

Fanzine Rolero

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

Zombis en Shadow Hunters

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Viernes 9 de marzo de 2012

Resumen :

Un artículo que ofrece información aplicable en variante científica o mística a los celebres zombies en el entorno de Shadow Hunters.

Fanzine Rolero

En Shadow Hunters, los zombis ocupan un lugar marginal, ya que normalmente no son una criatura principal a batir por los PJs, quedando como sirvientes de algunos magos del Lado Sombrío. Aún así, tienen un lugar en el juego, y bien aprovechados por parte del DJ pueden generar varias Historias interesantes. En este artículo ampliamos los posibles usos que se puede dar a estas criaturas en el juego.



VERDADES Y MENTIRAS ACERCA DE LOS ZOMBIS

En todo el mundo hay informaciones contradictorias acerca de los zombis. Los Shadow Hunters mantienen correspondencia en sus foros secretos de Internet acerca de qué leyendas sobre estos seres son ciertas y cuales no. Hasta ahora, se ha sacado la siguiente información en claro:

Los zombis son muertos vivientes: Parcialmente cierto. Los zombis mágicos son en efecto muertos que vuelven a la vida, pero los químicos son, sencillamente, humanos afectados por un virus.

La mordedura de un zombi te convierte en uno: Falso, el proceso de creación de un zombi es mucho más complejo. Si un zombi te muerde, te hará daño y, evidentemente, puede matarte, pero nada más allá de eso.

Se pueden levantar hordas de zombis en una sola noche que arrasén poblaciones enteras: Falso. En el caso de los zombis mágicos, lo normal es que un bokó tenga como mucho dos o tres zombis a su servicio. En cuanto a los zombis químicos, teóricamente puede ser posible pero en la práctica nunca se ha dado, principalmente debido a las dificultades de inoculación del virus. La máxima cantidad de zombis de este tipo que se ha dado en un mismo lugar ha sido de diez.

La radiación convierte a los humanos en zombis: Falso por completo, la química puede pero las radiaciones no.

Los zombis se mueven lentamente, tambaleándose, su carne se cae a pedazos y sueltan un hedor horrible: Parcialmente cierto. Su andar es errabundo, pero su apariencia no es ni de lejos la que se les atribuye, de hecho parecen personas normales con la mirada perdida en el caso de los zombis mágicos, o tremendamente agresivas en

el caso de los químicos.

Particularidades de los Zombies

Independientemente de su tipo, descrito más abajo, todos los zombies tienen las siguientes peculiaridades:

Humanos: Solamente un cuerpo humano puede ser convertido en zombi, por lo que únicamente Humanos y Oscuros pueden pasar por este proceso.

Insensibilidad al dolor: Debido a naturaleza, los zombies son inmunes al Aturdimiento y a la Inconsciencia por Daño Masivo.

Mente vacía: Ya sea por estar controlados por un bokó o cegados por la rabia, estos seres no pueden ser dominados por ningún tipo de control mental.

Lucha hasta la muerte: Un zombi siempre luchará hasta morir, independientemente de las heridas sufridas o las bajas que pueda ver a su alrededor.

Reflejos lentos: El andar tambaleante y la inmunidad al dolor de los zombies hace que no puedan Bloquear los ataques, por lo que no se les puede asignar esta Habilidad aunque tengan Pelea. No obstante, pueden Esquivar, pero sus puntuaciones en esta Habilidad Natural no pueden pasar de 2. además, independientemente de sus Atributos, su Iniciativa se considera de 1.

Conocimientos limitados: Un zombi no puede utilizar ningún objeto complejo ni hacer ningún tipo de magia, de hecho ni siquiera pueden hablar más allá de unos aullidos y gruñidos guturales. Su Atributo Mental no puede pasar de 0.

Tipos de Zombie

Con los años, los Shadow Hunters han aprendido a distinguir dos tipos de zombi:

Zombis mágicos



Los zombis mágicos son aquellos creados mediante el Vudú Congo, los cuales se reseñan en la descripción del hechizo Levantar Zombis situado en el Reglamento Básico de Shadow Hunters. Humanos que han sido maldecidos en vida y resucitados después de la muerte para servir a los brujos negros del Vudú, los bokó, son personas sin voluntad alguna, que obedecen ciegamente las órdenes de los que les han resucitado.

