

Fanzine Rolero

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

# Shadow Hunters: El Collar

- Módulos & Roleables - Módulos -

Fecha de Publicacion : Martes 8 de junio de 2010

## **Resumen :**

Un módulo para el juego de descarga gratuita Shadow Hunters, que usa el trasfondo de Las Reliquias de Connor anteriormente ofrecido aquí.

---

Fanzine Rolero

---

### PREFACIO

Esta Historia está pensada para un grupo de PJs inicial, sin experiencia previa. Puede jugarse después de Contra la Gorgona, o incluso como primera Historia si el DJ lo desea. Está pensada para concluirse en una sola sesión de juego, pero puede prolongarse a dos a discreción del DJ.

La Historia utiliza como trasfondo las Reliquias de Connor, escenario presentado en la anterior Portada Lunar, y es un ejemplo de lo que puede dar de sí dicha ambientación. No la hemos situado en ningún lugar concreto, por lo que el DJ puede cambiar la localización a su conveniencia.

### ANTECEDENTES

Durante un tiempo, Linda Draves (ver el primer reportaje dedicado a Las Reliquias de Connor) y un compañero suyo, Vincent Rourke, habían seguido la pista a un grupo de Hijos de Connor que consiguió encontrar una Reliquia en una tienda de anticuario, concretamente un collar de perlas de cantante de Charlestown, típico de los años 20. Antes de que los cultistas pudieran llevarlo a su base y enseñárselo a Ibrahim, fueron interceptados por los dos Shadow Hunters, que les quitaron el collar y escaparon a continuación. Ante la persecución de los sectarios, Vincent y Linda decidieron separarse para despistarles. Fue el primero quien se quedó con la Reliquia, viajando durante varios días de una ciudad a otra. Al darse cuenta de que los cultistas no iban a dejarle en paz, decidió dar el collar al primer Shadow Hunter que encontrara, aunque esto le costase la vida...

### INICIO

Uno de los PJs de tu grupo de juego se encontrará con Vincent durante unos segundos, mientras camine por la calle. Da igual donde esté, puede ser a la salida del metro o por alguna calle pequeña, ni siquiera tiene que estar desierta, ya que lo que Vincent va a hacer no llamará demasiado la atención. Simplemente, irá corriendo hacia el PJ y se tropezará con él, dejando el collar en su bolsillo, bolso o cualquier lugar donde pueda meterlo. Tras esto, seguirá corriendo mientras le dice:

- ¡Lo siento! ¡Cúidalo bien!.

Vincent doblará una esquina y, si el PJ no continúa su camino y decide seguirle, oirá un golpe seco al poco rato. Si va a ver que pasa, encontrará a Vincent muerto con un charco de sangre alrededor. Si no se marcha, la policía llegará al poco rato, y le llevarán a comisaría.

### (INCISO): AUTOREGISTRÁNDOSE

Tarde o temprano, cuando esté tranquilo, el PJ se autoregistrará, encontrando el collar en un bolsillo. A partir de aquí, puede llamar a sus compañeros de caza (a lo cual deberías incitarle, sobre todo si deseas introducir al resto de jugadores), o continuar averiguando cosas en solitario.

La descripción del collar es la siguiente: es largo, con numerosas cuentas, diseñado para dar varias vueltas alrededor del cuello y colgar, con un elaborado broche de oro. Como decimos más arriba, típico de los que se llevaban en los años 20, de los del estilo de las cantantes de Charlestown.



### PARTE 1: INVESTIGACIÓN

Estos son los posibles lugares y situaciones que los PJs pueden visitar para progresar en su investigación acerca del collar. Hay que hacer notar que no deben jugarse en el orden propuesto, puedes introducirlos a tu gusto, o también según las decisiones de los jugadores. Incluso puedes saltarte alguno si ves que no tiene sentido en la trama, a tu discreción.

