Shadow Hunters

Lite

CARLOS PLAZA
MARC LEAL

Shadow Hunters
Lite

Autores: CARLOS PLAZA Y MARC LEAL

Idea Original: CARLOS PLAZA

Portada: MERCHE GARCÍA

Ilustraciones: MERCHE GARCÍA, NURIA ABAJO, CAROL ORTIGUEIRA "Ingwell Ritter", DÉBORA CAMPOS "Juliette Dulai"

Maquetación: JESÚS "Igner Eldar" GARCÍA

Versión Lite del juego Shadow Hunters, creada y maquetada para Fanzine Rolero.

www.shadowhunters.es - Sitio oficial del juego Shadow Hunters
www.arcano13.com/fanzine - Sitio oficial de Fanzine Rolero

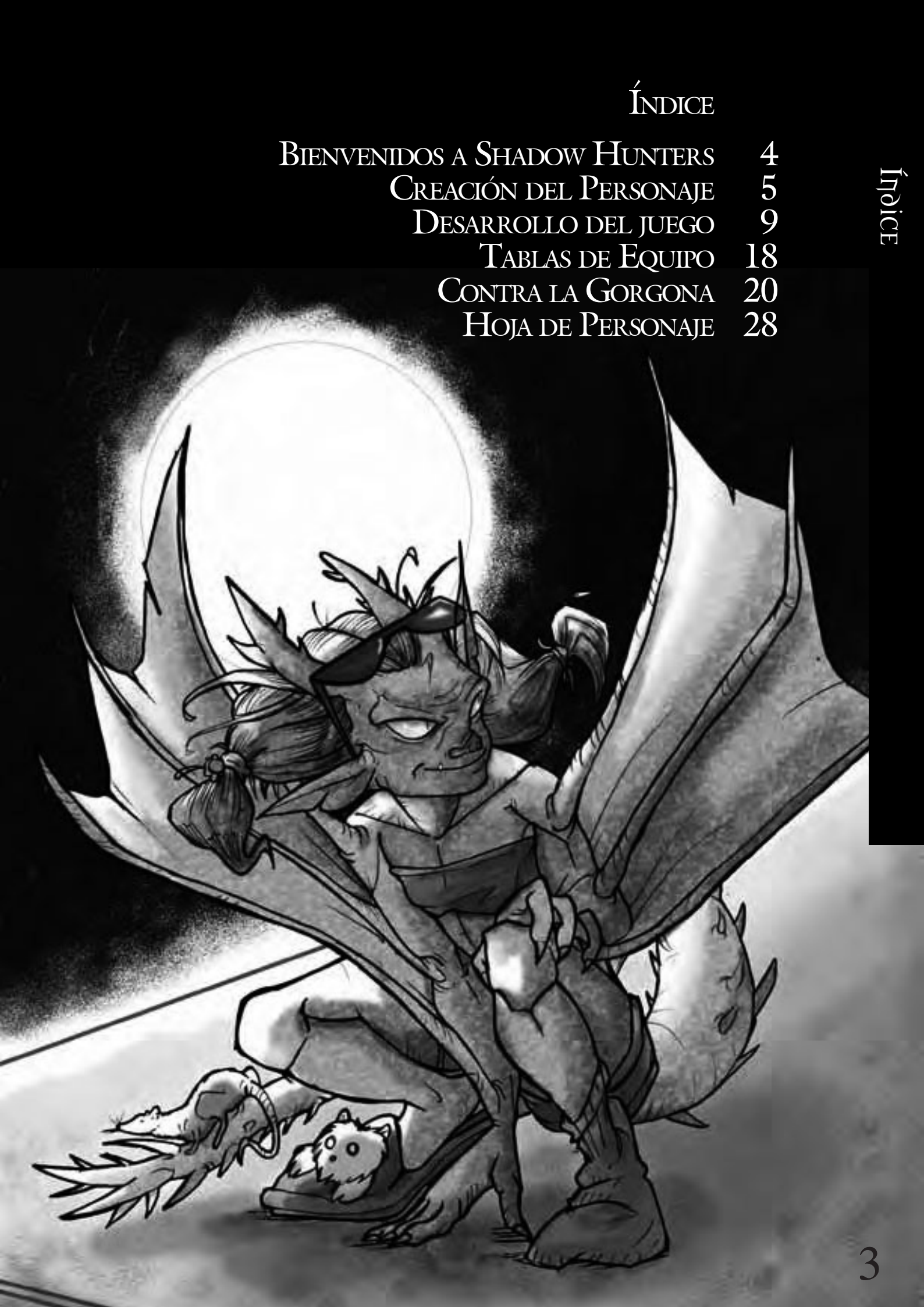
Los autores permiten el uso del texto de esta obra a la hora de la creación y distribución de obras derivadas, siempre que se amparen bajo la misma licencia y cite la obra de procedencia. No obstante, las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores, y están utilizadas bajo licencia de los mismos, no quedando englobadas bajo este acuerdo.

Esta es obra estrictamente de ficción, y cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Lo que se describe aquí es un juego, y como tal debe ser tratado. Nada de lo que se dice en este libro es real.

Por su contenido y temática, este juego no está recomendado para menores de 16 años.

Índice

Bienvenidos a Shadow Hunters	4
Creación del Personaje	5
Desarrollo del juego	9
Tablas de Equipo	18
Contra la Gorgona	20
Hoja de Personaje	28



Introducción

Bienvenidos a Shadow Hunters

Estáis a punto de sufrir la Revelación y de entrar en un mundo oculto bajo nuestra propia sociedad. Un mundo de misterio, terror y acción visceral: el mundo de **Shadow Hunters**. Si deseáis entrar en ese mundo, es muy importante que leáis este libro.

Shadow Hunters es un juego de rol. Si no sabes lo que es un juego de rol, lee la siguiente sección. Si ya conoces este tipo de juegos, puedes pasar al *Capítulo 1, Creación del Personaje* pero, en cualquier caso, sigue leyendo para adentrarte más en nuestro universo particular.

¿Qué es un Shadow Hunter?

Algunos lo definirían como una profesión; otros, como una afición. Todos tienen razón y, a la vez, se equivocan. Los Shadow Hunters ocupan un lugar dentro del orden natural de las cosas: son los que evitan que sus semejantes sufran ante horrores que no comprenden y, en consecuencia, no saben cómo combatir.

Un Shadow Hunter es un investigador de lo oculto y lo paranormal. Puede provenir de cualquier lugar o clase social, desde un chamán del Perú hasta un rico inversor de Wall Street, pasando por una psicóloga francesa; no obstante, todos tienen algo en común: un día tuvieron un encuentro con algo sobrenatural, y se le enfrentaron en lugar de huir. En el argot de los Shadow Hunters, a esto se le llama "la Revelación"; a partir de entonces, su vida cambia. Empiezan a "ver" los pequeños matices ocultos tras las noticias de los periódicos, los hechos cotidiano de la vida diaria, etc. Investigan, curiosean y, finalmente, persiguen y cazan lo que ellos consideran corrupto y vil, los males que fácilmente podrían destruir a la humanidad si ésta se enterase de su existencia. Los Shadow Hunters son la frontera entre lo cotidiano y lo paranormal, es decir la sociedad normal y corriente en la que vivimos y un mundo oculto de sangre, vísceras, extraños seres y horror sobrenatural.

Algunos Shadow Hunters utilizan la investigación y la deducción para resolver los extraños casos en los que se ven implicados. Otros usan el arma de sus "presas", la magia, contra ellas. Hay otros que prefieren "estar preparados", llevando siempre encima todo un arsenal de potentes armas de fuego y teniendo en su casa todavía más. Sea cual sea el método que use cada Shadow Hunter de forma individual, todos tienen algo en común: su afán por destruir todo lo sobrenatural que pueda resultar hostil a la humanidad.

Abreviaturas

En las siguientes páginas hemos utilizado toda una serie de abreviaturas, algunas de ellas bastante comunes a otros juegos de rol. En cada capítulo se explica de forma más amplia cual es su función en el juego, pero ofrecemos un resumen a continuación:

DJ	*Director de Juego*
PE	*Puntos de Experiencia*
PEP	*Puntos de Experiencia Previa*
PJ	*Personaje Jugador*
PNJ	*Personaje No Jugador*
PR	*Puntos de Recuperación*
PRC	*Puntos de Recuperación en Combate*

Capítulo 1

Creación del Personaje

En este capítulo vamos a describir, paso a paso, cómo se crea un PJ para jugar a **Shadow Hunters**. Para crear a tu PJ necesitas las Hojas de Personaje situadas al final del libro; cada jugador debería disponer de una copia de la misma.

Puntos de experiencia previa

Los PEP representan la Experiencia inicial que recibes antes de iniciar cualquier Historia de **Shadow Hunters**, y representan lo que has aprendido antes de que se produzca tu Revelación. Tienes diez PEP para repartir en tus Habilidades Naturales, tal y como se describe más abajo, en la sección dedicada a las Habilidades; aparte, tienes otros treinta y cinco PEP que debes repartir entre Atributos, Habilidades y PR, aunque estos 35 PEP pueden variar según tu Categoría Social, tal y como se describe a continuación:

Categoría social

La Categoría Social representa el dinero e ingresos de tu PJ, además de su posición en la sociedad. Hay cinco Categorías Sociales:

MEDIA: Inicialmente, todos los PJs empiezan con esta Categoría Social. Tienes un trabajo fijo y tu sueldo, si bien no demasiado alto, es lo bastante estable como para que te puedas permitir pagar un alquiler o incluso comprarte un piso ahorrando, tener un coche y mantener una familia con algunos esfuerzos. Esta Categoría Social no suma ni resta PEP a los 35 iniciales.

BAJA: Vives en la calle, y el cielo es tu techo. Sobrevives a base de pequeños y duros trabajos con un sueldo irrisorio, aunque la mayoría de los días cometes algún pequeño delito o te ves obligado a mendigar. Sin embargo, tienes gran experiencia en la calle, además de un gran conocimiento práctico en muchas áreas. Para representar esto, adquirir la Categoría Social Baja te permite sumar 10 PEP a tus 35 iniciales.

MEDIA / BAJA: Cambias continuamente de trabajo, viviendo de pequeños sueldos no fijos. Pagas el alquiler de un piso pequeño o una pensión. Tienes mucho tiempo libre, con lo cual pasas parte de tu vida dedicándote a algún hobby barato que te puedas permitir. Esto te otorga 5 PEP que añadir a la cifra inicial.

MEDIA / ALTA: Eres algo más que ligeramente rico. Vives en una casa grande, por supuesto comprada, además de tener un coche lujoso y caro aparcado en tu propio parking. Seguramente eres un abogado de prestigio, un rico inversor o un buen cirujano; sin embargo, la gran mayoría de tus conocimientos son teóricos y has tenido pocas oportunidades de practicar "sobre el terreno". Por ello, si deseas adquirir la Categoría Social Media / alta debes restar 5 PEP a tu valor inicial.

ALTA: Eres fantásticamente rico. No necesitas trabajar para vivir, pero si lo haces lo más probable es que tengas tu propia gran empresa, seas el dueño de un bufete o algo por el estilo. Tienes un coche carísimo, como un deportivo o una limusina con chofer. Aunque tengas estudios, estás prácticamente desnudo ante el mundo. Por esto, empiezas con 10 (¡sí, DIEZ!) PEP menos de lo habitual.