Todos los zombis mágicos tienen características comunes: andar errático y tambaleante, mirada ausente y perdida, ausencia total de emociones, habla gutural e inconexa y obediencia total al bokó que lo ha resucitado. Aparte, al estar muertos no respiran, por lo que su pecho no se mueve, no tosen ni estornudan y no necesitan alimentarse.

El proceso de creación de un zombi mágico es largo y complejo. Para empezar, el bokó debe conocer el hechizo de Levantar zombis. Este requiere que espolvoree una sustancia llamada coup de poudre (golpe de polvo) sobre la persona a zombificar, que la dejará marcada a los ojos de los Loa como futuro zombi. Luego, lo normal es que el bokó mate o mande matar a su víctima para posteriormente resucitarla. Hay que hacer notar que para ello, el cadáver debe estar intacto, por lo que muchos haitianos entierran a sus familiares cabeza abajo, cortan la cabeza, inyectan una gran cantidad de agua en los cadáveres. Si no se hace esto, una vez muerto y enterrado, el bokó procederá a bailar una danza dedicada al Barón Samedi sobre su tumba, tras lo cual el cadáver resucitará como un zombi. Hay que hacer notar que, aparte de los métodos arriba descritos, otros como puedan ser la incineración también impedirían que un cuerpo acabe convertido en zombi.

Por otro lado, ¿pueden volver a morir los zombis mágicos de forma natural? La respuesta es sí. Cuando el bokó muere, los zombis dejan de estar animados automáticamente, falleciendo de forma definitiva. No se conocen más formas de conseguir que un zombi mágico muera, ya que parecen ser inmunes a la mayoría de enfermedades que pueden afectar a un humano. Por supuesto, si sus Puntos de Salud llegan a cero, mueren, pero eso ya no forma parte de las muertes naturales.

Perfil del zombi mágico

Grimorio: Aparte de los poderes comunes arriba mencionados, uno adicional para estos zombis es que, al no necesitan respirar, son inmunes a cualquier ataque relacionado con agua o gases que necesiten inhalarse, y evidentemente no pueden ser ahogados.

Atributos:

Físicos +1 Mentales 0 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 1 Voluntad (M) Ver arriba Engañar (S) 0 Persuasión (S) 0

Levantar pesos (F) 4 Pelea (F) 4 (Recordar que no adquiere la Habilidad de Bloquear)

PR: 30

Zombis químicos



Se pone en tela de juicio si estos seres son realmente zombis. Los Shadow Hunters los clasifican como tales a falta de una denominación mejor, debido principalmente a sus similitudes con los zombis creados mediante el Vudú, pero posiblemente sus creadores tengan una denominación mucho más técnica para ellos. A pesar de esto, la referencia a un zombi químico siempre designa a estos seres, aunque se han acuñado otros términos como Tambaleantes o Infectados.

Estos seres son el resultado de los experimentos de los Buscadores de la Verdad Perfecta. Tras su fracaso con los Liptorectos en el siglo XVII, empezaron a desarrollar fórmulas de control mental para humanos. Crearon varias drogas supresoras de la memoria, y las combinaron con diversas sustancias como psicotrópos, potenciadores de la adrenalina, estimulantes y otras sustancias por el estilo. Poco a poco, perfeccionaron esta fórmula hasta convertirla en parte del proceso estándar de la creación de un Hermano, pero en algún punto intermedio desarrollaron un compuesto vírico que convierte a las personas en seres sin voluntad.

La fórmula anula la memoria y conciencia del afectado, y dispara su adrenalina al tope, haciendo surgir sus más bajos instintos. Esto convierte a las víctimas de la zombificación química en seres salvajes sin voluntad, que se limitan a atacar a todo lo que se mueve, incluyendo sus propios creadores. Únicamente muerden, golpean y arañan sin importarles quién tienen delante.

La principal diferencia entre este tipo de zombis y el anterior es que, en este caso, el proceso de zombificación es

reversible. Los zombis químicos son simplemente humanos afectados por un virus, y como tal, puede ser tratado con calmantes y antivirales, extrayendo una muestra de la sangre del afectado y realizando un cultivo celular para desarrollar el antígeno a partir de ella. Debido a esto, muchos Shadow Hunters prefieren no matarles, intentando por todos los medios capturarlos vivos y controlar el virus, algo que se puede lograr mediante conocimientos médicos o químicos.

