

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

# Shadow Hunters: Arquetipos de PNJs

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Jueves 15 de noviembre de 2012

## **Resumen :**

Complementando el artículo que dimos anteriormente con profesiones para los PJ, aquí teneís una batería de PNJ de distintos gremios convencionales que sin duda interactuarán con los jugadores en tus partidas

---

Fanzine Rolero

---

Ofrecemos a continuación una serie de PNJs preparados para que el DJ los introduzca de forma rápida en sus Historias, y como referencias para combates y otros aspectos en los que influyan las estadísticas. También pueden usarse como plantillas de PJs pregenerados, si se desea

## PNJs básicos

Los PNJs básicos están contruidos siguiendo el método normal de creación de Personaje inicial; así, si deseas alterarlos, no tienes más que repartirles unos cuantos PE extras.

**NOTA:** Todos los PNJs son Humanos; si deseas que sean de otra Raza de PJ, tendrías que alterar las Habilidades Naturales un poco.



### MÉDICO

**Categoría social:** Media

#### Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales 0

#### Habilidades:

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 1 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 1 Persuasión (S) 3

Conducir (F) 2 Empatía (M) 3 Latín (M) 2 Medicina (M) 4

**PR:** 11



### POLICÍA/ GUARDA DE SEGURIDAD

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos +1 Mentales 0 Sociales 0

**Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 1 Persuasión (S) 1

Armas Cuerpo a Cuerpo (Porra, similar a un palo) (F) 2 Armas de fuego (9 mm) (F) 3 Conducir (F) 3 Callejeo (S) 3  
Pelea (Callejera) (F) 2

**PR:** 11



### BOMBERO

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos +2 Mentales 0 Sociales 0

**Habilidades:**

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 2 Engañar (S) 1 Persuasión (S) 1

Armas Cuerpo a Cuerpo (Hacha) (F) 2 Ciencias (Física, especialización en fuego) 2 Conducir (F) 2 Escalada (F) 2  
Supervivencia (M) 2

**PR:** 10



### PÁRROCO

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

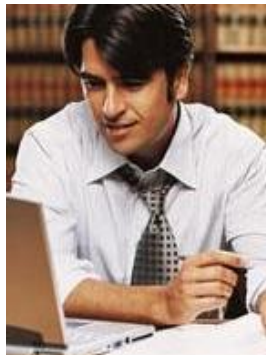
Físicos 0 Mentales 0 Sociales 0

**Habilidades:**

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 1 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 2 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 4

Latín (M) 4 Psicología (M) 3 Teología (M) 4

**PR:** 8



### ABOGADO

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +1

**Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 1 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 3

Crédito (S) 2 Derecho (M) 3 Discusión (S) 3 Idioma (a elegir) (M) 2 Investigación (M) 2

**PR:** 10



### **TAXISTA**

**Categoría social:** Media

#### **Atributos:**

Físicos 0 Mentales 0 Sociales +1

#### **Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 2

Conducir (F) 4 Cultura Callejera (M) 4 Reparaciones (M) 2

**PR:** 9



### **CRIMINAL PROFESIONAL**

**Categoría social:** Media

#### **Atributos:**

Físicos +1 Mentales 0 Sociales 0

#### **Habilidades:**

## Shadow Hunters: Arquetipos de PNJs

---

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 2

Armas de Fuego (a elegir) (F) 4 Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3 Pelea (F) 3

**PR:** 12



### **CAMARERO**

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales 0 Sociales +1

**Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 1 Percepción (M) 2 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 3

Cocinar (M) 1 Cultura Callejera (M) 3 Empatía (S) 2 Equilibrio (F) 3 Etiqueta (S) 2

**PR:** 11



### **PERIODISTA**

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +1

### Habilidades:

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 1 Percepción (M) 2 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 3

Cultura Callejera (M) 3 Elocuencia (S) 3 Empatía (S) 2

**PR:** 11



### DETECTIVE

**Categoría social:** Media

### Atributos:

Físicos +1 Mentales +1 Sociales +1

### Habilidades:

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 3

Armas de Fuego (9 mm) (F) 2 Callejeo (F) 2 Investigación (M) 4 Pelea (F) 2

**PR:** 10



### SOLDADO

**Categoría social:** Media

### Atributos:

Físicos +2 Mentales 0 Sociales 0

### Habilidades:

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 2 Voluntad (M) 2 Engañar (S) 1 Persuasión (S) 1

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 2 Armas de Fuego (cualquier pistola) (F) 3 Conducir (F) 2 Movimiento furtivo (F) 2 Supervivencia (M) 2

**PR:** 13



### PSIQUIATRA

**Categoría social:** Media / Alta

### Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +1

### Habilidades:

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 1 Percepción (M) 2 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 3