NOTA: Solamente se puede cambiar de Categoría Social UNA VEZ durante la creación del Personaje.

EJEMPLO:

Javier quiere crear un PJ para Shadow Hunters, un detective de homicidios llamado Charly Rodríguez. El DJ le dice que reparta sus PEP y Javier empieza por los Atributos. Como Charly es un hombre bastante fornido, Javier decide que tenga Físicos a +2 (gasta 4 PEP). Asimismo, ha cultivado su mente con masters de criminología y otras cosas, por los que sus Mentales deben estar también a +2 (otros 4 PEP). Finalmente, Charly tiene bastante experiencia en tratar con la gente aunque, en general, no cae demasiado bien. Pone sus Sociales a +1 (gasta 2 PEP). En total, Javier ha gastado 10 PEP en los Atributos de su PJ; así, le quedan 25 para repartir en el resto de elementos.

Atributos

Los Atributos se dividen en tres grupos: Físicos, Mentales y Sociales. Consisten en un Bonificador, que oscila entre 0 (la media de cualquier humano) y +3 (una aptitud realmente excepcional). Cuesta 2 PEP adquirir cada modificador y cuesta otros 2 PEP subirlo.

Iniciativa

La Iniciativa es un valor que se usa, primariamente, en situaciones de combate, aunque también es útil en otras circunstancias. El valor de Iniciativa del PJ es igual a la suma de su Bonificador en Físicos y su Bonificador en Mentales (en el caso de Charly, sería de 2+2= 4).

Habilidades

Las Habilidades forman el núcleo del PJ; son las cosas que éste sabe. En **Shadow Hunters** distinguimos dos tipos de Habilidades: las HABILIDADES NATURALES, ya establecidas, y las HABILIDADES ADQUIRIDAS, que se aprenden durante la vida del PJ, no están prefijadas, y cada jugador las adquiere según lo que piense que puede o debe saber su PJ.

Todas las Habilidades tienen 7 valores (de 1 a 7). Para adquirirlos, el jugador debe gastar tantos PEP como la puntuación del Valor a adquirir... habiendo adquirido antes los Valores anteriores. De esta forma, no se puede subir una Habilidad al Valor 3 sin haber adquirido antes los Valores 1 y 2, lo cual representa un coste total en PEP de 6. Cada Habilidad tiene un Atributo que la rige; el jugador debería incluir, entre paréntesis, el nombre (o al menos, la inicial) de dicho Atributo.

Habilidades Naturales

Todas las Habilidades Naturales reciben el Valor 1 automático, sin gasto de PEP por parte del jugador. Una de ellas también recibe el Valor 2, de nuevo sin gasto, el cual es asignado por el jugador en la Habilidad que juzgue conveniente (esto es así para personajes humanos, los únicos que pueden crearse siguiendo este tutorial. Otras razas sufren cambios a esta regla, tal como se describe en el Reglamento Básico). Después de anotar estos Valores, puede repartir los 10 PEP que se le dan para este grupo. Estos 10 PEP solo pueden utilizarse para aumentar las Habilidades Naturales; no pueden emplearse para aumentar Atributos ni Habilidades Adquiridas.

Veamos las Habilidades Naturales:

ATLETISMO: El Atletismo permite realizar proezas que tengan que ver con el esfuerzo físico. A niveles bajos, permite hacer un sprint o saltar una valla, mientras que un Valor alto puede convertir a la persona en un atleta olímpico.

ESQUIVAR: Todo el mundo tiene instinto de autoconservación; Esquivar es una prueba de ello. Esta Habilidad sirve para evitar el Daño de cualquier naturaleza, desde golpes a balazos.

PERCEPCIÓN: La Percepción es una medida de los sentidos del personaje. Indica su capacidad para captar lo que tiene alrededor. A niveles altos, puede permitir proezas tan increíbles como leer los labios o saber si alguien miente con solo observarle.

VOLUNTAD: La Voluntad es una medida de la autoconfianza del personaje y le sirve, entre otras cosas, para evitar la magia hostil. Mediante la Voluntad, un PJ puede evitar, por ejemplo, ser hipnotizado. Aparte, la Voluntad también puede tener otros usos, como evitar caer presa del pánico en una situación extrema, por ejemplo.

ENGAÑAR: Esta es la capacidad que tiene el personaje para hacer que otra persona crea una mentira dicha por él. Un Valor bajo permite dar datos falsos a la policía, mientras que a niveles altos se puede convencer a un millonario de que una chabola es lo que necesita para vivir.

PERSUASIÓN: Parecida a Mentir, la Persuasión también intenta convencer a los demás, pero diciendo la verdad; lo más habitual será que se use en situaciones más directas e inmediatas que Mentir, pero hay tantas circunstancias diferentes que quién sabe.

EJEMPLO:

Javier reparte sus PEP destinados a Habilidades Naturales. Decide que Charly tenga el Valor 2 gratuito en Persuasión (al ser Charly humano, Javier puede elegir donde desea situar el Valor gratuito), y que ya es suficiente. Un detective debe percatarse de lo que tiene alrededor; por esto Javier sube la Percepción de Charly a 3 (lo que le supone gastar 5 PEP); además, opina que Charly debe saber mentir, por lo que sube Engañar a 2, lo que reduce sus PEP a 3. Como Charly es detective, seguro que se ha metido en algún que otro altercado; Javier pone su Esquivar a 2. Le sobra un PEP, que Javier piensa combinar con uno de los 35 PEP obtenidos debido a su Clase Social para subirse Voluntad a 2 (ver la siguiente sección).

Habilidades Adquiridas

Las Habilidades Adquiridas son aquellas que se aprenden durante la vida, no poseyéndose de inicio; van desde escalar a manejar un ordenador, y los PJs pueden repartir sus PEP (modificados por su Categoría Social) en las Habilidades Adquiridas (después de haber repartido los PEP necesarios en sus Atributos, claro).

Si se desea, los PEP otorgados por la Categoría Social se pueden combinar con los 10 PEP a repartir en las Habilidades Naturales, pero no a la inversa; es decir, no se pueden utilizar los 10 PEP destinados a Habilidades Naturales para comprar Habilidades Adquiridas. También se pueden aumentar los Valores en las Habilidades Naturales con estos 35 PEP, además de comprar Habilidades Adquiridas.

EJEMPLO:

Javier reparte ahora sus PEP en adquirir Habilidades. Charly es un tirador bastante bueno, por lo que decide poner la Habilidad de Armas de Proyectiles (Físicos) a 4; esto le supone el gasto de 10 PEP. Otra Habilidad importante para Charly es la Investigación (Mentales), que Javier pone a 3, a un coste de 6 PEP. Finalmente, tal y como había planeado, Javier suma uno de estos PEP con el que se había dejado de sus Habilidades Naturales para ponerse un 2 en Voluntad; además, gasta 3 PEP en subir a Charly su Habilidad Natural de Esquivar a 3. Javier ha gastado en total 20 PEP en las Habilidades de su PJ, lo que le deja con 5 PEP que pasan a ser PR, tal como se explica más adelante.

Habilidades Especiales

Bloquear

Todas las Habilidades de Combate Cuerpo a Cuerpo (un arte marcial, pelea callejera, etc), además de las de Combate con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo, Espada, etc), tienen una Habilidad asociada: la de Bloquear. El jugador no tiene que gastar PEP en adquirir Bloquear; automáticamente, tiene los mismos Valores de la Habilidad que haya elegido.

PR y PRC

Los PR (Puntos de Recuperación) son los PEP que "sobran" una vez han sido repartidos todos los Atributos y Habilidades. A pesar de parecer poco importantes ahora, los PR cumplen una parte vital en el juego, tal y como se describe en el Capítulo 3.

Los PRC (Puntos de Recuperación en Combate) son el doble de los PR. Estos no se compran ni se adquieren; simplemente, cuando apuntes tus PR pon el doble de PRC al lado. Los PRC siempre se redondean hacia arriba.

EJEMPLO:

Javier pone sus 5 PEP en la casilla destinada a los PR. Asimismo, se apunta 10 PRC.

Suerte

Cada PJ empieza con 5 Puntos de Suerte.

Puntos de Salud

Los Puntos de Salud miden el Daño que puede aguantar personaje antes de caer desmayado o (en casos extremos) morir. Más adelante se explica cómo se pierden y recuperan Puntos de Salud pero, de momento, únicamente debes saber cuántos tiene tu PJ de inicio.

Los Puntos de Salud vienen determinados por el Atributo Físico. Esta es la tabla que te ayudará a establecerlos:

PUNTOS DE SALUD INICIALES

Atributo Físico	Puntos de Salud	Daño masivo
0	5	3
±1	7	5
±2	10	7
±3	14	9

EJEMPLO:

Juan, un amigo de Javier, está creando un ninja llamado Shinjite. Como ninja, Shinjite es un experto en artes marciales y combate con armas blancas. Juan ha puesto las Habilidades de Ninjitsu a 4 y Katana a 3. Esto le da dos Habilidades de Bloquear extra, para las que no tiene que gastar ningún PEP: Bloquear con Ninjitsu a 4, y Bloquear con Katana a 3.

Daño masivo

El Daño Masivo es la cantidad de Puntos de Salud que el PJ puede aguantar antes de caer redondo de un solo golpe. Al igual que los Puntos de Salud, vienen determinados por el Atributo Físico; lo verás en la tabla situada en el Apéndice de este capítulo.

Vínculos

Los Vínculos definen las relaciones que el PJ tiene con su entorno. Están divididos en dos categorías: Contactos e Influencias. El primer apartado se encarga de describir todas aquellas personas (todos aquellos PNJs) que el PJ conoce y le pueden servir de ayuda en distintas situaciones, mientras que las Influencias describen todos aquellos aspectos de la sociedad en los que el PJ puede influir en mayor o menor medida.

Al contrario que ocurre con otros aspectos de la creación de personaje, el jugador tiene total libertad para establecer los Vínculos de su PJ como prefiera; para ello, debería utilizar como datos principales su profesión y Categoría Social, además de algún aspecto de su biografía (debería aplicar el sentido común en este caso; por ejemplo, es muy poco probable que un obrero de Categoría Social Media tenga como Contacto a un ministro). Una vez establezca sus Vínculos, deberá consultar con el DJ, quien siempre tiene la última palabra en cuanto a los Vínculos que pueda poseer el PJ.

EJEMPLO:

Javier está terminando de matizar la ficha de Charly, estableciendo los Vínculos del personaje. Establece su Influencia en la policía en 2, ya que es un simple detective. Asimismo, pone Influencia en la Mafia a 1, pues ha hecho algunas investigaciones de incógnito. Javier quiere que uno de los compañeros de Charly sea un buen amigo suyo, por lo que en Contactos registra a su amigo Michael y le da un nivel de 3. Además, Charly mantiene contacto con un profesor suyo, que le puede dar información de distinta índole, pero su relación con él se ha ido enfriando con los años; en consecuencia, pone al profesor Johnson y le da un nivel de 1. Consulta con el DJ, y este le da su aprobación.

En la ficha queda definido tanto el grado de confianza como de influencia que el PJ tiene con sus Vínculos, representados mediante un Nivel que oscila entre 1 y 4; los efectos prácticos de todo este montón de números quedan al arbitrio del DJ, que deberá decidir según su criterio. En el Apéndice encontrarás la tabla con los parámetros para definir tus Vínculos.

