



1.3

Reglamento Shad20wrun

INTRODUCCIÓN.....	5
Mecánica básica	6
Rasgos de un personaje	6
Reglas adicionales	11
Peligros.....	13
Creación y mejora de personajes	17
Tipos De Personaje.....	17
Mejora De Los Personajes.....	19
RAZAS	20
Habilidades.....	23
Uso De Las Habilidades	23
Como construir o reparar cosas	32
Dotes.....	33
Combate	41
Secuencia de un turno de combate	41
Iniciativa.....	41
Ataque	42
Defensa.....	43
Daño	43
Acciones	44
Descripción de las Acciones.....	44
Modificadores del combate	48
Movimiento	49
Registros de daño	50
Niveles de Salud Física	50
Niveles de Salud Mental.....	52
Daño no letal	53
Fatiga	53
Recuperación	53
Daño a Objetos	54
Sumario de Estados	55
Vehículos.....	57
El conductor y los tripulantes.	57
El Vehículo.....	59
Acción entre Vehículos	61
MATRIX 2.0	66
Conceptos básicos de la Matriz 2.0	66
Usar la matriz.	67
LA REALIDAD AUMENTADA.....	68
Atributos en la matriz.	68
PROGRAMAS DE PILOTAJE.....	69
USANDO MATRIX.....	69
Uso de la habilidad de “Computadoras”.....	70
Uso de la habilidad de “Búsqueda de Datos”	70
Otras acciones en la matriz.	71
PIRATEO	71
Hackeado! – Una vez dentro.	72
Uso de la habilidad de “Piratería”.....	72
Uso de la habilidad “Guerra electrónica”	74
PROGRAMAS	75
CARGAR Y EJECUTAR PROGRAMAS.....	76
REALIDAD VIRTUAL (VR).....	77
CIBERCOMBATE.....	78
CIBERPILOTOS Y DRONES	79
Acciones del Ciberpiloto	80
Programas para drones (Autosoft).	80
MAGIA	82
Conceptos Básicos.....	82
LOGIAS MÁGICAS	83
Notar la magia	83

Reglamento Shad20wrun

Acciones mágicas	84
TRADICIONES	84
HECHICERÍA	86
LANZAMIENTO DE HECHIZOS.	87
MAGIA RITUAL	88
CONTRAMAGIA	89
CONJURACION	90
Servicios de espíritus atados	92
INVOCACION	92
EXPULSION	93
ATADURA	93
ESPIRITUS VIGILANTES	93
Espíritus Incontrolados	94
EL MUNDO ASTRAL	95
PROYECCIÓN ASTRAL	96
COMBATE ASTRAL	97
Rastreo Astral	97
Mientras estas fuera	97
LOS METAPLANOS	98
Barreras de Maná	98
ADEPTOS	99
ADEPTOS MISTICOS	99
Poderes de Adepto	100
INICIACIÓN	103
Poderes de los Iniciados	104
FOCOS	105
Enlazar el foco	105
Activación	106
Focos de Hechizo	106
Focos de Espíritus	106
Focos Arma	107
Focos de Poder	107
ESPÍRITUS MENTORES	107
Interpretando a un Espíritu Mentor	107
Modificadores del Espíritu Mentor	108
Arquetipos de Espíritus Mentores	108
GRIMORIO CALLEJERO	112
Características de los hechizos.	112
HECHIZOS DE COMBATE	112
HECHIZOS DE DETECCIÓN	115
HECHIZOS DE SALUD	118
HECHIZOS DE ILUSIÓN	120
HECHIZOS DE MANIPULACIÓN	122
CRIATURAS	127
PODERES	127
DEBILIDADES	134
Criaturas Normales y Paranormales	134
Espíritus	134
OTRAS REGLAS Y AMBIENTACIÓN	137
ALERGIAS Y VULNERABILIDADES	137
DROGAS Y OTRAS SUSTANCIAS	137
Abuso de sustancias	137
Pruebas de Adicción	138
Interpretar la adicción	138
Conseguir una dosis	139
Desintoxicarse y Permanecer Limpio	139
Sobredosis	139
BETTER-THAN-LIFE	139
IDENTIFICACIÓN, POR FAVOR.	141
¿Qué es un SIN?	141

Reglamento Shad20wrun

Consecuencias de carecer de SIN	141
Identificaciones Falsas.....	142
Usar una Identificación Falsa	142
ESTILOS DE VIDA.....	142
CONTACTOS	145
Usando a los contactos	145
ADVERSARIOS	147
SISTEMAS DE SEGURIDAD	158
Seguridad Física	158
Seguridad Técnica	159
Seguridad Mágica.....	163
Seguridad en la Matriz.....	164
EQUIPO	165
Valores de Equipo	165
Ajustes de Tamaño	166
Ocultar el equipo	166
COMPRAS EN EL MERCADO NEGRO	166
La Prueba de Disponibilidad	166
Precios en la Calle	167
Colocar material	167
LEGALIDAD	167
Jurisdicción.....	168
GRADOS EN LOS IMPLANTES	168
CONECTIVIDAD INALÁMBRICA.....	168
APAGARLO	168
LISTA DE EQUIPO.....	169
Armas de cuerpo a cuerpo	169
Armas de proyectiles y lanzables	169
Armas de Fuego.....	170
Accesorios para armas de fuego	173
Munición	175
Granadas, cohetes y misiles.....	175
Explosivos	177
Ropa y Armadura	177
Equipamiento Electrónico	180
Comunicación y Contramedidas.....	181
Chips de datos y Software	182
Identificaciones y Credisticks.....	183
Mejoras a la visión.....	184
Mejoras a la audición.....	185
Sensores.....	186
Dispositivos de Seguridad	187
Herramientas de Allanamiento	187
Equipo de supervivencia.....	188
Biotecnología.....	189
Contrato DocWagon TM	189
Parches adhesivos.....	190
Disfraces.....	190
Ciberimplantes.....	191
Bioimplantes.....	196
Equipamiento Mágico	198
Vehículos y Drones	198
Costes Comunes.	201

REGLAS SHAD20WRUN

Pastiche de reglas para uso propio del grupo de juego “El Dado Blanco”, desarrollado por Diego López “Darokin”, a partir de las reglas y ambientación de Shadowrun ® 4 Ed. de Wizkids, inc. y el reglamento Nsd20 de Nosolorol ediciones.

Las Hojas de Personaje y de Vehículos, así como el Logo de Shad20wrun han sido realizada por Mecki Abderrahman.

El playtesting (todavía en curso), está siendo realizado por los miembros del grupo de juego “El Dado Blanco”, a saber: Pili, Meck, Manolo, Carli, Gemma, Domingo, Mamen y Daniel “Verzobias”, a los que tengo que agradecer su paciencia por los constantes cambios y su predisposición.

Por último espero poder ofrecer pronto una versión con algunos dibujos y una portada que Daniel Hidalgo “Verzobias” me tiene prometida.

INTRODUCCIÓN

Las reglas de Shad20wrun son un sistema de juego OGL que te permite desarrollar tus partidas de rol en la ambientación de Shadowrun ®. El sistema Shad20wrun pretende ser rápido y ágil (al menos más rápido y ágil que el sistema original de WizKids que, pese a ser un sistema muy cohesionado y redondo, rápido, lo que se dice rápido, no es...).

Un “sistema de juego” es un conjunto de reglas que ayudan al Director de Juego (DJ) a solventar y resolver las distintas acciones que los personajes jugadores (PJ) deciden realizar en el transcurso de la Narración. Un buen Director de Juego NO debe sentirse atado por un conjunto de tablas y números si la narración se ve lastrada por ello. Pero... ¡Cuidado! tampoco debe cambiar las cosas de un modo arbitrario de forma que sus jugadores pierdan la “sensación” de realidad de lo que está ocurriendo. La regla principal es la única que no debe ser cambiada: ¡¡¡diviértete e intenta que los demás se diviertan!!! Frente a eso, todas las demás reglas pueden ser ignoradas.

Como hemos mencionado, este documento contiene únicamente reglas para aplicar a tus partidas. Si no sabes lo que son los juegos de rol te recomendamos que te informes en la página web de la editorial: <http://www.nosolorol.com>, donde también podrás encontrar distintas ambientaciones y material para tus partidas (¡¡¡y una aventura autojugable mía!!!).

Reglamento Shad20wrun

MECÁNICA BÁSICA

Shad20wrun utiliza una única mecánica para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje fracasa.

Categoría de éxito

En algunas pruebas será importante lo bien que el personaje ha realizado su acción, a esto le llamaremos Categoría de éxito. Por cada punto que se haya superado la CD de la tirada se considerará una Categoría de éxito (CE). Superar la tirada con un valor igual a la CD se considera una categoría de éxito cero.

Pruebas Enfrentadas

Algunas pruebas son enfrentadas. Se hacen contra un número al azar, normalmente el resultado de una prueba de otro personaje. Aquél que consigue el resultado más alto gana. Un ejemplo es un intento de intimidar a alguien. Haces una prueba de Intimidar, mientras que el DJ hace una prueba de Voluntad para tu objetivo. Si logras superar el resultado de la prueba de Voluntad de tu oponente, entonces has tenido éxito.

Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, un resultado de tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no permite la ocurrencia de empates, vuelve a tirar los dados y utiliza el nuevo resultado para decidir que personaje gana el enfrentamiento.

Pruebas Extendidas

Una prueba extendida es un tipo especial de acción que se realiza durante un periodo largo de tiempo, como reparar un vehículo o encontrar cierta información en la matriz. Para una prueba extendida el director de juego asigna una CD, un número de pruebas a superar y un tiempo mínimo para realizar cada una de esas pruebas. La mitad de la Categoría de Éxito obtenida en cada prueba se resta del número de pruebas restantes a superar, acortando el tiempo total de la tarea.

Pruebas Sin Tiradas

Ahora bien no siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción sea importante o la situación sea emocionante es necesaria una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ese es su resultado.

Elegir 20: un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puedes escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

RASGOS DE UN PERSONAJE

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol, están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

Todo personaje está compuesto por, al menos, los siguientes rasgos: Características, que definen sus capacidades innatas, Habilidades, que detallan lo que el personaje sabe (y no sabe) hacer y Dotes, que son una herramienta que te permitirá personalizar el personaje a tu antojo.

Reglamento Shad20wrun

Características

Todas las Características son importantes pero, ¿Para qué me sirve tener más Fuerza que Inteligencia? Cada personaje tendrá unas Características más altas que otras según su concepto de personaje (Un tipo enclenque y debilucho tendrá menos Constitución que uno robusto y fortachón, pero puede que el enclenque tenga más Inteligencia) y esto se traduce en una serie de ventajas que comentamos a continuación.

Fuerza (Fue)

La Fuerza mide la fortaleza física del personaje, la energía que es capaz de ejercer para levantar y lanzar cosas, hacer daño con sus propias manos y nadar con el agua contracorriente.

En términos de juego cuanta más Fuerza tengas podrás:

- Hacer más daño con las armas cuerpo a cuerpo (incluyendo tus manos y pies, si procede) y aquellas que arrojas (como una lanza).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- Levantar más peso.
- Lanzar cosas más lejos.
- Saltar más.

Destreza (Des)

La Destreza te dice lo rápido, ágil y habilidoso que es un personaje.

En términos de juego cuanta más Destreza tengas podrás:

- Reaccionar más rápido (en términos de juego, tener mejor Iniciativa).
- Salvarte más fácilmente de riesgos que dependan de cuan rápido seas a la hora de moverte y golpear a tus enemigos (en términos de juego, tener mejor bonificación de Reflejos).
- Tener mejor coordinación ojo-mano y, por tanto, ser más hábil en combate (en términos de juego, tener mejor bonificación en Habilidades de Combate)
- Superar más fácilmente las pruebas de otras Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).

Constitución (Con)

La Constitución refleja la resistencia física de un personaje. A diferencia de la Fuerza, que indica la potencia con la que un personaje actúa, la Constitución nos dice cuanto daño es capaz de aguantar, lo bien que soporta esfuerzos durante largo tiempo y la salud del personaje en general.

En términos de juego cuanta más Constitución tengas podrás:

- Soportar más daño (en términos de juego, tener mejor bonificación de Fortaleza).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- Recobrarte más fácilmente de daños y enfermedades.

Inteligencia (Int)

La Inteligencia hace referencia a la capacidad de pensamiento, razonamiento, deducción y aprendizaje del personaje.

En términos de juego, cuanta más Inteligencia tengas mejor podrás:

- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta Característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- El Director de Juego puede pedirte una tirada de tu modificador de Inteligencia para que tu personaje recuerde alguna cosa que sabía o realice una sencilla deducción que a ti no se te ha ocurrido.

Reglamento Shad20wrun

Sabiduría (Sab)

La Característica de Sabiduría refleja la percepción, intuición y la fuerza de voluntad de tu personaje. A diferencia de la Inteligencia, la Sabiduría nos dice lo bien que se fija en los detalles nuestro personaje, no la cantidad de información que retiene y su capacidad lógica.

-En términos de juego, cuanta más Sabiduría tengas más fácilmente podrás:

- Enfrentarte a situaciones que exijan de tu resistencia mental (en términos de juego, tener mejor Bonificación de Voluntad).
- Superar más fácilmente las pruebas de las Habilidades que dependan de esta característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- El Director de Juego puede pedirte una tirada de tu modificador de Sabiduría para que tu personaje utilice su sentido común o para resolver cuestiones de intuición en las que no tiene sentido aplicar una habilidad específica.

Carisma (Car)

El Carisma refleja la “capacidad social” del personaje: un personaje con un Carisma alto puede ser un tipo con un gran magnetismo, alguien atractivo o una persona con el don de la palabra, mientras que alguien con un Carisma bajo puede ser desagradable, tímido, poco agraciado e incluso un poco de todo.

En términos de juego cuanto mayor sea tu Carisma más fácilmente podrás:

- Superar las pruebas de las Habilidades que dependan de esta característica (consulta la hoja de personaje para saber cuales son).
- El Director de Juego puede pedirte una tirada de tu modificador de Carisma para resolver alguna tirada de tipo social cuando no se aplica una habilidad específica.

Valores De Característica

Las Características adoptan valores entre 1 y cualquier número que puedas imaginar, aunque el valor por defecto es 10 y por lo general oscila entre 1 y 18. Cuanto más alta sea la Característica mejor será el personaje en ella, considerándose una puntuación destacable a partir de 10. De esta forma, un personaje que tiene Fuerza 16 es un tipo “cachas”, alguien con Fuerza 10 un tipo del montón y alguien con Fuerza 7 es un enclenque al que le costará levantar cosas más pesadas que su Commlink.

Para determinar cuáles son las Puntuaciones de Característica debes gastar puntos de personaje (ver Creación y Mejora de Personajes). Por cada punto de personaje que gastes tu Característica mejorará en un punto. Todas las Características empiezan con un valor de 10 y si lo deseas puedes reducir una Característica por debajo de ese valor recibiendo un punto de personaje por cada punto que la disminuyas.

Las Características de tu personaje también se verán modificadas a lo largo de la creación del personaje por otras cuestiones tales como la raza, poderes mágicos o implantes. El valor máximo al que se puede incrementar cualquier característica por medios mágicos o tecnológicos, en ningún caso puede superar 1’5 veces el límite superior tras aplicar los modificadores raciales.

Ejemplo: un personaje enano obtiene un bono racial de +4 a su puntuación de Fuerza, eso sitúa el mínimo y el máximo para un personaje de este tipo en 5 y 22, respectivamente. Mediante magia o implantes, el máximo valor de Fuerza que puede conseguir el personaje es de 33 (que equivale a un bono de +11).

Es posible que cuando acabes de asignar puntos a las Características te des cuenta de que te gustaría que tu personaje fuera un poco (o mucho) mejor en algunas de ellas. No te preocupes, conforme vaya viviendo sus aventuras en Shad20wrun recibirá como recompensa puntos de experiencia que le permitirán mejorar sus Características.

Reglamento Shad20wrun

Modificadores De Característica

Cada puntuación de Característica tiene un modificador asociado a ella. Dicho modificador es muy importante para el juego porque, como verás más adelante, se aplica a muchas de las tiradas de dados que se realizan en Shad20wrun.

Antes hemos mencionado que 10 es una puntuación media en una Característica. Por ello, el 10 en una Característica tiene un modificador de 0, ni suma ni resta. A partir de ahí las puntuaciones superiores sumarán (bonificaciones) o restarán (penalizaciones) a las tiradas de dado. La tabla Modificadores de Característica te indica que modificador equivale a tu puntuación de Característica. Como observarás, los modificadores solamente cambian cuando la puntuación es par (8, 10, 12, 14...) pero eso no quiere decir que tengas que prescindir de las Características impares: tener una puntuación impar quiere decir que eres mejor que una persona que tiene tu mismo modificador, pero una puntuación par (Fuerza 12 es menos que Fuerza 13, aunque ambas tengan un modificador de +1) y además te costará menos mejorar hasta el siguiente modificador.

Puntuación de característica	Modificador	Descripción
1	-5	Discapacitado
2-3	-4	Débil o niño muy pequeño
4-5	-3	Niño
6-7	-2	Casi un adolescente o un anciano decrepito
8-9	-1	Por debajo de la media; adolescente
10-11	0	Adulto medio
12-13	+1	Por encima de la media
14-15	+2	Muy por encima de la media
16-17	+3	Reconocido como una eminencia
18-19	+4	Superdotado
20-21	+5	De lo mejor que se puede encontrar
Por cada +2	+1 al modificador	Increíble

Habilidades

Las Habilidades son uno de los rasgos más importantes de cualquier personaje dado que representan lo que sabe hacer y lo bueno que es en ello. Así de sencillo. Un personaje que sabe abrir cerraduras usando ganchos y herramientas tiene la Habilidad de Cerrajería, un personaje que sabe conducir una nave tiene la Habilidad Pilotar Vehículo Aeroespacial y un personaje que es capaz de escalar una pared de un edificio tiene la Habilidad de Trepar.

A diferencia de una Característica, que es poseída por cualquier personaje, las Habilidades son variables, de manera que es posible que un personaje no tenga puntos ("rangos") en una Habilidad y que otro sea un maestro en ella.

Cuando compres Habilidades para tu personaje ten siempre en mente su concepto: quién es, a qué se dedica, qué le gusta hacer... esto te permitirá hacer un reparto más lógico y adecuado a tu idea original.

Uso De Las Habilidades

Las Habilidades se utilizan lanzando 1d20 al que le debes sumar los rangos de Habilidad (lo que sabes de esa Habilidad), el modificador de Característica de la Habilidad (lo que la condición física o mental de tu personaje aporta para facilitar o dificultar el éxito en la Habilidad) y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada, como tener herramientas (modificador positivo, que facilita el éxito) o trabajar bajo presión (modificador negativo, que hace más difícil tener éxito).

En síntesis, la tirada de Habilidad es:

1d20 + Rangos de Habilidad + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego y si la iguala o la supera la Habilidad tiene éxito.

Reglamento Shad20wrun

Si no tienes rangos en una Habilidad aún es posible que puedas utilizarla, pero empleando únicamente el d20 más tu modificador de Característica (y cualquier otro modificador que el DJ estime oportuno). Esta opción únicamente está disponible para las Habilidades que lo indican específicamente. En las demás sencillamente no es posible realizar la tirada, directamente se falla en el intento (no puedes hablar un idioma que acabas de oír por primera vez, ni demostrar unos conocimientos de bioquímica que jamás has tenido, por mucha suerte que tengas con el dado).

Dotes

Los personajes son algo más que sus Características y Habilidades: también en algunos casos tienen ventajas sociales, alguna capacidad excepcional e incluso saben algún que otro truco de combate. Todas estas cosas tan variopintas son llamadas Dotes y son todo rasgo de juego fuera de lo común, que se tienen o no se tienen.

Por lo general, las Dotes tienen uno de estos efectos:

- Mejoran una Característica en ciertas circunstancias, o algún aspecto derivado de ella, u otros rasgos de juego (como las Bonificaciones, de las que hablaremos más adelante).
- Mejoran una Habilidad.
- Te dan una ventaja en ciertas circunstancias.
- Te dan una capacidad que antes no tenías, como puede ser usar armaduras o ser incapaz de emborracharte.

Encontrarás un listado de Dotes en el apartado correspondiente de este documento.

Bonificaciones

Las Bonificaciones son rasgos que te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje. Existen tres bonificaciones distintas: de Fortaleza, de Reflejos y de Voluntad.

La Bonificación de Fortaleza refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar cómo de graves son los daños que sufre tu personaje por un ataque y también para saber si un veneno le afecta o no. Se basa en tu modificador de Constitución.

La Bonificación de Reflejos sirve para evitar que tus enemigos te impacten con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La Bonificación de Voluntad refleja los redazos, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés, superar enajenaciones mentales, etc. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

Durante el proceso de creación de personaje ninguna bonificación puede elevarse por encima de +5. Esto no incluye el modificador de la característica pertinente, que se aplica y puede permitir superar este límite. Pese a lo dicho, las Bonificaciones pueden compensarse entre sí: puede elevarse el límite de una si se disminuye a cambio el límite de otra en la misma magnitud. Por ejemplo, puede elevarse el límite de la Bonificación de Fortaleza hasta +7 si se reduce el límite de la Bonificación de Reflejos (o de Voluntad) hasta +3.

Las Bonificaciones se pueden mejorar con puntos de experiencia pero el máximo valor que puede tomar una bonificación es de +12.

Reglamento Shad20wrun

Puntos De Acción

Los Puntos de Acción permiten a los personajes de Shad20wrun influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones. Estos puntos se compran con puntos de creación o de experiencia, hasta un máximo de 10 puntos por personaje.

Los Puntos de Acción sirven:

- Para añadir 1d20 adicional a cualquier tirada que realices.
- Para activar Dotes que especifiquen que es necesario gastar un Punto de Acción.
- Con un Punto de Acción puedes estabilizar a tu personaje si está moribundo. ¡Esto te permitirá salvarle la vida, así que tenlo muy en cuenta!
- Para “incluir” un elemento en una escena y contribuir junto con el director de juego a dar colorido a la misma. El director de juego ha de aprobar la inclusión de dicho elemento.

Por norma general los Puntos de Acción son escasos, así que utilízalos con moderación. Los puntos de acción gastados se regeneran a ritmo de un punto de acción por cada 24 horas en el mundo de juego (por sencillez, cada vez que comience un nuevo día los personajes recuperarán uno de sus puntos de acción gastados).

Otros Rasgos

En **Shad20wrun** existen también dos rasgos adicionales de importancia:

La **Esencia** es una medida de la solidez del sistema nervioso central y del espíritu del personaje. Los objetos extraños, como los Ciberimplantes, reducen la esencia. Cuando el nivel de Esencia desciende, la Aptitud Mágica también lo hace en la misma medida.

La **Aptitud Mágica** es una medida de la energía mágica que posee el personaje. El sufrir heridas serias o la incorporación al cuerpo de objetos extraños, como por ejemplo Ciberimplantes, reduce la energía mágica disponible para el personaje. Solo algunos personajes disponen de este rasgo.

REGLAS ADICIONALES

Además de los rasgos que definen a un personaje y el sistema de combate (que veremos más adelante), hay otras reglas que es necesario tener en cuenta. A continuación las desarrollamos.

Movimiento

Si la vida de tu personaje es muy ajetreada es posible que te interese saber cuánto puede correr, ¡sobre todo si le persiguen! Por simplicidad, en Shad20wrun entendemos tres tipos de movimiento: normal, corriendo y esprintando.

Cuando te mueves a velocidad normal o corriendo, tu personaje tiene una capacidad de movimiento en metros que puede recorrer por asalto, pudiendo hacer otras acciones simultáneamente (consulta el capítulo Combate para más información).

Cuando te mueves esprintando estás poniendo toda la carne en el asador: tu velocidad es igual a tu velocidad corriendo más la mitad de la Categoría de Éxito obtenida en una prueba de la habilidad de Correr (CD 10). Esprintar consume una acción de movimiento y tan solo puedes esprintar una vez por turno, sumando esos metros adicionales a tu capacidad de movimiento corriendo. Si se trata de una carrera continuada, sólo podrás esprintar durante un número de turnos consecutivos igual a tu puntuación de Constitución. Si deseas continuar esforzándote después de eso debes superar una prueba de Constitución (CD10 +1 por cada turno después del primero). Cuando fallas debes reducir tu movimiento hasta normal por la fatiga.

Estos índices de movimiento no son inamovibles. En ocasiones el Director de Juego puede decidir que el terreno por el que te mueves dificulta de alguna manera el movimiento reduciendo estos índices a tres cuartas partes, la mitad o incluso una cuarta parte.

Reglamento Shad20wrun

Carga

La Carga nos indica cuanto peso puede levantar normalmente tu personaje y cómo esto afecta a su movimiento. Se calcula a partir de su puntuación en la Característica de Fuerza según las siguientes condiciones:

- Los personajes pueden levantar y transportar cualquier peso menor o igual a su carga ligera sin ninguna complicación.
- Los personajes que lleven peso suficiente como para alcanzar su carga intermedia tienen un -1 de penalización en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un -1 a la Defensa. Además, se mueven a 2/3 de su velocidad normal.
- Los personajes pueden levantar por encima de su cabeza un peso igual a su carga pesada y se mueven a 2/3 de su velocidad normal. Además, sufren una penalización de -2 en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un -2 a la Defensa.
- Los personajes pueden levantar del suelo un peso que iguale su carga máxima, pero moviéndose únicamente 1 metro por asalto y no pudiendo realizar ninguna otra acción. Además, sufren una penalización de -3 en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un -3 a la Defensa.
- Los personajes pueden empujar o arrastrar hasta cinco veces su carga pesada, pero moviéndose a la mitad de su velocidad normal y con una penalización de -4 en todas sus acciones, incluyendo las tiradas de Ataque y los Tiros de Salvación y un -4 a la Defensa.

Para saber qué es para tu personaje una carga ligera, intermedia, pesada y máxima consulta la siguiente tabla:

Fuerza Efectiva	Carga Ligera	Carga Intermedia	Carga Pesada	Carga Máxima	Empujar/ Arrastrar
1	1,5 kg	3 kg	5 kg	10 kg	25 kg
2	3 kg	6,5 kg	10 kg	20 kg	50 kg
3	5 kg	10 kg	15 kg	30 kg	75 kg
4	6,5 kg	13 kg	20 kg	40 kg	100 kg
5	8 kg	16,5 kg	25 kg	50 kg	125 kg
6	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	150 kg
7	11,5 kg	23 kg	35 kg	70 kg	175 kg
8	13 kg	26,5 kg	40 kg	80 kg	200 kg
9	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	225 kg
10	16,5 kg	33 kg	50 kg	100 kg	250 kg
11	19 kg	38 kg	57,5 kg	115 kg	287,5 kg
12	21,5 kg	43 kg	65 kg	130 kg	325 kg
13	25 kg	50 kg	75 kg	150 kg	375 kg
14	29 kg	58 kg	87,5 kg	175 kg	437,5 kg
15	33 kg	66,5 kg	100 kg	200 kg	500 kg
16	38 kg	76,5 kg	115 kg	230 kg	575 kg
17	43 kg	86,5 kg	130 kg	260 kg	650 kg
18	50 kg	100 kg	150 kg	300 kg	750 kg
19	58 kg	116,5 kg	175 kg	350 kg	875 kg
20	66,5 kg	133 kg	200 kg	400 kg	1000 kg
21	76,5 kg	153 kg	230 kg	460 kg	1150 kg
22	86,5 kg	173 kg	260 kg	520 kg	1300 kg
23	100 kg	200 kg	300 kg	600 kg	1500 kg
24	116,5 kg	233 kg	350 kg	700 kg	1750 kg
25	133 kg	266,5 kg	400 kg	800 kg	2000 kg
26	153 kg	306,5 kg	460 kg	920 kg	2300 kg
27	173 kg	346,5 kg	520 kg	1040 kg	2600 kg
28	200 kg	400 kg	600 kg	1200 kg	3000 kg
29	233 kg	466,5 kg	700 kg	1400 kg	3500 kg
30	266 kg	532 kg	800 kg	1600 kg	4000 kg
+10	x4	x4	x4	x4	x4

Reglamento Shad20wrun

Tamaño

En Shad20wrun la mayoría de la gente tiene más o menos el mismo tamaño (humanos, elfos, orcos y enanos). Sin embargo, algunas criaturas son más grandes o más pequeños que un humano (como los trolls). Esto hace que deban tenerse en cuenta una serie de modificaciones a los siguientes rasgos del personaje:

- Modificador de Ataque/defensa: cuanto más grande es un personaje, más difícil le resulta golpear a los más pequeños y más fácil es golpearle a él.
- Modificador de Presa: sin embargo, cuanto más grande más fácil te resulta apresar a personajes más pequeños que tú.
- Modificador de Umbral de daño: cuánto más grande sea el personaje, más difícil será dañarle.
- Modificadores de Sigilo e Intimidación: los personajes grandes encuentran más difícil pasar inadvertidos, pero en cambio les resulta más fácil infundir temor en los demás.
- Alcance: cualquier personaje normal alcanza cualquier cosa a 1 metro de distancia de él, pero los personajes mayores alcanzan más distancia y los pequeños menos.
- Carga: los personajes grandes cargan más peso que los pequeños.

Para saber qué modificadores aplicar en cada caso consulta la siguiente tabla, considerando que un personaje sin ningún tipo de alteración siempre será considerado “mediano”:

Tamaño	Modif. Ataque/Defensa	Modif. Presa	Modif. Umbral de daño	Modif. Sigilo	Modif. Intimidación	Altura	Peso	Alcance	Cap. de Carga
Gigantesco	-4	+12	+3	-12	+6	10-20 m	16-125 Tm	4,5 m	+15 Fue
Enorme	-2	+8	+2	-8	+4	5-10 m	2-16 Tm	3 m	+10 Fue
Grande	-1	+4	+1	-4	+2	2,4-5 m	250 kg – 2 Tm	3 m	+5 Fue
Mediano	+0	+0	0	+0	+0	1,2-2,4 m	30-250 kg	1,5 m	x1
Pequeño	+1	-4	-1	+4	-2	0,6-1,2 m	4-30 kg	1,5 m	x3/4
Menudo	+2	-8	-2	+8	-4	30-60 cm	0,5-4 kg	0 m	x1/2
Diminuto	+4	-12	-3	+12	-6	15-30 cm	125 –500 g	0 m	x1/4

PELIGROS

Ahogamientos y Asfixias

Los personajes pueden aguantar la respiración durante tantos turnos como puntos de Constitución tengan (o el doble, si se preparan para tomar aire como una acción de asalto completo), siempre que solo realicen acciones de movimiento o similares. Tomar acciones de otro tipo (como combatir) consume un turno adicional. Después de ese tiempo deberán realizar un tiro de salvación de Fortaleza CD10 para aguantar la respiración, incrementándose la dificultad en 1 por cada turno adicional.

Cuando el personaje falle la tirada caerá instantáneamente inconsciente, en el siguiente turno estará moribundo y a partir de ese turno perderá un punto de Constitución por turno hasta llegar a 0, momento en el que morirá. La única forma de evitar esto es permitiéndole tomar aire de nuevo, lo que requiere una prueba de Medicina o Primeros Auxilios (CD 10 +1 por cada punto de Constitución perdido) si el personaje ya se encuentra en estado Moribundo. Los puntos de Constitución perdidos se recuperan a razón de un punto de Constitución por día de descanso.

Caídas

Los personajes que se caigan de una distancia de más de tres metros pueden sufrir daño. Las caídas tienen un modificador de daño de 15+1 por cada 3 metros de caída, por lo que caerse de 30 metros supone un total de 15+10=25.

Los personajes con la Habilidad de Acrobacias pueden reducir el daño: haz una tirada de tu Habilidad de Acrobacias CD 5 y considera cada punto por el que superes la tirada como 30 cm menos de caída a efectos de daño, de forma que si el resultado de tu tirada es de 15 contaría como si tu personaje hubiera caído 3 metros menos (15-5=10, 10x30cm =3 metros).

Reglamento Shad20wrun

Enfermedades

Las enfermedades están definidas por los siguientes valores:

- Nombre, que indica cómo se conoce la enfermedad.
- Contagio, que nos dice lo fácil que es contraer la enfermedad.
- Recuperación, es decir, lo difícil que es superar la enfermedad y el tiempo mínimo que se tarda en hacerlo.
- Efectos que causa en quién la padece.

Cuando un personaje queda expuesto a contraer una enfermedad (según el caso puede ser por el aire, contacto físico, etc.) debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza con CD10+contagio de la enfermedad para evitar ser infectados.

Las enfermedades pueden tener una infinidad de efectos, pero podemos distinguir dos grandes tipos: las que hacen peligrar la vida del personaje y las que solamente le suponen una dificultad temporal. Las primeras enfermedades normalmente hacen daño temporal de Constitución al personaje mientras que las segundas suponen algún modificador negativo a ciertas tiradas.

Para recuperarse de las enfermedades el personaje puede realizar un tiro de salvación de Fortaleza por cada periodo indicado en el valor de Recuperación de la enfermedad, aunque la tirada puede sustituirse por una de la Habilidad Medicina si el personaje recibe tratamientos médicos.

A continuación presentamos dos enfermedades de ejemplo para que el Director de Juego pueda construir otras para sus partidas:

Gripe

Contagio: +10

Recuperación: CD10, siete días

Efectos: -1 a todas las tiradas de Habilidad, el personaje habla con voz nasal, estornuda y puede llegar a tener fiebre.

Peste Azul

Contagio: +1

Recuperación: CD20, un mes

Efectos: daño de 1 punto de Constitución por semana y -2 a todas las tiradas que involucren las Características de Fuerza, Destreza o Constitución.

Temperaturas Extremas

Las temperaturas extremas no solo le dejan a uno agotado, sino que pueden resultar muy peligrosas si estamos expuestos demasiado tiempo. Los personajes que padezcan un frío o calor elevado deben realizar un tiro de salvación de Fortaleza con una CD10, +1 adicional por cada tirada adicional después de la primera, para evitar sufrir daño. Cada tirada fallida supone la pérdida de 1 punto temporal de Constitución, así como fatiga para el personaje: si el personaje pierde la mitad de su Constitución se encuentra exhausto, si se reduce a 3 o menos se queda inconsciente y si llega a 0 puntos de Constitución el personaje pasa a estar moribundo. Estos puntos se recuperan a razón de 1 por día de descanso.

La frecuencia de los tiros de salvación dependerá de las condiciones ambientales, siendo más frecuente cuanto más extrema sea la temperatura (ver la habilidad de Supervivencia para más detalles sobre cómo enfrentarse a un entorno ambiental hostil).

Miedo

En ocasiones los personajes pueden sentir que la situación se escapa de sus manos y caer presas del miedo. Esto se traduce a términos de juego como un tiro de salvación de Voluntad con una CD acorde con el estímulo que provoca el miedo y las circunstancias derivadas de ello: una CD10 para algo que causa una situación incómoda, una CD15 para algo no deseado, una CD20 para algo potencialmente peligroso y CD superiores para cosas verdaderamente peligrosas para la integridad del personaje. Así, encontrarse con una araña sería CD10 para alguien que le da "repelús" esa criatura, CD15 si la persona padece aracnofobia e incluso podría ser una CD20 si el personaje hubiera sido picado por una y él fuera alérgico a tales picaduras.

Reglamento Shad20wrun

Los efectos del miedo son diferentes según la tirada. Si el personaje la supera entonces logra sobreponerse a su miedo. Pero si falla... si falla no le quedará más remedio que perder en parte el control, siendo el efecto más grave cuanto más grande sea el fallo: por cada cinco puntos por los que falle la tirada se aplicará uno de los siguientes estadios de miedo:

1. Estremecido (fallo por 1-4 puntos): -2 a todas las tiradas de Habilidad.
2. Asustado (fallo por 5-9 puntos): como el anterior, sólo que además el personaje trata de huir de lo que le provoca el miedo. Cuando se haya alejado lo suficiente podrá realizar de nuevo un tiro de salvación con idéntica dificultad para recuperar el control, pero si falla no le quedará otro remedio que seguir huyendo.
3. Despavorido (fallo por 10-14 puntos): como el anterior, sólo que el personaje suelta todo lo que tuviera en las manos y es capaz de abandonar todo lo que estuviera haciendo para alejarse de lo que le provoca el miedo. En este caso no hay tirada una vez que se ha alejado del estímulo: el personaje seguirá huyendo hasta que esté totalmente seguro de estar a salvo.

Venenos/Toxinas

Los venenos son sustancias tóxicas para el organismo del personaje que pueden incluso llevarle a la muerte. En términos de juego los venenos tienen los siguientes valores:

- Nombre del veneno.
- Forma de exposición, es decir, como se toma contacto con la toxina (vía dérmica, oral, etc.).
- Clase de Dificultad, que indica lo difícil que es evitar sus efectos.
- Daño inicial, que es el primer efecto que tiene el veneno.
- Daño secundario, que hace efecto un minuto después de que la sustancia esté en el organismo.

La mecánica de juego es sencilla: cuando el personaje se expone a un veneno debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza igual a la CD del veneno, de manera que si la supera el veneno no surte efecto y si falla padece el Daño inicial, que por lo general será daño temporal a alguna de las Características. Si falló la primera tirada transcurrido un minuto el personaje se enfrentará al Daño secundario, pudiendo realizar otro tiro de salvación de Fortaleza con la misma CD para evitarlo.

Ejemplos de veneno/toxina:

Gas lacrimógeno (contacto/inhalación)

CD: 17

Daño inicial: 2d6 No Letal

Mientras el personaje esté envuelto en el gas, cada asalto tendrá que tirar salvación para evitar sufrir el daño inicial, una vez sufra el daño inicial ya no deberá realizar más tiradas. El personaje queda Afectado.

La sustancia puede eliminarse con agua y jabón eliminando los efectos prematuramente. El gas queda inerte tras 2 minutos de contacto con el aire.

Gamma-Scopolamina (inyectado)

CD: 18

Daño inicial: 2d6 Destreza

Daño secundario: 2d6 Destreza

Este agente de bloque neuromuscular deja al objetivo incapaz de moverse. El efecto completo dura una hora, tras la cual el residuo queda en el sujeto actuando durante las tres horas siguientes como una especie de “suero de la verdad”. La Voluntad del sujeto queda reducida en -3 mientras duren los efectos.

Narcojet (inyectado)

CD: 20

Daño inicial: 3d6 No Letal

Daño secundario: 3d6 No Letal

Droga común para dejar inconsciente a un sujeto, utilizada frecuentemente con pistolas de dardos. No tiene efectos secundarios.

Reglamento Shad20wrun

Gas Nausea (inhalación)

CD: 16

Daño inicial: Nauseado.

Mientras el personaje esté envuelto en el gas, cada asalto tendrá que tirar salvación para evitar sufrir el daño inicial, una vez sufra el daño inicial ya no deberá realizar más tiradas. El gas queda inerte tras dos minutos de contacto con el aire.

Neuro-aturdidor (contacto, inhalación)

CD: 20

Daño inicial: 3d6 No Letal

Daño secundario: 3d6 No Letal

Este gas incoloro e inoloro es utilizado en situaciones de emergencia para incapacitar a las personas. El Neuro-aturdidor viene en varias concentraciones, algunas se vuelven inertes en 10 minutos, otras en tan solo un minuto. El viento y otras condiciones ambientales pueden dispersar el gas más rápidamente.

Espray de pimienta (contacto, inhalación)

CD: 15

Daño inicial: 2d8 No Letal. Nauseado.

Daño secundario: 1d8 No Letal

El componente principal del espray es un derivado de la pimienta, mezclado con otros agentes irritantes. Se puede utilizar en forma de gas, líquido o espray. Los líquidos y espray pueden incorporar etiquetas RFID para identificar al objetivo posteriormente.

Seven-7 (contacto, inhalación)

CD: 18

Daño inicial: 2d8 Físico. Nauseado.

Daño secundario: 2d8 Físico

Este gas militar diseñado por Mitsuhamma para traspasar las defensas químicas reduce en -2 el valor de los equipos de protección química. Además del daño físico, Seven-7 causa náusea y visión borrosa. El gas queda inerte tras 10 minutos de exposición con el aire.

Reglamento Shad20wrun

CREACIÓN Y MEJORA DE PERSONAJES

Para disfrutar las increíbles aventuras de Shad20wrun necesitarás tener un alter ego que viva las historias que os aguardan. Este alter ego recibe el nombre de “personaje jugador” o, para abreviar, “personaje” o “PJ” y en este capítulo vamos a explicarte cómo crearlo. Más adelante encontrarás información complementaria que te ayudará a comprender mejor el juego y darle una mayor profundidad a tu personaje.

TIPOS DE PERSONAJE

En Shad20wrun los jugadores adoptan el papel de shadowrunners. Existen muchas clases de runners, de todas las razas, géneros y tamaños, cada uno con sus propias habilidades, por ello en este juego no hay “tipos” de personaje como en otros juegos, aunque existen unos tipos básicos de runners según su especialización en distintos campos: hackers, magos, adeptos, ciberpilotos, chamanes, samuráis callejeros... hablaremos más de ellos un poco más adelante.

Puntos De Personaje

Los puntos de personaje son la materia prima que utilizas para crear tu personaje, te permiten gastarlos a tu antojo para dar lugar a un personaje que será completamente distinto al que crearán tus compañeros de juego, ¡incluso puedes crear distintos personajes para comprobar cuál te gusta más!

Todo jugador recibe 55 puntos de personaje para crear su PJ. Estos puntos pueden gastarse en los siguientes elementos:

- Características, las capacidades innatas del personaje, que comienzan con un valor base de 10 y que se incrementan a un precio de 1 punto de personaje por cada punto de Característica. Encontrarás más información sobre las Características en el apartado correspondiente.
- Bonificaciones, que definen tu facilidad para evitar todo tipo de circunstancias adversas. Puedes comprarlos a 1 punto de personaje por cada punto en la bonificación correspondiente. Encontrarás más información sobre las Bonificaciones en el apartado correspondiente.
- Habilidades, que representan lo que tu personaje sabe hacer. Por cada punto de personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir entre las mismas. Encontrarás más información sobre las Habilidades en el apartado correspondiente.
- Dotes, que son algún tipo de ventaja para tu personaje, desde tener un implante o poder mental hasta tener más facilidad para ciertas Habilidades. Por cada punto de personaje que gastes ganas una Dote o un rango en las Dotes que tienen varios niveles. Encontrarás más información sobre las Dotes en el apartado correspondiente.
- Plantillas de raza, que son “packs” que permiten acelerar el proceso de creación de personaje. Cada plantilla tendrá un coste en puntos asociado con las habilidades, dotes o modificadores a las características que lo compongan.

Elfo. 7 ptos.	Enano. 10 ptos.	Orco. 7 ptos.	Troll. 12 ptos.
+4 Carisma +2 Destreza Infravisión I	+2 Constitución +4 Fuerza Infravisión II +2 Fort. Vs Enfermedades y toxinas Voluntad de hierro	+6 Constitución +4 Fuerza -2 Carisma -2 Inteligencia Infravisión I	+10 Constitución -2 Destreza +8 Fuerza -4 Carisma -4 Inteligencia Infravisión II Armadura Natural I Tamaño grande

- Equipo para que tu personaje vaya a la última. Cada punto de personaje gastado equivaldrá a 25.000¥ para gastar en equipo. Consulta el apartado de equipo para ver qué puedes adquirir.

Reglamento Shad20wrun

- **Magia.** Si quieres que tu personaje sea un Adepto, Adepto Místico o Mago, deberás gastar puntos de personaje para comprar estas cualidades especiales (ver capítulo de Magia).
- **Hechizos.** Un personaje Mago o Adepto Místico comienza con tantos puntos de magnitud para gastar en hechizos como puntos haya gastado en Aptitud Mágica para este fin (que no haya invertido en poderes de adepto). Aparte de estos hechizos de inicio, puede gastar puntos de personaje para adquirir otros adicionales.

Adepto: 12 puntos de creación. El personaje dispone de 6 puntos en poderes de adepto.

Adepto Místico: 2 puntos por cada punto de poderes de adepto. Puede comprar puntos de Aptitud Mágica pero hasta un máximo de 12 entre puntos de Adepto Místico y Aptitud Mágica.

Aptitud Mágica: 2 puntos de creación por cada punto de aptitud mágica.

Además los personajes dispondrán de una serie de Idiomas y rangos en Habilidades de Conocimiento sin coste en puntos de creación, que dependerán de la característica de Inteligencia del personaje.

Idiomas conocidos: $1 + \text{modificador de Inteligencia}$.

Conocimientos: $3 + 2x \text{ modificador de Inteligencia}$ (en puntos de creación)

Sin embargo, no puedes gastar puntos sin límite. Para mantener el equilibrio y la coherencia, Shad20wrun define los límites indicados en la tabla siguiente. Así mismo, la tabla muestra una distribución sugerida de puntos para crear un personaje equilibrado:

Rasgo	Coste	Valor límite
Características	1 punto por punto	18
Bonificaciones	1 punto por punto	+5, compensable
Puntos de Acción	1 punto por punto	2 puntos
Habilidades	1 punto por 4 rangos	6 rangos
Dotes	1 punto por punto	10 dotes
Equipo	1 punto = 25.000¥	10 puntos
Hechizos	2 Puntos de Magnitud por punto	Sin límite

Los límites de las Bonificaciones y Habilidades no incluyen el modificador de característica correspondiente ni los derivados de dotes de efecto permanente. Además, los límites de las bonificaciones son compensables: puedes subir el límite de una bonificación concreta si a cambio disminuyes el de otra bonificación a tu elección.

Si lo deseas puedes gastar menos de esos 55 puntos, aunque nunca podrás sobrepasar el valor sin el permiso del Director de Juego, que puede decidir darte más puntos para crear personajes más poderosos desde el comienzo.

Reglamento Shad20wrun

MEJORA DE LOS PERSONAJES

A lo largo de sus aventuras los personajes tendrán la ocasión de mejorar sus capacidades, dado que es fácil que en sus historias aprendan cosas nuevas, mejoren su forma física o se vuelvan un poco más listos. Esto lo reflejamos obsequiando a los jugadores con puntos de experiencia. El número de puntos es decidido por el Director de Juego según su criterio, que normalmente obedecerá a alguna de las siguientes cuestiones: ¿Se divirtieron los jugadores y él mismo? ¿El jugador o jugadores tuvieron ideas interesantes que permitieron a la trama avanzar? ¿El jugador o jugadores interpretaron bien sus personajes a lo largo de la sesión?

Los puntos de experiencia obtenidos por este método se invierten en mejorar el personaje según la tabla siguiente:

- **Características:** 10 px cada punto. Hasta el límite por raza de cada Característica.
- **Bonificaciones:** 10 px cada punto. Hasta 12 rangos como máximo en una misma bonificación.
- **Puntos de acción:** 10 px cada punto. Hasta un máximo de 10 puntos de acción.
- **Dotes:** 10 px por dote.
- **Habilidades generales:** tantos px como el rango que se quiera alcanzar (el primer rango en cualquier habilidad de tipo “No Entrenada” cuesta 5 px).
- **Conocimientos:** 3 px por rango.
- **Aprender un nuevo Idioma:** 3 px.
- **Aprender nuevos Hechizos:** 5 px por cada nivel de Magnitud del hechizo a aprender.
- **Subir un nivel de Aptitud Mágica:** 20 px por nivel, hasta máximo nivel 12.
- **Iniciación mágica:** 20 + Nivel de iniciación x5 px. Hasta máximo nivel de iniciación 6.

Todas las mejoras deben recibir el visto bueno del Director de Juego y, a ser posible, una explicación plausible de la subida. Si tu personaje se ha dedicado a repartir mamporros a diestro y siniestro sería normal que se subiera sus Habilidades de Combate, alguna Dote de combate o incluso alguna Característica como Fuerza o Constitución, pero no que aprendiera un idioma o subiera su Carisma.

Reglamento Shad20wrun

RAZAS

Los humanos ya no están solos, son tan solo una de las cinco subespecies del Homo Sapiens. Conocidos colectivamente como metahumanidad, cada uno de los cinco meetatipos – enano, elfo, humano, orco y troll – están más o menos igualmente repartidos a lo largo y ancho del mundo en términos étnicos y geográficos. Aunque los humanos siguen siendo mayoría, cada uno de los otros comprende un porcentaje significativo de la población mundial.

Los primeros metatipos en aparecer fueron los enanos y los elfos nacidos durante la primera ola de EGI (Expresión Genética Inesperada) en 2011. Orcos y trolls aparecieron diez años más tarde, durante el periodo conocido como “goblinización”, cuando muchos humanos se transformaron repentinamente. Ahora, medio siglo tras el Despertar, la goblinización es muy rara, ocurriendo solo a humanos, normalmente durante la pubertad.

En 2070, la mayoría de los metahumanos nacen de padres del mismo metatipo. En el caso de padres mixtos, el hijo tiene el prácticamente el mismo porcentaje de nacer del metatipo de uno de sus progenitores. No hay “semi-especies” en el Sexto Mundo – ni orcos-elfos ni trolls-enanos, no importa como de raro sea el concepto.

La mayoría de los trolls y orcos de la primera generación – especialmente aquellos que goblinizaron – murieron jóvenes, indicando el relativamente corta esperanza de vida de estos metatipos. Los primeros elfos y enanos aún siguen por ahí, sin embargo, la mayoría de ellos mostrando pocos signos de envejecimiento. La esperanza de vida de todos los metatipos va en aumento, con los científicos atribuyéndolo en parte a la terapia genética y la leonización (tratamientos anti-envejecimiento) y parcialmente a la mejora de la aceptación social – lo que lleva a mejores tratamientos médicos, condiciones de vida y otros aspectos de mejora de calidad de vida en general. Pocos países, sin embargo, contabilizan a los “SINless” (sujetos que carecen de Número de Identificación del Sistema) dentro de sus estadísticas de esperanza de vida media – después de todo, ¿cómo podrían? – y por ello algunos cálculos oficiales podrían ser especialmente erróneos, como los de orcos y trolls que son, estadísticamente, más propensos a carecer de SIN que el resto de metatipos.

Enanos (*Homo sapiens pumillonis*)

Bajo, rechoncho y fornido, un enano normalmente tiene las piernas más cortas que los otros metatipos. Los enanos tienen visión termográfica natural (que ayuda a alimentar las historias sobre que prefieren vivir bajo tierra, un estereotipo que es sólo parcialmente cierto a estas alturas del siglo 21). También tienen un sistema inmunológico resistente y rara vez enferman, incluso cuando son expuestos a toxinas. Normalmente viven en pequeños grupos familiares, a veces aislándose ellos mismos del resto de la sociedad.

En el folklore, los enanos son descritos como buenos trabajadores, ocupándose de trabajos físicos que nadie más haría. Esto es cierto en Sexto Mundo, los enanos son conocidos tanto por su fuerte ética de trabajo como por una increíble habilidad para adaptarse a las nuevas tecnologías y procesos. Cuando llega el momento de que una megacorporación reconozca el verdadero cerebro detrás de muchas innovaciones, a menudo es un enano, para sorpresa de muchos. La mayoría de los enanos son tranquilos y poco pretenciosos acerca de sus habilidades.

De todos los metatipos, los enanos tienden a ser los más asimilados a la sociedad. Los enanos son los que encuentran menos prejuicios, ya que no son temidos como los orcos o los trolls y no se les ve tan glamorosos y conspiradores como los elfos, pero sí a menudo encuentran actitudes paternalistas de los que los equiparan la corta estatura con ser infantil. Los enanos también tienen que luchar viviendo en un mundo construido por seres más altos, además de ser literalmente pasados por alto cuando se trata de la igualdad de oportunidades.

Reglamento Shad20wrun

Elfos (Homo sapiens nobilis)

Los elfos son más altos y más delgados que el humano promedio, aunque su estructura ósea y los músculos no son más débiles que los de un humano. Sus orejas son claramente distintivas, y muchos elfos llevan el pelo - que normalmente es muy fino - largo, para que puedan cubrir sus orejas en algunas situaciones sociales. El vello corporal en los elfos es escaso o inexistente, y sus ojos son muy capaces, incluso con poca luz. Los elfos tienen el periodo más largo de gestación de los metatipos, con una duración de poco menos de un año.

Los elfos tienen una posición indiscutible en la cultura pop por encima de cualquier otro metatipo, en parte debido a su apariencia exótica, rasgos llamativos, y por la adopción del Sperethiel, su propios "antiguo" idioma (una afirmación cuestionada por algunos).

Muchos iconos de los medios -desde modelos a cantantes o políticos o estrellas del porno o abogados de alto perfil -, son elfos. A diferencia de los enanos, orcos y trolls, quienes son objeto de discriminación sobre la base de ser "diferente y feo", los elfos son a menudo despreciados por los otros metatipos por ser "diferentes y hermosos". Según el estereotipo, los elfos son o falsos aristócratas, homosexuales, o de hippies "comeflores" (aunque de hecho la mayoría de los elfos son vegetarianos). Esta intolerancia se ve favorecida por la percepción común de que existe una "conspiración élfica" para apoderarse del mundo (los que apoyan esta idea se basan en la fundación de las naciones elfas de Tir Tairngire y Tir na nOg). Una nueva generación de elfos está tratando de disipar estos mitos y la imagen que los medios de comunicación les otorgan injustamente, aunque algunos jóvenes imprudentes lo hacen a su modo, actuando como matones callejeros rebeldes, engrosando las filas de bandas como Los Antiguos.

Humanos (Homo sapiens sapiens)

Los seres humanos todavía constituyen una leve mayoría de la población de la Tierra, en promedio. La mayoría miden aproximadamente 1,75 metros de altura y pesa un poco menos de 80 kg. Sesenta años después del despertar, los seres humanos todavía son vistos como "la norma" por laicos y organizaciones científicas, y son típicamente la vara de medir por la que los metatipos se comparan unos con otros.

Orcos (Homo sapiens robustus)

Los orcos están proporcionados de manera similar a los seres humanos, aunque con una construcción más pesada que marca su apariencia global. Más allá del tamaño, la característica física más distintiva de los orcos son sus grandes caninos inferiores, que a menudo parecen aún más extraños cuando se combinan con los característicos labios finos del metatipo y su nariz chata. Las orejas son puntiagudas al igual que las orejas élficas, aunque no tan alargadas. Al igual que los elfos, sus ojos están naturalmente adaptados para situaciones de poca luz.

Probablemente debido a sus altas tasas de natalidad, los orcos suelen vivir en grandes grupos comunales, normalmente familiares. Los niños a menudo nacen en camadas de cuatro, pero algunas madres orcas han dado a luz a hasta ocho crías. Cuando un sapiens nace de madre orca, normalmente se expresa como robustus en la pubertad, aproximadamente el 95% de las veces. Los periodos de gestación orcos son los más cortos de cualquiera de los metatipos, aproximadamente 6 meses.

En 2060, el Códice Or'zet, publicado por el Centro Comunitario Orkland, estableció los fundamentos de un idioma orco que se difundió a través de redes académicas y sociales. Este no era un nuevo idioma; el Or'zet es una interpretación de un texto antiguo, uno de los secretos del mundo antiguo que el gran Dunkelzahn atesoró hasta su muerte. Aunque algunos trataron de reprimir este descubrimiento, el Or'zet pronto se convirtió en un fenómeno cultural y ayudó a alimentar el "orgullo orco" a lo largo de los años 60. Por otro lado, también ha dado lugar a un aumento de las noticias en los medios de comunicación que explotan la imagen estereotipada de los orcos como criaturas de mal genio o propensos a actividades criminales.

Reglamento Shad20wrun

Trolls (Homo sapiens ingentis)

El más grande y más exótico de los metatipos, los trolls miden dos y medio metros de altura y pueden pesar más de 350 kilogramos, aunque alrededor de 300 kilogramos son más comunes. La mayoría de los trolls tienen brazos que son mucho más largos en proporción a los de las otras razas metahumanas, y su piel es a menudo estriada y grumosa debido a depósitos naturales de huesos dérmicos, produciendo un efecto de armadura natural. Al igual que los enanos, los trolls tienen una visión termográfica natural, otorgándoles vista mejorada, especialmente en condiciones de poca luz. Las orejas de un troll son puntiagudas y tienen dos dientes extra, para un total de 32, incluyendo prominentes colmillos inferiores. Los trolls también tienen un par de cuernos que crecen en todo tipo de formas: recto, rizado, curvado, etc

Aunque el estereotipo es que son estúpidos o atemorizantes, los trolls no son menos inteligentes o ni tienen peores modales que otros metatipos, a pesar de que sufren de una tasa de analfabetismo y pobreza desproporcionadamente altas. Tal vez porque todavía se enfrentan a una cierta cantidad de prejuicios en la sociedad, por no hablar de las dificultades de la vida cotidiana en una sociedad orientada principalmente hacia personas de menor tamaño. Los trolls a menudo se unen socialmente y culturalmente. Al igual que los orcos, muchos han sido expulsados a la periferia de la sociedad por el miedo y la intolerancia, dando lugar a extensas poblaciones de trolls ilegales (SINless). Algunos trolls prefieren este estilo de vida paria, prefiriendo vivir aislados en el desierto o en remotas zonas urbanas. Por otra parte, muchos trolls han encontrado empleo remunerado por aquellos mismos rasgos que los hacen marginados: el tamaño, la fuerza y la intimidación. Los trolls suelen trabajar como mano de obra y están en alta demanda como porteros, guardaespaldas, y otros puestos de seguridad.

Reglamento Shad20wrun

HABILIDADES

Las Habilidades son uno de los rasgos más importantes de cualquier personaje dado que representan lo que sabe hacer y lo bueno que es en ello. Así de sencillo. Un personaje que sabe abrir cerraduras usando ganchos y herramientas tiene la Habilidad de Cerrajería, un personaje que sabe pilotar una nave de vuelo suborbital tiene la Habilidad Pilotar Vehículo Aeroespacial y un personaje que es capaz de escalar una pared de un edificio tiene la Habilidad de Trepar.

A diferencia de una Característica, que es poseída por cualquier personaje, las Habilidades son variables, de manera que es posible que un personaje no tenga puntos (“rangos”) en una Habilidad y que otro sea un maestro en ella.

Cuando compres Habilidades para tu personaje ten siempre en mente su concepto: quién es, a qué se dedica, qué le gusta hacer... esto te permitirá hacer un reparto más lógico y adecuado a tu idea original.

USO DE LAS HABILIDADES

Las Habilidades se utilizan lanzando 1d20 al que le debes sumar los rangos de Habilidad (lo que sabes de esa Habilidad), el modificador de Característica de la Habilidad (lo que la condición física o mental de tu personaje aporta para facilitar o dificultar el éxito en la Habilidad) y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada, como tener herramientas (modificador positivo, que facilita el éxito) o trabajar bajo presión (modificador negativo, que hace más difícil tener éxito).

En síntesis, la tirada de Habilidad es:

1d20 + Rangos de Habilidad + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego y si la iguala o la supera la Habilidad tiene éxito.

A modo orientativo, diremos que entre 1 y 5 rangos representan un conocimiento básico en la Habilidad, mientras que los rangos 6 y 10 son para profesionales en dicha Habilidad. Los rangos de 11 a 15 están reservados para los mejores profesionales, dejando los rangos superiores (16-20) para los auténticos expertos en la materia que muchas veces son conocidos por la sociedad.

Habilidades No Entrenadas

Si no tienes Rangos en una Habilidad aún es posible que puedas utilizarla, empleando únicamente el d20 más tu modificador de Característica (y cualquier otro modificador que el DJ estime oportuno). Esta opción únicamente está disponible para las Habilidades que están especificadas como “Sí” en la columna “No entrenada” (N.E.) de la tabla de Habilidades de este capítulo. En las demás sencillamente no es posible realizar la tirada, directamente se falla en el intento (no puedes operar a corazón abierto con probabilidades de éxito si no posees la Habilidad Medicina, por mucha suerte que tengas con el dado).

Idiomas

La Habilidad de Idiomas es muy especial, de hecho no aparece en ningún listado y en la Hoja de Personaje aparece separada. ¿Por qué? Pues porque tu puntuación en Idiomas no indica lo bien que hablas, sino el número de idiomas que conoces. Por cada punto que gastes en idiomas serás capaz de hablar, leer y escribir un idioma.

Adicionalmente los personajes comienzan conociendo su lengua materna más tantos idiomas adicionales como su modificador en la Característica de Inteligencia.

Reglamento Shad20wrun

Listado De Habilidades

A continuación incluimos un listado completo de todas las habilidades a las que tiene acceso un personaje de Shad20wrun.

Combate.	N.E.		Técnicas.	N.E.		Vehículos.	N.E.	
Arcos	SI	DES	Armero	SI	INT	Artillería	SI	DES
Arma exótica ()	SI	DES	Artesanía ()	SI	INT	Pilotar aeronave	NO	DES
Armas automáticas	SI	DES	Búsqueda de datos	SI	INT	Pilotar caminantes	NO	DES
Armas contundentes	SI	DES	Cerrajería	SI	DES	Pilotar vehíc. exótico ()	NO	DES
Armas de filo	SI	DES	Computadoras	SI	INT	Pilotar vehículos acuáticos	SI	DES
Armas lanzables	SI	DES	Cibercombate	SI	INT	Pilotar vehíc. aeroespaciales	NO	DES
Armas largas	SI	DES	Cibertecnología	NO	INT	Pilotar vehículos terrestres	SI	DES
Armas pesadas	SI	DES	Demoliciones	SI	INT			
Combate sin armas	SI	DES	Falsificación	SI	DES	Conocimientos.		
Pistolas	SI	DES	Guerra Electrónica	NO	INT	Armamento	NO	INT
			Hardware	NO	INT	Callejero	NO	INT
Físicas.			Mecánica aeronáutica	NO	INT	Ciencias	NO	INT
Acrobacias	SI	DES	Mecánica automoción	NO	INT	Corporativo	NO	INT
Buceo	SI	CON	Mecánica industrial	NO	INT	Criaturas mágicas	NO	INT
Correr	SI	FUE	Mecánica náutica	NO	INT	Criminal	NO	INT
Disfrazarse	SI	CAR	Medicina	NO	INT	Hechicería	NO	INT
Escapismo	SI	DES	Pirateo	SI	INT	Historia	NO	INT
Juego de manos	SI	DES	Primeros auxilios	SI	INT	Matriz	NO	INT
Nadar	SI	FUE	Software	NO	INT	Medicina	NO	INT
Paracaidismo	SI	CON				Metahumanidad	NO	INT
Percepción	SI	SAB	Sociales.			Militar	NO	INT
Rastrear	SI	SAB	Engañar	SI	CAR	Ocio	NO	INT
Sigilo	SI	DES	Etiqueta	SI	CAR	Naturaleza	NO	INT
Supervivencia	SI	SAB	Intimidar	SI	CAR	Policia	NO	INT
Trepar	SI	FUE	Liderazgo	SI	CAR	Política	NO	INT
			Negociación	SI	CAR	Tecnología	NO	INT
Mágia.								
Combate astral	NO	INT				Idioma ()	NO	
Lectura astral	NO	INT						
Hechicería	NO	INT						
Rituales	NO	INT						
Contramagia	NO	INT						
Invocación	NO	CAR						
Expulsión	NO	CAR						
Atadura	NO	CAR						

Habilidades de Combate

Arcos (Des): Esta habilidad cubre el uso de todas las armas de proyectil propulsadas por la propia fuerza de su usuario, como puedan ser: arcos, ballestas u hondas.

Arma exótica [tipo] (Des): Cada habilidad de arma exótica ha de escogerse por separado para las diferentes armas que desees que tu personaje sea capaz de usar. Algunos ejemplos serían: nunchaku, armas de asta, motosierra, armas ciberimplantadas en localizaciones inusuales (cuchillas en los talones o espolones en los codos), lanzallamas, armas de fuego ciberimplantadas, etc)

Armas automáticas (Des): Esta habilidad gobierna el uso de armas personales mayores que una pistola, capaces de realizar fuego automático pero dotadas de un cañón más corto que las armas largas, como pueden ser: rifles de asalto, pistolas ametralladoras o subfusiles.

Armas contundentes (Des): Esta habilidad gobierna el uso de armas de cuerpo a cuerpo que no tienen punta u hoja. La habilidad permite al personaje usar cualquier arma roma, pesada y medianamente equilibrada como arma, desde un bate de beisbol o un atizador de chimenea hasta la pata de una mesa.

Armas de filo (Des): Esta habilidad gobierna el uso de armas de cuerpo a cuerpo que poseen punta o filo. La habilidad permite al personaje utilizar una amplia gama de cuchillos, espadas y hachas de forma eficiente. Esta habilidad también se utiliza para las ciber-hojas implantadas en las manos o brazos pero no en otras zonas del cuerpo (ver Arma exótica).

Reglamento Shad20wrun

Armas lanzables (Des): Esta habilidad gobierna el uso de cualquier objeto lanzado por el jugador, como puedan ser: shurikens, granadas, cuchillos o piedras.

Armas largas (Des): Esta habilidad gobierna el uso de todas las armas de fuego personales de cañón largo, especialmente aquellas diseñadas para ser utilizadas apoyadas contra el hombro, como pueden ser: escopetas, rifles deportivos o rifles de francotirador.

Armas pesadas (Des): Esta habilidad permite al personaje utilizar armas de proyectil o lanzadoras mayores que un rifle de asalto, incluyendo armas grandes montadas sobre trípodes o fijadas en emplazamientos (pero no en o sobre vehículos), como pueden ser: cañones de asalto, lanzagranadas, misiles guiados, lanzacohetes o ametralladoras.

Combate sin armas (Des): Esta habilidad gobierna el uso de técnicas de combate basadas únicamente en el uso de partes del cuerpo. Además del boxeo esta habilidad cubre los diferentes estilos de artes marciales orientales o la capoeira brasileña. También cubre el uso de ciertos ciberimplantes como las manos de descarga.

Pistolas (Des): Esta habilidad gobierna el uso de todos los tipos de armas de fuego de mano, incluyendo pistolas ligeras, pesadas, revólveres y tasers.

Habilidades Físicas

Acrobacias (Des): Esta habilidad incluye la capacidad de realizar proezas acrobáticas o de equilibrio, así como saltar.

<u>Salto de longitud</u>	<u>CD para el salto</u>
1 metro	3
2 metros	6
3 metros	9
4 metros	12
Cada metro adicional	+3

<u>Salto de altura</u>	<u>CD para el salto</u>
30 centímetros	4
60 centímetros	8
90 centímetros	12
120 centímetros	16
Cada 30 cms. adicionales	+4

<u>Moverse por una superficie estrecha</u>	<u>CD para la prueba de acrobacia</u>
Menos de 5 centímetros de ancho	20
Entre 5 y 15 centímetros de ancho	15
Entre 15 y 30 centímetros de ancho	10
Entre 30 cms. y un metro de ancho	5
Más de un metro de ancho	0 (no requiere tirada salvo condiciones especiales)

<u>Modificadores a la tirada de acrobacia</u>	<u>Modificador al CD</u>
Parcialmente obstruido (gravilla, arena)	+2
Severamente obstruido (escombros, cavernoso)	+5
Ligeramente resbaladizo (húmedo)	+2
Bastante resbaladizo (hielo)	+5
Ligeramente inclinado (hasta 45°)	+2
Bastante inclinado (más de 45°)	+5
Ligeramente inestable (un bote navegando)	+2
Inestable (un bote en una tormenta)	+5
Muy inestable (un terremoto)	+10
Moverse a velocidad normal en un sitio estrecho	+5

Reglamento Shad20wrun

Buceo (Con): Esta habilidad cubre todas las formas de buceo, incluyendo técnicas de natación subacuática o el manejo de escafandras y equipos de respiración acuáticos. Con los elementos adecuados la velocidad de movimiento bajo el agua es la mitad de la velocidad en tierra. Un personaje que se sumerge bajo el agua simplemente con el aire de sus pulmones utiliza la habilidad de Nadar.

Correr (Fue): Esta habilidad se utiliza para incrementar la distancia que un personaje puede correr y también para comprobar como de bien mantiene el ritmo o conserva las fuerzas mientras corre. Esta habilidad se puede usar en una persecución para intentar ganar distancia o recortarla contra otro adversario a pie.

También puede utilizarse durante un turno de combate como acción de movimiento para intentar aumentar la distancia que se mueve un personaje. Se realiza una prueba de Correr (CD 10), ganando el personaje tantos metros de movimiento adicional como la mitad de la Categoría de Éxito obtenida.

Disfrazarse (Car): Cuando un personaje quiere tomar una apariencia falsa de cualquier tipo, utiliza la habilidad de disfraz. Es así tanto si quiere parecerse a alguien concreto como si quiere camuflarse con el entorno.

Escapismo (Des): Esta habilidad entra en juego cuando un personaje intenta deslizarse fuera de ataduras o grilletes sin usar la fuerza bruta.

Juego de manos (Des): Aquellos que tienen manos más rápidas que lo que la vista puede seguir pueden usar esta habilidad, la cual incluye tanto la habilidad de movimientos como la capacidad de distraer la atención. Esta habilidad se utiliza para ocultar pequeños objetos o quitárselos a otra persona sin ser descubierto.

Nadar (Fue): La habilidad de natación se utiliza para incrementar la distancia que un personaje puede nadar y ayuda a determinar cuanta experiencia tiene un personaje con el agua. Un personaje se mueve en el agua la cuarta parte de su capacidad de movimiento en tierra, si se realiza una prueba de Nadar, el personaje gana un metro adicional de movimiento por cada cinco puntos de Categoría de Éxito.

Un personaje bajo el agua puede aguantar su respiración tantos turnos de combate como el valor de su Constitución (el doble si ha tenido tiempo de tomar aire), siempre que no realice otra actividad que moverse o acciones equivalentes. Realizar otro tipo de acciones consume un turno de oxígeno adicional. Si un personaje se queda sin oxígeno, debe realizar una prueba de Fortaleza CD 10 cada turno, con un +1 a la CD cada turno adicional. Si falla, comienza a ahogarse (ver reglas de “ahogamiento y asfixia”).

La CD de la prueba de Nadar depende de las condiciones del agua, según la siguiente tabla:

Aguas calmas	CD 10
Aguas revueltas	CD 15
Aguas tormentosas	CD 20 (un personaje no puede tomar 10 en estas condiciones)

Paracaidismo (Con): La habilidad de paracaidismo se utiliza cuando un personaje abandona una aeronave o cualquier otra zona de elevada altitud con un paracaídas y desea frenar y controlar su caída.

Percepción (Sab): La habilidad de percepción se utiliza para determinar lo que un personaje no en su entorno que es anormal o extraño. Si un personaje no utiliza activamente su percepción como una acción de movimiento, se considera que está distraído con otros menesteres, recibiendo una penalización de +5 a la CD.

Cuando se trata de detectar a alguien que intenta ocultarse activamente, se realiza una prueba enfrentada contra la habilidad de Sigilo del otro personaje. Como guía se puede utilizar la siguiente tabla:

Distancia a la fuente: +1 a la CD por cada 3 mts.
Tras una puerta cerrada: +5 a la CD.
Condiciones favorables: -2 a la CD.
Condiciones desfavorables: +2 a la CD.
Condiciones terribles: +5 a la CD.
La criatura que hace la prueba está distraída: +5 a la CD.
La criatura que hace la prueba está dormida: +10 a la CD.

Reglamento Shad20wrun

La criatura que se quiere detectar es invisible: +20 a la CD.

También se han de aplicar los modificadores por falta de visibilidad cuando sea relevante.

MODIFICADORES A LA VISIBILIDAD

	Normal	Luz Ténue	Termográfico	Ultrasonido
Oscuridad total	Total (50%)	Total (50%)	Parcial a 3 mts Total a 6+ mts	Parcial a 3 mts Total a 6+ mts
Poca luz	Parcial (20%)	+0	Parcial (20%)	-1
Deslumbramiento	-1	-1	-1	+0
Niebla, lluvia, humo ligero	Parcial (20%)	-1	+0	-1
Niebla, lluvia, humo denso	Parcial a 1 mt Total a 2+ mts.	Parcial (20%)	Parcial (20%)	Parcial (20%)
Humo termal	Parcial a 1 mt Total a 2+ mts.	Parcial (20%)	Total (50%)	Parcial (20%)

Rastrear (Sab): Esta habilidad es la que tiene un personaje para seguir rastros de metahumanos o criaturas en la naturaleza. Incluye la habilidad de detectar signos de paso, seguir un rastro y localizar senderos.

Un personaje o criatura que oculta activamente su rastro realiza una prueba de su propia habilidad contra una CD que depende del tipo de terreno (ver tabla siguiente) y añade a la CD del rastreador su categoría de éxito. La CD para encontrar o seguir un rastro se calcula en base a las siguientes tablas:

Superficie	CD base para rastrear	CD base para ocultar un rastro
Terreno muy blando	5	20
Terreno blando	10	15
Terreno firme	15	10
Terreno duro	20	5

Condiciones	Modificador a la CD
Cada tres criaturas en el grupo rastreado	-1
Tamaño de la criatura rastreada:	
Minúscula	+8
Diminuta	+4
Muy pequeña	+2
Pequeña	+1
Media	+0
Grande	-1
Gigante	-2
Gargantuesca	-4
Colosal	-8
Cada 24 horas desde que se dejó el rastro	+1
Cada hora de lluvia desde que se dejó el rastro	+1
Nieve fresca caída desde que se dejó el rastro	+10
Poca visibilidad	ver tabla anterior
El grupo rastreado es cuidadoso	+5

Sigilo (Des): La habilidad de Sigilo se utiliza cuando un personaje quiere colarse en algún lugar sin ser detectado por otros personajes o sistemas de seguridad, también se utiliza cuando quieres seguir a alguien discretamente. Esta habilidad se utiliza en una prueba enfrentada contra la habilidad de Percepción de los objetivos.

Reglamento Shad20wrun

Supervivencia (Sab): Esta habilidad representa la capacidad de un personaje de sobrevivir en exteriores por un periodo largo de tiempo. Determina su habilidad con material de acampada y supervivencia así como su buen hacer a la hora de localizar comida y agua, preparar refugios improvisados y adaptarse a las condiciones desfavorables.

La CD de la tirada depende de la severidad del entorno en el que se encuentre el personaje y de su situación concreta. Los personajes que pasen largos periodos en exteriores corren riesgos de cansancio, deshidratación, hambre, picaduras de insectos, insolación y otras cosas peores.

Fallar la prueba de supervivencia obligará a los personajes a realizar una tirada de salvación de Fortaleza CD 10, con un +1 adicional por cada tirada que deban hacer, para evitar sufrir daño. Cada tirada fallida supone la pérdida de 1 punto temporal de Constitución, así como fatiga para el personaje: si el personaje pierde la mitad de su Constitución se encuentra exhausto, si se reduce a 3 o menos se queda inconsciente y si llega a 0 puntos de Constitución el personaje pasa a estar moribundo. Estos puntos se recuperan a razón de 1 por día de descanso.

Las siguientes tablas servirán al director de juego de orientación a la hora de calcular la dificultad de las pruebas de Supervivencia. La frecuencia de las pruebas dependerá de las condiciones ambientales, siendo más frecuentes cuanto más extremas sean éstas.

<u>Tipo de entorno</u>	<u>CD Supervivencia</u>
Entorno benigno (bosque, llanura, urbano)	CD 10
Entorno moderado (colina, jungla, pantano)	CD 15
Entorno severo (desierto, alta montaña)	CD 20
Entorno extremo (ártico, Antártida)	CD 25

<u>Situación.</u>	<u>Modificador a la tirada</u>
Equipo de acampada o supervivencia	+2
Sin comida ni agua	-2
Regulación de temperatura disponible	+1
Ropa o armadura inapropiada	-1 / -4
Terreno tóxico	-2 / -4
Cada día adicional de supervivencia	-1
Condiciones climáticas:	
Malas	-1
Terribles	-2
Extremas	-4
Personaje herido	- penalizadores

Trepar (Fue): Esta habilidad se utiliza para superar obstáculos verticales o paredes, ya sea con ayuda de herramientas o sin ningún tipo de asistencia. El movimiento trepando es la cuarta parte de la capacidad de movimiento normal del personaje. Se necesitan ambas manos para trepar, aunque puedes quedarte agarrado solo con una si no estás en movimiento.

La siguiente tabla servirá de orientación para calcular la dificultad de trepar una superficie. Fallar la prueba por 5 puntos o más provoca la caída del personaje.

<u>Ejemplo de superficie o actividad</u>	<u>CD para trepar</u>
Pendiente muy pronunciada o cuerda anudada contra una pared.	0
Cuerda contra una pared o cuerda anudada	5
Superficie con repisas y lugares donde detenerse	10
Superficie con agarraderos adecuados, cuerda suelta o dominadas	15
Superficie desigual con pequeños agarraderos	20
Pared rugosa de roca o ladrillos	25
Por el techo, con agarraderos solo para las manos	30
Tener dos paredes opuestas en las que apoyarse	-10
Tener una esquina en la que apoyarse	-5
La superficie está resbaladiza	+5
Trepar deprisa (a mitad de velocidad)	+5

Reglamento Shad20wrun

Agarrarte mientras caes es casi imposible, pero puedes intentar una prueba igual a la CD+20 (en caso de paredes) o CD+10 (en caso de rampas).

Agarrar a un compañero que cae requiere una prueba de Combate sin Armas CD 10, seguida de una de Tregar a una dificultad de CD+10. Fallar la primera prueba supone no poder agarrar al compañero, fallar la segunda por 4 o menos supone que lo agarras pero la fuerza de la caída te impide sujetarlo, fallar la segunda por 5 o más supone que lo agarras pero te arrastra en su caída.

Hacer rappelling para descender una pared requiere una prueba de Tregar CD 15 para descender de forma controlada hasta 20 metros en una acción de movimiento. No se pueden hacer dos tramos de rappelling consecutivos en un solo asalto de combate. Fallar la tirada puede hacer que el personaje de con sus huesos contra el suelo y recibir daño de caída (ver la regla de caídas).

Habilidades Mágicas

Atadura (Car)

Combate astral (Int)

Contramagia (Int)

Expulsión (Car)

Hechicería (Int)

Invocación (Car)

Lectura astral (Int)

Rituales (Int)

Las habilidades mágicas se explican más adelante, en el capítulo de Magia.

Habilidades Técnicas

Armero (Int): Esta habilidad se utiliza para crear o reparar armas y armaduras para las que el personaje disponga de los diseños. También se asume que el personaje dispone de las herramientas necesarias para llevar a cabo el trabajo. El personaje necesita tiempo y el equipo apropiado para poder llevar a cabo la tarea (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”).

Artesanía [tipo] (Int): La habilidad de Artesanía incluye todas las habilidades de tipo creativo, desde la carpintería hasta cantar, pintar o tocar un instrumento.

Búsqueda de datos (Int): Esta es la capacidad de investigación del personaje, su habilidad para usar motores de búsqueda, bases de datos y otras herramientas informáticas para encontrar información. (Su utilización viene explicada en detalle en el capítulo de La Matriz).

Cerrajería (Des): Cerrajería es la habilidad de manipular, abrir y reparar cerraduras mecánicas. Según la complejidad de la cerradura, el director de juego puede asignar un valor de CD y requerir una o varias pruebas. Las pruebas se realizan una por cada turno de combate y en caso de requerir varias, la mitad de la Categoría de Éxito obtenida en cada prueba se resta del número total de pruebas a realizar como en cualquier prueba extendida.

Ejemplo: Mr. Markus, tras lograr infiltrarse con éxito en el despacho de un bufete de abogados de Seattle, descubre con asombro que los documentos que busca se encuentran en el interior de una vieja caja de caudales de principios del siglo XX. Armándose de paciencia se dispone a intentar dar con la combinación al estilo de las viejas películas de trío que tanto le gustan y pega el oído a la caja mientras juega con las ruedecillas numeradas y manipula la cerradura con un juego de ganzúas. El director de juego decide que la prueba para abrir la caja fuerte es CD 25 y que serán necesarios cuatro éxitos ya que hay tres ruedas numeradas y una cerradura que abrir. Mr. Markus se prepara para un buen rato de trabajo.

Computadoras (Int): Esta habilidad gobierna el uso y entendimiento de aparatos electrónicos y ordenadores, lo cual en el año 2070 incluye prácticamente todo aquello que esté alimentado eléctricamente. Esta habilidad no incluye el conocimiento para manipular y explotar estos sistemas, lo cual está cubierto por las habilidades de Piratería o Hardware (más detalles en el capítulo dedicado a La Matriz).

Reglamento Shad20wrun

Cibercombate (Int): Esta habilidad es la que se utiliza para atacar a otros iconos en la Matriz, utilizando programas de ataque y trucos del sistema (más detalles en el capítulo dedicado a La Matriz).

Cibertecnología (Int): Es la habilidad de crear y mantener elementos cibernéticos o bioimplantes, utilizada principalmente por inventores, profesionales médicos y ciberdoctores. Esta habilidad también incluye cierto conocimiento sobre el estado actual del campo de la cibertecnología y la capacidad de reparar ciberimplantes dañados. Se necesita el equipo y el material apropiado para utilizar esta habilidad eficazmente (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”)

Demoliciones (Int): Esta habilidad gobierna la preparación, medida y colocación de explosivos químicos.

Falsificación (Des): Aquellos que desean hacer una copia de un documento u otro objeto deben usar esta habilidad. La mayoría de objetos duplicados con esta habilidad son obras de arte o documentos oficiales en papel.

Guerra Electrónica (Int): Esta habilidad se utiliza para interrumpir comunicaciones en una gran variedad de formas, como interferencias, degradación de la señal o tomando completamente el control de los sistemas de comunicación del objetivo. También se utiliza para codificar o decodificar comunicaciones. Tener el equipo apropiado es necesario para utilizar esta habilidad.

Hardware (Int): Es la habilidad de crear, reparar y manipular a nivel técnico ordenadores y equipos electrónicos. Para crear algo se necesario disponer de planos, los materiales necesario y tiempo suficiente (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”).

Mecánica aeronáutica (Int): Los personajes con esta habilidad pueden reparar y mantener aparatos voladores. Se requiere disponer del tiempo y las herramientas necesarias (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”).

Mecánica automoción (Int): Los personajes con esta habilidad pueden reparar y mantener vehículos terrestres de todo tipo. Se requiere disponer del tiempo y las herramientas necesarias (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”).

Mecánica industrial (Int): Esta habilidad se utiliza para reparar y mantener aparatos mecánicos utilizados en varias industrias y supone un conocimiento básico de mecánica general. Se requiere disponer del tiempo y las herramientas necesarias (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”).

Mecánica náutica (Int): Los personajes con esta habilidad pueden reparar y mantener vehículos acuáticos de todo tipo. Se requiere disponer del tiempo y las herramientas necesarias (ver más adelante el apartado “Como Construir o Reparar cosas”).

Medicina (Int): Es la habilidad que se utiliza para atender apropiadamente a un personaje con tratamientos prolongados, más allá de los límites permitidos a los primeros auxilios. Incluye el conocimiento de los tratamientos apropiados para enfermedades, lesiones y heridas. La medicina interactúa con la cibernética solo cuando se trata de implantar un elemento en el cuerpo o extraerlo de él.

Pirateo (Int): La habilidad de pirateo se utiliza para explotar y subvertir los programas de ordenadores y equipos electrónicos, especialmente los sistemas de la Matriz (más detalles en el capítulo dedicado a La Matriz).

Primeros auxilios (Int): Esta habilidad representa unos conocimientos básicos de medicina para situaciones de emergencia. Implica un mínimo conocimiento de cibernética, insuficiente para realizar reparaciones u otro tipo de intervenciones.

Software (Int): Esta habilidad entra en juego cuando un personaje intenta escribir programas de utilidad para ser usados en la Matriz.

Reglamento Shad20wrun

Habilidades Sociales

Engañar (Car): Con el uso de ésta habilidad, el personaje falsea la verdad de algún modo e intenta que alguien le crea. Se puede usar para mentir, evadir la verdad o usar dobles sentidos, pero siempre con la intención de que el objetivo crea algo que es falso. Engañar se utiliza normalmente como una tirada enfrentada contra la habilidad de Engañar (o Negociación en algunos casos) del objetivo.

Etiqueta (Car): La habilidad de Etiqueta permite al personaje funcionar en el entorno de una determinada subcultura sin parecer fuera de lugar.

Intimidar (Car): Esta habilidad permite a un personaje obligar a otras personas a hacer algo que normalmente no harían, simplemente por el miedo que el personaje inspira. Intimidar se utiliza normalmente como una tirada enfrentada contra la habilidad de Intimidar del objetivo o contra su bonificación de Voluntad.

Liderazgo (Car): Esta habilidad permite a un personaje conseguir que otras personas hagan su voluntad mediante un ejercicio de autoridad y dando ejemplo. Se utiliza normalmente como una tirada enfrentada contra la habilidad de Liderazgo del objetivo o contra su bonificación de Voluntad.

Negociación (Car): Esta habilidad permite al personaje utilizar la psicología y tácticas de regateo para conseguir llegar a tratos beneficiosos con otras personas, ya sea a través de la calma y la paciencia o mediante la charlatanería. Se utiliza como una tirada enfrentada contra la habilidad de Negociación del objetivo. En determinados casos también se puede utilizar para averiguar si alguien te está intentando engañar.

Habilidades de Vehículos

Artillería (Des): Esta habilidad gobierna el uso de todas las armas montadas sobre vehículos, ya sean sobre soportes fijos, móviles o torretas. Incluye el disparo manual de las mismas o a través de sensores.

Pilotar aeronave (Des): Esta habilidad gobierna el uso de todos los tipos de aeronaves que se muevan en el interior de la atmósfera, incluyendo aquellas controladas de forma remota.

Pilotar caminantes (Des): Esta habilidad se utilizar a la hora de manejar cualquier vehículo que camina sobre patas, incluyendo operaciones realizadas de forma remota.

Pilotar vehículo exótico [tipo] (Des): Esta habilidad es la que se utiliza para pilotar “vehículos” exóticos como jet packs, globos, zepelines, monopatines, esquís o cualquier elemento no incluido en el resto de categorías. Hay una habilidad diferente para cada tipo de “vehículo”.

Pilotar vehículos acuáticos (Des): Esta habilidad se utilizar a la hora de manejar cualquier vehículo acuático (también submarinos), incluyendo operaciones realizadas de forma remota.

Pilotar vehículos aeroespaciales (Des): Esta habilidad se utiliza para controlar aeronaves de vuelo parabólico impulsadas por cohetes, aviones suborbitales y cualquier otro vehículo volador que se desplace por el exterior de la atmósfera. Incluso el pilotaje de forma remota.

Pilotar vehículos terrestres (Des): Esta habilidad se utilizar a la hora de manejar cualquier vehículo terrestre que no tenga patas, incluyendo operaciones realizadas de forma remota.

Habilidades de Conocimiento

Armamento, Callejero, Ciencias, Corporativo, Criaturas mágicas, Criminal, Hechicería, Historia, Matriz, Medicina, Metahumanidad, Militar, Música, Naturaleza, Policial, Política, Tecnología.

Las habilidades de conocimiento indican los diferentes campos del saber en los que los personajes pueden responder a preguntas simples o complejas. Existen una serie de habilidades de Conocimiento en estas reglas que abarcan la mayoría de las materias que los personajes pueden necesitar en una partida de Shad20wrun, aunque cada jugador es libre de crear sus propias habilidades de Conocimiento si así lo desea, con el consentimiento del director de juego.

Reglamento Shad20wrun

COMO CONSTRUIR O REPARAR COSAS

Construir o reparar algo se considera una tarea extendida en el tiempo, con una dificultad y una duración que depende de la tarea concreta. El director de juego asignará a la tarea un valor de CD apropiado, el número de pruebas necesarias para superar la tarea y cada cuánto tiempo puede realizarse una prueba. La mitad de la Categoría de Éxito obtenida en cada prueba se descontará del número de pruebas a realizar.

Como guía para el director de juego incluimos las siguientes tablas:

Tipo de objeto/reparación	CD de la prueba	Nº de pruebas	Intervalo
Simple/Malfuncionamiento	10	1	1 min.
Básico/Ajustes sencillos/Dañado	15	3-5	10 min.
Complejo/Reparación común/Deteriorado	20	5-10	30 min.
Intrincado/Daños serios/Inutilizado	25	10-15	1 hora.
Exótico/Destruído sin posibilidad de arreglo	30+	15+	8+ horas.

Situación.	Modificador a la prueba
Condiciones de trabajo:	
Distracciones	-1
Pobres	-2
Malas	-3
Terribles	-4
Superiores	+1
Herramientas o repuestos:	
Inadecuados	-2
Inexistentes	-4 o imposible reparar
Superiores	+1 o más
Planos o material de referencia:	
Disponibles	+1
En realidad aumentada	+2
Trabajando de memoria:	
Inteligencia 15 o superior	+0
Menos de Inteligencia 15	- (15-Inteligencia)

Ejemplo: MM quiere reparar su pequeño drone espía, que ha sido dañado en su último trabajo. El drone es un elemento de alta tecnología, con multitud de elementos diferentes en un espacio muy pequeño, por lo que el director de juego decide que es un trabajo complejo y otorga a la tarea una CD 20, como los daños no han sido graves (un par de casillas del nivel “deteriorado”) anuncia que requerirá de 10 tiradas para finalizarse y que MM podrá realizar una prueba cada 30 minutos de trabajo. Como la tarea se realiza en el taller en condiciones apropiadas y MM dispone de los planos del drone, el director de juego otorga un modificador de +1 a la prueba.

El personaje se pone manos a la obra y tras la primera media hora de trabajo, la prueba de Mecánica Aeronáutica de MM es de 28, con lo que sobre la dificultad 20 ha obtenido una CE de 4. Esto quiere decir que de las diez pruebas necesarias, MM ha logrado superar ya cinco con la primera media hora de trabajo y el drone ya tiene mucho mejor aspecto.

Reglamento Shad20wrun

DOTES

Los personajes son algo más que sus Características y Habilidades: también en algunos casos tienen cualidades especiales, saben algún que otro truco de combate o tienen un rasgo fuera de lo común. Todas estas cosas tan variopintas son llamadas Dotes.

Las Dotes se adquieren con puntos de personaje a un coste de 1 punto de personaje por Dote. Excepcionalmente en algunas de ellas se pueden coger varios rangos o niveles a coste de 1 punto por nivel.

Tipos De Dotes

Existen tres grandes tipos de Dotes, cada una referida a un tipo diferente de ventajas:

- Dotes Generales, referidas a todo lo que no entra en las demás categorías.
- Dotes de Habilidad, para potenciar el uso de Habilidades.
- Dotes de Combate, para utilizar en la lucha y obtener modificadores a las tiradas.
- Dotes Metahumanas, otorgadas al escoger uno de los distintos metatipos.

Dotes Generales

Aguante

El personaje gana un modificador de +4 a las siguientes tiradas: las tiradas que se hacen para evitar la fatiga al Nadar, las tiradas de Constitución para seguir corriendo, las tiradas de Fortaleza para aguantar la respiración, las tiradas de Fortaleza para evitar daño proveniente del hambre, la sed, el daño por calor y frío y para resistir asfixia o ahogos. Además, el personaje puede dormir con armadura puesta sin despertarse fatigado.

Ambidiestro

Eres igualmente hábil usando cualquiera de las dos manos. Ignoras las penalizaciones por mano torpe en las pruebas y tiradas de ataque. Sin esta dote, los personajes sufren una penalización de -4 cuando usan la mano torpe. Ten en cuenta que esta dote no te proporciona ningún ataque adicional, simplemente te permite usar ambas manos igual de bien.

Barrido Visual

Con un solo vistazo, el personaje sabe qué es lo que le rodea, otorgándole un modificador de +4 en las pruebas de Percepción en un área de 10 metros.

Bebedor

El personaje es inmune a los efectos del alcohol. Da igual cuanto beba, jamás se emborrachará.

