

Fanzine Rolero

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

Reliquias en Shadow Hunters

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Martes 10 de julio de 2012

Resumen :

Nuevos elementos para el juego Shadow Hunters... o más bien, más sobre estos elementos marginales del juego.

Fanzine Rolero

Este artículo es una continuación del presentado en la anterior portada, en el que se reseñaron las Reliquias y su dificultad para encontrarlas, pero no se profundizó en ello. Ha llegado el momento de hacerlo.

Aunque las Reliquias ocupen un lugar marginal dentro del juego, son elementos importantes y poderosos. No olvidemos que permiten a los PJ hacer cosas que, normalmente, no podrían. Son objetos sumamente poderosos y arcanos, que no deben ser tomados a la ligera. Además, no se pueden replicar, ya que en la actualidad se ha perdido el arte de crear Reliquias. Así pues, el hecho de buscar estos peculiares objetos puede constituir una Historia en sí misma. A lo largo de este artículo, desgranaremos los entresijos de la búsqueda de Reliquias.

¿Dónde se puede encontrar una Reliquia?



Esta es la pregunta del millón. Evidentemente, una Reliquia no puede encontrarse simplemente paseando por el campo. La mayoría de ellas están en manos de alguien que, lógicamente, no va a desprenderse de ellas alegremente, y las que no tienen dueño suelen estar ocultas en remotos lugares casi inaccesibles. Unas pocas, las más fáciles de conseguir seguramente, se encuentran en museos donde nadie es consciente de su verdadero poder. Por supuesto, el término fácil de conseguir es relativo, ya que en los museos suele haber fuertes medidas de seguridad.

Básicamente, las Reliquias pueden utilizarse de tres formas: como parte de la Historia, como motor de la misma o como premio. A continuación, especificamos estas tres vertientes de la inclusión de Reliquias en el juego.

Reliquias como parte de la Historia

Esta es la forma más habitual en que una Reliquia se introducirá en la vida de los PJ. Estos necesitan una Reliquia para completar la Historia, y el DJ decide introducirla. El ejemplo más claro es un Caído inmune a las armas mundanas, para el cual los PJ encuentran un Arma Reliquia o similar. En ese caso, les será más fácil encontrar una Reliquia que en ningún otro, pero aún así, eso no quiere decir que sea un camino de rosas...

Normalmente, el DJ no creará una Historia para encontrar la Reliquia sino que la integrará en una parte de la misma. Debe planear con cuidado donde está la Reliquia. En este caso, es altamente desaconsejable que la Reliquia se encuentre en un lugar remoto, es mejor que esté en manos de alguien o en un museo o similar. Deberá poner dificultades y antagonistas a la hora de recuperar la Reliquia, pero no tantos como en el caso de que decida utilizar la Reliquia como motor de la Historia, ya que al fin y al cabo el objeto es solamente un argumento secundario. En

este caso, que se enfrenten a un guardia de seguridad o a un perro guardián para encontrar la Reliquia es válido, pero que luchen contra un Caído cargado hasta las cejas de poderes capaz de dejarles con 1 Punto de Salud con sólo mirarlos, no. Piensa que los PJ deben reservar fuerzas para vencer al adversario principal, por lo que introducir otro enemigo poderoso en esta fase de la Historia puede fácilmente desequilibrar las cosas.

Evidentemente, cuando hablamos de una Historia larga, la cosa cambia. En ese caso, el DJ puede permitirse crear un micromódulo donde presentar diversos enemigos, para lo cual se pueden utilizar los consejos dados en Reliquias como motor de la Historia , más abajo. Esta situación se puede prolongar incluso en una sesión entera de juego, donde se presente un reto de más entidad para los PJ, pero siempre se les debe preparar para ello. Debe permitirles descansar y recuperar Valores, tanto antes de meterles en la minihistoria como tras ella, ya que seguramente la búsqueda de una Reliquia requerirá gran parte de su tiempo y energía.

