



El día que te graduaste *cum laude* en la principal academia militar polaca era complicado que imaginas lo lejos que ibas a llegar en tu exitosa carrera. Tus intervenciones internacionales se cuentan por menciones y medallas, sin excepción. Cuando el mismísimo comandante Piotr Gastal acudió a ti sabes que no fue por tu cara bonita. Es el jefe de las prestigiosas y reconocidas Fuerzas Especiales de Polonia, el reputado **G.R.O.M.** (*Grupa Reagowania Operacyjno-Manewrowego*: Grupo de Respuesta Operacional, que también significa *trueno*).

Desde entonces no has hecho más que granjearte una merecida reputación de efectividad lejos del alcance de la mayoría. Puede que no seas la mejor tiradora o la exploradora más disciplinada, pero el conjunto de tus talentos te ha convertido en una soldado fuera de lo común. Tu capacidad para sacar de los aprietos más enrevesados a toda la tropa que tenías a tu cargo se ha merecido numerosos honores.

Lo único que te atormenta es que cuando tu hermana desapareció (se rumorea que traficaba con drogas) no estabas en tu natal Varsovia para protegerla. Jamás has encontrado una sola pista sobre ello, a pesar de tu insistencia con las autoridades. Esto por desgracia te hizo perder en buena medida tu fe en las fuerzas de seguridad, incluido el ejército, y decidiste licenciarte.

En los últimos tiempos atravesaste tu xanágenis. No fue tu mejor etapa, pero pocos khyrdamitas pueden decir que lo hayan superado con la entereza que tú has mostrado. Por algún motivo aceptaste tu situación desde el primer momento y eso te convierte en un gran ejemplo a seguir. Guardas en tu fugaz memoria los recuerdos de los Tiempos Antiguos como si de un tesoro se tratase, enfundada en tu brillante armadura imperial y blandiendo tu sable dorado, abatiendo a tus enemigos como una plaga milenaria.

En la actualidad has abandonado de forma parcial el ejército y compaginas tu vida como asesor para operaciones especiales bajo el mando directo del comandante Gastal con la protección de tu antiguo aristos **Jynthar Wunk**, ahora reencarnado en el respetado empresario **Werner Santori**, quien entró en contacto contigo. Aun no tienes claro cómo te encontró. Desde entonces resides en Ciudad del Cabo más tiempo que acompañando al comandante, a quien cada vez ves menos.

Ésta que os va a encomendar Wunk será tu primera misión de campo junto a tu antigua manada. A veces les has echado de menos, así que puede que sea tu oportunidad para recuperar antiguas y sólidas amistades. Siempre es bueno que alguien cuide de ti, para variar.

Nombre humano *Carla Santini*
 Edad *26* País *Italiana*
 Idiomas *Inglés, italiano*

XANAGENTS

Jugador

Nombre khyrdamita *Ivra Tivaran*
 Edad *16* Especie *Ar'shambeli*
 Idiomas *Khyrani, ar'shim, vrego*

Rasgos

Karma (< dCON,EMP,INT)

Actitud *"Sola en el mundo"*

Dedicación (Tierra) *Carterista*

Dedicación (Khyrdam) *Rajabolsas*

Casta *Toanni*

Amiga de sus amigos

Extrovertida y apasionada

Lealtad cuestionable

Expresidaria conflictiva

Temporales:

Méritos

Ufki (caru)

Lacras

Sensibilidad eléctrica (caru)

Competencias

AGilidad		Ciencias	
ATLletismo		_____	
AURa		Humanidades	
AUTOcontrol		_____	
CONvicción		Oratoria	
COOrdinación		<i>Intimidar</i>	
EIDos		<i>Seducir</i>	
EMPAtía		Pelea	
FORTaleza		_____	
FUERza		_____	
INTElecto		Sigilo	
PERspicacia		<i>Fullerías</i>	
Mutos		<i>Moverse sig.</i>	
Recursos		<i>Seguridad física</i>	
_____		_____	
_____		Contactos	
_____		<i>Bajos fondos, Policía</i>	