Cautivar (I, II, III, IV)

El personaje usa sus palabras para ensimismar a un objetivo que tenga una Inteligencia de 3 o superior. El objetivo debe estar a 10 metros como máximo, no estar en combate y ser capaz de oír y entender al personaje. Cautivar consume una acción y se realiza una prueba enfrentada entre el Carisma del personaje y la bonificación de Voluntad del objetivo. Si falla, el objetivo no prestará atención a ninguna otra cosa durante un turno. Cada rango en esta dote otorga un bono de +2 a la prueba de Carisma.

Coordinar

El personaje tiene un don para lograr que la gente trabaje junta. Como una acción de asalto completo el personaje realiza una prueba de Carisma (CD10) que, si es exitosa, proporciona un +1 a las tiradas de ataque y pruebas de habilidad de sus compañeros durante tantos asaltos como su modificador de Carisma. El personaje puede coordinar un número de aliados igual a su modificador de Carisma hasta un mínimo de 1 aliado.

Correr

La capacidad de movimiento corriendo del personaje aumenta en 5 metros, además obtiene un bono de +2 a las pruebas de Correr utilizadas para “esprintar” y a las de Acrobacia utilizadas para saltar con carrera.

Reglamento Shad20wrun

Dureza

El personaje añade un modificador +2 a su modificador de Fortaleza a la hora de calcular los niveles de salud física.

Encanto

El personaje recibe un modificador de +2 en todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma realizadas para influenciar a miembros del sexo escogido (algunos personajes encantan a miembros del sexo opuesto, otros a miembros del mismo sexo). Esta dote se puede elegir una vez más (para afectar al otro sexo)

Energía Heroica

El personaje puede llevar a cabo una acción de movimiento extra en un asalto, ya sea antes o después de sus acciones normales. El personaje puede usar energía heroica un número de veces al día igual a su modificador de Constitución, pero no más de una vez por turno.

Espíritu Mentor

El personaje tiene un espíritu mentor que le guía en su búsqueda del conocimiento mágico (ver capítulo de Magia).

Prerrequisito: el personaje debe ser Despertado (Mago, adepto o adepto místico).

Gran Fortaleza

El personaje recibe +2 a las pruebas de de Fortaleza (el bono es solo a las pruebas que haya que realizar pero no aumenta la Fortaleza del personaje a efectos de calcular los niveles de salud física).

Interponerse

Una vez por turno, cuando un aliado adyacente a ti sea objetivo de un ataque, puedes elegir cambiar tu posición con la de dicho aliado como una reacción, siendo tú objetivo del ataque en su lugar. Si el ataque tiene éxito, sufres los efectos normalmente. Si el ataque no te acierta, tampoco alcanza a tu aliado. Debes declarar tu intención de intercambiar posiciones con un aliado antes de que se realice la tirada de ataque. No puedes utilizar Interponerse si estás aturdido o eres incapaz por otra razón de realizar acciones gratuitas.

Intuición

El personaje tiene una capacidad innata para sentir perturbaciones en el aire. El personaje puede realizar una tirada Voluntad (CD 15). En una salvación con éxito, el DJ le indica al personaje si tiene un “mal presentimiento” o no. Esta Dote se utiliza un número de veces por día igual al modificador de Sabiduría del personaje.

Levantarse De Un Salto

Puedes levantarte desde una posición tumbada como una acción gratuita.

Máquina excepcional

Gastando un punto de acción y superando una prueba de Artesanía o Mecánica correspondiente el personaje puede mejorar temporalmente el rendimiento de una máquina. La CD de la prueba depende del tipo de modificación que el personaje quiera hacer, con un mínimo de 15. El efecto de la modificación dura tantos minutos como el modificador de Inteligencia del personaje. Pasado ese tiempo hay un 50% de posibilidades de que la máquina quede estropeada y requiera reparaciones antes de funcionar normalmente.

Memoria Eidética

Te acuerdas perfectamente de todo lo que has vivido. Tienes un +4 de bonificación en las pruebas para recordar cosas, incluyendo los tiros Voluntad contra efectos que alteren o borren la memoria. Puedes realizar no-entrenada cualquier prueba de Conocimiento, lo que significa que puedes responder cuestiones que impliquen conocimientos difíciles u oscuros sin tener ningún rango en la habilidad.

Reglamento Shad20wrun

Presencia Amedrentadora

Cuando el personaje usa esta Dote, todos los oponentes dentro de un radio de 3 metros deben hacer una tirada de Voluntad (CD 10 + el modificador de Carisma del personaje). Un oponente que falle su tirada está estremecido, recibiendo un penalizador de -2 a sus tiradas durante un número de turnos igual a 1d6 + el modificador de Carisma del personaje. El personaje puede usar esta dote una vez por turno como una acción gratuita. Una tirada de salvación con éxito significa que el oponente es inmune al uso de esta Dote por parte del personaje durante 24 horas.

Reflejos Rápidos

El personaje obtiene un modificador de +2 a sus tiradas de salvación de Reflejos (el bono es solo a las pruebas que haya que realizar pero no aumenta los Reflejos del personaje a efectos de calcular la iniciativa ni el valor de Defensa).

Sin Miedo

El personaje gana un modificador de +4 en las tiradas de Voluntad para resistir efectos de miedo y en pruebas para oponerse a las de intimidar.

Velocidad Incrementada

El movimiento por asalto del personaje se incrementa en 1 metro, tanto el movimiento normal como el movimiento corriendo.

Vigor

El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal.

Voluntad De Hierro

El personaje obtiene un modificador de +2 a todas las tiradas de Voluntad (el bono es solo a las pruebas que haya que realizar pero no aumenta la Voluntad del personaje a efectos de calcular los niveles de salud mental).

Dotes de habilidad

Atractivo

Eres particularmente atractivo, consiguiendo una bonificación de +4 por rango en las pruebas de Engañar, Etiqueta y Negociación para engañar, seducir o cambiar la actitud de cualquiera que pudiera encontrarte atrayente.

Chapuzas

El personaje obtiene un +4 en las pruebas de Artesanía y Mecánica siempre que realice reparaciones (de carácter temporal: se trata de un remiendo no de un arreglo permanente)

Cirugía

El personaje puede usar la habilidad Medicina para realizar cirugía sin penalizaciones. Los personajes sin ésta Dote sufren un penalizador de -4 a las tiradas de Medicina efectuadas para realizar cirugía.

Empatía

Tienes un modificador de +2 en las pruebas que implican habilidades de interacción (Engañar, Negociación, Intimidar, etc), siempre que pases al menos 1 minuto observando a tu objetivo antes de hacer la prueba de habilidad.

Empatía Animal

Tienes una conexión especial con los animales. Puedes usar la habilidad de Conocimiento (Naturaleza) para cambiar la actitud de un animal interaccionando con él. Empatía Animal afecta a criaturas con una Inteligencia de 1 o 2 (pero aún mayor que 0). En realidad no necesitas hablar a los animales; comunicas tus propósitos por medio de gestos y lenguaje corporal, y averiguas cosas estudiando el comportamiento del animal.

Reglamento Shad20wrun

Énfasis En Una Habilidad

El personaje obtiene un modificador +2 en todas las pruebas con una habilidad. Este modificador no permite al personaje realizar pruebas de habilidades que requieren entrenamiento si el personaje no tiene rangos en esa habilidad.

Escondarse A Plena Vista

Puedes realizar pruebas de Sigilo aunque estés siendo observado e incluso si no dispones de cobertura u ocultación. Los personajes normalmente deben disponer de cobertura u ocultación para esconderse y no pueden hacer pruebas de Sigilo mientras están siendo observados. Eres hábil haciendo que no se note lo que estás haciendo en realidad.

Herramientas Improvisadas

Ignoras las penalizaciones por usar habilidades sin las herramientas adecuadas, dado que puedes improvisar las herramientas suficientes con lo que tengas a mano.

Hombre Para Todo

Puedes usar cualquier habilidad no-entrenada, incluso aquellas que en condiciones normales no pueden ser usadas sin entrenamiento; todavía debes tener las herramientas apropiadas si la habilidad las necesita.

Dotes de combate

Acción En Movimiento

Cuando tomes una acción estándar y una acción de movimiento, puedes moverte tanto antes como después de la acción estándar, siempre y cuando la distancia total recorrida no sea superior a tu velocidad de movimiento.

Agarre Mejorado

Cuando logres golpear con un ataque sin armas puedes iniciar inmediatamente una presa contra ese oponente como una acción gratuita. El oponente no puede ser de una categoría de tamaño superior a la tuya. Tu ataque sin armas inflige el daño normal y cuenta como la tirada de ataque inicial para comenzar la presa.

Arrollar Mejorado

Cuando realices un intento de arrollar, tu oponente no puede elegir evitarte, y obtienes una bonificación +4 en la prueba de derribo.

Artes Marciales De Combate I, II, III

I) El personaje está entrenado en el combate con las manos desnudas. Se le considera armado cuando lucha sin usar más armas que su propio cuerpo, con lo que puede usar dotes u otros beneficios que en otros casos solo podría usar de utilizar algún arma cuerpo a cuerpo. Además, con un ataque desarmado, el personaje hace un daño igual a 1d4+ su modificador de fuerza. El personaje puede decidir si el daño es letal o no.

Sin ésta dote, un personaje solo puede hacer 1d3-1 + su modificador de Fuerza estando desarmado.

Prerrequisitos: rangos en Combate sin Armas.

II) El rango de amenaza de crítico del personaje en los ataques desarmado aumenta a 19-20.

El rango de amenaza de crítico de un personaje sin esta dote que ataque desarmado es solo de 20.

Prerrequisitos: al menos 4 rangos en Combate sin Armas.

III) Cuando el personaje consiga un éxito crítico en un ataque desarmado, hace el triple de daño.

Un ataque desarmado crítico sin esta dote hace doble daño.

Prerrequisitos: al menos 8 rangos en Combate sin Armas.

Artes Marciales Defensivas

El personaje gana un bono de +1 de esquiva a la defensa contra ataques cuerpo a cuerpo

Una condición que niegue al personaje su bono de destreza también le niega sus bonos de esquiva.

Además, los bonos de esquiva se apilan, al contrario que casi todos los tipos de bonos.

Reglamento Shad20wrun

Asustar

Puedes realizar una prueba de Intimidar en vez de una de Engañar para fintar en combate. Los objetivos resisten con Intimidar o Voluntad (la que sea mejor) y ganan una bonificación de +1 en su prueba de resistencia por cada intento de asustar que se realice contra ellos en el mismo encuentro. Asustar es una acción estándar, puedes asumir un -5 en la tirada para realizarla como una acción de movimiento.

Ataque A Fondo

Cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo, puedes aceptar una penalización de hasta -5 en tu bonificación de defensa y sumar el mismo número (hasta +5) a tu tirada de ataque. Tu bonificación de defensa no puede ser reducida por debajo de +0 y tu habilidad de ataque no puede aumentar por encima del doble de su rango. Los cambios a los bonos de ataque y defensa se declaran antes de que hagas la tirada de ataque y duran hasta tu próximo asalto.

Ataque Aturdidor

Cuando realices un ataque cuerpo a cuerpo dañino, puedes elegir no infligir el daño normal. En vez de eso, el objetivo realiza una salvación de Fortaleza contra una CD de 10 + tu bonificación de daño. Un éxito en el tiro de salvación no tiene consecuencias sobre el objetivo, pero un fallo implica que éste queda atontado durante un asalto. Un fallo por 5 o más implica que el objetivo queda aturdido durante un asalto, y un fallo por 10 o más le deja inconsciente.

Ataque Defensivo

Cuando realices un ataque puedes elegir tomar una penalización de hasta -5 en tu habilidad de ataque y añadir el mismo número (hasta +5) a tu defensa como un bono de esquiva. Tu habilidad de ataque no puede ser reducida más de los rangos que tengas y tu bonificación de esquiva no puede exceder el doble de la base original. Los cambios al ataque y a la defensa duran hasta tu próximo turno.

Ataque En Marcha

El personaje no sufre penalizadores por la velocidad del vehículo cuando efectúa un ataque mientras está en un vehículo en marcha. Además, si el personaje es el conductor, puede usar su acción de ataque para atacar en cualquier punto del movimiento del vehículo de ese turno.

Sin esta dote, al hacer un ataque desde un vehículo en marcha, el personaje sufre un penalizador basado en la velocidad del vehículo. Los pasajeros pueden preparar una acción para hacer un ataque cuando el vehículo alcance un lugar concreto, pero el conductor debe hacer su ataque antes o después del movimiento del vehículo.

Ataque Furtivo (I, II, III, IV)

Cuando realices un ataque por sorpresa, incrementa el modificador de daño de tu ataque en +2. No puedes efectuar un ataque furtivo sobre un oponente que no puedas percibir con precisión (debido a la ocultación), y además los oponentes inmunes a los golpes críticos no sufren ningún daño adicional. Los rangos adicionales incrementan el modificador de daño de Ataque Furtivo en +1 por rango, hasta un máximo de +5.

Ataque Poderoso

Cuando realices un ataque puedes elegir tomar una penalización de hasta -5 en tu bonificación de ataque y añadir el mismo número (hasta +5) al daño. Tu bonificación de ataque no puede ser reducida por debajo de +0 y tu daño no puede exceder el doble del resultado real de la tirada. Los cambios al ataque y al daño se deciden antes de realizar tu tirada de ataque y duran hasta tu próximo turno. Esta dote no se aplica a los efectos que no requieren una tirada de ataque o que no tengan una tirada de daño.

Arrebatarse Arma

Si bloqueas con éxito un ataque con armas cuerpo a cuerpo, puedes efectuar inmediatamente un intento de desarme como una acción gratuita. El intento de desarme se desarrolla normalmente, incluyendo la oportunidad del atacante para desarmarte a ti.

Bloqueo Mejorado, (I, II)

Tienes un +2 de bonificación en las tiradas de ataque para bloquear ataques cuerpo a cuerpo (ver Bloquear).

Reglamento Shad20wrun

Combate Con Dos Armas (I, II)

I) Los penalizadores del personaje por luchar con dos armas se reducen a 2 para la mano primaria y 6 para la mano mala.

Las armas deben ser ambas de cuerpo a cuerpo o de distancia (no se pueden mezclar los tipos).

Prerrequisito: destreza 13.

II) Ésta dote permite usar un arma cuerpo a cuerpo en una mano y una a distancia en la otra.

Prerrequisitos: destreza 13, al menos 6 rangos en ambas habilidades de combate.

Competencia Con Armadura (Ligeras, Pesadas)

El personaje es competente con un tipo de armadura. Un personaje que lleva una armadura con la que no es competente añade aplica la penalización de la armadura a todas las tiradas que impliquen moverse. Las armaduras con una penalización al movimiento de -2 o superior se consideran pesadas.

Crítico Mejorado (arma) (I, II)

Tu rango de amenaza de crítico con un arma particular (escogido cuando adquieres esta dote) se incrementa, permitiéndote conseguir un golpe crítico con una tirada natural de 19 o 20. Sólo un 20 natural es un golpe automático, no obstante, y un ataque que falla no es un crítico. El segundo rango aumenta tu rango de amenaza hasta 18.

Desenfundado rápido (I)

El personaje puede desenfundar un arma como una acción gratuita en lugar de cómo parte de una acción de movimiento, eliminando así los penalizadores por desenfundar y atacar en un mismo asalto.

Defensa Mejorada (I, II)

Cuando realizas la acción de defensa total en combate ganas un +2 adicional de bonificación a la esquiva (+6 en vez del +4 normal a la bonificación de esquiva, ver Defensa Total). Puedes adquirir un segundo rango en esta dote, lo que te proporciona un +8 de bonificación total a la esquiva con la acción de defensa total.

Desarme Mejorado (I, II, III)

Tienes un +2 de bonificación por rango a las tiradas de ataque cuando intentes desarmar a un oponente, y ellos no tienen la oportunidad de desarmarte a ti.

Disparo A Bocajarro

El personaje obtiene un modificador +1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros de él.

Disparo Preciso (I, II)

Cuando realices ataques a distancia sobre un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo con tus aliados, elimina la penalización de -4 a la tirada de ataque.

Un segundo rango ignora la bonificación a la defensa para cualquier cobertura inferior a la total y la probabilidad de fallo para cualquier ocultación inferior a la total.

Duro De Pelar

Cuando tu estado se reduce a moribundo, te estabilizas automáticamente en el siguiente asalto sin necesidad de ninguna tirada, aunque recibir más daño podría matarte aún.

Esquiva

Durante el asalto de tu personaje, designa a un oponente y recibe un modificador de +4 a la defensa contra los siguientes ataques que ese oponente realice contra ti. Puedes elegir un nuevo oponente en cada asalto.

Esquiva Asombrosa

Estás especialmente acostumbrado al peligro. Conservas tu bonificación de esquiva cuando eres sorprendido o estás desprevenido. No puedes ser atacado por sorpresa. Esquiva Asombrosa no previene la pérdida de tu bonificación de esquiva por cualquier otra razón que no sea ser sorprendido o encontrarse desprevenido, como por ejemplo si estás inmovilizado, sujeto o indefenso. Tampoco te protege contra fintas y otras maniobras de combate.

Reglamento Shad20wrun

Esquivar Con Vehículo

Cuando conduce un vehículo, el personaje elige un vehículo oponente durante una de sus acciones. El vehículo del personaje y todos los que están a bordo reciben un bono de esquivar de +1 a la defensa contra todos los ataques que se lleven a cabo desde el vehículo oponente elegido. El personaje puede elegir un vehículo oponente nuevo en cada acción.

Prerrequisitos: destreza 13, 6 rangos en pilotar.

Evasión

Si el personaje se expone a cualquier efecto que normalmente permita al personaje intentar una tirada de Reflejos para recibir menos daño, no sufre daño si realiza el tiro de salvación con éxito. La evasión solo puede usarse cuando se porta armadura ligera o no se lleva armadura.

Finta Acrobática

Puedes usar tu habilidad de Acrobacias en vez de Engañar para fintar y hacer uso de ardid en combate (ver Fintar). Tu oponente se enfrenta a tu intento con su habilidad de Acrobacias.

Finta Mejorada

El personaje puede hacer una tirada de engañar como una acción de movimiento durante el combate cuerpo a cuerpo. Además el personaje recibe un bono de +2 a las tiradas de engañar para fintar en combate cuerpo a cuerpo.

Fintar en combate sin esta dote requiere una acción de ataque o una penalización de -5 para utilizarse como acción de movimiento.

Prerrequisitos: inteligencia 13

Fuego Automático

Normalmente, disparar un arma en fuego automático requiere una acción de asalto completo. Esta dote permite disparar una ráfaga con un arma automática utilizando solo una acción estándar.

Iniciativa Mejorada (I, II, III)

El personaje obtiene un +2 a las pruebas de iniciativa. Puede adquirirse esta dote hasta 3 veces, recibiendo un +2 adicional en cada ocasión.

Lucha A Ciegas

Cada vez que el personaje falle un ataque cuerpo a cuerpo debido a la ocultación puede repetir su tirada porcentual de posibilidad de fallo para ver si realmente impactó.

Un atacante invisible no gana ningún bono para golpear al personaje en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, los bonos del atacante se mantienen en los ataques a distancia. La oscuridad o la visibilidad pobre tan sólo reduce la velocidad del personaje a las tres cuartas partes de su velocidad normal, en lugar de a la mitad.

Lucha Desde El Suelo

No sufres penalización alguna en las tiradas de ataque por estar tumbado, y los oponentes adyacentes a ti no ganan ninguna bonificación para golpearte mientras estás en ese estado (aunque los oponentes que realicen ataques a distancia contra ti siguen sufriendo un -4 en sus tiradas de ataque). Puedes arrastrarte a la mitad de tu velocidad en vez de a 1 metro por acción de movimiento.

Pelea (I, II, III)

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un modificador por competencia de +1 a las tiradas de ataque, defensa y daño. Por cada nivel adicional gastado en esta Dote se mejora un punto el modificador hasta un máximo de +3.

Permanecer consciente

El personaje gana la capacidad de continuar realizando acciones cuando de otra manera se consideraría inconsciente y moribundo. Cuando el personaje debería estar “Inconsciente” puede actuar como si estuviese incapacitado, haciendo o una acción de ataque o una acción de movimiento cada asalto hasta que el personaje muera o sus heridas mejoren. El personaje puede elegir sucumbir a la inconsciencia si piensa que haciéndolo puede prevenirle de sufrir más daño.

Presa Mejorada

Puedes efectuar ataques de presa con sólo una mano, dejando la otra libre para realizar acciones.

Reglamento Shad20wrun

Puntería Mejorada

Cuando emplees una acción de asalto completo para apuntar (ver Apuntar, ganas el doble de la bonificación normal: +10 para un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia adyacente al objetivo, +4 para un ataque a distancia desde más lejos.

Ráfaga Corta

Cuando se usa un arma automática con al menos cinco balas cargadas, el personaje puede disparar una ráfaga corta como un único ataque contra un único objetivo. El personaje recibe un penalizador de -4 a la tirada de ataque, pero hace +2 dados de daño.

Disparar una ráfaga corta gasta cinco balas y solo se puede hacer si el arma tiene cinco balas cargadas. Sin esta dote, el fuego automático usa diez balas, afecta un área de 3 por 3 metros y no se puede apuntar a un solo objetivo. Sin esta dote, si un personaje intenta hacer un ataque en fuego automático contra un solo objetivo, cuenta como un ataque normal y se pierden las balas extra.

Ráfaga Larga

Cuando usa un arma en fuego automático, el personaje puede afectar a un área de 6 metros de largo y uno de ancho. Normalmente, un arma de fuego en fuego automático solo afecta a un área de 3 por 3 metros.

Recarga Rápida

Recargar un arma de fuego con un cargador de petaca o un cargador rápido ya llenados es una acción gratuita. Recargar un revolver sin un cargador rápido o recargar un arma de fuego con un cargador interno es una acción de movimiento.

Sin esta dote, recargar un arma de fuego con un cargador de petaca o un cargador rápido ya llenados es una acción de movimiento. Recargar un arma de fuego con cargador interno es una acción completa.

Rodar A La Defensiva

El personaje puede rodar ante un ataque potencialmente letal para sufrir menos daño. Cuando el personaje debería caer en la Inconsciencia por daño en un combate de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puede intentar rodar. Para rodar, emplea un punto de acción y realiza una tirada de Reflejos (CD igual al daño sufrido). Si la tirada tiene éxito, solo sufre la mitad de daño.

Romper Arma

Si bloqueas con éxito un ataque con armas cuerpo a cuerpo, puedes efectuar un ataque contra el arma bloqueada de manera inmediata como una acción gratuita. Esto requiere una tirada de ataque e inflige el daño normal contra el arma si logra alcanzarla.

Soltura Con Arma

Elige un arma específica. Un personaje puede elegir ataque desarmado o un ataque de presa en lo que a esta dote se refiere al elegir el arma. El personaje gana un modificador de +2 a todas las tiradas de ataque que efectúe con éste arma. Un personaje puede ganar esta Dote múltiples veces. Cada vez que elija la dote, debe elegir un arma diferente.

Sujeción Mejorada

Es particularmente difícil librarse de tus ataques de presa. Los oponentes sufren una penalización de -4 en las pruebas de presa contra ti para librarse de una presa o una sujeción.

Dotes metahumanas

Infravisión (I, II)

Eres capaz de ver en circunstancias de baja iluminación. Con Infravisión I, te basta con una fuente de luz tenue (como la luna llena o una linterna) para ver como si fuera de día. Con Infravisión II puedes ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta.

Armadura Natural I

Los trolls tienen bajo la piel pequeños depósitos de hueso dérmico, lo que les otorga Reducción de Daño 1 para resistir el daño de armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

Reglamento Shad20wrun

COMBATE

El mundo de Shad20wrun es violento y hostil. Inevitablemente, los personajes se verán envueltos en situaciones de combate. Ya sea haciendo volar la munición o repartiendo patadas, estas son las reglas que tendrán que seguir para lograr hacer su trabajo.

SECUENCIA DE UN TURNO DE COMBATE

El combate en Shad20wrun se realiza en una secuencia que llamaremos Turno de Combate. Estos turnos de combate intentan imitar el combate real, resolviendo detalles como quién actúa primero, quien es más rápido en los empates o que sucede cuando un personaje alcanza a otro con un golpe.

Los turnos de combate se dividen en 4 asaltos de modo que los personajes que puedan realizar más de una acción en un turno de combate pueden actuar en varios asaltos de combate diferentes.

1.- Tirar iniciativa.

Cada personaje tira 1d20 + su valor de iniciativa y se ordenan para actuar de mayor a menor.

2.- Comienza el primer asalto del turno.

Los personajes actúan por orden de iniciativa, declarando y realizando sus acciones. Un personaje puede hacer una acción de movimiento y una acción extra (estándar o de movimiento), pudiendo combinar ambas acciones en una sola acción de asalto completo. También pueden retrasar sus acciones hasta un momento posterior del asalto o realizar solo la acción de movimiento y retrasar su acción extra hasta un asalto posterior. Cada personaje también puede realizar una acción gratuita por asalto, ya sea cuando le toca actuar a su personaje o durante la acción de otro personaje en el mismo asalto.

3.- Comienza el asalto siguiente.

Los personajes vuelven a actuar, manteniendo el orden de iniciativa en el que hubiesen finalizado el turno anterior. Esta secuencia se repite hasta completar los cuatro asaltos. Cuando un personaje no tiene más acciones extra, lo único que podrá hacer en un asalto serán acciones de movimiento.

4.- Comienza un nuevo turno de combate, volvemos al punto 1.

INICIATIVA

La iniciativa determina el orden de actuación de los personajes. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del turno de combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con mayor valor en Reflejos.

Para realizar la prueba de Iniciativa, cada jugador lanza 1d20 y le añade su puntuación de Reflejos y otros modificadores como dotes, magia o ciberimplantes.

Prueba de Iniciativa: 1d20 + bonificación de Reflejos + modificadores varios

Iniciativa y daño

Cuando se hace la tirada de iniciativa, las penalizaciones por heridas también se añaden como modificador negativo a esta tirada. Si un personaje es herido durante el combate, su valor de iniciativa se modifica convenientemente, pudiendo retrasar su momento de actuar dentro de un asalto o en asaltos posteriores del mismo turno de combate.

Iniciativa y Acciones extra.

Ciertos implantes, la magia o estar conectado a la matriz o ciberpilotando, pueden permitir a un personaje realizar más de una acción extra por turno. Ningún personaje puede tener más de cuatro acciones extra en un turno de combate.

Reglamento Shad20wrun

En algunos casos el uso de ciertas habilidades, implantes o poderes puede hacer cambiar el valor de iniciativa de un personaje o el número de acciones extra disponibles. Si la iniciativa aumenta se tomará nota de su nuevo valor modificado, aunque el personaje no ganará las acciones extra adicionales hasta tirar iniciativa nuevamente. En el caso contrario, si la iniciativa disminuye, si que podría perder dichas acciones adicionales.

Los **puntos de acción** se pueden gastar normalmente en la prueba de iniciativa.

Objetos temporizados e iniciativa

Algunos objetos, como las granadas, artefactos explosivos o trampas temporizadas, actúan con cierto retraso y no es fácil determinar cuándo explotarán. En la mayoría de los casos estos objetos detonarán justo un asalto tras ser activados, en el momento en que le correspondería actuar nuevamente al personaje que lo activó.

Si el personaje puede ajustar el temporizador, podrá escoger el valor exacto de iniciativa en el que quiere que estalle.

Desprevenido

Al comienzo de un combate, antes de que hayas tenido oportunidad de actuar (específicamente, antes de tu primer asalto en el orden de iniciativa), estás desprevenido. No puedes utilizar tu bonificación de Reflejos o de esquiva estando desprevenido. La dote Esquiva Asombrosa te permite conservar estas bonificaciones mientras estás desprevenido.

Sorpresa

El DJ determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si no todos los combatientes son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un único asalto de sorpresa antes de que comience el turno normal. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar en el asalto de sorpresa, de modo que tiran iniciativa. En orden de iniciativa (de mayor a menor), los combatientes que empezaron el combate conscientes de sus oponentes realizan cada uno una acción estándar o de movimiento –no ambas– durante el asalto de sorpresa. Los combatientes que no sean conscientes de sus oponentes no reciben una acción en el asalto de sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe asalto de sorpresa.

ATAQUE

Las habilidades de Combate se emplean siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante un ataque directo, sea con armas cuerpo a cuerpo o con armas a distancia.

A la habilidad de Combate que se utilice hay que sumarle o restarle diversos modificadores según la situación de combate en que el personaje se encuentre. La habilidad de Combate ya incluye el modificador de Destreza del personaje y en caso de personajes de tamaño distinto a Mediano, hay que incluir el modificador de tamaño correspondiente (ver el apartado de Tamaño).

Los modificadores varios pueden venir impuestos de diversas situaciones: el movimiento, la postura, etc. Consulta la tabla más adelante. Si el personaje no es competente con el arma que esté utilizando (si no tiene rangos en ella) para atacar tendrá una penalización.

En los ataques a distancia, la penalización por alcance viene determinada por el arma utilizada y lógicamente la distancia entre el atacante y el objetivo.

En general, cualquier modificador o penalizador dependiente de las circunstancias alterará la tirada en +2 ó –2 si es un “inconveniente”, en +4 ó –4 si es un “estorbo” y en +6 ó –6 si es un “obstáculo” (uno puede tratar de ignorar un inconveniente, pero deberá apartar un estorbo y tendrá que rodear un obstáculo). En última instancia, es el Director de Juego quien decide el penalizador o bono pertinente, que puede ser un número intermedio o mayor.

Reglamento Shad20wrun

Impactos y fallos automáticos

Un resultado de 1 en el dado es siempre un fallo y en ocasiones conllevará consecuencias. Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos ahora).

Golpes críticos

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en el dado de la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de esta tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal, pero se ignora cualquier armadura que lleve el blanco.

Un golpe crítico además de ignorar la armadura produce doble daño: dobla el número de dados y bonificaciones del daño antes de resolverlo. Algunas armas y ataques producen el triple de daño en lugar del doble con un golpe crítico.

DEFENSA

La defensa del personaje determina como de difícil es impactarle. Se calcula de la siguiente manera:

10 + bonificación de Reflejos + modificador de tamaño + modificadores varios

La bonificación de Reflejos representa tu capacidad de reaccionar rápido y evitar los ataques. Incluye el modificador de Destreza del personaje. Si un personaje se encuentra desprevenido cuando es atacado, no apliques esta bonificación al calcular su Defensa. Esto significa que para la mayoría de personajes desprevenidos su Defensa es 10 + Modificador de tamaño.

El modificador por tamaño representa que cuanto mayor seas, más fácil es impactarte y viceversa. Se calcula con la misma tabla que para el ataque.

Algunas circunstancias pueden hacer que apliquen modificadores varios a tu Defensa, como la cobertura, esquiva, etc. Consulta la tabla más adelante para más información.

Algunos estados del personaje afectan a la Defensa, normalmente negando la bonificación de esquiva: en este contexto, la bonificación de esquiva es la bonificación de Reflejos más cualquier modificador proveniente de dotes u otras circunstancias que proporcione un modificador de esquiva adicional.

DAÑO

Cuando logras golpear con un ataque, puede que inflijas daño. Cada ataque tiene un dado de daño que representa que dados deben lanzarse para determinar la cantidad de daño sufrida y cualquier modificador que se aplique al resultado. Para los ataques cuerpo a cuerpo sin armas, por ejemplo, el dado de daño es 1d3-1 más tu modificador de Fuerza. Dotes como Pelea pueden cambiar tu dado de daño en ataques cuerpo a cuerpo. Para ataques cuerpo a cuerpo con armas, el dado de daño será igual al daño correspondiente del arma más tu modificador de Fuerza. Para ataques a distancia, el dado de daño viene normalmente determinado por el arma que estés utilizando. En todo caso, el daño mínimo de un ataque es 1, por lo que cualquier resultado en la tirada de daño inferior a 1 se considerará 1.

Categorías de Éxito y Daño

Un luchador certero es mucho más peligroso en combate que alguien que no lo es. Sus ataques alcanzarán a zonas más vulnerables causando mayores daños sobre su objetivo. Para reflejar esto, la mitad de la Categoría de Éxito obtenida en una tirada de ataque se sumará al resultado obtenido al lanzar los dados de daño.

Este daño adicional NO se duplica en un impacto crítico.

Ejemplo: Mr. Markus dispara una ráfaga de su FN-HAR sobre un pandillero orco desprevenido, la defensa del Orco es de tan solo 10 al no poder defenderse activamente. Markus obtiene un 26 en la tirada de ataque, superando por 16 la dificultad (C.E. 16) y añadiendo un +8 a los 4d8 de daño que se va a llevar el orco por la ráfaga. Adios sr. Orco.

Reglamento Shad20wrun

ACCIONES

Durante el combate los personajes podrán actuar de diversas maneras. En esta sección explicaremos que pueden hacer los personajes y que reglas se aplican en cada caso.

Tipos de Acciones.

Durante el combate el tiempo se divide en asaltos. En cada asalto los personajes pueden realizar acciones. Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción de movimiento y una acción extra adicional (estándar o de movimiento) en función del número de acciones que pueda hacer por turno, pudiendo combinar ambas acciones en una sola acción de asalto completo. Además puede hacer una acción gratuita en cualquier punto del asalto, le toque actuar a él o no. Cuando un personaje no tiene más acciones extra disponibles, aún podrá realizar acciones de movimiento durante el resto de asaltos.

Acción estándar: se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad de forma activa.

Acción de movimiento: cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción completa: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso (hasta un metro) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase, dar un paso y otras cosas similares son acciones gratuitas.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES.

Apuntar (acción de movimiento o acción completa)

Al emplear una acción para apuntar y preparar un ataque, recibes una bonificación para golpear cuando lo llesves a cabo.

Si apuntas como acción de movimiento obtienes una bonificación de +1 al ataque, ya sea en cuerpo a cuerpo o a distancia.

Si apuntas como acción de asalto completo, si estás haciendo un ataque cuerpo a cuerpo o sin armas, o un ataque a distancia a alcance cuerpo a cuerpo, recibes un +5 de bonificación a tu tirada de ataque. Si estás realizando un ataque a distancia desde una distancia superior, recibes un +2 de bonificación a tu tirada de ataque. Si apuntas para alcanzar un objeto inmóvil, con un ataque cuerpo a cuerpo golpeas automáticamente y con un ataque a distancia ganas una bonificación de +4.

Sin embargo, mientras estés apuntando pierdes tu bonificación de esquiva, y si eres golpeado o distraído de algún modo antes de tu ataque, tienes que hacer una prueba de Voluntad CD 15 para mantener la puntería sobre tu blanco. Esto tiende a convertir el apuntar en ataques cuerpo a cuerpo –o en ataques a distancia teniendo a un enemigo adyacente– en algo considerablemente poco aconsejable.

Una vez hayas utilizado tu acción para apuntar, tu próxima acción debe ser realizar el ataque. Llevar a cabo otra acción estándar o de movimiento arruina tu acción de apuntar y pierdes la bonificación que ésta concede.

Arrollar (acción estándar)

Puedes intentar un arrollamiento como una acción de movimiento seguida de una acción estándar, o como parte de una carga. Con un arrollamiento puedes pasar sobre tu oponente (y moverte a través del área que ocupa) en tu movimiento. Sólo puedes llevar a cabo un intento de arrollamiento por acción.

Primero, debes moverte al menos 2 metros en línea recta hacia tu objetivo. El objetivo decide si evitarte o bloquearte. Si te evita, continúas tu movimiento, dado que siempre puedes moverte a través de un área ocupada por alguien que te deja pasar. Si te bloquea, realiza un ataque de derribo contra él (ver Derribar, más abajo).

Si fallas y como respuesta eres tú el derribado, quedas tumbado. Si fallas pero no eres derribado, quedarás detenido justo delante de tu oponente. Si ese espacio está ocupado, también quedas tumbado.

Reglamento Shad20wrun

Atacar (acción estándar)

Con una acción estándar, puedes realizar un ataque contra cualquier oponente dentro del alcance de dicho ataque.

Ataque completo (acción completa)

Con una acción completa, un personaje armado con un arma capaz de realizar fuego Semi Automático puede hacer dos ataques con ella.

Atacar con dos armas (acción completa)

Un personaje armado con dos armas del mismo tipo (a distancia o cuerpo a cuerpo) que puedan ser manejadas a una mano y en las cuales tengamos rangos puede utilizar ambas para atacar el mismo turno. El personaje recibe un -6 al ataque con la mano hábil y un -10 al de la mano torpe. Un personaje con la dote Ambidiestro se considera que tiene dos manos hábiles. La dote Combate con dos armas reduce estas penalizaciones y permite mezclar tipos de armas distintos.

Igualmente, puede emplearse un arma para atacar y la otra para bloquear (ver a continuación), asumiendo las penalizaciones correspondientes en la mano hábil y la torpe según lo explicado anteriormente.

Bloquear (acción estándar)

En vez de atacar, puedes decidir defenderte de manera activa contra los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra ti durante el asalto. Para bloquear un ataque, realiza una tirada de ataque contra la tirada de ataque de tu oponente. Si la tuya es superior, bloqueas o desvías el ataque. Cada ataque adicional que bloques tras el primero en un asalto aplica una penalización acumulativa de -2 a tu tirada.

Cargar (acción completa)

Cargar te permite moverte corriendo y atacar en una sola acción completa. Debes moverte al menos 2 m y puedes esprintar (ver apartado de Movimiento) para aumentar la distancia máxima. Debes detener tu movimiento tan pronto como te encuentres dentro del alcance suficiente como para atacar a tu objetivo (no puedes sobrepasar a tu objetivo y atacarle desde otra dirección).

Durante el asalto de sorpresa puedes usar la acción de carga, pero en este caso no puedes esprintar y no recibes el bono a la tirada de ataque.

Tras tu movimiento, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo. Recibes un bono $+2$ en la tirada de ataque y una penalización de -2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu acción en el asalto siguiente.

Defensa total (acción estándar)

En vez de atacar, puedes utilizar tu acción estándar para evitar los ataques contra ti durante el asalto. No tienes oportunidad de atacar o realizar cualquier otra acción estándar, pero recibes un $+4$ a tu bonificación de esquiva durante el asalto.

Derribar (acción estándar)

Puedes intentar derribar a un oponente como un ataque cuerpo a cuerpo. Realiza una tirada de ataque. Si tienes éxito, realiza una prueba de Fuerza o Destreza enfrentada a una prueba de Fuerza, Destreza o Acrobacias (la que sea mayor) del defensor. Un combatiente recibe un $+4$ de bonificación por cada categoría de tamaño superior a Mediano, o un -4 por cada categoría de tamaño inferior. El defensor recibe un $+4$ de bonificación por estabilidad a la prueba si tiene más de dos piernas o si tiene, por la razón que sea, una estabilidad superior a la de un humanoide normal. Si vences en la prueba enfrentada, derribas al defensor. Si pierdes, el defensor puede reaccionar inmediatamente intentando un derribo contra ti sin necesidad de una tirada de ataque.

Desarmar (acción estándar)

Como una acción estándar, puedes intentar quitar un objeto de la mano de un oponente, como por ejemplo un arma o un objeto. Realiza una tirada de ataque contra el defensor. Si intentas un desarme mediante un ataque a distancia, recibes un -4 a la tirada de ataque. Si tu ataque tiene éxito, realiza una tirada enfrentada entre el daño de tu ataque y la Fuerza del defensor. Si ganas, el defensor queda desarmado. Si intentaste la acción de desarme mediante un ataque sin arma, entonces tú tienes el arma ahora. En otro caso, el defensor la deja caer. Si realizas un intento de desarme con un arma cuerpo a cuerpo y pierdes, el

Reglamento Shad20wrun

defensor puede iniciar inmediatamente un intento de desarme contra ti como una reacción y sin necesidad de una tirada de ataque.

Desenfundar (acción de movimiento)

Puedes usar una acción de movimiento para desenfundar un arma y dejarla lista para atacar con ella en el mismo asalto. Esta acción se puede combinar con un movimiento (normal, corriendo o incluso esprintando), pero en este caso el ataque con el arma sufrirá una penalización de -2 por la dificultad de prepararla de forma apropiada.

Designar el blanco (acción gratuita)

Antes de disparar un personaje puede “designar el blanco” de su disparo en un intento de alcanzar zonas específicas y más vulnerables de un objetivo. Solo se puede designar el blanco en disparos dirigidos a un objetivo individual y con armas en fuego tiro a tiro, semiautomático o en ráfagas cortas. Se puede designar un blanco tras realizar una acción de Apuntar.

Al designar el blanco se puede:

- Apuntar a una zona desprotegida del objetivo. El atacante recibe un modificador negativo igual a la RD de la armadura de su objetivo (cuanto mejor la armadura, más difícil evitarla). Si el ataque impacta, el objetivo no recibe la RD de su armadura para evitar el daño.
- Apuntar a un punto específico (la ventanilla de un coche o las ruedas, por ejemplo). El director de juego decidirá la penalización al ataque según las circunstancias y el efecto exacto de un ataque con éxito.

Desmoralizar (acción estándar)

Puedes usar Intimidar en combate para desmoralizar a un oponente, quebrantando momentáneamente su confianza. Realiza una prueba de Intimidar como una acción estándar. Si tiene éxito, tu objetivo queda estremecido (-2 a todas las tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas) durante el resto del turno de combate.

Esprintar (acción de movimiento)

Cuando te mueves esprintando tu velocidad es igual a tu velocidad corriendo más tantos metros adicionales como la mitad de la Categoría de Éxito que obtengas en una prueba de la habilidad de Correr (CD 10). Tan solo puedes esprintar una vez por turno de combate, sumando esos metros adicionales a tu capacidad de movimiento corriendo (ver apartado de Movimiento).

Fintar (acción estándar)

Durante el combate cuerpo a cuerpo, puedes realizar una prueba de Engañar para fintar como una acción estándar. Aceptando una penalización de -5 en tu prueba, puedes intentar fintar como una acción de movimiento. Si tienes éxito en la tirada ese oponente se considerará desprevenido contra tu siguiente ataque.

Levantarse (acción de movimiento)

Levantarse desde una posición tumbada requiere una acción de movimiento. Si estás enfrascado en combate cuerpo a cuerpo, sufrirás una penalización de -2 a tu Ataque y Defensa durante el turno en que te levantes. Si tienes la dote Levantarse de un salto no sufrirás esta penalización y podrás levantarte como una acción gratuita.

Manipular un objeto (acción de movimiento)

En la mayoría de los casos, moverse o manipular un objeto es una acción de movimiento. Esto incluye desenfundar o guardar un arma, coger o volver a guardar un objeto en posesión de un personaje, recoger un objeto, mover un objeto pesado y abrir una puerta.

Moverse (acción de movimiento)

La acción de movimiento más simple, moverte normal o correr. Muchas formas “no estándar” de moverse son también cubiertas por esta categoría, incluyendo trepar y nadar (hasta un cuarto de tu velocidad), arrastrarse (hasta 1 m) y entrar o salir de un vehículo.

Prestar ayuda (acción estándar)

Si estás en posición para atacar a un oponente, puedes intentar ayudar a un aliado en medio de un combate cuerpo a cuerpo con ese oponente como una acción estándar. Realiza una tirada de ataque contra

Reglamento Shad20wrun

Defensa 10. Si tienes éxito, no dañas al oponente, sino que tu aliado recibe o bien un +2 en una tirada de ataque contra ese oponente o un +2 a la Defensa contra él (a tu elección) en el siguiente turno de tu aliado. Las bonificaciones múltiples por ayuda se apilan.

Realizar una presa (acción estándar)

Las presas implican forcejeos y lucha cuerpo a cuerpo. Es complicado, pero puede resultar útil inmovilizar a un enemigo en vez de simplemente dejarle inconsciente de una paliza. Cuando estés involucrado en una presa deberás hacer pruebas enfrentadas de presa contra un oponente para conseguir diferentes efectos. Una prueba de presa es parecida a una tirada de ataque cuerpo a cuerpo. Tu bonificación de ataque en una prueba de presa es:

Rangos de Combate sin armas (sin el modificador de destreza) + modificador de Fuerza + modificador de tamaño

Tu modificador de tamaño para una prueba de presa es +4 por cada categoría de tamaño que tengas por encima de Mediano, o -4 por cada categoría de tamaño que tengas por debajo. Como todos los modificadores de tamaño, éstos se cancelan mutuamente para oponentes pertenecientes a la misma categoría de tamaño.

Para iniciar una presa, primero necesitas agarrar a tu oponente. Realiza una tirada de ataque en Combate sin armas normal para agarrar a tu objetivo. Si no logras golpearle, fallas en iniciar la presa. Una vez que consigues golpearle, has agarrado a tu oponente: realiza una prueba enfrentada de presa. Si pierdes, se considera que el objetivo no resulta afectado por tu presa. Si vences, puedes aplicar uno de los siguientes efectos:

- Daño: Realizas daño como con un golpe sin armas.
- Sujeción: Mantienes inmóvil a tu oponente durante un asalto. No puedes utilizar un arma sobre el personaje sujeto ni intentar dañar o sujetar a otro oponente mientras sujetas al primero a menos que tengas la dote Presa Mejorada. Cuando un oponente te mantiene sujeto, estás inmóvil (pero no indefenso) durante un asalto. Tienes un -4 a la Defensa y pierdes tu bonificación de esquiva contra los ataques mientras estés sujeto.
- Rotura de una Presa: Puedes romper una presa que un oponente tenga sobre un aliado tuyo.
- Escape: Puedes escapar de la presa o de una sujeción. Si estás envuelto en una presa y escapas, dejas de estar afectado por la presa y puedes llevar a cabo cualquier movimiento del que dispongas normalmente como una acción de movimiento. Si estás sujeto y escapas, aún estás envuelto en la presa, pero ya no estás sujeto. Si hay más de un oponente envuelto en una presa contigo o sujetándote, tu prueba de presa tiene que vencer a todas sus pruebas para poder escaparte. Puedes realizar también una prueba de Escapismo (enfrentada a las pruebas de presa de tus oponentes) para escaparte.

