

Fanzine Rolero

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

# Combate y enemigos

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Miércoles 6 de junio de 2012

## **Resumen :**

Consideraciones sobre el combate y la letalidad junto a otros extras de juego para personajes cazadores.

---

Fanzine Rolero

---

Aunque *Shadow Hunters* no es un juego orientado al combate, es cierto que es una situación que puede producirse, y de hecho se produce cuando se lucha contra el Lado Sombrío. Los enemigos del juego no deben ser simples máquinas de picar carne, sino adversarios con fuerte personalidad. A lo largo de este artículo trataremos de analizar y ampliar algunas de las reglas y situaciones que giran alrededor del combate y los enemigos, a fin de ayudar tanto al DJ como a los jugadores a plantear estas partes del juego de forma adecuada.

## Armas



Tal como se especifica en el artículo Categorías sociales y profesiones, se debe ser cuidadoso a la hora de permitir las armas. El DJ no debe dejar que un jugador le ponga a su PJ habilidades o equipo relacionado con estas sin una buena razón. ¿El PJ es militar, detective o policía? Entonces, estupendo. ¿Es un obrero de la construcción? Pues... ahí tenemos un problema.

Los hobbies también pueden influir en la elección de las armas. Si va a un club de tiro, es cazador o practica esgrima, el DJ debería permitirle poseer tanto las habilidades relacionadas con su hobby como el equipo necesario. En cambio, si no tiene ninguna de estas aficiones, ya hay que buscar razones más concretas para poseer estas destrezas.

No obstante, lo dicho arriba es algo circunstancial. Si los PJ necesitan un arma para completar la Historia, el DJ debería dársela en algún momento de la partida. Al igual que los jugadores deben ser consecuentes con el trasfondo de sus personajes, el DJ debe ser también consecuente con el grupo de juego. Si este incluye un abogado, un médico, un cura y un maestro de escuela, no deberían enfrentarse a diario a seres a los que solamente se les puede derrotar a tiros de escopeta o mediante magia, y que en cambio con un solo brazo dejan a un PJ al borde de la muerte...

## Reliquias

Las Reliquias son elementos muy poderosos y escasos. Como tales, no deben ser puestas al azar. Cada Reliquia

está celosamente guardada, protegida por cientos de enemigos y trampas, por lo que en ningún momento puede ser encontrada por casualidad. Es evidente que, si es necesario para tu Historia que los PJs encuentren una Reliquia, lo harán, pero no debes ponérselo fácil. Puedes incluso diseñar una Historia corta que trate sobre la búsqueda de una Reliquia e introducirla en medio de tu Historia normal. En un futuro artículo trataremos la creación de Historias alrededor de las Reliquias, por ahora, baste decir que ni les pueden llover del cielo a los PJs, ni tampoco ser halladas al azar, algo que el DJ deberá tener muy en cuenta a la hora de introducirlas en sus Historias.

## Otras ventajas de policías y militares

Aparte del hecho de poseer armas, los policías y militares también poseen otras ventajas que los sitúan por encima de otros tipos de PJ en lo que a combate se refiere. Evidentemente, su entrenamiento es superior al de cualquiera en este sentido, lo cual no solamente se traduce en un mayor concepto de la táctica y la estrategia, sino también en una serie de estilos de lucha propios de diversos cuerpos alrededor del mundo. Presentamos algunos de esos estilos a continuación, como anexo a los presentados en *Empieza la Caza*, que son más populares y, por tanto, al alcance del público en general.

Todos los Estilos de Lucha aquí presentados pertenecen al grupo de Estilos Occidentales, ya que en los ejércitos y cuerpos orientales se enseñan los estilos tradicionales de cada país (Judo, Kung Fu, Takwondo, etc). Excepto el Krav Magá, los estilos aquí presentados no se pueden aprender en un gimnasio o escuela, se debe ser policía o pertenecer al cuerpo militar en el que se enseñan para poder utilizarlos.

