta alborotado siempre y su camisa siempre esta arrugada y con el cuello mal colocado. Apenas sabe reir, porque pocas cosas le hacen gracia.



Nombre: George Viccars

Profesión: Alguacil


Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: Cazador de sombras

EL HOMBRE ABSTRACTO




ASPECTOS
CONCEPTO <i>Alguacil de día, combatiente de sombras de noche.</i>
COMPLICACIÓN <i>Una cicatriz que lo hace todo más difícil.</i>
ESENCIA <i>Objetos que despiertan poder.</i>
INSTINTO <i>En la vida he visto cosas peores.</i>
MASCARA <i>Exsoldado y miembro de la guardia.</i>

 HABILIDADES 			
ATLETISMO	+3	OCULTISMO	
CARISMA		OFICIO	+1
CIENCIA	+1	PELEAR	+3
CONTACTOS		PERCEPCIÓN	
DISPARAR	+2	PROVOCAR	+1
EMPATÍA		RAZÓN*	+2
ENGAÑAR		RECURSOS	
ESPÍRITU		ROBAR	
FÍSICO	+4	SABER	
INVESTIGAR		SIGILO	
MONTAR	+2		

PROEZAS
<i>Hombre de leyes: Puedes utilizar Oficio en lugar de Cuando se trate de alguien relacionado con la justicia.</i>

EXTRAS
<i>Esencia (Materia) +1: Manipulas todo tipo de materia inerte.</i>
<i>Transformar la materia (Crear Aspectos).</i>
<i>Brillante armadura: Una armadura especial que posee el aspecto:</i>
<i>«Ligera y fuerte armadura de origen desconocido.»</i>

CONSECUENCIAS
2. LEVE
4. MODERADA
6. GRAVE
8. EXTREMA

 SALUD	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 CORDURA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 CAOS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS
<i>La armadura que posee George es un extraño objeto que puede despertar el interés de algunos miembros de otras sociedades secretas.</i>



George Viccars

George tuvo una infancia de lo mas normal como hijo de un padre de la baja nobleza con un buen trabajo. Su padre era capitán de la guardia y sus tíos guardaban la ciudad de Praga. Así que recibió entrenamiento militar tan pronto como le creció el primer bello en su rostro. Combatió en las diferentes batallas contra los protestantes germanos hasta que fue herido en el campo de batalla y perdió un brazo. Tras ello fue jubilado anticipadamente por su buen servicio en las guerras y la herida que casi acaba con su vida, George, se retiró y se dedicó al estudio en su tiempo libre, actividad que compagina con su función judicial en una pequeña ciudad del Sacro imperio Romano, donde ejerce de la autoridad necesaria para mantener el orden.

Instinto: *En la guerra he visto cosas peores*

Máscara: *Ex-soldado y miembro de la guardia*

En sus estudios descubrió la alquimia, la olvidada ciencia que vuelve a estar en boca de todos. Pero George fue más allá. Una extraña capacidad le permitía dotar a los simples objetos de pequeñas mejoras temporales, incrementando sus capacidades físicas. Le parecía algo mágico hasta que descubrió algo más mágico aun; su voluntad le permitía dotar a los objetos de un “poder” extra durante algunos instantes. George busco como aprender mas sobre la alquimia sin levantar sospechas de la Santa Inquisición. Así fue como dio con la Orden.

Esencia: *Objetos que despiertan poder*

Desde entonces, George, combina su faceta judicial con su trabajo para la Orden. Apenas ha trabajado en un par de casos, pero ha demostrado no temer a nada y gran osadía ante el peligro, convirtiéndose así en un miembro destacable de la Orden. Se ha enfrentado a un mal que desconocía y que cree que pueda llevar a la humanidad o parte de esta a un estatus diferente, las sociedades secretas.

Alto concepto: *Alguacil de día, combatiente de sombras de noche*

Complicación: *Una cicatriz que lo hace todo mas difícil*

George es la autoridad en la ciudad. Un ex-soldado que perdió un brazo, pero no la fuerza ni la presencia. Es un hombre alto y fuerte con el pelo corto y arreglado, su rostro muestra una dureza perpetua y él gusta de caminar enfundado en una armadura de dos tercios. Trata de comportarse de forma noble y caballerosa, pero sus formas son un tanto rudas en algunos casos, dado el tiempo que paso en los campos de batalla.