El problema del proceso de curación del virus es que debe hacerse de forma rápida, ya que el continuo bombeo del corazón debido a la sobredosis continua de adrenalina provoca la muerte del sujeto en tres o cuatro días, dependiendo de como estuviera el cuerpo antes de la zombificación. Es principalmente debido a este factor que los Buscadores abandonaron la experimentación con humanos, prefiriendo enfocarse en los Ángeles, algo que les dio resultados mucho mejores como demuestran los Hermanos.

Normalmente, la vida media de un sujeto sano sometido al virus zombificador es de unos cinco días. Un hombre de 85 años afectado por la sustancia vivió cuatro horas, pero no es lo estándar, las personas mayores o enfermas suelen vivir al menos un día. Esto ha hecho que algunos virólogos se tomen muy en serio esta rara enfermedad, que por suerte no parece muy contagiosa, desarrollando plantillas de posibles antígenos. Como de momento el virus no está declarado como epidemia, algunos han colgado estas plantillas por Internet, en la web privada de la OMS, aunque para entenderlas se necesita la Habilidad de Medicina a Valor 5, o la especialización de Virología.

Habitualmente, usando estas plantillas como referencia, se puede desarrollar un antígeno en un día o incluso menos si el virólogo se da mucha prisa. También, valga decirlo, depende mucho de cuan alejada esté la mutación del virus que afecta al sujeto de las plantillas. En cierta ocasión, se tardó tres días en encontrar la vacuna adecuada, lo que provocó que solamente sobreviviera una de las tres víctimas afectadas. Si no se poseen estas referencias, el tiempo mínimo de desarrollo de un antígeno adecuado es de ocho días, lo cual provocará que el médico llegue tarde para curar a los pacientes.

No obstante, hay formas de retrasar el efecto del virus. Mediante sustancias tranquilizantes, grandes cantidades de morfina y otras sustancias, se puede lograr que el corazón bombee más despacio. Esto dará al paciente al menos un día más de vida, aunque se puede prolongar algo más a discreción del DJ.

Normalmente, un equipo de tres virólogos con el equipo adecuado y la ayuda de las muestras halladas por Internet pueden desarrollar el antígeno en el tiempo estipulado si tiene suficientes sujetos a mano. No obstante, para esto necesitan un laboratorio bien equipado. Un solo virólogo puede retrasar el proceso aplicando calmantes a los zombis mientras se llega a un hospital o similar.

Este virus debe ser inyectado, no puede administrarse ni contagiarse, al menos por ahora de otra forma, lo que elimina en gran parte la amenaza de hordas de zombis. El caso de los diez zombis químicos encerrados en la oficina se produjo debido a unos falsos análisis de sangre que se llevaron a cabo en una empresa de Estados Unidos. De los sujetos afectados, siete fueron salvados y curados, mientras que tres murieron, además de cinco víctimas inocentes. Hay que hacer notar que el virus se inoculó a unos treinta empleados, lo que demuestra que hay bastantes personas inmunes por naturaleza al virus.

A pesar de lo dicho anteriormente, se rumorea que los Buscadores están trabajando en una nueva mutación del virus que permita controlar a los afectados y se pueda transmitir a través del aire, por lo que quizás la visión de las hordas de zombis no esté tan lejos como creemos... pero de momento, solamente son eso, rumores.

Perfil del zombi químico

NOTAS:

Este tipo de zombi tiene un perfil más variable que el mágico, debido a que no hay una fuerza mágica que les impulse, sino que simplemente se ha modificado su conducta químicamente. El perfil que presentamos es el estándar para estos seres, pero puede ser alterado a discreción del DJ.

Cuando se convierten en zombis, todos los seres afectados por el virus ganan un +1 a su Atributo Físico, con un máximo de +3, por lo que si ya anteriormente poseía un +3, este no podrá aumentar. Tanto su Atributo Mental como Social bajan a cero.

