

SHADOWRUN



TERCERA EDICIÓN

KIT DE INICIACIÓN

Shadowrun es un juego de rol, un libro en cartón, con ilustraciones impactantes, que detalla un mundo imaginario, sus intrigas y anhelos.

Contiene las instrucciones para crear tu propio personaje y describe un mundo futuro en decadencia, la esperanza y la lucha la pones tú: lo que ocurra en adelante depende de ti. Este librito es una versión simplificada de **Shadowrun**. Te proporciona las reglas más básicas y la información suficiente para que juegues algunas partidas. Pruébalo. Si te gusta, podrás encontrar el libro de reglas en cualquier librería general o tienda especializada en comics o juegos. Si no es así, ponte en contacto con nosotros (lo mejor y más rápido es el e-mail) y te indicaremos la tienda más cercana a tu domicilio.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejan a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo te hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raudales.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancemos al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de juego (DJ para abreviar). Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

ELEMENTOS DE UN JUEGO DE ROL

Los jugadores

- Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la calle, etc.), controlados e interpretados

todos ellos por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándose además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

El director de juego

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego. En suma, de eso se trata.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deban limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje, que son los que deberá utilizar.

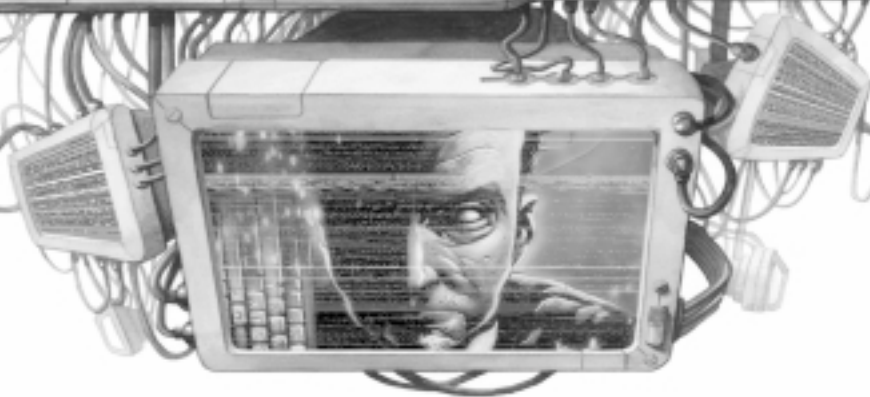
No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible; de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

Snail-mail: La Factoría de Ideas. **Pico Mulhacén 24. 28500, Madrid**
E-mail: factoria@distrimagen.es.

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen: WWW.distrimagen.es.

BIENVENIDO A LAS SOMBRAS



Es el año 2060. El mundo ha cambiado. O como algunos dicen, ha Despertado.

Ha remitido el largo letargo en que se encontraban sumidas las energías místicas del universo y la magia ha regresado al mundo. Elfos, enanos, orkos y trolls han asumido sus auténticas formas, despojándose de sus disfraces humanos. Los animales salvajes han cambiado también, transformándose en criaturas de mitos y leyendas. Las distintas tradiciones mágicas han salido a la luz, y los chamanes y los magos han reclamado para ellos y sus poderes un lugar en el nuevo mundo. Muchos aspectos relacionados con el Despertar siguen siendo un misterio, aunque la sociedad moderna sigue luchando por asimilar las sendas de la magia dentro de un mundo tecnológico.

Las décadas que siguieron al Despertar fueron años de pánico y confusión y parecía que los Cuatro Jinetes del Apocalipsis cabalgaban por la Tierra. Las culturas que nunca perdieron el contacto con sus pasados místicos empezaron a usar la magia contra las grandes naciones que las habían oprimido durante largo tiempo. La inmensa red global de telecomunicaciones se colapsó bajo el ataque de un misterioso virus informático. Los Dragones surcaron los cielos. Las epidemias y el hambre hicieron estragos entre la población mundial. Los enfrentamientos entre las nuevas razas Despertadas y el resto de la humanidad se hicieron algo común. Toda autoridad central sucumbió y el mundo empezó a hundirse en una espiral hacia el abismo.

Pero el hombre y los de su especie son animales persistentes. De la devastación y el caos emergió un nuevo y frágil orden social. La tecnología de sensores de simulación avanzada (simsens) ayudó a erradicar los últimos vestigios del virus informático y reempla-

zó la antigua red de telecomunicaciones con el nuevo mundo de realidad virtual de la Matriz. Amerindios, elfos, orkos y enanos fundaron nuevas naciones. Allí donde la degradación ambiental y la polución han hecho muchas áreas inhabitables, los grupos ecológicos declaran la guerra a los contaminadores y los poderes Despertados usan sus increíbles magias para curar la tierra. Los gobiernos centrales han dado paso a naciones de menor tamaño y ciudades-estado, mientras el miedo a los cambios que se producen en el mundo enemista a las gentes de diferentes orígenes. Inmensas extensiones metropolitanas conocidas como metroplexes cubren el paisaje; estas junglas urbanas engullen regiones enteras. La incapacidad de los departamentos de policía para contener las olas de crímenes y los desórdenes civiles ha hecho que sean privatizados o sus tareas encomendadas a las corporaciones.

Las megacorporaciones se han convertido en las nuevas superpotencias mundiales, representando la ley por sí mismas. Todo el planeta habla su idioma, al tiempo que el neoyen se convierte en la moneda estándar utilizada en todo el mundo. Las megacorporaciones juegan una partida mortal, moviendo sus peones en las sombras para poder tomar ventaja con respecto a la competencia. Mientras tanto, los ejecutivos de las corporaciones y los currantes se refugian en sus propios enclaves, a salvo detrás de varios niveles de seguridad y adoctrinamiento. Fuera de las murallas de estas arcologías y comunidades cerradas, grandes zonas de los suburbios se han vuelto ingobernables. Las bandas mandan en las calles; las masas olvidadas crecen, careciendo incluso de un Sistema de Identificación Numérica (SIN) que les otorgue algún derecho. Estos desahuciados, disidentes y rebeldes viven como los desechos de la so-



ciudad, ocupando de forma ilegal edificios abandonados desde hace mucho tiempo, sobreviviendo gracias al crimen y sus instintos depredadores. Muchos de ellos intentan salir de sus miserables existencias implantándose los adictivos chips BTL (del inglés Better-Than-Life; Mejor-Que-La-Vida), viviendo emociones a través de los sentidos de algún otro. Otros se agrupan formando bandas, algunas para sobrevivir y otras para obtener sus propias y perversas formas de poder.