Apéndice: Lista de Habilidades ejemplo

Las Habilidades Adquiridas que puede adquirir un Shadow Hunter abarcan muchas áreas. En realidad, cualquier cosa que pueda saber una persona normal en la actualidad es una Habilidad. Incluimos aquí una serie de Habilidades ejemplo, pero puede haber muchas más.
Todas estas son Habilidades mundanas; para las Habilidades mágicas, consulta el Capítulo 7.

FÍSICAS

Acrobacias
Armas Cuerpo a Cuerpo (Especificar una)
Armas de Proyectiles (Especificar una)
Artes Marciales (Especificar una)
Boxeo
Escalada
Halterofilia
Nadar
Pelea callejera
Remar
Saltar
Sigilo

MENTALES

Arqueología
Conducir
Física
Historia
Idiomas (Especificar uno)
Informática
Investigación
Medicina
Política
Química

SOCIALES

Cantar
Crédito
Doma
Discurso
Elocuencia
Empatía
Equitación
Interpretación
Intimidación
Trato con Animales

Capítulo 2

Desarrollo del Juego

Este capítulo se encarga de explicar el reglamento básico de **Shadow Hunters**. Aunque es sencillo, es lo bastante flexible como para cubrir todas las situaciones que se pueden dar en la vida real.

La Gran Regla

Las reglas presentadas aquí son sugerencias, no reglas impuestas "a fuego"; pretendemos guiar al DJ y a los jugadores a la hora de hacer las partidas, no condicionarles. Si encuentras una regla demasiado compleja, confusa o ambigua, puedes modificarla a tu gusto, utilizando este manual como referencia y pilar básico para realizar tus partidas, o bien añadir tus propias reglas según vuestras necesidades.

En resumen: la regla más importante es que no hay reglas. Ensaya, utiliza este reglamento y, si no te sientes cómodo, cámbialo. Mientras todos estéis de acuerdo y las partidas sean fluidas, tienes perfecto derecho a ello.

¿Qué es un Turno?

"Turno" es una medida de tiempo utilizada en combate. Normalmente, se considera que un turno es el tiempo en que todos los participantes en el combate atacan, a menos que alguno quede Aturdido o Inconsciente, en cuyo caso, no ataca y por tanto no cuenta para completar el turno.

En el turno se cuentan los ataques, no las defensas. Así, Esquivar o Bloquear un ataque no se contabiliza para el final del turno. Así, por ejemplo, si pelean dos PJs contra un PNJ, cuando los tres hayan atacado se completará el turno, independientemente de cuantos ataques se bloqueen. Si, por ejemplo, el PNJ deja inconsciente a uno de los PJs antes de que este pueda atacar, cuando ataque el otro PJ, si no lo ha hecho ya, terminará el turno.

Habitualmente, en tiempo de juego, se considera que un turno dura entre 10 y 20 segundos.

La Iniciativa

La Iniciativa determina el orden en que actúan varios PJs y PNJs implicados en una misma situación. Siempre actúa primero el que tiene un valor mayor de Iniciativa, y si dos o más tienen la misma Iniciativa se considera que actúan al mismo tiempo.

Como ya hemos dicho más arriba, la Iniciativa se usa primariamente en combate. Sin embargo, hay una serie de situaciones ajenas al combate que la Iniciativa puede resolver. Por ejemplo, imaginemos que un PJ y un PNJ están intentando llegar a un lugar; ambos corren como locos. El DJ puede declarar que llega antes el que tenga el valor más alto de Iniciativa. Otra posible situación podría ser: un PJ está buscando un archivo en un ordenador situado dentro de un hospital. Mientras lo busca... ¡unos guardas le buscan a él!. El DJ dice que, si el PJ tiene un valor mayor de Iniciativa que los guardias, encuentra lo que busca y puede escapar por la ventana antes de que los guardias le acribillen. Como puedes ver, hay varias situaciones de no combate que se pueden resolver mediante la Iniciativa.

La Iniciativa y las Armas cuerpo a cuerpo

En la tabla situada al final de este capítulo verás que cada arma cuerpo a cuerpo tiene un tamaño asignado; esto influye en la Iniciativa a la hora de luchar con esa arma de la siguiente forma: las armas de tamaño Pequeño (P) suman un +1 a la Iniciativa, las armas Medianas (M) dejan la Iniciativa igual, y las armas Grandes (G) restan 1 a la Iniciativa.

Acciones

En **Shadow Hunters** llamamos una Acción a cualquier cosa que implique jugar un Valor. Hay Acciones automáticas, como pueden ser: hablar el idioma natal, comer, fumar, respirar o caminar. Esto no son Acciones en el ámbito del juego; simplemente, son cosas que el PJ sabe hacer por naturaleza.

Para realizar una Acción con éxito, el DJ debe determinar antes un Nivel de Dificultad. Este Nivel no será dicho a los PJs en voz alta, aunque estos pueden exigirle que lo apunte en un papel (¡¡no olvidemos que se supone que son sus amigos!!). Una vez establecido dicho Nivel, cada PJ que desee resolver la Acción y posea una Habilidad relacionada con ella, apuesta uno de sus Valores; además, suma el Bonificador de la Característica relacionada con la Habilidad que emplee. El Valor de Habilidad apostado se pierde, pero no así el Bonificador de Característica, que se mantiene para cualquier otra Acción. Si el Valor apostado final es igual o superior a la Dificultad impuesta por el DJ, el PJ ha conseguido la Acción; en caso contrario, ha fallado.

Si un PJ no posee ninguna Habilidad relacionada con la Acción a solucionar, puede igualmente tratar de resolverla. Como el Bonificador de Característica se mantiene de Acción a Acción puede, simplemente, apostar su Bonificador de Característica. Aunque no tiene las mismas posibilidades que alguien que posee alguna Habilidad, aún puede intentar resolverla de forma satisfactoria; esta regla también es aplicable si el PJ posee una Habilidad relacionada, pero no desea apostar ningún Valor para lograr la Acción (se considera que ha apostado el Valor cero).

EJEMPLO:

Charly y Shinjite han sido atrapados y encerrados en un profundo y oscuro pozo. Javier sugiere escalar la pared para subir. Charly no posee ninguna Habilidad que le ayude a subir, pero Shinjite sí. El DJ establece el Nivel de Dificultad en 4 (no lo dice a los PJs). Shinjite apuesta su Valor 3 en Rápel y suma su Bonificador en Físicos (+3). Esto da un Valor Apostado total de 6, más que suficiente para escalar la vertical pared. Juan tacha el Valor 3 de Rápel y, una vez arriba, Shinjite lanza una cuerda a Charly para que este suba.

PR

Una vez apostado un Valor, este puede recuperarse mediante PR. Para ello, el PJ debe gastar tantos PR como el número del Valor apostado. En el ejemplo anterior, Shinjite gastaría 3 PR para recuperar su Valor 3 de Rápel.

Suerte

En cualquier momento, un PJ puede invertir un punto de Suerte en lugar de Apostar un Valor para lograr una Acción. En este caso, no hace falta Apostar nada, simplemente jugar ese punto de Suerte. Al punto de Suerte no hay que sumarle bonificador alguno, ya sea por Característica o circunstancias; la simple inversión del punto de Suerte es suficiente.

Si se invierte un punto de Suerte en realizar una Acción, esta se logrará de forma automática, sin importar cuál es la Dificultad impuesta por el DJ; es más, el jugador no necesita saberla, el punto de Suerte le GARANTIZA el éxito. Tras invertir el punto de Suerte, el DJ debe suponer que se ha superado la Dificultad y ajustar la Acción del PJ en ese sentido. Hay algunas excepciones a esta regla: en una secuencia de combate, no se pueden utilizar más de dos puntos de Suerte, debido a que es muy difícil que una persona tenga tanta suerte en un solo combate; por otro lado, un punto de Suerte utilizado en atacar puede anularse mediante otro punto de Suerte; en principio, esta es la única circunstancia en que un punto de Suerte puede fallar, en todas las demás tendrá el éxito garantizado.

El jugador decide en qué circunstancias utiliza su Suerte. Si lo desea, puede hacerlo en cinco Acciones consecutivas, o puede reservar los puntos de Suerte para Acciones realmente apuradas o peligrosas, que pongan en serio peligro su vida, o para asegurarse de obtener una información que considera esencial para resolver una caza. De todas formas, habrá ocasiones en que la Suerte no se podrá utilizar, y es responsabilidad del DJ decidir en qué momentos se puede emplear la Suerte o no, ya que es una herramienta muy poderosa; normalmente, si el DJ no dice nada, se podrá utilizar un punto de Suerte, pero puede prohibirlo a su discreción; si lo desea, el jugador puede preguntarle antes de utilizar un punto de Suerte, pero lo normal será que el DJ lo permita. Estas dos circunstancias también se contemplan en la sección de Combate, en este mismo capítulo.

Por supuesto, hay excepciones al uso de puntos de Suerte, más basadas en el sentido común que en otros factores. No se puede, por ejemplo, utilizar un punto de Suerte para realizar una Acción en la que no se tenga ningún conocimiento (es decir, no se tenga ningún Valor en la Habilidad requerida). La mayoría de Acciones pueden resolverse mediante

Habilidades naturales, pero aun así, habrá situaciones en las que si el PJ no tiene una Habilidad concreta, no podrán resolverse; en este caso, tampoco se podrán utilizar puntos de Suerte. Considera la Suerte una especie de prolongación de las Habilidades, un "Valor comodín" que puedes utilizar cuando juzgues conveniente.

Otra situación en la que no se pueden emplear puntos de Suerte es para realizar Acciones que son imposibles para el PJ debido a su naturaleza, como por ejemplo intentar derribar una montaña de un puñetazo o incendiar un edificio de 20 plantas con un zippo en 10 segundos. La Suerte tampoco hace aparecer conocimientos de la nada en la mente del PJ; por ejemplo, si desea desencriptar una clave informática, la Suerte no le va a dar el código, sólo le va a permitir conocer la forma de desencriptarla; si necesita un programa para desencriptarlo, el PJ deberá conseguirlo de alguna forma, bien sea programarlo (lo cual necesitará un tiempo variable que dejamos al arbitrio del DJ), buscándolo por Internet o cualquier otra variable. Puede usar Suerte para asegurarse de encontrar el programa adecuado, y aquí sí que dejamos de nuevo al arbitrio del DJ si le sirve ese mismo punto de Suerte o debe Apostar Valor, en este caso en Informática.

En cada Acción solamente debe invertirse un punto de Suerte; invertir más en una misma Acción no aumentará las posibilidades de éxito, solamente hará que el PJ desgaste su Suerte de forma inútil.

Por supuesto, el uso de puntos de Suerte, ya sea en Combate o fuera de él, es puramente opcional; en ningún momento un jugador debe verse obligado a utilizar un punto de Suerte, queda a su entera elección.

EJEMPLO:

Charly está subiendo por la cuerda que le ha tendido su amigo Shinjite. En ese momento, entran varios zombis en la sala. Shinjite se ve obligado a soltar la cuerda para luchar contra ellos... ¡y Charly empieza a caer! Para frenar su caída, Charly se agarra a la pared. Charly tiene Ráppel a nivel 1, valor que Javier considera insuficiente para que la maniobra ideada por su personaje funcione; en consecuencia, Charly gasta un Punto de Suerte. Así, aparte de algunas magulladuras, Charly consigue llegar al suelo prácticamente intacto.