Pneuma

Cábala *Bokku*

La Cadena (Controlar)

Sarkolios

El Cristal (Sentir)

El Maelstrom (Cambiar)

CoCa CON

El Lago (Crear)

El Pozo (Destruir)

Vetas

Kinesis

Puros

Megalos

El Ojo (Controlar)

Vetas

Modios

Capacidades Arcanas

Metrios (distancia)

Klepsios (tiempo)

Balos (peso)

Humano Caru

Equipo y posesiones (Tierra)

Pistola 9mm

Guantes

Ganzúas

Linterna

Escala y garfio

Navaja

Chupa motera

Equipo y posesiones (Khyrdam)

Farol ojo bucy

Ganzúas

Guantes

Escala y garfio

Armad. cuero

Dagas (2)

Ventajas

Éxito absoluto

Reto element.

dV explota

d20

d12

d8

dV=1

Reto endiab.

Fracaso rotundo

Desventajas

Tierra

Barrera (protección)

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

Malherido

FÍSICO Defensa FOR

Magullado

Herido

3

Alterado

Irrelevante

Enajenado

Desequilibrado

MENTAL Defensa INT

Maniático

Trastornado

2

Inseguro

Irrelevante

Hundido

Desmoralizado

SOCIAL Defensa PER

Receptivo

Manipulable

1

Rozada

Irrelevante

Desvanecida

Tenue

ARCANO Defensa AUR

Marcada

Dañada

1

Khyrdam

Barrera (protección)

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

Malherido

FÍSICO Defensa FOR

Magullado

Herido



Hay chicas que han tenido una infancia dura, y otras que no. Tú eres de estas últimas. Nadie diría observando tus andanzas hoy en día que eres hija de un renombrado arquitecto italiano. Lo cierto es que viviste entre almohadones rosas y plumas de ganso hasta que empezaste a convertirte en una adolescente respondona, con mucho más carácter del que se espera en una niña *pija*, llegando a marcarle la cara a tu madre de un arañazo y a empujar a tu padre. Algunos psicólogos han afirmado de ti que todo se debe a la falta de cariño. No tienen ni idea. Lo cierto es que tu madre era insufrible, y tu padre un gilipollas integral, los ejemplos perfectos de cómo ser unos padres nefastos. Te crió una *au pair* británica llamada Brenda que fue la única persona de quien recibiste afecto, y cuando tus padres decidieron despedirla porque había contestado con malas formas una llamada telefónica (según tus padres) te llevaron los demonios y la liaste parda.

Tras aquel episodio de furia ingresaste en un internado muy caro para niñas problemáticas, y como era de esperar, las cosas fueron a peor. Cuando con catorce años casi arrancaste de un mordisco la cara de un profesor que te intentó seducir (¿o fuiste tú quien lo sedujiste?), solo quedaba una salida sensata: huir de aquella mierda de sitio.

Tras una intensa persecución por parte de los detectives que contrataron tus padres (tú los llamabas Hernández y Fernández) lograste despistarlos y acabaste en Irlanda, tras colarte de polizón en un ferry francés. Tus peripecias necesitarían de un libro para ser narradas, quizá lo escribas algún día.

Además de hablar a la perfección inglés (gracias a tu niñera) el resto de habilidades que desplegaste en tu nueva ciudad, **Dublín**, fueron del agrado de cierta persona. Tu delicadeza levantando monederos llamó la atención de Bertie "la Tuerta", que te acogió bajo su ala junto a otras cuantas jóvenes descarriadas. Os enseñó todo lo que sabía, que era mucho. Jamás permitió que ningún chico que vosotras no quisierais os tocara. Tú tuviste algunas aventuras pero nunca nada serio.