#### 1. LA COMISARÍA

Es de suponer que, si no llevan al PJ después del asesinato de Vincent, este (posiblemente junto al resto del grupo) pasará tarde o temprano por la comisaría. Esto es lo que puede pasarle:

\* Si le llevan tras examinar la escena del crimen, le tomarán declaración, dejándole marchar tras una hora o así, y advirtiéndole que no salga de la ciudad. No le confiscarán el collar, ya que tampoco le registrarán (no está detenido, al fin y al cabo).

\* Por otro lado, si va a la comisaría para averiguar más, solo o junto al resto del grupo de caza, deberán utilizar una placa de policía, identificarse como abogados o detectives privados, o cualquier otro método de persuasión mediante sus Habilidades. Averiguarán que el fallecido era de otra ciudad (o país, según donde sitúes la Historia), su nombre y, en caso de que estés situando la Historia fuera de EEUU, que había venido a hacer turismo. Como información adicional, a tu discreción, puedes decirles que la policía de Seattle va a mandar un experto que se hará cargo del caso.

#### 2. EL ANTICUARIO

Es posible que los PJs quieran visitar a un anticuario, ya que el collar es evidentemente antiguo, y en una tienda de antigüedades les podrán decir más sobre el mismo. Evidentemente, si uno de los PJs posee conocimientos de este tipo, puede hacer las pruebas él mismo. Dejamos a tu elección la descripción exacta del anticuario, pero te recomendamos que sea un señor mayor, aproximadamente cincuentón, bajito, calvo y con gafas.

En principio, basta con que paguen al anticuario para que examine el collar, ya que algo así es una petición común en este tipo de tiendas. Una primera evaluación, mediante un líquido especial que no dañará las perlas, revelará lo siguiente:

La joya, en efecto, pertenecía a una cantante de Charlestown, probablemente una cabaretera, ya que tiene pequeñas partículas de tabaco, maquillaje, sudor y sustancias por el estilo, lo que hace deducir que lo han manoseado y ha viajado mucho. El anticuario también aclarará que es de manufactura estadounidense.

Tras hacer esta primera prueba, comentará a los PJs de hacerle otra más compleja para averiguar su antigüedad relativa, lo cual requiere hacer una pequeña punción en una perla, la cual no se notará y no rebajará su valor, ya que es una prueba bastante común que se hace en muchas joyas.

Si los PJs acceden a que haga esta segunda prueba, el anticuario sacará un fino punzón, no más grueso que un alfiler, e intentará clavarlo, sin éxito, en una de las perlas. Fruncirá el ceño, y lo intentará dos o tres veces más, hasta romper el punzón. Dirá que es algo muy extraño, ya que ha comprobado que el collar es auténtico, y el material debería ceder a la punción, ya que las perlas no son tan duras y el punzón está tratado con un líquido especial. Tras esto, comentará que esas son todas las pruebas que puede hacer.

### 3. BAJOS FONDOS

Los PJs pueden querer visitar los barrios bajos de la ciudad, a fin de averiguar más sobre los asesinos, ya que la policía no podrá decirles gran cosa. Tras usar su Callejeo, Persuasión o cualquier otra Habilidad o método que apruebes como conveniente, podrán saber que varios extranjeros han estado estos días preguntando por el collar. Según los Valores apostados o la calidad de su interpretación, les puedes dar como información adicional que parecen aliados con alguna banda de criminales locales. Por este camino no averiguarán mucho más.

### EL SECUESTRO

Puedes añadir esta escena cuando desees, tanto al principio como con la Historia avanzada. Un PNJ conocido de alguno de los PJs, por ejemplo un contacto, será secuestrado. Cómo lo introduzcas y en qué PJ depende por entero de ti. Por ejemplo, puedes hacerlo si alguno de los PJs no está lo bastante implicado o no encuentra razones más allá de ser un Shadow Hunter para encarar este caso, o no ha sufrido todavía su Revelación y deseas darle motivaciones poderosas para unirse al grupo. También puedes utilizarlo como excusa para conducir a los PJs al combate final, ya que un rehén les presionará aún más de lo que ya están. En todo caso, es mejor que el amigo del PNJ secuestrado no sea el mismo PJ a quien Vincent ha dado el collar, sino otro diferente.