Especializaciones

Muchas Habilidades están englobadas dentro de una Habilidad genérica. Cuando un PJ elige una de estas Habilidades genéricas, debe especificar el área concreta de esa Habilidad que desee conocer mejor; esto es lo que en Shadow Hunters llamamos una Especialización. Cuando tenga que apostar Valores en un área de la Habilidad en la que no está Especializado, el PJ solamente podrá usar los Valores de hasta 2 unidades menos que su Valor actual. Si desea Especializarse en otra área de la misma Habilidad, deberá adquirirla como si fuese una Habilidad diferente.

EJEMPLO:

Charly tiene la Habilidad de Armas de Proyectiles. Está Especializado en Pistola Calibre .22, arma que siempre lleva encima. Como al principio tiene Armas de Proyectiles a 4, puede apostar los Valores 1 y 2 en un arma diferente a su fiel .22 (como una Ingram Mac-10, por ejemplo). Si, mediante PE, aumenta la Habilidad hasta 5, entonces puede apostar también el Valor 3 en disparar un arma distinta a la que utiliza habitualmente y así sucesivamente. Por supuesto, esto no afecta si se usan Puntos de Suerte.

Acciones Compartidas

A veces, dos o más PJs pueden hacer juntos una Acción. Ejemplos de Acciones Compartidas son: empujar entre varias personas un coche calado en el fango, o analizar entre varios una serie de muestras encontradas en la escena de un crimen por un equipo de detectives.

Cuando se realice una Acción compartida, solamente uno de los implicados en ella (el que tenga la Habilidad necesaria, o más aproximada, a la que pida el DJ) debe apostar un Valor; al sumar el Bonificador de Característica, sumará un +1 adicional por cada participante extra en la Acción. En el ejemplo anterior, el del coche, pongamos que el DJ ha establecido el Nivel de Dificultad a 6. Un PJ posee la Habilidad Halterofilia a 3 y +1 en Físicos. Tiene otros 3 PJs ayudándole. A él solo le sería imposible lograrlo; sin embargo, con la ayuda de sus compañeros, el Valor Apostado final es 7 (3 por Habilidad +1 por Bonificador Físico +1 por cada compañero, es decir +3= 7), por lo que pueden empujar el coche.

Lógicamente, hay Acciones que no pueden compartirse; aquí, los jugadores deberían aplicar su buen juicio, aunque el DJ tiene la palabra final en esto.

Acciones Enfrentadas

En ocasiones, dos Personajes (pueden ser dos PJs, aunque es más habitual que sean un PJ y un PNJ) pueden enfrentarse. Ejemplos de Acciones enfrentadas serían: intentar resolver una operación matemática más rápido que el otro, tratar de ganar un pulso o las Acciones de Combate. Cuando se produzca una situación en que se tengan que enfrentar Acciones, el DJ no establece ningún Nivel de Dificultad; cada uno de los implicados apuesta un Valor (aunque, si se enfrentan un PJ y un PNJ, es el DJ el que apuesta el Valor de este último), se comparan ambos y gana el que haya jugado el Valor mayor. Si ambos juegan el mismo Valor (o ambos gastan un Punto de Suerte) se considera un empate, y la única consecuencia es que ambos pierden los Valores de Habilidad apostados.

Combate

El Combate es una parte fundamental de cualquier juego de rol, y **Shadow Hunters** no es una excepción. La situación de Combate se distingue de cualquier otra por dos razones: 1) es la más caótica del juego y 2) es donde más Valores se apuestan.

El sistema de Combate está diseñado para ser rápido y fluido, no alterando en exceso el ritmo de la Historia, pero a la vez captando la intensidad y el dramatismo que una situación así conlleva. En **Shadow Hunters**, distinguimos dos tipos de Combate: con Armas de Proyectiles y Cuerpo a Cuerpo.

Combate con Armas de proyectiles

En el Combate con Armas de Proyectiles, los implicados solamente deben apuntarse y disparar unos contra otros. Los Combates con Armas de Proyectiles siempre se resuelven antes que cualquier otro combate, sin importar el Valor de Iniciativa de los contendientes; no obstante, si dos o más personas llevan Armas de Proyectiles deben resolver sus disparos por orden de Iniciativas. El que dispare un arma apuesta un Valor de Habilidad y suma su Bonificador de Característica Física. La víctima del disparo tiene derecho a esquivarlo; no es que, literalmente, pueda ver la bala, sino que salta hacia un lado para ocultarse tras algún tipo de cobertura o se agacha. Si supera el Valor Apostado del contrincante, ha esquivado el proyectil; si no, la bala le ha dado de lleno (consulta el apartado Daño, más abajo, para los detalles).

Cargador

Las armas tienen una cantidad limitada de munición; cuando esta se acaba, el arma debe recargarse. Para ello, el poseedor del arma debe emplear un turno, por lo que pierde su Acción.

Alcance

Todas las armas tienen un alcance mínimo y máximo, expresado en metros. Cuando se dispare un arma dentro del alcance mínimo, se seguirán las reglas arriba descritas; cuando se pase de este alcance mínimo, se podrá disparar hasta el máximo, pero el que dispare no podrá aplicar su Bonificador Físico, debido a la dificultad de apuntar a un objetivo a larga distancia. Si no puede apostar ningún Valor (debido a que está usando un arma en la que no esté Especializado o, simplemente, no posee Armas de Proyectiles) no podrá disparar más allá del alcance mínimo.

Ráfagas

Algunas armas tienen la capacidad de disparar Ráfagas; esto da al portador una gran ventaja sobre sus adversarios, puesto que le permite acabar con varios a la vez. Una Ráfaga se resuelve exactamente igual a cualquier otro disparo, con tres pequeños matices: el que dispara no puede aplicar ningún Bonificador por Característica al Valor Apostado (disparando a un lado y a otro no puede concentrarse en apuntar), por lo que se aplica todo lo descrito en la sección anterior y cada blanco debe apostar, individualmente, un Valor propio para Esquivar la Ráfaga; esquivar una Ráfaga no puede hacerse como una Acción compartida. Además, la Ráfaga solamente puede dispararse dentro del Alcance Mínimo del arma. Como es lógico, a la hora de restar balas del Cargador se restan todas las que dispare la ráfaga.

EJEMPLO:

Charly y Shinjite se están enfrentando a tres Caídos (tres demonios) armados con mazas. Charly saca su pistola, disparando a uno de los Caídos. Apuesta su Valor de 4 en Armas de Proyectiles, sumándole su +2 en Físicos; el Valor Total es 6. El Caído trata de Esquivar el disparo de Charly. Es bueno Esquivando y apuesta el Valor 5. Por desgracia, su Bonificador en Físicos es de 0. Charly consigue dar al Caído en un hombro, aunque por los pelos. Si el Bonificador del Caído hubiera sido de solamente +1, habría esquivado el disparo.

Combate cuerpo a cuerpo

Esta es la situación en que los contendientes llevan un Arma Cuerpo a Cuerpo (un cuchillo, una espada, etc.) o utilizan sus propias manos para defenderse. Para el Combate Cuerpo a Cuerpo sí que se emplean los Valores de Iniciativa. Así, primero ataca el que tenga un Valor mayor de Iniciativa, esquivándolo el otro; después, el segundo ataca.

En estas situaciones, se puede emplear una Habilidad especial, descrita durante la Creación de Personaje: la Habilidad de Bloquear. Cuando al personaje le toque esquivar el ataque recibido, puede hacerlo con esta Habilidad en lugar de Esquivar simplemente. Esto sirve únicamente con Armas Blancas o Combate sin Armas; no permite bloquear un balazo u otro tipo de disparo (no se pueden parar las balas con las manos).

EJEMPLO:

Los Caídos han llegado a la altura del Cuerpo a Cuerpo de sus adversarios. Los tres tienen mayor Iniciativa que Charly, pero no que Shinjite. Este ataca con una patada a uno de ellos. Apuesta su Valor de 4 en Ninjitsu, sumándole su +3 en Físicos. El Caído trata de parar el ataque con su maza; apuesta el Valor de Bloquear con Maza de 5. Tiene un Bonificador de +2 en Físicos, por lo que ambos contendientes pierden sus Valores, sin ningún otro efecto. Ahora, le toca el turno al Caído. Levanta la enorme maza, descargándola en la cabeza de Shinjite. Apuesta su Valor de 6 en Maza, sumándole de nuevo el +2 en Físicos. Shinjite apuesta de nuevo su Valor de 3 en Bloquear con Ninjitsu (+3 por Bonificador Físico), pero ni aun así es suficiente para parar el contundente golpe.

Situaciones especiales de combate cuerpo a cuerpo

Guardar la Acción

Si lo desea, un Personaje que debería atacar en ese turno puede decidir no hacerlo y Guardar su acción; a partir de ese momento, puede romper el turno cuando desee y actuar. Esto puede ser útil si, por ejemplo, el personaje no desea disparar contra su objetivo, desea que otro personaje ataque antes o alguna otra acción similar.

EJEMPLO:

Charly se está enfrentando, él solito, contra dos Caídos. Le han hecho varias heridas importantes, pero aún aguanta. Uno de los dos Caídos tiene más Iniciativa que Charly, pero decide Guardar su Acción con el fin de ver qué hace su compañero. A partir de ese momento, el Caído puede romper el turno cuando desee y actuar.

Perder la Acción de forma voluntaria

A opción del jugador, el PJ puede decidir no atacar ese turno y prepararse para parar el ataque de su adversario. Entonces, a la hora de Bloquear el siguiente ataque, gana un Bonificador adicional de +1 a Esquivar o Bloquear con el Arma que posea.

EJEMPLO:

El Caído que se enfrenta en ese momento a Charly decide perder su Acción. En su turno, Charly ataca apostando su Valor de 3 en Pelea Callejera; con su +2 en Físicos, el Valor Final Apostado es de 5. El Caído apuesta su Valor de 2 en Bloquear con la Maza; al igual que Charly, tiene un +2 en Físicos. Normalmente, no detendría el ataque, pero al haber perdido la Acción voluntariamente suma un +1, con lo que consigue Bloquear el Ataque sin más problemas.

Combate no letal

A veces, un Personaje puede no desear matar a otro, sino únicamente noquearle. Antes de apostar un Valor, el Personaje debe declarar que está luchando de forma No Letal; solamente puede declarar este tipo de Acción si está luchando a manos desnudas o con un arma que lo permita. Al calcular el Daño, si el PJ ha conseguido un Aturdido (lo cual depende de los Puntos de Salud totales del adversario), el Defensor no sufrirá Daño pero caerá al suelo automáticamente, inconsciente.

EJEMPLO:

Ejemplo: La novia de Charly, Brenda, ha sido secuestrada por el líder de los Caídos. Charly decide no matar a su último adversario, para hacerle confesar dónde está la joven. Declara que, a partir de su siguiente Acción, va a usar el Combate No Letal. Después de recibir un nuevo mazazo, y casi al límite de sus fuerzas, Charly estrella su puño en el rostro del Caído. Apuesta su Valor de 4 en Pelea Callejera; el Valor Final es 6. Su adversario no tiene ningún Valor que apostar, con lo que juega únicamente con su Bonificador de +2. Esto da a Charly la oportunidad de noquear al horrible Caído.

