

# Nuevo adversario para Buffy: la cazavampiros JdR

Por Rosendo Chas y Ángel Paredes

---

Quizás no todos conozcáis el estupendo JdR de Buffy; quizás incluso alguno de vosotros tenga buen gusto y le parezca una aberración; pero hay otra gente, gente extraña y malévola, a la que le gusta este juego. Me refiero, por supuesto, a Rosendo y a mí mismo y quizás a algún otro chico tímido y retraído, que estudia magia en un arcano grimorio encontrado por azar en la biblioteca de su instituto, quizás me refiera a alguien como tú...

Si no tienes este juego es fácil adaptar la ayuda a cualquier otro juego de horror como Unknown Armies, Kult o La Llamada de Cthulhu sin tener que hacer demasiados cambios. Además es totalmente compatible con otros juegos que usen el sistema Unisystem como Angel, Zombie: AFMBE o Witchcraft.

## La historia de Elijah y de la Daga de Himmler

Elijah Millstein era un prometedor estudiante de periodismo de ascendencia judía polaca. Sus abuelos habían desaparecido durante la segunda guerra mundial y, cuando llegó el momento de hacer su tesis, Elijah decidió realizar un trabajo de investigación periodística cuyo objetivo era encontrar el paradero de éstos.

Su tesis se extendió más tiempo de la que él mismo se esperaba y le llevó a viajar a Alemania en busca de documentos burocráticos nazis. Llegados a estas alturas, decir que Elijah estaba obsesionado con su búsqueda no era una exageración.

Elijah encontró un grupo de jóvenes judíos que planeaban realizar un ritual mágico para hablar con los espíritus de sus familiares muertos durante el Holocausto. Aunque no creía en esas cosas, Elijah había agotado hace tiempo las alternativas lógicas para terminar su tesis, así que decidió unirse a la cábala.

En la noche de Walpurgis de 1983, la cábala intenta realizar el ritual que, supuestamente, iba a permitirles hablar con sus antepasados. En lugar de ello, descubren que su líder es un neonazi que busca resucitar a Himmler a través del sacrificio de los demás miembros de la cábala. Algo sale mal y el hechicero neonazi muere víctima de unas fuerzas que no puede controlar, todos los cabalistas huyen pero Elijah recoge en su huída la daga que se iba a utilizar en el ritual.

Elijah termina sus estudios de periodismo y comienza a trabajar en varios medios de prensa escrita y radiofónica y se hace acreedor de una fama de reportero sensacionalista y demagógico. También sigue estudiando las ciencias ocultas y descubre un hechizo, al que llama Propaganda, que podría alejarle de los periódicos de segunda y convertirle en un periodista reputado, si no estuviera fuera de su alcance ejecutarlo.

Millstein está a punto de conseguir el ascenso que podría dar el definitivo espaldarazo a su carrera cuando se cruza en su camino una reportera rival con una carrera bastante más brillante que la suya. Elijah, como si participara en un guión previamente escrito, invita a cenar en su casa a su rival y la asesina con la Daga. Tras esconder el cadáver, Millstein descubre, sin demasiada sorpresa, que ahora es capaz de realizar el hechizo de Propaganda y aún otros que no era capaz antes y deduce que la Daga le proporciona ese poder gracias a ser usada en un asesinato.

Desde entonces, Millstein ha utilizado el poder con moderación para conseguir mayor influencia y poder; pero a veces le resulta difícil reprimir los impulsos de usar el poder más frecuentemente, a veces le parece que la Daga o él mismo, o ambos, quiere matar y extender su poder, a veces comprende por qué se produjo el Holocausto.

## **Elijah Millstein, hechicero malvado por accidente**

**Puntos de vida:** 30

**Puntos de Drama:** 20

**Tipo de personaje:** White Hut (la traducción de esto viene a ser algo así como tipo normal metido en movidas que le superan).

**Atributos:** Fuerza: 2, Destreza 2, Constitución: 3, Inteligencia 4, Percepción 3, Voluntad 4.

**Habilidades:** Arte (tocar piano y cantar) 3, Conducir 2, Influencia 6, Ponerse en plan medieval 2, Conocimientos 3, Idiomas 5 (hebreo, alemán, latín, hermético, francés), McGyver (la habilidad se llama Mister Fix-it pero creemos que esta traducción libre mola más) 2, Advertir/notar 3, Ocultismo 6.

**Ventajas:** Atractivo +4, Contactos (prensa, TV, política) +3, Nervios de acero +3, Recursos +3.

**Desventajas:** Pesadilla recurrente (hacer el ridículo en público, perder su poder) -1, Adicción (ser el centro de atención) -2.

**Maniobras:** Daga de Himmler, Lanzar daga

### **La Daga de Himmler y su morador demoníaco**

La Daga de Himmler es pequeña y equilibrada, su empuñadura está grabada con runas germanas y su hoja también aunque con la particularidad que las de la hoja sólo aparecen al ser mojada en sangre humana.

La Daga de Himmler no hace daño normal si no que todo su daño se sustrae de la Voluntad de la víctima, dejando sólo una extraña cicatriz blanquecina donde se ha clavado. El blanco se puede resistir a la pérdida de Voluntad con una tirada de Voluntad+Hechicería contra la Voluntad+Ocultismo del atacante.