La tecnología también ha cambiado a la gente. Ya no es imprescindible la carne y muchos han optado por las mejoras artificiales del cyberware para transformarles en algo más que humanos. Algunos adquieren implantes que les permiten relacionarse directamente con las máquinas, como los tecnomantes que deambulan por la Matriz con sus ciberterminales y programas o los ciberpilotos que se conectan a los vehículos o los sistemas de seguridad y se convierten en parte de ellos. Otros buscan desarrollar al máximo sus capacidades físicas, probándose a sí mismos en las calles contra otros samuráis callejeros. El humano del 2060 es más fuerte, más inteligente y más rápido que sus antepasados.

En el mundo del 2060, las metroplexes son como monstruos que proyectan largas sombras. Y en las fisuras que quedan entre las grandes corporaciones es donde los shadowrunners establecen sus hogares. Sociedades enteras viven y mueren en un submundo donde impera el mercado negro, explotadas y humilladas, aunque poderosas a su manera. La Mafia, Yakuza y otros sindicatos del crimen han crecido enormemente y sus redes ofrecen todo lo que la gente quiere comprar. Los shadowrunners son los profesionales de esta cultura donde la autosuficiencia es vital. Cuando las megacorporaciones quieren hacer un trabajo sin ensuciarse las manos lo que necesitan es una shadowrun, y buscarán a los únicos capaces de llevarlo a cabo: los shadowrunners. Aunque sólo las bases de datos más secretas de gobiernos o corporaciones registran la existencia de algún shadowrunner, la demanda de sus servicios es alta. Los tecnomantes pueden deslizarse como un suspiro a través de las bases de datos de las grandes corporaciones, llevándose lo único con verdadero valor: la información. Los samuráis callejeros son ejecutores a sueldo cuyas habilidades en combate y sus reflejos les convierten en los depredadores urbanos supremos. Los ciberpilotos pueden controlar vehículos y sondas con infinidad de posibilidades. Los practicantes de la magia, extraños indivi-

duos que poseen el talento de utilizar y dar forma a las energías mágicas que ahora envuelven la Tierra, son contratados para espiar a la competencia, lanzar hechizos contra el adversario, cometer sabotajes mágicos y cualquier otra cosa que se les pueda ocurrir a sus jefes. Todos estos individuos venden sus habilidades para sobrevivir, aceptando tareas que para otros serían demasiado ilegales o arriesgadas.

JUGAR A SHADOWRUN

En *Shadowrun*, los jugadores adoptan el papel de shadowrunners (N. del T.: los que actúan en las sombras). Existen muchas clases de runners, de todas las razas, géneros y tamaños, cada uno con sus propias habilidades.

TIPOS BÁSICOS DE RUNNERS

Los siguientes términos se refieren a runners especializados en distintos campos.

Los *tecnomantes* son expertos en la programación de ordenadores y en el movimiento a través de las corrientes de datos de la realidad virtual de la red de telecomunicaciones conocida como la Matriz. Usan ordenadores especiales y modificados conocidos como ciberterminales que les permiten proyectar sus mentes directamente sobre la compleja realidad tridimensional de la Matriz. Introduciéndose de forma ilegal en la Matriz, los tecnomantes pueden ejecutar rutinas de búsqueda, interceptar llamadas telefónicas e irrumpir en los sistemas de nodos para extraer información. Usan una amplia variedad de programas para realizar estar operaciones, además de echar mano de programas de ataque y defensa cuando tienen que enfrentarse en cibercombate contra otros tecnomantes o frente a las Medidas Anti-Intrusión (PAI, programas anti-intrusión).

Los *magos* son practicantes de la magia conocidos por usar las habilidades taumatúrgicas de manera científica. Para lo magos, la magia trata sobre el conocimiento y la estructura. Los magos lanzan hechizos, perciben y se proyectan astralmente y pueden conjurar espíritus elementales.

Los *adeptos*, los ninjas y berserkers de los tiempos modernos, usan la magia para mejorar sus habilidades físicas. Los adeptos tienden a desarrollar sus capacidades atléticas, con buenas habilidades de sigilo y combate.

Los *ciberpilotos* tienen instalado en su cuerpo un elemento de cyberware conocido como dispositivo de control de vehículo (DCV). El DCV les permite

conectarse directamente con los vehículos adaptados a tal fin, viendo a través de los sensores del vehículo y controlándolo como si se tratara de su propio cuerpo. Los ciberpilotos pueden usar un terminal de control remoto para hacer esto desde un lugar distante y pueden incluso de esta manera controlar varios vehículos y sondas al mismo tiempo. Muchos ciberpilotos se especializan en sondas, vehículos por control remoto de distintos tamaños y cualidades usados para tareas de vigilancia y combate. Algunos ciberpilotos, conocidos como ciberpilotos de seguridad, usan su cyberware y sus habilidades para conectarse directamente al sistema de seguridad de un edificio; estos personajes se convierten en monitores vivientes que pueden reaccionar ante los intrusos de forma inmediata.

Los *chamanes* son practicantes de la magia que siguen al tótem del espíritu de un animal, como pueden ser un Coyote o un Oso, y personifican las características del tótem. Para los chamanes, la magia está sintonizada con las fuerzas de la naturaleza. Al igual que los magos, pueden lanzar hechizos y proyectarse y percibir astralmente. También pueden conjurar espíritus de la naturaleza y Espíritus del Hombre.

Los *samuráis callejeros* son auténticas bestias de combate potenciadas físicamente. Con sus ciberimplantes corporales y sus habilidades de combate intentan ser las máquinas asesinas más rápidas, las más astutas y las más fuertes sobre las calles. Muchos de ellos aumentan cibernéticamente sus reflejos para adquirir ventaja, o potencian su fuerza para infligir así mayor daño. Muchos son letales con las armas de fuego y la mayoría tienen un ciberimplante de conexiones inteligentes que mejora la precisión en el tiro. Algunos luchan por honor, algunos por dinero (se les suele llamar mercenarios) y otros porque su locura es tal que les lleva a enfrentarse a todo.

Estos tipos básicos de runners son sólo la punta del iceberg y no pretenden definir un grupo cerrado de clases de personaje. Los jugadores pueden crear una asombrosa variedad de personajes usando las reglas de creación de personajes (pág. 52); por ejemplo, un personaje detective que confía en su carisma y habilidad más que en el cyberware, o un especialista en operaciones secretas que tiene todo el equipo y el cyberware necesario para penetrar en las defensas electrónicas. El único límite es tu imaginación. Para más ejemplos de personajes con los que puedes jugar puedes consultar los *Arquetipos* en la pág. 65.