Nombre: Roberto di Piero

Profesión: Busca vidas

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: Rondador nocturno

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS	
CONCEPTO	<i>Uno de los mejores espadachines de Europa.</i>
COMPLICACIÓN	<i>Cierta atracción hacia los placeres de la vida.</i>
ESENCIA	<i>El entorno es mi segundo arma.</i>
INSTINTO	<i>La vida son tres días y en dos de ellos has de luchar.</i>
MASCARA	<i>Gentil-hombre con facilidad para el desenvaine.</i>

HABILIDADES			
ATLETISMO	+3	OCULTISMO	
CARISMA	+2	OFICIO	
CIENCIA		PELEAR	+3
CONTACTOS		PERCEPCIÓN	
DISPARAR	+2	PROVOCAR	
EMPATÍA		RAZÓN*	+1
ENGAÑAR	+2	RECURSOS	
ESPÍRITU		ROBAR	+1
FÍSICO	+1	SABER	
INVESTIGAR		SIGILO	+3
MONTAR			

PROEZAS	
<i>Moral en duelos: Si gastas un punto de destino, ganas +3 a Pelear durante un duelo.</i>	
<i>Fuerte ante el peligro: Ganas +2 a Pelear cuando luches en inferioridad numérica.</i>	

EXTRAS	
<i>Esencia (Materia) +1: Manipulas todo tipo de materia inerte.</i>	
<i>Destruir estructura (Atacar y defender).</i>	

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	X	2X
CORDURA	X	2X
CAOS	X	2X

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS	
<i>El pasado de Roberto es todo un misterio y eso puede traerle dolores de cabeza.</i>	
<i>Roberto viaja constantemente; es muy probable que lo persiga la ley.</i>	



Roberto di Piero

Roberto las ha visto de todos los colores. Ha sobrevivido en la calle, ha matado por comida, a pasado la viruela e incluso ha estado a punto de morir varias veces. Con el tiempo aprendió el arte de la esgrima y lo puso al servicio de la corona, que no le trato demasiado bien. Los intrincados hilos de la política no eran lo suyo, por lo que acabo como matón (y guardaespaldas a ratos libres). A ojos de la mayoría se trata solo de un gentil-hombre más, pero a veces sus clientes pretenden de él otros servicios más concretos. La infancia y adolescencia de Roberto es un misterio, no porque sea algo fuera de lo normal, sino porque Roberto no habla nunca de ella y ni siquiera de sus sentimientos actuales. Lo considera un signo de debilidad.

Instinto: *La vida son tres días y en dos de ellos has de luchar*

Máscara: *Gentil-hombre con facilidad para el desenvaine*

Dado su modo de vida, no es de extrañar que Roberto mordiera el polvo numerosas veces. Cerca de la muerte, sintiendo la fría piedra y la cálida madera, Roberto aprendió a sortear la muerte utilizando su entorno. Las cajas entallaban en pedazos cerca de sus contrincantes, la madera se rompía a sus pies, el techo se desmoronaba. La suerte parecía sonreírle, solo él sospechaba que había algo mas allá. La Orden vio en él no solo un hombre abstracto sino un valioso y valiente guerrero que podía hacer frente al terror de la Anomalía. Y así fue.

Esencia: *El entorno es mi segunda arma (dañar materia)*

Roberto lleva ya un puñado de casos con la Orden. Se ha enfrentado a la Anomalía y las sociedades secretas en Italia, en Castilla y en Portugal. Y ahora se siente preparado para viajar y luchar contra lo sobrenatural en más ciudades. Pero el dinero y las mujeres siguen siendo su debilidad allá donde va.

Alto concepto: *Uno de los mejores espadachines de Europa*

Complicación: *Cierta atracción hacia los placeres de la vida*

Su cuerpo lleno de cicatrices desvela una vida dura y cuajada de peligros. Roberto suele ir bastante cubierto; capa larga, sombrero caído, bigote y perilla arreglada y a la ultima y un rostro que no deja indiferente. Su profundos ojos azules se clavan como frías dagas. Lo que no le impide esbozar una picara sonrisa en ocasiones. Resulta difícil mantener una conversación con él por la facilidad con la que cae en silencio.



