

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

# SH: Categorías Sociales y Profesiones

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Viernes 1ro de octubre de 2010

## **Resumen :**

Una ayuda para concebir las capacidades según la profesión de la vida pasada de los Shadow Hunters en el juego del mismo nombre.

---

Fanzine Rolero

---



Este artículo trata de aclarar algunos puntos oscuros sobre la Categoría Social y la profesión, los cuales quedan poco claros o no se mencionan en el Reglamento Básico. Debe ser tomado más como una guía que como un manual, y lo que se especifica a continuación son consejos antes que reglas impuestas a fuego. Tanto DJs como jugadores pueden hacer uso de ellas cuando deseen, ajustándolas y modificándolas según la situación o caso concretos.

## 1: Categoría Social

Aunque no lo parezca inicialmente, uno de los aspectos más importantes de la Hoja de Personaje de *Shadow Hunters* es la Categoría Social. Más allá de los PEP que pueda dar, cada Categoría Social proporciona una serie de ventajas y desventajas, no cuantificables, que se especifican a continuación.

Para empezar, es evidente que una Categoría Social alta proporciona al PJ acceso a mucho más equipo que una baja. En circunstancias normales, una Categoría Social mínima de Media permitirá adquirir prácticamente cualquier cosa, ya sea de las listadas en el básico, o determinada por el DJ. De todas formas, hay que actuar con un poco de juicio, ya que, por ejemplo, por mucho que un coche se pueda obtener a partir de Categoría Social Media, es muy difícil que una persona de clase media tenga cinco coches aparcados en su casa.

Aparte, las Categorías Sociales también influyen en las reacciones de los demás hacia el PJ. No es lo mismo que entre a un restaurante un pordiosero que una persona vestida con traje y corbata, por ejemplo. Las Categorías Sociales bajas lo tienen más difícil para que los demás les dejen en paz a la hora de caminar por ciertos sitios o conseguir ciertas cosas. Casi todos desconfiarán de los vagabundos, y les conminarán a que se marchen de donde estén, o les prohibirán la entrada, especialmente a sitios donde se exige una cierta forma de vestir, como clubes nocturnos o discotecas, por ejemplo. Muchas personas se negarán a hablar con ellos, a proporcionarles ayuda e información, e incluso les ignorarán por completo, cosa que no ocurrirá con alguien de Categoría Social Media o

más alta. Incluso, en casos extremos, se pueden negar a atenderles en un hospital (a menos que sea de beneficencia) o proporcionarles alimentos básicos, cosas que tendrán que conseguir rebuscando en la basura o de otra forma similar.

## 2: Profesión



Aunque, en principio, en *Shadow Hunters* no se limitan las Habilidades según la profesión, aquí tanto DJ como jugadores deberían aplicar un poco su sentido común. Es difícil, por ejemplo, que un cura o un médico tengan Habilidades relacionadas con armas de fuego, o que un militar tenga Diario (es decir, conocimientos sobre ocultismo) inicial. El DJ tiene el derecho de vetar cualquier Habilidad que considere inapropiada, aunque, si el jugador le da una razón lo suficientemente buena para que dicha Habilidad esté ahí, la puede admitir sin problemas.

En el otro lado del espejo, hay Habilidades que deberían estar en las Hojas de Personaje según la profesión. En los ejemplos anteriores, el cura debe tener al menos Religión y Discurso, el médico Medicina y Primeros Auxilios, y el militar algún Arma de fuego y Estrategia. Hay que ser coherente con el trabajo elegido, y pensar que no es algo que se pone al azar, sino que debe ser meditado antes de escogerlo.

Evidentemente, siempre hay Habilidades que no están enlazadas a una profesión concreta, y que se pueden adquirir por cualquiera, aunque aquí entraría en juego la Categoría Social. Ejemplos pueden ser: Conducir, Informática o Canto. Aunque estas Habilidades tienen profesiones especializadas en ellas, hoy en día están al alcance de todo el mundo, por lo que inicialmente podrían caber en cualquier ficha, aunque sea como hobby. No obstante, si lo desea, el DJ puede limitar su aprendizaje, haciendo que no se puedan adquirir los Valores más altos (6 y 7, o incluso 5 en algunos casos) a menos que el PJ tenga la profesión adecuada o se especialice en el tema. Por supuesto, esto solamente se aplica durante la creación del PJ, a lo largo de su vida podrá estudiar las áreas que le permitirán aumentar sus Habilidades más allá de esta restricción inicial, ya sea en partida o fuera de ella.

Aparte, como es lógico, la profesión proporciona una serie de ventajas a nivel social, que pueden ser: unos ciertos Contactos e Influencias concretos, que no se podrían conseguir con otras profesiones, facilidad para conseguir cierta información, acceso a piezas de equipo concretas (como armas, por ejemplo), etc.

Por otro lado, todas estas ventajas también tienen sus limitaciones: un horario impuesto, unas órdenes u obligaciones que cumplir, relacionarse con gente a quien preferirías no ver, etc. En ocasiones, todos estos aspectos de la profesión chocarán con la tarea del PJ como Shadow Hunter, obligándole a dejar de lado las cazas hasta que resuelva sus tareas mundanas, algo que el jugador debe tener en cuenta a la hora de elegir su trabajo.

### 3: Miscelánea

Una limitación, tanto a nivel de profesión como de Categoría Social, es la reputación a mantener. No es bueno, por ejemplo, que gente de cierto estatus social se relacione con otros de un estadio más bajo. Por ejemplo, un abogado visto en público con un vagabundo no es algo socialmente aceptable para ninguno de los dos, y les puede traer problemas, a uno en su trabajo y al otro en el barrio donde duerma, pero... ¿y si ambos son Shadow Hunters del mismo grupo de caza? Es algo que se debe medir a la hora de elegir tanto la profesión como la Categoría Social, y sobre todo prestando atención a estos aspectos de la ficha de los compañeros.



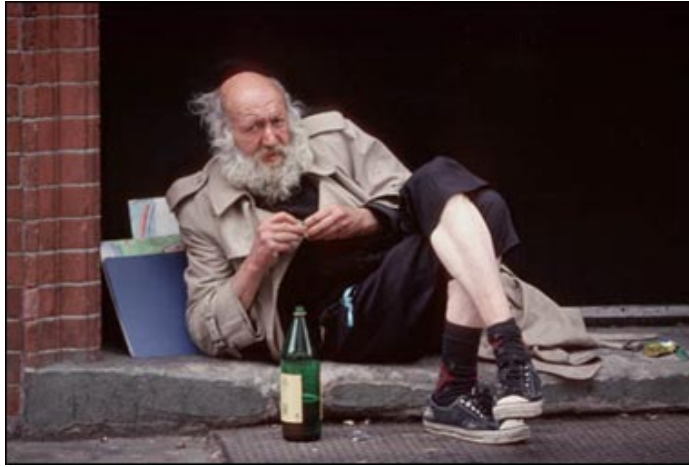
Otro impedimento en este sentido es la limitación de movimientos. Además de ciertas personas, algunas Categorías Sociales y profesiones también deberían evitar ciertos lugares o actitudes, como puedan ser lugares de los bajos fondos, burdeles y sitios considerados vulgares y de clase baja. Esto podría influir seriamente en su reputación, llegando incluso a extremos como perder su trabajo, lo cual haría peligrar su Categoría Social. El DJ debe analizar todas estas cosas, teniendo en mente que la vida como Shadow Hunter del PJ puede afectar seriamente a su vida mundana, la cual se sustenta básicamente en los dos conceptos que tratamos en este artículo.

Lógicamente, y aunque no sea necesariamente una ventaja según la Categoría Social, los Contactos y las Influencias también se verán afectados por esta, al igual que por la profesión. Tal como se dice en el Reglamento Básico, es muy difícil que un vagabundo sea amigo de un ministro. Pasa lo mismo en muchos casos, por ejemplo es muy difícil que un médico tenga relación con los bajos fondos, por lo que será complicado que un mafioso sea Contacto suyo, o que un recto militar tenga como contacto a un cantante de Heavy Metal.

Si se dan casos así, el jugador deberá justificar ante el DJ el por qué de estos determinados Contactos, que tiene el derecho de vetarlos y hacer que los sustituya por otros más acordes con su Categoría Social. Por supuesto, en última instancia todo se puede explicar, pero el jugador deberá razonar y encontrar una buena excusa para poner algo en su ficha que el DJ pueda aceptar sin discusión.

En cuanto a las Influencias, pasa exactamente lo mismo. Lo más probable es que las Categorías Sociales bajas no tengan Influencia alguna, ya que son ciudadanos demasiado poco importantes como para que nadie confíe en ellos. Como mucho, podrán tener Influencias en los bajos fondos o en su barrio, si dan al DJ razones convincentes para ello, pero no pasarán de ahí.

Las Categorías Sociales de Media para arriba lo tienen más fácil para tener Influencias en varios ámbitos, pero aún así, tienen limitaciones impuestas por sus profesiones, al igual que ocurre con los demás aspectos sociales tratados en este artículo. Por ejemplo, de la misma forma que es difícil que un médico tenga acceso a armas, también es complicado que tenga Influencia en el ejército... al igual que es extraño que un militar tenga Influencia en medicina u hospitales, evidentemente. De nuevo, aquí tanto DJ como jugador deben aplicar su buen juicio, aunque como es lógico el primero puede vetar cualquier Influencia que considere inapropiada en la ficha de un PJ.



Si tanto DJs como jugadores siguen estas sencillas directrices, podrán crear personajes con la suficiente lógica como para poder jugar en cualquier partida. Por supuesto, a medida que los PJs avancen, adquirirán Habilidades, Contactos o Influencias de lo más variopinto, por lo que todo lo expuesto arriba quedará en parte diluido, y muchos de los aspectos comentados serán inútiles. No obstante, a la hora de crear un personaje, estos consejos deberían seguirse para dar más coherencia al grupo de juego.

Buena caza.