ACTIVIDAD EN LAS SOMBRAS

En *Shadowrun*, las megacorporaciones hacen las leyes, leyes que siempre les benefician. Cualquier shadowrunner sabe que las corporaciones cambiarán o se saltarán la ley siempre que les haga falta. Cuando las corporaciones deciden saltarse la ley suelen implicar a los shadowrunners para no tener que dar explicaciones. Por tanto, cuando los runners recorren las calles también tienden a violar la ley, y mucho. Dependiendo de sus objetivos concretos, la suerte o las acciones de los adversarios, la violación de la ley puede presentarse de varias formas. La mayoría de las incursiones conllevan distintas operaciones criminales, muchas de las cuales se describen a continuación.

Los *robos de datos* son trabajos donde el tecnomante se introduce en un sistema informático y roba información. Esto puede realizarse desde un lugar remoto, aunque el tecnomante siempre se enfrenta al peligro de ser perseguido y acosado por la policía o las fuerzas de seguridad. Muchos nodos informáticos permanecen desconectados de la Matriz por razones de seguridad, lo que obliga a los runners a entrar en las instalaciones para acceder a los ordenadores directamente.

Las *extracciones* es una práctica común llevada a cabo por corporaciones que desean robar personal valioso a otras corporaciones. Los mejores científicos investigadores, expertos agentes financieros y otros puestos con conocimientos valiosos son mercancías disputadas. Las "víctimas" en muchas de estos secuestros a veces ya se han puesto de acuerdo, pues pueden ser empleados que han decidido desertar a otra corporación. Algunas corporaciones consideran tan valioso a determinado personal que prefieren verlo muerto a que trabaje para el rival; los intentos de secuestrar a estas personas pueden verse mezclados con imprevistos planes de asesinato.

Las *misiones de reparto* son trabajos de mensajería de alto nivel. Casi siempre, el objeto que ha

de ser entregado es de una importancia estratégica o económica, o es simplemente valioso y necesita ser protegido de otros que también lo quieren. Los runners contratados para este trabajo deben asegurarse que el objeto llega a su destino a salvo e intacto.

El *contrabando* es similar al trabajo de reparto, aunque los contrabandistas ya suelen disponer de sus vehículos especialmente equipados para poder deslizar las mercancías a través de las fronteras y eludir la ley y salir disparados (o disparando).

El contrabando puede ser muy lucrativo si el runner tiene conocimiento del mercado. Estos trabajos suelen ir de la mano con la piratería, pues casi siempre es la forma más barata de obtener mercancías ilegales. El contrabando se realiza de varias maneras y con gran variedad de vehículos, aunque el favorito del contrabandista es sin duda el vehículo de baja altitud (VBA) clase Scout con propulsión direccional conocido como thunderbird (ave del trueno), o t-bird.

El *asesinato* puro y simple también existe. Muchos runners se niegan a aceptar estos trabajos pues consideran que mancharse las manos por dinero es algo rastrero. El mundo del 2060 acoge a muchas facciones, cada una de ellas con multitud de enemigos que pueden considerar que los más conveniente y barato es simplemente la eliminación. Las corporaciones o los individuos de los bajos fondos ofrecen recompensas por las cabezas de ciertas personas; conseguirlas puede ser rentable, aunque arriesgado.

El *allanamiento de morada* es otra actividad que suele formar parte de la mayoría de las incursiones, ya sea para robar información, cometer sabotaje, colocar pistas falsas o cualquier otro vil plan del Sr. Johnson de turno. La seguridad en el 2060 se ha convertido en un arte que incluye las habituales cerraduras magnéticas con analizador de retina, vallas electrificadas de alambre de malla electrosoldada, espíritus patrulleros y ciberpilotos de





seguridad. Cualquier equipo de runners que se precie va a necesitar del conocimiento, la creatividad o la fuerza bruta para sobrepasar estas defensas.

El *delito altruista*, robar al rico para dárselo al pobre, es algo que se ha ido ampliando para englobar cualquier acción alentada sobre todo por un sentimiento de justicia social más que por cualquier otra cosa. Como ejemplos se pueden citar la destrucción de una fábrica contaminante, asaltar a los chantajistas y extorsionadores Yakuza y devolver el dinero que roban al vecindario o defender una comunidad de metahumanos de los ataques de unos partidarios de la superioridad de la raza humana. Algunos, sobre todo las corporaciones, considerarán estos actos como "terrorismo", mientras que otras personas más cínicas pueden ver estas preocupaciones sociales como una debilidad que puede ser explotada.

Los *golpes a la estructura* son acciones de sabotaje que tienen la finalidad de hacer daño estructural al objetivo que le haga perder tiempo, neoyenes y puede que incluso más en reparaciones y en recuperarse. Las incursiones de este tipo no suelen estar exentas de grandes explosiones, acciones de demolición y buenas dosis de habilidad. No obstante, los golpes a la estructura pueden realizarse mediante otros métodos, desde inteligentes corrosivos hasta desbocar elementales o pulsar el botón correcto en el momento equivocado.

Estos tipos de acciones criminales son sólo algunas de la larga lista de posibilidades para los shadowrunners. Algunas acciones pueden ser sencillas investigaciones o pueden significar actuaciones criminales de poca envergadura como el tráfico de chips BTL, fraudes bancarios en la Matriz o atracos. Violar la ley puede convertirse en una ocurrencia habitual para los runners. En verdad, muchos runners ya la violan simplemente por existir, porque poseen cyberware ilegal o practican la magia sin licencia. Aunque algunos tiene trabajos legítimos, muchos no tienen SIN y, por tanto, viajan y trabajan bajo identidades falsas. Mucha de las armas y equipos relacionados con la actividad en las sombras también están restringidos, por lo que los runners deben tomar precauciones de esconder su equipo y mantener pisos francos.

CONCEPTOS DEL JUEGO

Los **personajes** representan a los jugadores en el juego de *Shadowrun*. Todo lo que sabes de tu personaje lo anotarás en la **Hoja de Personaje**. Ahí es

donde has de apuntar las habilidades, pertenencias, apariencia física y otros datos de tu personaje. Durante el transcurso del juego, el director del juego te describirá las acciones o las situaciones; usando tu Hoja de Personaje como guía decidirás como reacciona tu personaje ante determinadas situaciones. Con toda seguridad, el director de juego te pedirá que realices unas tiradas de dados y los números que obtengas indicarán el resultado de la acción que has intentado.

REALIZACIÓN DE CHEQUEOS

Shadowrun está lleno de aventura, peligro y riesgo, y los personajes siempre andan metidos en medio de todo este jaleo. Para determinar cómo actúa tu personaje en una situación y lo bien que la afronta, se hace una prueba, un **chequeo**; se tiran los dados y se determina el resultado dependiendo de lo buena o mala que sea la tirada. Hay muchas situaciones en las que el director de juego te pedirá que hagas un chequeo para decidir como realizas una acción.

TIRADAS DE DADOS

En *Shadowrun* se usan los dados de seis caras para que el personaje resuelva todos estos retos. El director de juego indicará al jugador un valor mínimo, un **número objetivo** contra el cual deberá efectuar la tirada de dados. El jugador lanzará la cantidad indicada de dados y luego comparará de forma *individual*, uno a uno, cada uno de los resultados de cada dado con el número objetivo. Al contrario que la mayoría de juegos, los resultados de los dados NO se suman. Cada uno de los dados que obtenga una puntuación igual o superior al número objetivo será considerado un **éxito**. Cuantos más dados obtengan éxitos, mejor será el resultado.

Modificadores

Con frecuencia, las reglas de *Shadowrun* hacen referencia a modificadores positivos o negativos para los chequeos. Estos modificadores pueden ser el resultado de heridas y factores de la situación que afecten a lo que el personaje está intentando realizar. A menos que se indique lo contrario, el modificador se aplica al número objetivo.

LA REGLA DEL UNO

Cada vez que en una tirada de dado se obtiene un resultado de 1, ese dado es un fallo automático, sin importar cual fuera el número objetivo. El che-



queo todavía puede tener éxito siempre que otros dados obtengan éxitos.

LA REGLA DEL SEIS

La Regla del Seis permite obtener éxitos contra números objetivos mayores que 6. Cuando se hace un chequeo contra un número superior a 6, el jugador puede volver a tirar cualquier dado en el que haya obtenido un resultado de 6 y luego sumar el nuevo resultado al 6. La Regla del Seis no se aplica a los Chequeos de Iniciativa.

DISTINTAS CLASES DE CHEQUEOS

Hay cuatro clases de chequeos habituales en *Shadowrun*, cada uno de ellos con su propia metodología: **Chequeos de Éxito**, **Chequeos Opuestos**, **Confrontación de Éxitos** y **Chequeos Abiertos**, aunque el más habitual es el chequeo de éxito, y es el que vamos a explicar en este kit introductorio.

Chequeos de Éxito

El Chequeo de Éxito es el chequeo normal para ver si un personaje puede llevar a cabo una determinada tarea y lo bien que la puede hacer. La cantidad de dados que se usan es equivalente al correspondiente **Atributo** o al **nivel de habilidad** (véase a continuación) del personaje que debe hacer el chequeo. En otras palabras, ese nivel indica la cantidad de dados de seis caras que se han de tirar en el chequeo. Por ejemplo, para hacer un Chequeo de Armas de Fuego, consulta el Nivel de Habilidad de Arma de Fuego del personaje y haz una tirada con ese mismo número de dados de seis caras. Para hacer un Chequeo de Voluntad has de usar el Nivel de Voluntad del personaje para determinar la cantidad de dados a lanzar.

TURNOS DE COMBATE

En determinadas situaciones, como el combate o las persecuciones, el tiempo adquiere mucha importancia. Cuando esto ocurre, el juego de *Shadowrun* se desarrolla en turnos. Los personajes actúan por orden, primero los más rápidos, en una secuencia predeterminada conocida como **Turno de Combate**. Cada Turno de Combate tiene una duración aproximada de tres segundos. Dependiendo de lo rápido que pueda actuar un personaje (su **Iniciativa**) podrá realizar acciones durante uno o más **Tramos de Iniciativa**. El momento concreto en el que actúa un personaje concreto dentro de cada Tramo de Iniciativa se conoce como **Fase de Combate**.

ACCIONES

Dentro de una Fase de Combate, un personaje puede llevar a cabo varias acciones dependiendo de su complejidad. En cada fase, un personaje puede realizar una **Acción Compleja** o dos **Acciones**. Además, el personaje siempre puede realizar una **Acción Libre** durante cada una de las Fases de Combate realizadas por él o por otro personaje.

INICIATIVA

La Iniciativa es el sistema por el que se determina el orden de actuación en el Turno de Combate. La Iniciativa se calcula con la Reacción (aumentada) del personaje sumando los **datos de Iniciativa** del personaje. Para calcular la **Iniciativa total**, se tiran los dados y se suman a la Reacción del personaje. Este número determina el orden en que actúa el personaje durante cada Tramo de Iniciativa. Esto no es un chequeo, por lo que la Regla del Seis no se aplica a las tiradas de dados.

Cada personaje comienza con 1D6 de dados de Iniciativa básicos. Las distintas clases de cyberware y magia pueden añadir más dados. El total de dados de Iniciativa de un personaje se indica entre paréntesis a continuación del valor básico, por ejemplo 1D6 (2D6). En otras palabras, este personaje tiene dos dados de Iniciativa (2D6), uno más que su valor básico.

RESERVAS DE DADOS

Cuando las cosas se complican y las habilidades básicas del personaje y los Atributos no son suficientes para llegar con vida al día siguiente, éste necesita ayuda. Ahí es donde las **reservas de dados** entran en juego.

Una reserva de dados es una cantidad de dados que el jugador puede añadir a los que normalmente se tiran en un chequeo. Cada reserva tiene distintos orígenes, generalmente de habilidades o Atributos. La Reserva de Control, por ejemplo, equivale al Nivel de Reacción modificado por el DCV y puede usarse para prácticamente cualquier chequeo que incluya maniobras de pilotaje y similares. Otras reservas de dados pueden usarse para apoyar otros chequeos. La Reserva de Hechizo ayuda a los Chequeos de Hechicería, la Reserva de Combate ayuda a los Chequeos de Combate, la Reserva de Combate Astral ayuda a los Chequeos de Combate Astral y la Reserva de Ciberconexión mejora las posibilidades en los Chequeos de Computadoras.

Al comienzo de cada Turno de Combate, todas las reservas de dados se reponen, vuelven a sus va-

lores originales completos. Por tanto, si un personaje tiene una Reserva de Combate con 8 dados, la reserva siempre volverá a esos 8 dados al comienzo de cada Turno de Combate. Los dados de la reserva que no se utilicen *no se conservan* de un Turno de Combate al siguiente.

Los personajes reciben una reserva de dados adicional llamada **Reserva de Karma**. La Reserva de Karma es un indicativo de la suerte del personaje y tiene unas reglas especiales para su empleo.

MONITOR DE ESTADO

La hoja de personaje incluye un Monitor de Estado, que consta de dos filas. La **Fila de Daño Físico** muestra el daño a causa de las heridas e indica cuando muere el personaje. La **Fila de Daño de Aturdimiento** muestra la fatiga y el daño por aturdimiento e indica el momento en que cae inconsciente el personaje.