Nombre: Marcia Lecapena

Profesión: Terrateniente

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: Burguesa adinerada

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS	
CONCEPTO	<i>Infiltrada de la Orden en los círculos de poder.</i>
COMPLICACIÓN	<i>Conocida en toda Europa.</i>
ESENCIA	<i>El alma puede destruir la voluntad.</i>
INSTINTO	<i>El conocimiento es poder.</i>
MASCARA	<i>Frialdad, cultura y poder político.</i>

HABILIDADES			
ATLETISMO		OCULTISMO	+3
CARISMA	+2	OFICIO	+1
CIENCIA		PELEAR	
CONTACTOS	+1	PERCEPCIÓN	
DISPARAR		PROVOCAR	
EMPATÍA		RAZÓN*	+1
ENGAÑAR	+4	RECURSOS	+3
ESPÍRITU	+2	ROBAR	
FÍSICO		SABER	+1
INVESTIGAR	+2	SIGILO	
MONTAR			

PROEZAS	
<i>Mente estoica: Ignorar una fobia o una consecuencia moderada una vez por sesión de juego gastando un punto de destino.</i>	
<i>Señora de palacio: Añades +2 a Carisma al tratar con la alta burguesía o con la nobleza.</i>	

EXTRAS	
<i>Esencia (Espíritu) +1: Manipulas el espíritu de los seres vivos.</i>	
<i>Dañar el alma (Atacar y defender).</i>	

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	X	² X
CORDURA	X	² X
CAOS	X	² X

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS	



Marcia Lecapena

Marcia nació en el seno de una familia burguesa de Bradenburgo que le permitió acceder a estudios universitarios de derecho, disfrazada de hombre. El negocio de su familia entró en declive tras las sequías del 26 y el 28, por lo que Marcia se vio obligada a tomar las riendas del negocio familiar recundiéndolo en otra dirección. Con gran habilidad, fue capaz de adquirir tierras y derechos hasta alcanzar una posición estable que le proporcionó el reconocimiento que posee a día de hoy. Pero, a los pocos años, y aburrida de esta vida, empezó a indagar en el ocultismo y los antiguos ritos y practicas.

Instinto: *El conocimiento es poder.*

Máscara: *Frialdad, cultura y poder político.*

El conocimiento ocultista se convirtió en su nueva obsesión. Empezó a coleccionar libros antiguos sobre el tema y así se inicio en las practicas rituales propias de antiguas sociedades secretas. Lo que ella no sabia es que su verdadera potencia o Esencia se despertaría gracias a ese conocimiento. Así fue, Marcia descubrió que tenia la capacidad de afectar a las almas o espíritus de las personas sin ritual alguno. Era cuestión de tiempo que la Orden contactara con ella; y así fue. Ahora es un orgulloso miembro de la Orden, si bien se cuida de mantenerlo en secreto.

Esencia: *El alma puede destruir la voluntad.*

Marcia lleva cerca de una década trabajando para la Orden. Es uno de los miembros mas valiosos de Europa central y ha ayudado en la lucha contra sociedades secretas en varios reinos. Actualmente trabaja de incógnito en Austria buscando buscando sacar a la luz las tramas de los rosacruces. Cuando trabaja para la Orden lo hace con una falsa identidad ya que su cara es conocida en muchos lugares de Europa.

Alto concepto: *Infiltrada de la Orden en los círculos de poder.*

Problema: *Conocida en toda Europa.*

Marcia es una mujer de más de 40 años pero que gusta de maquillarse para parecer mas joven. Viste con un corpezuelo y un faldón dignos del estatus que representa. Acostumbra a llevar también un sombrero emplumado y un abanico de plumas. Su fría expresión tan solo transmite un aire de poder y respeto acorde con su posición. Cuando Marcia viaja para la Orden se cubre con un amplio capote de terciopelo que le cubre el rostro y sus ropajes.



Nombre: *Francesca Biondini*

Profesión: *Actriz de teatro*

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: *Mentalista*

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS

CONCEPTO *Poderosa mentalista de la Orden en Europa.*

COMPLICACIÓN *Algunos años en un monasterio.*

ESENCIA *Ideas y emociones de otros que llegan a mi mente.*

INSTINTO *No se debe confiar en nadie hasta que demuestre ser de fiar.*

MASCARA *Popular y carismática actriz de teatro.*

HABILIDADES

ATLETISMO		OCULTISMO	
CARISMA	+3	OFICIO	+2
CIENCIA		PELEAR	
CONTACTOS	+2	PERCEPCIÓN	
DISPARAR		PROVOCAR	+3
EMPATÍA	+4	RAZÓN*	+1
ENGAÑAR	+1	RECURSOS	
ESPÍRITU	+2	ROBAR	
FÍSICO		SABER	+1
INVESTIGAR	+1	SIGILO	
MONTAR			

PROEZAS

Teatro en la sangre: Puedes utilizar Oficio en lugar de Engañar al fingir ser otra persona. Añade +2 a esta tirada.