Atributos:

Físicos +2 Mentales 0 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 1 Voluntad (M) Ver arriba Engañar (S) 0 Persuasión (S) 0

Pelea (F) 4 (Recordar que no adquiere la Habilidad de Bloquear)

PR: 12

Anexo: Los Bokó



Los bokó son los magos negros del vudú, aquellos que adoran a los Guedé o Loas malignos y practican hechizos relacionados con ellos.

Hay que hacer notar que, al contrario que ocurre en occidente, los bokó no son considerados necesariamente malvados por los que conocen el vudú, ni sus prácticas vistas como una amenaza. Muchos houngan son también bokós, practicando tanto el Vudú Rede como el Vudú Congo. Es cierto que hay una gran cantidad de bokós que trafican con drogas, delinquen y cometen los más diversos crímenes, y muchos de ellos están integrados dentro de sectas y cultos del Lado Sombrío. De hecho, el bokó más famoso posiblemente sea **François Duvalier**, que utilizó el vudú como arma para convertirse en el dictador de Haití. Gracias a sus sanguinarias tropas, los Tontons-Macoutes, y a su condición de mago poderoso, consiguió alzarse con el poder en la pequeña isla caribeña.

No obstante, no todos los bokó son así. Algunos, pese a practicar magia negra, la utilizan en beneficio de los demás, convirtiendo por ejemplo a criminales en zombis y otras acciones por el estilo. La mayoría cobra por sus servicios, es cierto, pero eso también lo hacen muchos houngans, y ellos practican el Vudú Rede o magia blanca.

Así pues, ¿pueden los Shadow Hunters ser bokó? La respuesta queda en manos del DJ, que puede permitirlo o prohibirlo a su conveniencia. A pesar de esto, se considera que el hechizo de nivel 7 y la invocación de los Guedé roza peligrosamente la pertenencia al Lado Sombrío, por lo que, a pesar de que el DJ permita aprender el resto de hechizos de Vudú Congo, puede limitar o prohibir estos dos si lo desea.

Vudú Congo

1. Anular sentidos: Este hechizo provoca una ceguera y sordera temporal en el objetivo, con todas las consecuencias de ello (anulación de Acciones, mayor vulnerabilidad, etc). El hechizo dura tantos turnos como el Valor apostado por el bokó y, como de costumbre, puede anularse mediante Voluntad.

2. Mala fortuna: Es una versión potenciada del hechizo Mala suerte, de Vudú Rada. El bokó puede atraer la mala suerte sobre un área localizada. Para ello, debe dibujar un Vevé (un intrincado diseño que representa un Loa) en el lugar a afectar, y lanzar el hechizo. Tras esto, cualquiera que se encuentre en dicho lugar sufrirá los efectos del hechizo Mala suerte, salvo que el bokó dicte que no debe ser afectado. Para anular este hechizo se debe borrar el Vevé del lugar donde se encuentre, por lo que los bokó suelen elegir lugares ocultos para dibujar los diseños.

3. Visiones de muerte: Este hechizo funciona de forma similar al psiquismo del mismo nombre. Es decir, el bokó provoca en la víctima visiones de su propia muerte o la de sus semejantes, además de diversas alucinaciones, siempre relacionadas con la muerte, como que las paredes sangren, la comida esté compuesta por partes mutiladas, etc. Si la víctima es afectada, las alucinaciones durarán unas dos horas, tras las cuales su salud mental puede resultar afectada a criterio del DJ.

4. Crear dolor: Este hechizo se describe en el reglamento básico de *Shadow Hunters*.

5. Levantar zombis: Este conjuro se describe en el reglamento básico de *Shadow Hunters*, y a él hacen referencia los dados referidos en el presente artículo.

6. La Expedición: Este hechizo se describe en el reglamento básico de *Shadow Hunters*.

7. Trasplante de cuerpos: Este poderoso y complejo conjuro está casi perdido, en parte debido a la acción de varios Shadow Hunters que han intentado que desaparezca a lo largo de la historia, y demuestra el gran poder que tenía el vudú Congo en tiempos pasados. Permite al bokó trasladar su propia alma, o la de otra persona (a quien llamaremos el ocupante), de forma permanente a otro cuerpo vivo (a quien llamaremos el donante), el cual debe ser de una Raza libre, es decir un Humano o un Oscuro. Una vez terminado el complejo proceso de este hechizo, es

irreversible, el cuerpo original del ocupante morirá, mientras que el alma del cuerpo ocupado seguirá el proceso normal para su raza, es decir ir al Inframundo en el caso de los Humanos, o reencarnarse en el caso de los Oscuros.