KARMA

Hay otro término que se emplea en *Shadowrun* para describir a los personajes. Ese término es el Karma, la representación numérica de los logros del personaje. Es el equivalente de la experiencia y se concede a los aventureros al terminar la aventura. El Karma se presenta con dos valores distintos:

Buen Karma y Reserva de Karma.

Una parte del Karma que se concede al personaje va al Buen Karma, que puede utilizarse para mejorar habilidades e incluso Atributos. El resto va a la Reserva de Karma. El personaje puede usar la Reserva de Karma para mejorar sus posibilidades en los chequeos o escapar de alguna situación desesperada.

TOQUES FINALES

Los toques finales a tu personaje los dan los detalles biográficos. Un resumen biográfico combina todas las partes del historial que has creado para tu personaje. Cuéntale al director del juego todo lo que puedas sobre el personaje. Es tu oportunidad para desvariar todo lo que quieras. Es tu personaje, y por

ello tendrá la historia que tú quieras, sin reglas, condiciones o números por los que preocuparse.

CREACIÓN DE UN SHADOWRUNNER

Armado con tu imaginación y unos conceptos básicos de lo qué quieres hacer y a quién quieres interpretar en *Shadowrun*, es hora de crear un personaje. Los personajes son sólo números en un trozo de papel hasta que tú les das vida. Por tanto, merece la pena pensar en qué tipo de personaje te gustaría interpretar antes de que el juego empiece. El comienzo es simple: ¿te gustan los trolls? ¿Te parecen interesantes los tecnomantes? ¿Crees que son emocionantes los personajes mágicos? Una vez que tengas las ideas claras de a quién quieres interpretar, puedes utilizar un *arquetipo* (personaje de ejemplo) pregenerado o crear uno completamente nuevo. El empleo de un arquetipo puede ser la mejor opción si eres nuevo en *Shadowrun* y deseas empezar a jugar de inmediato. Crear un personaje lleva más tiempo, pero te proporciona la satisfacción de haber desarrollado tu propio personaje en la forma exacta como tú lo querías.

TABLA MAESTRA DE CREACIÓN DE PERSONAJE					
Prioridad	Raza	Magia	Atributos	Habilidades	Recursos
A	—	Practicante Completo	30	50	1.000.000¥
B	—	Adepto/Especializado	27	40	400.000¥
C	Troll/Elfo	—	24	34	90.000¥
D	Enano/Orko	—	21	30	20.000¥
E	Humano	—	18	27	5.000¥

Para la creación de tu personaje has de partir de cero usando el Sistema de Prioridades. Este sencillo sistema te presenta distintas opciones para la creación del personaje que quieres interpretar.

Es mejor tener unas ideas concretas para tu personaje. El Sistema de Prioridades no es aleatorio; al contrario, debes escoger las prioridades que quieres que tenga tu personaje, desde la más a la menos importante. Puede ser interesante que desarrolles la historia, los antecedentes y la personalidad de tu personaje antes de empezar. ¿A qué se dedica tu personaje y por qué?

EL SISTEMA DE PRIORIDADES

El Sistema de Prioridades funciona asignado una prioridad a una categoría de la creación del personaje. Las prioridades van desde A (la categoría más importante) hasta E (la categoría menos importante). Las categorías son los pilares básicos de la crea-



ción del personaje: Raza, Magia, Atributos, Habilidades y Recursos. Tu trabajo es determinar las prioridades que necesita tu personaje por orden de importancia. Por ejemplo, si quisieras crear el científico del ejemplo anterior, entonces la Magia hubiera sido una prioridad baja (D ó E) y Habilidades podría ser la más importante (A).

Las dos decisiones más importantes que has de tomar son la raza del personaje y si el personaje es mágicamente activo. Esas decisiones tienen consecuencias significativas para el resto de tus elecciones.

Cada una de las cinco prioridades (A, B, C, D y E) deben ser asignadas a una de las cinco categorías. Pueden ser asignadas en cualquier orden. Si vas a crear tu primer personaje, quizás quieras asignar las prioridades en el orden descrito en este capítulo. En la Tabla Maestra de Creación de Personaje se ofrece el resumen completo de lo que consigues con cada prioridad.

ELECCIÓN DE LA RAZA

La categoría de Raza se refiere a la raza de tu personaje (humano, elfo, enano, orko o troll). Cada raza tiene sus propias bonificaciones y restricciones. A la hora de escoger la raza debes hacerlo asignándole una prioridad (E para los humanos, D para enanos y orkos, C para elfos y trolls). Aunque sean dos razas las asignadas a las prioridades C y D, tú sólo escoges una de las dos indicadas.

Si decides interpretar a un metahumano se aplicarán ciertas modificaciones a los Atributos básicos del personaje, así como otras habilidades especiales.

ELECCIÓN DE LAS HABILIDADES MÁGICAS

¿Está tu personaje Despertado (activo mágicamente)? Si tu personaje no está Despertado, entonces puedes asignar la Magia a cualquier prioridad no ocupada ya por la Raza. En la mayoría de los casos, lo mejor es asignar la habilidad mágica a la prioridad más baja disponible para que te puedas obtener más beneficios en las otras categorías.

Si lo que quieres es interpretar a un personaje Despertado, la prioridad que asignes a la Magia dependerá de si quieres jugar con un practicante completo de la magia, uno especializado o un adepto.

Los practicantes de la magia pueden ser de dos clases. Los practicantes **completos** pueden utilizar todo el rango de habilidades de la tradición que han escogido, mientras que los **especializados** se centran en un aspecto concreto de la tradición elegida.

Los practicantes completos son personajes que tienen su Prioridad A asignada a la Magia durante la creación del personaje. Los adeptos y los especializados tienen la Prioridad B asignada a la Magia.

Los practicantes de la magia usan con frecuencia la **Hechicería** para manipular el mana y crear y la **Invocación** para conjurar **espíritus** y **elementales**. Tanto el lanzamiento de hechizos como la invocación, así como otras actividades mágicas, causan en el practicante de la magia un cansancio que se llama **Fatiga**.

Los practicantes mágicos siguen una de las dos tradiciones de la magia. No importa el camino que escojan, éste es de por vida. No hay vuelta atrás.

Un personaje que escoja la tradición chamánica será un **chamán**. Los chamanes obtienen su magia a través de su vínculo con el mundo exterior de la naturaleza y con el mundo interior de las emociones, la voluntad y la fe. Su vínculo con la naturaleza está personificado por una imagen espiritual, llamada **tótem**, que ejemplifica las creencias del chamán.

Un personaje que escoja la tradición hermética será un **mag**. Los magos ven al universo como un entramado de fuerza y energía que pueden controlar con sofisticados símbolos y fórmulas poderosas.