### Estilos policiales

Por lo general, todas las comisarías del mundo tienen instructores que pueden enseñar estos estilos, ya que tienen puntos en común y en seminarios y convenciones de la policía se transmiten entre los diferentes cuerpos de policía. No obstante, no se pueden aprender fuera de la policía.



**Aikido Policial:** Este es uno de los sistemas marciales más utilizado por las fuerzas de seguridad de todo el mundo, y base de la mayoría de estilos más modernos presentados a continuación. Su base, como se puede deducir por el nombre, es el Aikido, adaptado a la tensa situación que un combate en la calle requiere.

**TÉCNICAS:** Lucha con porra, Llave defensiva, Proyección, Desarmar, Inmovilización, Esquiva mejorada.

**Jukaikido:** Es un estilo desarrollado por el coronel **Santiago Sanchis**, instructor de defensa personal policial y militar en Europa y EEUU. Al haber sido enseñado por un maestro que abarca diversos campos, varios ejércitos occidentales enseñan también el Jukaikido, por lo que puede ser aprendido por militares además de por policías. Su base son el Judo, el Karate y el Aikido Policial.

**TÉCNICAS:** Patada, Llave defensiva, Proyección, Desarmar, Inmovilización, Esquiva mejorada.

**Kaisendo:** También conocido como SIAK, o Sistema Integral de Autodefensa Kaisendo, fue desarrollado por el instructor **Juan J Díaz** de las fuerzas de policía de Los Angeles (EEUU). Se divide en defensa personal urbana y policial, que es el que presentamos aquí. Está basado en el Judo, el Jujutsu y el Aikido Policial.

**TÉCNICAS:** Llave defensiva, Proyección, Proyección por encima del hombro, Desarmar, Inmovilización, Esquiva mejorada.

**Police Control:** Sistema de defensa desarrollado por **Raúl Gutiérrez**, director de Servicios de Instrucción Policial de Seguridad y Escolta y de la Internacional Police and Security Assn ( en Madrid - España y EEUU). Al igual que los anteriores, se basa en técnicas de golpes y combinaciones de palancas y llaves de las siguientes artes marciales: Karate, Kempo, Judo y Aikido.

**TÉCNICAS:** Patada, Lucha con porra, Proyección, Desarmar, Inmovilización, Berserk.

**Wingsun Street Fighting:** Este es un estilo cuyos orígenes son chinos y se basa en los principios de las técnicas de golpeo sucesivos y constantes, y encadenamientos de brazos y piernas. No obstante, en su versión adaptada a las fuerzas policiales se ven en la necesidad de incorporar técnicas de los otros sistemas anteriormente mencionados.

**TÉCNICAS:** Patada, Lucha con porra, Combo, Desarmar, Inmovilización, Berserk.

### Estilos militares

Estos estilos se enseñan en los ejércitos de diversos lugares del mundo. Como es lógico, para aprender uno de ellos se debe pertenecer al cuerpo en el que se enseñen, por lo que normalmente, no se conocerá más de un estilo de estas características.

**Krav Magá:** El Krav Magá es un estilo de lucha desarrollado por las fuerzas de defensa y seguridad israelíes. Aunque no tiene vertiente deportiva, se ha popularizado como estilo estándar de defensa personal, siendo enseñado así en varios países.

**TÉCNICAS:** Jab, Patada, Llave, Proyección, Desarmar, Combo de Codo, Esquiva mejorada.

El Krav Magá como sistema de defensa personal: En este caso, el Krav Magá se puede aprender en un gimnasio que lo enseñe, pero su variedad de técnicas es más reducida. Un practicante de Krav Magá no militar no puede aprender el Combo de Codo, que está reservado únicamente a soldados

**Sambo:** El Sambo es un estilo de lucha libre ruso, con múltiples vertientes, tanto deportivas como militares. La deportiva es similar a la Lucha Libre (presentada en Empieza la Caza), mientras que la militar, llamada Combat Sambo, es la especificada aquí.

