

Fanzine Rolero

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

# Creación de ciudades VIII - Una ciudad paso a paso

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Lunes 14 de noviembre de 2011

## **Resumen :**

Aborda esta serie de artículos como montar una ciudad con todo lo tratado anteriormente para ser el marco de tus partidas

---

Fanzine Rolero

---

Bien, ya llegamos casi al final de la Guía de creación de ciudades. Tras mostraros los pasos para crear una ciudad y ofrecer una nutrida base de datos de PNJs que situar en ella, toca ofrecer un ejemplo de lo que se puede hacer con esta guía. Para ello, nada mejor que mostrar la creación de una ciudad paso a paso.

Nacho quiere crear una ciudad que sirva como escenario para su grupo de jugadores de **Shadow Hunters**. Decide que vivan en una ciudad pequeña, para que con el tiempo se trasladen a la capital. Va a situar sus partidas en España, así que empieza a investigar qué ciudades pequeñas de la geografía española puede utilizar.



Finalmente, encuentra el municipio de Sariñena, provincia de Huesca, en Aragón. Está situado a pocos kilómetros tanto de Zaragoza como de Huesca, Fraga o Barbastro, por lo que le va perfecto para, en caso de que sea necesario, poder situar partidas fuera del municipio. Además, es capital de la comarca de los Monegros, una región básicamente montañosa con un desierto rocoso que cruza todo el sur de la región, subiendo por el oeste. En él, se celebra un festival de rock una vez al año. Es decir, un enorme territorio salpicado únicamente por algunos pueblos, ideal para situar diversas criaturas del Lado Sombrio.

### SHADOW HUNTERS EN LA CIUDAD

Investigando, descubre que Sariñena tiene unos 4.400 habitantes, por lo que consulta la Guía de Creación para ver cuantos Shadow Hunters, aproximadamente, puede situar. Decide que haya un solo grupo de caza establecido, con cinco miembros, junto a un par de veladores y algunos itinerantes. Esto, junto al grupo formado por los PJs, dará un total de dos grupos de caza, suficiente para enfrentarse a cualquier amenaza local por parte del Lado Sombrio, pero no lo bastante grande como para llamar demasiado la atención.

La primera decisión que toma es que no haya Gárgolas, ya que llamarían la atención en un lugar tan pequeño. No obstante, quiere situar un clan en Zaragoza, y seguramente algún miembro de dicho clan actuará como itinerante en Sariñena. Del resto de razas, lo más probable es que haya al menos dos humanos, un oscuro y un par de miembros de otras razas, pero eso ya lo decidirá más adelante.

### ASPECTOS MUNDANOS

Sariñena es un pueblo pequeño, por lo que hay algunos autobuses, taxis y una estación de tren, pero la forma más cómoda de desplazarse por el pueblo es simplemente caminando o en coche propio.

Por otro lado, la wikipedia le dice que el pueblo tiene los siguientes servicios: centro de salud, residencia, puesto de

cruz roja, 2 farmacias, guardería, colegio, instituto, pabellón municipal, centro deportivo, piscinas municipales, un gimnasio, cine, escuela municipal de música, matadero municipal, 2 polígonos industriales, clínica veterinaria, dentistas, un centro de rehabilitación, muchos bares y restaurantes, hostales y un hotel. Los servicios son suficientes para curar a los Shadow Hunters, pero no para que consigan información, aunque Nacho ya tiene una idea para solucionar esto.

### PORTALES



Nacho no sitúa ningún Portal en el mismo pueblo, por lo que descarta la iglesia de San Salvador como contenedora de uno. Investigando, descubre que a las afueras de Sariñena se encuentra la ermita de Santiago, a la que los sariñenenses acuden en romería una vez al año, el 15 de mayo, durante las fiestas de San Isidro Labrador, hacen carrozas con ramas de chopo y una estructura de cañas, que se construyen en el remolque de un tractor, y se adornan con rosas. También se ponen en el remolque unos refranes escritos en cartulina. Cuando ya está hecha, se va con la carroza a la plaza de la iglesia. A continuación se hace una romería hasta la ermita y allí un jurado vota las mejores carrozas y los mejores refranes, dando premios a los ganadores. Es perfecto para un Portal, un lugar al que solamente se acude una o dos veces al año, y que la mayor parte del tiempo permanece abandonado.

