



Balam -Colop

Trasfondo: En maya antiguo, “Balam-Colop” se traduce toscamente como “Tribu del Jaguar”. Estas criaturas monstruosas pueden ser la base de los monstruos-jaguares de los mitos y del arte mesoamericanos. Según la leyenda, nacen como resultado de una maldición lanzada sobre un linaje de jaguares que en su día participaron en sacrificios humanos (los aztecas, por ejemplo, a veces alimentaban con los corazones de sus víctimas a jaguares cautivos). De hecho, la existencia de la leyenda de esta raza ya existía siglos antes que los aztecas, tal vez siendo incluso anterior a la adoración de los Olmecas hacia Tezcatlipoca, el dios jaguar de la profecía, del mal, y Señor del Espejo Humeante. Si una jaguar embarazada perteneciente a este linaje mata a un humano, sus acciones condenan a su cachorro a una existencia como Balam-Colop. Tan pronto como el cachorro madure, su naturaleza sobrenatural se impondrá, haciéndole crecer más grande, más violento, más inteligente, y desarrollará una atracción hacia la carne humana. Cuando fallezca, el Balam-Colop revertirá a su forma de jaguar.

Los Balam-Colop tienen una inteligencia casi humana, y pueden imitar toscamente llantos y sonidos en su forma humanoide (parecen poseer un talento para aprender nombres). Con frecuencia emplean esta habilidad para atraer a sus presas hacia una distancia desde donde puedan atacarlas. No poseen ningún Don, ni lenguaje, ni son capaces de emplear herramientas. Normalmente viven sus vidas como jaguares en la profundidad de la jungla, acechando periódicamente sobre los humanos. Los Balam-Colop requieren corazones humanos para mantener sus habilidades regenerativas, y sienten una atracción natural hacia la carne humana. Como la mayoría de jaguares, son criaturas solitarias, aunque paragonen de su raza en su forma felina (asegurándose así transmitir su linaje corrupto). Su tendencia natural hacia la autopreservación normalmente sólo es superada debido a la presencia de otros sobrenaturales, o en el caso que estén gravemente heridos y necesiten corazones humanos para curarse.

Los Balam-Colop tienen una habilidad única para reconocer a los Uratha, sin importar la forma en que estén. Los Balam-Colop tienen un odio único hacia los hombres lobos, y aunque la mayoría de veces evitan a los Uratha, se sabe de ataques de Balam-Colop contra Uratha solitarios. La oportunidad de cazar a un hombre lobo es una de las pocas ocasiones en que los Balam-Colop se reúnen en grupos. Tal vez esta habilidad les fue entregada en el momento de su creación. Tal vez estuvieron acostumbrados a cazar Uratha en algún momento del pasado, y ahora han desarrollado aún más esta habilidad como defensa contra los Uratha que ven a los Balam-Colop como abominaciones.

Por alguna razón, los Balam-Colop no pueden soportar su propio reflejo en forma humanoide, y huirán para evitar cualquier tipo de espejos. Cuando beben en aguas tranquilas, casi siempre cambian a su forma leopardo. Es extraño que pasen de una alegría asesina a las lágrimas simplemente contemplando su propia forma.

Descripción: Del mismo modo en que los hombres lobos son monstruosos lobos humanoides, los Balam-Colop combinan las garras, colmillos y la piel de los jaguares. Pero, como las efigies olmecas, sus proporciones humanas son las de un niño. Sus cabezas y ojos son claramente grandes para sus estructuras corporales, y sus rasgos casi



parecen gordinflones, volviendo su apariencia aún más perturbadora. Estas proporciones apenas afectan su movimiento, pues su grasa obviamente oculta puro músculo. Los Balam-Colop son depredadores increíblemente fieros, ágiles y astutos.

Los Balam-Colop tienen un oído excepcionalmente agudo y una penetrante visión nocturna, además de tener bien desarrollados los sentidos del olfato y del gusto

Atributos: Inteligencia 2, Astucia 4, Aplomo 3, Fuerza 6, Destreza 5, Resistencia 5, Presencia 3, Manipulación 1, Compostura 3.

Habilidades: Atletismo (Saltar) 4, Pelea 2, Sigilo (Jungla) 4, Supervivencia (Jungla) 4, Trato con Animales (Gatos) 2

Méritos: Sentido del Peligro, Sentido Invisible (Uratha), Reflejos Rápidos (••)

Voluntad: 5

Moralidad: N/A

Iniciativa: 10

Defensa: 4

Armadura: 2/1 (ocultación sobrenatural)

Velocidad: 16 (factor de especie 7)

Tamaño: 7

Armas/Ataque: Mordisco (+2 L), Garras (+1 L)

Salud: 12

Forma de Jaguar: Los Balam-Colop pueden cambiar a forma de jaguar en una acción normal. En esta forma, el Balam-Colop pierde su armadura y dos puntos de Fuerza, tamaño y Salud, pero suman 4 a la Velocidad (tras los modificadores por perder Fuerza). Los Balam-Colop pueden permanecer en cualquiera de las dos formas tanto tiempo como deseen.

Regeneración: Los Balam-Colop que se han alimentado de un corazón humano en las últimas 24 horas, pueden regenerar un punto de daño por turno. Los Balam-Colop siempre regeneran el Daño Contundente primero, seguido del Letal. El daño Agravado no puede regenerarse de este modo.

Hijos del Espejo Humeante: El espejo de obsidiana de Tezcatlipoca revelaba el futuro y sus hijos han heredado parte de su poder. Los Balam-Colop tienen un sentido innato para sentir el peligro (Sentido del Peligro) y una percepción sobrenatural de las acciones de sus enemigos en combate, reduciendo la Defensa de su presa en 2. Por otro lado, no sufren los efectos negativos de enfrentarse a más de un enemigo a la vez: la Defensa de un Balam-Colop jamás se reduce por enfrentarse a múltiples oponentes. Los Balam-Colop parecen conocer de un modo instintivo quien atacará y cuando.

Aliento de la Jungla: En una acción instantánea, estas criaturas pueden generar densos zarcillos de niebla de la jungla que rápidamente se extienden 10 yardas en todas las direcciones. Esto les da una ocultación parcial (-2) ante sus enemigos. Los Balam-Colop no se ven afectados por esta niebla (sus enemigos no ganan la ventaja de la ocultación ante los ataques de estas cambiaformas). Las nubes de niebla duran cinco



minutos, pero no siguen a las criaturas mientras se mueven. Los Balam-Colop pueden emplear su habilidad varias veces para rodear a su presa en un anillo de niebla.

Obsidiana: La obsidiana causa Daño Agravado a los Balam-Colop, dejando heridas negras y humeantes.



Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte