

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

# Shadow Hunters: Creación de ciudades - Parte 1

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Miércoles 1ro de septiembre de 2010

## **Resumen :**

Una serie de consejos para crear ciudades para este juego gratuito inspirados en el referente similar del Dresden Files RPG.

---

Fanzine Rolero

---



Una de las cosas que todo DJ debe tener en cuenta a la hora de crear Historias para Shadow Hunters es el escenario en el que se desarrollan. Aunque Shadow Hunters es un juego en el que fácilmente se puede viajar para eliminar amenazas del Lado Sombroso, también es importante prestar atención a las partidas urbanas, y a este propósito tener creada la ciudad por la que se mueven los PJs es algo esencial.

A lo largo de este artículo, y en otros que serán publicados de forma aperiódica en diversas Portadas Lunares en el futuro, se ofrecerá una ayuda al DJ para que pueda crear sus propias ciudades utilizando el Reglamento Básico como referencia. Una vez se unan todos los artículos, formarán un único y completo suplemento que servirá tanto para crear ciudades como para tener PNJs de emergencia aplicables a cualquier partida.

### 1: DEFINIR EL TAMAÑO Y LA CANTIDAD DE SHADOW HUNTERS

Si los Shadow Hunters se mantienen en secreto, es precisamente debido a que su número es relativamente bajo. Aunque no hay un baremo, ni nadie que dicte cuantos Shadow Hunters debe haber en el mundo en un momento dado, es de suponer que no son demasiados, ya que entonces, el secreto de su guerra se vería amenazado. Debes establecer que hay suficientes Shadow Hunters en la ciudad como para defenderse de cualquier amenaza, pero a la vez no tantos como para llamar la atención. Una ciudad grande, como pueda ser Nueva York, puede fácilmente albergar a 10.000 Shadow Hunters, mientras que una pequeña, por ejemplo Providence, probablemente albergará solamente dos o tres grupos de caza, unos 20 Shadow Hunters a lo sumo.

También hay que hacer constatar que algunas razas serán más numerosas que otras, según su capacidad para pasar desapercibidas, de lo que se deduce que las Gárgolas son sumamente escasas, limitándose a un clan por ciudad grande y poco más, mientras que los Oscuros y (evidentemente) los Humanos, abundan, situándose por en medio de esta clasificación los Ángeles, Elfos y Valquirias. No obstante, otros factores pueden influir en el censo de razas de una ciudad determinada, algunos de los cuales se especifican más abajo.

### 2: ASPECTOS MUNDANOS

Antes de ponerse con cosas específicas para Shadow Hunters, el DJ debería tener apuntados, al menos de forma resumida, detalles mundanos sobre la ciudad, como puedan ser: medios de transporte, edificios legislativos como ayuntamientos o juzgados, comisarías, otros edificios importantes como hospitales, parques de bomberos, edificios

turísticos o monumentos, etc. Si es su propia ciudad, probablemente no haga falta dar este paso, ya que tanto DJ como jugadores conocerán todos estos datos de antemano, pero si va a dirigir sus partidas en una urbe distinta a donde el grupo reside habitualmente, sí debería tenerlos disponibles. Para ello, basta con que investigue en la historia y geografía de la ciudad, tenga un callejero a mano, planos de la red de metro o toda la información que considere necesaria.



### 3: PORTALES

Otra cosa que debes definir a la hora de crear tu ciudad es la cantidad de Portales a otras Zonas que alberga, y también las Zonas a las que estos dan acceso. Esto depende de la extensión geográfica, cuanto más grande sea una ciudad, más Portales tendrá. Lo normal es que las ciudades pequeñas no contengan portales, o como mucho uno, mientras que las grandes pueden llegar a aglutinar dos, tres o incluso cuatro portales. Es muy raro que una ciudad contenga Portales a todas las Zonas que pueden visitarse, para ello debe o ser una extensión de terreno realmente grande, o ser una ciudad muy mágica, con múltiples confluencias energéticas a su alrededor. Lógicamente, hay muy pocas urbes así.