Perder la Acción

Hay diversos medios por los que un personaje puede perder su Acción; por ejemplo, el Aturdimiento momentáneo o ciertos hechizos hacen perder la Acción (al propio personaje o a un adversario). Cuando un personaje pierde su Acción, no podrá atacar, sino únicamente defenderse; en consecuencia, cuando sea su turno por Iniciativa no podrá apostar ningún Valor, pero sí podrá hacerlo si es atacado.

Un personaje que ha perdido su Acción de cualquier forma no puede declarar que Guarda su Acción.

EJEMPLO:

Jorge, un Oscuro, lanza el hechizo Ilusión Visual a su adversario (ver Capítulo 7) y consigue realizarlo con éxito; en el momento en que el adversario de Jorge podría atacar, no puede hacerle nada, por lo que Jorge decide dispararle un Rayo que el adversario puede Esquivar normalmente.

Daño

Una vez apostados todos los Valores de Combate, se procede al cálculo del Daño. El Daño se calcula restando el Valor Total Apostado del atacante (que, lógicamente, es mayor que el de su contrario, sino no haría Daño) del Valor Total Apostado del Defensor; esta diferencia indica la cantidad de Puntos de Salud que el defensor pierde.

Bonificador al Daño de las armas de proyectiles

Las Armas de Proyectiles tienen un Bonificador al Daño dado en la Tabla de Armas de Proyectiles situada en el Apéndice del capítulo siguiente. Cuando se calcule el Daño causado por Armas de Proyectiles, una vez establecidos los Puntos de Salud perdidos, se debe aplicar este Bonificador al Daño. Algunas armas tienen dos Bonificadores al Daño, separados por una barra; en este caso, el primer Bonificador se aplica cuando se dispara dentro del alcance mínimo del arma, y el segundo cuando se dispara dentro del alcance máximo.

Daño masivo

Como se ha dicho antes, el Daño Masivo es la cantidad de Daño que puede soportar un contendiente antes de caer redondo al suelo de un solo golpe o disparo. Si se consigue, en una sola Acción, extraer al personaje los Puntos de Salud marcados en su casilla de Daño Masivo, este caerá inconsciente sin poder evitarlo; si se saca al menos la mitad del Daño Masivo que tiene el personaje (redondeando a la alta) se le habrá dejado momentáneamente Aturdido; perderá su siguiente Acción. Este efecto no puede producirse en turnos consecutivos; es decir, un personaje que acaba de recuperarse del Aturdimiento momentáneo en el turno anterior NO PODRÁ volver a quedar Aturdido durante el turno en curso, aunque pierda los Puntos de Salud necesarios para ello.

Otros efectos del daño masivo

Aparte de los efectos arriba descritos, el Daño Masivo puede traer otras consecuencias; estas se dejan al arbitrio del DJ, que deberá analizar cada situación individualmente y establecer su dictamen.

EJEMPLO:

Como ejemplos ilustrativos, vamos a describir la resolución de los ejemplos de Combate anteriores:

En el primer ejemplo (Combate con Armas de Proyectiles), Charly disparó a un Caído con una pistola. Los resultados totales fueron 6 para Charly y 4 para el Caído. Si le hubiese atacado Cuerpo a Cuerpo, Charly únicamente le habría quitado 2 Puntos de Salud a su adversario pero, al dispararle con una Voss BC (que aplica un +1 al Daño), Charly consigue hacer perder 3 Puntos de Salud al Caído; además, al conseguir hacer el Daño Masivo que el Caído puede aguantar, ha conseguido que este caiga redondo al suelo.

En el segundo ejemplo, Shinjite intenta dar una patada a un Caído, pero no consigue alcanzarle; el Caído, en cambio, consigue golpearle con su maza. En este caso, la diferencia es de 2; Shinjite pierde 2 Puntos de Salud, lo cual no tiene ningún efecto más (le tendría que haber quitado 4 Puntos de Salud para que Shinjite se considerase Aturdido).

Suerte en Combate

Durante una sola secuencia de Combate no se pueden jugar más de dos Puntos de Suerte, cuyo uso queda a discreción del PJ y bajo la aprobación

del DJ, tal como se detalla en la sección de Suerte; esto quiere decir que, si una secuencia de Combate consta en total de cuatro Apuestas de Valor, como máximo dos de ellas, las que el PJ desee y en el orden en que quiera, pueden asegurarse mediante un punto de Suerte (lo cual, lógicamente, debe ser decidido de antemano en cada Acción, ya que nadie sabe realmente cuantos Valores se pueden llegar a Apostar durante la secuencia de Combate). Si se ha jugado algún Punto de Suerte en situación de Combate, pueden darse dos situaciones detalladas a continuación:

- Si el que ha jugado el Punto de Suerte estaba disparando o atacando cuerpo a cuerpo, acertará a su adversario de forma automática; el arma hará dos puntos de Daño más el Bonificador por Físicos más cualquier Bonificador al Daño que posea el arma (o sin Bonificador al Daño en el caso de que se estuviese luchado con las manos desnudas o Armas Cuerpo a Cuerpo).

- Si en algún momento cualquiera utiliza un Punto de Suerte para Esquivar o Bloquear, anulará el ataque de forma automática; esto ocurrirá aunque su adversario haya jugado, a su vez, otro Punto de Suerte, pues la defensa siempre tiene preferencia sobre el ataque, salvo que se realice un Ataque No Letal, tal como se describe en el siguiente párrafo. Dicho sea de paso, esta es la única situación dentro del juego en la que un Punto de Suerte (concretamente, el jugado por el atacante) no garantiza el éxito automático.

Si el PJ decide utilizar un punto de Suerte en un Ataque No Letal, noqueará automáticamente a su adversario; en este caso, aunque el otro se defienda mediante otro punto de Suerte, se le dejará inconsciente, sin otros efectos (es decir, no sufrirá Daño). Utilizar puntos de Suerte en Ataques No Letales tiene un efecto adicional: aunque, normalmente, el arma no permita realizar Ataques No Letales, la inversión de un punto de Suerte permite declarar Ataque No Letal con cualquier arma, sea de fuego o cuerpo a cuerpo.

Estas circunstancias solamente se aplican en una secuencia de Combate concreta. Para el siguiente, el cual puede producirse en un tiempo variable que depende de la Historia, o incluso ya en la próxima, el PJ podrá emplear de nuevo dos puntos de Suerte a su discreción.

PR y PRC

Al igual que para recuperar cualquier otro tipo de Valor, un PJ puede utilizar PR para recuperar cualquier Valor perdido durante el Combate; además, puede emplear PRC. Los PRC solamente se pueden utilizar para recuperar Valores perdidos en Combate, pero estos no tienen que ser necesariamente de Habilidades de Combate. Si, por ejemplo, Shinjite hubiese utilizado su Habilidad de Rápel para escalar una pared y dar una patada en el aire contra un Caído, podría emplear PRC para recuperar este Valor.

Las Habilidades de Bloquear no requieren el gasto de ningún punto para ser recuperados. Cuando un PJ gasta PR o PRC en recuperar un Valor de Habilidad del arma con la que bloquee (o sistema de Combate Cuerpo a Cuerpo) recupera, de forma automática, un Valor en la Habilidad de Bloquear asociada. La única restricción es que el Valor de Bloquear recuperado debe ser menor o igual al de Ataque.

Por supuesto, el gasto de un PR no conlleva gastar a la vez ningún PRC, ni viceversa. Los PR y los PRC no pueden sumarse para recuperar un solo Valor, deben utilizarse individualmente (por ejemplo, si se quiere recuperar un Valor 3 no se pueden emplear 2 PR y 1 PRC, se tienen que utilizar o 3 PR o 3 PRC).

EJEMPLO:

Tras golpear al Caído, Shinjite decide recuperar su Valor 6 en Ninjitsu, puesto que piensa que más tarde podría necesitarlo. Para ello, gasta 6 PRC y se apunta el Valor perdido. Además, puede recuperar gratuitamente su Valor 3 en Bloquear con Ninjitsu, que había apostado en un turno anterior.

Recuperación de PR y PRC durante la Historia en curso

Aunque el PJ solamente puede recuperar Valores durante la Historia en curso reponiéndolos con PR, recuperará los PR durmiendo. Cuando empiece un nuevo día, se levantará de nuevo con sus PR y PRC al máximo; si lo desea, puede utilizarlos a partir de ese mismo momento para recuperar Valores gastados el día anterior, o reservar los PR para más tarde.

Se sobreentiende que para recuperar sus PR y PRC de esta forma, deberá descansar de forma satisfactoria (al menos 6 horas, según y como 8, y en relativa calma); dormir una siesta de una hora, por ejemplo, no le aportara ningún PR o PRC

Alternativas de juego
(por Alex Werden)

CONTADORES: Los pones tras la pantalla o similar, separas una cantidad igual al nivel de dificultad y alejas las manos de la mesa para alejar suspicacias (los prestidigitadores másters jugarán con ventaja).

CARTAS: Puedes usar de nivel una escala basada en la baraja española o la francesa, y tenerla a mano. Elijes la carta, la pones en el centro de la mesa y se le da la vuelta solo cuando ha indicado el jugador su apuesta. También puede hacerse teniendo los jugadores una baraja para ellos. Así ni máster ni el resto de jugadores saben que va a pasar hasta que se destapan las cartas. Provoca mucha emoción, especialmente en situaciones como cuando solo queda un personaje en pie contra el malo maloso final.

Sistema alternativo. Dados

Aunque **Shadow Hunters** está pensado para ser jugado sin dados, algunos jugadores de rol, especialmente jugadores puristas, pueden sentirse incómodos usando el sistema normal de juego. Por ello, ofrecemos aquí una sencilla alternativa con dados que introduce un elemento de azar en las partidas.

Para realizar una Acción, el jugador deberá tirar 1D10 y sumarle el Bonificador de Atributo contra una Dificultad impuesta por el DJ. Este la puede decir en voz alta, ya que en esta ocasión depende del resultado del dado. Si lo desea, el jugador puede utilizar Valores de Habilidad para aumentar sus posibilidades de éxito (es más, en algunas situaciones y según la Dificultad, será necesario que los utilice), al igual que si los apostase en el sistema sin dados, pero debe decidirlo antes de hacer la tirada. Podrá utilizar el Valor que desee, no necesariamente el más alto (si, por ejemplo, tiene una Habilidad a 3, puede usar el Valor 2 si quiere). Al igual que ocurre con el sistema sin dados, puede utilizar PR o PRC para recuperar los Valores empleados de esta forma. Evidentemente, también aplicará cualquier Bonificador pertinente, como por ejemplo los Bonificadores al Ataque o a la Defensa de las Armas Cuerpo a Cuerpo, o Bonificadores por situación (por ejemplo, si el defensor está parcialmente oculto, obtendrá un +1 a Esquivar porque el atacante no le verá claramente). El DJ debe tener en cuenta que, mediante este sistema, debe subir la Dificulad de las Acciones al menos en 3 puntos. Si, por ejemplo, una Acción sería de Dificultad 5 en el sistema sin dados, aquí debería ser de al menos 8.

En cuanto al Daño, se mide tirando 1D6, sumando el Bonificador de Ataque en el caso de las armas cuerpo a cuerpo, y el Bonificador al Daño en el caso de las armas de fuego.

La Suerte permanece inalterada, se utiliza exactamente igual que en sistema sin dados.