Los adeptos tienen su propio camino, conocido como la *senda somática*. Los adeptos están preocupados por la armonía y la perfección del cuerpo y la mente, dirigiendo todo su poder mágico para lograr tal fin.

El camino de la magia que sigan los personajes afectará al modo en que aprenden los conjuros y las clases de espíritus que pueden invocar.

Cada tipo de hechizo o espíritu tienen un **Nivel de Energía** que comienza en 1 y se incrementa a medida que su poder se incrementa, elegido por el practicante de la magia y limitado por sus habilidades, tiempo y dinero. La Energía actúa como lo haría el Nivel de una Habilidad o Atributo en los cheques.

ELECCIÓN DE ATRIBUTOS

Los Atributos son los números que definen tu personaje. La prioridad que escojas para la categoría de Atributo determinará la cantidad de puntos que tienes para dividir entre seis de los nueve Atributos: Constitución, Rapidez, Fuerza (Atributos Físicos), Inteligencia, Voluntad y Carisma (Atributos Mentales). Los otros tres —Esencia, Magia y Reacción— se determinan mediante factores externos. Cuanto mayor sea la prioridad que asignes a los Atributos, más pun-

tos tendrás para distribuir. A ningún atributo se le pueden dar más de 6 puntos ni menos de 1.

La raza del personaje también afecta a sus Atributos, como se indica en la Tabla de Modificaciones Raciales. Los humanos no tienen ni bonificaciones ni penalizaciones raciales.

Ningún personaje puede empezar el juego con un Atributo mayor de 6 (salvo modificaciones posteriores por raza) y ninguno de los Atributos Físicos o Mentales puede ser menor que 1. La Esencia, la Magia y la Reacción siguen sus propias reglas, descritas a continuación.

La Esencia, la Magia y la Reacción se rigen por las siguientes reglas.

Esencia: todos los personajes comienzan con una Esencia de 6. Este valor disminuye si instalas cyberware en tu personaje. La Esencia no puede ser menor o igual a 0, aunque si puede ser menor que 1. Una Esencia de 0 significa que estás muerto, y nadie puede interpretar a un personaje muerto.

Magia: la Magia es el único Atributo que puede tener un valor de 0, lo que ocurre cuando decides interpretar a un personaje que no es mágico. Sólo en el caso de que hayas asignado una prioridad (A ó B) a la Magia, el Nivel de Magia de tu personaje será igual a su Esencia, redondeado hacia abajo. La instalación de cyberware reduce la Esencia y por tanto también reduce la Magia; por ejemplo, si añades el suficiente cyberware como para reducir la Esencia de tu personaje a 4'5, su Magia será de 4. Esta es la principal razón por la que los personajes mágicos huyen del cyberware.

Reacción: La Reacción es igual a la suma de la Rapidez y la Inteligencia juntas y divididas entre 2,

TABLA DE MODIFICACIONES RACIALES

Raza	Modificaciones
Enano	+1 Constitución, +2 Fuerza, +1 Voluntad. Visión Termográfica, resistencia (+2 Constitución) a cualquier enfermedad o toxina.
Elfo	+1 Rapidez, +2 Carisma. Visión nocturna.
Orko	+3 Constitución, +2 Fuerza, -1 Carisma, -1 Inteligencia. Visión nocturna.
Troll	+5 Constitución, -1 Rapidez, +4 Fuerza, -2 Carisma, -2 Inteligencia. Visión termográfica, +1 al Alcance para el Combate con Armas / sin Armas, Blindaje Dérmico (+1 Constitución).

redondeando hacia abajo. Por ejemplo, un personaje con Rapidez 5 e Inteligencia 4 tendría una Reacción de 4 ($5 + 4 = 9$, $9 \div 2 = 4.5$, redondeando hacia abajo hasta 4).

ASIGNACIÓN DE HABILIDADES

Las Habilidades representan los conocimientos de tu

personaje y lo bien que puede realizar ciertas acciones. En las sombras, como la práctica es más importante que la teoría, los Puntos de Habilidad que se otorgan durante la creación del personaje para adquirir habilidades son para usarlos en la adquisición de Habilidades Activas solamente. De la misma forma que pasaba con los Atributos, a mayor prioridad asignada a las Habilidades, más puntos tienes para adquirirlas.

CLASES DE HABILIDADES

Hay tres clases de habilidades en *Shadowrun*: Habilidades Activas, Habilidades de Conocimiento y Habilidades Idiomáticas.

Las Habilidades Activas se utilizan para realizar acciones. Podemos citar entre las Habilidades Activas a Atletismo, Pistolas, Motos, Hechicería, Negociación, Etiqueta o cualquier otra habilidad que representa algo que tu personaje sepa hacer (incluyendo las habilidades de Reparación/Construcción. Las Habilidades de Conocimiento representan lo que sabe tu personaje. Este conocimiento puede derivarse de la lectura de libros, las aficiones o la experiencia. Las Habilidades de Conocimiento enriquecen la historia de tu personaje y ayudan a dar vida a los números. Las Habilidades Idiomáticas representan los idiomas que conoce tu personaje.

TABLA DE COSTE DE HABILIDADES

El Nivel de la Habilidad es:

Igual o menor que el Nivel del Atributo Relacionado
Mayor que el Nivel del Atributo Relacionado

Coste por cada punto del nivel de habilidad

1 Punto de Habilidad
2 Puntos de Habilidad



Los personajes pueden aprender nuevas habilidades y mejorar las existentes durante el juego.

HABILIDADES DE CONOCIMIENTO POR CLASE

Clase	Tipo de Conocimiento
Callejero	Esta es la información disponible para los personajes con conexiones en las calles. Estas habilidades están limitadas a una ciudad o lugar concreto. Como ejemplos están Identificación de Banda, Organizaciones Criminales, Rutas de Contrabando, Cultos Marginales.
Académico	Es lo que se aprende en los libros y en las escuelas, y va desde la ciencia a la historia, de la literatura a las artes. Ejemplos: Biología, Medicina, Química, Política, Filosofía, Poesía, Historia, Música.
Sexto Mundo	Este es el conocimiento que tiene la gente que vive en un mundo Despertado, disponible en el material de referencia de <i>Shadowrun</i> . Ejemplos: Cibertecnología, Metahumanidad, Magia, Dragones, Animales Paranormales.
Teórico	Cada habilidad activa tiene su correspondiente Habilidad de Conocimiento Teórica que representa la base teórica en lugar de la práctica. Ejemplos: Computadoras, Electrónica, Hechicería, Invocación, Demoliciones.
Aficiones	Estos son los "hobbies" que tiene el personaje o cualquier otra cosa que él considere interesante. ¡Deja correr tu imaginación! Ejemplos: Tallar la Madera, Bandas de Alborotadores Callejeros, Chips Sim de Ciencia Ficción, Vino Élfico.