Empatía (S) 2 Medicina (M) 2 Psiquiatría (M) 4

**PR:** 12



### A.T.S.



**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales 0 Sociales 0

**Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 2 Engañar (S) 1 Persuasión (S) 2

Conducir (F) 3 Empatía (S) 3 Medicina (M) 4

**PR:** 12



### VAGABUNDO

**Categoría social:** Baja

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales 0 Sociales +1

**Habilidades:**

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 2 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 2

Armas Cuerpo a Cuerpo (Palo) (F) 2 Buscar refugio (M) 2 Carterismo (F) 2 Cultura callejera (M) 4 Mendigar (S) 3 Ocultarse (F) 2

**PR:** 9



### LADRÓN

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos +1 Mentales 0 Sociales 0

**Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 2 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 2

Abrir cerraduras (M) 3 Rápel (F) 3 Sigilo (F) 2 Sistemas electrónicos (M) 3

**PR:** 11



### PROSTITUTA

**Categoría social:** Media/ Baja

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales 0 Sociales +2

**Habilidades:**

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 3

Callejeo (S) 3 Empatía (S) 4 Seducción (S) 4

**PR:** 10

## PNJ avanzados

Estos PNJs no son unos novatos; además de los PEP, se han repartido algunos PE en ellos. Pueden servirte para aconsejar a PJs que comparten la misma profesión que ellos, como colaboradores suyos, como ayudantes de los Antagonistas (incluso como Antagonistas de Historias iniciales) o como ayuda decisiva en una Historia.

### INSPECTOR DE POLICÍA

**Categoría social:** Media

**Atributos:**

Físicos +1 Mentales +2 Sociales +1

**Habilidades:**

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 4 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 2 Engañar (S) 3 Persuasión (Interrogatorio) (S) 4

Armas de Fuego (cualquier pistola) (F) 5 Callejeo (F) 4 Cultura callejera (M) 3 Investigación (M) 6 Liderazgo (S) 4

**PR:** 15



### MÉDICO ESPECIALISTA (P.E. CIRUJANO)

**Categoría social:** Media/ Alta

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +2 Sociales +1

**Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 3 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 4

Ciencias (M) 2 Idiomas (Latín) (M) 4 Medicina general (M) 4 Medicina (Cirugía) (M) 5

**PR:** 15

### OFICIAL DEL EJÉRCITO

**Categoría social:** Media

### Atributos:

Físicos +2 Mentales 0 Sociales 0

### Habilidades:

Atletismo (F) 4 Esquivar (F) 5 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 3

Armas Cuerpo a Cuerpo (cuchillo) (F) 4 Armas de Fuego (cualquiera) (F) 4 Conducir (F) 3 Estrategia (M) 4 Liderazgo (S) 6 Mecánica (M) 3 Nadar (F) 3 Pelea (F) 4

PR: 20

### OBISPO

**Categoría social:** Media/ Alta

### Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +1

### Habilidades:

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 4 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 4

Discurso (S) 4 Empatía (S) 2 Historia (M) 3 Latín (M) 6 Teología (M) 6

PR: 5

### ABOGADO DE PRESTIGIO (JEFE DE BUFETE)

**Categoría social:** Media/ Alta

### Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +2

### Habilidades:

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 5 Persuasión (S) 4

Economía (M) 4 Elocuencia (S) 5 Derecho (M) 6 Discurso (S) 5

**PR:** 10



### **PROSTITUTA DE LUJO**

**Categoría social:** Media/ Alta

#### **Atributos:**

Físicos +1 Mentales 0 Sociales +2

#### **Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 6

Empatía (S) 4 Etiqueta (S) 3 Gastronomía (M) 3 Idiomas (a elegir) (M) 3 Seducción (S) 7

**PR:** 15



### **MAITRÉ**

**Categoría social:** Media

#### **Atributos:**

Físicos 0 Mentales 0 Sociales +3

#### **Habilidades:**

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 2 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 5

Elocuencia (S) 5 Etiqueta (S) 4 Gastronomía (M) 5

**PR:** 10



**CAPPO** MAFIOSO

Categoría social: Alta

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +2 Sociales +1

**Habilidades:**

Atletismo (F) 5 Esquivar (F) 6 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 6

Armas de fuego (Cualquiera) (F) 4 Elocuencia (S) 4 Estrategia (M) 5 Liderazgo (S) 6

**PR:** 5



**MÍSTICO/ PARAPSICÓLOGO**

Categoría social: Media

**Atributos:**

Físicos 0 Mentales +2 Sociales 0

**Habilidades:**

## Shadow Hunters: Arquetipos de PNJs

---

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 5 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 3

Historia (M) 4 Magia Ritual (Magia Wicca) (M) 2 Psicología general (M) 4 Psicología (Parapsicología) (M) 5

**PR:** 10