Si deseas que se enteren del secuestro, puedes hacer que el secuestrado mande un sms a su amigo mientras dormía, ya que el secuestro no se hará público. Cuando lleguen al piso del secuestrado, podrán entrar fácilmente, ya que encontrarán la puerta desencajada de los goznes y todo revuelto, evidentes signos de pelea.

Las razones del secuestro pueden ser muchas y muy variadas. Si el PNJ está metido en asuntos turbios, pueden haberle raptado para presionarle u obligarle a colaborar. En caso contrario, pueden montar el secuestro simplemente para persuadir a los PJs de que dejen la investigación.

### LINDA DRAVES



Al igual que en el caso anterior, puedes introducir este encuentro cuando desees, en cualquier momento de la Historia, ya sea cuando los jugadores acaben de empezar o cuando lleven la investigación más avanzada.

Linda ha averiguado la ciudad donde acabó Vincent antes de su muerte, y ha decidido ir para allá, pues sabe que el joven habrá dejado el collar a buen recaudo. Su primer paso será contactar con algunos Shadow Hunters locales, ya que ella no conoce la ciudad. Estos no tienen por qué ser ninguno de los PJs, pueden ser perfectamente PNJs, lo cual de paso puede dar pie a que tu grupo se apunte un par de Contactos entre los Shadow Hunters de la ciudad. La chica buscará activamente a los PJs, especialmente al que Vincent dio el collar, ya que aunque no tiene la certeza de que este lo posea, sospecha que, de alguna forma, está relacionado con él, o al menos sabe donde está. En todo caso, Linda les acompañará a partir de ese momento, quieran los PJs o no, y dado que puedes darle los poderes que desees gracias a la combinación de Reliquias de Connor que lleve encima, es poco probable que puedan impedirlo.

La joven estadounidense les dará información acerca de las Reliquias de Connor, un resumen de su historia, información sobre los Hijos de Connor, y cualquier otro dato que consideres pertinente. Esto contribuirá a aumentar sus Diarios. Según la relación que establezcan con Linda, también podrán apuntársela como contacto de nivel 1 o incluso 2.

### **PARTE 2: SE CIERRA LA TRAMPA**

Una vez los PJs contacten con Linda, podrán completar alguno de los pasos anteriores si lo desean, también puedes incitarles a ello si ves que va a tener peso en la Historia y les ayuda a conseguir más información. En cualquier caso, después de que se una a ellos la Shadow Hunter rubia, López, el jefe de la banda que ayuda a los sectarios en la ciudad donde estás situando la Historia, contactará con ellos para decirles que le devuelvan la Reliquia o matará al PNJ secuestrado.

López les citará en un centro comercial de la ciudad, por la tarde. Al ser un lugar abierto y con gente, no debería

hacer desconfiar a los PJs, así que es de suponer que irán allí.

### 1. EL CENTRO COMERCIAL

En principio, todo parecerá ir bien: gente, tiendas, bullicio, animación... nada sospechoso, así se lo debes transmitir al principio, les debes dar una falsa sensación de tranquilidad hasta que se acerque a los PJs un tipo enorme con pinta de matón, el cual les dirá que le sigan. Si no lo hacen, e insisten en que López vaya hasta allí, les dirá que tiene órdenes de lo contrario y seguirá su camino, sin inmutarse ni esperarles, ya que sabe que tiene las de ganar. Si deciden pelear contra él, le derrotarán, en efecto, pero al rato llegará la policía y se los llevará detenidos por perturbación del orden público y asesinato, si es que llegan a matar al gorila. En este caso, la partida habrá concluido, no deberás dar a los jugadores puntos por éxito, y debes preparar una segunda partida en la que los Hijos de Connor persigan y acosen incesantemente a los PJs hasta recuperar el collar, a menos que se lo devuelvan a Linda, que se marchará de la ciudad (incluso estando en la cárcel, ya que puede teleportarse gracias a las Reliquias que lleva encima) y no volverá a molestar a los PJs, a menos que lo desees, por supuesto.