Puntos de Habilidad de Conocimiento

Los Puntos de Habilidad de Conocimiento se calculan multiplicando la Inteligencia del personaje por 5. El total es el número de puntos que los jugadores pueden gastar en Habilidades de Conocimiento.

Habilidades Idiomáticas

Todos los personajes empiezan el juego conociendo al menos un idioma. Las Habilidades Idiomáticas representan los idiomas que el personaje ha aprendido desde pequeño, en la escuela o en su entorno. Los personajes reciben una canti-

dad de Puntos de Habilidad Idiomática equivalente a 1.5 veces el Nivel de Inteligencia (redondeado hacia abajo).

ASIGNACIÓN DE RECURSOS

La última categoría, Recursos, otorga a tu personaje el dinero inicial para equiparse para la lucha en las calles. Al igual que con las otras categorías, cuanto mayor sea la prioridad asignada a Recursos, más neoyenes tendrá el personaje, desde unos miserables 5.000 neoyenes en la prioridad E hasta la increíble cantidad de 1.000.000¥ en la prioridad A. Los jugadores emplean el dinero para adquirir el equipo con el que empiezan, incluido cyberware, armas, contactos, focos y objetos mágicos, ciberterminales, vehículos e infinidad de otros juguetes.

Equipo Mágico y Hechizos

Las reglas para adquirir el equipo durante la creación del personaje también se aplican al equipo mágico. La mayoría del equipo mágico se paga con dinero, a excepción de los focos. Los Focos también cuestan Puntos de Hechizo. Estos objetos ayudan al personaje a manipular la magia y deben ser vinculados al personaje para que funcionen, generalmente con Karma. Los practicantes de la magia pueden vincular los focos durante la creación del personaje pagando el coste de la vinculación en Puntos de Hechizo. Un personaje puede adquirir un foco sin tener que vincularse a él en el proceso de creación del personaje, aunque el foco será inservible hasta que se le vincule. Si adquieres un foco sin vincularlo a él deberás declarar de todos modos la Energía con la cual es adquirido.

Puesto que los personajes adeptos no reciben Puntos de Hechizo durante la creación del personaje, no pueden vincular focos arma durante ese momento. Pueden, sin embargo, adquirir focos arma con Recursos y pagar el coste de la vinculación con Karma durante el juego.

Los practicantes de la magia (especializados o completos) pueden adquirir más Puntos de Hechizo gastando 25.000¥ por cada punto. Ningún practicante de la magia puede tener más de 50 Puntos de Hechizo (incluyendo los gratis y los adquiridos) durante el proceso de creación de personaje.

Cyberware

Además de su precio en neoyenes, cada artículo de cyberware tiene un coste secundario en Esencia.

Este Coste en Esencia es la cantidad en que disminuye la Esencia del personaje cuando se instala el cyberware. Los personajes no pueden empezar con una Esencia de 0, pero se admite cualquier fracción mayor que 0. Algunos elementos del cyberware pueden ser instalados conjuntamente para reducir su precio o para disminuir su coste en Esencia (los ciberojos, por ejemplo).

Contactos

Los contactos son tus compañeros, tus colegas y otros informadores callejeros. Los personajes empiezan el juego con dos contactos de Nivel 1 sin coste alguno: gente que ya conoce al personaje pero que no tienen unos lazos de unión especialmente fuertes. Están para hacer negocios, y no van a perjudicar a sus negocios para ayudarte a ti. También puedes adquirir contactos de Niveles 2 ó 3. Los contactos de Nivel 2 son colegas, gente que tiene una relación personal con el personaje. Lo ayudarán cuando esté en su mano y lo protegerán cuando las cosas se pongan difíciles. Un contacto de Nivel 3 es un amigo o amiga de toda la vida; lo dejará todo para ayudar al personaje en lo que sea. Son difíciles de encontrar y caros si se eligen durante la creación del personaje. Es mejor buscar a estos contactos de Nivel 3 durante el juego.

Estilo de vida

Todo el mundo necesita algún lugar donde vivir, incluso si éste es la tercera alcantarilla de la derecha. El estilo de vida de un personaje, adquirido mensualmente, representa esta necesidad. No obstante, el estilo de vida es algo más que el lugar donde duermes, juegas a los simjuegos y te quitas la roña de encima. También refleja tus condiciones de vida y pertenencias. En otras palabras, el estilo de vida cubre todo los gastos y tareas cotidianas, como la comida, la lavandería, las facturas y cosas así. Cuanto mayor sea el nivel de vida, de menos tendrás que preocupar y más ventajas tendrás.

A continuación se dan unas breves descripciones de cada estilo de vida.

Callejero: como su nombre indica, vives en la calle; gastos mínimos o inexistentes; buscas comida entre la basura.

Okupa: un nivel por encima del callejero; vives en una especie de chabola, un edificio abandonado o algo similar.

Bajo: un apartamento, pero nada de lo que presumir. Sólo para el personaje y para las masas.

Medio: una bonita casa o piso, incluso comida de verdad.

Alto: apartamento alto y lujoso, seguridad en el edificio y buena comida sólo con pedirla.

Lujoso: imagínatelo por un momento, tío, imagínatelo.

El Uso de los Neoyenes Una vez que llegas a los Recursos, tu personaje debería estar ya bastante bien definido. El problema viene cuando intentas comprar todo lo que quieres o necesitas y te das cuenta de que no puedes. Si esto ocurre, a lo mejor tienes que volver atrás sobre tus pasos y realizar algunos ajustes. Recuerda que el personaje no está terminado hasta que estés contento con él. Si piensas que has gastado mucho en cyberware o en estilo de vida, borra esos gastos y empieza de nuevo. Si crees que has sido demasiado conservador con algunas decisiones, eres libre de volver atrás e incluir nuevos puntos de vista a tu personaje.

TABLA DE EXTRAS PARA PERSONAJES RECIÉN CREADOS

Contactos Adicionales	Precio
Contacto (Nivel 1)	5.000¥
Colega (Nivel 2)	10.000¥
Amigo de toda la Vida (Nivel 3)	200.000¥
Estilo de Vida	Precio (mensual)
Callejero	0¥
Okupa	100¥
Bajo	1.000¥
Medio	5.000¥
Alto	10.000¥
Lujoso	100.000¥
Magia	Precio por punto
Puntos de Hechizo	25.000¥

Reservas de Dados

El siguiente paso es crear las reservas de dados de tu personaje. Véase la página 43 del capítulo *Conceptos del Juego* para tener más información sobre el uso de las reservas de dados. Todos los personajes tienen Reserva de Combate. Sólo los practicantes de la magia con la Habilidad de Hechicería tienen una Reserva de Hechizo. Los practicantes completos de la magia con proyección astral tienen una Reserva de Combate Astral. Los tecnomantes tienen una Reserva



de Ciberconexión y los ciberpilotos una Reserva de Control. Para determinar las reservas de dados de tu personaje has de consultar la Tabla de Reservas de Dados en la pág. 44. Las fracciones siempre se redondean hacia abajo.