La poli asaltó vuestra guarida cuando contabas con diecinueve años. Atrapó a Bertie y a todas tus *hermanas*, mientras tú lograbas escabullirte por una claraboya y embarcarte en un buque mercante del que no sabías ni dónde se dirigía. Llegaste nada menos que a **Ciudad del Cabo**, y desde entonces te has buscado la vida en las calles y nunca te ha faltado ni dinero ni ideas para conseguirlo. Alguna vez has visitado la comisaría con las esposas puestas, aunque nunca te han logrado encerrar en prisión. Te llevas bien con los maderos y nunca te has pasado de la raya.

Hace un año pasaste por tu *xanágenis*, que fue suave comparada con otras, y entonces comenzaste a entender de donde habían salido tanto tus habilidades como tu carácter. Al contrario que la mayoría de los tuyos no abandonaste el mundo humano, y sólo entras en contacto con el resto de khyrdamitas de modo esporádico. Muchos de los recuerdos que te van surgiendo no son precisamente amables de tu vida en los Tiempos Antiguos, como una más de la despreciada casta de los *toanni*. Al menos aquí no te dan veinte latigazos las escasas veces que te han pescado robando.

Tu antiguo *aristos* se puso en contacto contigo hace escasos días para pedirte ayuda. Él fue quien te sacó del pozo en el que te encontrabas en el mundo antiguo transformándote en una *loba* de armas tomar, y se lo debes. Así que acudirás a su llamada y te integrarás de nuevo en tu *manada* como en los viejos tiempos. Esta será tu primera misión como parte del **Triángulo**.

Nombre humano *Han Li*
 Edad *32* País *China*
 Idiomas *Inglés, chino*

XANAGENTS

Jugador

Nombre khyrdamita *Mok*
 Edad *56* Especie *Glabe'nar*
 Idiomas *Khyrani, ar'shim, glabe'nar*

Rasgos

Karma (<CON,EMP,INT)

Actitud *"La paz es el camino"*

Dedicación (Tierra) *Entrenador lucha*

Dedicación (Khyrdam) *Maestro armas*

Casta *-*

No despiertes a la bestia

Cara deforme

Lealtad incuestionable

Grande (caru)

Temporales:

Méritos

Cambiante (caru)

Armadura natural (caru): Barr. +1

Competencias

AGilidad		Ciencias	
ATLletismo			
AURa		Humanidades	
AUTOcontrol			
CONvicción		Oratoria	
COOrdinación			
EIDos		Pelea	
EMPAtía		<i>Bastón largo</i>	
FORTaleza		<i>Kungfú (s/a)</i>	
FUERza			
INTElecto		Sigilo	
PERspicacia			
Mutos		<i>Curandería</i>	
Recursos			
		Contactos	
		<i>Mercenarios</i>	
			
			
			
			
			
			
			

Pneuma

Cábala *Bushu*

La Cadena (Controlar)

Sarkolios

El Cristal (Sentir)

El Maelstrom (Cambiar)

CoCa EMP

El Lago (Crear)

El Pozo (Destruir)

Vetas: *Fitos*, *Zoos*, *Auros*

Vetas: *Maxas*

El Ojo (Controlar)

Capacidades Arcanas

Metrios (distancia)

Klepsios (tiempo)

Balos (peso)

Humano Caru

Equipos y posesiones (Tierra)

Bicicleta
Bonsáis
Ropa usada
Bo tachonado (kanabo)
Navaja suiza
Útiles jardín

Equipos y posesiones (Khyrdam)

Garrote guerra
Daga
Escudo madera
Cota malla
Casco
Capa viaje

Ventajas

Éxito absoluto

Reto element.

dV explota

d20

d12

d8

dV=1

Reto endiab.