EXTRAS

Esencia (Mente) +1: Puedes manipular la mente de todo tipo de criaturas.

Comprender la mente (Adivinar aspectos).

Polvera antigua: Delicado objeto que atrae la atención de cuantos lo observan. Tiene el aspecto «Exquisita pieza de joyería».

CONSECUENCIAS

2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD  

CORDURA  

CAOS  

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS



Francesca Biondini (Donna Primavera)

Francesca nació en el seno de una familia humilde de Nápoles. Con la intención de ayudar a su familia, empezó a trabajar como ayudante en un teatro y allí descubrió su pasión. Ya como actriz, conoció a muchas personas y tuvo la oportunidad de viajar por Europa muy joven. Pero la tragedia le esperaba a su regreso a Nápoles, al descubrir que toda su familia había sido brutalmente asesinada y que no se conocían los culpables. Continuó trabajando en el teatro napolitano, convirtiéndose en una actriz conocida que, aparentemente, había pasado página sobre todo lo ocurrido.

Instinto: *No se debe confiar en nadie que no haya demostrado ser de fiar.*

Mascara: *Popular y carismática actriz de teatro.*

Tras el duro golpe de perder a su familia en esa situación, Francesca empezó a desconfiar de todo el mundo, intentando siempre anticipar sus pensamientos y tratar de actuar dentro del papel que creía correcto. Con el tiempo empezó a oír voces en su cabeza y comprendió que eran los pensamientos de las personas en su cabeza. Pero hubo quien la creyó enloquecida y acabó siendo ingresada en un monasterio, donde se esperaba que el alejamiento de la sociedad y el acercamiento a Dios la sanaría. Fue allí donde la Orden conoció Francesca y le brindó su apoyo, enseñándole que aquello que ella oía era realmente lo que creía, pues la realidad es mas compleja de lo que conocen las personas mundanas. Cuando Francesca se hubo recuperado y entendido todo lo que ocurre en el submundo sobrenatural, recordó que había recibido la visita de otras personas, quizás de una sociedad secreta. Lamentablemente a día de hoy aún busca en su mente ese recuerdo.

Esencia: *Ideas y emociones de otros que llegan a mi mente.*

Francesca empezó a llevar una doble vida, huyendo de los comentarios malintencionados sobre su pasado en un convento. Francesca ha viajado por toda la península itálica trabajando para la Orden. Actualmente es un pilar importante de la Orden e incluso se encuentra entre los miembros mas poderosos de Milán y Nápoles, ciudades entre las que se mueve constantemente. Es probable que un día se convierta en obispo de la Orden. Francesca sigue buscando a aquellos que acabaron con su familia, y ahora no tiene ninguna duda de que fue una sociedad secreta, pero no sabe cual, ni por dónde empezar a buscar.

Alto concepto: *Poderosa mentalista de la Orden en Europa.*

Problema: *Algunos años en un monasterio.*

Francesca es una mujer que ronda la treintena, con un rostro joven y amable. De sonrisa fácil y dulce voz. Su melena oscura y ondulada contrasta con sus profundos ojos verdes y sus rojos labios. Viste de forma elegante y modesta con un vestido largo de terciopelo que deja entrever su figura de forma sutil. Es grácil y expresiva lo que le ha valido el apodo de «Dama primavera». Cuando trabaja para la Orden viste ropas mas cómodas y oculta su rostro con un capuchón esperando no ser reconocida.