Apéndice

Tablas de Equipo

ARMAS CUERPO A CUERPO

NOMBRE	BA	BD	PRECIO	TAM	NOMBRE	BA	BD	PRECIO	TAM
*Puñal***	*+1*	*&*	*B*	*P*	*Espada larga*	*+2*	*+2*	*M*	*M*
Cuchillo militar	*+1*	*+1*	*M*	*M*	*Florete****	*+1*	*+1*	*M*	*P*
Hacha de mano	*+2*	*0*	*M/B*	*P*	*Katana*	*+2*	*+2*	*M*	*M*
*Bastón**	*+1*	*+2*	*M/B*	*G*	*Espadón*	*+3*	*0*	*M*	*G*
*Bate de Bésibol**	*+1*	*+1*	*M/B*	*M*	*Guadaña*	*+2*	*+2*	*M/B*	*G*
*Porra**	*0*	*+1*	*B*	*P*	*Lanza*	*+2*	*+1*	*M*	*G*

***** Estas armas permiten declarar Combate No Letal cuando se lucha con ellas.

****** El puñal NO PERMITE Bloquear. Así, no proporciona la Habilidad Bloquear con puñal. Cuando se pelee con un puñal, se deberá Esquivar o Bloquear con Pelea.

******* Aunque, técnicamente, el Florete es un arma Mediana, a efectos de juego se considera Pequeña debido a su ligereza.

ARMAS DE PROYECTILES

NOMBRE	BD	CARGADOR	ALCANCE	PRECIO	LEGAL	RÁFAGA
ARMAS BALÍSTICAS						
Revólveres						
Hammerli M-280	*+1*	*5*	*15-20*	*B*	*Sí*	*1*
Walter PPK	*+1*	*7*	*10-15*	*M/B*	*Sí*	*1*
Voss BC (.22)	*+1*	*8*	*15-20*	*M/B*	*Sí*	*1*
Pistolas						
Glock 17 (9mm)	*+1*	*17*	*20-30*	*M*	*Sí*	*1*
SigSauer P220	*+2*	*7*	*20-30*	*M*	*Sí*	*1*
Glock .22	*+2*	*15*	*15-25*	*M*	*Sí*	*1*
Heckler & Koch P7	*+2*	*13*	*25-35*	*M*	*Sí*	*1*
Deset Eagle	*+3*	*7*	*15-30*	*M/A*	*No*	*1*
Escopetas						
Ithaca M-37	*+4/+2*	*5*	*15-25*	*M*	*Sí*	*1*
Remington 1100	*+4/+2*	*8*	*10-20*	*M/A*	*No*	*1*
Fusiles						
AK-47	*+3*	*10*	*200-300*	*M*	*No*	*1*
Cetme	*+2*	*10*	*150-250*	*M*	*No*	*2*
Remington M-700	*+5/+2*	*10*	*400-800*	*M*	*No*	*1*
ML-16	*+2*	*20*	*150-200*	*M/A*	*No*	*2*
Weatherby MARK V	*+5*	*3*	*200-300*	*M/A*	*No*	*1*

ARMAS DE PROYECTILES

NOMBRE	BD	CARGADOR	ALCANCE	PRECIO	LEGAL	RÁFAGA
ARMAS BALÍSTICAS						
Subfusiles						
Ingram MAC-10	*+2*	*20*	*35-50*	*M*	*No*	*2*
UZI 9 mm	*+1*	*30*	*35-50*	*M/A*	*No*	*4*
Thompson M-1928	*+2*	*20*	*35-50*	*M/A*	*No*	*4*
Scorpion	*+1*	*20*	*20-35*	*M*	*No*	*3*
Tec 22	*+1*	*30*	*15-25*	*M*	*No*	*3*
Ametralladoras						
M-14	*+3*	*25*	*200-275*	*A*	*No*	*3*
Calibre .30	*+3*	*15*	*60-300*	*A*	*No*	*4*
ARMAS NO BALÍSTICAS						
Arco	*+1*	*1*	*50-70*	*B*	*Sí*	*1*
Arco largo	*+1*	*1*	*60-100*	*M/B*	*Sí*	*1*
Arco compuesto	*+2*	*2*	*60-100*	*M*	*Sí*	*1*
Ballesta	*+2*	*1*	*30-50*	*M/B*	*Sí*	*1*

Aventura

Contra la Gorgona

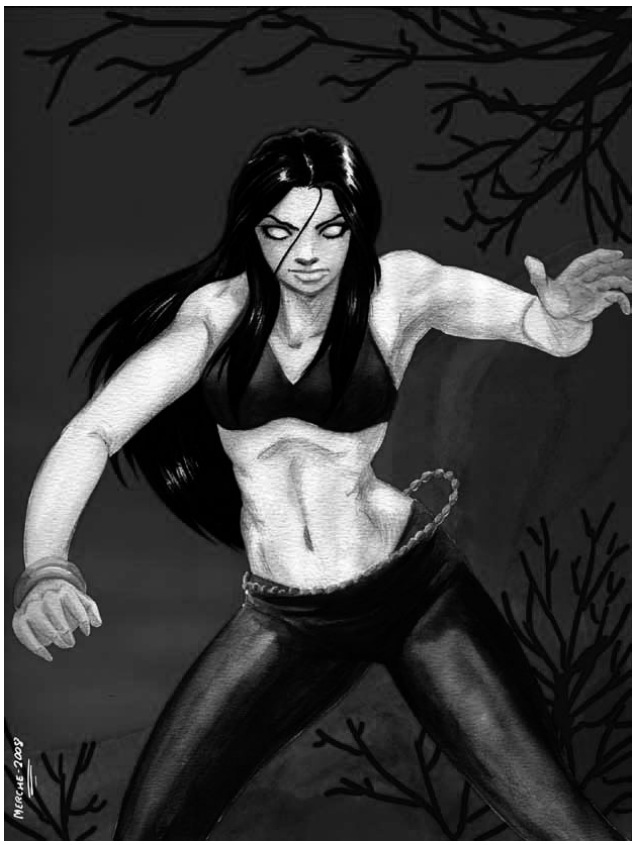
Presentamos esta Historia completa, pensada como aventura inicial para un grupo de PJs recién creado. La Historia está pensada para ser concluida en una sola tarde y, aunque está situada en Inglaterra, puede ser adaptada a cualquier lugar donde el DJ desee desarrollar sus Historias.

1. Inicio

Hace algunos días desapareció misteriosamente el senador John Attien. Una mañana, tras su desaparición, la policía londinense encontró una estatua que reproducía al hombre. La policía está desconcertada por este hallazgo, y más aún teniendo en cuenta que la consulta con un escultor ha revelado que se necesitan muchos más días de los que Attien lleva desaparecido para hacer una escultura como esa.

¿Cómo implicar a los PJs?

En esta sección, suponemos que los PJs se conocen de alguna forma; si no es así, deberías crear algún pequeño prólogo o preludio en el que se encuentren por primera vez, lo cual también podría ser útil para que los jugadores se familiarizaran más con sus personajes. La forma más fácil de hacer que se impliquen en la Historia es que uno de ellos sea policía, abogado, detective o periodista y le encarguen el caso. Otra posibilidad puede ser que uno de los PJs (o su padre, si todos son jóvenes) conozca a John Attien o al inspector encargado del caso, y este le pida ayuda; únicamente deberás inventarte una razón para que los PJs se impliquen en esta Historia si no se produce ninguna de las contingencias arriba descritas.



2. Lugares

Una vez los PJs estén implicados en la Historia, tienen diversos lugares donde ir. Son los siguientes:

Comisaría de policía

Si no se identifican como policías, detectives o abogados, es casi imposible que la secretaria de la comisaría les deje acceder a los archivos del caso. El uso por parte de algún PJ razonablemente atractivo y agradable de su Persuasión, Engañar, Seducción o Elocuencia (dificultad 4 o más si lo juzgas conveniente para cualquiera de las Acciones) o el soborno (más difícil que lo anterior, mínimo 5) puede facilitar la entrada al departamento de Archivos. Otra posibilidad sería que los PJs decidan entrar de forma ilegal, bien sea por la fuerza (¡armando un tiroteo en un lugar lleno de policías armados!) o furtivamente, evitando a los guardias nocturnos (además de a todos los policías del turno de noche, claro).

Si consiguen entrar, haz que apuesten Valores en una Acción de búsqueda (las Habilidades de Informática e Investigación, por ejemplo, pueden servir, pero no se lo pongas muy difícil; 3 ó 4 como mucho). Preséntales el informe policial que hallarás al final de la Historia. Unida a la hoja del informe mediante un clip, encontrarán una tarjeta con el domicilio del escultor Michael Reeves.

Estudio de Michael Reeves

Reeves es el escultor que ha examinado la estatua. No puede dar demasiadas pistas a los PJs, ya que todo lo que sabe se lo ha dicho a la policía (cosa que dirá a los Shadow Hunters cuando estos le visiten); de todas formas, les dejará entrar sin demasiados problemas (basta con que alguno de ellos se identifique como policía, abogado, detective e incluso periodista; si no, el uso de la Persuasión, la Elocuencia, el Discurso o algo así con una Dificultad baja, p.e. 3, bastará), pues Reeves está aprovechando el tirón del caso para ganar fama. Cuando le pregunten sobre la estatua, dirá que es un trabajo muy profesional, digno de un Praxíteles o un Miguel Ángel. Cada una de las partes del cuerpo de Attien fue reproducida con una exactitud asombrosa (al menos, las partes que pudo ver en las fotos que le prestaron). Es posible que los PJs pidan a Reeves una relación de nombres de escultores que pudieran haber hecho un trabajo semejante; el artista no se opondrá, pero ninguno de estos escultores es el autor del secuestro. Escenifica las visitas de los PJs a las direcciones dadas pero no les des ninguna pista, ya que únicamente pierden el tiempo si van a dichos lugares.

Domicilio de John Attien

Los PJs pueden obtener la dirección del desaparecido de dos formas: viendo el informe de la policía, o simplemente leyendo los periódicos. Vayan a la hora que vayan, encontraran a Linda, la joven criada de la familia. Si van por la mañana, también podrán entrevistarse con la esposa de Attien, Susan. Por último, si van en fin de semana, hallarán a Jane, la única hija de la familia.

Lo que sabe cada una de ellas es lo siguiente:

* Linda: Posiblemente, sea la que más sabe de las tres, aunque no revelará gran cosa a menos que esté en solitario; si cualquiera de las otras dos mujeres se encuentra en la casa en ese momento, apenas dirá nada. En ese caso, citará a los PJs en algún momento en que se encuentre sola (un día de diario, por la tarde), mediante alguna nota astutamente deslizada en el bolsillo de uno de ellos. Sabe que su amo es un auténtico mujeriego, que solía acosarla sexualmente con relativa frecuencia. Linda lleva al servicio de la familia desde que era muy joven y ha visto entrar y salir de la casa de los Attien a numerosas mujeres en ese tiempo. Dirá esto sinceramente, sin ningún tipo de pudor, pues no tiene nada que esconder. Si se le pregunta por qué no dijo esto a la policía, contestará que temía las represalias de su ama. También manifestará sus sospechas acerca de que las "reuniones de partido" de fin de semana de su jefe no eran sino excusas para ir a ver a alguna aman-

te. Un detalle adicional: Linda no tiene novio por lo que, si algún PJ agradable intenta flirtear con ella, es muy probable que responda a sus atenciones.