Mientras estás envuelto en una presa, tu capacidad para atacar a los demás y defenderte se ve limitada. Pierdes tu bonificación de esquiva a la Defensa contra los oponentes que no estén envueltos en la presa. Puedes no obstante seguir utilizándolo contra los que sí lo estén.

Retrasarse (acción gratuita)

Al decidir retrasarte, actúas en un momento posterior en el orden de iniciativa a aquél en el que te corresponde según tu tirada de iniciativa. Cuando te retrasas, reduces voluntariamente tu iniciativa durante el resto del combate. Cuando tu nuevo (y más bajo) total de iniciativa llega posteriormente en el asalto, puedes actuar con normalidad. Puedes especificar este nuevo total de iniciativa o simplemente esperar un tiempo y actuar cuando te parezca conveniente durante el asalto, fijando entonces tu nueva iniciativa en ese punto.

Retrasarse es útil si necesitas ver qué es lo que tus amigos o enemigos van a hacer antes de decidir qué vas a hacer tú mismo. El precio que pagas es la pérdida de iniciativa. Nunca recuperas el tiempo que gastaste en esperar a ver qué iba a pasar.

Soltar un objeto (acción gratuita)

Dejar caer un objeto sostenido es una acción gratuita (aunque dejar caer o lanzar un objeto con la intención de golpear algo con precisión es una acción estándar).

Reglamento Shad20wrun

Tirarse al suelo (acción gratuita)

Dejarse caer a una posición tumbada es una acción gratuita, aunque levantarse requiere una acción de movimiento (a menos que poseas la dote Levantarse de un Salto).

MODIFICADORES DEL COMBATE

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas variaciones que un personaje puede considerar al atacar:

Lucha a la defensiva: a veces es mejor preocuparse por la propia seguridad. Un personaje luchando a la defensiva recibe un +2 a su Defensa a cambio de un -4 a su ataque.

Flanquear: Cuando dos o más personajes rodean a un oponente se dice que están flanqueándolo. Flanquear proporciona un +2 a los ataques cuerpo a cuerpo contra el personaje flanqueado.

Ataque de ráfaga: las armas de fuego automáticas permiten habitualmente disparar ráfagas en lugar de un solo tiro. Puedes disparar una ráfaga de diez balas como una acción completa (o estándar si tienes la dote Fuego automático), cubriendo una zona de 3 por 3 metros. Haz la tirada de ataque contra una Defensa de 10 y todos los blancos potenciales que se encuentren dentro del área tendrán que hacer una prueba de Reflejos con CD 15, sufriendo el daño del arma si la fallan. Necesitarás diez balas en el cargador para disparar una ráfaga.

Si lo que quieres es afectar a un solo blanco con un ataque de fuego automático necesitarás tener la dote Ráfaga corta.

Cobertura: Ponerse a cubierto tras una pared, un coche o similar proporciona un modificador de +4 a la Defensa por cobertura parcial. Si un personaje se haya completamente fuera del alcance visual de otro, se considera en cobertura total y no puede ser atacado por éste.

Defensor indefenso: un defensor atado, inconsciente o inmovilizado de algún modo se encuentra indefenso: pierde su bonificación de esquiva a la Defensa y recibe una penalización adicional de -9 frente a ataques de oponentes adyacentes y -5 contra ataques a distancia.

Modificadores al combate					
Modificadores al ataque	C/C	Dist.	Modificadores a la defensa	C/C	Dist.
Por posición.....			Por posición.....		
En terreno elevado	+1	+0	Arrodillado o sentado	-2	+2
Tumbado	-4	+0	Tras cobertura parcial	+4	+4
Flanqueando	+2	----	Tumbado	-4	+4
Por movimiento.....			Por movimiento.....		
Moviéndose normal	+0	-2	Sin moverse en el asalto*	+0	+0
Corriendo o saltando	+0	-4	Movimiento normal	+0	+0
Cargando	+2	----	Movimiento corriendo	+0	+2
			Cargando	-2	+2
Por estado.....					
Afectado	-2	-2	Por estado.....		
Enmarañado	-2	-2	Aturdido*	-2	-2
Estremecido	-2	-2	Cegado*	-2	-2
			Desprevenido*	+0	+0
Otros modificadores.....			Enmarañado*	-2	-2
Desenfundar en movimiento	-2	-2	Envuelto en una presa*	+0	+0
Luchando a la defensiva	-4	-4	Indefenso*	-9	-4
Apuntar (Acción movimiento)	+1	+1	Sorprendido*	-2	-2
Apuntar (Acción completa)	+5	+2	Sujeto*	-4	-4
Cambio de blanco (Ataq. completo)		-2			
Modificadores por distancia	----	-2/ds	Otros modificadores.....		
Modificadores por visibilidad	Ver tabla		Defensa total	+4	+4
			Luchando a la defensiva	+2	+2
			* Sin bono de esquiva		

Reglamento Shad20wrun

MOVIMIENTO

En situación de combate existen dos tipos de movimiento que los personajes pueden hacer, movimiento normal y corriendo.

Los personajes tienen una capacidad de movimiento que viene definida por su raza y las características físicas de ésta. Los humanos, elfos y orcos tienen una capacidad de movimiento normal de 12 metros por turno de combate, mientras que corriendo pueden desplazarse hasta 28 metros por turno. Los enanos tienen una capacidad de movimiento normal de 8 metros por turno, pudiendo correr hasta 20 metros por turno. Los enormes trolls pueden moverse 16 metros por turno y correr hasta 36 metros por turno.

Raza	Mts/Turno	Mts/Asalto
	Normal/Correr	Normal/Correr
Humanos, elfos, orcos	12/28	3/7
Enanos	8/20	2/5
Trolls	16/36	4/9

Cuando a un personaje le toca actuar en un asalto, según las acciones que decida realizar podrá permanecer quieto o hacer algún tipo de desplazamiento, en cuyo caso tendrá que indicar si realiza su movimiento a velocidad normal o corriendo. Una vez declarado el movimiento, se considera que el personaje está moviéndose de esa forma durante todo su asalto y hasta que le toque de nuevo.

Un personaje puede mezclar las diferentes velocidades de movimiento en los asaltos que actúe dentro del turno, pero el movimiento en el total del turno de combate no puede superar la distancia indicada en la tabla anterior.

La forma de representar el hecho de que el movimiento se desarrolla a lo largo del combate es dividir la capacidad de movimiento de los personajes entre el número de asaltos que va a tener el turno para saber cuántos metros puede desplazarse un personaje por asalto.

Un personaje que desee moverse más distancia que lo que le permite su velocidad corriendo podrá consumir una acción de movimiento para esprintar. Esprintar supone realizar una prueba de Correr CD 10, ganando el personaje tantos metros de movimiento adicional como la mitad de la Categoría de Éxito obtenida. Estos metros adicionales se pueden consumir en el mismo asalto en el que el jugador ha realizado la acción de esprintar o a lo largo de asaltos posteriores (dentro del mismo turno) en los que el personaje se desplace corriendo.

Ejemplo: Mr. Markus se encuentra en una misión de escolta para un mensajero de una corporación cuando ambos son sorprendidos por un samurái callejero orco contratado por una corporación rival.

Los tres tiran iniciativa y obtienen: Mr. Markus (13), Samurai (11), Mensajero (9). El primer turno de combate va a tener cuatro asaltos, tanto Mr. Markus como el Samurai disponen de implantes que les permiten tres acciones extra por turno de combate, el orden de actuación de los personajes será:

Asalto 1: Mr. Markus (13), Samurai (11), Mensajero (9)

Asalto 2: Mr. Markus (13), Samurai (11)

Asalto 3: Mr. Markus (13), Samurai (11).

Asalto 4: Solo acciones de movimiento (salvo que algún personaje retrase sus acciones extra).

Mr. Markus comienza sacando su Ares Predator al tiempo que busca cobertura tras unas cajas (acción de movimiento, andando 3 metros) y le grita al mensajero que corra a resguardarse tras un enorme contenedor de acero (acción gratuita), después dispara al Samurai (acción extra, estándar) que aún está desprevenido, alcanzándole en el pecho y dejándole malherido (-2 a sus pruebas e iniciativa).

A continuación actúa el Samurai, con una iniciativa de 9 (ha perdido dos puntos por la herida). El tipo está atontado por la herida, por lo que no puede realizar acciones (perdiendo la acción extra que le correspondería este turno) y queda inmóvil este asalto.

En su acción, el mensajero comienza a correr hasta el contenedor, que está a unos 15 metros de distancia. Su movimiento total es de 28 metros corriendo, que dividido entre los cuatro asaltos da 7 metros por asalto. Como acción extra (estándar) declara una defensa total, por lo que mientras corre se agazapa y hace todo lo posible por no ser un blanco fácil.

Reglamento Shad20wrun

Vuelve a ser el momento de Mr. Markus. El samurái está quieto en mitad del callejón sacudiéndose el atontamiento de modo que decide apuntar (acción de movimiento), con lo que obtiene un +1 a su siguiente disparo (acción extra, estándar). Esta vez quiere la fortuna que el dado saque un 1 con lo que el disparo falla. Mr. Markus maldice por lo bajo mientras echa un vistazo al mensajero que sigue corriendo.

Por fin actúa el samurái (en valor de iniciativa 9), el jugador declara que su personaje esprinta en dirección al mensajero mientras desenvaina una katana (acción de movimiento) y le ataca en carga (acción extra, estándar). En su tirada de correr obtiene un 21, con lo que la categoría de éxito es 11 y obtiene cinco metros adicionales de movimiento. Como ha decidido correr, dispone de $7 + 5 = 12$ metros para desplazarse a la carrera en este asalto.

Estos metros no son suficientes para cargar contra el mensajero que aún no ha alcanzado la cobertura pero si ha conseguido alejarse. Como el samurái aún dispone de 14 metros de movimiento corriendo en este turno (correspondientes al tercer y cuarto asaltos) su acción extra de ataque se realizará en un asalto posterior, aunque el jugador ya no tendrá opción de añadir otras acciones extra o cambiar su declaración.

Al final del segundo asalto el mensajero se desplaza los metros restantes para llegar y cubrirse tras el contenedor.

Es el turno nuevamente de Mr. Markus. El samurái está cargando contra el mensajero quien, merced a su obediente carrera y al asalto que el samurái ha perdido, ha tenido tiempo de llegar hasta el contenedor. Aun así Mr. Markus sabe que no será suficiente y que, pese a la herida y la cobertura, la katana del orco probablemente encontrará a su objetivo. Esta vez Mr. Markus decide hacer un ataque completo y más vale que esta vez elimine al samurái o en pocos instantes podría quedarse sin trabajo.

Si Mr. Markus no logra al menos atontar al samurái, al final del asalto éste completará su movimiento y cargará contra el mensajero que, al menos, contará con algo de cobertura para intentar sobrevivir.

REGISTROS DE DAÑO

NIVELES DE SALUD FÍSICA

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente consecuencias desagradables. Todo impacto certero provoca daño en el blanco que se determina mediante la aplicación del correspondiente dado de daño del ataque: el lanzamiento por parte del atacante de los dados de daño correspondientes. El resultado de esta tirada determina el efecto del ataque sobre el blanco.

El primer umbral de daño es igual a la bonificación de Fortaleza del personaje, incluido el modificador de Constitución, y es el umbral de **malherido**: cualquier resultado inferior a este umbral deja al personaje herido, mientras que si el daño es igual o superior a este umbral, pero inferior al siguiente, el personaje queda **malherido** y además **atontado** durante un asalto.

El segundo umbral de daño es igual a la bonificación de Fortaleza del personaje (bono de Con incluido) más 5 y es el umbral de **incapacitado**: el primer resultado igual o superior a este umbral pero inferior al siguiente deja al personaje **malherido** y **aturdido** durante un asalto, la segunda vez que reciba daño de este tipo, el personaje queda **incapacitado** además de **aturdido** durante un asalto.

El último umbral de daño es igual a la bonificación de Fortaleza del personaje (incluido el modificador de Con) más 10 y es el umbral de **moribundo**. Si el daño que recibe el personaje es igual o superior a esta puntuación el personaje queda **moribundo** y además **inconsciente**.

Cada vez que el daño genera un resultado “herido” anota una marca en el espacio correspondiente de la hoja de personaje. Cada resultado herido reduce en uno los umbrales de daño del personaje, por lo que con cada herida el personaje está más débil y es más fácil que el daño que reciba resulte fatal. En la práctica, sencillamente añade el número de resultados “herido” que tenga tu personaje al daño sufrido antes de compararlo con los umbrales de daño para determinar su resultado.

Reglamento Shad20wrun

Si un umbral de daño es 0 o menor (normalmente por una Fortaleza o un modificador de tamaño negativos) la criatura no puede sufrir ningún daño inferior a ese: cualquier cantidad de daño le dejará al menos en ese estado, careciendo por tanto de los umbrales de daño anteriores.

Reducción de daño

Las armaduras o la piel dura de algunos personajes o criaturas les protegen otorgándoles una puntuación de Reducción de Daño (RD). Sencillamente, sustrae la RD de cualquier daño que sufra el personaje antes de comparar ese daño con sus umbrales. Si la Reducción de Daño baja a cero o menos el daño recibido, entonces el personaje no sufre ningún efecto del ataque correspondiente. Recuerda que las amenazas de crítico y los críticos ignoran toda protección debida a la armadura.

Registro de daño

Cuando un personaje sufra daño, debe indicarse en el apartado correspondiente de su hoja de personaje con una marca de comprobación. Un personaje puede tener cualquier número de resultados de herido: simplemente añade una nueva marca por cada vez que el personaje reciba esa condición. Sin embargo, solo puede tener dos estados de malherido, dos de incapacitado o uno de moribundo. Si el personaje recibe de nuevo un estado ya marcado por completo (excepto, recordemos, herido) marca entonces la siguiente casilla libre. Por ejemplo, si un personaje que tiene marcadas las dos casillas de incapacitado resulta nuevamente incapacitado, marca la casilla Moribundo.

La casilla Muerto no puede ser tachada directamente como resultado de un fallo en el tiro de salvación de daño (aunque el DJ puede, a su discreción asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta malherido, incapacitado o moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

NIVELES DE SALUD				
Herido	Fort Malherido	Fort+5 Incapacitado	Fort+10 Moribundo	Muerto
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Estados de daño físico

Herido: Herido significa que el personaje ha sufrido alguna herida de poca importancia. Cada estado de herido impone una penalización -1 a los umbrales de daño frente a ataques adicionales.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de -2 a todas sus pruebas de habilidad y a su iniciativa por cada casilla de este tipo. Adicionalmente un personaje malherido resulta **atontado** durante un asalto inmediatamente después de ser malherido: el personaje no puede emprender ninguna acción pero sigue conservando su modificador de esquiva a la defensa.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. El personaje recibe una penalización de -3 a todas sus pruebas de habilidad y a su iniciativa por cada casilla de este tipo que tenga marcadas. Adicionalmente un personaje incapacitado resulta **aturdido** durante un asalto inmediatamente después de ser malherido: el personaje pierde cualquier bonificación de esquiva a la Defensa, recibe un modificador -2 adicional a su Defensa y no puede emprender ninguna otra acción que no sean reacciones..

La primera casilla de este tipo permite al personaje seguir actuando con relativa normalidad (aunque severamente penalizado), tras marcar la segunda casilla, si un personaje incapacitado realiza cualquier acción agotadora, el estado del personaje pasa a ser moribundo en el siguiente asalto. Las acciones agotadoras incluyen moverse a fondo, atacar o usar cualquier capacidad que requiera esfuerzo mental o físico.

Moribundo: Un personaje **moribundo** se encuentra a las puertas de la muerte. Un personaje moribundo debe realizar un tiro de salvación inmediato de Fortaleza y uno adicional cada hora (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante una hora más. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la

Reglamento Shad20wrun

tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de moribundo. El personaje se encuentra ahora inconsciente e incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados). Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse no-entrenado (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

NIVELES DE SALUD MENTAL

El uso de la magia, los efectos de determinados ataques mágicos y algunas otras circunstancias adversas pueden causar daños al sujeto que no son físicos, sino que afectan a su mente, provocando el aturdimiento o la inconsciencia. El funcionamiento de este tipo de ataques es idéntico al de los ataques físicos.

El primer umbral de daño es igual a la bonificación de Voluntad del personaje, incluido el modificador de Sabiduría, y es el umbral de **atontado**: cualquier resultado inferior a este umbral deja al personaje magullado, mientras que si el daño es igual o superior a este umbral, pero inferior al siguiente, el personaje queda **atontado** durante un asalto.

El segundo umbral de daño es igual a la bonificación de Voluntad del personaje (bono de Sab incluido) más 5 y es el umbral de **aturdido**: cualquier resultado igual o superior a este umbral pero inferior al siguiente deja al personaje **aturdido** durante un asalto.

El último umbral de daño es igual a la bonificación de Voluntad del personaje (incluido el modificador de Sab) más 10 y es el umbral de **inconsciente**. Si el daño que recibe el personaje es igual o superior a esta puntuación el personaje queda **inconsciente**.

Cada vez que el daño genera un resultado “magullado” anota una marca en el espacio correspondiente de la hoja de personaje. Cada resultado magullado reduce en uno los umbrales de daño mental del personaje, por lo que con cada magulladura el personaje está más débil y es más fácil que el daño que reciba resulte fatal. En la práctica, sencillamente añade el número de resultados “magullado” que tenga tu personaje al daño sufrido antes de compararlo con los umbrales de daño para determinar su resultado.

Si un umbral de daño es 0 o menor (normalmente por una sabiduría negativa) la criatura no puede sufrir ningún daño inferior a ese: cualquier cantidad de daño le dejará al menos en ese estado, careciendo por tanto de los umbrales de daño anteriores.

Reducción de daño mental

Cuando se trata de proteger la mente de los efectos de la magia, tan solo el conocimiento de esas artes puede ser de ayuda. Un personaje tiene un valor de RD mental igual a su nivel en Aptitud Mágica, aunque este valor puede verse reducido (ver el capítulo de Magia para más detalles).

Sustrae la RD de cualquier daño que sufra el personaje antes de comparar ese daño con sus umbrales. Si la Reducción de Daño baja a cero o menos el daño recibido, entonces el personaje no sufre ningún efecto del ataque correspondiente.

Estados de daño mental

Atontado: Un personaje atontado no puede emprender ninguna acción, pero conserva su bonificación de esquiva a la Defensa. El personaje solo estará atontado durante un asalto pero mientras la casilla esté marcada sufrirá un -1 a todas sus pruebas de habilidad y a su iniciativa por cada casilla marcada.

Aturdido: El personaje pierde cualquier bonificación de esquiva a la Defensa, recibe un modificador -2 adicional a su Defensa y no puede emprender ninguna otra acción que no sean reacciones. El personaje solo estará aturdido durante un asalto pero mientras la casilla esté marcada sufrirá un -2 a todas sus pruebas de habilidad y a su iniciativa por cada casilla marcada.

Inconsciente: el personaje está noqueado e indefenso.

Reglamento Shad20wrun

DAÑO NO LETAL

Algunas armas, como los tasers, tienen la consideración de “no letales” ya que, supuestamente, provocan solo la incapacitación del blanco sin provocarle daños serios. Además, en las películas, un golpe preciso con el puño o un objeto contundente puede dejar KO a un contrincante que se despertará tan solo con un dolor de cabeza.

En Shad20wrun esto se considera daño no letal. Algunas armas o los propios personajes utilizando objetos contundentes hacen este tipo de daño.

Este daño no debe marcarse en los niveles de salud física del personaje, ya que no puede herir ni causar daño “real”. Cuando un personaje reciba daño no letal, tras restar la Resistencia al Daño correspondiente, compararemos el daño con los umbrales de daño físicos pero en su lugar marcaremos la casilla correspondiente de los niveles de salud mentales. Esto es, Magullado por Herido, Atontado por Malherido, Aturdido por Incapacitado e Inconsciente por Moribundo.

FATIGA

Además del daño, un personaje puede resultar fatigado por diversos efectos. La fatiga tiene fundamentalmente dos estados: fatigado y exhausto.

Un personaje fatigado sufre -2 a su Fuerza y Destreza. Si vuelve a fatigarse queda exhausto.

Un personaje exhausto sufre -6 a su Fuerza y Destreza y ve reducido a la mitad su movimiento. Si vuelve a fatigarse, el personaje cae inconsciente.

Cada hora de descanso, un personaje exhausto puede hacer una prueba de Fortaleza CD 10. Si tiene éxito reduce su estado a fatigado. Igualmente, un personaje fatigado puede hacer una prueba CD 10 cada hora para restablecerse totalmente.

RECUPERACIÓN

Con descanso, los personajes pueden realizar pruebas de Fortaleza o Voluntad (CD 15) para recuperarse de sus estados de daño físico o mental. La frecuencia de las pruebas se basa en la gravedad del estado. Un personaje debe haberse recuperado de cualquier estado de mayor gravedad antes de tratar de recuperarse de un estado de gravedad menor.

HERIDO/MAGULLADO

Una vez por hora de descanso, un personaje puede hacer una prueba de Fortaleza o Voluntad (CD 15). Si tiene éxito, borra un estado herido/magullado de su registro. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra una hora después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada. Todos los personajes se recuperan de al menos un estado herido/magullado cada 10 horas.

MALHERIDO/ATONTADO

Una vez por día de descanso, un personaje malherido/atontado puede hacer una prueba de Fortaleza o Voluntad (CD 15). Si tiene éxito, borra la marca del estado malherido/atontado de su registro. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra un día después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada.

INCAPACITADO/ATURDIDO

Al igual que en el caso anterior, una vez por día de descanso, un personaje incapacitado/aturdido puede hacer una prueba Fortaleza o Voluntad (CD 15). Si tiene éxito, borra la marca del estado incapacitado/aturdido de su registro. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra un día después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada.

MORIBUNDO/INCONSCIENTE

Un personaje deja de estar moribundo tan pronto como logre tener éxito en la prueba para estabilizarse, pero pasa entonces a estar *Inconsciente*. Entonces, una vez por minuto, el personaje inconsciente puede hacer una prueba de Fortaleza o Voluntad (CD 15). Si tiene éxito, recupera la consciencia. Si la prueba falla, el personaje puede hacer otra una minuto después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada. Los personajes moribundos deben estabilizarse primero antes de poder recuperarse de la inconsciencia.

Reglamento Shad20wrun

DAÑO A OBJETOS

Los objetos sin vida son afectados por el daño de un modo algo diferente que los personajes. Cada objeto tiene una puntuación de Dureza y una RD que representan lo bien que resiste el daño. La Dureza de un objeto funciona como la bonificación de salvación de Fortaleza de un personaje a la hora de determinar sus umbrales de daño, mientras que la RD funciona de la manera normal restándose de cualquier daño que reciba el objeto antes de compararlo con sus umbrales.

Material	Dureza	RD
Papel	0	0
Tierra	0	0
Cristal	1	0
Hielo	1	0
Cuerda	1	0
Madera	3	0
Piedra	5	2
Hierro	8	5
Acero	10	5
Titanio	15	7
Super aleaciones	20+	10+

Umbrales de daño para los objetos

- Si el daño que recibe un objeto es inferior a su Dureza, resulta dañado y sufre la penalización normal de -1 por cada estado dañado para resistir daños posteriores.
- Si el daño que recibe es igual o superior a su Dureza, pero inferior a su Dureza+5, el objeto resulta deteriorado sufriendo un -2 a sus valores de juego.
- Si el daño que recibe un objeto es igual o superior a su Dureza+5, pero inferior a su Dureza+10, el objeto resulta inutilizado. El equipo inutilizado no continúa funcionando, mientras que las barreras inutilizadas tienen agujeros abiertos en su estructura; otros objetos inutilizados pueden encontrarse doblados, deformados o dañados de otro modo.
- Si el daño que recibe un objeto es igual o superior a su Dureza+10, entonces resulta destruido.

Los objetos dañados e inutilizados pueden ser reparados, pero depende del DJ si un objeto destruido puede repararse o no; si se puede, la dificultad de la prueba de Artesanía o Mecánica es la misma que la de crear un objeto completamente nuevo.

Algunos tipos de daño pueden afectar de manera diferente a los objetos. Por ejemplo, el frío afecta menos a los objetos que a las criaturas: divide entre cuatro el daño por frío cuando lo sufre un objeto. En menor medida, sucede lo mismo con el fuego: divide a la mitad el daño por fuego que sufre un objeto.

Objetos gruesos

Las puntuaciones de Dureza dadas en la tabla anterior son para aproximadamente unos 2,5 cm de grosor del material. Aumenta en +1 la Dureza del objeto cada vez que doubles su grosor. Así, una plancha de Acero de 10 centímetros tendría una Dureza de 12 (10 por los 2,5 centímetros iniciales y +2 por haber doblado ese grosor dos veces).

Romper objetos

Si quieres atacar un objeto que tienes en la mano o que nadie está protegiendo contra tu ataque, como en los casos de echar abajo una puerta, doblar una barra de metal, romper unas ataduras o derribar un muro con un impacto, puedes aplicar tu fuerza de una manera más efectiva. Esto requiere una acción de asalto completo. En vez de tirar, asume que has obtenido el máximo en la tirada de daño.

SUMARIO DE ESTADOS

- **Afectado:** Un personaje afectado tiene un -2 de penalización a sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad y característica.
- **Asustado:** Un personaje asustado intenta huir de lo que le causa el miedo tan rápido como puede. Si es incapaz de huir, el personaje queda estremecido.
- **Aterrorizado:** Un personaje aterrorizado huye lo más deprisa que puede o se encoge acobardado (y queda atontado) si no es capaz de huir, defendiéndose con normalidad pero sin poder atacar. Además, un personaje aterrorizado adquiere un trastorno mental relacionado con la naturaleza de lo que ha provocado este estado.
- **Atontado:** Un personaje atontado no puede emprender ninguna acción y perderá la acción extra que le correspondiera en dicho asalto, pero conserva su bonificación de esquiva a la Defensa.
- **Aturdido:** El personaje pierde cualquier bonificación de esquiva a la Defensa, recibe un modificador -2 adicional a su Defensa y no puede emprender ninguna otra acción que no sean reacciones, perdiendo la acción extra que le correspondiera en dicho asalto.
- **Características Dañadas:** El personaje ha perdido temporalmente 1 o más puntos de característica. Los puntos de característica perdidos se recuperan al ritmo de 1 por día, o tal y como establezca el efecto que provocó la pérdida.
- **Cegado:** El personaje no puede ver nada, y por lo tanto todo lo que le rodea posee ocultación total frente a él. Tiene un 50% de probabilidad de fallo en combate, pierde su bonificación de esquiva y sufre un modificador -2 adicional a su Defensa. Se mueve a la mitad de su velocidad normal y sufre un -4 de penalización en la mayoría de las pruebas de habilidad basadas en la Fuerza y la Destreza. No puede hacer pruebas visuales de Atención ni realizar ninguna otra actividad que requiera de la vista (como leer).
- **Debilitado:** El personaje tiene una o más puntuaciones de característica disminuidas a 0. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y se encuentra indefenso. Un personaje con Destreza 0 se encuentra paralizado. Un personaje con Constitución 0 queda moribundo. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 cae inconsciente.
- **Despavorido:** Un personaje despavorido huye lo más deprisa que puede o se encoge acobardado (y queda atontado) si no es capaz de huir. Un personaje despavorido se defiende con normalidad pero no puede atacar.
- **Desprevenido:** Un personaje que no ha actuado todavía durante un combate se encuentra desprevenido, sin haber reaccionado aún a la situación. Un personaje desprevenido pierde su bonificación de esquiva a la Defensa.
- **Enmarañado:** Un personaje enmarañado sufre un -2 de penalización a las tiradas de ataque, una penalización de -2 a su Defensa y una penalización efectiva de -4 a su Destreza. Si las ataduras se encuentran fijadas a un objeto inmóvil, el personaje enmarañado no puede moverse. De lo contrario, puede moverse a la mitad de su velocidad normal, pero no puede moverse a fondo o cargar. Un personaje ya enmarañado que es enmarañado de nuevo queda indefenso.
- **Ensordecido:** Un personaje ensordecido no puede oír y sufre una penalización de -4 a sus pruebas de iniciativa. No puede hacer pruebas auditivas de Atención.
- **Envuelto en una Presa:** Un personaje involucrado en un forcejeo físico u otra forma de combate personal mano a mano con uno u o más atacantes se considera envuelto en una presa. Un personaje envuelto en una presa no puede moverse o realizar ninguna acción más compleja que realizar un ataque con sus manos desnudas, con un arma pequeña o con magia, o intentar escaparse de la presa. Adicionalmente, los personajes envueltos en una presa pierden cualquier bonificación de esquiva ante oponentes que no se encuentren en su misma situación.
- **Estable:** Un personaje estable deja de estar moribundo, pero aún se encuentra inconsciente e incapacitado, y debe recuperarse de estos estados del modo usual.
- **Estremecido:** Un personaje estremecido recibe un -2 de penalización en sus tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas de habilidad y característica.
- **Fascinado:** “Hechizado” por un efecto. Un personaje fascinado permanece de pie o sentado, sin hacer ninguna otra cosa que no sea prestar atención al efecto que le ha fascinado, durante tanto tiempo como dure el efecto. El personaje recibe un -4 de penalización en las pruebas realizadas como reacciones, como las pruebas de Atención. Cualquier amenaza potencial permite al personaje fascinado un nuevo tiro de salvación o prueba de resistencia para vencer la fascinación. Cualquier amenaza clara, como alguien desenfundando un arma, utilizando un poder ofensivo o apuntando con un ataque al personaje fascinado, rompe automáticamente la fascinación. Un aliado puede liberar del efecto al personaje fascinado con una acción de Prestar Ayuda.

Reglamento Shad20wrun

- **Frenado:** Un personaje frenado sólo puede emprender una acción estándar o de movimiento cada asalto (no ambas). El personaje recibe un -1 de penalización a las tiradas de ataque, la Defensa y las salvaciones de Reflejos. Un personaje frenado se mueve a la mitad de su velocidad normal.
- **Herido:** El personaje ha sufrido algún daño de poca importancia. Cada estado herido impone una penalización de -1 en sus puntuaciones de umbrales de daño.
- **Incapacitado:** Un personaje incapacitado se encuentra consciente y capaz de actuar, aunque está gravemente herido. Sólo puede emprender una acción estándar o de movimiento cada asalto, y si realiza cualquier acción agotadora su estado pasa a ser moribundo tras completar la acción. Las acciones agotadoras incluyen moverse a fondo, atacar o usar cualquier capacidad que requiera un esfuerzo físico o concentración mental.
- **Inconsciente:** noqueado e indefenso.
- **Incorpóreo:** No tener cuerpo físico. Los personajes incorpóreos son inmunes a los ataques de fuentes corpóreas. Pueden ser dañados sólo por otros seres incorpóreos. Los efectos mentales y sensoriales funcionan normalmente sobre seres incorpóreos.
- **Indefenso:** Los personajes dormidos, atados, paralizados o inconscientes se encuentran indefensos. Los enemigos pueden hacer ataques con ventaja sobre personajes indefensos o incluso darles un golpe de gracia. Un ataque cuerpo a cuerpo contra un personaje indefenso recibe un +4 de bonificación a la tirada de ataque (equivalente a atacar a un objetivo tumbado). Un personaje indefenso pierde cualquier bonificación de esquiva y recibe una penalización de -9 a su Defensa contra ataques de oponentes adyacentes y una penalización de -5 a la Defensa contra los ataques a distancia.
- **Invisible:** Virtualmente indetectable. Los personajes invisibles ganan una bonificación de +2 para golpear a los defensores que no sean conscientes de su presencia, y estos defensores pierden además su bonificación de esquiva a la Defensa. Los ataques contra personajes invisibles tienen una probabilidad de fallo del 50%.
- **Malherido:** Un personaje *malherido* ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de -2 a todas sus pruebas.
- **Moribundo:** Un personaje moribundo está inconsciente y cercano a la muerte. Tras alcanzar este estado, el personaje debe realizar una salvación de Fortaleza inmediata (CD 10). Si la salvación falla, el personaje muere. Los personajes moribundos realizan a partir de entonces esta salvación cada hora subsiguiente, con un +1 acumulativo a la CD por cada hora que continúen en estado moribundo. Si la salvación tiene éxito por 10 o más o la tirada es un 20 natural, el personaje se estabiliza de manera automática y queda inconsciente e incapacitado (y debe recuperarse de ambos estados del modo usual). Otro personaje puede estabilizar a un personaje moribundo con una prueba con éxito de Medicina o Primeros Auxilios (CD 15).
- **Muerto:** El personaje está muerto... ¿necesitas más datos?
- **Nauseado:** Los personajes nauseados únicamente pueden emprender una acción de movimiento por asalto, lo que significa que no pueden atacar (o realizar otra acción estándar) ni moverse a fondo (o realizar otra acción de asalto completo).
- **Normal:** El personaje no está herido ni afectado por otros estados, actuando con normalidad.
- **Paralizado:** Un personaje paralizado permanece rígido e indefenso, incapaz de moverse o actuar físicamente. Posee unas puntuaciones efectivas de 0 en Fuerza y Destreza, pero puede emprender acciones puramente mentales (lo que incluye utilizar poderes que no requieren una acción física o tirada de ataque). La Defensa de un personaje paralizado es 5, la misma que la de un objeto inanimado.
- **Sujeto:** Retenido inmóvil (pero no indefenso) en una presa. Los personajes sujetos pierden su bonificación de esquiva y sufren una penalización adicional de -4 a su Defensa.
- **Tumbado:** El personaje se encuentra tirado en el suelo. Sufre una penalización de -4 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo. Los oponentes reciben una bonificación de +4 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra él, pero sufren en cambio una penalización de -4 en los ataques a distancia en su contra. Levantarse desde el suelo es una acción de movimiento.

Reglamento Shad20wrun

VEHÍCULOS

En Shad20wrun un vehículo es todo aquello que sirve a los personajes para desplazarse. Sea algo vivo (como un caballo o un dragón) o construido (como un coche, un avión o un T-bird), todos los vehículos se rigen por las mismas reglas y estadísticas de juego, que son las siguientes:

- **Ámbito:** el tipo de terreno para el cual el vehículo está preparado para desplazarse. Un mismo vehículo puede tener varios ámbitos simultáneamente.
- **Armamento:** si el vehículo posee algún arma.
- **Dureza:** la protección del vehículo frente a golpes, colisiones y ataques. Equivale a la bonificación de Fortaleza en el caso de los personajes.
- **Blindaje:** la armadura del vehículo, que le proporciona Reducción al Daño.
- **Iniciativa:** modificador que se aplica a la iniciativa de los usuarios del vehículo.
- **Maniobrabilidad:** lo fácil que es manejar el vehículo. Proporciona un modificador al jinete, conductor o piloto.
- **Piloto:** una medida de la capacidad general del ordenador del vehículo.
- **Sensores:** la capacidad del vehículo para identificar los elementos de su entorno.
- **Tamaño del vehículo:** lo grande o pequeño que es, en comparación con otros objetos de la misma escala.
- **Velocidad:** cómo de rápido puede llegar a ser el vehículo.

Además de las características anteriores, un vehículo adaptado para ser ciberpilotado dispondrá también de valores de Respuesta, Señal y Cortafuegos (ver el capítulo dedicado a la Matriz).

EL CONDUCTOR Y LOS TRIPULANTES.

En términos de juego denominaremos “conductor” a quién decide el rumbo y velocidad del vehículo, sea éste un caballo, un coche o cualquier otra cosa imaginable. Aunque el papel del conductor es muy importante, no es el único que se puede desempeñar. A continuación hablaremos de cada uno de ellos.

El Conductor

Para realizar cualquier acción con el vehículo, el conductor debe emplear una acción de movimiento, lo que le permite realizar una maniobra. En Shad20wrun existen dos tipos de maniobras: sencillas y acrobáticas.

Las maniobras sencillas se caracterizan por no requerir una tirada de Habilidad por parte del conductor y son las siguientes:

- **Acelerar.** El personaje puede incrementar una categoría la velocidad de su vehículo (ver más adelante).
- **Deslizamiento Lateral.** un conductor podría desear moverse a un lateral sin cambiar la orientación del vehículo, por ejemplo para cambiar de carril.
- **Frenar.** El conductor puede reducir una categoría la velocidad de su vehículo (ver más adelante).
- **Girar 45 grados.** Cualquier vehículo puede realizar un simple giro de 45 grados como parte de su movimiento.

A diferencia de las maniobras sencillas, las maniobras acrobáticas requieren una tirada de Habilidad (una especialidad adecuada de Pilotar) para realizarlas con éxito. Según la situación, el Director de Juego puede determinar que las consecuencias de un fallo son especialmente nefastas, como un accidente de tráfico, una avería, un resultado contrario al esperado o ser alcanzado por sus enemigos.

- **Atacar.** El conductor puede usar el vehículo para colisionar contra otro vehículo, declarando que lo está atacando. Resuelve el ataque como una colisión (ver más adelante), excepto que el conductor del vehículo objetivo puede realizar una salvación de Reflejos con una CD igual a la tirada de Conducir del conductor que ataca para reducir el daño de ambos vehículos a la mitad.
- **Eludir Obstáculos:** el combate de vehículos raramente ocurre en un suelo perfectamente plano y sin rasgos sobresalientes. Cuando un vehículo intenta moverse a través de una zona con obstáculos, el conductor debe tener éxito en una prueba de Habilidad para evitarlo y continuar moviéndose. La CD para evitar un obstáculo varía con la naturaleza del obstáculo, y si se falla se

Reglamento Shad20wrun

produce una colisión. Hemos incluido una tabla de ejemplo de CD para los obstáculos, pero obviamente serán muy variables según el vehículo del que estemos hablando.

Obstáculo	CD
Abrojos *	15
Mancha de aceite **	15
Pequeño (neumático)	5
Mediano (caja de madera)	10
Grande (montón de escombros)	15

* No producen colisión, sino un ataque CD 15 y daños.

** Si el personaje falla, pierde el control del vehículo.

- Giro Contrabandeado: realizando un giro contrabandeado, un conductor puede cambiar radicalmente la orientación sin girar en una curva. Sin embargo, haciendo esto, el vehículo llega a detenerse. La CD para un giro contrabandeado depende del cambio de orientación. En una prueba fallida, en lugar de encarar la dirección deseada, el vehículo solo cambia la orientación en 45 grados. Realiza una prueba de Conducir para retener el control contra una CD igual a la CD del giro contrabandeado intentado.

Cambio de orientación	CD
45 grados	5
90 grados	10
135 grados	15
180 grados	20

- Acelerón: con una acrobacia de acelerón, un conductor puede incrementar la velocidad del vehículo en una categoría (este incremento es adicional a cualquier cambio de velocidad realizado al comienzo de la acción del conductor; si el conductor incrementó la velocidad en ese momento, puede acelerar un total de dos categorías en el mismo turno).
La CD para un acelerón es 15, aunque el Director de Juego puede incrementarla según las circunstancias. En una prueba fallida, el vehículo no cambia las categorías de velocidad.
- Frenazo: con un frenazo un conductor puede reducir la velocidad del vehículo hasta dos categorías (esto es además de cualquier cambio de velocidad realizado al comienzo de su acción; si el conductor reduce la velocidad en este momento, puede disminuir un total de tres categorías en el mismo asalto). La CD para un frenazo es 15, aunque el Director de Juego puede incrementarla según las circunstancias.
- Saltar: un conductor puede intentar saltar con su vehículo a través de una abertura en su camino. La CD para un salto depende de la anchura de la abertura, modificada por la categoría de velocidad del vehículo.
En una prueba sin éxito, el vehículo falla en salvar la abertura, y cae o colisiona con el lado más lejano. Determina el daño como para una colisión (ver Colisiones y Atacar).

Anchura de la abertura	CD
1 m (zanja)	15
2 m (alcantarilla)	20
3-5 m (riachuelo, pequeño barranco)	25
6-8 m (carretera estrecha, pequeño estanque)	30
9-12 m (carretera ancha, río pequeño)	35

Categoría de velocidad del vehículo	Modificador de CD
Baja	+10
Media	+5
Alta	+0
Muy Alta	-5

Reglamento Shad20wrun

- **Golpe Lateral:** durante el movimiento de un vehículo, un conductor puede intentar golpear lateralmente un vehículo u otro objetivo, ya sea para causar daño sin atacarle completamente o para causar que el otro conductor pierda el control de su vehículo. Si la maniobra tiene éxito, ambos vehículos reciben daño como si hubieran colisionado (ver Colisiones y Atacar), excepto que el multiplicador de colisión sea $\frac{1}{4}$, y el conductor del vehículo objetivo puede realizar una salvación de Reflejos (CD 15) para reducir el daño de ambos vehículos a la mitad del resultado. El conductor del vehículo golpeado lateralmente debe tener éxito en una prueba de Conducir (CD 15) al comienzo de su siguiente acción o pierde el control del vehículo. La CD para un golpe lateral se modifica por el tamaño y la velocidad relativa del objetivo.

<u>Condición del objetivo</u>	<u>Modificador de CD</u>
Cada categoría de tamaño mayor	-5
Cada categoría de tamaño menor	+5
Cada categoría de velocidad de diferencia	-2

En una prueba fallida, ambos vehículos reciben daño como si el intento de golpear lateralmente hubiera tenido éxito. Sin embargo, el otro conductor no necesita realizar una prueba para retener el control.

Los Tripulantes

Además del conductor, existen varios papeles que pueden ser desempeñados por otros personajes que viajen con él. El que uno de estos roles estén disponibles o no dependen del vehículo en concreto. En caso de duda es el criterio del Director de Juego el que ha de prevalecer.

- **Copiloto:** un copiloto puede ayudar al conductor proporcionándole un +2 a sus tiradas. El copiloto debe estar sentado en una localización donde pueda ver el camino y avisar al conductor (en un coche, esto generalmente significa el asiento de pasajeros delantero). Ayudar al conductor es una acción de movimiento, dejando al copiloto con una acción de ataque cada asalto para hacer algo. Un vehículo solo puede tener un copiloto a la vez.
- **Artillero:** algunos vehículos tienen armas incorporadas. Si tal arma es controlada desde otra localización a la de la posición del piloto, un personaje puede ir a bordo de esa posición y convertirse en el artillero. Un vehículo puede tener tantos artilleros como posiciones de artillería tenga.
- **Pasajero:** todo el resto del personal a bordo del vehículo se consideran pasajeros. Los pasajeros no tienen un papel específico en el manejo del vehículo, pero pueden ser capaces de disparar armas desde el vehículo o tomar otras acciones.
- **Otros:** otros vehículos pueden tener puestos específicos necesarios para su buen funcionamiento, como el vigía de un barco o los mecánicos que cargan carbón en los motores de un barco. En caso de que sean necesarias reglas especiales, se detallarán en el vehículo específico, de otra forma considera su labor como algo narrativo.

EL VEHÍCULO

Previamente hemos hablado de los diversos rasgos que nos permiten representar los vehículos en Shad20wrun. A continuación detallamos cada uno de esos rasgos, para más adelante proporcionar unas guías sobre cómo utilizarlos para crear vehículos a tu antojo.

Ámbito

El Ámbito es un rasgo de juego que nos permite clarificar en qué tipo de ambientes se desenvuelve bien el vehículo en cuestión. Por ejemplo, un vehículo anfíbio puede moverse tanto por tierra como por agua. Los ámbitos nos permiten reflejar eso.

En Shad20wrun existen cuatro ámbitos distintos: submarino, marino, terrestre y aéreo.

Es posible que en alguna ocasión dos vehículos de ámbitos diferentes se persigan. Aunque por lo general el sentido común os indicará si tiene sentido resolver esas persecuciones con reglas, la tabla siguiente os servirá de orientación en los demás casos.

Reglamento Shad20wrun

La tabla nos indica cual es la velocidad que se considera que tiene el vehículo de la columna respecto al de la fila en su velocidad “Baja”. Así, un vehículo terrestre a velocidad “Baja” se considera que va a velocidad “Alta” para un vehículo de ámbito submarino. Ambos pueden participar en una persecución, pero debe tenerse en cuenta esta diferencia de velocidad.

En caso de que se supere la velocidad “Muy alta” se recibe un bono de +2 por cada rango de velocidad que se debiera superar. En los casos que se indica “Inalcanzable” sencillamente la velocidad “Baja” de ese Ámbito es muy superior a la que puede alcanzar un vehículo del otro Ámbito con todas sus fuerzas. Al diseñar un vehículo debe decidirse cuales son los ámbitos en los que se va a mover el vehículo. En el resto de ámbitos el vehículo sencillamente es incompetente, y o bien no puede moverse por ellos (un coche intentando volar, por ejemplo) o si lo intentase sería destruido (un avión abandonando la atmósfera terrestre para llegar a Marte).

Velocidades Comparadas

	Submarino	Marino	Terrestre	Aéreo
Submarino	----	Baja	Parado	Parado
Marino	Media	----	Baja	Parado
Terrestre	Alta	Media	----	Parado
Aéreo	Muy Alta	Alta	Alta	----

Armamento

El vehículo puede llevar cualquier arma que se considere apropiada. Para utilizarla se realiza una tirada con la Habilidad de Artillería (para vehículos que funcionan como un drone y tienen capacidad de disparar sus armas por sí mismos, consulta el capítulo de la Matriz).

Dureza

La Dureza hace referencia a la protección del vehículo frente a golpes, colisiones y ataques. Equivale a la Bonificación de Fortaleza en el caso de los personajes. El Director de Juego debe definir cuál es la Dureza que posee un vehículo, como orientación se puede tomar un valor igual a 5+ Modificador por tamaño (ver tabla de tamaños) + modificador según la estructura del vehículo. Añadimos la siguiente guía a modo de ejemplo:

Dureza	Ejemplo de vehículo
6	Bicicleta
7	Motocicleta
8	Cuadriciclo
10	Coche corriente
12	Coche reforzado
13	Todo Terreno
14	Furgoneta
18	Camión ligero
20	Camión pesado
24	Tanque

Iniciativa

Esta característica nos otorga un modificador a la iniciativa de todos los ocupantes del vehículo y viene definida por el tamaño del vehículo y lo rápido que el vehículo responde a las acciones del conductor.