Fracaso rotundo

Desventajas

Tierra

Barrera (protección)

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

FÍSICO Defensa FOR

Magullado

Herido

Malherido

Alterado

Barrera (AUT) **3**

Irrelevante

Enajenado

MENTAL Defensa INT

Maniático

Trastornado

Desequilibrado

Inseguro

Barrera (CON) **3**

Irrelevante

Hundido

SOCIAL Defensa PER

Receptivo

Manipulable

Desmoralizado

Rozada

Barrera (AUR) **1**

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

ARCANO Defensa AUR

Marcada

Dañada

Tenue

Malherido

Khyrdam

Barrera (protección) **3**



No has tenido una vida sencilla. Naciste con una extraña deformidad en tu cara en un suburbio de Pekín y desde pequeño sufriste malos tratos tanto por parte de los demás niños como por parte de tu padrastro. Tu verdadero padre, a quien apenas conociste, desapareció en alguna purga del gobierno, y la necesidad hizo que tu madre se juntara con ese desgraciado que se supone iba a cuidaros. Como muchos de tu época fuiste hijo único, con lo cual toda la maldita frustración de su alcoholismo se volcó al completo en vosotros dos. Además de destacar por tu afortunada genética aprendiste pronto a encajar golpes, y eso te hizo robusto desde muy pequeño.

Aquello duró hasta que cumpliste los trece años. Ese mismo día tu padre adoptivo dio un empujón fatal a tu madre, que falleció en el acto tras golpearse con el pico de una mesa en la nuca. No recuerdas bien lo que ocurrió tras aquello, pero el momento en que tu memoria se recupera de aquella escena te acuerdas de ti mismo temblando, con todos tus huesos doloridos, tu padrastro inconsciente en el suelo con su cara deformada y malherida, y tus pequeños puños amoratados y manchados de sangre. El individuo nunca salió del coma que le produjiste, y crees que falleció en algún hospicio chino de mala muerte.

Tu paso por el reformatorio fue provechoso. Aprendiste un poco a curar según las técnicas tradicionales chinas y sobre todo a utilizar las artes marciales mixtas, convirtiéndote en un buen luchador. Llegaste a participar en algún torneo nacional, destacando como joven promesa. Tenías problemas para controlar tu ira, pero eso no te preocupó hasta que un nefasto día en medio de un torneo local sentiste algo extraño en tu cabeza. Cuando te recuperaste no recordabas lo ocurrido. Estabas arrodillado, sujetado por al menos cuatro individuos tan fuertes como tú, y los huesos te dolían igual que en aquella ocasión. Te contaron que habías machacado a golpes a tu adversario desoyendo al árbitro. El pobre tipo (que por desgracia se parecía físicamente a ese padrastro tuyo) no se recuperó de las lesiones y falleció en el hospital. Te descalificaron de por vida de todas las competiciones. Este incidente te afectó más de lo que pensabas. Decidiste abandonar el camino de la violencia. Ese no eras tú y no querías volver a serlo. Días después, examinando un vídeo del combate grabado con un móvil, jurarías que por unos instantes habías cambiado físicamente. Tu piel se oscureció levemente y parecías haber ganado masa muscular y tamaño. Como si eso fuera posible. ¿Un defecto de la imagen, quizá?

En ese mismo momento *despertaste*, hace ya un año. Un aluvión de recuerdos khyrdamitas acudió a tu mente, para diluirse instantes después de forma confusa. Ese mismo día alguien que había visto imágenes de aquel torneo y que te vigilaba contactó contigo. Era como tú un glabe'nar. Se llamaba **Kaulo** y se convirtió en tu mentor. Desde entonces tu vida ha cambiado. Te mudaste a **Ciudad del Cabo** tras conseguir un visado y te separaste casi del todo del mundo humano. Ahora vives en paz y entrenas en Nueva Buulkara a un puñado de jóvenes glabe'nar que ya han pasado por su *xanágenis* para que aprendan a usar su fuerza y sus dones para el bien común. Apenas tienes dinero humano, no lo necesitas, y de hecho donas la mayoría a ONGs dedicadas a los niños. Vives de lo que te aporta tu comunidad y tus conocimientos de jardinería en una pequeña cabaña con tus bonsáis, en un bonito bosque de la campiña inglesa por fortuna bastante alejado de la gran ciudad. Siempre que tienes oportunidad adoptas tu forma khyrdamita pese al dolor que ocasiona, aunque sabes que puede causarte problemas si algún lugareño llega a verte. De cara a los humanos cercanos eres poco menos que un ermitaño que se gana la vida arreglando los jardines de la zona, con los que tienes una mano excepcional (a veces ayudado por tu *pneuma*, todo sea dicho). Has logrado ser feliz por fin.