Leyendo más, averigua que la villa fue fundada en tiempos de los romanos, lo que le hace pensar en la guerra contra los feéricos. Además, la ermita tiene un origen misterioso, no se sabe a ciencia cierta quien la construyó, aunque se sospecha que pudo ser San Eufrasio, discípulo del apóstol al que está dedicada la capilla. Además, está cerca de los restos de un puente que cruzaba el río Alcanadre, el cual era cruzado en el pasado por los peregrinos que hacían el Camino de Santiago.

Todos estos hechos le hacen pensar que podría ser una buena idea poner un Portal a Faerie, de todas las Zonas es la que más le encaja. En el pasado, algunos Elfos accedieron a través de él para ayudar a los sariñenenses contra los romanos, pero cuando se cerraron los caminos a la Zona Elemental del Aire, el Portal quedó cerrado. No fue hasta mediados del siglo XII que se volvió a abrir, y un tiempo después inspiró a San Eufrasio, quien pasó un tiempo de meditación en este lugar, para edificar la ermita dedicada a su maestro, la cual alberga el Portal. Estos hechos condicionan un poco la elección de las razas tanto de Shadow Hunters como del Lado Sombrío, pero Nacho decide ver esto más adelante.

### LUGARES FRANCOS

En un pueblo pequeño como Sariñena no debe haber demasiados lugares francos, a lo sumo uno o dos. Nacho decide que uno de los múltiples bares del pueblo esté regentado por un Shadow Hunter, lo que lo convierte a todos los efectos en un lugar franco, que pasa desapercibido entre todos los bares del pueblo. Por el momento, es suficiente, ya que más lugares francos destacarían demasiado en un pueblo tan pequeño.

### FUENTES DE INFORMACIÓN, LOGÍSTICA Y ENTRENAMIENTO

Por desgracia, Sariñena va escaso de estos elementos. No hay bibliotecas, y el instituto es insuficiente para conseguir información sobre temas sobrenaturales. Por suerte, tanto Huesca como Zaragoza están relativamente cerca del pueblo, así que se puede viajar hasta allí para estos menesteres, aunque Nacho desea solucionarlo también en parte con los itinerantes.

Por otro lado, el centro de salud puede proporcionar medicamentos y otras cosas relacionadas con la medicina, lo que es una gran ventaja a la hora de curarse. No hay armerías ni campos de tiro en Sariñena, así que si se quieren conseguir armas o practicar con ellas hay que viajar a Huesca u otro lugar más grande. Aparte, Nacho decide que en el gimnasio se den clases de artes marciales y defensa personal, por lo que aumentar la habilidad de Pelea en él es posible.

De lo que sí va falta Sariñena es de enseñanzas mágicas. Excepto los Shadow Hunters locales, nadie puede proporcionar entrenamiento de este tipo a los PJs, ya que no hay magos en el pueblo. De nuevo, para adquirir conocimientos de esta índole deben ir a una ciudad cercana más grande.