**TÉCNICAS:** Proyección, Llave, Llave Defensiva, Llave en el Suelo, Lucha desde el Suelo, Berserk.

**MCMAP:** Abreviatura de *Marine Corps Martial Arts Program*, este estilo fue desarrollado por los Marines estadounidenses como parte de su entrenamiento de combate. También incluye técnicas de armas, como el cuchillo, las cuales en el ámbito del juego se tratan como Habilidades distintas.

**TÉCNICAS:** Croché, Uppercut, Llave, Patada, Lucha desde el Suelo, Lucha con Bayoneta, Llave en el Suelo, Desarmar, Berserk.



**TIOR:** Siglas de *Techniques d'Interventions Opérationnelles Rapprochées*, se trata de un sistema de lucha inventado por la Legión Extranjera francesa en 1967. Ha demostrado su eficacia en numerosos enfrentamientos bélicos posteriores, como la Guerra del Golfo o los conflictos en la ex-Yugoslavia o África. Tiene influencia de diversas artes marciales, especialmente el Savate.

**TÉCNICAS:** Patada, Patada con giro, Patada Aérea, Combo, Lucha con Bayoneta, Desarmar, Esquiva mejorada.

## Nuevas Técnicas:

A efectos de juego, todas las técnicas presentadas aquí se consideran Técnicas Avanzadas.

**Desarmar:** Esta Técnica tiene como objetivo quitar un arma de las manos del oponente, ya sea de fuego o cuerpo a cuerpo. Se resuelve como un Ataque normal, pudiendo ser Esquivado o Bloqueado de la forma habitual. Si no se consigue parar el ataque, este no hará Daño alguno, pero el atacante logrará que el arma que lleve en las manos el enemigo vuele de estas o caiga al suelo, teniendo que pelear a manos desnudas. Aparte, si el Ataque supera en más de dos a la Defensa, el atacante podrá quedarse el arma, y si tiene la Habilidad necesaria, utilizarla.

**Llave en el Suelo:** Para hacer esta Llave, se requiere primero que el adversario sea tirado al Suelo. Una vez en él, el luchador rodeará el cuello de su enemigo con los pies, dejándole sin resuello. Esta Llave permite hacer un Ataque

No Letal con una diferencia de dos puntos, en lugar de tener que conseguir un Aturdido. La Llave en el Suelo no provoca Daño.

**Inmovilización:** Esta compleja llave propia de los estilos policiales se divide en tres partes: primero, se tira al adversario al suelo boca abajo, luego se le inmovilizan los brazos, y por último se le ponen unas esposas, todo en un mismo movimiento fluido, con una sola Apuesta y en un mismo turno.

**Lucha con porra:** Alguien que posea esta Técnica aplicará un +1 al Bonificador de Ataque de la Porra en lugar del habitual 0. Esta Técnica no proporciona ningún Valor en la Habilidad de Porra, esta debe ser adquirida de forma individual.

**Lucha con Bayoneta:** La bayoneta es un cuchillo que se acopla al cañón de un arma de fuego grande, sea una escopeta, subfusil, fusil o ametralladora. Normalmente, este arma da un Bonificador al Ataque de +1 y 0 a la Defensa en Cuerpo a Cuerpo, utilizando para ello la Habilidad apropiada de cada arma en cuestión, pero alguien con la Técnica de Lucha con Bayoneta la utilizará de forma mucho más eficaz, convirtiéndola en un arma similar a una Espada Larga (es decir, con un Bonificador de +2 al Ataque y +2 a la Defensa), y utilizando el Estilo de Lucha apropiado (MCMAP o TIOR) para pelear con ella.