Tu antiguo *aristos* se ha puesto en contacto contigo hace unos días para pedirte ayuda con una misión junto a tus antiguos compañeros de manada, a los que sigues apreciando, y es más que posible que no puedas negarte. Él nunca te defraudó, y en el fondo sabes que tus compañeros te necesitan. Así que acudirás a su llamada y te integrarás (de momento) en el **Triángulo**. Aunque temes volver a la senda de la violencia es más que posible que debas hacerlo, porque si es cierto que te vas a enfrentar a amenazas a vuestras vidas no te quedará más remedio, como antaño. Quizá incluso debas liberar a la Furia que albergas en tu interior.



Xanágenis

Henrietta McManus

Trasfondo de PJ

Tu superioridad intelectual te ha granjeado problemas desde pequeña, nunca pudiste evitarlo. Te ganaste más de un porrazo por parte de los matones de tu clase por poner en evidencia su ignorancia frente al resto de alumnos, y lo has seguido haciendo durante el resto de tu vida. Al fin y al cabo, ¿qué hay más satisfactorio que hacer notar a un imbécil su propia estupidez (sobre todo si es un hombre)? Como era de esperar jamás has tenido pareja estable. Nunca te ha importado ni has tenido tiempo para ello.

Tu proyecto fin de carrera fue un *fusil gauss* cuando nadie sabía lo que eso significaba. Antes incluso de presentarlo a tus mentores fuiste contratada por el prestigioso DSTL (Defence Science and Technology Lab) integrado en el Ministerio de Defensa del Reino Unido. Pronto te hiciste con el liderazgo del programa de armas de energía, y tus desarrollos son el germen de una nueva generación de armamento. Nunca te ha faltado el dinero, y te gusta lucirlo a base de bien.

Cuando por primera vez te negaron financiación para el que era sin duda tu proyecto más prometedor (un prototipo de emisor de microondas portátil capaz de abrasar hasta los huesos al enemigo), tanto por ser muy agresivo como por utilizar procedimientos de prueba poco ortodoxos, renunciaste, tras difundir ciertas grabaciones comprometedoras de tu jefe insinuándosete. Por fortuna el pobre miserable no te denunció. Dejaste el funcionariado y te centraste de pleno en buscar trabajo en la empresa privada. Justo antes de realizar la entrevista con la importante empresa armamentística BAE Systems ocurrió tu xanágenis. Fue duro.

Tras casi un año de tratamiento psiquiátrico apartada de los laboratorios, cuando ya el suicidio parecía la única alternativa sensata, alguien te encontró: el reputado empresario **Werner Santori**, que resultó ser la identidad humana de tu antiguo *aristos* el peti'shar **Jynthar Wunk**, uno de los pocos hombres que respetas... un poco. Aun así tardaste en aceptar la *verdad*, tu espíritu científico te lo impedía. Por fin lograste integrarte en el mundo khyrdamita en una de las empresas de tecnología más punteras del Grupo Santori, prosiguiendo con tus experimentos. Para ello te mudaste a **Ciudad del Cabo**, donde Santori tiene su base de operaciones.

Hace unos días Wunk te dijo que te iba a necesitar para algo. Ésta que os va a encomendar será tu primera misión de campo junto a tu antigua manada, a los que empiezas a recordar con cierto agrado. Dulces recuerdos de tormentas eléctricas desatadas sobre tus enemigos en los Tiempos Antiguos acuden a tu memoria, y eso te seduce sobremanera.