La voluntad sustraída se queda almacenada en la daga pudiendo ser gastada para realizar cualquier hechizo oficiado usando la daga a modo de varita. Si se usa contramagia o se destruye la daga de alguna forma la voluntad vuelve a sus legítimos poseedores pero, si se ha usado en un hechizo, desaparece para siempre, siendo imposible recuperarla.

La Daga lleva almacenada en su interior la voluntad implacable de un poderoso demonio desde que fue degollado a manos de la cazavampiros de la época con su hoja. Poco o nada se sabe de este demonio, incluso él mismo, puesto que toda la inteligencia y personalidad que una vez tuvo se ha perdido, quedando sólo su férrea voluntad y deseo de hacer el mal, amén de su odio por todo lo bueno y honorable, especialmente las cazavampiros.

La Daga seduce a todo el que la porte para hacer el mal, por medio de sueños y manipulación de sus deseos, manejando a la víctima de forma sutil para que aprenda los secretos del ocultismo y pueda usar así la Daga para el mal. Si la víctima no es demasiado inteligente o voluntariosa, los efectos de la Daga pueden ser menos sutiles, enseñando a su poseedor directamente Ocultismo y prácticamente obligándole a cometer asesinatos.

El hechizo preferido del demonio era el de Propaganda y es el que tiende a enseñar, o influir para que aprenda por sus medios, a su poseedor. Antiguamente, este hechizo se llamaba Adoctrinar a la Plebe, pero Elijah lo ha modernizado, al menos nominalmente, ya que el efecto es el mismo que antaño.

### **La Daga de Himmler**

**Lanzamiento rápido:** sí

**Nivel de Poder:** 4

**Objetivos:** una persona

**Poder:** grande (severe)

**Duración:** días

**Requerimientos:** acuchillar a la víctima. Ser usada como varita en el hechizo al que quiera añadir los puntos de Voluntad almacenados.

El poder de la Daga consiste en robar la Voluntad de las víctimas para poder ser sumadas a la Voluntad del que la empuñe para la realización de otro hechizo. Una vez usada en un hechizo toda la Voluntad almacenada se pierde aun que hubiera de sobra. Nótese que la Voluntad sólo se puede almacenar durante unos días, así que el dueño de la Daga debe planificar bien sus acciones.

La Daga también proporciona una comunicación telepática con la Voluntad demoníaca que contiene, pero esto no tiene porqué saberlo el que la empuñe. Esta comunicación toma la forma de imágenes y sentimientos, sobre todo cuando el dueño del puñal está dormido o su consciencia está afectada por las drogas, el alcohol, el cansancio o en todo momento si su Voluntad es de 2 o menos.

**Nuevo hechizo: Propaganda**

**Lanzamiento rápido:** no

**Nivel de Poder:** 10

**Objetivos:** un pueblo entero

**Poder:** grande (severe)

**Duración:** permanente

**Requerimientos:** el mensaje que se quiera inculcar deberá estar incluido en un medio de comunicación respetado por el receptor y ser leído, escuchado o visto por éste aunque no es necesario que le preste una gran atención.

El hechizo actúa sobre la psique de las personas convenciéndolas de que lo dicho en el medio de comunicación es verdad aunque sea una cosa absurda y en contra de lo que normalmente piensa. Si una persona tiene una buena razón para no creerse lo que diga la Propaganda, como ser obligado a pensar sobre ello por alguien o saber de buena tinta que no es cierto (como un jugador de rol que recibe la Propaganda de que los juegos de rol convierten a la gente en asesinos o alguien que recibe la Propaganda sobre un suceso que contempló directamente) puede hacer una tirada de Voluntad con un nivel de éxito entre 0 (si es una persona implicada) o +2 (si simplemente la están obligando a opinar). Sólo hay un requerimiento más para el hechizo y es que no puede ser usado para decir la verdad todo lo que se publicite con Propaganda ha de ser verdad.

## **Ideas para introducir a Millstein y a la Daga de Himmler en tu serie**

Si tu serie se centra en Sunnydale, puedes hacer que el alcalde Wilkins contactase con Millstein para que le ayudase en su campaña política en el capítulo de La Graduación. El alcalde ofrece al hechicero un puesto en la televisión local y le amenaza con su conocimiento sobre su pasado. Pero cuando llega al pueblo, el alcalde ha desaparecido de forma misteriosa. Aún así, Millstein decide quedarse en el pueblo hasta encontrar al alcalde, ya que no puede irse sin saber si alguien más conoce su secreto.

Otra opción es que Millstein pierda la daga y esta sea encontrada por un adolescente que trabaja en el periódico del instituto. La Daga posee al adolescente y comienzan a desaparecer estudiantes, a la vez que el impopular e inofensivo estudiante se empieza a convertir de la noche a la mañana en el equivalente en fama al capitán del equipo de fútbol. Tus Slayettes tienen que encontrar al asesino antes de que vuelva a matar y antes de que Millstein encuentre.

Quizás Millstein y la Daga podrían ser el hilo conductor de una minicampaña: un trabajador de una importante biblioteca aparece asesinado en su casa, se da la casualidad de que recientemente se descubrieron unos textos judíos ocultos en la pasta de algunos tomos medievales. El asesino ha podido ser Millstein buscando algún hechizo o quizás buscando información sobre el demonio que sospecha se encuentra en la Daga. O podría ser un maligno rival de Millstein que busca información sobre la daga para derrotarle o simplemente para tenerle a su merced (por ejemplo el alcalde Wilkins). Incluso podría tratarse de un servidor del demonio de la Daga que quiere liberarle.