Maniobrabilidad

El rasgo de Maniobrabilidad indica lo fácil que es manejar el vehículo, proporcionando un modificador a todas las tiradas del conductor que estén relacionadas con el manejo del vehículo, como realizar una maniobra sencilla o acrobática. Oscila entre -4 y +4.

Piloto

Piloto es un atributo que mide como de sofisticado es el cerebro del computador del vehículo. En general, Piloto sustituye a las características de un personaje (como destreza o inteligencia) a la hora de realizar pruebas de habilidad. La parte correspondiente a la habilidad la cubren los programas de Autosoft que se cargan en la memoria del vehículo (para más detalles, ver el capítulo de la Matriz).

Reglamento Shad20wrun

Sensores

Casi todos los vehículos en Shad20wrun tienen algún tipo de equipamiento de sensores, aunque solo sea para interactuar con el sistema informático de control de tráfico. Sólo algunos vehículos retro anteriores a la caída de la Matriz carecen de ellos, y la mayoría llevan ajustados sistemas complementarios de sensores.

Cuando se conduce un vehículo, los conductores pueden utilizar el atributo del sensor en lugar de la sabiduría al hacer pruebas de percepción. Los drones siempre utilizan sus sensores para las pruebas de Percepción.

Tamaño

El tamaño de los vehículos sólo es relevante cuando se compara vehículos de la misma escala, donde puede haber grandes diferencias. Esas diferencias se reflejan en un modificador de Iniciativa, Maniobra y Defensa y otro para la Dureza según indica la siguiente Tabla:

Tamaño	Inic. Man. y Def.	Dureza	Ejemplo
Colosal	-8	+8	Yate, camión con remolque
Gigantesco	-4	+4	Tanque, limusina
Enorme	-2	+2	Coche de lujo, coche blindado
Grande	-1	+1	Coche barato, Harley
Mediano	+0	+0	Moto de carreras
Pequeño	+1	-1	Bicicleta infantil
Menudo	+2	-2	Triciclo de niño pequeño
Diminuto	+4	-4	Rata
Minúsculo	+8	-8	Caracol

Velocidad

La Velocidad describe las diferentes velocidades que puede alcanzar un vehículo. Que un vehículo vaya a una determinada velocidad no implica solamente que va a esa determinada velocidad, sino que por su velocidad recibe una bonificación a la Defensa del vehículo (cuanto más rápido eres, más difícil es golpearte) y, como contrapartida, una penalización a las tiradas de Habilidad relacionadas con el vehículo, desde la tirada para Pilotar del conductor que desea hacer una maniobra hasta los ataques de los artilleros, si los hay.

Velocidad	Modificador Defensa	Modificador Pruebas
Parado	+0	---
Baja	+0	+0
Media	+1	-1
Alta	+2	-2
Muy Alta	+4	-4

ACCIÓN ENTRE VEHÍCULOS

Los vehículos son protagonistas de escenas de acción en Shad20wrun, por lo que no está de más contar con unas cuantas reglas específicas para ellos. En este apartado nos centraremos en describir las persecuciones, combates y colisiones entre vehículos.

Persecuciones

Las persecuciones deben ser momentos rápidos, trepidantes. Por eso en Shad20wrun las resolvemos con un sistema de tres pasos:

1º Determinar la distancia inicial. El primer paso en una persecución es que el Director de Juego determine la distancia que separa al perseguido de su perseguidor al comienzo de la carrera. Esta distancia viene determinada en Niveles, y oscila entre 1 y 6. Determinar la distancia inicial es importante porque define lo fácil o difícil que va a ser para el perseguidor llegar hasta el perseguido. La Tabla de Distancias trata de ayudar al Director de Juego a establecer cuál es la distancia inicial en cada persecución.

Reglamento Shad20wrun

<u>Situación</u>	<u>Distancia inicial</u>
Pisándole los talones	1
Cerca	2
Media distancia	3
Lejos	4
Muy lejos	5
Casi fuera de alcance	6

2º La persecución en sí. Una persecución no es más que una acción opuesta entre perseguido y perseguidor que se mantiene a lo largo de varios turnos. Por ello, deben resolver la acción y según el resultado la distancia inicial se verá modificada o no.

- Si el perseguido es el vencedor de la tirada enfrentada en este turno, el nivel de distancia aumenta en uno.
- Si es el perseguidor el que vence, el nivel de distancia se reduce en uno.
- Si ambos obtienen el mismo resultado la distancia no se modifica.

3º Fin de la persecución. El fin de la persecución se produce cuando los niveles de distancia llegan a cero, lo cual implica que el perseguidor alcanza al perseguido, o cuando el perseguidor consigue imponer una distancia de 7 (más allá del alcance) y huir.

Esto son las reglas de persecuciones, sin embargo cumplirlas no supone el final de la acción. Es posible que el perseguido trate de pelear para defenderse, o si es un vehículo es fácil que no lo detenga y se entregue sin más. El Director de Juego debe tener en cuenta esto y aplicar estas reglas únicamente como una parte más de la escena de acción de la que forma parte la persecución. Quizás te resulte interesante consultar los apartados sobre “Combates” y “Colisiones”, más adelante.

Combates

El combate entre vehículos es, en esencia, igual que el combate entre personajes, de hecho su estructura es idéntica:

1. Cada combatiente comienza la batalla desprevenido. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido.
2. El DJ determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si no todos los combatientes son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un único asalto de sorpresa antes de que comience el turno normal. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar en el asalto de sorpresa, de modo que tiran iniciativa. En orden de iniciativa (de mayor a menor), los combatientes que empezaron el combate conscientes de sus oponentes realizan cada uno una acción estándar o de movimiento –no ambas– durante el asalto de sorpresa. Los combatientes que no sean conscientes de sus oponentes no reciben una acción en el asalto de sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe asalto de sorpresa.
3. Cualquier combatiente que quede por hacerlo tira iniciativa. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer turno de combate normal.
4. Los combatientes actúan en orden de iniciativa, obteniendo cada uno su asignación normal de acciones. El conductor del vehículo debe tirar por su Habilidad para obtener la Defensa del vehículo en ese turno.
5. Se continúa con el ritmo normal de acciones visto en el capítulo de Combate.

Iniciativa

El vehículo no tiene iniciativa como tal, sino que depende de la del conductor y el resto de tripulantes, cada uno de los cuales actuará en su momento de iniciativa. Por ejemplo, si el artillero tiene mejor iniciativa que el conductor, sencillamente dispara antes de que el vehículo cambie de rumbo por la acción del conductor. El valor de iniciativa del vehículo se añade a la tirada de iniciativa de sus usuarios.

Acciones en combate

En el combate con vehículos se mantienen los diferentes tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. Estas acciones no pertenecen al vehículo, sino a los personajes que van montados en él y pueden realizar acciones que consideren oportunas, entre las cuales citamos las siguientes:

Reglamento Shad20wrun

Conducir defensivamente (acción de movimiento – solo conductor)

Supone manejar el vehículo de forma que proporcione la mejor defensa posible, dando un +2 a la Defensa del vehículo a costa de un -4 a todas las tiradas de ataque, procedan del vehículo o de sus ocupantes.

Conducir ofensivamente (acción de movimiento – solo conductor)

Supone manejar el vehículo de forma que proporcione el mejor ángulo de ataque posible a costa de ofrecer un mayor flanco, dando un +2 al Ataque del vehículo y sus ocupantes a costa de un -4 a la Defensa del mismo.

Realizar una maniobra (acción de movimiento – solo conductor)

Sea sencilla o acrobática, como ya describimos al hablar del conductor.

Recargar (acción estándar – según el vehículo la podrán realizar diferentes usuarios del vehículo)

Supone volver a proveer de munición a las armas del vehículo, para que puedan seguir utilizándose.

Usar arma del vehículo (acción estándar – conductor o artillero)

Si el vehículo está equipado con un arma (como una metralleta montada en un jeep), el conductor o el artillero de turno puede utilizarla con su valor de la habilidad de Artillería.

Usar arma propia desde un vehículo (acción estándar – cualquier tripulante)

En este caso supone que el tripulante saca un arma (un arco, una pistola, una espada, etc.) y ataca con ella, resolviéndose como un ataque ordinario, pero con un penalizador al ataque según la tabla de velocidad (salvo que se tenga la dote Ataque en marcha). Es necesario mencionar que según el objetivo, el daño puede ser nulo: si disparas con tu pistola a un enemigo que va en otro coche el daño será útil y podrá tirarse, pero si estás disparando al enorme portaaviones posiblemente el daño sea despreciable por la escala del vehículo objetivo respecto al personaje. El Director de Juego debe aplicar el sentido común en estos casos.

Defensa

La Defensa del Vehículo es variable de un asalto a otro, y depende del conductor y su talento para mantenerlo en movimiento de forma que evite los ataques de sus enemigos. Para determinar la Defensa del vehículo en un turno el conductor realiza una tirada de Habilidad CD 15 y por cada punto en que sobrepase la Dificultad obtendrá un +1 a su Defensa, cuya base es 10. Así, en un turno cualquiera la Defensa de un vehículo es:

Defensa = 10 + [Tirada de Conducir – 15] + Otros modificadores

Daño

El daño de un vehículo depende del arma que lo cause, y por tanto irá especificado en la propia arma. Para que un arma pueda dañar un vehículo de forma significativa debe estar en una escala apropiada, despreciándose el daño en caso contrario. Si en lugar de un arma lo que lo ocasiona es una colisión, entonces consulta el apartado correspondiente en este mismo capítulo.

Como si fuera un personaje u objeto, un vehículo tiene umbrales de daño que dividen los cuatro estados posibles de daño y determinan que efecto le producen al vehículo. De este modo, el daño correspondiente a un ataque debe compararse con las puntuaciones de umbral de daño para ver en qué estado deja el ataque al vehículo objetivo, teniendo en cuenta como en el caso de los objetos que:

Si el daño que recibe un vehículo es inferior a su Dureza resulta **dañado** y sufre la penalización normal de -1 por cada estado dañado para resistir daños posteriores.

Si el daño que recibe es igual o superior a su Dureza, pero inferior a su Dureza+5, el vehículo resulta **deteriorado** sufriendo un -2 a su Maniobrabilidad por cada daño de este tipo.

Si el daño que recibe un vehículo es igual a su Dureza+5 pero inferior a su Dureza+10 el vehículo está **inutilizado**, dejando de funcionar de inmediato.

Si el daño que recibe el vehículo es igual o superior a su Dureza+10 el vehículo resulta destruido.

Reglamento Shad20wrun

El registro del daño debe realizarse de manera idéntica al combate entre personajes. Con un estado de dañado, todas las tiradas que impliquen al vehículo tienen un -1 , -2 en malherido y cuando queda inutilizado el vehículo sencillamente se detiene y deja de funcionar como tal. Opcionalmente, el Director de Juego puede determinar que algunos sistemas sí funcionan, como el armamento del vehículo, y también puede decidir que algunos vehículos pueden tener un nivel de daño menos que los demás (el nivel deteriorado), quedando inutilizados en cuanto reciben un daño apreciable.

Si uno o más umbrales de un vehículo son iguales o inferiores a 0 (lo que sucede cuando la Dureza del vehículo es negativa debido a su reducido tamaño), entonces el vehículo carece de esos umbrales de daño: sencillamente el vehículo es tan endeble que cualquier daño que reciba le provocará un estado peor de lo que nos gustaría.

Reparar el daño del vehículo.

Ver en el capítulo de habilidades el apartado “Como Construir y Reparar cosas”

Colisiones

Una colisión ocurre cuando un vehículo golpea a otro vehículo o un objeto sólido. Generalmente, cuando un vehículo colisiona con una criatura u otro coche en movimiento, el objetivo puede intentar una salvación de Reflejos con una CD igual a la tirada de Habilidad obtenida por el Conductor para reducir el daño a la mitad.

El daño base causado por la colisión de un vehículo depende de la velocidad y el tamaño de los objetos involucrados. Usa la velocidad más alta y el tamaño más pequeño de los dos objetos que colisionan referidas en la Tabla adjunta.

Tabla de colisiones

<u>Mayor Velocidad</u>	<u>Tipo de Dado de daño</u>
Baja	d2
Media	d4
Alta	d8

<u>Objeto más pequeño</u>	<u>Número de dados</u>
Colosal	20
Gigantesco	16
Enorme	12
Grande	8
Mediano	4
Pequeño	2
Menudo	1
Más pequeño que menudo	0

Después de encontrar el daño base, determina el multiplicador de daño de la colisión basado en como golpeó el vehículo que colisiona al otro vehículo u objeto (para vehículos moviéndose marcha atrás, considera la parte trasera como la “parte delantera” del vehículo para determinar el multiplicador de colisión). Consulta la tabla siguiente para obtener el multiplicador. Una vez que se ha determinado el daño, aplícalo a ambos vehículos (u objetos o criaturas) involucrados en la colisión. Ambos vehículos reducen su velocidad en dos categorías de velocidad.

Tanto el conductor del vehículo que causa la colisión como el que la recibe deben realizar inmediatamente una prueba de Habilidad (CD 15) o perder el control del vehículo.

Pero no olvidemos que cuando un vehículo recibe daño de una colisión, sus ocupantes también pueden recibir daño. La cantidad de daño base depende de la cobertura ofrecida por el vehículo. El Director de Juego debe definir en qué medida este daño es aplicable al vehículo en concreto: es lógico aplicarlo si hablamos de coches, pero puede que no sea así en el caso de un destructor de la armada.

Reglamento Shad20wrun

<u>Objetivo del vehículo que colisiona</u>	<u>Multiplicador</u>
Un objeto parado	x1
Un vehículo en movimiento:	
Golpe frontal o 45° desde el frontal	x2
Un vehículo en movimiento: golpe perpendicular	x1
Un vehículo en movimiento:	
Golpe trasero o 45° desde la parte trasera	x1/2
Un vehículo siendo golpeado lateralmente	x1/4

<u>Cobertura</u>	<u>Daño a los pasajeros</u>
Ninguna	El mismo daño que el recibido por el vehículo
Un cuarto	La mitad del daño recibido por el vehículo
Un medio	Un cuarto del daño recibido por el vehículo
Tres cuartos	Ninguno

Reglamento Shad20wrun

MATRIX 2.0

En 2029, un misterioso virus devastó las redes mundiales informáticas, estando muy cerca de llevar la civilización al borde del desastre. Una nueva matriz de realidad virtual se construyó en su lugar, la creación de un mundo digital para las transacciones de datos y las de socialización asistido por ordenador. En 2064, un segundo desastre hizo caer la Matrix de nuevo. En 2070, la Matriz antigua de los conectores de datos y los ciberterminales de usuario, y los sistemas servidores cableados con kilómetros de fibra óptica, ya no existe. Una nueva matriz ha surgido trayendo un mundo de percepciones aumentadas y conexiones inalámbricas.

En Shad20wrun, casi todo el mundo es parte de este mundo interconectado electrónicamente, tanto si lo quieren como si no. Su intercomunicador personal le permite estar conectado donde quiera que vaya, 24-7-365, de modo que esté siempre en contacto por teléfono o mensajería. La realidad aumentada permite acceder a los datos de la matriz en cualquier lugar, superponiéndose sobre los sentidos físicos como un monitor personal. ¿Quieres ver un mapa, carta de un restaurante, o un mensaje de correo electrónico entrante? Está sólo a un clic mental de distancia. Las redes inalámbricas también permiten socializar de forma asistida por ordenador con alguien de su inmediata vecindad, tanto si quieres examinar el perfil de esa elfa sexy como buscar un rival de juego en una partida de Assassin Avatar.

Algunos shadowrunners, sin embargo, se especializan en manipular el mundo inalámbrico en su beneficio. Estos hackers se especializan en programas de mando, control de máquinas que cumplen sus órdenes, manipulación de datos, o robar información encerrada en cajas fuertes digitales. Los hackers no son los únicos piratas que navegan los mares electrónicos: también están los tecnomantes, los niños evolucionados de la Matrix, que poseen la capacidad de transformar el mundo inalámbrico con nada más que el poder de sus mentes libres.

Ambos, hackers y tecnomantes, sobresalen en el acceso y la explotación de redes inalámbricas (y cableadas). Juntos llenan un papel vital en cualquier equipo de shadowrunners, no sólo por sus habilidades de ninjas virtuales, para comprometer los sistemas de seguridad o recoger piezas vitales de datos, sino también por sus habilidades en el control de ejércitos de drones y para interactuar completamente con los vehículos, lo que les da una ventaja que incluso el samurái callejero más implantado no puede igualar.

Más importante aún, los hackers y tecnomantes ya no se encuentran atados a los ciberterminales y sistemas cableados que limitaban a sus predecesores. Ellos son ahora miembros móviles e integrados de cualquier equipo de shadowrunners.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA MATRIX 2.0

La Matriz de 2070 se compone de un número casi infinito de redes inalámbricas superpuestas, usadas para controlar casi todos los aspectos de la vida moderna. La nueva Matrix está diseñada para asegurarse de que es omnipresente, accesible desde todas las ubicaciones e integrada en la vida diaria.

Mundo aumentado.

Realidad aumentada (AR). El usuario interactúa con la matriz desde el mundo real, viendo, escuchando, tocando e incluso olfateando lo que la matriz le muestra superpuesto a sus sentidos. Es la forma de interactuar de la mayoría de la gente con la matriz.

Realidad virtual (VR). El usuario se introduce en la matriz y su mente queda separada de su cuerpo físico, dejando de lado las sensaciones de su cuerpo real y recibiendo solamente las sensaciones del mundo virtual.

Topología de la matriz.

La matriz es una colección de nodos enlazados en diferentes redes que, a su vez, están enlazadas unas con otras. La capa inferior de esta malla son los usuarios individuales y sus Enlaces de Comunicaciones (Commlinks), los cuales definen su Red de Área Personal (PAN), en la que están integrados todos sus aparatos electrónicos de uso propio. La conexión entre todos estos aparatos es inalámbrica, aunque existen grandes estructuras cableadas conectadas con el resto de la matriz a través de nodos inalámbricos concretos.

Reglamento Shad20wrun

Niveles de equipo.

Cada aparato electrónico computerizado tiene una serie de atributos básicos para interactuar con la Matriz: Respuesta y Señal (hardware), Cortafuegos y Sistema (software). Algunos aparatos tienen los mismos valores en todos estos atributos, simplificado en un valor de aparato determinado (DR). El software también tiene un nivel determinado para ver la efectividad del aparato. Estos niveles varían entre 1 y 6, aunque existen elementos de alta tecnología por encima de estos valores.

USAR LA MATRIZ.

Cada personaje posee conocimientos y habilidades básicas de computadoras y electrónica, y tiene una experiencia personal con operaciones en la red, búsqueda de datos y uso de la Matriz en general. Los habitantes estándar del Sexto Mundo utilizan sus commlinks de manera constante para hacer llamadas de telecomunicaciones, experimentar la realidad aumentada, buscar información, mantenerse en contacto con sus compañeros de equipo o administrar sus finanzas. Esto, por supuesto, no los convierte en hackers o tecnomantes.

Interface.

En la matriz estás representado por tu “icono”, un interfaz gráfico que ejecuta tus comandos. Tu icono es lo que otros ven cuando interactúan contigo online.

Códigos, cuentas y flujo de datos.

Todo el que usa la matriz tiene un código de acceso. Este es como un número de teléfono que todo el que quiera contactar contigo tiene que utilizar. También es el modo en el que se pueden rastrear tus pasos en la matriz, quedando un rastro del mismo en cada nodo que se visita. Algunos nodos privados requieren códigos o números de cuenta específicos para acceder de forma legítima.

Acciones en la matriz.

Cuando un usuario está conectado a la matriz a través de AR, sus acciones se entremezclan con las que realice en el mundo físico.

Pruebas en la matriz.

Cualquier tirada que se realice en la matriz para cualquier actividad requiere del uso de una habilidad más los bonos del programa informático específico que se esté utilizando.

Hackeando Matrix.

La primera tarea a realizar por un hacker es introducirse en el nodo objetivo. Esto se realiza a través de un enfrentamiento entre las habilidades del hacker y la seguridad del nodo. Esto se puede hacer “sobre la marcha” o tomándose tiempo y buscando los puntos débiles del nodo. Más adelante lo vemos en detalle.

Cibercombate.

Luchar en la matriz sigue el mismo proceso que el combate normal, utilizando el valor de Cibercombate + programa de ataque contra la Respuesta + Cortafuegos del sistema. Los programas utilizan el valor de Sistema en lugar de la habilidad de Cibercombate.

Ciberpilotaje.

Los hackers expertos en vehículos utilizan la realidad virtual para “introducirse” virtualmente en el aparato y transformarse en él, “poseyendo” de algún modo al dron o al vehículo y sintiendo el mundo a través de él, como una extensión de su propio cuerpo.

Reglamento Shad20wrun

LA REALIDAD AUMENTADA

Los commlinks son lo último en herramientas de conexión a red. Son una combinación inalámbrica de router, teléfono, videocámara, PDA, GPS, lector de chips, credistick y videoconsola. Todo el mundo tiene uno. Los hay en todos los modelos imaginables: portátiles, de cinturón o muñeca e incluso implantados. Son el centro de tu PAN y conectan todo tu mundo electrónico.

El commlink también es la base de tu identidad en el mundo real. Tienen tu número SIN, tus permisos (de conducir, de armas, etc), tu historial médico, seguros, cuentas bancarias, diplomas, etc, etc, etc.

Algunos elementos de toda esta información pueden ser liberados por comodidad con respecto a ciertos nodos o bloqueados con respecto a otros. En ciertas áreas, los ID pueden ser rastreados por motivos de seguridad.

Modos de funcionamiento.

Las redes propias (PAN) pueden funcionar en tres modos diferentes:

Activo. El modo por defecto. Puedes acceder y ser accedido por otros nodos. Algunas áreas requieren que el PAN esté activo (aeropuertos, instalaciones corporativas,...), pudiendo restringir el acceso en caso contrario.

Pasivo. El PAN sigue mostrándose en la matriz pero los nodos no pueden acceder a él sin permiso. Es útil en lugares con gran tráfico de datos virtuales para evitar ver tu commlink inundado con publicidad y spam. El modo pasivo filtra toda esta información dejando pasar solo aquella autorizada por ti.

Oculto. El modo oculto te hace invisible a la matriz salvo a los nodos que tu permitas. Los usuarios que están en este modo se los conoce como “fantasmas”. Usar este modo se considera de muy mala educación en la mayoría de las situaciones sociales, aunque existen determinados lugares donde se espera una total privacidad en los que se permite. La mayoría de áreas de seguridad y establecimientos de clase alta prohíben funcionar en modo oculto, estando penalizado (según el sitio), con expulsión, arresto o peor.

Cambiar de un modo a otro es una Acción Gratuita.

Icono.

Tu representación en la matriz es una combinación de los programas que usas y la tecnología de tu commlink. Una mezcla de hardware y software. Además tu representación gráfica depende enteramente de tu elección, pudiendo verse afectada sutilmente por los programas que usas (por ejemplo, activar un programa de defensa podría mostrar un halo de energía alrededor de tu icono en la matriz).

Enlaces y suscripciones.

Todos los aparatos electrónicos pueden hablar con todos, aunque eso no quiere decir que tengan que hacerlo. Normalmente, por seguridad y comodidad, los aparatos de uso propio están configurados para comunicarse entre sí, utilizando el commlink como enlace y filtro. Si alguien quiere acceder a alguno de tus aparatos, la primera puerta a cruzar es tu commlink.

El número de nodos, agentes o drones que un commlink puede tener activos de forma simultánea está limitado por su valor de Sistema x2.

ATRIBUTOS EN LA MATRIZ.

Respuesta (hardware). Es el poder de proceso del aparato y afecta a la iniciativa en la matriz en VR (en vez del valor de reflejos se utiliza el valor de respuesta + INT). Si tienes activos muchos programas, por cada x programas (x = Sistema), el valor de respuesta baja en uno.

Señal (hardware). La capacidad de comunicación inalámbrica del aparato. Lo lejos que puede enviar su señal para interactuar con otros aparatos o nodos. Para que dos aparatos se comuniquen, deben estar en la

Reglamento Shad20wrun

distancia del de señal más baja. Para comunicación en un solo sentido, el emisor debe tener señal suficiente para alcanzar la localización del receptor.

Cortafuegos (software). Protege el aparato contra intrusiones y defiende de ataque en cibercombate.

Sistema (software). Es la capacidad del aparato para controlarlo todo. Limita el nivel de los programas a usar (un programa de nivel 6 en un SO de nivel 4, funciona a nivel 4). El valor del sistema tampoco puede ser superior al valor de Respuesta, funcionando al nivel de éste (no puedes cargar un SO de nivel 6 en un aparato con un hardware de respuesta 3).

El valor de sistema x2 indica el número de nodos a los que puedes conectarte a la vez y el número de programas que puedes ejecutar simultáneamente sin sobrecargar la capacidad de respuesta del aparato.

Nivel de aparato (DR). Por simplicidad para algunos elementos se darán un valor DR que sustituye a todos los atributos anteriores.

Iniciativa (AR). En Realidad Aumentada, un personaje utiliza su bono de iniciativa normal y dispone de el número de acciones habitual según sus capacidades mágicas o sus implantes pero solo una de estas acciones se podrá utilizar para realizar acciones en la matriz debido a la “lentitud” de respuesta de la misma con respecto a la Realidad Virtual (VR).

PROGRAMAS DE PILOTAJE

Estos programas son SO especializados para permitir a algunos equipos funcionar de forma semiautónoma y tomar decisiones basadas en algoritmos. Esto puede permitir a un ciberpiloto dar órdenes a un dron y que este las ejecute y tome decisiones basadas en estas órdenes. El dron utilizará su valor de Piloto + Respuesta para realizar las pruebas que sean necesarias. Se utiliza en lugar del valor de Sistema para los vehículos y drones.

USANDO MATRIX

La percepción en la matriz.

En vez de utilizar la habilidad de percepción, que usamos para el mundo físico, las pruebas de percepción en la matriz se realizan con la habilidad de Computadoras + el programa de analizar. Ocultarse activamente en la matriz requiere el uso de la habilidad de Pirateo + programa de sigilo, en vez de la habilidad de Sigilo del mundo físico (o Firewall + sigilo para programas y nodos). Como regla por defecto, cualquier que esté utilizando un programa de Sigilo de forma activa se presupone que está intentando esconderse.

Al acceder a un nodo se puede configurar el programa de Analizar para escanear y detectar otros iconos en el nodo con una acción estándar. El programa seguirá haciendo la tarea asalto tras asalto, enviando reportes, hasta que lo detengas.

Acceso a múltiples nodos.

Un usuario de la matriz se puede conectar a varios nodos simultáneamente, enviando copias de su icono a todos ellos. No hay penalización por dividir la atención entre varios nodos, pero solo puedes actuar en uno a la vez, no puedes realizar una acción para que se ejecute en todos los nodos (atacar o rastrear en todos los nodos simultáneamente). Las pruebas que se deban realizar en los nodos no-activos se basarán solo en los valores de los programas que estén funcionando o los atributos del commlink, sin la habilidad del hacker.

Este acceso múltiple permite ejecutar numerosas acciones que se mantengan en varios nodos simultáneamente, aunque existe el riesgo de ver tu icono atacado en varios nodos a la vez, con el riesgo que ello conlleva.

Reglamento Shad20wrun

USO DE LA HABILIDAD DE “COMPUTADORAS”

La habilidad de computadoras se utiliza cuando un jugador está tratando con un determinado equipo informatizado. Si está utilizando un programa apropiado, se añade el valor del programa a los rangos en la habilidad de computadora para la tirada (el programa sustituye al valor de INT del personaje). Además del uso ya visto como percepción en la matriz, la habilidad de computadoras se usa para otras cosas:

Edición.

Puedes, como acción de asalto completo, crear, modificar o borrar un fichero o flujo de datos (depende de la acción, ésta podría durar varios asaltos para grandes modificaciones). Se utiliza la habilidad de Computadoras + el valor del programa de edición.

Reparar icono.

Se pueden reparar daños en iconos (por cibercombate, por ejemplo), con pruebas de Computadora + programa médico. Las dificultades son equivalentes a las tiradas de reparación (ver el apartado de Cómo Construir y Reparar Cosas).

Rastrear.

Con una prueba de computadoras + programa Rastreo puedes trazar el camino a través de la matriz de un icono determinado, nodo a nodo. Primero hay que encontrar el rastro (percepción) y luego seguirlo. El uso de programas de Sigilo o de Redirigir (luego lo vemos), puede dificultar el rastreo. Puedes rastrear un icono hasta su punto de origen, ya sea este una conexión física o la triangulación con un margen de error de 50 mts de su conexión inalámbrica.

Los sistemas de seguridad suelen utilizar este sistema para localizar hackers y enviar equipos físicos a su localización.

El prueba de rastreo es una prueba extendida que tiene un CD 15 + programa sigilo del objetivo + 1 por cada éxito obtenido en intentos de redirección - 2 si un Hielo Negro mantiene la conexión abierta. Son necesarias 10 pruebas con éxito, pero recuerda que cada prueba superada resta además la mitad de su Categoría de Éxito del número de pruebas restantes a superar.

Transmisión de datos.

Enviar o recibir datos entre nodos es una acción estándar que en ocasiones puede requerir una prueba de Computadoras + programa Edición. Cortar una transferencia es una acción gratuita.

USO DE LA HABILIDAD DE “BÚSQUEDA DE DATOS”

Esta es la habilidad de conseguir información online, ya sea en una base de datos o a través de toda la red. Aunque todo el mundo sabe hacer esto, la cantidad de datos en la matriz hace una labor tediosa encontrar la información correcta rápidamente si no se tienen las habilidades para lograrlo.

Se trata de una prueba extendida con una CD y un número de pruebas a indicar por el director de juego, la prueba se realiza con:

Búsqueda de Datos + programa Navegador para búsqueda de información;

Búsqueda de Datos + programa Escaner para buscar nodos o señales inalámbricas; o

Búsqueda de Datos + programa Olfateador para buscar palabras o detalles claves en un flujo de información (texto, audio, video).

Al igual que con el rastreo, la mitad de la Categoría de Éxito se resta del número de pruebas restantes a superar.

Para decidir el número de pruebas a superar y el intervalo de tiempo entre cada prueba, podemos ayudarnos de la siguiente tabla orientativa:

Dificultad de la búsqueda	Nº de pruebas	Área de búsqueda	Intervalo de tiempo
Fácil	2	En un único aparato	1 asalto
Normal	4	En una única red	1 turno de combate
Difícil	8	En toda la matriz	1 minuto
Extrema	16		

Reglamento Shad20wrun

OTRAS ACCIONES EN LA MATRIZ.

Conectar/desconectar de un nodo.

Teniendo los códigos apropiados, conectar a un nodo no requiere de prueba pero ocupa una acción de asalto completo. Desconectar es una acción estándar.

Desenchufarse.

Un modo más radical de salir de la matriz consiste en desconectar el aparato físicamente de ella (tirar del enchufe). Este recurso se puede utilizar cuando un programa enemigo (Hielo Negro) te impide desconectarte. Si vuelves a enchufarte regresas al nodo en el que estabas.

Controlar aparatos.

Se puede controlar cualquier aparato que esté conectado a la matriz de forma remota, desde puertas de seguridad y ascensores hasta drones y agentes o incluso enormes fábricas robotizadas.

Algunas tareas serán tan simples que no requerirán de ningún tipo de tirada, como abrir una puerta cerrada. Otras pueden requerir del uso de la habilidad apropiada junto con el programa de Mando.

Reiniciar.

Aún más drástico de que desenchufarse es apagar completamente y reiniciar el sistema. Se realiza en una acción simple y saca al icono totalmente de la matriz. Al completar el reinicio, el icono está en la PAN del usuario en lugar de en el nodo del que se desconectó. El sistema tarda en reiniciarse, hay que hacer una prueba extendida de Sistema + Respuesta CD 15 (10 pruebas).

PIRATEO

Lo primero que un hacker debe hacer es entrar al nodo objetivo. La forma más segura de hacerlo es consiguiendo una clave de acceso autorizada (como usuario, como supervisor o como administrador). Conseguir la clave es algo que se puede hacer robándola o espiando a alguien, con lo cual luego puedes usar la clave de esa persona o intentar falsificar una clave propia estudiando su estructura.

Falsificar una clave requiere una prueba extendida CD 15(10 pruebas), pudiendo realizarse una tirada por día. La prueba será con la habilidad de Software para falsificar una clave virtual y de Hardware para una clave física (una llave electrónica o un chip).

Entrar a la fuerza.

Hay dos modos en los que un hacker puede entrar a la fuerza en un sistema.

Hackear sobre la marcha.

El sistema a utilizar sobre el terreno, cuando no hay tiempo. El hacker utiliza toda su habilidad y trucos para irrumpir en un nodo a la fuerza. Se trata de una acción extendida de asalto completo, con una prueba de Pírateo + programa Explotar contra un CD igual a 10 + Cortafuegos y un número de pruebas igual al nivel de Cortafuegos. Esto da acceso como usuario, conseguir acceso como supervisor sube la dificultad y el número de pruebas en +3 y como administrador en +6.

Cada vez que haces una prueba para entrar, el sistema tira para detectar la intrusión con una prueba extendida de Analizar + Cortafuegos contra un CD 10 + programa Sigilo, necesitando tantas pruebas como el nivel de Sigilo para detectar la intrusión. Si el sistema te detecta (entres al nodo o no), se sitúa **en alerta**.

Probando el objetivo.

Cuando hay tiempo de sobra, se utiliza un método más sutil, identificando los puntos débiles del sistema y buscando un modo de entrar sin ser advertido. La prueba a realizar es la misma, la dificultad sigue siendo CD 10 + cortafuegos, pero se necesitan tantas pruebas como el valor de Cortafuegos + Sistema. Se puede realizar una prueba cada hora en VR y una tirada cada día en AR. La dificultad y el número de pruebas se aumentan en +3 o +6 para conseguir acceso como supervisor o administrador.

Una vez superada la prueba, has encontrado un fallo en el sistema que te permite colarte utilizando una acción de asalto completo. El sistema tendrá derecho a una única tirada para detectar la intrusión con una dificultad igual a CD 10 + Sigilo x2. Si el nodo te detecta, se sitúa **en alerta**.

Reglamento Shad20wrun

Una pifia probando el objetivo (un 1 natural) puede alertar al nodo objetivo de algún modo (a discreción del director de juego, que podría obligarte a empezar de nuevo, dar bonos al nodo para su prueba de detección, activar la alarma directamente cuando entres o cualquier otra maldad que se le ocurra).

HACKEADO! – UNA VEZ DENTRO.

Una vez dentro del nodo, el hacker puede realizar tareas como cualquier usuario con el nivel de usuario que él ha conseguido al entrar. Esto no significa que no hayan finalizado los peligros.

Hackers de seguridad. Los sistemas de alta seguridad cuentan con sus propios hackers que monitorizan sus redes y buscan signos de intrusión.

Programas anti intrusión. Los sistemas de alta seguridad pueden utilizar programas anti-intrusión (IC) que recorren un nodo escaneando a los usuarios y protegiendo puntos clave. Estos programas pueden estar cargados con rutinas de Rastreo o Análisis. Si uno de estos programas detecta un hacker puede poner el sistema en alerta y activar medidas ofensivas contra él.

Pifias. Sacar un “1” natural cuando se está trabajando en un nodo puede delatar tu presencia al cortafuegos del sistema, lo cual puede activar programas, hackers o poner el nodo en alerta (a discreción del director de juego).

Otras defensas. Los nodos pueden contar con ficheros encriptados, subnodos ocultos, bombas de datos, etc. En algunos casos, programas anti-intrusión pueden estar ocultos en un fichero encriptado y liberarse al ser este descryptado para verificar la identidad del usuario y atacarlo si no es un usuario autorizado.

Alertas de intrusión.

Si un nodo percibe que está siendo asaltado se pone en alerta y activa una serie de contramedidas, que pueden incluir programas anti-intrusión, conexión por parte de hackers de seguridad, expulsión de los usuarios conectados y, en caso de medidas extremas, la desconexión y reinicio del nodo en cuestión.

Alerta activa.

Un modo entra en alerta activa cuando ha verificado una intrusión o algún otro tipo de actividad no autorizada. La mayoría de los nodos están programados para alertar automáticamente al personal de seguridad o al propietario del nodo. Un nodo en alerta añade un bono de +4 a su nivel de cortafuegos a aplicar en todas las pruebas desde ese momento.

Expulsión de usuarios.

Si el nodo detecta la presencia de un hacker puede intentar expulsarlo del sistema cerrando el puerto de acceso por el que ha entrado o cerrando todas las conexiones externas. Se realiza una tirada enfrentada de Cortafuegos + Sistema contra la habilidad de Pirateo + programa Explotar del hacker. Si el hacker entró con un código legítimo, no puede sumar el valor del programa Explotar a la tirada. Si gana el nodo, el hacker es desconectado.

Reseteo del sistema.

El sistema se apaga y todos los usuarios son expulsados del mismo. El sistema tarda en reiniciarse, hay que hacer una prueba extendida de Sistema + Respuesta CD 15 (10 pruebas), tirando cada turno hasta que se supera la dificultad y el sistema arranca.

USO DE LA HABILIDAD DE “PIRATEO”

La habilidad de pirateo se utiliza cuando un jugador está tratando con un determinado equipo informatizado. Si está utilizando un programa apropiado, se añade el valor del programa a los rangos en la habilidad de pirateo para la tirada (el programa sustituye al valor de INT del personaje). La habilidad de pirateo se usa para varias cosas:

Reglamento Shad20wrun

Colgar programas o sistemas operativos.

Se puede atacar a programas activos que no tienen iconos de combate intentando colgarlos. Esto es útil para desactivar sistemas de puntería de un drone, sistemas de disparo automático o colgar u nodo para apagarlo colgando sus SO.

Para colgar un programa o el SO de un aparato se realiza una prueba extendida de Pirateo + programa Ataque contra un CD 10 + Cortafuegos + Sistema, necesitándose tantas pruebas como el valor de Cortafuegos + Sistema y pudiendo realizar una prueba por turno de combate. Intentar colgar el SO de un nodo, automáticamente activa la alerta.

Algunos programas al colgarse, se reinician automáticamente. Los usuarios conectados al nodo son expulsados y los programas activos se apagan. El reinicio automático no es igual que un reseteo, el sistema vuelve a estar funcionando en un número de turnos de combate igual a su nivel de Sistema.

Algunos programas anti-intrusión pueden intentar colgar los programas de un hacker en vez de atacarlo en cibercombate.

Desactivar bombas de datos.

Para desactivar una bomba de datos (luego hablamos de ellas), primero hay que detectarla (con percepción, como ya vimos antes). Desactivarla es una prueba enfrentada entre la habilidad de Pirateo + programa Desactivar contra el nivel de la bomba de datos x2. Si fallas, la bomba de datos explota tal y como estuviese programada.

Interceptar tráfico de datos.

Para interceptar tráfico de datos cableado es necesario acceder a alguno de los nodos por los que fluye dicho tráfico (luego hablaremos del tráfico inalámbrico). Primero hay que localizar el tráfico de datos con una prueba de Computadoras + programa Navegador. Luego necesitas una prueba de Pirateo + programa Olfateador y el resultado será el CD de la dificultad para que alguien detecte que el tráfico ha sido interceptado (con una prueba de Percepción en el nodo en el que el programa Olfateador se ha utilizado).

El tráfico interceptado puede ser copiado/grabado sin tiradas adicionales. Si el hacker desea bloquear todo o parte del tráfico o añadir datos propios, debe realizar una prueba de Computadora + programa Edición. Si además quiere hacer pasar el tráfico modificado por real, sin que sea percibido por el receptor, debe superar una prueba enfrentado de Pirateo + Olfatear contra el Cortafuegos + Sistema del objetivo.

Algunas veces el tráfico de datos puede estar encriptado. En este caso una acción de Desencriptar (lo vemos más adelante) será necesario para capturar y decodificar el tráfico.

Despistar al rastreador.

Una acción de Redirigir puede ser útil cuando sabes que están rastreando tu posición. Puedes realizar una prueba de Pirateo + programa Engañar contra CD 10 + Computadora + Rastrear o Sistema + Rastrear (según sea un hacker o un nodo). La diferencia a favor (si la hay) obtenida en la tirada se suma al CD de la dificultad de rastreo (lo que puede retrasar unos cuantos asaltos la búsqueda).

Falsificar instrucciones.

Un hacker puede usar esta acción para dar órdenes falsas a un drone o un agente (un programa complejo y autónomo lanzado por un hacker para realizar una determinada tarea).

En primer lugar el hacker necesita superar una prueba de percepción en la matriz (Computadora + analizar) para suplantar la ID del controlador autorizado del drone o agente.

En segundo lugar hay que ganar al agente en una prueba enfrentado de Pirateo + Engañar contra los atributos de Piloto + Cortafuegos. Si vences, el drone cree que las órdenes vienen de su controlador.

Reglamento Shad20wrun

Falsear el rastro.

Como ya hemos contado, cada nodo visitado por un usuario deja un rastro en la matriz fácil de seguir. Un hacker puede eliminar esas huellas falseando periódicamente la ID de acceso de su commlink, de forma que deje un rastro falso y distinto con cada conexión. Esto requiere una prueba de Piratear + Engañar contra una CD 15. Alternativamente también puede modificar el propio hardware para afectar dicha identificación, con una tirada de Hardware contra una CD 15.

Pirateo y Edición.

Los hackers también pueden usar sus programas de Edición para modificar los registros de su paso o de su actividad ilegal en un nodo determinado. Para ello el hacker debe primero localizar los registros de seguridad del nodo (con una acción de Búsqueda de Datos) y luego editarlos para eliminar los rastros de su paso.

De este modo un hacker puede borrar su paso, modificar una lista de accesos permitidos al nodo e incluso crear su propia “puerta trasera” para poder colarse en un futuro.

Es necesario una prueba de Pirateo + Edición para modificar los ficheros sin el nivel de acceso apropiado para ello.

USO DE LA HABILIDAD “GUERRA ELECTRÓNICA”

Esta habilidad se puede utilizar para las siguientes acciones en la matriz:

Detectar nodos inalámbricos.

Localizar un nodo en particular en el rango de alcance, ya sea activo o pasivo, solo requiere una acción gratuita sin necesidad de chequeo. Los commlink hacen rastreos de nodos de forma automática y habitual. Encontrar un nodo particular en una zona de tráfico intenso puede ser más difícil, requiriendo una prueba extendida de Guerra Electrónica + Escaner, contra una CD 15 y un número de pruebas a decidir por el director de juego, realizando una prueba por turno de combate (Nº pruebas: 5-10).

Encontrar un nodo en modo oculto, sin embargo, es mucho más difícil. Incluso si sabes qué es lo que buscas, necesitas una prueba de Guerra Electrónica + Escanear con una CD 25. Si lo que pretendes es rastrear todos los nodos ocultos en un área determinada, se realiza una prueba extendida como hemos visto antes, contra CD 15 y un número de pruebas considerablemente más alto que para nodos no ocultos (Nº pruebas: 15+).

Encriptación/Desencriptación.

Ficheros, señales y aparatos pueden ser encriptados con una acción simple. Si tienes la clave, desencriptarlos lleva otra acción simple. Sin llave debes emplear todos tus trucos para lograr saltarte la encriptación. Hay que hacer una prueba extendida con el nivel de Respuesta + programa Desencriptar de tu commlink, contra una CD igual a 10 + nivel de encriptación y un número de pruebas igual a 2x nivel de encriptación, con una prueba por turno de combate.

Los ficheros encriptados pueden incorporar programas Anti-intrusión como segunda línea de defensa.

Interceptar señales inalámbricas.

El tráfico inalámbrico recorre el aire de modo que cualquiera en el rango de la señal puede interceptarlo. Para interceptar la señal hay que hacer una prueba de Guerra Electrónica + Olfateador contra una CD 20. Una vez tienes la señal puedes grabarla o copiarla sin necesidad de más tiradas. Si quieres bloquear o modificar la señal necesitas editarla (explicado en un punto anterior).

No hay forma de saber si una señal inalámbrica ha sido interceptada, es por ello que la mayoría de estas señales van encriptadas, por lo que necesitas desencriptarla antes de poder capturar la transmisión.

Reglamento Shad20wrun

Interferencias

Interferir las señales (también conocido como contramedidas electrónicas) requiere hardware especial de uso restringido (ilegal en la mayoría de casos). Los generadores de interferencias son de dos tipos: de área o puntuales. Uno de área afecta a toda la zona al alcance de su señal. Los puntuales afectan a una zona más estrecha y delimitada, pudiendo centrarse en un único objetivo.

Las contramedidas electrónicas (ECM) pueden ser bloqueadas a su vez por las contra-contramedidas electrónicas (ECCM), que filtra las interferencias.

Si un ECM tiene más valor de señal que una ECCM + el valor de señal de aparato, la interferencia persiste.

Iniciar las interferencias es una acción de asalto completo.

PROGRAMAS

Los programas son las herramientas software necesarias para funcionar de forma efectiva en la matriz. Tiene niveles que van del 1 al 6, aunque pueden existir prototipos o software de tipo militar que superen esos valores.

Recordemos que un aparato no puede ejecutar un programa a un nivel superior al nivel de Sistema del aparato, un programa de nivel 5 en un aparato de Sistema nivel 3, funciona solo a nivel 3. Además, si un aparato está ejecutando más programas que su nivel de Sistema, el nivel de Respuesta del aparato se reduce en 1 por cada (Sistema) programas (ej. Un aparato Sistema 5, ejecutando 10 programas, sufre un -2 a su nivel de Respuesta).

Los nodos utilizan su valor de Sistema en lugar de la habilidad necesaria si están ejecutando un programa.

Programas de uso común.