El tiempo de preparación del Trasplante de cuerpos puede durar entre tres meses y tres años. Primero, el bokó debe preparar un muñeco del donante, de forma similar al hechizo de Crear dolor, que debe conocer para realizar este. Tras esto, debe preparar el cuerpo y el alma del ocupante para realizar el ritual sobre él. Lo primero que hará es sondear su espíritu mediante tres apuestas de Vudú Congo contra la Voluntad del ocupante (si es el bokó mismo, es de suponer que pasará automáticamente estas tres apuestas). Si el ocupante supera las tres, el mago le considerará preparado para separar su alma. Luego, someterá al ocupante (o se autoinfligirá, según sea el caso) a crueles torturas cuyo objetivo es separar el alma del cuerpo. Una vez finalizado este largo y duro proceso, que puede requerir más apuestas de Voluntad u otras Habilidades para resistirlo, el bokó procederá a la parte final del ritual.

Para ello, hace falta que ocupante y donante estén en el mismo lugar. No es muy probable que el donante se preste voluntariamente a este proceso, por lo que se le deberá engañar o llevar a la fuerza. Entonces, una vez el ocupante, el donante y el bokó (que, insistimos, puede ser el mismo que el ocupante) estén en el mismo lugar, puede empezar el ritual secreto mediante el cual se produzca el trasplante del alma, para lo cual tanto el ocupante como el bokó deben hacer dos Apuestas, en el caso del primero de Voluntad, y del segundo de Vudú Congo. Si son la misma persona, deberá hacer las cuatro apuestas. El donante tiene derecho a defenderse de todas mediante Voluntad, y si supera una de ellas, el ritual fallará. En caso contrario, su alma será arrancada de su cuerpo, que morirá. Entonces, el cuerpo del ocupante será sacrificado, usualmente mediante empalamiento, y su alma pasará al cuerpo del donante.

Hay que hacer notar que, aunque en realidad no difiere en nada, se considera de mal agüero utilizar un Oscuro como donante, por lo que no se suele realizar el ritual sobre ellos. Por otro lado, el bokó pedirá una sustanciosa recompensa a cambio de hacer este hechizo, ya sea económica de cualquier otro tipo.

Guedé

A continuación listamos a los Guedé o Loas malignos, que se pueden invocar con el hechizo de Invocar Loa, pero solamente si el oficiante de la ceremonia es un bokó:

Barón Samedi: Loa supremo de la muerte y los muertos, a menudo se le describe portando un sombrero de copa, un traje de chaqueta negro, gafas negras y tapones de algodón en los orificios de la nariz, pareciendo un enterrador. Tiene una cabeza blanca, como una calavera y habla con voz nasal. Cuando el Barón Samedi esté dentro de su huésped, este puede convertir en zombi a cualquiera que desee, sin necesidad de la complicada ceremonia que conlleva el hechizo, e incluso sin que la víctima haya muerto. Para evitarlo, esta debe apostar un Valor de Voluntad contra el Valor de Vudú Congo apostado por el bokó.

Babako: Loa de la magia negra. El bokó que lo tenga en su interior obtendrá un +1 a cualquier hechizo que lance, acumulable con cualquier otro bonificador.

Guedé-Z-Araignée: Loa con forma de araña, otorga a su huésped control sobre las arañas. Además, el bokó puede observar por los ojos de las arañas que controla y lanzar sus hechizos a través de ellas, aunque para ello debe encontrarse en un estado de absoluta calma y concentración.

Guedé Masaka: Loa hembra que siempre lleva consigo un saco lleno de plantas y hierbas venenosas. Mientras permanezca en su huésped, la sangre de este será venenosa. Si se hace un corte y da a beber su sangre a otro,

este quedará automáticamente envenenado. Morirá en tres días a menos que se neutralice el veneno, a menos que este sea anulado mediante métodos mundanos o mágicos.