La Historia Posesión diabólica, situada en Sendas del Cazador, ofrece un ejemplo de este tipo de Historia, en la que se tiene que encontrar el Enteíl para poder derrotar al monstruo final.

Reliquias como motor de la Historia

Aunque no tan habitual como introducir las Reliquias como parte de la Historia, que sean el motor de la Historia posiblemente sea la forma más útil para el DJ de aprovechar esta parte del juego. En este caso, la Historia gira alrededor de la Reliquia, el objetivo final de esta es conseguir el preciado objeto. Lógicamente, esto implica crear Historias para Shadow Hunters ligeramente distintas de las habituales, ya que la finalidad de estas no es erradicar al Lado Sombrío sino hacer más poderoso al grupo de PJ. Lo mejor es que, antes de diseñar una Historia de este tipo, el DJ lo hable con sus jugadores, ya que por lo general ir a buscar una Reliquia será algo que los Shadow Hunters hagan de forma voluntaria, no viajarán a un país remoto y por casualidad emprenderán una misión de este tipo.

Normalmente, la búsqueda de una Reliquia empezará por seguirle el rastro. Para ello, se puede hacer una primera parte preliminar, o incluso una Historia en dos sesiones de juego. Seguramente, será una parte con muy poca acción, basada en la lectura de libros, consultas por Internet, conversaciones con expertos, etc. El DJ debe definir muy bien estos pasos, decidir donde se puede encontrar información sobre la Reliquia, teniendo en cuenta que lo habitual no es que aparezcan en cualquier libro de historia sino que son objetos cuya naturaleza se lleva profundamente en secreto. Normalmente, las referencias del objeto como Reliquia serán vagas e imprecisas, en ningún sitio van a encontrar un mapa con una equis que marque el lugar.

La segunda parte seguramente será más movida. Tanto si el objeto está en un museo como en un templo lejano, estará fuertemente custodiado, ya sea por criaturas o trampas. Los PJ deberán prepararse para sortear estos peligros, a los que en mucho caso no podrán hacer frente de la forma habitual. Por ejemplo, si tienen que evitar la vigilancia de los guardas de un museo, no deberían matarlos, al fin y al cabo solamente hacen su trabajo, no tienen ni idea de lo que realmente están guardando. Por supuesto, esto depende del grupo de jugadores, pero si se exceden el DJ tiene la potestad de castigarlos duramente, ya sea dándoles pocos PE o amonestándoles en partidas posteriores.

Si la Reliquia se encuentra en un museo o en manos de algún coleccionista privado (que, seguramente, tendrá mucho que esconder...), el DJ puede conservar el aire de misterio/terror que caracteriza las Historias de Shadow Hunters. No obstante, si el objeto está en un templo remoto situado en medio de la selva o en lo más profundo de unas montañas, se introduce un nuevo tema: la Aventura.



En la aventura, los PJ deben estar dispuestos a viajar a múltiples lugares, montar en variados vehículos y sortear montones de peligros. Es el tema de los templos milenarios, las catacumbas serpenteantes y los países exóticos. En este tipo de partidas, suele haber múltiples enemigos pequeños, casi nunca hay adversarios de gran poder, y sobre todo múltiples trampas y rompecabezas de los que se tiene que salir con ingenio y audacia.

Este tipo de tema no es adecuado para las Historias normales de Shadow Hunters, que se desarrollan en entornos más oscuros y opresivos, pero sí que es apropiado para la búsqueda de Reliquias. Si el DJ desea utilizarlas como motor de la Historia, la opción de la Aventura es sin duda de las mejores, ya que puede dar como resultado una Historia que dure dos e incluso tres sesiones de juego. No obstante, hay que hacer notar que la aventura no debe prolongarse demasiado, ya que tampoco es un argumento principal dentro del juego. El DJ debe tener cuidado de no crear Historias excesivamente largas, ya que esto provoca que se pierda parte del encanto y la inmediatez de la misma Aventura.

Hasta ahora, no hemos publicado ninguna Historia que ofrezca un ejemplo de este concepto, pero en el próximo artículo se incluirá una.