- **Analizar.** Ayuda a recopilar información sobre “cosas” de la matriz y a las tiradas de percepción en la matriz.
- **Navegador.** Útiles para realizar búsquedas de datos.
- **Mando.** Estos programas permiten dar órdenes y controlar aparatos a través de la matriz, ya sean cámaras de seguridad, drones, agentes u otros sistemas electrónicos.
- **Edición.** Programas destinados a modificar, crear o borrar texto, gráficos, video, trideo o lo que sea. También se usa para acciones de transferencia de datos.
- **Encriptar.** Para proteger ficheros, accesos a nodos y comunicaciones.
- **Filtro de Realidad.** Traducen la arquitectura de la realidad virtual de un nodo a la metáfora de tu elección. Para ver qué metáfora del sistema domina se necesita una prueba enfrentado entre el programa de Filtro de Realidad + Respuesta contra el valor de Sistema + Respuesta del nodo. Si el filtro gana, tu paradigma programado se superpone al del nodo y ganas un bono +1 a Respuesta mientras estás en el nodo, si gana el nodo recibes un -1 a la respuesta mientras estás en el nodo.
- **Escaner.** Utilizado para detectar otros nodos. Cualquier aparato electrónico lleva incorporado un programa Escaner nivel 1 en su interior, aunque es susceptible de ser mejorado por el propio usuario.

Programas para Hackers.

- **Armadura.** Protege a los iconos en el combate en la matriz (se explica más adelante, en cibercombate).
- **Ataque.** Programas con código hostil que tratan de destruir otros procesos y programas (ver cibercombate)
- **Filtro de Bio Retroalimentación (BioFiltros).** Rutinas que monitorizan y previenen las señales simsens peligrosas. Su uso por parte de los hackers es para prevenir daños de programas tipo Hielo Negro o Desmayo.

Reglamento Shad20wrun

- **Martillo Negro.** Los programas de Martillo Negro inyectan Bio Retroalimentación dañina en el interface simsens del objetivo que pueden dañar las conexiones neuronales, provocando desmayos o graves daños cerebrales. Es un arma terrible contra hacker inmersos en VR a través de conexiones “calientes”. Contra conexiones “frías” solo causa aturdimiento. No tiene efecto en programas o hackers conectados en modo AR (ver cibercombate).
- **Desmayo.** Una versión no letal del Martillo Negro que causa daño de aturdimiento en vez de físico.
- **Bomba de datos.** Es un programa de ataque reactivo. Las bombas de datos se acoplan a ficheros o aparatos específicos y se activan cuando alguien accede al aparato o fichero sin la debida autorización. Cuando se activan, las bombas de datos explotan y tratan de colgar el icono ilegal. También pueden estar diseñadas para borrar el fichero. Sin la clave correcta (que normalmente la tiene solo la persona que colocó la bomba), hay primero que desactivarla, para lo cual previamente hay que localizar la existencia de la bomba con una prueba de Percepción en la matriz. Una bomba de datos causa al icono 1d6 de daño por cada nivel que tenga.
- **Desencriptar.** Diseñados para reventar códigos encriptados.
- **Desactivar.** Programas con la única función de desactivar bombas de datos.
- **ECCM.** Programas filtro que se oponen a las contramedidas electrónicas (ECM).
- **Explotar.** Programas diseñados para buscar fallos de seguridad y debilidades que permitan a un hacker entrar sin autorización a un nodo.
- **Médico.** Programas que reparan el daño recibido por los iconos.
- **Olfateador.** Interceptan tráfico de datos y señales inalámbricas. La utilidad espía de la matriz.
- **Engañar.** Programas que generan código falso para conseguir ID de acceso o intentar confundir a programas de rastreo .
- **Sigilo.** El programa que te hace “invisible” al resto de procesos de la matriz, ocultándote del cortafuegos del nodo, borrando tu rastro, etc.
- **Rastreo.** Un programa que analiza de forma sistemática la conexión y sigue el rastro hasta el origen de la misma. Es un programa muy frecuente para localizar el punto de conexión de un hacker y lanzar un contraataque.

CARGAR Y EJECUTAR PROGRAMAS.

Para activar un programa, el hacker debe disponer de él, bien en su commlink o bien en alguno de los aparatos de su red. El programa debe ser entonces cargado sobre el icono y ejecutado, lo que necesita de una acción de asalto completo. Tener muchos programas a la vez en funcionamiento afecta al nivel de Respuesta del commlink.

Agentes.

Un agente es un programa semi-autónomo capaz de usar otros programas. Se utilizan como asistentes o robots de búsqueda en la matriz o incluso como “torretas de armamento”. Los agentes existen en la matriz de forma independiente a su usuario, son el equivalente en la matriz de los drones.

Los agentes, al igual que los drones, tienen un nivel de atributo Piloto que determina como es de “inteligente”. Los agentes tienen un nivel de Cortafuegos igual a su Piloto. Los agentes usan el valor de Respuesta del nodo en el que se estén ejecutando, lo que puede variar sus capacidades de un nodo a otro. Un agente se puede cargar sobre tu icono como cualquier otro programa, permitiendo que el agente te acompañe de nodo a nodo o se dirijan a otros nodos a seguir tus instrucciones. Los agentes dejan en la matriz la misma señal de quien los cargó, por lo que pueden seguir su rastro hasta tu posición igualmente. Un agente que opera independientemente no cuenta para el número de programas cargados aunque sí para el máximo de conexiones permitidas.

Los agentes pueden ser cargados con tus propios programas para su uso cuando sea necesario. Los programas que lleven afectan a su respuesta. El nivel de Piloto limita el nivel de programa que pueden usar.

Reglamento Shad20wrun

REALIDAD VIRTUAL (VR)

Para aquellos que quieren experimentar la matriz en todo su esplendor, puedes ir un paso más allá de la AR y acoplar tus sentidos a ella, entrando en modo Realidad Virtual. Se necesita un aparato llamado Módulo Simsens que se conecta al commlink y envía a tu cerebro sensaciones que sustituyen a las que recibe tu cuerpo físico, dejando de experimentar el mundo real a cambio de la simulación electrónica de la matriz (bienvenido a Matrix).

Estos módulos, para prevenir que tu cuerpo físico sufra daños en el mundo real al perder el control de los sentidos, provocan en el sujeto una sobrecarga de sus funciones motoras que sumen el cuerpo en una especie de “sueño”. Con un poco de concentración, todavía se puede percibir a través de los sentidos del cuerpo con mucha dificultad, las pruebas de percepción o cualquier otra actividad que habilidad que desees usar, sufren una penalización de -10.

La VR es muy popular por muchas razones: entornos de juego virtuales, anonimato a la hora de realizar transacciones de todo tipo, sexo virtual con quien, donde y como quieras, paisajes espectaculares y mucho más, pero para los hackers la principal ventaja es que la VR es rápida, mucho más que moverse en AR.

Modo de acceso VR

La realidad virtual es drásticamente diferente de la AR. Alguien interactuando en AR mientras cruza la calle no opera a la misma velocidad que otra persona que navega por la VR únicamente con su mente. La mayoría de usuarios utilizan un interface simsens legal conocido como cold sim o “conexión fría”. Los hackers que quieren ir hasta el extremo utilizan interfaces modificados ilegalmente conocidos como hot sims o “conexiones calientes”, arriesgando su integridad neuronal a cambio de un poco de velocidad extra.

Conexión fría.

La conexión fría es el modo estándar y legal de VR. Operas a la velocidad del pensamiento, separado de tu cuerpo físico, dando órdenes digitales a través de enlaces neuronales. En este modo de conexión VR utilizas la iniciativa en la matriz en lugar de la iniciativa física. La iniciativa en la matriz es el valor de Respuesta + Inteligencia, el personaje recibe una acción extra, para un total de 2 acciones por turno.

Conexión caliente.

La conexión caliente se produce a través de interfaces modificados ilegalmente que hacen que el hacker sienta la matriz con cada neurona de su cerebro. Literalmente se puede “sentir” el código.

En este modo de VR caliente, la iniciativa en la matriz es Respuesta + Inteligencia x2, el personaje recibe dos acciones extra, para un total de 3 acciones por turno. Además el hacker recibe un bono igual a su bono de INT en todas las pruebas que tenga que realizar en la matriz debido a su estado de hipersensibilidad.

Modificar un módulo Sim frío para convertirlo en caliente requiere una prueba extendida de Hardware CD 15 (10 pruebas, 1 hora). Los Hot Sim son ilegales en la mayor parte del mundo y pueden resultar adictivos para un hacker que los use con demasiada frecuencia.

Cambiar de modo.

Es una acción gratuita cambiar de AR a VR o viceversa, también entre conexión fría y caliente si el commlink está preparado para ello.

Pasar de VR a AR en medio de un combate elimina las acciones extra restantes. Pasar de AR a VR no aumenta la iniciativa ni otorga acciones extra hasta el inicio del siguiente turno de combate.

Desconexión.

Desconectarse de una sesión de VR de golpe es una experiencia desconcertante. Un corte rápido de la señal del simsens puede causar al hacker experimentar una fuerte desorientación conocida como “dumpshock” (shock de desconexión, se explica más adelante).

Reglamento Shad20wrun

CIBERCOMBATE

El cibercombate funciona del mismo modo que el combate estándar.

Iniciativa.

Si estás conectado en AR, actúas a la misma velocidad que el resto de personas del mundo físico y puedes escoger interactuar con el mundo real o el virtual.

Conectado en VR tienes más velocidad, como ya hemos visto antes. En conexión “fría” tu iniciativa es Respuesta + Inteligencia, 2 acciones extra por turno. En conexión “caliente” Respuesta + Inteligencia x2, con 3 acciones extra por turno.

Los Agentes y programas Anti-intrusión (IC) tienen una iniciativa igual a su Piloto + Respuesta, con 3 acciones por turno, ya que ellos siempre actúan a velocidades digitales, independientemente del modo de conexión del Hacker.

Ataques en la Matriz.

En la matriz se ataca utilizando los rangos de la habilidad de Cibercombate + programa Ataque.

Los programas atacan con su nivel + programa Ataque.

Defensa en la Matriz.

El valor de Defensa en la matriz es igual a 10 + Respuesta + Cortafuegos.

Causar daño en la Matriz.

Los ataques en la matriz causan un daño de 1d6 + nivel de Ataque o nivel del programa + ½ de la Categoría de Éxito de la tirada.

Una amenaza de crítico ignora la armadura y un crítico confirmado ignora la armadura y hace doble daño, al igual que en el combate físico.

Resistir daño en la Matriz.

La RD depende del valor del programa “Armadura” que esté usando cada icono. Contra el Hielo Negro la RD la proporciona el programa de BioFiltro.

Defensa total en la matriz.

Si entras en defensa total en la matriz, añades tus rangos en Pirateo a tu valor de Defensa. Los programas añaden su Nivel.

Niveles de salud de Icono.

Malherido = Sistema.

Incapacitado = Sistema + 5

Moribundo = Sistema + 10

Dumpshock (Daño de expulsión)

Cualquiera que es expulsado de la matriz en VR sufre 2d6 de daño.

Si eres expulsado estando en conexión “fría”, el daño se aplica sobre los niveles mentales de salud. En conexión “caliente” se aplica sobre los niveles físicos. Este daño se reduce con el nivel del programa BioFiltro.

Además del daño, un hacker expulsado de este modo ganará el estado Afectado (-2 a las tiradas de habilidad, ataque y característica), pudiendo hacer una prueba de Fortaleza (CD 10+daño) cada asalto hasta recuperarse. Cada asalto que pase obtendrá un bono +1 a la tirada.

Ataque del Hielo Negro.

Estos programas anti-intrusión (Martillo Negro y Desmayo), están programados para causar daño al Hacker. Para maximizar este efecto, además interfieren la conexión del conector simsens, manteniéndola abierta, haciendo imposible al usuario desconectarse del nodo y dificultando también el que pueda desenchufarse.

Reglamento Shad20wrun

Una vez que uno de estos programas ha logrado hacer un ataque al objetivo (incluso si no causa daño), su conexión es interferida y mantenida abierta hasta que el programa sea derrotado. Cualquier intento del hacker de desenchufarse requiere de una acción de asalto completo, necesitando superar además una prueba de Voluntad, aplicando una bonificación igual al nivel del programa de BioFiltro, contra una CD igual a $10 + \text{nivel del programa atacante} + \text{Respuesta}$. Si tiene éxito se desenchufa sufriendo “dumpshock”.

Si el programa logra dejar inconsciente al hacker, mantendrá la conexión abierta, con lo que cualquier hacker de seguridad podrá rastrear hasta el commlink del incursor y borrar cualquier dato o lo que desee hacer.

CIBERPILOTOS Y DRONES

Básicamente, cualquier vehículo puede ser un drone tan pronto como es adaptado y dispone de un programa Piloto que le permita actuar independientemente de su controlador (hasta un cierto grado).

Los drones que no están diseñados para llevar pasajeros, automáticamente están pre-adaptados para su uso por ciberplotos. El resto deben ser adaptados rápidamente por el fabricante, un mecánico o incluso el propio ciberpiloto.

Controlar drones.

Para controlar un drone, primero debe estar enlazado a tu commlink. El número de drones con permiso para conectar con el commlink es ilimitado, pero el máximo número de drones, nodos o agentes activos de forma simultánea está limitado al valor de Sistema x2.

Los drones que actúan por su cuenta, utilizan su característica de Piloto y sus programas para realizar sus chequeos, actuando en su propia iniciativa (lo vemos más adelante).

Un ciberpiloto puede tener varios drones conectados como si fueran un único aparato, con la única condición de que todos reciben las mismas órdenes. Esto permite tener más aparatos activos a la vez pero limita su capacidad de acción. Alternativamente, un ciberpiloto puede dar órdenes a un drone y luego desconectarse de él, permitiéndole actuar por su cuenta y ocupar su conexión con otro drone activo.

Si se les dan las instrucciones apropiadas, unos drones pueden conectarse a otros para compartir datos, permitiéndoles coordinarse para atacar o para otras acciones.

Introducirse en el drone.

Con una acción estandar, un ciberpiloto puede “introducirse” en el drone a través de la conexión VR. En este caso el piloto se “convierte” en el drone, percibiendo a través de sus sensores y operando como si fuera su propio cuerpo, aunque todavía dispondrá de la capacidad de dar órdenes al resto de drones.

Un drone controlado de este modo actúa en la iniciativa del piloto y utiliza las habilidades y atributos del piloto.

Si un drone pilotado de este modo sufre daños, un piloto conectado en conexión “caliente” puede sufrir retroalimentación peligrosa. Cada vez que el drone sufre daño, el piloto deberá resistir la mitad de dicho daño en sus niveles de salud mentales, contando con una RD igual a su BioFiltro. Si el drone es destruido, el piloto es expulsado de la Matriz y sufre los efectos de la desconexión (Dumpshock).

Sistemas de seguridad pilotados.

Es posible adaptar todos los aparatos de un sistema de seguridad como si fueran drones y permitir que un piloto se “inserte” en el sistema de seguridad, sintiendo cada puerta, sensor o cámara como parte de su cuerpo.

Reglamento Shad20wrun

Drones y sensores.

Cuando se observa a través de un drone, el piloto tira con sus rangos en Percepción + Sensores (en lugar del bono de sabiduría). Un drone independiente tira con Sensores + programa de Visión (si dispone de él).

Iniciativa del drone.

Como otros programas, los cerebros informáticos de un drone actúan a gran velocidad, su iniciativa es igual a su valor de Piloto + Respuesta, con 3 acciones por turno. Un drone controlado por un piloto “desde dentro”, actúa en la iniciativa del piloto.

ACCIONES DEL CIBERPILOTO

Las siguientes acciones son específicas para los pilotos, además de las que puedan hacer normalmente tanto en combate como en la matriz.

Activar/desactivar sensores (Gratuita)

Los sensores activados están disponibles en el siguiente turno de combate.

Activar/desactivar ECCM (Gratuita)

Las ECCM activadas están disponibles en el siguiente turno de combate.

Activar/desactivar un sistema de armamento (Gratuita)

Un drone solo puede tener activo un sistema de armamento a la vez. Cambiar entre dos sistemas de armamento es una acción gratuita. Las armas activadas están disponibles en el siguiente asalto de combate.

Pedir un informe de estado (Gratuita)

El piloto puede monitorizar la posición, dirección, velocidad, nivel de daños y ordenes actuales de un drone individual.

Activar la conexión de un drone (Acción estándar)

El piloto puede activar o desactivar un drone de su listado de conexiones activas.

Introducirse/salir de un drone (Acción estándar)

Entrar o salir de un drone en VR.

Dar órdenes (Acción estándar)

El piloto utiliza su programa Mando para dar instrucciones a un drone.

Observar en detalle (Acción estándar)

El piloto utiliza los sensores de un drone para obtener información de una zona.

Disparar un sistema de armas (acción de asalto completo)

Un piloto puede disparar las armas de un único drone. Si el piloto está “dentro” de un drone, controlándolo directamente, no podrá realizar esta acción en otros drones.

Interferir señales inalámbricas (acción de asalto completo)

Utilizar el drone como ECM para bloquear una señal inalámbrica.

Falsificar instrucciones (acción de asalto completo)

(ver más atrás en el texto)

PROGRAMAS PARA DRONES (AUTOSOFT).

Estos programas específicos están diseñados para actuar con la característica de Piloto de un drone y otorgan a los drones las habilidades que necesitan para actuar por su cuenta.

Reglamento Shad20wrun

Visión.

Este programa mejora la capacidad de análisis del drone a la hora de interpretar las señales recogidas por sus sensores. Un drone con este programa hace las puebas de percepción con una tirada de Sensores + Visión.

Defensa.

Este programa permite al drone identificar amenazas potenciales y protegerse de ellas, incluso llegando a esquivar ataques físicos. La Defensa de un drone es de 10 + Piloto + Defensa. Tener este programa permite a un drone situarse en Defensa Total (añadiendo nuevamente su nivel de Piloto a la Defensa).

Guerra electrónica.

Este programa proporciona al drone la capacidad de interceptar, descryptar e interferir señales, así como el resto de acciones permitidas con la habilidad de Guerra Electrónica.

Maniobra.

Este programa equivale a la habilidad de vehículo correspondiente para manejarse correctamente. Para las pruebas de vehículo necesario, un drone con este programa hará una tirada de Piloto + Maniobra.

Sistema de puntería.

Este programa imita la habilidad necesaria para disparar con precisión un tipo determinado de arma. Existe un programa de puntería para cada tipo de arma. Un drone que dispara por su cuenta utiliza Piloto + Puntería.

Un drone dotado de este programa puede intentar “apuntar” si se le da la orden, para lo cual hará una prueba de Sensor + Puntería contra un CD de 10 + valor de Señal del objetivo.

También se puede ordenar al drone que “fije un objetivo”, para ello debe realizar una prueba de Sensor + Puntería contra un CD de 10 + Valor de Señal x2. Si logra fijar el objetivo obtendrá el bono de apuntar cada asalto mientras el objetivo no logre ocultarse de los sensores, momento en el cual el objetivo deberá ser fijado de nuevo.

Reglamento Shad20wrun

MAGIA

En 2011, el Despertar transformó el mundo haciendo de la magia una realidad. Algunas personas en el Sexto Mundo tienen la rara cualidad de utilizar el poder de la magia. Son los Despertados.

Los personajes despertados tienen acceso a diversas habilidades mágicas. Aquellos que usan sus habilidades mágicas para la hechicería y la invocación, son llamados magos, mientras que otros personajes despertados, que prefieren enfocar sus capacidades mágicas hacia su interior, son conocidos como adeptos.

Los magos siguen muchas tradiciones diferentes. Una tradición es un conjunto de creencias y técnicas para el uso de la magia. Esto condiciona las perspectivas del mago y afecta a cómo el mago aprende y usa la magia. La elección de la tradición mágica es de por vida. Una vez que estás en un camino, no hay vuelta atrás. Las tradiciones más comunes son la hermética y la chamánica.

Los adeptos también pueden optar por seguir una tradición, aunque su relación con la magia se expresa de manera diferente. Concentran su poder mágico hacia el interior para perfeccionar el cuerpo y la mente. Ellos aprenden sus habilidades únicas mediante la exploración de su conexión personal con el mundo mágico, ya sea a través de la introspección y el estudio o por la comunión con un espíritu guía.

CONCEPTOS BÁSICOS

El Mundo Despertado está inundado de maná, la energía de la magia. El maná es invisible e intangible. No se puede detectar, medir, o influenciar mediante máquinas, sólo afecta a los seres vivos. El maná es sensible a las emociones y responde a la voluntad de los Despertados. Permite a los magos lanzar hechizos y convocar espíritus (las artes de la Hechicería y la Invocación, respectivamente). El maná también hace posible los poderes de los adeptos y varias criaturas Despertadas.

La magia puede definirse como la manipulación de mana. La Hechicería es la manipulación de maná para crear los efectos conocidos como hechizos; la Invocación manipula el maná para atraer o afectar a los espíritus.

Aptitud Mágica

La Aptitud Mágica es un atributo que solo poseen los personajes magos y adeptos mágicos, que mide el poder mágico de un personaje. Su valor se compra con puntos de creación y se puede aumentar con puntos de experiencia hasta un nivel máximo de 12. El estudio de la magia y la introspección puede permitir a un mago aumentar su valor en este atributo por encima de ese nivel a través de un proceso conocido como Iniciación (del que hablaremos más adelante).

Los adeptos puros no tienen atributo de Aptitud Mágica pero en su lugar obtienen 6 puntos que pueden gastar en la obtención de poderes mágicos.

Cualquier circunstancia que reduzca la Esencia de un personaje, también reduce su valor de Aptitud Mágica (o los puntos de poderes disponibles para un Adepto). Cada punto de esencia perdido (o fracción de punto) reduce el nivel actual y el máximo posible en dos puntos. Si en algún momento el valor de Aptitud Mágica de un mago cae hasta valor cero, el mago se habrá “quemado”, perdiendo toda su habilidad mágica para siempre.

Magnitud

Los hechizos, espíritus y objetos mágicos (focos) tienen un atributo conocido como Magnitud. Este atributo es una medida del poder mágico del objeto, hechizo u ente. Para hechizos y focos suele ser su único atributo.

Reglamento Shad20wrun

LOGIAS MÁGICAS

A fin de avanzar en sus estudios, un mago debe tener una colección de símbolos, escritos, herramientas y otros materiales que le permitan anotar sus progresos, ampliar sus conocimientos y le ayuden en sus tareas mágicas. Esta colección de artículos e información se conoce como una logia mágica. Los magos de la misma tradición pueden compartir una logia mágica.

Una logia mágica es requisito para mejorar las habilidades vinculadas a la Magia, aprender nuevos hechizos y realizar Rituales. Una logia tiene un valor de Magnitud que se utiliza para medir su potencia. La Magnitud de una logia debe ser al menos igual a la mitad del rango de habilidad que se aprende o del mismo valor de la magnitud un hechizo lanzado (en el caso de lanzamiento de Magia Ritual) o aprendido.

Una logia cuesta 500¥ por cada punto de Magnitud, pudiendo mejorarse más adelante. El dinero se gasta para comprar los suministros necesarios para construirla. Una vez que los suministros están reunidos, el mago debe completar un ritual de activación que va a "despertar" la logia y construir su presencia astral. El proceso requiere de un día por cada punto de Magnitud deseada. Una logia activada actúa como una barrera astral (ver más adelante). Los magos que participan en la activación de la logia no se ven afectados por esta barrera, y pueden permitir que otras formas astrales pasen a través de ella a su antojo. Una logia contiene la firma astral de los magos que la activan (ver más adelante). Una logia está mágicamente ligada a los magos que la activaron. Este enlace se puede seguir usando proyección astral (ver más adelante).

Si el mago quiere aumentar la Magnitud de una logia existente, se deben adquirir materiales adicionales para elevar su valor hasta el nivel deseado. Un ritual de activación también debe realizarse, durando un número de días igual a la diferencia entre la Magnitud actual y la deseada. El coste de la búsqueda y recolección de materiales es de 500¥ por cada punto de Magnitud. Mejorar una logia de Magnitud 4 a 6, por ejemplo, costaría 1.000 ¥ y conllevaría dos días de ritual.

El contenido de una logia varía de acuerdo a la personalidad del mago y la tradición. Los Herméticos suelen disponer de herramientas rituales, así como dagas, pergaminos, runas, y -sobre todo- libros, aunque en estos días una biblioteca virtual a menudo sustituye a la tradicional en papel. Los Chamanes tienen cristales, piedras, pieles, arena de colores o pintura, hierbas, etc.

Las logias se pueden establecer en cualquier lugar. Si bien el contenido de una logia se puede mover, las logias en sí no son portables: una logia no se puede llevar encima a todas partes mientras esté activada. Es un lugar Despertado, más que la suma de los objetos que contiene. Cuando una logia se mueve, hay que configurarla de nuevo con el fin de ser utilizada, lo que requiere una nueva activación ritual.

NOTAR LA MAGIA

¿Cómo son de obvias las habilidades mágicas? No mucho, porque la mayoría de los hechizos y espíritus tienen poco o ningún efecto visible en el mundo físico (a menos que el mago prefiera tener efectos llamativos, o su tradición lo requiera). Un observador tendría que percibir la intensa concentración del mago, las palabras susurradas, los pequeños gestos. Los magos de algunas tradiciones muestran un cambio más visible en la práctica de la magia conocida como la máscara chamánica. La máscara chamánica normalmente cambia las características del mago temporalmente para presentar las características adecuadas a su espíritu mentor o tradición - un chamán águila, por ejemplo, puede parecer que tiene plumas o la característica forma de un pico, durante el lanzamiento de un hechizo o invocación.

Notar que alguien hace magia requiere una tirada de Percepción con una dificultad CD 20 – Magnitud de magia usada. El observador tiene un bono +2 a la tirada si también es mágicamente activo, otro +2 si está percibiendo astralmente y otro +2 si hay una máscara chamánica evidente.

Reglamento Shad20wrun

ACCIONES MÁGICAS

La siguiente lista describe las acciones que un usuario de magia puede realizar en uno de sus asaltos.

Acciones gratuitas.

- **Centrarse:** Un iniciado puede realizar una acción de Centrarse para enfocarse y bloquear las distracciones con el fin de resistir mejor el Cansancio mágico.
- **Desactivar foco:** Un personaje despertado puede desactivar un foco que está ligado a él mediante una acción gratuita.
- **Declarar el uso de Contramagia protectora:** Un mago que desea proteger a otros con su habilidad de Contramagia debe gastar una acción gratuita y declararlo por adelantado (un mago no necesita declarar que se protege a si mismo de esta forma).
- **Abandonar un hechizo sostenido:** Un mago puede dejar de sostener un hechizo como una acción gratuita.

Acciones equivalentes a movimiento.

- **Llamar un espíritu:** Un mago puede usar una acción de movimiento para llamar a un espíritu que ha sido invocado previamente y situado en “espera”. Se puede llamar a más de un espíritu con la misma acción y todos son del mismo tipo (espíritus del fuego, por ejemplo).
- **Despedir un espíritu:** Un mago puede usar una acción de movimiento para dejar a un espíritu invocado en “espera”.
- **Cambiar de percepción:** Una acción de movimiento permite a un mago cambiar su percepción de normal a astral o viceversa.

Acciones estándar.

- **Activar foco:** Un personaje despertado debe consumir una acción estándar para activar un foco que está ligado a él. Activar un foco de sustentación requiere que el mago lance un hechizo y por lo tanto se convierte en una acción completa).
- **Dar órdenes a un espíritu:** Usando una acción estándar, un mago puede dar órdenes a un espíritu que está bajo su control. Más de un espíritu puede recibir órdenes con la misma acción siempre que a todos se les de la misma orden.

Acciones Completas.

- **Proyección astral:** Un mago puede proyectar su espíritu al plano astral consumiendo una acción completa. Regresar a su cuerpo físico también consume una acción completa. Una vez en el plano astral, mantenerse de ese modo no requiere de acciones.
- **Desterrar un espíritu:** Un mago puede intentar desterrar un espíritu consumiendo una acción completa.
- **Lanzar un hechizo:** Un mago puede lanzar un hechizo como una acción completa.
- **Borrar la firma astral:** Un mago usando percepción astral puede consumir una serie de acciones completas iguales a la Magnitud de una firma astral para borrarla por completo.
- **Invocar espíritus:** Un mago puede invocar un espíritu consumiendo una acción completa.

TRADICIONES

La magia es un tema muy personal y, a menudo, objeto de debate. Existen una multitud de sistemas de creencias y métodos de trabajo mágicos practicados por el mundo. Estos diferentes paradigmas y su visión del mundo mágico se conocen como Tradiciones. Si bien hay algunas escuelas predominantes de pensamiento mágico, cada mago encuentra su propio medio de practicar la magia, por lo general a partir del camino que le enseñaron la primera vez que Despertaron. Este camino puede proceder de un maestro metahumano, un espíritu mentor, una colección de escritos tales como los que se encuentran en las universidades, o puede ser creado de la nada por una persona autodidacta (aunque la mayoría de los que sobreviven en este último caso lo hacen merced a la suerte).

A continuación vemos como ejemplo las dos tradiciones más seguidas en el mundo, aunque los jugadores son libres de crear las suyas propias (en colaboración con el director de juego).

Reglamento Shad20wrun

La Tradición Hermética

- Concepto: El estudio científico de la magia como un patrón complejo de fuerzas elementales que se pueden controlar con las fórmulas y rituales apropiados.
- Combate: Fuego
- Detección: Air
- Salud: Hombre
- Ilusión: Agua
- Manipulación: Tierra
- Cansancio: Un mago hermético puede, si lo desea, utilizar su bonificación de Inteligencia en lugar de la bonificación de Sabiduría al calcular el valor de sus niveles de salud Mental.

La habilidad de un mago hermético para realizar magia proviene del estudio de un complejo conjunto de teorías que describen el maná, las dimensiones del espacio astral y cómo interactúan ambos con el mundo físico. La ciencia de la taumatúrgia, como esta disciplina se llama, atrae a aquellos que se basan en la lógica y la razón como medio de evaluar el mundo. Al igual que con cualquier campo de discusión, mientras que los fundamentos están en gran medida acordados, las teorías de cómo funciona todo y lo que la magia puede hacer son tan variadas como los propios magos. Merced a esta búsqueda del conocimiento, los magos pueden hacer magia a través de rituales y el poder de su voluntad.

La Magia Hermética fue estudiada ampliamente, incluso antes del Despertar. La naturaleza intelectual de la taumatúrgia se adecuaba a los intereses corporativos y gubernamentales, que fomentaron el estudio de la magia hermética incluso mientras la sociedad en general mantenía su escepticismo. Una vez que los chamanes, durante la Danza de los Espíritus, demostraron el poder de la magia al público en general, la gente comenzó a tomarse en serio las artes mágicas. Si bien ambas tradiciones se legitimaron a un tiempo a los ojos de la opinión pública, existen muchos más magos trabajando para las corporaciones que chamanes. (Intenta decirle a Coyote que sólo dispone de una hora para el almuerzo.)

Los magos son los eruditos que estudian y practican la magia utilizando fórmulas probadas y procedimientos establecidos. Los magos investigan continuamente las teorías y leyes de la magia, en la búsqueda de una comprensión más profunda de la estructura del universo. A medida que aumenta su conocimiento, también lo hace su poder.

Los magos invocan espíritus que representan los elementos básicos del universo: aire, tierra, fuego y agua. Estos son llamados "espíritus elementales" en la teoría hermética. Además, pueden convocar a un "quinto elemento" de la conciencia: los espíritus de los hombres. La materialización de estos espíritus elementales de la mente son un desarrollo reciente y los magos difieren sobre lo que creen que estos espíritus representan. Algunos se refieren a los espíritus de los hombres como fantasmas, mientras que otros los llaman la mente o la conciencia elemental. Algunos pocos incluso ven estas entidades como espíritus de los ancestros.

La Tradición Chamánica

- Concepto: La magia proviene de la conexión del chamán con el poder de la naturaleza y los espíritus. Éstas últimas fuerzas son la manifestación de la tierra viva; sus hijos, los espíritus, orientan y ayudan al chamán, a menudo a través de los auspicios de un espíritu maestro que ellos llaman tótem.
- Combate: Bestias
- Detección: Agua
- Salud: Tierra
- Ilusión: Air
- Manipulación: Hombre
- Cansancio: Un mago chamánico puede, si lo desea, utilizar su bonificación de Carisma en lugar de la bonificación de Sabiduría al calcular el valor de sus niveles de salud Mental.

Cuando el Despertar trajo la magia al mundo, los chamanes tribales nativos fueron algunos de los primeros en usarla con éxito. El chamanismo también se desarrolló en muchas áreas urbanas durante el auge de ocultismo al final del siglo XX. Estos "chamanes urbanos" descubrieron que el viejo estilo

Reglamento Shad20wrun

funcionaba en las ciudades tan bien como en el desierto. Los chamanes están en sintonía con el flujo natural de las energías de la vida y la magia.

Para un chamán, el mundo está lleno de espíritus vivientes, poderes a los que el chamán llama en busca de ayuda mágica. Los magos chamánicos invocan espíritus que están ligados a la naturaleza: agua, aire, tierra, las bestias y el hombre. Para un chamán, éstos son los espíritus del mundo natural. Son los espíritus de los cielos y las tormentas, de las montañas y los valles, de los lagos y los ríos, de los pájaros y ratas, y los espíritus de la masa de la humanidad, ya que incluso el hombre es parte de la naturaleza. La comunión y el trato con tales espíritus es una tradición venerada y honrada entre los chamanes.

La mayoría de los chamanes tienen un espíritu mentor llamado tótem, que da al chamán poder mágico y conocimiento. El chamán, a su vez, sigue los ideales representados por el tótem y lucha por sus metas cuando es posible. Muchos chamanes notan que este tótem se expresa a través de ellos cuando utilizan habilidades mágicas, a menudo cambiando su aspecto ligeramente para sugerir su animal totémico. Este fenómeno se denomina una máscara chamánica. Un jugador puede elegir si desea o no que este efecto se manifieste en su personaje.

HECHICERÍA

La hechicería es el arte de dar forma al maná para crear determinados efectos mágicos. Se puede utilizar para lanzar hechizos (Hechicería y Rituales), así como para protegerse o eliminar efectos mágicos (Contramagia). Las diferentes tradiciones enseñan filosofías y métodos muy diferentes para interactuar con las fuerzas mágicas. A pesar de estas diferencias, sin embargo, un mago no tiene que hacer nada más que concentrarse para lanzar un hechizo. Todos los cantos, gestos, danzas y demás son sólo fachada. Todas las tradiciones lanzan hechizos utilizando las mismas reglas.

Tipos de Hechizo

Existen dos tipos de hechizo: físicos y de maná. Los hechizos físicos se manifiestan y afectan solo a entes físicos. Los hechizos de maná afectan a criaturas astrales y a criaturas vivas.

Aparte de esta división, existen cinco categorías de hechizos según su efecto: Combate, Detección, Salud, Ilusión y Manipulación.

Magnitud.

El único atributo de un hechizo es su Magnitud. La Magnitud de lanzamiento de un hechizo puede ser como máximo igual al nivel de Aptitud Mágica de su lanzador, aunque normalmente se lanzan a un valor menor para evitar daños físicos al mago.

Un mago puede lanzar hechizos de Magnitud igual a la mitad de su valor en Aptitud Mágica (redondeando hacia arriba) sufriendo daño de Cansancio en sus niveles de salud mental. A este valor límite le llamamos Magnitud Controlable. Si lo desea, un mago puede lanzar hechizos hasta un nivel de Magnitud igual a su valor en Aptitud Mágica, sufriendo daño de Cansancio en sus niveles de salud física.

La Magnitud de un hechizo también limita su efectividad máxima sobre un objetivo. La máxima Categoría de Éxito posible para un hechizo es igual al doble de su Magnitud. De modo que si lanzas un hechizo de Magnitud 3 y obtienes una C.E. 10 en la prueba de Hechicería, tan solo contaría como una C.E. 6 (lo veremos un poco más adelante). Esta limitación no se aplica si decides usar puntos de acción para potenciar el lanzamiento de un hechizo.

Aprender nuevos hechizos.

Para aprender un nuevo hechizo el mago tiene que tener acceso a las fórmulas y al conocimiento necesario (a través de una Logia apropiada, la búsqueda de una fórmula en la Matriz o un maestro). Conseguir la fórmula tiene un coste y, si deseas contratar a un maestro (aunque sea online), también. Además un personaje ha de pagar 5 px por cada nivel de Magnitud del conjuro. (Si se trata de una versión de mayor Magnitud de un hechizo ya conocido, solo se pagarán los px correspondientes al aumento de Magnitud. El resto de costes no varían.)

Reglamento Shad20wrun

Algunos hechizos, especialmente los de combate o manipulación mental, pueden ser ilegales o estar bajo estricto control en algunas jurisdicciones, por lo que los personajes deberían andarse con cuidado cuando estén intentando hacerse con alguno de ellos. El mercado negro puede ser una buena opción.

Categoría	Coste de la fórmula	Coste del maestro
Combate	2.000¥	750¥ x Nivel de Aptitud Mágica
Detección	500¥	125¥ x Nivel de Aptitud Mágica
Salud	500¥	125¥ x Nivel de Aptitud Mágica
Ilusión	1.000¥	250¥ x Nivel de Aptitud Mágica
Manipulación	1.500¥	500¥ x Nivel de Aptitud Mágica

Después de localizar la fórmula buscada, el personaje tiene que aprender el hechizo, para ello ha de hacer una prueba extendido de Hechicería con un CD 15 + Magnitud del hechizo, con una tirada diaria y 5 pruebas a superar. Con la ayuda de un maestro se obtiene un bono a dicha tirada igual a la mitad de su valor de Aptitud Mágica.

El personaje debe estudiar el hechizo en días consecutivos hasta aprenderlo, dedicando al menos 8 horas diarias a ello. Perder un día de estudio supone tener que comenzar todo el proceso desde el principio (con el consiguiente coste en caso de disponer de un maestro).

Hechizos limitados

Cuando aprende un hechizo, el mago puede escoger aceptar algún tipo de limitación a la hora de lanzarlo a cambio de que sea más fácil de resistir el daño. Estas limitaciones vienen en forma de fetiches mágicos.

Un mago no puede lanzar un hechizo limitado sin el fetiche en contacto con su cuerpo. Si el fetiche se pierde, ha de adquirir uno nuevo y sintonizarlo con el mago y el hechizo, lo que requiere una prueba extendida de Aptitud Mágica + Inteligencia, CD 15 (5 pruebas, una tirada cada hora).

Cuando se lanza un hechizo con la ayuda de un fetiche, el mago obtiene 2 puntos de Resistencia al Cansancio para ese conjuro concreto.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS.

1.- Se elige el hechizo de la lista. Si el mago tiene otros hechizos en activo, sostenidos, puede decidir dejarlos ir o aceptar un -2 a la tirada de hechicería por cada conjuro sostenido. Dejar ir un hechizo es una acción gratuita.

2.- Se escoge el Nivel de Magnitud al que se va a lanzar el conjuro, este puede ser cualquier nivel igual o inferior al nivel al que el hechizo se conoce y como máximo igual al nivel de Aptitud Mágica.

3.- Se elige el objetivo. Un mago puede escoger como objetivo a cualquiera que pueda ver con su visión normal, la ayuda tecnológica no sirve. Algunos hechizos requieren tocar al objetivo y pueden hacerse sin necesidad de verlo.

Un mago en el mundo físico solo puede designar objetivos del mundo físico, al igual ocurre con un mago en forma astral. Un mago percibiendo astralmente puede designar objetivos de ambos espacios. Un objetivo astral solo puede ser afectado por hechizos de maná ya que no tiene presencia física.

En ocasiones será necesaria una prueba de Percepción para comprobar si el mago puede ver bien al objetivo, esta tirada formará parte de la acción de asalto completo que requiere el lanzamiento de conjuros. Los modificadores por visibilidad afectan al lanzamiento de magia igual que a los disparos en combate.

Hechizos de Área.

Algunos hechizos afectan a un área. El mago debe poder ver el punto central del área afectada. Los objetivos visibles en el área se verán afectados (amigos o enemigos). El área de un hechizo de este tipo puede reducirse o expandirse en un metro por cada -1 de penalización que el mago acepte en la tirada.

Reglamento Shad20wrun

Lanzar varios hechizos simultáneamente.

En ocasiones el mago puede necesitar lanzar el mismo hechizo a varios blancos o varios hechizos a la vez. Esto se puede hacer en una sola acción de asalto completo, pero el mago debe dividir el valor de su habilidad de Hechicería entre el número de hechizos a lanzar (redondeando hacia abajo). Además el daño por Cansancio de cada hechizo se aumentará en 1d6 por cada hechizo adicional.

El máximo número de hechizos que un mago puede lanzar simultáneamente es igual a su nivel en la habilidad de Hechicería, pudiendo lanzar cada hechizo con un único +1 a la tirada (y recibiendo el daño de todos los hechizos con un montón de dados adicionales, una locura, vamos).

4.- Tirada de hechicería.

Como una acción de asalto completo el mago hace una prueba de Hechicería, modificado por focos, tótem, espíritus, visibilidad o heridas. Para que el hechizo surta efecto, el mago debe superar la dificultad del hechizo. La Categoría de Éxito obtenida se utilizará para ampliar la dificultad de la salvación, determinar el efecto exacto del hechizo o reducir el cansancio mágico.

5.- Determinar el efecto.

Los hechizos lanzados sobre objetivos vivos o mágicos son resistidos con una tirada de salvación (ver más adelante en el Grimorio).

Para los hechizos de área, cada objetivo se resiste individualmente contra el resultado del lanzamiento del conjuro. Los hechizos físicos se resisten con Fortaleza o Reflejos y los de maná con Voluntad.

Si un objetivo está protegido por Contramagia, también ha de hacerse dicha tirada de protección.

6.- Resistir el Cansancio.

El mago lanza 1d6 por cada nivel de magnitud del hechizo lanzado o la criatura invocada como daño de agotamiento, con los modificadores indicados en el hechizo. Se pueden utilizar puntos de la Categoría de Éxito obtenida en el lanzamiento para reducir el cansancio, a razón de rebajar el valor de la Magnitud del hechizo en un punto por cada dos puntos de C.E. invertidos de este modo a efectos de calcular el cansancio.

El mago tiene una Resistencia al Cansancio igual a su nivel de Aptitud Mágica (menos los puntos de A.M. que destine a otros fines), que se resta de dicho daño. El resultado final se compara con los umbrales de daño mental y se aplica.

Si el hechizo es de un nivel de magnitud superior a los que el mago puede lanzar como Magnitud Controlable, el hechizo causa daño físico y se compara con los umbrales correspondientes.

7.- Efecto continuado.

Muchos hechizos deben ser sostenidos un tiempo, lo que merma las capacidades del mago. Cada hechizo sostenido otorga una penalización de -2 al mago para lanzar nuevos hechizos.

Si se sostiene un efecto de área, el área se puede mover con una acción de asalto completo mientras siga en línea de visión.

Un mago puede sostener tantos hechizos como su nivel de Aptitud Mágica, pero los puntos que aplique a tal fin se restan de los destinados a su Resistencia al Cansancio.

Algunas circunstancias pueden hacer que la concentración de un mago flaquee (recibir daño, situarse en defensa total, lanzarse al suelo u otras a discreción del director de juego), lo que requerirá una prueba de Hechicería CD 20 para evitar perder los hechizos sostenidos.

MAGIA RITUAL

La magia ritual se realiza con lanzamientos de hechizos que duran mucho tiempo y afectan a objetivos fuera del alcance visual. Un grupo de magos pueden colaborar y combinar sus habilidades mientras pertenezcan a la misma tradición y conozcan todos el hechizo, aunque un mago en solitario también puede hacer magia ritual.

Reglamento Shad20wrun

Para realizar este tipo de magia se necesita de una logia, cuyo nivel limita el número de hechiceros que pueden participar y el nivel de magnitud del hechizo a lanzar.

Objetivo del ritual

Los hechizos rituales se pueden lanzar a cualquier objetivo. Si el objetivo no está a la vista, el hechicero o el grupo necesita de alguien que pueda ver al objetivo por ellos, al que se conoce como el “observador”. El observador debe ser un miembro del grupo o un espíritu atado a un miembro del grupo y debe poder ver astralmente al objetivo. El observador debe estar en la logia cuando se dé comienzo al ritual y luego debe desplazarse, bien físicamente o bien proyectándose astralmente, hasta donde pueda percibir astralmente al objetivo. Durante toda la duración del ritual existirá un enlace astral entre el observador y el grupo ritual que podría ser utilizado para localizar físicamente el lugar en el que el ritual se está llevando a cabo.

Si el ritual no se puede completar antes de que el mago proyectado astralmente necesite regresar a su cuerpo (en caso de usar este tipo de “observador”), el ritual falla y todos los miembros han de resistir el cansancio. Es por esta razón que normalmente se utilizan espíritus para esta labor.

Líder de grupo.

Cada ritual debe tener un líder que suele ser el mago más poderoso, aunque no siempre es así. La habilidad de Rituales del líder es la que se usa para determinar el éxito del ritual y la magnitud del hechizo está también limitada por la que el líder puede controlar a efectos de determinar si el cansancio es mental o causa daño físico.

Lanzar la Magia Ritual

El funcionamiento es igual que el de la habilidad de hechicería, excepto que el ritual dura doce horas menos el nivel de Aptitud Mágica del líder (como mínimo una hora).

Cuando se lanza el hechizo, cada mago participante en el ritual hace una tirada de Rituales contra el CD objetivo del hechizo. Cada participante que tenga éxito en la prueba añade un bono de 1 más la mitad de la categoría de éxito obtenida (redondeando hacia abajo) a la prueba del Líder. Cada mago puede usar focos para sus propias tiradas individuales.

Finalmente el líder hace la prueba con todos los bonos acumulados del resto de magos.

Advirtiendo la magia ritual.

Hay una posibilidad de que el objetivo de la magia ritual perciba el maná que se agrupa a su alrededor. El objetivo hace una prueba extendida de Lectura astral CD 15 (pruebas: 20 – Magnitud del hechizo, intervalo: 1 hora), empezando una hora después de que el ritual de comienzo, para determinar si advierte que ocurre algo extraño. Si el objetivo carece de la habilidad de Lectura Astral puede realizar la prueba con su modificador de Inteligencia.