### LUGARES DEL LADO SOMBRÍO



Al igual que ocurre con los Shadow Hunters, el tamaño de Sariñena define mucho la cantidad de fuentes del Lado Sombrio que pueda haber. Nacho decide que la mayoría estarán en el desierto de los Monegros, mientras que en el pueblo apenas habrá ninguna. Pensando, determina que, en el pasado, se estableció un minúsculo templo dedicado a los Innominados en el pueblo, más o menos durante el Siglo de Oro español. Fueron detenidos por Shadow Hunters, que capturaron el Objeto Innominado que servía al culto para comunicarse con sus amos y lo tiraron a la laguna situada cerca de la ciudad. No obstante, al menos uno sobrevivió y se marchó del pueblo, para desarrollar el culto en otro lugar y vengarse con el tiempo. Actualmente, los descendientes de aquellos cultistas se han establecido en el pueblo, siendo ocho en total, y buscan en secreto el Objeto Innominado, que no saben donde está. Por supuesto, no pueden contactar con sus malignos señores sin la Reliquia, pero eso no quita para que se deban detener sus operaciones de vez en cuando. Su templo, buscado por los Shadow Hunters locales, está situado en el sótano de uno de los hoteles del pueblo.

Aparte de este, Nacho decide que no habrá más lugares fijos del Lado Sombrío dentro de Sariñena, situándose todos en el desierto o los territorios vecinos

### PNJs

Llegó el momento de, comparando las notas anteriores, elegir los PNJs fijos que hay dentro de Sariñena.

Nacho empieza por los Shadow Hunters. Al final, debido al Portal que ha situado dentro de la ermita, decide que el grupo esté formado por dos humanos, dos elfos y un oscuro. Consulta la base de datos de PNJs, y elige a: **Michael McSonian** como líder del grupo, **Christine Mink**, de quien además decide que sea la cuidadora del lugar franco, **Borealsion**, **Areshia** y **Cristina**, quien trabaja de camarera en el bar regentado por **Christine**. Adapta al español los nombres de todos los que haga falta, y da nombres falsos a los elfos. Evidentemente, todos se reúnen en el lugar franco, donde también se reunirá el grupo de PJs cuando empiecen a jugar.

Continúa con los Veladores. Podría poner a **Klara Kirsch**, pero decide que esta viva en Zaragoza y Areshia viaje de vez en cuando para alguna sesión de fotos. Fija la residencia de **Laura** aquí, ya que ha decidido que **Guritair** actúe como enlace del clan de gárgolas de Zaragoza, pero solamente va a vivir durante los fines de semana y en vacaciones, residiendo en el campus de la universidad zaragozana la mayoría del tiempo. También introduce a **Ruth Peláez** en la comisaría de Zaragoza, lo cual la convierte en una veladora itinerante que puede cubrir las huellas de los Shadow Hunters sariñenenses.

Seguidamente, van los PNJs del Lado Sombrío. Al haber sido fundada por los romanos, decide que Minerva tenga su hogar a las afueras de Sariñena, en una casa difícil de encontrar para que dé más juego a la hora de crear Historias relacionadas con ella. Por otro lado, define al líder del pequeño culto que adora a los Innominados, inspirándose en Óscar y usando su perfil como base, con algunos pequeños cambios en las Habilidades. Eventualmente, espera que **Radush** se convierta en un enemigo de los PJs, quizás tras una Historia larga, pero por ahora no está presente en el pueblo.

Finalmente, introduce algunos PNJs itinerantes, que se encargarán de ocupar algunas carencias de la ciudad. Decide que los Informadores vivan en Huesca, y que sea fácil contactar con ellos a través de Internet, teléfono, etc. También, como se menciona más arriba, Guritair va de vez en cuando a Sariñena a visitar a Laura y a hablar con el grupo de caza local de los avances del Lado Sombrío en el pueblo. Finalmente, determina que el **Doctor Elgibor** visite muy de tanto en tanto la localidad, por si acaso decide hacer una partida en una Zona distinta de la Tierra.

Con esto, Nacho ha terminado su trabajo, y Sariñena está lista para ser utilizada en sus partidas de **Shadow Hunters**, al menos hasta que los PJs hayan ganado más poder y decidan marcharse a una ciudad más grande.

& y, a la vez, con esto hemos llegado al final de esta serie de artículos, ofreciéndooos una completa guía con la que podéis diseñar cualquier ciudad para vuestras partidas de **Shadow Hunters**. Os emplazamos en futuros artículos sobre el juego y, hasta entonces, buena caza.