Los Portales nunca están en lugares al azar, ya que agitan la imaginación de aquellos que los miran. Siempre se pueden encontrar dentro o cerca de monumentos, edificios antiguos, museos o localizaciones por el estilo. Los Portales no pueden ser vistos por los ojos no entrenados, solamente aquellos que sepan de antemano que el Portal está allí y lo busquen activamente lo verán. A veces, que el Portal aparezca requiere acciones adicionales, como realizar rituales o hechizos para revelarlo, o incluso acciones físicas, como tocar resortes o mover objetos.

El número de razas elementales presentes en una ciudad depende diametralmente de si hay Portales a su Zona o no. Las Gárgolas, por ejemplo, suelen crear sus refugios de clan alrededor del Portal a Jotunheimen, por lo que, si dicho Portal no existe, será muy raro que haya un clan de esta raza en el lugar.

Por otro lado, aunque las Valquirias no dependen de volver a Asgard para realizar su misión, están hermanadas entre ellas y rinden pleitesía a Odín y los Aesir, por lo que también suelen situarse en ciudades que contengan un Portal a su Zona.

Los Elfos, en cambio, no son tan fieles a sus progenitores como las otras dos razas. Aunque algunos prefieren las ciudades donde haya Portales a Faerie, dada la caótica naturaleza de esta raza no es una norma establecida. Por lo general, de las tres Razas Elementales, suele ser la más numerosa en las ciudades, aunque siempre hay excepciones, por supuesto.

Al resto de razas no les afecta la presencia o ausencia de Portales, por lo que este factor no es determinante a la hora de establecer el censo de ellas.

### 4: LUGARES FRANCOS

Los lugares francos son aquellos sitios seguros en los que los Shadow Hunters se reúnen para charlar, compartir información, o simplemente tomar una copa juntos. Normalmente, son lugares públicos en los que es fácil pasar desapercibido. Bares, cines, salas de conciertos o bibliotecas son los favoritos como sitios francos. Suelen estar regidos por Shadow Hunters, o al menos los hay entre los trabajadores, lo que facilita al resto poder entrar y moverse con libertad por su interior.

Por supuesto, también hay edificios privados que pueden servir como lugares francos. Un Shadow Hunter rico, por ejemplo, puede ceder su mansión para que se reúnan sus compañeros, una fábrica abandonada en un polígono industrial puede valer para este menester, o incluso las Gárgolas pueden utilizar el refugio de clan para este fin, aunque no es muy normal que los lugares francos estén en el mismo sitio que los Portales.

Por norma general, a los Shadow Hunters responsables de un lugar franco se les suele llamar Cuidadores. No es una norma establecida, y puede cambiar de ciudad a ciudad, pero habitualmente, si alguien se autodenomina "Cuidador", todos los Shadow Hunters que le escuchen entienden que es el encargado de gestionar un lugar franco.

Al igual que ocurre con los Portales, debes definir los lugares francos. De nuevo, aquí influye el tamaño de la ciudad, y el número de Shadow Hunters que habiten en ella. Si una ciudad solamente contiene 20 o 30 Shadow Hunters, lo más probable es que tenga un sólo lugar franco con 3 ó 4 Cuidadores en él. En cambio, las ciudades grandes contendrán múltiples sitios francos, 20 o incluso más. Debes tener en cuenta que los lugares francos no tienen nada de especial, son edificios normales y corrientes, sin más. Lo más probable es que los Shadow Hunters sabrán que aquel sitio es un lugar franco mediante rumores, aunque en algunas ciudades se utilizan códigos o señales visuales, algunas de las cuales están tratadas mágicamente para ser visibles solamente mediante el Ojo del Cazador.

Los lugares francos pueden tener numerosas utilidades. Conseguir información inmediata, aumentar los Diarios, hacerse un hueco entre los Shadow Hunters locales... el DJ debería definir de antemano qué se puede conseguir y qué no en cada lugar franco que cree para su ciudad, aunque por supuesto, en un momento de extrema necesidad, un PJ puede conseguir cualquier información o ayuda que necesite en un lugar franco.