Cansancio Ritual

Al finalizar el ritual cada uno de los miembros, incluido el que ha estado observando al objetivo, han de realizar una prueba de cansancio.

CONTRAMAGIA

La contramagia se utiliza para interrumpir otros hechizos que están siendo lanzados (defensa contra hechizos) o mientras están siendo sostenidos (dispersar hechizos).

Defensa contra hechizos

Un mago puede usar su habilidad de contramagia para protegerse a sí mismo y a sus aliados contra el lanzamiento de hechizos. Para hacer esto el mago debe gastar una acción gratuita en declarar que los está protegiendo. Si no se declara, el mago puede usar la contramagia para defenderse a sí mismo (a menos que sea sorprendido), aunque no a los otros. Un personaje protegido debe estar en línea de visión con el mago para poder beneficiarse de la protección.

Reglamento Shad20wrun

Cuando un personaje protegido es objetivo de un hechizo, el mago tira su habilidad de Contramagia contra una $CD\ 10 + 2 \times \text{Magnitud del hechizo objetivo}$. La mitad de la categoría de éxito de la prueba de contramagia se resta de la prueba de Hechicería para ver el efecto final de la misma.

Si varios magos protegen a un mismo objetivo, sus efectos se acumulan.

Un mago que está usando Contramagia activamente puede defenderse incluso contra hechizos de los que no es consciente (hechizos de Detección o de Ilusión), ya que el mago se encuentra interfiriendo activamente la magia a su alrededor. Esto no quiere decir que el mago sea consciente de que un hechizo ha sido lanzado. El director de juego hará en secreto una prueba de Percepción ($CD\ 20$) para determinar si el mago nota la defensa.

Pifia: Una pifia en una prueba de contramagia (obtener un 1 natural en el dado) provocará que el mago tenga que sufrir los efectos del cansancio como si hubiera sido el lanzador del hechizo.

Ejemplo: Robert está protegiendo a sus compañeros durante un combate en el que un mago rival arroja una bola de fuego sobre el grupo. La prueba de hechicería del mago atacante ha sido de 25 y el hechizo afecta a dos miembros del grupo: Markus (Defensa 21) y Kuyen (Defensa 18). Robert realiza la prueba de Contramagia y obtiene un 24, la CD objetivo era de 18 ($10 + 2 \times \text{Magnitud } 4$) lo que rebaja el éxito el mago atacante en tres puntos, hasta 22, mejorando las posibilidades de sus compañeros.

Si Robert hubiera sido capaz de obtener en su prueba de Contramagia un 28, habría reducido en 5 puntos la prueba del mago adversario quien, con un 20 en su prueba de Hechicería, no habría podido afectar a Markus con su hechizo. Habría sido necesaria una prueba de Contramagia 34 o superior para librar también a Kuyen de la Bola de Fuego.

Dispersar hechizos sostenidos.

La contramagia también puede utilizarse para dispersar hechizos sostenidos. El personaje debe estar en el mismo plano del hechizo, debe poder percibirlo y debe hacer una acción de asalto completo.

El mago hace una prueba de Contramagia contra un $CD\ 10 + \text{Magnitud del hechizo} + \text{Aptitud Mágica del lanzador}$ (+ gasto de experiencia en caso de hechizos acelerados). Tras cada intento, el mago debe resistir cansancio como si hubiera lanzado el hechizo que trata de dispersar. Si la Magnitud del hechizo es mayor que su Magnitud Controlable, el hechizo causará daño físico.

Si el hechizo no se dispersa, el mago obtiene un bono de +2 acumulativo a cada nuevo intento de dispersarlo (va aprendiendo como hacerlo). Aunque tiene que seguir resistiendo el cansancio.

Un mago que está sosteniendo un hechizo sabe inmediatamente que están intentando dispersarlo.

CONJURACION

La conjuración es el arte de llamar, expulsar y controlar formas astrales independientes llamadas espíritus.

Espíritus

Los espíritus son criaturas nativas del plano astral, algunas de las cuales pueden materializarse y hacerse tangibles en el mundo físico, aunque no les gusta hacerlo.

Existen muchos tipos de espíritus, aunque los más comunes invocados por las tradiciones herméticas y chamánicas son los del aire, las bestias, la tierra, el fuego, el hombre y el agua. Los magos herméticos suelen invocar los cuatro elementos básico y los espíritus del hombre, mientras los chamanes suelen invocar a todos los elementos de la naturaleza (el fuego no lo es por su carácter destructivo).

Las características de los espíritus y sus poderes se detallan más adelante.

Formas Espirituales

La forma natural de un espíritu es astral. La mayoría de los espíritus cuentan con el poder de Materialización, que les permite crear una forma física. Cambiar de una forma a otra es una acción completa para el espíritu.

Reglamento Shad20wrun

En forma astral, los espíritus existen por completo en el plano astral. Todos los atributos astrales del espíritu tienen un valor igual a su Magnitud x3. Estos espíritus siguen todas las reglas normales de las formas astrales (ver más adelante el apartado de Auras y Formas Astrales). Mientras están en esta forma, los espíritus solo pueden realizar tareas que afecten al plano astral o que afecten directamente a su invocador a través del enlace mágico existente entre ellos. Los espíritus astrales pueden manifestarse de la misma forma que los magos que se proyectan astralmente (ver más adelante), y la mayoría de ellos prefieren realizar esto a materializarse cuando tienen necesidad de interactuar con una persona física.

Los espíritus usan su poder de Materialización para asumir una forma física desde la que puedan usar un poder sobre un objetivo que no está presente en el espacio astral. Los espíritus en forma física tienen atributos físicos que varían en función de sus características individuales (ver más adelante el capítulo de Criaturas). Los espíritus en forma física son entes duales, interactuando con el plano físico y el astral de forma simultánea. A los espíritus les disgusta tomar forma física porque les vuelve vulnerables a los ataques físicos.

Como regla, la forma de un espíritu es de tamaño metahumano o menor y tienden a tener un aspecto etéreo o sobrenatural (nunca se podrían confundir por una persona real). Los espíritus materializados en forma física no están sujetos a las leyes de la gravedad, aunque la mayoría (excepto los de aire) permanecen en el suelo o cerca de él (flotando, por ejemplo).

Combate Espiritual

El combate con espíritus sigue las mismas reglas que el combate físico o el astral. Es bastante difícil para un personaje no-mágico atacar y dañar a un espíritu en forma física. Solamente los verdaderamente valientes, impulsivos o locos, tienen la suficiente fuerza de personalidad para conseguir que sus ataques afecten a un espíritu. Los espíritus en forma física tienen el poder de Inmunidad a las Armas Normales (ver más adelante), la cual les proporciona una armadura con un valor de Resistencia al Daño igual a su Magnitud x3 y los hace inmunes a los críticos causados por estas armas. Esto hace que los espíritus realmente poderosos sean prácticamente invulnerables a la mayoría de los ataques físicos. Un espíritu en forma física puede usar sus poderes contra cualquier objetivo en su línea de visión.

Si los niveles de salud de un espíritu llegan a Moribundo, el espíritu es enviado de regreso a su metaplano de origen. Cualquier servicio que quedase pendiente se pierde.

Enlace entre invocador y espíritu

Existe un enlace telepático entre el espíritu y su invocador que les permite comunicarse desde el espacio astral sin revelar su presencia, incluso a distancia. Si un espíritu es expulsado, el enlace se corta y su invocador lo sabe.

Servicios de un espíritu

La manera en la que un espíritu ayuda a un mago es en forma de servicios. El número de servicios dependerá del éxito obtenido en la prueba de invocación. Un espíritu realizará los servicios hasta el siguiente amanecer o puesta del sol, momento en el cual se marchará independientemente de los servicios que queden pendientes o de lo que estuviera haciendo en ese momento.

Usar de forma continuada un poder cuenta como un servicio. Luchar por su invocador también cuenta como un servicio, no importa el número de rivales. También pueden realizar tareas físicas como servicios, siempre que sean apropiadas.

Rango.

Los espíritus permanecen en un rango de 100 metros x nivel de Aptitud Mágica. Si salen de ese radio a la fuerza, regresarán lo antes posible. Si se les envía fuera de ese rango se considera un servicio remoto.

Servicios Remotos.

Se puede enviar un espíritu a hacer una tarea o tareas a un lugar lejano. Esto finaliza los servicios que el espíritu tenga pendientes con el mago. Los espíritus haciendo servicios remotos no cuentan para el máximo número de espíritus que puede invocar un mago simultáneamente.

Reglamento Shad20wrun

SERVICIOS DE ESPÍRITUS ATADOS.

Atar a un espíritu es la forma de conseguir que haga servicios que ocupan mucho tiempo, impidiendo que el espíritu se vaya con la llegada del día o la noche. Los servicios que quedan, se cumplen independientemente del tiempo que tarden.

Servicios remotos. Funciona igual que antes pero el espíritu continuará a lo largo de los días que sean necesarios hasta cumplir su tarea. Si tras finalizar la tarea remota aún le quedan servicios por cumplir, el espíritu permanecerá a la espera, salvo que se le haya dado alguna otra orden.

Entregar servicios. Se puede pedir a un espíritu atado que conceda sus servicios a otra persona, a la que acompañará desde entonces. Aun así, el espíritu sigue estando atado a su invocador que puede reclamar los servicios restantes en el momento en que lo desee, sin ningún tipo de perjuicio. Como el receptor del espíritu no tiene la capacidad de llamar al espíritu atado, el espíritu debe permanecer cerca suyo para poder recibir órdenes (normalmente esto implica seguir astralmente al personaje hasta que se le necesite).

Servicios mágicos.

Un espíritu puede ayudar a un mago a usar su magia, otorgando un bono a las tiradas de Hechicería, Rituales o Contramagia igual a su Magnitud, siempre que el tipo de magia sea apropiada al tipo de espíritu y tradición.

Un espíritu puede ayudar a un mago a aprender hechizos, otorgando un bono a las tiradas de aprender en las mismas condiciones anteriores. No puedes tener ayuda para aprender de más de un espíritu al mismo tiempo.

Un espíritu puede mantener un hechizo sostenido en lugar del mago. Un espíritu usado de este modo consume uno de sus servicios por cada número de turnos de combate igual a su Magnitud que esté sosteniendo el hechizo. Además el hechizo debe ser del tipo apropiado.

Parecido a esto es pedir a un espíritu que amarre un hechizo, manteniéndolo durante mucho más tiempo. El espíritu mantendrá el hechizo activo tantos días como su valor de Magnitud (la del espíritu), perdiendo un punto de Magnitud por día hasta que el espíritu se consume y desaparece (lo cual explica por qué a los espíritus les disgusta realizar este tipo de servicios y se mostrarán cada vez más reticentes a ayudar a un mago que abusa de los espíritus de esta forma). Este servicio consume todos los servicios pendientes. Se puede liberar a un espíritu antes de que su Magnitud llegue a cero, aunque esto también libera al espíritu de su relación con el mago.

INVOCACION

Un mago solo puede invocar espíritus de los indicados en su tradición. Invocar es una acción de asalto completo y solo se puede invocar un espíritu al mismo tiempo. El mago decide la Magnitud del espíritu a convocar y realiza una prueba de Invocación contra un CD 10 + Magnitud x2. Según el resultado de la tirada, el espíritu invocado debe al mago 1 servicio + la mitad de la Categoría de Éxito obtenida (redondeando hacia abajo).

El nivel de Magnitud del espíritu está limitado por el nivel de Aptitud Mágica del mago. No se pueden invocar espíritus de Magnitud mayor al nivel de Aptitud Mágica del mago.

Los espíritus invocados se manifiestan y luego quedan en el plano astral esperando a cumplir sus servicios. Llamar a un espíritu que está esperando es una acción estándar.

Un mago puede tener al mismo tiempo un único espíritu invocado sin atar, y tantos espíritus atados como su bono de carisma.

Cansancio de invocación.

El cansancio por invocación es similar al sufrido por el lanzamiento de hechizos. El mago recibe 1d6 de daño por cada nivel de Magnitud del espíritu invocado, haya tenido la invocación éxito o no. Del mismo modo que con la hechicería, si el nivel de Magnitud es superior a la Magnitud Controlable, el daño es físico en vez de mental.

Reglamento Shad20wrun

EXPULSION

Expulsar un espíritu es similar a dispersar un hechizo. Expulsar un espíritu libre tiene una dificultad igual a $CD\ 10 + \text{Magnitud del espíritu}$. Si está atado la dificultad es $CD\ 10 + \text{Magnitud} + \text{Aptitud mágica del invocador}$. Expulsar un espíritu es una acción compleja. Si se supera la dificultad se eliminan tantos servicios de los restantes del espíritu como 1 + la mitad de la Categoría de éxito. Si se reducen los servicios a 0, el espíritu se marcha.

Expulsar un espíritu causa cansancio igual que si se estuviera tratando de invocar al mismo.

ATADURA

Atar a un espíritu para disponer de sus servicios durante más tiempo requiere de un ritual que dura tantas horas como la Magnitud del espíritu y unos materiales por valor de 500¥ por Magnitud. No se requiere del uso de una logia. Para poder hacer el ritual, previamente hay que haber invocado al espíritu.

Al final del ritual el mago hace una prueba de Atadura contra una $CD\ 10 + \text{Magnitud} \times 2$, obteniendo tantos servicios como la mitad de la Categoría de éxito (superar el CD es lo mínimo necesario para atar al espíritu y no da un servicio extra). Estos servicios se añaden a los que ya debía el espíritu.

El mago después tendrá que superar el cansancio del mismo modo que con una invocación normal. Si el cansancio deja inconsciente al mago, el espíritu queda libre y sin control.

Un mago puede tener tantos espíritus atados como su modificador de carisma.

Re-Atadura.

Un mago puede repetir el ritual de atadura para obtener servicios adicionales, con el mismo tiempo y coste que el ritual original, exceptuando que ya no es necesario atarlo y se obtiene un servicio extra simplemente superando el CD en la prueba, más uno adicional por cada dos puntos de Categoría de éxito.

El chequeo de cansancio es igual que antes, excepto que si el mago cae inconsciente o moribundo debido al mismo, el espíritu no queda descontrolado.

ESPIRITUS VIGILANTES

Un espíritu vigilante es un tipo especial de espíritu, considerado una manifestación astral de la voluntad del mago. Solo tienen presencia en el plano astral, aunque pueden manifestarse (no tomar forma física). La Magnitud de un espíritu vigilante es siempre 1.

Los vigilantes son entes simples, similares en inteligencia a un perro bien adiestrado. Toman sus órdenes de forma muy literal y rara vez intentan superar las dificultades que se encuentran.

Invocar a un vigilante requiere una prueba de Invocación $CD\ 12$, superar la tirada invoca al vigilante durante una hora, añadiendo tantas horas adicionales como la mitad de la Categoría de éxito. El invocador debe superar un cansancio igual a $1d6$ por hora de servicio, aunque puede escoger reducir el número de horas que haya obtenido en la tirada para limitar dicho cansancio.

Un personaje puede mantener tantos vigilantes como su modificador de carisma y no cuentan para el número de espíritus invocados. Un Vigilante puede ser expulsado a voluntad por su invocador.

Los vigilantes se pueden expulsar como los espíritus, eliminando horas en lugar de servicios restantes. También se les puede atacar en combate astral. Los vigilantes no pueden causar daño físico ni dañar formas astrales que solo sean afectadas por daño físico, como barreras o focos.

El enlace con sus invocadores es igual que el del resto de espíritus.

Reglamento Shad20wrun

Tareas de un Vigilante.

Los vigilantes obedecen las órdenes de su invocador dentro de su limitada inteligencia durante el tiempo que duren. No necesitan estar en la cercanía del invocador pero se pueden perder si se les envía a tareas lejanas. Normalmente se les usa para las siguientes tareas:

Rastrear. Son muy hábiles rastreando astralmente gracias en parte a su único poder: Buscar (ver más adelante)

Alarma Astral. Pueden patrullar un área del espacio astral y alertar a la persona indicada si ven un intruso.

Perro guardián. Aunque son muy torpes en combate astral, siempre pueden ser una distracción.

Correo. Se les puede enviar a un lugar específico o a una persona conocida por el invocador para manifestarse y entregar un mensaje hablado. También pueden mostrar imágenes sencillas, como una foto que previamente les haya mostrado su invocador. Si se les ordena, pueden recibir y traer una respuesta.

Molestar. Un vigilante se puede enviar a encontrar una persona y quedarse a su alrededor insultando o repitiendo frases, o hacer lo mismo en un lugar determinado.

Sombra. Un vigilante puede ser enviado a seguir a alguien sigilosamente y regresar para informar a su invocador.

ESPÍRITUS INCONTROLADOS

La mayoría de los espíritus sienten resentimiento cuando intentan atarlos ya que eso transforma la relación entre el mago y el espíritu de un contrato a corto plazo entre iguales (o casi iguales) a una servidumbre forzosa durante un período prolongado de tiempo. (Algunos grupos pro-espíritus incluso van tan lejos como para afirmar que la atadura de un espíritu es el equivalente a esclavizar a un ser vivo.) Un espíritu atado puede ser forzado a dañarse a sí mismo para cumplir los fines del mago - algo que ningún ser vivo sufre voluntariamente. Cuando se lidia con espíritus atados, por tanto, se tiene mayor probabilidad de que las cosas se tornen desagradables que con una simple invocación - sobre todo si el espíritu queda sin control.

Los espíritus pueden quedar incontrolados bajo dos circunstancias: si el mago queda inconsciente por el daño recibido durante el intento de atar al espíritu o si obtiene una pifia en esa prueba. Un espíritu incontrolado no debe servicios al mago (la conexión entre ellos se corta) y es libre de actuar como quiera dentro de los límites de su poder.

La mayoría de los espíritus no controlados atacarán al mago que intentó obligarlo, tratando de matarlo. Esto es especialmente cierto con los espíritus mayor magnitud, que toman el intento de atadura como un insulto personal. Un espíritu con una Magnitud inferior a la mitad del atributo de Aptitud Mágica del mago simplemente huirá, a menos que alguien intente evitar que lo haga. Todos los demás espíritus atacarán al mago, con la esperanza de matarlo en un momento de debilidad y así evitar que intenten atarlos de nuevo. Si el mago está ya muerto (o muere a causa de las heridas físicas), un espíritu enfurecido incluso puede entrar en un frenesí destructor, atacando a los seres vivos más cercanos - especialmente si parecen ser aliados del mago.

Un espíritu no controlado puede ser vuelto a controlar (pero no atado) con una nueva prueba de Invocación.

Reglamento Shad20wrun

EL MUNDO ASTRAL

Mientras que el reino físico es el mundo que los personajes conocen y por el que caminan todos los días, otro reino existe junto a él, invisible y imperceptible para la mayoría de las personas del planeta. Ese lugar se llama el plano astral, una especie de negativo fotográfico del mundo físico en el que sólo las cosas vivas, cosas infundidas con maná, son reales.

El plano astral es el hogar de los espíritus y la magia. Está impregnado de maná, la esencia de la magia, que fluye desde los metaplanos hasta nuestro mundo físico a través suyo.

El plano astral es alimentado por la fuerza vital que existe en y sobre nuestro planeta, el aura de esa fuerza ilumina el mundo astral en todo momento con un resplandor ambiental. Las cosas que existen sólo en el plano físico pueden ser vistas y oídas desde el astral, aunque con contornos borrosos y sonidos confusos. En el extremo opuesto, el contenido emocional se registra mucho más fuertemente y con todo detalle.

Áuras y formas astrales

Los seres vivos que no están activos en el plano astral también emiten allí un reflejo de sí mismos, llamado aura. Los objetos no vivos aparecen con una apariencia descolorida de su ser físico, gris y sin vida, mientras que las auras de los seres vivos son vibrantes y coloridas.

Todo ente activo en el plano astral tiene una forma astral tangible – magos proyectados, espíritus, seres de naturaleza dual, y demás. Sus formas astrales son más coloridas y brillantes que las auras, ya que son astralmente "reales". La Tierra tiene una forma astral, y muchos consideran esto como prueba de que el planeta es un ser vivo aparte de las criaturas que habitan en su superficie.

Percepción Astral.

Muchos personajes Despertados pueden percibir el plano astral desde el mundo físico. Esta habilidad es conocida como Percepción Astral. Es el principal sentido utilizado en el plano astral; muestra las auras, permitiendo a los magos examinar a las criaturas vivas en el mundo físico así como a las criaturas que viven en el plano astral. Esta capacidad la tienen los personajes magos y aquellos adeptos que comprenden el poder de Percepción Astral (ver más adelante).

Cambiar entre la percepción normal y la percepción astral es una acción de movimiento. Mientras se está percibiendo astralmente, el personaje se considera activo en ambos planos.

La percepción astral permite a un personaje ver las auras de los demás pudiendo interpretarlas. Una tirada de Lectura Astral puede dar información del objetivo según la siguiente tabla:

CD 10. Estado general de salud y emocional del sujeto. Si el sujeto es mundano o despertado.

CD 15. La presencia y localización de cyberimplantes. La clase de un sujeto mágico (tipo de hechizo o espíritu, etc...). Si has visto el aura anteriormente puedes reconocerla, aunque el sujeto hubiera estado disfrazado o alterado de algún modo.

CD 20. La presencia y localización de implantes de grado Alphaware. Si la esencia y la magia del sujeto es igual, menor o mayor que la tuya. Si la Magnitud del sujeto es igual, mayor o menor a la que tú puedes controlar. Diagnóstico general del sujeto (enfermedades o toxinas que le afecten). Firmas astrales presentes en el sujeto.

CD 25. Presencia y localización de bioimplantes y cyberimplantes grado Betaware. El valor exacto de su esencia, magia o Magnitud. Un diagnóstico detallado de las enfermedades o toxinas que afectan al sujeto.

CD 30+. Cuales quiera otros implantes. La causa general de cualquier impresión emocional. La causa general de cualquier firma astral (hechizo de combate, espíritu enlazado, etc...). Reconocer a un tecnomante (otaku).

Si un personaje que está percibiendo astralmente debe realizar alguna tarea en el mundo físico (conducir un coche, disparar un arma o cosas similares), sufre una penalización a sus tiradas de -2.

Reglamento Shad20wrun

Firmas astrales.

Son las huellas dactilares del mundo mágico. Cualquier efecto mágico deja una firma que dura tantas horas como su magnitud tras finalizar su efecto. Los focos, las logias y otros objetos mágicos siempre portan la firma de su dueño.

Un mago en percepción astral puede borrar una firma astral dedicando tantas acciones completas como la Magnitud de la misma.

PROYECCIÓN ASTRAL

Un mago puede proyectarse astralmente, abandonando su cuerpo hasta tantas horas como la mitad de su Aptitud Mágica (redondeando hacia arriba). Si tras ese tiempo no ha regresado a su cuerpo, su forma astral muere dejando su cuerpo en coma.

Movimiento Astral.

En el espacio astral un mago se puede mover hasta 100 mts por turno de combate sin penalización a sus acciones. La máxima velocidad posible es de 5 kms por turno de combate (aprox. 100 Km/minuto o 6.000 Km/hora). A estas velocidades un mago recibe penalizaciones a sus acciones de -2 o superior, a discreción del master.

El movimiento astral puede ser en cualquier dirección que se desee, pero salir de los límites de la atmósfera (unos 80 kms hacia arriba) ha vuelto loco o matado a todos los que lo han intentado.

Forma Astral

La forma astral de un individuo es una manifestación de su voluntad y su espíritu, dependiendo enteramente de sus atributos mentales. Si el cuerpo de un mago estaba herido al proyectarse astralmente, su forma astral manifestará el mismo tipo de herida.

La iniciativa en el espacio astral depende completamente de la Inteligencia, su valor es:
Iniciativa = Int x2, con 3 acciones por turno, debido a la rapidez con la que se mueven las formas astrales.

En forma astral puedes atravesar cualquier elemento existente en el plano físico. La tierra, sin embargo, también es sólida en el espacio astral. Esta es la razón de que algunas instalaciones secretas de alta seguridad se construyan en subterráneos, para limitar el acceso a sujetos astrales.

Los focos arma (armas mágicas) tienen también presencia astral y solo los hechizos de tipo maná afectan a una forma astral.

Detección Astral.

Una forma astral que atraviesa una forma física puede ser detectada. Se hace una prueba de Percepción CD 25, con un bono +2 a la tirada si el personaje es despertado.

Manifestarse.

Una forma astral puede manifestarse en el plano físico (como un fantasma). Manifestarse o dejar de hacerlo es una acción estándar. Al manifestarse, un ente astral puede comunicarse con un ente físico. Un ente manifestado no se puede observar a través de elementos tecnológicos, como cámaras y monitores.

Reglamento Shad20wrun

COMBATE ASTRAL

El combate astral se resuelve de modo parecido al físico, con las siguientes modificaciones:

La tirada de ataque se hace con la habilidad de Combate Astral para la lucha en cuerpo a cuerpo.

El daño en combate astral depende del foco arma ó
1d3-1 + Carisma para magos en forma astral ó
1d3-1 + Magnitud para espíritus ó
1d3 -1 para espíritus vigilantes

El daño puede causarse sobre los niveles de salud mental o física, a elección del atacante. Objetos astrales, como una barrera astral, solo pueden ser afectados por daño físico.

Atributos Astrales

Se sustituyen los valores de Destreza por los valores de Inteligencia.

Se sustituyen los valores de Constitución por los de Sabiduría.

Se sustituyen los valores de Fuerza por los de Carisma.

Iniciativa = Int x2 + 20.

En el plano astral no existen armas a distancia, tan solo los hechizos pueden hacer esta labor.

RASTREO ASTRAL

Practicamente todas las cosas mágicas tienen un enlace astral hasta algún punto. Los hechizos están enlazados con sus lanzadores, los espíritus con sus invocadores, los magos proyectados astralmente con sus cuerpos y los focos y las logias mágicas con aquellos que las activaron. Las entidades despertadas pueden seguir estos rastros por el plano astral hasta su fuente.

Seguir un enlace astral requiere una prueba extendida de Lectura Astral CD 15 (5 pruebas, 1 hora).

El número de pruebas se verá modificado por los siguientes factores:

+1 por cada hora pasada desde que se activó el enlace.

+ Magnitud de la barrera si el objetivo se halla tras una barrera astral

+2 si se está rastreando a partir de un espíritu sin atadura

MIENTRAS ESTAS FUERA

Al proyectarse astralmente, el cuerpo físico de un mago y el cuerpo astral son todavía parte de él. Los daños recibidos en el cuerpo astral son sentidos por el cuerpo físico, y viceversa. Si el cuerpo astral se lesiona, el cuerpo físico puede contorsionarse o convulsionarse. Si el cuerpo físico se lesiona, el cuerpo astral puede experimentar una sensación de dolor fantasmal desde la distancia. Cualquier daño infligido a una forma afecta inmediatamente a la otra.

Si bien ambos aspectos del mago están conectados, existen de forma independiente durante la proyección. Si el cuerpo físico del mago muere, el cuerpo astral sigue proyectado en el plano astral por un número de horas igual a su atributo de Aptitud Mágica antes de desaparecer en la nada. Si el cuerpo astral muere, el cuerpo físico cae irremediabilmente en un coma profundo, ya que no tiene mente ni espíritu. Si el cuerpo se coloca en un soporte vital, puede permanecer vivo hasta morir de viejo, si no, se morirá de sed en una semana (o antes si ladrones de órganos o enemigos se apoderan de él).

Si el cuerpo físico del mago es movido mientras está fuera, el mago no siente nada. Cuando intente volver a su cuerpo, sin embargo, descubrirá que no está. El mago debe tratar de encontrar su cuerpo antes de que su tiempo permitido de proyección astral se acabe, o morirá.

Reglamento Shad20wrun

LOS METAPLANOS

Hay reinos más allá del plano astral, lugares conocidos sólo por los Iniciados (ver más adelante), que son los únicos entres metahumanos que tienen el poder de viajar a ellos. Estos lugares son los metaplanos, a menudo llamados planos "superiores", "interiores" o "exteriores" del espacio astral, dependiendo de con quién se hable. En realidad, no se puede hacer una referencia tridimensional para apuntar hacia los metaplanos. Estos están en algún lugar fuera del mundo físico por completo.

Los científicos, ocultistas, magos y teóricos están comprometidos en un debate interminable sobre la "verdadera" naturaleza de los metaplanos y si son lugares reales o alucinaciones simplemente muy realistas. Cualquiera que sea la verdad, la mayoría de los iniciados han realizado viajes a los metaplanos sin tener preocuparse demasiado acerca de estas discusiones. Como cualquiera de ellos puede asegurar, a todos los efectos los metaplanos parecen ser lugares reales habitados por seres reales. Un viajero puede morir allí - y no hay nada más real que eso.

Hay un número infinito de metaplanos, o tal vez sólo uno, dependiendo de cómo se mire. Se sabe que seis metaplanos corresponden a los seis tipos de espíritus: aire, tierra, fuego, agua, el hombre y las bestias. Algunos iniciados han viajado a otros metaplanos correspondientes a diversos lugares míticos y mágicos, tales como Avalon, la legendaria tierra del rey Arturo. Algunos metaplanos no se puede visitar, en circunstancias normales, el "metaplano de la muerte" no se puede visitar sin la guía de un espíritu ancestral, por ejemplo.

Los magos pueden viajar a cualquier metaplano, independientemente de su tradición: los chamanes pueden visitar el metaplano de fuego y los magos pueden viajar al metaplano de las bestias, en caso de que surja la necesidad. En términos de juego, los metaplanos no difieren mucho entre sí, salvo en los habitantes y paisajes.

BARRERAS DE MANÁ

La magia puede ser usada para levantar barreras en el plano físico o el astral, y a veces barreras duales que se manifiestan en ambos planos a la vez. Estas barreras se crean con hechizos, logias mágicas y guardas.

Las barreras en el plano físico son invisibles (excepto percibiendo astralmente), pero actúan como barreras sólidas contra hechizos, entidades que se manifiesten, espíritus y focos activos. Si se intenta lanzar un hechizo a través de la barrera, su Magnitud se aplica como bono a la tirada de salvación y como Resistencia al Daño del conjuro si lo hubiera.

Las barreras astrales son opacas y bloquean el movimiento astral, imponiendo a su vez una penalización a la percepción astral igual a su Magnitud. Resisten los hechizos astrales y el resto de formas astrales del mismo modo que la barrera física.

Las barreras duales están activas en los dos planos y afectan a ambos simultáneamente.

Logias mágicas.

Al activarse una logia se crea a su alrededor una barrera dual con una Magnitud igual al valor de la logia. La forma de la barrera será similar a la forma física de la logia; el contorno exacto se determina en el momento de su creación y su extensión suele ser aproximada al valor de la logia en metros de radio.

Guardas.

Una guarda es una barrera dual temporal que puede ser creada por cualquier ser despertado que pueda percibir astralmente (incluidos espíritus y adeptos con Percepción Astral). Las guardas se usan específicamente como medidas de seguridad para proteger una zona contra intrusión astral.

El máximo área a proteger equivale a la mitad del valor de Aptitud Mágica x50 metros cúbicos. Un grupo de personajes pueden guardar un área de mayor tamaño sumando sus valores de Aptitud Mágica.

Reglamento Shad20wrun

Una guarda se fija sobre una cosa no-viva (muros, rocas, etc) y no puede moverse de su localización física una vez creada. El ritual de guarda tarda tantas horas como la magnitud de la guarda y no requiere de materiales adicionales. Al final del ritual es necesario una tirada de Aptitud Mágica + Sabiduría contra una CD 10 + Magnitud x2. Si varios personajes están colaborando para crear la guarda, uno de ellos será el líder y se realizará el proceso de forma similar al lanzamiento de magia ritual (ver más atrás).

Los participantes sufren un daño por cansancio de 1d6 por nivel de Magnitud de la guarda. Si el nivel de Magnitud de la guarda es superior a la Magnitud Controlable, el daño es físico. La máxima Magnitud que se puede dar a una guarda es igual a la Aptitud Mágica del creador.

Atravesar barreras.

Las barreras astrales pueden ser atacadas en combate astral. Se tratará como una barrera con una Resistencia al Daño y una Dureza iguales a su Magnitud. El encantamiento que crea estas barreras la repara automáticamente tras un turno de combate completo sin recibir daño, salvo que hayan sido destruidas por completo.

Los seres despertados han aprendido otros métodos de forzar su paso a través de una barrera, para ello deben hacer una prueba de Aptitud Mágica + Carisma contra un CD 10 + Magnitud x2. El personaje puede llevar consigo amigos, espíritus o focos adicionales a un ritmo de uno por cada dos puntos de Categoría de Éxito en la prueba.

En ocasiones un hechizo, un foco, un espíritu o incluso un personaje pueden verse forzados a través de una barrera de forma no intencionada. Por ejemplo un personaje con un hechizo activo o un foco que cruza una barrera de maná o un ente dual que sube en un ascensor que atraviesa una guarda. En estos casos se realiza la tirada anterior (tomando el valor de Magnitud x2 para hechizos, espíritus y focos). Si la tirada no supera el CD de la barrera, el hechizo se dispersa, el foco se desactiva o el espíritu es expulsado. Si se trata de un personaje en forma dual (un mago percibiendo astralmente, por ejemplo), el personaje cae inconsciente (se rellenan completamente sus niveles de salud mental).

ADEPTOS

Un personaje Despertado que invierte su energía en capacidades físicas y no en habilidades vinculadas a la magia, es lo que se conoce como un adepto. Esta inversión se representa por medio de los Puntos de Poder del personaje. Estos puntos reflejan la cantidad de energía mágica ligada a las capacidades físicas de los personajes, como reflejos mejorados, sentidos mejorados, o de salud incrementada. Los personajes que comprenden la cualidad “adepto” durante la creación del personaje obtienen 6 puntos de poder. Se pueden obtener puntos adicionales de poder, al igual que los magos aumentan su Aptitud Mágica, a través de la iniciación.

Los adeptos pueden tener tradiciones, al igual que cualquier otro mago. No hay ningún beneficio en el juego ni normas para la elección de una tradición, la decisión está en manos del jugador, y simplemente sirve como un modo de describir su mundo y su perspectiva de forma más completa. Los adeptos pueden percibir astralmente al igual que los magos si escogen el poder Percepción Astral

Un personaje puede ser adepto pagando 12 puntos en la creación del personaje, cada punto de poder obtenido se consideran equivalentes a dos puntos de Aptitud Mágica a la hora de calcular efectos mágicos (como la creación de Guardas, por ejemplo).

ADEPTOS MISTICOS

Algunos adeptos eligen aprender menos de su número máximo de poderes de adepto, conservando algunos de sus puntos de poder para el lanzamiento de hechizos o conjuros. Estos magos todavía son conocidos como adeptos por la mayoría de los magos, aunque otros adeptos pueden referirse a ellos como seguidores de "el camino del mago." Los personajes que desean convertirse en adeptos místicos tienen la opción de dividir su atributo de magia entre el lanzamiento de conjuros y prestidigitación o habilidades físicas.

Reglamento Shad20wrun

Por cada dos puntos invertidos en la creación del personaje, recibe un Punto de Poder que puede usar para adquirir poderes de adeptos. Además el personaje puede comprar puntos de Aptitud Mágica pero hasta un límite de 12 puntos entre ambas características. Estos personajes no tienen tantos poderes como la mayoría de los otros adeptos, ni serán capaces de lanzar hechizos con la misma habilidad que los magos verdaderos.

Los puntos que un adepto místico gana en poderes de adepto cuentan para el máximo nivel de Aptitud Mágica que puede alcanzar el personaje sin pasar por la Iniciación (Ver Iniciación más adelante).

Ej. Un adepto místico con 3 puntos en poderes solo podrá alcanzar una Aptitud Mágica de 6 sin Iniciarse.

PODERES DE ADEPTO

Cada poder de adepto que se enumera a continuación proporciona el costo de Puntos de Poder necesario para aprenderlo e incluye una descripción de cómo funciona el poder. Muchos poderes de adepto se pueden comprar en diferentes niveles. El nivel máximo que un adepto puede tener en cualquier poder es igual a la mitad de su valor de Aptitud Mágica (recuerda que cada punto de poder de los Adeptos equivale a dos puntos de Aptitud Mágica). Muchos poderes de adeptos cuestan una fracción de un Punto de Poder. Los personajes pueden guardar puntos parciales si así lo desean.

Percepción Astral

Coste: 1

Este poder permite al adepto cruzar la brecha entre los reinos astral y físico y “ver” el plano astral. Los adeptos con este poder siguen todas las reglas normales para percepción astral.

Estimular atributo

Coste: 0.25 por nivel

Puedes recurrir a tu fuerza interior para realizar proezas increíbles más allá de tus capacidades normales. Estimular atributo debe seleccionarse para un atributo físico concreto: Fuerza, Destreza o Constitución (se puede comprar este poder varias veces para atributos diferentes). No se puede escoger este poder para otro tipo de atributos distintos de los indicados.

Para ganar el estímulo, el personaje realiza una prueba con la mitad de su nivel de Aptitud Mágica + Nivel del poder contra una CD 10. El atributo se aumenta en un punto por cada Categoría de Éxito durante tantos turnos de combate como la Categoría de Éxito. Ningún atributo puede verse aumentado por encima de su valor máximo (ver el apartado correspondiente). Este poder requiere de una acción estándar para activarse.

Cuando el estímulo finaliza, sufres un daño de Cansancio igual a $2d6 +$ estímulo recibido. A este daño se le aplica como RD el valor de Aptitud Mágica + modificador de Constitución del Adepto. El daño se anota sobre los niveles de salud mentales.

El bono al atributo obtenido por este poder no es compatible con otros aumentos de atributo, ya sea por implantes o hechizos, con la excepción del poder de adepto “Atributo Físico Incrementado”.

Sentido del Combate

Coste: 0.5 por nivel.

Sentido del Combate proporciona un conocimiento instintivo sobre un área y cualquier amenaza potencia en su cercanía. El personaje gana un bono +1 por nivel a las pruebas de percepción para determinar si ha sido sorprendido y a la iniciativa en los asaltos de sorpresa. También gana un bono +1 por nivel a su Defensa.

Golpe Crítico

Coste: 0.25 por nivel

Este poder usa la magia para incrementar el daño causado por tus ataques sin armas, al golpear con mayor precisión y fuerza. Cada nivel de Golpe Crítico incrementar el daño causado en cuerpo a cuerpo en +1. Este poder se puede combinar con el de Manos Asesinas y puede también ser utilizado en combate astral. El uso de Golpe Crítico debe ser declarado junto con el ataque.

Reglamento Shad20wrun

Percepción Aumentada

Coste: 0.25 por nivel

Este poder agudiza tus sentidos. Cada nivel proporciona un bono +1 para todas las pruebas de Percepción, incluyendo las de Lectura Astral.

Gran Salto

Coste: 0.25 por nivel.

Los adeptos con este poder son capaces de realizar saltos increíblemente altos o a mucha distancia. Cada nivel en Gran Salto añade un bono +3 a las pruebas de saltar.

Habilidad Mejorada

Coste: 0.5 por nivel (habilidades de combate), 0.25 por nivel (habilidades físicas, sociales y técnicas)

Este poder incrementa el valor de una habilidad específica en 1 punto por nivel. Una habilidad no puede mejorarse por encima de 1.5 veces su rango.

Atributo Físico Incrementado

Coste: 1 por nivel.

Con este poder puedes aumentar el valor en un atributo físico (Fuerza, Destreza o Constitución). Cada nivel incrementa el valor del atributo en dos puntos. Este poder te permite exceder el máximo natural de tu atributo (según tu raza) hasta el valor máximo permitido para ese atributo.

Reflejos Mejorados

Coste: 2, 3 o 5 puntos.

Este poder incrementa la velocidad a la que reaccionas, del mismo modo que los reflejos cableados. Por cada nivel en esta habilidad recibes un bono +1 a iniciativa y defensa, una acción extra por turno y aumenta la capacidad de movimiento en +1/+2. El máximo nivel de este poder es 3 y el incremento no se puede combinar con otros incrementos a iniciativa mágicos o tecnológicos.

Sentidos Mejorados

Coste: 0.25 por mejora.

Tienes una mejora sensorial que normalmente tu metatipo no posee. Estas mejoras incluyen visión termográfica o en luz tenue, escuchar bajas o altas frecuencias y otras cosas similares. Cualquier sentido que puede obtenerse mediante ciberimplantes puede ser proporcionado por este poder (ve al apartado de equipo para más información), a menos que una mejora involucre ondas de radio o fenómenos tecnológicos similares. Además de los mencionados, otros sentidos adicionales se describen a continuación:

Sentido de la dirección: Tu sentido de la dirección es tan preciso que sabes en qué dirección estás encarado y si a qué distancia te encuentras por encima o por debajo del nivel de la calle mediante una prueba de Percepción.

Olfato mejorado: Puedes identificar olores del mismo modo que un sabueso de caza. Identificas a los individuos por el olfato y puedes decir si alguien cuyo olor conoces ha estado en el área recientemente con una prueba de percepción. Algunos olores fuertes pueden otorgar bono o penalizadores a dicha prueba.

Gusto mejorado: Puedes reconocer los ingredientes de comidas o bebidas por el gusto. Una prueba de Percepción permite a los adeptos con conocimientos en química o similar, identificar venenos y drogas ocultas en comida o bebida.

Manos Asesinas

Coste: 0.5

Este poder convierte los ataques sin armas en ataques letales (un ataque de este tipo hace normalmente daño no letal). Adicionalmente, las criaturas con Inmunidad contra las Armas Normales no cuentan sus bonos defensivos contra este poder. Este poder también puede utilizarse en combate astral.

Reglamento Shad20wrun

Kinesica

Coste: 0.5 por nivel

Un adepto con Kinesica tiene un completo control sobre la comunicación subconsciente y no verbal de su propio cuerpo, incluso cuando se ve envuelto en escenarios sociales estresantes. Este control incluye expresiones faciales, posturas y movimientos corporales, movimientos oculares y elementos biológicos internos como ritmo cardíaco, presión sanguínea y sudor. El adepto también está dotado para leer estas mismas características en los demás y utilizarlas para su propio beneficio. Como resultado este poder potencia la presencia y el carisma natural del adepto.

Cada nivel de este poder otorga un bono +1 a las pruebas sociales, también a las pruebas enfrentadas cuando se intenta discernir su estado emocional, incluso cuando se utilizan elementos tecnológicos, magia o lectura astral.

Dos adeptos con este poder a distancia visual podrían utilizar su habilidad a través de acciones completas para transmitirse nociones simples utilizando únicamente su lenguaje corporal.

Bloquear proyectiles

Coste: 0.25 por nivel

Puedes atrapar proyectiles de baja velocidad, como flechas, cuchillos, granados y similares, mientras surcan el aire. El personaje hace una prueba con su habilidad de Combate sin Armas + Bloquear proyectiles contra un CD igual al resultado del ataque del que se defiende. Usar este poder es una acción gratuita.

Armadura Mística

Coste: 0.5 por nivel

Este poder endurece mágicamente la piel para resistir los efectos dañinos. Cada nivel proporciona un punto de RD que se acumula con cualquier armadura que el personaje lleve puesta. La Armadura Mística también protege en combate astral.

Inmunidad Natural

Coste: 0.25 por nivel

Este poder permite resistir los efectos de toxinas y enfermedades. Cada nivel de Inmunidad Natural proporciona un bono +1 a las pruebas de Fortaleza para resistir estos efectos.

Resistencia al Dolor

Coste: 0.5 por nivel

La resistencia al dolor te permite ignorar los efectos de las heridas. No reduce realmente el daño, solo sus efectos sobre el personaje. Cada nivel de Resistencia al Dolor elimina un -1 de penalizador por heridas del personaje, ya sean físicas o mentales.

Este poder también proporciona un bono de +2 por nivel para cualquier prueba realizada para resistir el dolor de torturas, magia, síntomas dolorosos de enfermedades o efectos similares.

Curación Rápida

Coste: 0.25 por nivel

Te recuperas más rápido de todo tipo de daño, usando energía mágica para acelerar el proceso natural de curación de tu cuerpo. Cada nivel en este poder proporciona un bono +1 a las pruebas de Fortaleza para recuperarse del daño.

Resistencia a Hechizos

Coste: 0.5 por nivel

El personaje posee una resistencia inherente a la hechicería. Cada nivel añade un bono +1 a las pruebas de salvación contra hechizos. Este poder no interfiere con aquellos hechizos que escoges no resistir.

Reglamento Shad20wrun

Control de Voz

Coste: 0.5

Un adepto con Control de Voz tiene un asombroso control sobre sus propiedades vocales. El adepto puede cambiar el registro, tono y modulación de su voz a voluntad, así como incrementar su volumen. Esto permite al adepto enmascarar su voz e imitar sonidos dentro del rango normal de vocalización metahumana, incluyendo imitar la voz de otros. Este truco se puede utilizar para intentar engañar a sistemas de reconocimiento vocal realizando una prueba enfrentada entre la habilidad de Engañar del adepto y el nivel del sistema de reconocimiento o contra la Percepción de otro personaje. El Control de Voz también permite al adepto proyectar su voz hasta una distancia en metros igual a su valor de Aptitud Mágica.

Escultura Facial

Coste: 0.25 por nivel

Un adepto con este poder puede cambiar la apariencia de su rostro a través de pequeñas alteraciones en su estructura ósea, músculos y cartílagos. Cada nivel da un bono +1 a las pruebas de disfrazarse. Un adepto puede mantener su nuevo rostro durante un número de horas igual a la mitad de su valor en Aptitud Mágica.

Autosustentación

Coste: 0.25

Este poder permite a un adepto recuperar la misma cantidad de salud y energía con una única comida y tres horas de sueño, que una persona con ocho horas de sueño y tres comidas completas. Además, este poder mejora la capacidad digestiva y el proceso de metabolización, reduciendo la necesidad del adepto de visitar el baño a una sola vez al día.