Nombre humano *Jorge Schaufher*
 Edad *50* País *Argentina*
 Idiomas *Inglés, español*

XANAGENTS

Jugador

Nombre khyrdamita *Rufer Garwayn*
 Edad *66* Especie *Ar'shambeli*
 Idiomas *Khyrani, ar'shim, vrogo*

Rasgos

Karma (< dCON,EMP,INT)
 ○○○○○○○○○○

Actitud *La muerte es fascinante*

Dedicación (Tierra) *Médico forense*

Dedicación (Khyrdam) *Biomante*

Casta *Yranni*

Esposa fallecida

Camas de plumas

Si no eres conciencizado, fallas

Esa atractiva melancolía...

Temporales:

Méritos

Ufki (caru)

Lacras

Sensibilidad eléctrica (caru)

Competencias

AGlilidad	▲▲▲▲▲	Ciencias	▲▲▲▲▲
ATLletismo	▲▲▲▲▲	<i>Medicina</i>	●●●●●
AURa	▲▲▲▲▲	<i>Química</i>	●●●●●
AUTOcontrol	▲▲▲▲▲	Humanidades	●●●●●
CONvicción	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
COOrdinación	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
EIDos	▲▲▲▲▲	Oratoria	●●●●●
EMPAtía	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
FORTaleza	▲▲▲▲▲	Pelea	●●●●●
FUERza	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
INTElecto	▲▲▲▲▲	Sigilo	●●●●●
PERspicacia	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
Mutos	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
Recursos	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
Armas fuego	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
Buscar inform.	▲▲▲▲▲	Contactos	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●
_____	▲▲▲▲▲	_____	●●●●●

Pneuma

Cábala *Bokku*

La Cadena (Controlar)

Sarkolios ○○○○○

El Cristal (Sentir)

El Maelstrom (Cambiar)

CoCa CON

El Lago (Crear)

El Pozo (Destruir)

Vetas: *Kinesis*, *Puros*, *Auros*

Vetas: *Megalos*

El Ojo (Controlar)

Capacidades Arcanas

Metrios (distancia) 10 m 100 m 1 km 10 km

Klepsios (tiempo) 3' 1 h 1 día 1 mes

Balos (peso) 10 kg 100 kg 1 Tm 10 Tm

Humano ○○○○○ Caru ○○○○○

Equipo y posesiones (Tierra)

Maletín médico
Móvil caro
Labo forense
Ático
Ropa cara

Equipo y posesiones (Khyrdam)

Útiles médicos
5 chillones
Carroza
Enseres viaje
Palacete (Tarn)
Esclavo vrogo

Ventajas

Éxito absoluto

Reto element.

dV explota

d20

d12

d8

dV=1

Reto endiab.

Fracaso rotundo

Desventajas

Tierra

Barrera (protección)

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

Malherido

FÍSICO Defensa FOR

Magullado Herido

Herido

Barrera (AUT) 2

Alterado

Irrelevante

Enajenado

Desequilibrado

MENTAL Defensa INT

Maniático Trastornado

Barrera (CON) 3

Inseguro

Irrelevante

Hundido

Desmoralizado

SOCIAL Defensa PER

Receptivo Manipulable

Barrera (AUR) 2

Rozada

Irrelevante

Desvanecida

Tenue

ARCANO Defensa AUR

Marcada Dañada

Barrera (protección) 3

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

Malherido

FÍSICO Defensa FOR

Magullado Herido

Herido

Khyrdam



Siempre has estudiado duro, unas veces por afición y otras por obligación. Apenas recuerdas tu infancia, marcada por los libros y las clases de refuerzo. Al menos eso te ha valido para gozar de una posición envidiable entre muchos de tus cole-gas, si bien tu vida personal se ha resentido y está del todo centrada en tu trabajo, trabajo y más trabajo. Posees un círculo de amistades importante gracias a tu don de gentes, pero desde que por un cáncer implacable falleció tu primera esposa, a la que conociste en la universidad y con la que ahora lamentas no haber pasado mucho más tiempo, no quieres tener pareja estable.

Aunque hasta entonces había permanecido en estado latente, tras aquella desgracia diste vía libre a una morbosa fascinación por todo lo relacionado con la muerte. Ciertos experimentos con cadáveres te granjearon cierta mala fama en tus círculos más cercanos, aunque nunca nada salió a la luz, por suerte.