### 5: FUENTES DE INFORMACIÓN

Es importante saber dónde y cómo informarse. Aunque los lugares francos pueden proporcionar gran cantidad de información, a veces los PJs podrían querer averiguar cosas más allá de lo que estos sitios pueden ofrecer. Es el momento de recurrir a lugares y métodos diferentes, como bibliotecas, Internet o incluso cosas más sucias, como confidentes o similares.

El DJ debe distinguir qué lugares pueden dar información permanente, y cuales solamente darán información puntual. Por ejemplo, una biblioteca con una gran sección sobre ocultismo e historia, seguramente proporcionará más datos a un Shadow Hunter que una especializada en ciencias. De la misma forma, si hay Shadow Hunters locales o nacionales que crean y gestionan webs especializadas, debe determinarse qué cantidad de información contiene cada una.

Hay que hacer notar que no todos los Shadow Hunters lo saben todo acerca del Lado Sombrío, es más, la mayoría

posee información fragmentaria basada en las cazas que ha realizado, por lo que encontrar un libro, escrito, web o lo que sea que te pueda dar cualquier información es algo sumamente complicado (por no decir imposible), así que el DJ debería definir bien tanto la cantidad como el tipo de información que se puedan encontrar en cada fuente. Un museo de egiptología, por ejemplo, es probable que dé más información sobre el Al-Akhaweya que sobre los Caídos, mientras que la sección de torturas medievales de una biblioteca local, probablemente proporcione datos acerca de los Innombrados.

### 6: LOGÍSTICA Y ENTRENAMIENTO



Evidentemente, no sólo de información vive el Shadow Hunter. En una ciudad, debería haber lugares donde conseguir cosas. Dichas cosas no tienen por qué ser necesariamente objetos físicos, también puede ser entrenamiento, datos sobre Reliquias y otros enseres, o simplemente oportunidades para escalar posiciones en su raza o entre los Shadow Hunters locales.

Lo primero es definir donde pueden conseguirse las cosas físicas. Esto incluye, evidentemente, armas, aunque no se limita a ellas. En un momento dado, un PJ puede quedarse sin gasolina, perder su baraja del tarot, o necesitar un equipo de buceo o ignífugo. En este caso, el DJ debe determinar si puede conseguir lo que necesita, y para ello, nada mejor que detallar un poco las tiendas y supermercados locales. Aquí se debe aplicar la lógica, por ejemplo será mucho más fácil conseguir material de buceo en una ciudad costera que en una que esté en el interior. A veces, para conseguir piezas de equipo muy específicas, el grupo de PJs tendrá que viajar a la ciudad de al lado o recurrir al mercado negro si desea comprar los objetos deseados.

Aparte de las cosas tangibles, en este apartado entrarían también los lugares donde los PJs pueden aumentar sus conocimientos, tanto mágicos como en otras áreas. Normalmente, habrá algún que otro PNJ Shadow Hunter que le podrá enseñar, pero a veces, personas neutras como rabinos, chamanes o maestros de artes marciales también podrán enseñar al PJ sin necesidad de saber que este es un Shadow Hunter.

Para todo lo arriba expuesto, algunos Veladores (ver más abajo) podrán proporcionar conocimientos o equipo a los PJs, pero tampoco se puede abusar demasiado de esto, hay que hacer notar que los Veladores son sumamente escasos, por lo que los jugadores no deberían depender de ellos para lograr estos elementos.

### 7: LUGARES DEL LADO SOMBRÍO

Aunque lo más probable es que en la ciudad aparezcan nuevas amenazas cada cierto tiempo, siempre puede haber bases permanentes de algún aspecto del Lado Sombrio, las cuales pueden poner en jaque a los PJs, y hacerles investigar durante largo tiempo hasta dismantelarlas. Como de costumbre, es más probable que haya varias bases en ciudades grandes que pequeñas, donde a lo sumo habrá una o dos.

¿Qué pueden ser los lugares del Lado Sombrio? Pues depende mucho del enemigo que los regente. Para las sectas, oscuros templos situados en lugares ocultos de lo más variopinto, como edificios abandonados, partes traseras de discotecas o lugares públicos de similar índole, pisos vacíos o laboratorios clandestinos. Para monstruos, puede variar desde un OVNI oculto para los Ny'Apt'Sept, una fábrica abandonada y llena de herrumbre para los Innominados, o una madriguera oculta para los Liptorectos. El DJ debe decidir qué razas quiere poner como adversarios permanentes en una ciudad, y crear bases apropiadas para ellos.