## Antagonistas

Uno de los aspectos que se refleja en el Reglamento Básico de *Shadow Hunters* son los antagonistas. Cada enemigo debe ser tratado por el DJ con cariño y respeto, creándole un trasfondo adecuado, unos poderes acorde con su personalidad y naturaleza, etc. Los antagonistas no deben ser simples monstruos a los que matar de un tiro o un tajo, sino criaturas únicas que hagan dar vueltas y vueltas a los PJs hasta poder derrotarles en el combate final.

Los enemigos deben poder ajustarse al grupo de PJ, el DJ debe pensar bien en el tipo de grupo que juega sus partidas, y diseñar a los antagonistas en función de este. En el ejemplo anterior, el grupo se sentirá más cómodo enfrentándose a un adversario que haga astutos planes para controlar una población, la economía o el mundo en general, que a un demonio recién salido del infierno que solamente busca víctimas a las que destripar.

Hay que recordar que un buen antagonista no es precisamente uno inmatable. Personajes como Darth Vader, el Joker o Magneto, por ejemplo, son memorables porque tienen carisma, un trasfondo atractivo detrás y están totalmente integrados en la historia alrededor de ellos, no por su capacidad para matar a los protagonistas, quienes acaban ganando tras una considerable inversión de tiempo, esfuerzo y energía. El hecho de que un antagonista tenga más o menos poderes no significa que sea divertido jugar contra él. Si creas un Caído inmune a todo daño, ¿qué gracia tiene enfrentarse a él en combate? Siempre debe haber una forma de derrotarle, ya sea matándole, exorcizándole o mediante cualquier medio. Quizás una parte de la Historia sea precisamente encontrar esa forma de vencer al antagonista, lo cual puede significar introducir equipo o hechizos concretos, tal como se describe más arriba.

No obstante, no siempre lo más divertido es matar al enemigo final o que este mate a los PJ. A veces, es más entretenido que este les deje en una trampa mortal de la que salgan airosos, que simplemente les deje vivir por compasión o que simplemente escape. Esto puede producir una variante del antagonista: el antagonista recurrente.

### Qué es un antagonista recurrente



¿Por qué limitar a los antagonistas a una sola Historia? ¿Por qué no crear un enemigo a la altura de los PJ, un ser tan ingenioso y cruel que les tenga en jaque durante meses o años, a veces incluso para toda la vida? Estos son los antagonistas recurrentes.

El cine de terror ofrece cientos de ejemplos de antagonistas recurrentes. Nombres como Freddy Krueger o Jason Voorhes nos vienen a la mente cuando pensamos en seres que han azotado a grupos de jóvenes durante sendas sagas fílmicas. Eso, por supuesto, sin olvidar al rey de los enemigos recurrentes: Drácula. El famoso vampiro ha protagonizado cientos de películas, siendo derrotado una y otra vez pero nunca del todo...

Crear un antagonista recurrente para un grupo de Shadow Hunters no es tarea difícil. Sencillamente, debes tomarse tu tiempo en crear un enemigo con potencial y procurarle un medio de huida o excusa para que pueda aparecer una y otra vez. Para ayudarte en esta tarea, hay algunas Razas (como los Caídos o las Quimeras, por ejemplo) con las que no es fácil acabar definitivamente, pero incluso un humano normal puede convertirse en un antagonista recurrente si te lo propones. Por otro lado, debes buscarle motivaciones más allá de la venganza, ya que esto limitaría en gran medida el radio de acción del enemigo, aparte que no es muy probable que un antagonista quiera vengarse de los PJs en la primera o segunda Historia, seguramente lo hará cuando realmente tenga razones para ello, a medida que su odio por los Shadow Hunters que continuamente detengan sus planes crezca.

