

Fanzine Rolero

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

# Uso de las cartas +Rol en Shadow Hunters

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Jueves 9 de febrero de 2012

## **Resumen :**

El autor del propio juego nos habla de la aplicación de este recurso en Shadow Hunters.

---

Fanzine Rolero

---

Las **cartas +Rol** son un producto de la **editorial TauraDK** creadas por Juan Francisco Donoso bajo licencia *Creative Commons* y concebido como un sistema de juego alternativo a **Taura: Lands of Alchemy** y que también tiene una versión genérica. Las cartas +rol consisten en un mazo de cartas que añade profundidad y rapidez a las partidas de rol con cualquier sistema. No obstante, dado que **Shadow Hunters** utiliza un sistema único y diferente de otros juegos, consideramos que la aplicación de las **cartas +Rol** también debe ser ligeramente distinta.



## QUÉ SON LAS CARTAS +ROL

Se trata de **un mazo de cartas ideado para sustituir a las tiradas de dado de cualquier juego de rol**, facilitando así que las partidas sean más fluidas.

Hay cinco tipos de cartas: **Acción**, **Desastre**, **Especial**, **Evento** y **Réplica**. Lógicamente, según la situación, la función de cada tipo de carta puede variar, pero las principales se resumen en que las cartas de **Acción** sustituyen a la tirada normal u ofensiva; las cartas de **Réplica** a la reacción o tirada defensiva; las de **Desastre** permiten introducir eventos relacionados con los enemigos de los PJs; las de **Evento** otros tipos de situaciones fortuitas; y las **Especiales** tienen usos variados. Al usarse en paralelo con las tiradas e incluso en su lugar, permiten un juego más ágil, aunque a la gente a quienes les gusta mucho el azar puede no resultarles demasiado satisfactorio.

Las **cartas +Rol** pueden descargarse en la web oficial de TauraDK: <http://www.tauradk.com/>, donde además se puede encontrar un breve reglamento que explica su uso con detenimiento. Aunque no es necesario para continuar leyendo este artículo, se recomienda su descarga y lectura.

## CÓMO USAR LAS CARTAS

Aunque en el documento básico explica que las cartas +Rol se pueden usar como complemento del sistema de juego, en este artículo iremos más allá y demostraremos que éstas se pueden utilizar para sustituir el cálculo de dificultades e introducir algo presente en otros juegos pero que se dejó fuera, a propósito, de **Shadow Hunters**: los críticos y las pifias.

Vamos a distinguir **dos métodos distintos de uso** de las cartas +Rol, los cuales describimos a continuación:

### Método 1: Uso de las cartas como complemento del juego

Este es el uso más básico de las cartas +Rol, tal como viene en las normas de las mismas. Veamos los matices de uso de cada tipo de carta:

**1. Carta de Acción:** se juega en lugar de apostar un Valor, el jugador supera automáticamente la Dificultad, pero evidentemente pierde la carta en su lugar. Tras utilizarla, aplicará un Bonificador de +1 en todas las apuestas no defensivas en su siguiente turno.



**2. Carta de Réplica:** ídem del anterior; aunque en este caso solamente se puede utilizar para superar Dificultades en Acciones Defensivas, las cuales en **Shadow Hunters** suelen ser Enfrentadas. Por lo que, en general, se utilizará para sustituir las Habilidades de Esquivar o Voluntad. Al igual que en el caso anterior, tras utilizarla aplicará un Bonificador de +1 en todas las apuestas defensivas en su siguiente turno.

Si ambas cartas son activadas a la vez, la Acción se resolverá apostando Valores de la forma habitual.

**3. Carta de Desastre:** aunque se puede usar de forma puramente narrativa, las cartas de Desastre sirven para aumentar la Dificultad de las Acciones, o proporcionar Bonificadores a la hora de defenderse de ellas. El uso de este tipo de carta se ha minimizado ligeramente para su mejor integración en el reglamento de **Shadow Hunters**.

Por ejemplo, imaginemos que un PJ está luchando contra un PNJ. El primero utiliza una carta de Desastre para decidir que el PNJ cae al suelo y no puede esquivar con facilidad, lo que le proporciona un Bonificador de +2 a su siguiente ataque. Evidentemente, en este caso no hay que hacer ningún chequeo.

**4. Carta de Evento:** en **Shadow Hunters** no es necesaria la tirada de azar, pero para utilizar una carta de Evento el jugador debe utilizar un Punto de Suerte. En esta adaptación, la carta de Evento no puede transformarse en una carta de Desastre, pero sus usos están limitados a los Puntos de Suerte que posea el PJ.

**5. Carta Especial:** la carta Especial introduce una capacidad especial no incluida en el Reglamento Básico de **Shadow Hunters**, ya que permite al PJ recuperar todos sus PR y PRC en cualquier momento.

Para ello, debe, igual que en el caso anterior, sacrificar un Punto de Suerte, y utilizar la carta Especial. En ese momento, repondrá todos sus PR y PRC como si hubiera dormido una noche entera.