* Susan: La esposa de John Attien, Susan, conoce perfectamente las "aficiones" de su marido y sabe que las "reuniones de partido" a las que asistía no eran sino excusas. Sólo revelará esto tras apretarle las tuercas un poco (dificultad 4 ó 5, según juzgues conveniente). Durante el interrogatorio, dejará entrever que sentía un profundo odio hacia su marido y que únicamente estaba junto a él por dinero.

* Jane: La hija de los Attien no sabe nada acerca de la desaparición, puesto que está cursando estudios superiores en una importante universidad y solamente va a su casa los fines de semana. Jane es una completa snob, totalmente influida por la sociedad en la que vive (una pija, vamos).

El Senado

Si los PJs han leído el informe de policía, pedirán entrevistarse con Rick Dawson, lo cual lograrán de inmediato sin necesidad de apostar ningún Valor. En caso contrario, quizás soliciten hablar con alguien que conociese a Attien; de ser así, la secretaria de la entrada les pedirá algún tipo de identificación o similar. Para ello, utiliza los parámetros dados para entrar en la comisaría.

Una vez ante Dawson, desarrolla la entrevista como tú desees. Aunque es más fácil que los PJs apuesten Valores, será más divertido que les hagas interpretar (este consejo también es válido para todas las demás Acciones, especialmente las sociales). Básicamente, Dawson sabe lo siguiente; revela la información que consideres oportuna, según el valor que apuesten... o la calidad de su interpretación:

* John Attien es un mujeriego empedernido. Suele seducir a sus conquistas, siempre bastante más jóvenes que él, con su dinero y posición social.

* Su esposa vive engañada, puesto que las "reuniones de partido" a las que supuestamente acude su esposo, no son más que excusas para ir a verse con alguna amante. Dawson sospecha que la señora Attien sabe la verdad, pero únicamente es una opinión personal.

* La última conquista de Attien es una joven que vive en el pequeño pueblecito de Shepherd, a unos pocos kilómetros de Londres. Dawson no sabe nada acerca de la mujer.

NOTA: Este último dato es de vital importancia, puesto que da a los PJs una pista clave acerca del "paradero" de Attien. Aquí solamente damos un camino para llegar a ella pero, si no consiguen averiguarlo mediante este método, busca un camino alternativo.

3. Shepherd

Shepherd es un tranquilo pueblecito situado cerca de Londres. Sus habitantes lo definen como un lugar: "ni grande ni pequeño, ni superpoblado ni desierto, pero tranquilo". En Shepherd se encuentran todos los servicios básicos que los PJs puedan necesitar: alojamiento, médico, comisaría, etc. La gente es amable pero se mostrará algo fría al principio con ellos. Shepherd no es un lugar turístico, por lo que sus vecinos no están acostumbrados a recibir visitas. Esto, aunque al principio pueda parecer un inconveniente para los PJs, realmente es una ventaja, puesto que alguien "de la ciudad" (sobre todo si es tan importante como el señor Attien) debe ser recordado en casi todos los lugares que haya visitado.

Estos son los lugares públicos a los que deberían dirigirse los PJs si desean encontrar alguna pista acerca de Attien:

El Motel Shepherd

Seguramente, los PJs vendrán a registrarse a este motel (entre otras cosas, porque es el único que hay en todo el pueblo). El motel Shepherd está situado a un par de kilómetros del pueblo, en el linde de la carretera principal. Regentado por la anciana señora Craven y su marido, el edificio está prácticamente en ruinas, aunque las habitaciones están limpias y cuidadas. Cuando los PJs hablen con la señora Craven, quien cumple las funciones de recepcionista, esta les dirá que, aunque ha visto pasar cada sábado el lujoso automóvil del senador Attien por la carretera desde hace unos tres meses, jamás se alojó en el hotel; de hecho, nunca puso los pies en el mismo. Únicamente una vez, poco después de llegar a Shepherd, llamó al motel para pedir la ayuda de su marido (quien hace las veces de mecánico del pueblo), debido a que su coche se había estropeado. Aunque ella no recuerda donde fue, su marido les dirá que el coche tenía una bujía estropeada y que estaba parado delante del instituto del pueblo.

El "Pub"

El "Pub" del pueblo es el lugar que todo habitante (y visitante) de Shepherd ha pisado alguna vez en su vida. Para saberlo, los PJs sólo tendrán que pre-

guntar a cualquier habitante del pueblo por Attien (o por cualquiera); automáticamente, les enviarán allí.

El "Pub" es propiedad del viejo Wilhelm McBeer, aunque actualmente lo regenta su hijo, Wilhelm jr.; posiblemente, una de las personas mejor informadas sobre lo que sucede en Shepherd. Cuando los PJs hablen con él, recordará haber servido al senador Attien en varias ocasiones. A veces, iba a primera hora de la tarde del sábado; parecía estar esperando a alguien, mirando al escaparate del local y el reloj de forma casi continua. En ocasiones, había llegado a esperar una hora hasta marcharse. Otras veces iba en domingo, pero este día no tenía una hora fija de llegada.

Mientras los PJs interrogan a Wilhelm, un hombre viejo les observará continuamente desde el otro extremo de la barra; hazles saber esto, ya que el tipo no tendrá ningún disimulo. Si alguno de ellos se molesta y decide ir a preguntarle, el viejo le dirá su nombre (Bill), y también que les puede dar información adicional a cambio de un trago. Si los PJs aceptan el chantaje o le convencen de alguna otra forma (si recurren a la violencia, Wilhelm les echará verbalmente del bar, llamando a la policía si hacen caso omiso de sus advertencias; si les detienen, pasarán una noche en comisaría por vandalismo a menos que haya alguien que sepa de Derecho o Leyes en el grupo, Habilidades que podrá utilizar para salir antes), Bill, tras un número considerable de whiskys, les dirá que Attien se iba cuando veía pasar a Laurel Jersh, una joven profesora proveniente de la capital que tiene, según el viejo borracho, "un buen pandero".

Comisaría de policía

A los PJs no les será difícil averiguar lo que sabe la policía acerca de la desaparición de Attien... ya que no saben nada; es más, ni tan siquiera han abierto un expediente del caso. Si preguntan por algún superior, le enviarán al comisario local Doug Schwartz, quien afirmará que la desaparición del senador es "cosa de los de Londres". En resumen, la comisaría no les proporcionará nada relevante.

La escuela

A través tanto del hotel como del "Pub", los PJs habrán extraído cierta información acerca de que Attien podría estar liado con una profesora de escuela. En el pueblo únicamente hay una escuela de estudios primarios, puesto que Shepherd no dispone de institutos de enseñanza superior. Seguramente, los PJs pedirán acceder al archivo del profesorado o hablar con el director de la escuela, lo cual es factible aunque, tras dar con los nudillos en su despacho, la vieja secretaria dirá que el director está "muy ocupado para recibir visitas en este momento". Apostar un Valor de Empatía o similar para saber si la secretaria está mintiendo (no lo pongas muy difícil; es evidente que sí), junto a una oportuna placa de policía, soborno o Intimidación, facilitarán el acceso al despacho del director.

El director del colegio, el señor Cameron, es un hombre muy afable y simpático. Atenderá a los PJs con suma amabilidad aunque, a medida que empiecen a hablar de Laurel Jersh, empezará a ponerse visiblemente más nervioso. Cameron mantiene un tórrido romance con la mujer del que no desea que nadie se entere (sobre todo su esposa). Proporcionará a los PJs la dirección de la maestra y también algunos datos intrascendentes sobre ella; lo único útil que dirá es que la joven profesora tiene una extraña enfermedad, llamada fotosensibilidad, que le obliga a llevar gafas de sol continuamente. Si los PJs desean hablar con Laurel en ese momento, Cameron les dirá que no puede interrumpir las clases ni asustar a los niños, y que precisamente para evitar esto les ha dado la dirección de la chica.

Robinson

Puedes desarrollar este encuentro en el momento en que desees, aunque los PJs deben encontrarse en Shepherd. Úsalo de la forma en que quieras: posible pista, solución a algún problema, etc., incluso puedes ignorarlo por completo, ya que no es necesario para la resolución de la Historia. Los PJs se encontrarán con Robinson, un viejo Shadow Hunter cojo que ha obtenido un discreto éxito en alguno de los casos en los que ha trabajado. Robinson sabe tanto como puedan llegar a saber los PJs y está convencido de que Laurel Jersh es un Caído; de hecho, piensa que todas las criaturas sobrenaturales lo son. Estaba buscando un grupo que le ayudase a combatir a esta "horrenda amenaza", pero nadie del pueblo le creía; finalmente, cuando los PJs llegaron al pueblo se fijó en ellos (les detectó como Shadow Hunters gracias al Ojo del Cazador). Les pedirá ayuda para matar al abominable ser (Robinson utiliza este apelativo y similares para referirse a Laurel). Si los PJs aceptan, les conducirá a casa de Laurel (o, como la llama él, "la antesala del Infierno").

4. La casa de Laurel Jersh

Este encuentro, el último de la historia, debe desarrollarse de noche, único momento en el que Laurel Jersh se encontrará en su casa. Cuando los PJs llamen, Laurel les recibirá con gafas oscuras. Aunque se identifiquen como policías e insistan, no les dejará pasar, poniendo como excusa que "no tienen derecho a molestar de esa forma la intimidad de la gente". Si algún PJ tiene la genial idea de quitarle las gafas (puedes usar a Robinson para este propó-

sito), su auténtica naturaleza quedará revelada y Laurel entrará corriendo en el interior de la casa. Si los PJs entran a la fuerza o de forma sigilosa, Laurel evitará en todo momento usar sus poderes, pero lo hará si se ve obligada. Si deciden irse de la casa y denunciarla por secuestro o asesinato, aparte de un extraño objeto ovoide la policía no encontrará nada y liberarán a Laurel por falta de pruebas.

La persecución

Una vez los PJs hayan descubierto la auténtica naturaleza de Laurel, esta se esconderá en el interior de la casa. En el plano de la casa proporcionado al final te damos el lugar donde estará oculta, además de diversas trampas que puedes usar o sustituir por otras diseñadas por ti mismo.

5. Conclusiones

Aparte de las recompensas materiales y de experiencia, esto es lo que se puede extraer de esta Historia:

* Si esta es la primera Historia de los PJs (es decir, su Revelación), tras jugarla adquirirán el Ojo del Cazador, y por tanto podrán detectar a los Shadow Hunters con los que se encuentren en el futuro.

* Si Robinson sobrevive a la Historia (y no resulta petrificado), puede proporcionar a los PJs amplia información sobre los Caídos; podrán ponerlo como Vínculo de nivel 1.

* Si alguno de los PJs ha resultado petrificado por Laurel, el resto del grupo deberá encontrar una cura para él; esto puede plantear una interesante continuación a esta Historia.

PNJS

Robinson

De origen estadounidense, Robinson empezó su carrera como Shadow Hunter a los 15 años, cuando decidió seguir a su hermano a la vieja fábrica en la que se reunía con sus amigos. Lo que vio allí le marcó para toda la vida, haciendo que tomase una decisión inmediata.

Cuando su hermano volvió a casa, Robinson trató de convencerle para que abandonase sus siniestras actividades, pero fue en vano. Así, no le quedó más opción que coger un par de latas de gasolina, un trapo y unas cerillas y seguir de nuevo a su hermano a la fábrica el martes siguiente.