Para dejar atrás todo ello emigraste muy lejos. Te estableciste en Sudáfrica y gracias a tus contactos pronto tuviste una destacada clínica privada de análisis forense, que ahora se ha convertido en una pequeña empresa en **Ciudad del Cabo** con una plantilla de quince trabajadores. Tu posición económica es bastante acomodada. Con mucha más discreción que antes has continuado tus siniestros experimentos. No quieres reconocerlo, pero en el fondo sabes que tu subconsciente busca la forma de revivir a los muertos.

Un buen día hace ya un año se produjo tu *xanágenis*, que trastocó de raíz todas tus sólidas creencias. Casi pierdes la cabeza. Tras varios meses de tratamientos psiquiátricos que por supuesto no surtieron ningún efecto decidiste abrir tu mente y aceptar la incómoda situación, más por pura desesperación que por una verdadera convicción. Empezaste a investigar y a seguir pistas. Por fin, casi por casualidad, lograste encontrar a tu antiguo aristos el peti'shar **Jynthar Wunk**, ahora el maduro y reputado empresario de joyería **Werner Santori**, que también reside en Ciudad del Cabo como tú.

Por tu empresa sigues ligado al mundo humano de modo habitual, y sólo entras en contacto con el resto de khyrdamitas de forma esporádica. Ya has ayudado en algún tema concreto a Santori, si bien ésta que os va a encomendar será tu primera misión de campo junto a tu antigua manada. Será interesante volver a juntarte con ellos, eran un grupo curioso.

Nombre humano *Patrick Owens*
 Edad *26* País *Irlanda*
 Idiomas *Inglés*

XANAGENTS

Jugador

Nombre khyrdamita *S'sarunn*
 Edad *26* Especie *Vrogo*
 Idiomas *Khyrani, vrogo*

Rasgos

Karma (c dCON,EMP,INT) ○○○○○○○○○○

Actitud *"Yo me encargo"*

Dedicación (Tierra) *Cazarrecompensas*

Dedicación (Khyrdam) *id.*

Casta *-*

Amigos de verdad

Apariencia peligrosa

Ira contenida

Implacable con los 'malos'

Temporales:

Méritos

Armadura natural (caru)

Lacras

Competencias

AGlilidad	○○○○○	Ciencias	○○○○○
ATLletismo	○○○○○	Humanidades	○○○○○
AURa	○○○○○	Oratoria	○○○○○
AUTOcontrol	○○○○○	Pelea	○○○○○
CONvicción	○○○○○	Sigilo	○○○○○
COOrdinación	○○○○○	Supervivencia	○○○○○
EIDos	○○○○○	Contactos	○○○○○
EMPAtía	○○○○○		
FORTaleza	○○○○○		
FUERza	○○○○○		
INTElecto	○○○○○		
PERspicacia	○○○○○		
Mutos	○○○○○		
Recursos	○○○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		
Armas fuego	○○○○○		
<i>Tiro defensivo</i>	○○○○○		
	○○○○○		
Buscar inform.	○○○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Mañas, Policía

Pneuma

Cábala *Bokku*

La Cadena (Controlar) ○○○○

Sarkolios ○○○○○

El Cristal (Sentir) ○○○○

El Maelstrom (Cambiar) ○○○○

CoCa CON ○○○○

El Lago (Crear) ○○○○

El Pozo (Destruir) ○○○○

Vetas: *Solios, Psicós, Auros*

Capacidades Arcanas:

Metrios (distancia) ○○○○
10 m 100 m 1 km 10 km

Klepsios (tiempo) ○○○○
3' 1 h 1 día 1 mes

Balos (peso) ○○○○
10 kg 100 kg 1 Tm 10 Tm

Humano ○○○○○ Caru ○○○○○

Equipo y posesiones (Tierra)

Revólver .45ACP
Escopeta recort.
Chaleco (III A vs arma corta)
Navaja mariposa
GPS militar
Esposas
Ropa campaña