Reliquias como premio

En este caso, la Reliquia tiene un claro poseedor: el enemigo final de los PJ. Este es quien se beneficia del poder del preciado objeto, y tras derrotarle, uno de los personajes se puede quedar con él. No obstante, hay que tener en cuenta que el poder de las Reliquias es muy grande, haciendo extremadamente difícil de vencer a cualquiera que las lleve, por lo que el DJ debería intentar equilibrar un poco las fuerzas a fin de que los jugadores no se encuentren un enemigo tan poderoso que no le puedan superar. Es cierto que tampoco debe ponerlo fácil, ya que tanto las Reliquias como detener al Lado Sombrío son dos tareas arduas, y en este tipo de Historia se combinan las dos.

Así pues, ¿cómo encontrar el tan preciado equilibrio? Observando atentamente al grupo de PJ, evaluando sus fuerzas y debilidades y creando un adversario a su medida... pero teniendo en cuenta el poder inherente de la Reliquia. Es decir, lo mejor es que genere un enemigo algo más débil de lo habitual, pero que quede equilibrado con los PJ gracias al poderoso objeto. Por supuesto, esto depende mucho de la naturaleza de la Reliquia, no es lo mismo que un PNJ lleve el Disco hipnótico que las Garras de Grifo, un factor muy importante que el DJ debe tener en cuenta.

La Historia La casa Withdraw, situada en Empieza la Caza, ofrece un ejemplo de Historia de este tipo, ya que el Grimorio Withdraw solamente puede conseguirse tras arduos esfuerzos.

Estas son las tres variaciones principales a la hora de incluir Reliquias en cualquier Historia de Shadow Hunters. Puede haber más, evidentemente, pero con estas directrices el DJ debería tener suficientes elementos para introducir estos preciados objetos en sus Historias. Ahora bien... ¿durante cuanto tiempo?

¿Reliquia permanente o temporal?

Esta es una importante pregunta que se debe plantear el DJ. ¿Ha pensado que el grupo se quede la Reliquia, o por el contrario la perderá tras la Historia en curso, o después de dos o tres más? Quizás al principio no parezca que las Reliquias sean demasiado eficaces, pero a la larga pueden desequilibrar mucho una Historia, especialmente si es larga. Por ello, debería tener preparado un plan de emergencia, una forma de quitar al grupo de PJ las Reliquias para evitar que los jugadores se vuelvan muy dependientes de ellas. Por supuesto, no debe hacer esto a la ligera, especialmente si han pasado fuertes penurias para conseguir el objeto. Solamente debe hacer perder una Reliquia a los PJ si ve que abusan de su poder o depositan demasiada confianza en ella, ya que, aunque poderosos, estos objetos no son la panacea universal, y los jugadores no deberían despreciar las capacidades naturales de sus PJ en favor de estos instrumentos. A continuación, ofrecemos algunos consejos sobre esto.

Uso de las Reliquias

En gran parte, la decisión del DJ de que su grupo conserve o pierda las Reliquias dependerá del uso que les den a estas. ¿Es este marginal, utilizándolas solamente cuando la situación lo requiera, por ejemplo cuando se enfrentan a un adversario difícil de derrotar, o por el contrario recurren a ellas a la mínima ocasión? ¿Las emplean de forma correcta, por ejemplo está el Arma Reliquia en manos del humano sin poderes al que realmente le hace falta, o por el contrario las acapara todas el mismo jugador a fin de que su PJ sea el más poderoso del grupo? ¿Se pelean entre ellos por la posesión de los preciados objetos? Todas estas preguntas y muchas más deben ser planteadas en secreto por el DJ, y si ve que hay un gran abuso de poder, debe contemplar la pérdida de parte o incluso todos los objetos de este tipo que lleven los PJ.