Robinson huyó del pueblo dos horas después del incendio, empezando una carrera como Shadow Hunter que le ha aportado algún éxito ocasional y no pocos fracasos. Actualmente, Robinson malvive de la caridad y de pequeños trabajos, invirtiendo todo lo que gana en erradicar a los Caídos y sus agentes.

Apariencia: Robinson pasa de los cincuenta años. Luce una barba canosa y es calvo. Su rostro está ajado tanto por la edad como por el sufrimiento. Es alto pero delgado, y tiene una algo más que una ligera cojera. Viste con ropas discretas viejas y raídas. Despide un olor horrible, y tiene un cierto brillo de locura en sus ojos.

Personalidad: Robinson es impaciente, temerario y no destaca por su buena educación. Sus continuos fracasos le han vuelto un poco loco, haciendo que tenga ocasionales arranques de genio.

Diario: Robinson lo sabe casi todo acerca de los Caídos, aunque sus conocimientos se centran casi exclusivamente en los grupos que tratan de invocarlos.

Grimorio: Robinson no conoce ningún hechizo ni posee facultad sobrenatural alguna.

Categoría social: Baja

Atributos:

Físicos 0
Mentales +1
Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 2
Esquivar (F) 2
Percepción (M) 3
Voluntad (M) 4
Engañar (S) 3
Persuasión (S) 4

Disfraz (S) 4
Latín (M) 4
Matemáticas (M) 3
Medicina (autopsias) (M) 3
Medicina (primeros auxilios) (M) 5
Pelea (F) 2
Teología (todas las religiones relacionadas con el demonio) (M) 4

PR: 7

Laurel Jersh

Laurel es una Gorgona. Llegó a Shepherd buscando cobijo de un grupo de Shadow Hunters que seguía su pista, instalándose en el pueblo con el objetivo de reproducirse.

A lo largo de su vida, Laurel ha aprendido a sobrevivir y también a luchar contra los Humanos. Aunque no tiene ningún poder aparte de su terrible mirada, Laurel ha aprendido a utilizar espejos y otros objetos para emboscar a sus perseguidores. Además, sus limitados conocimientos de electrónica (aprendidos de forma autodidacta), le permiten preparar sofisticadas trampas de las que ya se ha servido en más de una ocasión.

Apariencia: Laurel tiene la apariencia de una joven de 25 años alta, delgada y de apariencia muy saludable. Lleva su pelo castaño largo y suelto y, como es lógico, siempre lleva gafas oscuras.

Personalidad: Laurel es muy calculadora y siempre tiene un plan alternativo. Sabe enmascarar sus sentimientos a la perfección, apareciendo como una persona jovial y alegre ante todos aquellos que la desean. Cuando trata de cumplir su "misión" de reproducirse, se convierte en una amante ardiente y apasionada.

Grimorio: Aparte de sus poderes naturales como Gorgona, Laurel no posee ninguna otra habilidad sobrenatural.

Para que el poder de la Gorgona se active, basta que cruce sus ojos con su víctima. La mirada de la Gorgona es una Habilidad Mental, y el único modo de evitarla es apostar Voluntad y superar el Valor apostado por ella. Si consigue superar esta agresión, quedará Aturdido y no habrá ningún otro efecto. Si no la supera, pasará a convertirse en piedra. El cambio es gradual, empieza por los pies y tarda 4 turnos en completarse. No se conoce ninguna cura para la petrificación de la Gorgona, aunque se rumorea que mediante magia se puede anular el efecto. En forma de estatua, la víctima no podrá moverse ni hablar, aunque sí ver y oír.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos 0
Mentales +1
Sociales +3

Habilidades:

Atletismo (F) 3
Esquivar (F) 4
Percepción (M) 4
Voluntad (M) 4
Engañar (S) 5
Persuasión (S) 5

Electrónica (M) 4
Petrificación (F) 3
Seducción (S) 6
Ventriloquia (F) 2

PR: 10

Casa de Laurel Jersh

1. Esta es la entrada. Cuando los PJs entren, Laurel subirá corriendo por las escaleras al segundo piso, por lo que no podrán atraparla (aunque tampoco verán donde va).

2. Esta es la cocina. Cuando entren, de los quemadores surgirán llamas que deberán Esquivar (Dif. 4 ó 5). Si no lo consiguen, recibirán 2 Puntos de Daño.

3. Estas escaleras conducen al piso de arriba. En ellas hay un falso escalón, que podrá ser detectado por los PJs si utilizan Percepción (Dif. 4 ó 5). Si no lo consiguen caerán por el hueco de la escalera, sufriendo un Punto de Daño.

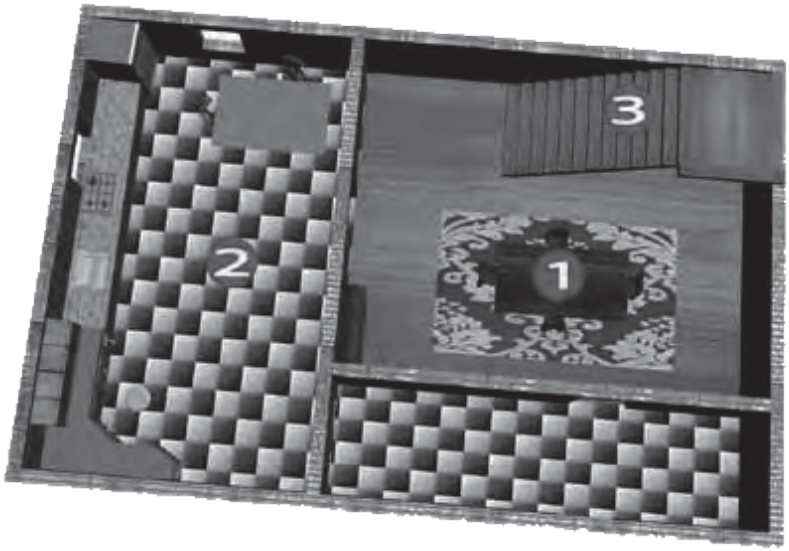
4. Este espejo de doble cara está preparado especialmente por Laurel. Ella puede reflejarse (y, por tanto, reflejar su mirada) desde la puerta de la habitación 7. Cuando lo haya hecho, se encerrará en la habitación 8 mediante un panel corredizo.

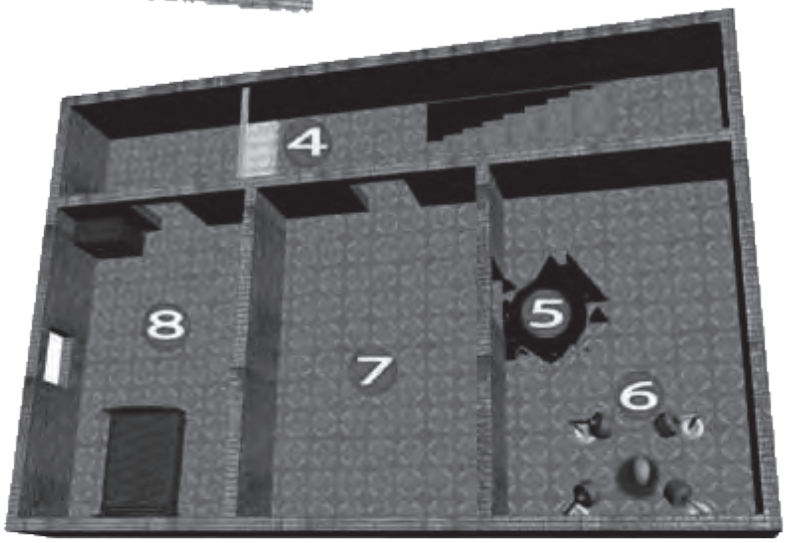
5. El primer PJ que entre en esta habitación (y también los demás, si son lo bastante estúpidos) caerá por este agujero en la cocina, a menos que salte hacia atrás mediante Atletismo (Dif. 6 ó 7). La broma le costará 3 Puntos de Salud.

6. Aquí está el huevo de Laurel, calentado mediante unas lámparas especiales. Tiene el tamaño aproximado de un balón de baloncesto y es de color azul. Puede ser destruido sin apostar ningún Valor.

7. Esta habitación está vacía, pero en la pared de la derecha hay un panel corredizo detectable mediante Percepción (Dif. 5 como mínimo).

8. Aquí se encuentra Laurel, parapetada tras su cama (esta es su habitación). La puerta de entrada "normal" está bloqueada, y solamente puede abrirse mediante armas de fuego o similares (ajusta tú mismo las Dificultades). La forma más fácil de entrar es mediante el panel corredizo de la habitación número 7.





DISTRITO CENTRAL DE POLICÍA

COMISARÍA ADJUNTA DE INVESTIGACIONES

METROPOLITAN POLICE

INFORME PRELIMINAR

REGISTRO

Informe Poolicial N°	2011/1014 00131
Fecha	
T. D. A. N°	

SUJETO

Nombre: John Attien			
Raza: Blanca	**Dirección:** Valley Road, 56		
Sexo: Varón	**Altura:** 1,75m.	**Profesión:**	
Peso: 68Kg.	**Ojos:** Verdes	**Cabello:** Castaño con mechones blancos	

DESAPARICIÓN

Fecha de la desaparición: tres días antes

En el momento de la desaparición iba vestido con traje sastre de color marrón con chaleco, corbata y zapatos a juego. Conducía un Chévrolet matrícula 638 LN.

Último encuentro: Rick Dawson, senador del partido laborista y compañero de trabajo de Attien, se encontró con él a la salida de una tienda situada en la calle Trafalgar. Llevaba una botella de champaña y comentó que iba a pasar el fin de semana fuera. Sin embargo, su esposa Susan ha informado que su marido le había dicho que iba a una reunión del partido que duraría todo el fin de semana. También ha dicho que dichas reuniones se llevaban a cabo con frecuencia, algo que los líderes del partido han negado.

INDICIOS

[Día actual], 9:00 a.m. Hallada estatua que reproduce al señor Attien, desnudo y con el miembro viril en erección. Su rostro se contrae en una expresión que mezcla terror y placer. La consulta con el escultor Michael Reeves (ver dirección en tarjeta en este informe) ha revelado que se necesitan varias semanas para esculpir un trabajo semejante.

Sgt. Mcnabam

Shadow Hunters

HOJA DE PERSONAJE

PUNTOS DE SALUD

Número de Puntos: /	
Aturdimiento:	**Daño masivo:**

DATOS

Nombre:			
Raza:	**Categoría social:**		
Sexo:	**Profesión:**		**Altura:**
Peso:	**Ojos:**	**Cabello:**	

OTROS DATOS

PR: /	**PRC:** /
Iniciativa:	**Blindaje:**
Suerte:	**Experiencia:**

CARACTERÍSTICAS

Físicas:
Mentales:
Sociales:

HABILIDADES NATURALES

Atletismo (F):	**Voluntad (M):**
Esquivar (F):	**Engañar (S):**
Percepción (M):	**Persuasión (S):**

HABILIDADES ADQUIRIDAS

( )	( )	( )
( )	( )	( )
( )	( )	( )
( )	( )	( )
( )	( )	( )
( )	( )	( )
( )	( )	( )
( )	( )	( )

GRIMORIO

( )
( )
( )
( )
( )
( )
( )
( )
( )

HECHIZOS/PODERES

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	B. at	B. de	Tam.

ARMAS DE PROYECTILES

Nombre	Bon.	Alcance	Ráfaga

DIARIO

VÍNCULOS

Contactos	Influencias

EQUIPO/RELIQUIAS