En caso contrario, el matón les llevará al multicine, a una sala concreta.



### 2. LA SALA DE CINE

Dentro de la sala, todo estará a oscuras, ya que no se está proyectando ninguna película. La luz de una linterna enfocará a sus pies y les hará señales para que le sigan. Les señalará que se sienten en dos butacas, y les hablará una voz, la de López, exigiéndoles que les entreguen el collar. Es de suponer que estos se negarán, por lo que inmediatamente después notarán como les encañonan la nuca. Tras esto, se encenderán las luces. Los PJs verán a varios sectarios, los criminales de la banda de López, y a él mismo, a su alrededor. Ajusta tú mismo el número de matones, en función del tamaño y fuerza de tu grupo. Si quieres, como ayuda adicional, puedes decir que, cuando se encienden las luces, no ven a Linda por ninguna parte.

Primero les registrarán, y encontrarán el collar. Tras esto, Linda aparecerá con una combinación de Reliquias que hace inútiles las armas de fuego por un limitado espacio de tiempo, lo que dará a los PJs oportunidad de atacar. Esto provocará una escena de combate, la lucha final por la posesión del collar.

Durante la pelea, puedes darle a Linda poderes adicionales, ya que lleva encima una buena colección de Reliquias, pero tampoco des la sensación de que los PJs lo tienen demasiado fácil. Utiliza a Linda solamente si ves que es

necesario, no hagas que dependan de ella para vencer.

### EPÍLOGO

Lógicamente, cuando todo acabe Linda querrá recuperar el collar. Si los PJs se niegan, hará lo que haga falta para quitárselo. No les dañará, pero a tu discreción puede incluso detener el tiempo, coger el collar y teleportarse. Los PJs no tienen forma de quedarse el collar, ya que la chica tiene acceso a poderes y habilidades contra los que estos no pueden luchar.

Aparte de esto, el PNJ secuestrado se encontrará bien, a menos que por algún descuido haya muerto durante el combate.

### EXPERIENCIA

A la hora de repartir PE, debes tener en cuenta los siguientes criterios:

Dado que es imposible que se queden el collar, no lo tengas en cuenta como parte del reparto de Experiencia.

Da solamente puntos por Éxito Total si han salvado al secuestrado. En caso contrario, si únicamente han conseguido que Linda se lleve el collar, da puntos por Éxito Parcial.

Si lo ves apropiado, concede puntos por Altruismo a los PJs que ayuden al amigo del PNJ secuestrado, ya que al fin y al cabo solamente le están ayudando, no tienen una relación personal con el secuestrado. No obstante, no des estos puntos al PJ amigo del secuestrado, ya que él sí que tiene una implicación personal.

Aparte de la experiencia, por supuesto, están los contactos que hayan podido conseguir, y que se especifican más arriba.

### POSIBLES CONTINUACIONES

\* Linda vuelve a pedirles ayuda para recuperar otra Reliquia de Connor, o alguna otra caza parecida.

\* López desea venganza por arruinarle la recompensa.

\* El Manto quiere información sobre el collar, y molesta y acosa a los PJs para conseguirla.

## PNJS

### MIEMBRO DE LA BANDA DE LÓPEZ

Estos son los criminales de la banda de López, matones de baja estofa que pondrán las cosas algo difíciles a los PJs, aunque no mucho. Dentro del cine habrá dos o tres de estos, ajústalo a tu conveniencia, tal como especificamos más arriba.

## Shadow Hunters: El Collar

---

Apariencia: Variable, desde matones de baja estofa a pulcros gangsters. Los presentados en esta Historia deberían tener un aspecto bastante normal, tirando a cacos más que a criminales sofisticados.

Personalidad: Suelen tener un carácter muy bravucón y presuntuoso.

Grimorio: Los criminales profesionales no poseen ninguna habilidad sobrenatural.