Nombre: Arne Olszewski

Profesión: Soldado

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: Caballero a la antigua

EL HOMBRE ABSTRACTO

ASPECTOS	
CONCEPTO	<i>Hombre de armas del este.</i>
COMPLICACIÓN	<i>Presencia inquietante y aspecto anacrónico.</i>
ESENCIA	<i>Entre la vida y la muerte.</i>
INSTINTO	<i>Lo único seguro de la vida es la muerte.</i>
MASCARA	<i>De espada en mano y sin miedo a nada.</i>

HABILIDADES			
ATLETISMO	+3	OCULTISMO	+1
CARISMA		OFICIO	
CIENCIA		PELEAR	+2
CONTACTOS		PERCEPCIÓN	+1
DISPARAR	+1	PROVOCAR	
EMPATÍA		RAZÓN*	+2
ENGAÑAR		RECURSOS	
ESPÍRITU	+2	ROBAR	
FÍSICO	+4	SABER	
INVESTIGAR		SIGILO	+1
MONTAR	+3		

PROEZAS	
<i>Superviviente: Utiliza Razón a la hora de sobrevivir en la interperie.</i>	
<i>No hay miedo: Ignoras un punto de estrés en el medidor de cordura por cada chequeo.</i>	

EXTRAS	
<i>Esencia (Espíritu) +1: Puedes manipular el espíritu de cualquier criatura.</i>	
<i>Ensachar el espíritu (Crear Aspectos).</i>	

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	X	2X
CORDURA	X	2X
CAOS	X	2X

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS	
<i>Arne no habla todo lo bien que le gustaría los idiomas más habituales. No se separa de su espada y armadura.</i>	



Arne Olszewski

Arne nació en una familia pobre en medio de los espesos bosques polacos. Allí se crió en el campo con su madre ya que su padre se encontraba en la guerra. Tuvo que ejercer de padre de sus hermanos pequeños y con el tiempo se convirtió en un hombre hecho y derecho. Desarrolló aptitudes para moverse por terrenos hostiles y capacidades para el combate. Todo ello le llevó a jugar un papel destacable en los conflictos contra los cosacos. Con el tiempo se convirtió en líder de su propio pelotón de infantería hasta que cayó enfermo de viruela. Fue abandonado por el resto del ejercito a su suerte en los frondosos bosques donde se había criado, a la espera de la muerte.

Instinto: *Lo único seguro de la vida es la muerte.*

Máscara: *De espada en mano y sin miedo a nada.*

Agonizante, Arne, vagó por los bosques sostenido únicamente por la fuerza de su voluntad, llegando al punto de sentirse en comunión con la naturaleza y con un pie en el mundo de los muertos. Su espíritu anduvo entre los dos mundos, otorgándole una comprensión sobre la vida y la muerte que no podría haberse obtenido de ningún otro modo. Esta aptitud y comprensión sobre la muerte se convirtió en algo sobrenatural que lo sacó de las garras de la enfermedad. Arne volvió a su tierra natal y allí permaneció en el anonimato, haciéndose pasar por otra persona. Regreso a los bosques, hasta que sus capacidades llamaron la atención de cierta sociedad secreta con intereses en la inmortalidad. Arne huyó de ellos y acabó entrando en contacto con la Orden da Vinci, que combatía el propio mal que le habían intentado inculcar.

Esencia: *Entre la vida y la muerte.*

Con el tiempo Arne se ha convertido en un peculiar y poderoso miembro de la Orden. Arne ha viajado por toda Europa, ofreciendo sus servicios como alguacil, guardaespaldas y otras funciones de un hombre de armas, a la vez que investiga y combate los males de la Anomalía y las sociedades secretas. Ha evitado siempre volver a luchar en guerras mundanas, a pesar de haberse asentado en el epicentro de ellas, en el Sacro imperio Romano donde ejerce de brazo marcial de la Orden, ya que no teme a nada, ni siquiera a la enfermedad.

Alto concepto: *Hombre de armas del este.*

Problema: *Presencia inquietante y aspecto anacrónico.*


Arne es un hombre fornido que roza los 40. Es fuerte y con una presencia imponente. Su tez blanquecina, sus ojos azul turquesa y su cabello rubio cuasi blanco lo delatan como nacido en la Europa mas fría. Acostumbra a vestir con una armadura de dos tercios y algunos elementos como guanteletes y perneras propias de las armaduras completas medievales. Además va siempre armado con una espada bastarda de otra época. Su presencia hace sentir incomodo a muchas personas e incluso a algunos animales, ya que a veces parece mas muerto que vivo.