Evidentemente, si los PJ son poco poderosos y han ganado una Reliquia pronto (especialmente, si han ido a buscarla por iniciativa propia), el DJ no debe ser cruel y quitársela a la primera de cambio, ya que ese objeto les puede sacar de muchos apuros, salvarles el cuello en situaciones de otra forma insoslayables. No obstante, cuando estos ganen poder no debe permitir que sigan usándolas igual que cuando son novatos, ya que tendrán recursos propios que suplirán el poder que proporcionan estos enseres.

Al igual que ocurre con la pérdida permanente de Gracias o puntos de Suerte, el DJ no debe quitar las Reliquias de buenas a primeras a los PJ. Debe prevenirles primero de diversas formas, quizás exagerando el efecto que provocan para que los jugadores se den cuenta de que no deberían abusar tanto, o creando Historias en las que las Reliquias no jueguen un papel importante, o incluso sean inútiles. Si, aún así, hacen caso omiso de las advertencias, puede plantear una Historia en que las pierdan, como las que se plantean a continuación.



Como hacer perder una Reliquia

Al igual que una Reliquia está fuertemente guardada cuando la encuentran los PJ, es de suponer que ellos también la protegerán con uñas y dientes. Hacer simplemente que la pierdan no debería ser una opción, a menos que sean muy descuidados, sino algo lo bastante terrible como para que lo recordaran durante mucho tiempo.

Una posible opción para que pierdan la Reliquia puede ser que alguien intente robarla. La pregunta es: ¿quién? Por supuesto, debe ser alguien relacionado con el objeto o con el grupo de PJ, quizás un antiguo enemigo (ver Antagonistas recurrentes, en el artículo anterior) o el antiguo dueño de la Reliquia. El hecho de que los PJ deban custodiarla y enfrentarse a los ladrones, puede constituir de por sí una Historia, preferiblemente corta, que también cambie el ritmo habitual de las Historias de Shadow Hunters, sometiendo a los PJ a una persecución casi continua hasta que consigan derrotar a sus atacantes para, a pesar de ello, acabar perdiendo el objeto, aunque el DJ podría determinar que, si lo hacen bien, se quedan con la Reliquia.

Otra posibilidad es que los PJ deban perder la Reliquia para continuar con la Historia. Imaginemos, por ejemplo, que tienen que entrar en un antiguo templo en el que se encuentra el enemigo principal, y solamente hay dos formas de abrir la puerta: sacrificar una vida, o un objeto de gran poder. Esto les situará en un dilema moral. Si dejan la Historia a medias, no obtendrán PE y el Lado Sombrío habrá triunfado, y evidentemente, no van a dejar que muera uno de los suyos (esperamos...), así que la única solución es la pérdida de la Reliquia.

Esta forma es bastante plausible (aunque algo cruel, todo hay que decirlo), pero de nuevo, no se puede abusar de ella, si haces que los jugadores tengan que enfrentarse a esta situación con frecuencia harás que se den cuenta de que vas a por sus Reliquias. Solamente debes utilizar este recurso una vez, o dos como mucho, y espaciadas en el tiempo una de otra.

Otra forma válida sería que los PJ den la Reliquia voluntariamente a alguien que la necesite más que ellos. Por ejemplo, imaginemos que un caballero feérico necesita ayuda para defender un Portal al Infierno situado en su Zona de forma que, si se abre, aparecerán cientos de Caídos que asolarán gran parte de Faerie. El Elfo no tiene demasiados recursos mágicos, como hechicero no es muy bueno, pero sí es buen luchador, y tampoco puede alejarse demasiado del Portal, ya que si lo deja sin vigilancia podría abrirse sin que nadie se percate de ello. En estas circunstancias, los PJ deciden regalarle un Arma Reliquia que llevaban ellos, con la esperanza de que le ayude a derrotar a los peligrosos Caídos.

Al igual que ocurre con el anterior, este es un recurso del que no se puede abusar. Es de suponer que los PJ no van a ir donando sus Reliquias alegremente, y tampoco hay tanta gente necesitada de las mismas, por lo que no es muy creíble que se encuentren con uno en cada Historia. Igual que con el sacrificio de la Reliquia, la donación solamente

debe ser usada una o dos veces como mucho.