Residencia: Sus propias viviendas.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +1 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 2

Armas de Fuego (Voss BC) (F) 4 Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3 Pelea (F) 3

PR: 8

### GORILA

Este es el perfil del tiparraco que conducirá a los PJs a la sala de cine. Combatirá contra los PJs en la sala de cine, o antes si lo han decidido así, aunque por supuesto, si le derrotan de forma individual habrán fallado en su misión de salvar al secuestrado, tal como se especifica más arriba.

Apariencia: Un tipo enorme con pinta de matón.

Personalidad: Bravucón y presuntuoso.

Grimorio: El gorila no posee ninguna habilidad sobrenatural.

Residencia: Su propia vivienda.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +3 Mentales 0 Sociales 0



Habilidades:

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 1 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 2 Persuasión (S) 2

Armas de Fuego (Voss BC) (F) 3 Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3 Pelea (F) 4

PR: 7

### CULTISTA DE LOS HIJOS DE CONNOR

Estos son los cultistas básicos, que no cumplen ninguna función más allá de las básicas. Son pura carne de cañón, tan importantes para Ibrahim Connor como una ramita. Cientos de personas como estas forman el grueso de la secta, apoyándose unos a otros. De nuevo, ajusta el número exacto según la potencia de tu grupo.

Apariencia: Tienen aspecto de estadounidenses, con aire de fanáticos. Van bien vestidos, de forma algo anticuada.

Personalidad: Son bastante discretos hasta que usan la fuerza, la cual aplican sin piedad.

Grimorio: Los Cultistas de los Hijos de Connor no poseen habilidades sobrenaturales, aunque sí algunos conocimientos, sobre todo relativos a la Reliquias de Connor.

Residencia: Sus propias viviendas en Estados Unidos.

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +2 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

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

Armas de Fuego (Glock 17) (F) 3 Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3 Armas Cuerpo a Cuerpo (Palo) (F) 4  
Pelea (F) 3

PR: 7

### LÓPEZ

López es el líder de su propia banda. Se abrió paso a través de los bajos fondos mediante una mezcla de caradura y fuerza bruta, eliminando a varios jefecillos antes de reunir la banda que actualmente lidera. Ha aceptado el contrato de los Hijos de Connor para recuperar el collar, y espera llevarse una sustanciosa recompensa tras hacer el

trabajito.

Apariencia: López tiene unos cuarenta y algo. Es alto y delgado, con un cierto aire desgarrado. Sus ojos son negros y brillan con malicia. Tiene una incipiente calva, aunque el pelo que le queda es moreno. Va vestido con trajes cortados a medida, y le encantan los bombines. Su voz es aguda y chillona.

Personalidad: Al contrario que otros criminales, López es bastante metódico, una de las razones por las que ha ascendido en la banda. No obstante, es nervioso como él solo, saltando a la mínima, y tiene una paciencia escasa tirando a nula.

Grimorio: López no posee poderes sobrenaturales.

Residencia: Su propia vivienda.

Categoría social: Media/Alta

Atributos:

Físicos +1 Mentales +2 Sociales +1

Habilidades:

Atletismo (F) 5 Esquivar (F) 6 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 6

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 2 Elocuencia (S) 4 Estrategia (M) 5 Liderazgo (S) 6 Pelea (F) 3

PR: 5

**Links e información adicional:**

- ▶ [Descarga el juego base, Shadow Hunters desde la zona de nuestro patrocinador](#) (es más rápida)
- ▶ [Trasfondo de la aventura presentado anteriormente en Fanzine Rolero para juegos de terror contemporáneo.](#)
- ▶ [Página oficial del juego](#) (con más descargas gratuitas sobre él)

Notas:

La fotografía de **Alison Lohman** utilizada para representar a Linda Draves se corresponde con el film [La Flor del Mal](#)

*Mantenemos la foto del collar como archivo adjunto (más abajo) para permitir descargarse e imprimirse como material de juego más cómodamente.*