TABLA PARA EL CÁLCULO DE LAS RESERVAS DE DADOS

Reserva	Fórmula
Ciberconexión	Inteligencia + Nivel PMCP del ciberterminal, dividido entre 3, redondeando hacia abajo
Combate	Inteligencia + Rapidez + Voluntad, dividido entre 2, redondeando hacia abajo
Combate Astral	Inteligencia + Voluntad + Carisma, dividido entre 2, redondeando hacia abajo
Control	Reacción + (Nivel del DCV x 2)
Hechizo	Inteligencia + Voluntad + Atributo de Magia, dividido entre 3, redondeando hacia abajo

Es este momento debes escribir la historia de tu personaje. Dependiendo de las necesidades del juego, puedes hacer esto de forma muy detallada o más esquemática, más abierta. Considera las tres sugerencias siguientes:

— Escribe al-

Karma

Cada personaje recibe 1 punto de Karma para su Reserva de Karma durante la creación del personaje.

Neoyenes de Partida

Puede ocurrir que hayas gastado todos los neoyenes de tu personaje o que ya no tuvieras más cosas que comprar. Si te ha sobrado algún neoyén tras el proceso de creación del personaje, divide esa cantidad entre 10 y anota el resultado como dinero en metálico inicial. Si tuvieras 5.000¥ sobrantes tras la creación del personaje, obtendrías 500¥ ($5.000 \div 10 = 500$).

Además, tira 3D6 y multiplica el resultado por 100¥. Esa cantidad, más los neoyenes que no gastaste en la creación del personaje, son tus neoyenes de partida.

Trasfondo e Historia

Lo más probable es que hayas ido dando vida a tu personaje durante el proceso de creación. ¿Qué aspecto tiene? ¿A qué se dedica y por qué? ¿Dónde consiguió ese ciberbrazo? ¿Cómo le pusieron ese apodo de Louie el Afortunado? ¿Por qué actúa en las sombras? ¿Quién le dio su primer ciberterminal?

— Escribe algunas frases que tu personaje pueda decir. La ficción está llena de personajes que pueden ser recordados por una cita; cualquier cosa desde “¡Dame la Libertad o dame muerte!” hasta “¿Te crees con suerte, bobo?” Cautiva nuestras imaginaciones y haz que nos enganchemos al personaje.

— Escribe un párrafo corto, como si alguien más estuviera hablando sobre tu personaje. Utiliza el apartado “Interpretar a un...” de los arquetipos para hacerte una idea de lo que te queremos decir.

— Escribe unas ideas generales de cómo empezó tu personaje. Este ejercicio da un trasfondo ficticio al Sistema de Prioridades. Vuelve hacia atrás y lee el ejemplo. Hemos estado tomando decisiones durante todo el proceso para el Mago de Combate y la Especialista en Operaciones Secretas. Este método te permite explicar los rasgos de tu personaje, las habilidades mágicas y dónde adquirió sus recursos, su entrenamiento y su equipo.

¡PREPÁRATE PARA JUGAR!

Ahora es el momento de coger tus dados y empezar con alguna incursión en las sombras, una shadowrun.



Tercera Edición

Shadowrun™ creado por Jordan Weisman, Bobo Charrette, Paul Hume, Tom Dowd,
L. Ross Babcock III, Sam Lewis, Dave Wylie

Productos a la venta en castellano

Shadowrun Tercera Edición

Pantalla del Director

Realidad Virtual 2.0

Primer Impacto

Futuros Productos

Shadowrun Companion

Harlequin

Magic in shadows

The Cannon Companion

Edición española

La Factoría de Ideas

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez

Traducción: Carlos Lacasa

Diseño y maquetación: Javier Pérez Calvo y Oscar López Bautista

Filmación: Autopublish

Impresión: Graficinfo

El texto *¿Qué es un juego de rol?* ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.

Publicado por la Factoría de Ideas, c/Pico Mulhacén 24.

Pol. Ind. El Alquitón. 28500, Arganda del Rey. Madrid.

Visítanos en internet:

www.distrimagen.es

factoría@distrimagen.es

SHADOWRUN © y MATRIX © son Marcas Registradas de FASA Corporation. Copyright © 1998 FASA Corporation.

Todos los derechos reservados.

©2000 La Factoría de Ideas por la edición en castellano.

SHADOWRUN

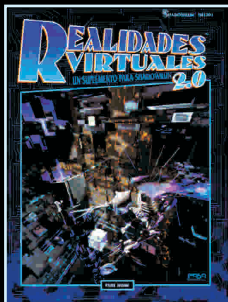
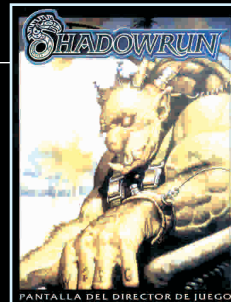


Shadowrun: Tercera Edición

Es el año 2060. La magia es tan real como las sórdidas calles de los suburbios. Las corporaciones lo controlan todo. La carne y la máquina se han mezclado. Eres uno más... por ahora. Todo lo que necesitas para empezar a jugar a Shadowrun.

Pantalla del Director de Juego

Si quieres que tus combates sean lo más trepidantes posible... necesitas esta pantalla. Una ayuda imprescindible para el Director de Juego. Todas las tablas más utilizadas, acceso rápido a la información más útil. Acompaña a la pantalla un librito con la descripción de las criaturas que pueblan el planeta en el año 2060.



Realidades Virtuales 2.0

Una revisión completa de todas las reglas para recorrer la red informática mundial de Shadowrun, la Matriz. Incluye también reglas para jugar con otaku, los misteriosos tecnoshamanes que parecen vivir en la Matriz, y ofrece la información más actual acerca de la ley en este universo digital.

¡Primera Incursión!

Tres aventuras completas que ayudarán a directores y jugadores inexpertos a aprender, mientras juegan, las reglas de Shadowrun. Ya sea en medio de un tiroteo, inmersos en una incursión contra una instalación corporativa o realizando contrabando. En las sombras, o aprendes o estás muerto.