Equipo y posesiones (Khyrdam)

Cota de malla
Lanza 2 m.
Ballesta
Brújula
Chillón

- Ventajas
- Éxito absoluto
 - Reto element.
 - dV explota
 - d20
 - d12**
 - d8
 - dV=1
 - Reto endiab.
 - Fracaso rotundo
- Desventajas

Tierra

Barrera (protección) **3**

Lastimado

Irrelevante

Moribundo

Malherido

FÍSICO Defensa FOR

Magullado Herido

Barrera (AUT) **3**

Alterado

Irrelevante

Enajenado

Desequilibrado

MENTAL Defensa INT

Maniático Trastornado

Barrera (CON) **3**

Inseguro

Irrelevante

Hundido

Desmoralizado

SOCIAL Defensa PER

Receptivo Manipulable

Barrera (AUR) **1**

Rozada

Irrelevante

Desvanecida

Tenue

ARCANO Defensa AUR

Marcada Dañada

Barrera (protección) **2**

Lastimado

Irrelevante

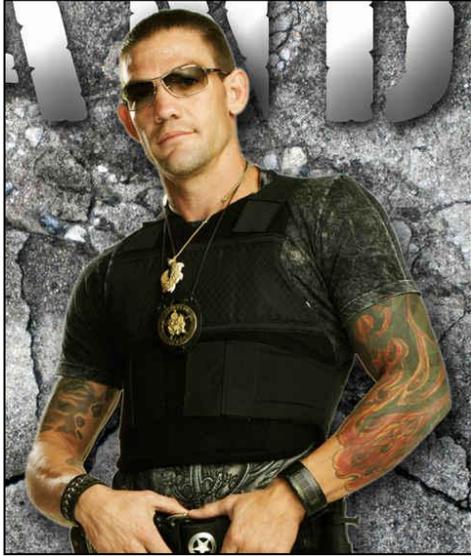
Moribundo

Malherido

FÍSICO Defensa FOR

Magullado Herido

Khyrdam



Xanágenis

Patrick Owens

Trasfondo de PJ

La vida te ha llevado por derroteros muy complicados desde el fallecimiento de tus padres en un accidente de tráfico cuando contabas con once años. No tenías ni familia ni nada propio salvo una destartalada furgoneta, así que tuviste que asumir la poco deseable tutela del estado en un siniestro internado de Dublín. Al menos los maltratos que sufriste te sirvieron para aprender bien a defenderte.

Sólo era cuestión de tiempo que cayeras en la delincuencia. Tras tu primer y único ingreso en prisión durante casi dos años decidiste que era el momento de tomar otro rumbo. Emigraste a Norteamérica y te pusiste en el lado contrario de la barrera. Ahora te dedicas a perseguir a sujetos que tienen puesto un atractivo precio a su cabeza para entregarlos a las autoridades. Te has ganado una sólida reputación como cazarrecompensas en varios estados de EE.UU., y no es extraño que algunos policías recurran a ti para hacerte algún encargo.

Entonces *despertaste*. Lo cierto es que fue leve para ti porque lo aceptaste como cierto desde el principio y comenzaste a buscar símbolos y pistas. No te costó demasiado gracias a tus talentos llegar hasta el reputado empresario **Werner Santori**, quien resultó ser la identidad humana de tu antiguo aristos el peti'shar **Jynthar Wunk**. Desde entonces alternas tus trabajos en el mundo humano con misiones que te encarga Wunk, con la incomodidad y gastos que supone tener que coger vuelos a menudo que enlacen **Ciudad del Cabo** (ciudad de residencia de tu aristos) con los EE.UU. De hecho te estás planteando establecerte en Sudáfrica como detective privado, puesto que ya tienes numerosos contactos repartidos por el país.

Hace unos días tu aristos te dijo que te iba a necesitar para algo especial junto a tu antigua manada, a los que no habías vuelto a ver desde el ritual de la Niebla en Khyrdam. Será un bonito reencuentro.