### 8: PNJS

Es en este punto, una vez tenga definidos todos los demás aspectos de la ciudad, cuando el DJ puede introducir a los PNJs de relevancia con los que se encontrarán los PJs. Debe definir los Shadow Hunters de la ciudad, y también aquellos relacionados con ellos, es decir los Veladores. Aparte, si ha introducido lugares permanentes del Lado Sombrio, también debería definir a sus líderes, e incluso a los sirvientes si lo desea.

Para facilitar la tarea en este punto, en las próximas entregas de este artículo se ofrecerá una completa base de datos tanto de Shadow Hunters como de Veladores y posibles líderes del Lado Sombrio, que el DJ podrá adaptar a su ciudad como juzgue conveniente si no desea perder tiempo en crear sus propios PNJs. También puede utilizarlos como fuente de inspiración.

#### ***Shadow Hunters***

El DJ debe definir todos los grupos de caza establecidos en la ciudad, si estos giran alrededor de un lugar franco, su poder inherente y su responsabilidad dentro de la ciudad. También si el grupo está disponible para enseñar a los PJs cualquier cosa, o si colaborarán con ellos en una caza particularmente difícil. Deberá describir por encima a cada PNJ y, si lo desea, hacerles un perfil completo, lo cual sería lo ideal por si se ven inmersos en un combate con los PJs o algo similar.

#### ***Veladores***

Los Veladores no son Shadow Hunters, sino humanos normales que comparten con los Shadow Hunters sus secretos, personas en quien los cazadores han depositado su confianza y les permiten entrar en su mundo particular pero, para salvaguardar su vida e integridad física y mental, les imponen ciertas barreras.

Lógicamente, no todos los humanos relacionados de alguna forma con un Shadow Hunter o un grupo de ellos son Veladores. Dos guardias de seguridad de un edificio de oficinas que sirve de tapadera para la base de un grupo de caza no son Veladores, porque ellos ignoran qué asuntos reales se llevan a cabo en ese edificio. En cambio, un abogado que lleve los asuntos de esa empresa, trabaje en ella y se encargue en secreto de borrar los rastros que conduzcan a pensar que detrás de esa oficina hay algo más de lo que se muestra públicamente, sí que es un Velador.

Los Veladores no celebran reuniones formales, es más, muchos ni tan siquiera se conocen, ya que no pueden ir pregonando a los cuatro vientos cual es su función real en este mundo. Aunque no son Shadow Hunters, y por tanto no desarrollan el Ojo del Cazador, muchos aprenden a reconocer a otros Veladores y a los propios Shadow Hunters observando sus comportamientos y métodos.

Como se comprenderá, los PJs no pueden pertenecer a este grupo. Es una herramienta para que el DJ cree PNJs vivos y lógicos dentro de sus Historias y ciudades, y también para facilitar a los jugadores la creación de contactos y amigos fuera del ámbito de su grupo de juego, su entorno, etc.

### ***Líderes del Lado Sombrío***

Al igual que ocurre con las bases, el DJ debe definir a sus líderes y miembros, de forma parecida a como define a los Shadow Hunters y Veladores. Aquí puede ser tan detallado como desee, según sus pretensiones de uso del PNJ. Si, por ejemplo, tiene planeado hacer varias Historias, o una larga, alrededor de este líder, debería definir su perfil, motivaciones y seguidores de forma detallada, en cambio, si solamente quiere usarla de refilón, de forma que los PJs puedan resolverlo en una o dos sesiones de juego, quizás le convendría anotar solamente unas cuantas notas sobre el líder y sus seguidores, con descripciones cortas y resumidas, y listos.



Como decimos más arriba, en las siguientes entregas de este artículo se ofrecerán PNJs completos, tanto Shadow Hunters, como Veladores, como miembros del Lado Sombrío, que quedarán a disposición del DJ para su posible uso. Así pues, os emplazamos allí.

Buena caza.