## Método 2: Uso de las cartas como sistema de juego

Quizá este sea el método más divertido y en el que realmente pueden verse las posibilidades de las **cartas +Rol**. En este método, las cartas no se usan de forma complementaria, sino que sustituyen al sistema de juego de la siguiente forma:

Igual que en las reglas habituales de las cartas +Rol, hay un mazo con cartas de los 5 tipos habituales. Cada vez que un jugador desee hacer una Acción con su personaje, se servirá de tantas cartas como su Valor máximo de Habilidad. Si, por ejemplo, tiene una Habilidad a 4, cogerá 4 cartas. El DJ se servirá de tantas cartas como el jugador.

Si el jugador no obtiene ninguna carta de Acción en su mano, no podrá realizar la Acción y esta fallará automáticamente. Si, por el contrario, le sale una, la utilizará para poder realizar la Acción en lugar de Apostar Valor. El DJ no impondrá Dificultad alguna, pero podrá responder a la Carta de Acción con una de Réplica, Desastre o Evento. En el caso de Réplica, solamente provocará un fallo en la Acción, pero si juega cualquier otra (Desastre o Evento), podrá además introducir un efecto adverso adicional.

Tras esta primera tanda de juego, el jugador, si lo desea, podrá jugar una segunda carta de Acción con el objetivo de lograr su Acción. A su vez podrá ser contrarrestada por el DJ, si tiene cartas para ello. Una vez el jugador termine todas su posibles réplicas, la Acción terminará, sea con la victoria o derrota del PJ, que será decidido por la última carta que se juegue, tal como se describe más arriba.

Hay que señalar que, aunque inicialmente el jugador sólo puede utilizar cartas de Acción, en el momento en que el DJ juegue una carta de Desastre o Evento, el jugador podrá utilizar cartas de este tipo para responder. Podrá responder tantas veces como el Atributo que rija la Habilidad que está utilizando.

**Ejemplo de resolución:** Malkovich se ha infiltrado en un edificio gubernamental para averiguar una clave para entrar en una web protegida. Posee Informática a 4, por lo que se sirve de 4 cartas. Le salen dos de Acción, una de Desastre y una de Evento. El DJ se sirve a su vez de 4 cartas, obteniendo una de Acción, una de Réplica y dos de Desastre. Malkovich tiene +2 en su Atributo Mental, por lo que puede responder hasta 2 veces a las cartas del DJ.

El jugador de Malkovich juega su carta de Acción, declarando que intenta averiguar la clave. El DJ responde con una carta de Réplica, diciéndole que no lo consigue. El jugador utiliza su primera réplica para volver a jugar una carta de Acción, diciendo que lo intenta con otro software. El DJ se ve obligado a jugar una de sus cartas de Desastre, declarando que unos guardias se acercan al lugar donde se encuentra el pobre Malkovich. Este responde con su segunda réplica, utilizando su carta de Evento para hacer que los guardias reciban otro aviso urgente y se vayan a otra planta del edificio. Al tener otra carta de Desastre, el DJ la utiliza para decir al jugador de Malkovich que las radios de los guardias están estropeadas, y que por tanto siguen su camino. El PJ no tiene más réplicas, así que se ve obligado a buscar un lugar donde huir o esconderse, lo cual hará que se roben nuevas cartas para resolver las Acciones pertinentes.



Hay varios matices al turno de juego tal como se describe arriba:

Si el PJ posee una Habilidad a un Valor de 5 o más, puede jugar una carta de Evento en cualquier momento, sin esperar a que el DJ juegue antes una carta de estos tipos.

Sacrificando un Punto de Suerte, podrá utilizar una carta de Evento o Desastre en cualquier momento, incluso aunque se le hayan acabado las réplicas. En el ejemplo anterior, el jugador podría haber sacrificado un Punto de Suerte para jugar su carta de Desastre y decir que uno de los guardias se pega un tiro en el pie o su carta de Acción

para decir que va rápido tecleando y averigua la clave. El DJ no puede responder a una carta jugada junto al sacrificio de un Punto de Suerte.

Aunque no se calculen las Dificultades, al igual que ocurre con el sistema habitual de **Shadow Hunters** los Valores se perderán. Es el jugador quien elige qué Valor sacrifica cada vez que utiliza una carta, y los puede recuperar mediante PR o PRC de la forma habitual. En este caso, el sacrificar el Valor indica el deseo de utilizar la carta, no el esfuerzo que se hace.

Las cartas Especiales tienen el mismo uso que se describe más arriba, es decir permiten al PJ recuperar todos sus PR y PRC en cualquier momento del juego. No obstante, para poder utilizarla tiene que salir en cualquier mano. Cuando al jugador le sube una carta Especial a su mano, puede declararlo en el momento en que ocurre o después, dejando la carta boca arriba en la mesa. Cuando lo desee, la puede utilizar. Si no la declara en ningún momento del turno, la carta Especial se perderá. Mediante este sistema, puede acumular tantas cartas Especiales como desee, pero no olvidemos que utilizar las cartas Especiales conlleva el sacrificio de un Punto de Suerte.

Bien, y nada más aparte de lo ya dicho. Ahora, solo queda que combines ambos sistemas, pruebes a introducir las cartas +rol en Shadow Hunters, disfrutes de los resultados y a ser posible nos hagas llegar tus impresiones.

¡Buena caza!