Nombre: *Alberto de Montesinos* **Profesión:** *Artesano*
Jugador: _____ **Apariencia:** _____
Concepto: *Ingeniero del acero*

EL HOMBRE ABSTRACTO






ASPECTOS
CONCEPTO Constructor de objetos y aprendiz de alquimista.
COMPLICACIÓN Perseguido por los masones.
ESENCIA Ideas y materiales que construyen objetos únicos.
INSTINTO Aprende lo que puedas y enseña lo que sabes.
MASCARA Maestro forjador.

 HABILIDADES 			
ATLETISMO		OCULTISMO	+1
CARISMA	+3	OFICIO	+2
CIENCIA		PELEAR	
CONTACTOS	+1	PERCEPCIÓN	+2
DISPARAR	+2	PROVOCAR	
EMPATÍA	+2	RAZÓN*	
ENGAÑAR	+1	RECURSOS	+3
ESPÍRITU		ROBAR	
FÍSICO		SABER	
INVESTIGAR		SIGILO	
MONTAR	+1		

PROEZAS
<i>Taller de forja: Gasta un punto de destino para que tu personaje tenga a su disposición un objeto cualquiera producido por su forja.</i>
<i>Maestro ingeniero: Los efectos de Esencia con Transformar la materia duran el doble de lo habitual.</i>

EXTRAS
<i>Esencia (Materia) +1: Puedes manipular cualquier materia inerte.</i>
<i>Transformar la materia (Crear Aspectos).</i>

CONSECUENCIAS
2. LEVE
4. MODERADA
6. GRAVE
8. EXTREMA

 SALUD		
 CORDURA		
 CAOS		

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS
<i>Alberto es un maestro artesano muy famoso en toda Europa. Posee un taller en el Flandes español.</i>



Alberto de Montesinos

Alberto de Montesinos se crió en la ciudad de Toledo durante la fuerte crisis de los años 20. Su familia se vió obligada a entregarlo a un taller de trabajo, donde Alberto recogía y ordenada las pesadas piezas de metal de varios artesanos a cambio de unas pocas monedas. La ventaja de trabajar en el taller de criado fue que Alberto, que era muy observador, aprendió algunas practicas del oficio, a pesar de que sus patronos hicieron muy poco por enseñarle. Años mas tarde se convertiría en aprendiz y luego artesano de la forja tanto de armas y armaduras como de cubertería y otros utensilios. Alberto abrió su propio taller en Toledo donde varios aprendices llevaban el negocio. Su ultimo encargo como artesano le obligó a retirarse por problemas mentales y físicos.

Instinto: *Aprende lo que puedas y enseña lo que sabes.*

Mascara: *Maestro forjador.*

Un pudiente miembro de la nobleza castellana pido a Alberto que construyera una armadura perfecta, cuasi mágica. Alberto se encerró en su taller durante algo más de un año, completamente obsesionado con la creación de dicha armadura. Cuando la hubo terminado, comprendió que había creado algo único. Alberto había dejado parte de su alma en la creación. Pero no fue el único que descubrió su naturaleza, también lo hizo cierta sociedad secreta. Los masones robaron su armadura, prendiendo fuego a su taller y casi acaban con su vida. El noble que había encargado la armadura se enfadó y forzó a Alberto a huir del país. Fue entonces cuando la Orden le abrió las puertas y le acogió en sus talleres de Amberes.

Esencia: *Ideas y materiales que construyen objetos únicos.*

Alberto posee un taller de armas y armaduras, donde abastece a los tercios de Flandes. Pero él se ha retirado de la artesanía mientras trabaja para la Orden allí donde lo necesita, buscando venganza contra los masones. Ahora estudia la alquimia e investiga casos de la Orden en varios reinos de Europa, muchas veces haciéndose pasar por italiano o francés.

Alto concepto: *Constructor de objetos y aprendiz de alquimia.*

Problema: *Perseguido por los Masones.*

Alberto es un muchacho de complexión media que apenas llega a la treintena. Trata de ir siempre bien peinado y con el bigote arreglado, pero su continuo ajetreo, ya sea estudiando o creando, le confiere un aire de hombre despistado. Viste como un hombre acomodado, un jubón de la mejor piel, calzas y camisa de terciopelo negro y azul y un sombrero de ala ancha que, en realidad, pasa muy poco tiempo sobre su cabeza.



Tres veces
tres nuevos
personajes
para
El Hombre
Abstracto