Lo primero que debes hacer es elegir su Raza, a menos que desees que sea Humano. Potencialmente, cualquier Raza, Secta, Culto o incluso criatura individual puede convertirse en recurrente. Piensa mucho en los gustos de tus jugadores, qué enemigos les gustan más o con cuáles se sienten más incómodos, ya que un enemigo recurrente debe tener una parte terrorífica, un poco de incertidumbre. ¿Les gustan los Caídos? Pues que sea un Caído. ¿Se sintieron atemorizados con una Historia que implicaba al Certamen? Utiliza entonces al Certamen. Otra posibilidad es que lo elijas según tus propios gustos y criterios, o del tipo de grupo que tengas, tal como se especifica más arriba. Si te gusta un tipo de PNJ en particular, no lo dudes, úsalo sin preocuparte por los gustos de tu grupo, ya que al usar un personaje con el que te sientas cómodo, harás que el resto de jugadores se sientan cómodos enfrentándose a él.

A partir de la Raza, define rasgos para tu antagonista recurrente que le hagan único. Por ejemplo, imagina que eliges a un Liptorecto y decides emplear la leyenda del Chupacabras como base. Coges todas las referencias que encuentres sobre este monstruo, y con ellas construyes un Liptorecto único, más intimidante y sugerente que la raza en general. Siguiendo los ejemplos anteriores, Freddy Krueger podría muy bien ser una Quimera, Jason Voorhes estar poseído por una Cacofonía, y Drácula un poderoso miembro del Certamen. ¿Por qué no? Evidentemente, también puedes usar PNJ pregenerados, no obstante los enemigos más ominosos son los que surgen de tu propia

imaginación, debido a que los jugadores no tienen familiaridad con ellos. Además, probablemente disfrutarás más poniéndoles como reto un PNJ surgido de tu propia cosecha que tomado de referencias.

El segundo paso para definir a tu antagonista recurrente crear su personalidad, historia, etc. Lógicamente, en este tipo de PNJs debes emplear más tiempo que para los que utilizas en una Historia suelta, ya que necesitas una buena base para generar Historias. ¿Por qué hace lo que hace? ¿Quién era antes? ¿Tiene enemigos aparte de los PJs? Debes responder a estas y otras preguntas a medida que vayas creando a tu adversario. Ten en cuenta, además, que no debes cerrar todas las puertas, siempre debe quedar un espacio para el algo más, por si deseas encajarle en una Historia que, en principio, no tenías planeada para ese PNJ pero en la que al final encaje. Recuerda, cuanto más complejo y rico sea, más divertido. Por un lado, tú te sentirás más cómodo interpretándolo, y por otro los jugadores disfrutarán más derrotándolo.

Ahora viene el momento clave: las características. Debes hacer al antagonista poderoso, pero no demasiado, al menos no lo suficiente como para poder matar a los PJ, ya que si lo haces te arriesgas a que no haya más Historias y todo el tiempo y el esfuerzo invertido no sirvan para nada. Pero, por otro lado, tampoco puedes crear un alfeñique, ya que entonces lo único que lograrás es que sea aburrido enfrentarse a él e incluso que los PJ lo maten en alguna ocasión, haciendo su regreso sumamente inverosímil (salvo que sea una Quimera o similar, por supuesto). Lo ideal sería equilibrar el adversario con las fichas de personaje de tu grupo. Si deseas darle menos poder que a estos, rodéale de seguidores, ármalo con una Reliquia poderosa o cualquier otro recurso. Siempre puedes quitarlo en medio de la Historia si ves que le has dado demasiado poder.

Por otro lado, debes mantener a tu antagonista recurrente equilibrado. Es de suponer que gana Experiencia, como los PJ. Súbele cada cierto tiempo uno o dos Valores o un punto de Atributo, ponle una nueva Habilidad, dale más PR o lo que quieras, pero prepárale para el próximo encuentro con los PJ. Tampoco traspases la línea y lo conviertas en un ser demasiado poderoso de golpe, pero sí que debes tener en cuenta que, al contrario que otros PNJ, este no debe mantenerse estático sino que debe crecer paralelamente al grupo de jugadores. Por ejemplo, en el suplemento *Sendas del Cazador* se presenta a Juan Morales, un miembro del AI- Akhaweya que gana Experiencia en dos Historias, lo cual puede sentar las bases de un posible antagonista recurrente.