Correr por la pared

Coste: 1

Este poder permite al adepto correr por paredes u otras superficies verticales. El adepto realiza una prueba de Correr CD 15. La Categoría de Éxito indica el número de metros que puede moverse antes de necesitar un lugar donde detenerse. Cualquier maniobra que necesite de una prueba de Acrobacia mientras se utiliza este poder sufre una penalización de -2.

INICIACIÓN

Cuando los seres despertados crecen en poder, a menudo descubren que su exploración inicial del mundo mágico y el plano astral está lejos de permitirles que comprender este misterio en su totalidad. Para aumentar su poder, magos y adeptos pueden escoger la vía de la iniciación en los caminos de la magia, el mundo astral y los metaplanos para incrementar su conexión con el mundo despertado.

Un ser despertado que quiera aumentar su valor de Aptitud Mágica por encima de 12 o un Adepto que desee más poder mágico debe iniciarse. La iniciación es un proceso serio que requiere un gran sacrificio y una enorme preparación mental y espiritual en forma de rituales o estudio apropiados a la tradición del personaje.

El coste de iniciarse es de $20 + \text{Nivel de iniciación} \times 5$ (px). Cada nivel de iniciación cuenta como dos niveles de Aptitud Mágica del Mago o adepto mágico a la hora de calcular la Magnitud Controlable, el límite de Magnitud de los hechizos que puede lanzar y otras circunstancias similares, excepto a la hora de calcular la Resistencia al Daño de cansancio (ver poderes de los iniciados más adelante). Un Adepto puede convertir ese nivel de iniciación en un punto de poder para obtener nuevos poderes de adepto o aumentar los que ya posee.

No es necesario haber llegado a Aptitud Mágica 12 para iniciarse, pudiendo hacerse en cualquier momento anterior. El máximo grado de iniciación que puede obtener un mago es igual a la mitad de su Aptitud Mágica (máximo 6 grados de iniciación).

Ningún personaje puede obtener grados de iniciación por encima de su valor de esencia. Si por alguna razón un personaje pierde esencia y eso sitúa su valor por debajo de los grados de iniciación que ya tiene, perderá esos grados de iniciación los beneficios que otorgan.

Reglamento Shad20wrun

PODERES DE LOS INICIADOS

Convertirse en Iniciado otorga acceso a los personajes Despertados a una serie de beneficios y habilidades:

Magia incrementada

Como ya hemos dicho, cada nivel de Iniciación cuenta como dos niveles a la hora de calcular el valor de Aptitud Mágica total de un mago.

Acceso Metaplanar

Tras la primera iniciación, un personaje que pueda proyectarse astralmente recibe la capacidad de acceder a los metaplanos del espacio astral.

Metamagia

Un iniciado puede escoger uno de los siguientes poderes tras cada grado de iniciación (incluido el primero). A menos que se indique expresamente, ningún poder se puede escoger más de una vez. Los adeptos solo pueden escoger las técnicas metamágicas de Centrado, Firma Flexible y Enmascaramiento.

- **Centrado:** Un personaje que aprende a centrarse tiene mayor facilidad a la hora de resistir el daño por Cansancio inherente a las actividades mágicas. Realizando una actividad mundana acorde a su tradición para calmar su mente y bloquear las distracciones exteriores, el Iniciado añade sus niveles de iniciación a la resistencia al daño por cansancio (dos puntos de RD por cada nivel de iniciación). Centrarse requiere una acción gratuita que debe llevarse a cabo en el mismo asalto que el mago recibe el daño por cansancio. El personaje debe poder moverse libremente y/o hablar para poder centrarse, lo que podría atraer la atención sobre sí mismo. Diferentes técnicas de centrado incluyen cánticos en Latin, danzas, realización de gestos arcanos, etc.
- **Firma Flexible:** El iniciado puede elegir alterar su firma astral a voluntad, disfrazándola de modo que no pueda ser utilizada para identificarlo, imitando la firma astral de otro mago o simplemente reduciendo el tiempo que su firma dura.

Cuando alguien intenta identificar una firma falsa se añade su nivel de iniciación x5 a la dificultad de identificar la firma. De este modo si un iniciado de grado 2 falsifica una firma, cualquiera que haga una prueba de Lectura Astral puede encontrar la firma con un CD 15, como siempre, pero será necesario un CD 25 para advertir su falsedad y distinguir la firma verdadera oculta tras ella.

Un iniciado ha de haber leído astralmente la firma de alguien para poder falsificarla. Los iniciados con este poder también pueden reducir la duración de sus firmas en tantas horas como su nivel de iniciación.

- **Enmascaramiento:** Un personaje que aprende enmascaramiento puede cambiar la apariencia de su aura/forma astral para conseguir lo siguiente: aparentar ser un mundano (no Despertado), aparentar un nivel de magia inferior o superior al suya (+/- el grado de iniciación), o aparentar ser un tipo distinto de criatura astral.

Cuando alguien intenta leer el aura de un iniciado enmascarado, se realiza una prueba enfrentada de Lectura astral contra el valor de Sabiduría + Aptitud Mágica modificada del iniciado. Si gana el observador, distinguirá el áura ilusoria y la verdadera.

Para poder disfrazar la forma astral para que parezca la de un espíritu u otro tipo de criatura, el personaje debe poder proyectarse astralmente.

- **Aceleración:** Un mago que ha aprendido este poder puede manipular sus hechizos sostenidos para que se sostengan a sí mismos en lugar de necesitar del poder del mago. El mago debe lanzar el hechizo sostenido normalmente, mientras lo está manteniendo, debe consumir una acción completa y un punto de experiencia por nivel de Magnitud. El hechizo desde ese momento se sostiene indefinidamente. Los hechizos sostenidos de esta forma siguen activos y enlazados con el mago pero ya no afectan negativamente para el lanzamiento de otros hechizos.

Reglamento Shad20wrun

Los hechizos acelerados añaden los PX invertidos en se acelerados para cualquier prueba que deban hacer, incluyendo su resistencia a ser dispersados. Un mago puede eliminar cualquier hechizo acelerado siempre que pueda percibirlo astralmente. Un iniciado sabe inmediatamente si un hechizo acelerado ha sido eliminado.

- **Blindaje:** Un personaje que aprende blindaje, aprende a protegerse a sí mismo contra hechizos hostiles mientras son lanzados. Cuando utiliza la Contramagia para protegerse a sí mismo o a otros, el mago añade su grado de Iniciación a dicha prueba.

FOCOS

Los focos son objetos mágicos, construcciones astrales incrustadas en objetos físicos. Los focos actúan como fuentes de poder que un mago puede aprovechar para ayudarse al realizar una tarea mágica. El foco debe estar enlazado a un mago antes de que pueda serle de alguna ayuda. La representación física de un foco puede variar dependiendo de la tradición de su creador, aunque un personaje Despertado puede enlazar cualquier tipo de foco, independientemente de las diferencias de tradición.

Al igual que con los hechizos y espíritus, la Magnitud del foco mide su poder - poder que un personaje Despertado puede utilizar. Cuando se utiliza, la mayoría de los focos agregan un bono igual a su Magnitud a una prueba determinada de un personaje. El personaje sólo puede utilizar estos bonos adicionales al realizar la tarea para la que fue diseñado el foco.

Los focos vienen en varios tipos, cada uno diseñado para ayudar a quien lo utilice de diferentes maneras. Los focos de hechizo otorgan poder a las actividades relacionadas con las habilidades de hechicería, mientras que los focos de espíritus apoyan las habilidades de conjuración. Los focos arma permiten que un personaje Despierto aumente sus capacidades de combate, mientras que los focos de poder incrementan directamente el poder mágico de su poseedor.

ENLAZAR EL FOCO

Un foco debe ser enlazado con su dueño para que pueda ser utilizado, imprimiendo la firma astral del su poseedor en el foco. Esto requiere un ritual que tarda tantas horas como la Magnitud del foco, pero que no requiere de materiales adicionales. Al final del ritual el personaje debe gastar Puntos de Experiencia, la cantidad vendrá determinada por el tipo de foco y su Magnitud, tal y como podemos ver en la tabla siguiente:

Objeto	Coste en PX
Foco de Hechicería	4 x Magnitud
Foco de Contramagia	3 x Magnitud
Foco Sustentador	2 x Magnitud
Foco de Invocación	4 x Magnitud
Foco de Expulsión	3 x Magnitud
Foco de Atadura	3 x Magnitud
Foco Arma	(3 + Alcance) x Magnitud
Foco de Poder	8 x Magnitud

Una vez que la experiencia requerida se gasta, las capacidades del foco están a disposición de su propietario. Sólo una persona puede unirse a un foco a la vez, y sólo esa persona puede utilizarlo. Si un personaje encuentra o coge algún otro foco, debe enlazarlo antes de poder utilizarlo, lo que rompe el vínculo con el dueño anterior.

Un foco siempre tiene la firma astral de su propietario (ver Firma Astral). La conexión entre un foco y su propietario puede ser rastreada a través del espacio astral (ver Rastreo Astral).

Ningún mago puede enlazar más focos que su Magnitud Controlable. Independientemente del número de focos que un mago pueda poseer, sólo un foco puede añadir su Magnitud a cualquier prueba que se realice.

Reglamento Shad20wrun

ACTIVACIÓN

Un personaje debe activar un foco antes de que pueda ser utilizado. Se necesita una acción de movimiento para activar un foco, pero no requiere ninguna acción para utilizarlo o aplicarlo. Los focos arma se utilizan como cualquier otra arma cuerpo a cuerpo. Desactivar un foco es una acción gratuita y se puede realizar en cualquier momento.

El número de focos que se pueden tener activos al mismo tiempo es igual al bono de Inteligencia de un personaje + 1 (mínimo un foco). Una vez activado, el foco continúa funcionando mientras está en posesión del propietario, pueden ser llevados puestos, transportados, en la mano o en un bolsillo o bolsa. Si el foco es arrebatado o se cae, se desactiva inmediatamente y todos los beneficios se pierden hasta que se recupera y se reactiva. Cuando se activa, los focos tienen una forma astral y acompañará al mago al que está enlazado mientras se proyecta astralmente. Un mago debe activar de antemano cualquier foco que quiere llevarse con él mientras se proyecta astralmente (aunque se puede desactivar en cualquier momento).

FOCOS DE HECHIZO

Los Focos de Hechizo potencian las habilidades de hechicería de un mago. Hay tres tipos de focos de hechizo: focos de lanzamiento de hechizos, focos de contramagia y focos de sustentación. Cada foco de hechizo debe estar en sintonía con una categoría específica de hechizos (Combate, Detección, Salud, etc) cuando se crea, y esto no se puede cambiar.

- **Focos de lanzamiento de hechizos:** añaden su Magnitud a la habilidad de Hechicería y de Rituales de un mago. Este bono puede utilizarse para lanzar un hechizo más eficaz o retenerse para ayudar al mago con el cansancio otorgando 2 puntos de RD por nivel de Magnitud.
- **Foco de Contramagia:** añaden su Magnitud a cualquier intento de Contramagia, siempre y cuando el hechizo contrarrestado sea de la categoría adecuada al foco.
- **Foco Sustentador:** Este foco no agregan ningún bono a una prueba. En cambio, un mago puede lanzar un hechizo a través de un foco sustentador que se encargará de mantener el hechizo por él. Un hechizo sostenido por un foco no penaliza al resto de lanzamiento de hechizos. Un hechizo sostenido por un foco no puede tener una Magnitud mayor que la del propio foco. Si un hechizo sostenido por un foco es dispersado y finaliza, el foco permanecerá todavía unido a su amo y podrá usarlo para sostener otro hechizo.

FOCOS DE ESPÍRITUS

Los Focos de Espíritu potencian las habilidades de Conjuración de un mago. Un tipo diferente de foco existe para cada habilidad de Conjuración: Invocación, Expulsión y Atadura. Cada foco de espíritu debe estar en sintonía con un tipo específico de espíritu cuando se crea, y esta elección no se puede cambiar.

- **Focos de Invocación:** añaden su Magnitud a cualquier intento de invocar el tipo apropiado de espíritu. Este bono puede ser utilizados para la prueba de invocación, o pueden ser retenidos para ayudar a resistir el cansancio otorgando 2 puntos de RD por nivel de Magnitud.
- **Focos de Expulsión:** añaden su Magnitud a cualquier intento de expulsar el tipo apropiado de espíritu.
- **Focos de Atadura:** agregan su Magnitud a la prueba del mago al intentar atar (o re-atar) un tipo apropiado de espíritu, o pueden ser retenidos para ayudar a resistir el cansancio.

Reglamento Shad20wrun

FOCOS ARMA

Los focos arma añaden su poder mágico al ataque en cuerpo a cuerpo de un personaje Despertado.

En el combate físico, los focos arma añaden su Magnitud a las pruebas del personaje en los ataques cuerpo a cuerpo. El personaje sigue dependiendo de sus atributos físicos y habilidades de combate, el foco arma simplemente lo hace más efectivo. Esto también se aplica a los personajes que perciben astralmente mientras combaten a un oponente en el plano astral. Los focos arma son eficaces contra las formas astrales y continúan añadiendo su fuerza en los ataques contra tales enemigos.

Un personaje proyectado astralmente lleva su foco arma con él al plano astral. El daño del arma es el mismo en el plano astral y en el mundo físico

FOCOS DE PODER

Los focos de Poder son los más potentes y buscados de todos. La posesión de un foco de poder mágico alimenta directamente el poder mágico de un mago, por lo que mejora todas las formas de habilidad mágica. Un foco de poder agrega su Magnitud al nivel de Aptitud Mágica del mago. Un foco de poder también añade su Magnitud a todas las pruebas de Atadura, Expulsión, Hechicería, Invocación y Rituales. Un foco de energía no ayuda en Contramagia, ni puede duplicar la capacidad única de un foco arma.

ESPÍRITUS MENTORES

En la búsqueda interior de la magia, muchos individuos Despertados se ven atraídos hacia un animal determinado, figura mitológica o concepto. Esta entidad es, de alguna manera, un reflejo simbólico de su personalidad, su relación con la magia o sus creencias espirituales, y por lo tanto está profundamente ligada a la forma de practicar la magia. Una vez que un personaje Despierta, puede descubrir que ésta persona o idea que siempre había sentido, ha adquirido una existencia más concreta, tal vez materializándose en una forma física, tal vez hablando con él mentalmente, o tal vez apareciéndose en el espacio astral y guiándolo a epifanías cada vez mayores.

Cada espíritu mentor encarna un ideal, una imagen mítica o arquetipo. Al abrazar ese mismo ideal, el mago adquiere poderes mágicos. Los miembros de cualquier tradición pueden tener espíritus mentores, incluyendo a los adeptos.

Un espíritu mentor puede ser escogido por cualquier personaje Despertado que tenga la dote Espíritu Mentor.

INTERPRETANDO A UN ESPÍRITU MENTOR

El director de juego puede usar un espíritu mentor como una herramienta para comunicar información al mago y potenciar la interpretación. Los Espíritus Mentores proporcionan pistas crípticas, adivinanzas, presagios, y a veces incluso asesoramiento directo. Por ejemplo, el director de juego puede anticipar un evento especial en el juego utilizando el tótem de un mago para enviar un sueño en el que se vean indicios de lo que está por venir. Un espíritu mentor, incluso podría llegar a ser la fuerza impulsora detrás de una aventura, advirtiéndole a un personaje acerca de una amenaza mágica que sólo los jugadores pueden manejar.

Si un mago se aparta del camino, el espíritu mentor puede enviarle una visión u alguna otra indicación mostrando su desagrado, tratando de corregir el comportamiento del personaje. Si el personaje no hace caso de esta sugerencia, el mago empezará a perder parte de la energía del espíritu mentor, comenzando por las bonificaciones. Si el mago sigue actuando en contra de la filosofía de su mentor, su atributo de Aptitud Mágica se verá reducido en un punto. Sólo tratando de comunicarse con el espíritu mentor y regresando a sus ideales puede un mago tener esperanza de recuperar cualquier pérdida de poder mágico. El director de juego podría crear una aventura especial donde el mago consiga redimirse a ojos de su espíritu mentor.

Reglamento Shad20wrun

MODIFICADORES DEL ESPÍRITU MENTOR

Un espíritu mentor, impone ciertas restricciones sobre el comportamiento del mago y el uso de la magia. También confiere diversas ventajas. Un mago gana bonificaciones al actuar o usar Hechicería o Invocación de acuerdo a los ideales del mentor. El mago también puede sufrir penalizaciones al utilizar habilidades mágicas fuera del reino de su mentor.

Algunos modificadores requieren que el jugador del mago escoja una bonificación especial. Esta decisión, una vez hecha, es permanente.

ARQUETIPOS DE ESPÍRITUS MENTORES

Cada uno de los espíritus mentores indicados a continuación representa un arquetipo. Estos arquetipos son idealizados como animales totémicos, deidades y/o fuerzas de la naturaleza por las diferentes culturas y tradiciones. Los arquetipos a continuación sirven simplemente como ejemplos de distintos arquetipos y no están destinados a aplicarse a todas las culturas. Un animal totémico considerado un sanador en una cultura puede ser considerado un farsante en otra. Los jugadores y siempre de acuerdo con su director de juego pueden desarrollar un arquetipo espíritu mentor que encaje mejor con la perspectiva de su personaje.

Oso

Oso es un mentor que se encuentra en las culturas donde los osos son conocidos, desde Norte América a Europa o Asia. Es un mentor poderoso, pero gentil y sabio. Tiende a ser lento y calmado a menos que exista una urgencia que requiera velocidad. Oso tarda en enfurecerse, pero es terrible en la batalla. Oso tiende a ser tranquilo y hogareño. Es el cuidador y protector del mundo natural. Oso no puede negar ayuda a alguien que necesita ser curado sin una buena razón.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Salud. +2 a los niveles de salud física.

Desventajas: Los magos Oso pueden ser poseídos por una furia asesina cuando son heridos (recibiendo daño físico) en combate o si alguien bajo su cuidado es herido gravemente. El mago debe hacer una prueba de Voluntad, si obtiene un 20 o más, evitará la furia, entre 15-19 entrará en furia durante un turno, entre 10-14 entrará en furia dos turnos, con menos de 10 entrará en furia durante tres turnos de combate. Un mago furioso perseguirá a sus atacantes sin preocuparse por su propia seguridad. Si el mago incapacita a un objetivo antes de que finalice su furia, ésta se disipa.

Gato

Gato es honrado en diferentes culturas por todo el mundo. Gato es frecuentemente considerado como el guardián de los secretos místicos, relacionado normalmente con la vida después de la muerte. Ciertamente conoce muchos secretos, pero raramente decide compartirlos y nunca con alguien que no es merecedor de ello. Gato es sigiloso, astuto y arrogante. Le gusta jugar con sus presas – amenazando, tentando y confundiendo – en lugar de intentar matarlas directamente.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Ilusión. +2 a las pruebas de Acrobacia o Sigilo (a elección del jugador)

Desventajas: Los magos Gato juegan con sus presas. A menos que el mago Gato supera una prueba de voluntad CD 20, no podrá realizar ningún ataque que incapacite a su objetivo (por ejemplo, lanzará sus hechizos de combate a una Magnitud menor para no acabar con su enemigo). Si el mago es herido, todo este jugueteo finaliza.

El Rey Negro

El siniestro señor de la Tierra de los Muertos mora en su reino de las profundidades de la tierra. Su dominio es sobre los espíritus de los muertos y conoce la mayoría de los secretos que permanecen ocultos bajo tierra.

Ventajas: +2 a las pruebas de Percepción y Lectura Astral. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del hombre.

Desventajas: -1 a los niveles de salud física.

Reglamento Shad20wrun

Perro

Perro es un amigo leal. Lucha ferozmente para defender su hogar y a aquellos que toma bajo su protección. Perro protege a las personas de la magia dañina y de los espíritus peligrosos. Perro es leal, generoso y siempre está dispuesto a ayudar a aquellos que le muestran amabilidad. Perro es extremadamente estrecho de miras, hasta el punto de la tozudez.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Detección. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del hombre.

Desventajas: Un mago Perro es tozudamente leal. Nunca dejará a nadie atrás, traicionará a sus camaradas o dejará a otro sacrificarse en su lugar salvo que supere una prueba de Voluntad CD 20.

Matadragones

El más heroico de los espíritus mentores es también el más amante de la diversión. Aunque lucha para proteger a los suyos contra todo peligro, le gusta una buena fiesta más aún. Es un hermano mayor que muestra interés en todo lo que la familia hace. Aunque a veces resulte ingenuo, es un amigo incondicional y un enemigo mortal. El dragón que mata ha ido cambiando con el tiempo. Además del dragón literal que reflejan las leyendas, Matadragones también lucha contra los monstruos de la época moderna: crimen, corrupción y contaminación. Matadragones se arriesga y se juega el todo por el todo. Cuando hace un juramento, nunca lo rompe. Un mago Matadragones se comporta con honor y respeto, demandando lo mismo de cuantos le rodean.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Combate. +2 a las pruebas de una habilidad Social a su elección.

Desventajas: Si un mago Matadragones rompe una promesa, sea de forma voluntaria o por accidente, recibe un penalizador de -1 a todas sus acciones hasta que cumpla lo prometido o expie de algún otro modo su error.

Águila

Águila es el pájaro que vuela más alto, y por lo tanto, el que está más cerca del cielo. Mira cara a cara al sol naciente; es el señor de las cimas más altas. Águila es orgulloso, solitario y puede ver todo lo que ocurre en la tierra que sobrevuela. Un mago Águila no puede soportar ver como se llevan a cabo acciones malignas o innobles. Es un fiero defensor de la tierra y de la pureza de la naturaleza; desconfía por completo de la tecnología y de las herramientas de ésta. Los responsables de la contaminación indiscriminada y los que causan daño a la tierra en provecho propio son sus enemigos, y Águila se enfrentará a cualquier peligro para conseguir derrotarlos.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Detección. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del aire.

Desventajas: un mago Águila es alérgico a los contaminantes. Cuando se encuentra en un entorno de esas características el mago sufre un -2 a todas sus pruebas a causa de la gran incomodidad que siente.

Portador de la Llama

El Portador de la Llama robó el secreto del fuego de los cielos para entregárselo a la metahumanidad como regalo y herramienta. Es una figura bondadosa y que se preocupa por los demás, pero sus buenas intenciones a veces le meten en problemas y sus planes frecuentemente salen de forma diferente a como fueron concebidos. Es un creador, moldeando nuevos elementos a partir del barro primario e insuflándoles la llama de la vida. Los Portadores de la Llama se consagran al bien del prójimo, incluso a costa de su propio bien. La mayoría de los magos Portadores de la Llama se entregan a una causa que siguen celosamente.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Manipulación. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del fuego.

Desventajas: -1 a las pruebas relacionadas con hechizos de Ilusión.

Dama Luna

La Dama Luna es la personificación del cielo nocturno. Cambiante, emocional y misteriosa, a veces amable y complaciente y otras veces salvaje y desinhibida, representa el triunfo de la senda criadora de la mujer frente a los impulsos destructores del hombre. No resulta sorprendente que sea el espíritu mentor más venerado por las mujeres.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Ilusión. +2 a las pruebas de Negociación.

Desventajas: -1 a las pruebas relacionadas con hechizos de combate.

Reglamento Shad20wrun

Montaña

Montaña tiene sus raíces en el corazón mismo de la Tierra, pero llega a alturas elevadas. Tiene una fuerza y resistencia sin límites, pero la naturaleza inflexible de Montaña le limita. Montaña es una fuerza tenaz e inflexible, y los magos Montaña son difíciles de convencer una vez que han tomado una decisión sobre algo.

Ventajas: +2 a las pruebas de Contramagia. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus de tierra.

Desventajas: Cuando un mago Montaña hace un plan, se adhiere a él. El mago debe superar una prueba de Voluntad CD 20 para abandonar un curso de acción planeado a favor de uno nuevo. Si falla la prueba, continuará con el plan original, incluso si tiene que hacerlo en solitario.

Rata

Rata es un ladón que actúa siempre oculto, demasiado egoísta para compartir nada, incluso con sus compañeros. Cuando debe luchar, lo hace a disgusto; preferiría huir. A donde vaya la humanidad, allí ira Rata. Si no, ¿a quién podría seguir robando para sobrevivir?

Ventajas: +2 a las pruebas de Sigilo. +2 a las pruebas para resistir venenos y enfermedades.

Desventajas: un Mago rata debe superar una prueba de Voluntad CD 20 para no huir inmediatamente o buscar refugio en cuanto se vea envuelto en una situación de combate. Si no hay lugar donde huir, entonces se verá forzado a luchar.

Cuervo

Cuervo es un presagio de problemas en las culturas de todo el mundo. Es un tramposo y un manipulador, oscuro y retorcido. Cuervo saca provecho de la carnicería y el caos, pero no los causa – es tan solo que sabe reconocer una oportunidad cuando la ve. Cuervo adora comer y rara vez rechaza una oferta de alimento.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Manipulación: +2 a las pruebas relacionadas con espíritus del aire.

Desventajas: un mago Cuervo debe superar una prueba de Voluntad CD 20 para evitar aprovecharse de las desgracias ajenas en su propio beneficio.

Mar

Mar es el lugar de nacimiento de todos los seres vivos. Es insondable, tranquilo y reconfortante un instante, temible y destructivo al siguiente. A pesar de que posee una gran riqueza, guarda celosamente lo que llega a sus manos. Mar puede ser un poderoso aliado, pero debe ser cortejado con mucho cuidado.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del agua. +2 a las pruebas de Nadar.

Desventajas: -1 a las pruebas de Negociación.

La Seductora

La Seductora es la encarnación del deseo. Tiene muchos caprichos y vicios que debe satisfacer con frecuencia. Desata los celos y la avaricia y trata de inflamar los deseos de los demás. Evita la confrontación directa, pero le complace cuando otros luchan por su atención o en su nombre. Ella existe para explotar las debilidades y no dudará en sacrificar a aquellos que se interponen en su camino.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Ilusión. +2 a las pruebas de Engañar.

Desventajas: Los magos Seductores deben superar una prueba de Voluntad CD 20 para evitar entregarse al vicio (drogas, BTLs, sexo y otros) cuando está disponible.

Tiburón

Tiburón es un cazador frío e implacable. Su poder es conocido por todos los que habitan cerca del mar. Cuando ataca un tiburón, lo hace sin piedad, entrando en frenesí al notar la sangre de su presa. Los magos Tiburón tienden a ser nómadas, siempre en movimiento. Son guerreros feroces y mortales. Un mago Tiburón cree que el único enemigo bueno es el enemigo muerto. Si es desafiado, no pierde el tiempo con amenazas o insultos y golpea a matar.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Combate. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del agua.

Desventajas: Los magos Tiburones pueden entrar en frenesí mientras combaten (del mismo modo que los magos Oso) cuando son heridos o cuando hieren a su enemigo. Un mago Tiburón puede ensañarse y continuar atacando el cuerpo de su última víctima en lugar de buscar un nuevo objetivo, si el jugador lo desea.

Reglamento Shad20wrun

Serpiente

Serpiente es sabia y sabe muchos secretos. Ella es una buena consejera, pero siempre exige un precio por su asesoramiento. Los magos Serpiente luchan sólo para protegerse a sí mismos y a los demás. Están obsesionados con descubrir secretos y tomarán grandes riesgos con el fin de hacerse con ellos. Comercian con sus conocimientos si creen que pueden obtener algo a cambio.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Detección. +2 a las pruebas de Atadura.

Desventajas: -1 a las pruebas relacionadas con hechizos de Combate.

Ave de Trueno

Ave de Trueno es un ser majestuoso, la encarnación de la tormenta. Sus alas son oscuras nubes, el pico y las garras relámpagos, y sus gritos el trueno. Es una fuerza primordial, a menudo salvaje, pero necesaria para la supervivencia de la tierra y la continuación del ciclo de la vida. Ave de Trueno es una fuerza a respetar y a la que acercarse con mucho cuidado, no sea que su ira se despierte.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus del aire. +2 a las pruebas de Intimidar.

Desventajas: un mago Ave de Trueno debe superar una prueba de Voluntad CD 20 para evitar responder ante un insulto.

El Tramposo

El Tramposo es inteligente, rápido de mente y cuerpo, maestro de los disfraces y engaños. Siempre está pensando nuevas tretas y formas de burlar a sus enemigos en vez de luchar contra ellos. Prefiere trabajar al servicio de otros, revoloteando y robando a espaldas de su objetivo, cuando no está mirando. Sus trucos a menudo pueden ser contraproducentes, lo que resulta en problemas para todos, pero la astucia del Tramposo siempre se impone al final.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Ilusión. +2 a las pruebas de Engañar.

Desventajas: un personaje Tramposo debe superar una prueba de Voluntad CD 20 para resistir la oportunidad de realizar una travesura, aunque pueda ir en detrimento suyo o de sus amigos.

El Sabio Guerrero

El Sabio Guerrero es un experto en el arte de la guerra, pero la batalla es un arte para él, un ejercicio de los poderes de la mente y el cuerpo. Estudia las tácticas de sus enemigos y los supera a través de una combinación de estrategia y valor en la batalla. El Sabio Guerrero no actúa impulsado por el salvajismo, sino desde una posición de conocimiento y sabiduría. Los magos Guerreros deben seguir el código de honor del guerrero y comportarse correctamente o se arriesgan a perder el favor de su mentor.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Combate y Detección.

Desventajas: -1 a todas las pruebas si actúan de forma deshonorables, hasta que el personaje expie sus culpas.

Lobo

Lobo es reconocido como un cazador y un guerrero en todo el mundo. Se entrega por completo a los demás miembros de su manada. Como dice el antiguo proverbio, Lobo vence en todas sus peleas excepto en una, y en esa muere. Los magos Lobo son leales a sus amigos y familiares hasta la muerte. Nunca muestran cobardía en la batalla y siempre cumple su palabra.

Ventajas: +2 a las pruebas relacionadas con hechizos de Combate. +2 a las pruebas relacionadas con los espíritus de las Bestias.

Desventajas: un mago Lobo debe superar una prueba de Voluntad CD 20 para retirarse de un combate.

Reglamento Shad20wrun

GRIMORIO CALLEJERO

CARACTERÍSTICAS DE LOS HECHIZOS.

Categoría.

Indica si un hechizo es de Combate, Detección, Salud, Ilusión o Manipulación.

Tipo.

Los hechizos pueden ser de tipo Maná (M) o Físico (F). Los hechizos se resisten con Voluntad, Fortaleza o Reflejos, según su descripción. Los hechizos de maná son los únicos utilizables contra entes astrales y ambos pueden ser usados en el mundo físico, aunque los de maná no afectan a objetivos que no estén vivos.

Rango.

La mayoría de los hechizos tienen un rango de Línea de Visión (LdV). Si el objetivo está a la vista, puede ser afectado, sin importar la distancia.

Otros hechizos, particularmente los de Salud, requieren tocar al objetivo. Para tocar a un objetivo involuntario hay que hacer una tirada de ataque contra la defensa del objetivo como parte de la acción de hechicería, en este caso haremos una única tirada para ambos ataques, sumando el bono de ataque sin armas y comparándolo con la Defensa y sumando el bono de hechicería y comparándolo con la dificultad del hechizo.

Otros requisitos del objetivo se anotarán también bajo el apartado de Rango, como los hechizos de área (A), definidos como un círculo con un radio igual a la Magnitud Controlable del lanzador en metros.

Duración.

Los hechizos pueden ser instantáneos (I), sostenidos (S) o permanentes (P).

Los hechizos permanentes requieren ser mantenidos un tiempo hasta que su efecto se estabiliza y ya no requiere de la magia para permanecer, el tiempo requerido para que esto suceda es igual a la Magnitud del hechizo en turnos de combate. En estos hechizos se puede utilizar parte de la Categoría de Éxito obtenida en el lanzamiento del conjuro para reducir este tiempo a razón de 1 turno de combate por cada 2 puntos de C.E.

Dificultad.

La dificultad para el lanzamiento del hechizo dependerá del objetivo al que se intenta afectar o en función de la Magnitud a la que el hechizo se lance, según la descripción de cada hechizo particular.

Salvación.

Si el hechizo puede ser resistido, en este apartado vendrá el tipo de salvación a realizar (Fortaleza, Reflejos o Voluntad) y la dificultad de la misma.

HECHIZOS DE COMBATE

Los hechizos de combate utilizan el maná para crear efectos dañinos, ya sea por medios directos o indirectos. Los hechizos directos canalizan el poder mágico directamente al interior del sujeto, afectándole desde dentro e ignorando su armadura. Los hechizos indirectos crean un elemento externo que causa el daño (frecuentemente de naturaleza elemental), que se utiliza para atacar al objetivo.

Hechizos de combate Directos.

Estos hechizos canalizan las fuerzas mágicas directamente sobre el objetivo, afectándole desde el interior e ignorando su armadura. Se resisten con Voluntad (los de maná) y con Fortaleza (los físicos). Son susceptibles de ser anulados mediante Contramagia.

El mago hace una prueba de Hechicería contra una CD igual a $10 + \text{Fortaleza}$ (para hechizos físicos) o $10 + \text{Voluntad}$ (para hechizos de maná) del objetivo del hechizo. La dificultad de la salvación del objetivo aumentará en un valor igual a la mitad de la Categoría de Éxito obtenida en el lanzamiento. Si no se iguala la CD de lanzamiento, el hechizo no tiene efecto.

Reglamento Shad20wrun

El objetivo intenta resistir el hechizo con una tirada de salvación contra una dificultad de $10 + 2 \times$ Magnitud del hechizo. Superar la tirada de salvación reduce la Magnitud del hechizo a la hora de calcular el daño, esta reducción será de un punto más la mitad de la Categoría de Éxito obtenida. Si la tirada de salvación logra reducir el hechizo a Magnitud 0, su efecto es resistido por completo.

Atacar a un objeto con un hechizo físico directo requiere una tirada contra una CD igual a $10 +$ Dureza, pero ignorando la resistencia al daño del dicho objeto que, además, no podrá realizar tirada de salvación.

Hechizos de Combate Indirectos.

Se tratan igual que un ataque a distancia y también son susceptibles de contramagia.

El mago hace una tirada de Hechicería contra una dificultad igual a la Defensa del objetivo, incluyendo todos los modificadores apropiados al combate).

Si el hechizo es de área, el objetivo hará una tirada de salvación de Reflejos contra una dificultad de $10 +$ Magnitud $\times 2$. Al igual que en los hechizos directos, la dificultad de la salvación del objetivo puede aumentarse en tantos puntos como la mitad de la Categoría de Éxito. Superar la tirada de salvación reduce a la mitad el daño recibido.

La armadura que lleve el objetivo también le protege de los efectos de los hechizos indirectos, al igual que la resistencia al daño en el caso de atacar a objetos.

Efectos elementales.

La mayoría de hechizos indirectos van acompañados de efectos de tipo elemental. Este tipo de hechizos solo permiten el uso de la mitad de la armadura para resistirlos y además pueden crear efectos secundarios (prender fuego, derretir cosas, etc...)

Daño

El daño que causan los hechizos va a depender de su Magnitud y será igual a $1d6 \times$ nivel de Magnitud. Este daño puede verse reducido con la tirada de salvación del objetivo. El Daño puede ser causado sobre los niveles de salud Mental (M) o Físico (F) o ser daño No Letal (NL).

Chorro de Ácido (Indirecto, Elemental)

Tipo: F – Rango: LdV – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6.

Oleada Tóxica (Indirecto, Elemental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6+M.

Salvación: Reflejos CD ($10 + 2 \times$ Magnitud del hechizo)

Dificultad: Defensa del objetivo

Estos hechizos crean un potente corrosivo que pulveriza el blanco, causando terribles quemaduras y comiendo material orgánico y metálico – se trata como daño por ácido, con los efectos correspondientes sobre la zona afectada y los objetos que en ella se encuentren. El ácido se evapora rápidamente en el turno después de lanzar el hechizo, pero el daño permanece.

Golpetazo (Indirecto, Toque)

Tipo: F – Rango: T – Daño: Md6 (NL) – Duración: I – Cansancio: Md6/2.

Puñetazo (Indirecto)

Tipo: F – Rango: LdV – Daño: Md6 (NL) – Duración: I – Cansancio: Md6-M.

Onda Expansiva (Indirecto, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (NL) – Duración: I – Cansancio: Md6.

Salvación: Reflejos CD ($10 + 2 \times$ Magnitud del hechizo)

Dificultad: Defensa del objetivo

Estos hechizos golpean al objetivo con un ataque psíquico invisible, similar a un puñetazo, que causa daño No Letal.

Reglamento Shad20wrun

Toque Mortal (Directo, Toque)

Tipo: M – Rango: T – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6/2.

Proyectil Mágico (Directo)

Tipo: M – Rango: LdV – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6-M.

Explosión de Maná (Directo, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo

Estos tres hechizos canalizan fuerzas mágicas destructivas en el interior del objetivo, causando daños físicos. Como hechizos de maná, solo afectan a criaturas vivas y objetivos mágicos.

Lanzallamas (Indirecto, Elemental)

Tipo: F – Rango: LdV – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6.

Bola de Fuego (Indirecto, Elemental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6+M.

Salvación: Reflejos CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: Defensa del objetivo

Estos hechizos crean una explosión flamígera que se manifiesta en el plano material y achicharra el objetivo. El daño causado es por fuego.

Las llamas se extinguen tras golpear al objetivo, pero pueden causar efectos secundarios, incendiando materiales inflamables que pueden continuar ardiendo tras la finalización del hechizo.

Rayo (Indirecto, Elemental)

Tipo: F – Rango: LdV – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6.

Esfera de Rayos (Indirecto, Elemental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6+M.

Salvación: Reflejos CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: Defensa del objetivo

Estos hechizos crean y dirigen terribles descargas eléctricas que causan daño eléctrico a sus objetivos.

Estallido (Directo, Toque)

Tipo: F – Rango: T – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6/2.

Rayo de Energía (Directo)

Tipo: F – Rango: LdV – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6-M.

Bola de Energía (Directo, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (F) – Duración: I – Cansancio: Md6.

Salvación: Fortaleza CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: 10 + Fortaleza del objetivo.

Estos tres hechizos canalizan fuerzas mágicas destructivas en el interior del objetivo, causando daños físicos. Como hechizos físicos, pueden afectar tanto a criaturas vivas como a objetos.

Noquear (Directo, Toque)

Tipo: M – Rango: T – Daño: Md6 (M) – Duración: I – Cansancio: (Md6-M)/2.

Rayo Aturdidor (Directo)

Tipo: M – Rango: LdV – Daño: Md6 (M) – Duración: I – Cansancio: Md6/2.

Esfera Aturdidora (Directo, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Daño: Md6 (M) – Duración: I – Cansancio: Md6-M.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

Estos hechizos canalizan energía mágica directamente sobre el objetivo, causando daños sobre los niveles de salud mentales. Son conocidos normalmente como hechizos de “sueño” ya que causan que el objetivo caiga inconsciente.

Reglamento Shad20wrun

HECHIZOS DE DETECCIÓN

Estos hechizos otorgan al receptor un nuevo sentido, además de los cinco sentidos básicos, durante tanto tiempo como se mantenga el hechizo. Se lanzan sobre el propio mago o sobre un sujeto al que se toque. Usar este sentido adicional requiere del uso de una acción estándar.

Los hechizos de detección pueden ser: direccionales (hacia donde el sujeto mire), de área (en todas direcciones, como cuando escuchamos) o psíquicos. Además el sentido adicional puede ser activo o pasivo.

Activo.

El sentido analiza o busca la información cuando el sujeto se concentra en él. Se requiere una prueba de Hechicería contra una dificultad que depende del tipo de objetivo del hechizo (el efecto es susceptible de Contramagia).

Según la Categoría de Éxito alcanzada se obtiene una cantidad de información:

C.E. 0-3.	Conocimientos generales, sin detalles (<i>Ej. Detectas un grupo de metahumanos</i>)
C.E. 4-7.	Solo detalles a grandes rasgos (<i>Ej. Tres orcos y una elfa, vienen hacia ti</i>)
C.E. 8-11.	Detalles menores (<i>Ej. Vienen corriendo y armados. La elfa lidera el grupo</i>)
C.E. 12+	Todos los detalles (<i>La elfa es tu amiga Kuyen, los orcos la están persiguiendo</i>)

Pasivo.

El sentido está “encendido” y capta la información sin otorgar ningún tipo de interpretación (como cuando escuchas algo). La tirada de Hechicería sirve como tirada de Percepción a la dificultad decidida por el Master. La contramagia no protege contra este tipo de detección.

Alcance.

Algunos hechizo se puede aprender en dos versiones, con alcances distintos:

Alcance Normal: la distancia sensorial para los hechizos de Detección es igual a la Magnitud del hechizo x Magnitud Controlable del lanzador, en metros.

Alcance Extendido: Magnitud del hechizo x Magnitud Controlable x10 metros.

Solo hace falta realizar una tirada para todos los objetivos potenciales en el alcance, que se compara con la CD de cada objetivo. Si el hechizo es sostenido y un nuevo objetivo entra en el alcance, se comparará el resultado de la tirada con la CD para el nuevo objetivo, para comprobar si se detecta o no.

Salvaciones.

Los personajes que superan la tirada de salvación contra un hechizo de detección evitan sus efectos por completo. La dificultad de la salvación se aumenta en tantos puntos como la mitad de la Categoría de Éxito que la prueba de hechicería supere la CD (10 + Voluntad del Objetivo).

Reducir el Cansancio.

El lanzador del hechizo puede utilizar puntos de su Categoría de Éxito para reducir el cansancio en lugar de aumentar la dificultad de la salvación o en los hechizos que carecen de tirada de salvación. Los puntos utilizados de tal modo se reducen de la Categoría de Éxito a efectos de determinar la cantidad de información obtenida con el hechizo de detección.

Analizar Aparato (Activo, Direccional)

Tipo: F – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Salvación: No

Dificultad variable:

CD 15-Magnitud. Materiales y objetos manufacturados de baja tecnología (Cuero, plásticos, ladrillos...)

CD 20-Magnitud. Materiales y objetos manufacturados de alta tecnología (Equipo electrónico...)

CD 25-Magnitud. Objetos altamente procesados (Ordenadores, Residuos tóxicos, Drones, Vehículos...)

Este hechizo permite al sujeto analizar la finalidad y el funcionamiento de un dispositivo o pieza de equipo dentro del alcance del sentido. La dificultad del hechizo varía en función de la complejidad del objeto analizado. La Categoría de Éxito obtenida se añade a las pruebas realizadas por el sujeto para hacer funcionar el dispositivo, ignorando cualquier tipo de penalización aplicable por carecer de rangos en la habilidad necesaria mientras el hechizo permanezca sostenido.

Reglamento Shad20wrun

Analizar la Verdad (Activo, Direccional)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

El sujeto puede saber si las declaraciones de un blanco son la verdad. Las medias verdades o falsedades que el objetivo cree como ciertas no son detectadas por este hechizo. El hechizo no funciona en material escrito o a través de cualquier tipo de medio tecnológico. El sujeto debe escuchar una declaración en persona (con el objetivo dentro del rango) para saber si es verdad.

Clariaudiencia (Pasivo, Direccional)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo

El sujeto puede escuchar sonidos distantes como si físicamente se hallara presente en un punto concreto dentro del rango sensorial del hechizo. El "punto de escucha" puede ser trasladado a cualquier otro punto dentro del alcance del hechizo. Durante el uso de la clariaudiencia, el sujeto no puede usar su audición normal. Este hechizo no transmite imágenes visuales, tan solo sonidos (y sólo los sonidos dentro del alcance de la audición normal del sujeto, sin aplicar modificaciones auditivas por implantes o similares).

Clarividencia (Pasivo, Direccional)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo

El sujeto puede ver escenas distantes como si físicamente se hallara presente en un punto concreto dentro del rango sensorial del hechizo. El "punto visual" puede ser trasladado a cualquier otro punto dentro del alcance del hechizo. El sujeto no puede usar su visión normal o percepción astral mientras usa la clarividencia. Este hechizo no transmite sonido, solamente imágenes visuales. Cualquier visión aumentada que posea el sujeto no funcionará a través de este hechizo, ni la percepción astral. Los magos no pueden usar la clarividencia para designar objetivos para sus hechizos.

Sentido del Combate (Activo, Psíquico)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6.

Salvación: No

Dificultad: Defensa del objetivo

El objetivo subconscientemente puede analizar un combate y otras situaciones de peligro dentro del área del hechizo, detectando las diferentes situaciones una fracción de segundo antes de que sucedan. El objetivo recibe un bono a las pruebas de percepción para evitar ser sorprendido y a la Defensa durante el combate. Este bono es igual a la mitad de la Categoría de Éxito obtenida en el lanzamiento del hechizo.

Detectar Enemigos (Activo, Área)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Detectar Enemigos, Extendido (Activo, Extendido)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo (ver tabla al inicio de esta sección)

El sujeto puede detectar blancos que se encuentren en el área y que tengan intenciones hostiles hacia él. El hechizo no detecta trampas (ya que no están vivas), ni puede detectar a alguien a punto de disparar contra una multitud al azar (la hostilidad no está dirigida hacia el objetivo del hechizo). El hechizo puede detectar blancos que preparen una emboscada u otro tipo de ataque por sorpresa.

Detectar Individuo (Activo, Área)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo (ver tabla al inicio de esta sección)

El sujeto puede detectar la presencia de un determinado individuo en cualquier lugar dentro del alcance del sentido. El mago nombra a la persona durante el lanzamiento y debe conocer al objetivo o haberlo visto con anterioridad.

Reglamento Shad20wrun

Detectar Vida (Activo, Área)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Detectar Vida, Extendido (Activo, Extendido)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo (ver tabla al inicio de esta sección)

El sujeto detecta todos los seres vivos (pero no los espíritus) dentro del alcance del sentido y conoce su número y ubicación relativa. En una zona muy concurrida, el hechizo es virtualmente inútil, recogiendo una masa borrosa de sensaciones.

Detectar [Forma de vida] (Activo, Área)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2.

Detectar [Forma de vida], Extendido (Activo, Extendido)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo (ver tabla al inicio de esta sección)

El sujeto detecta todos los individuos de un tipo especificado de forma de vida dentro del alcance del sentido y conoce su número y su ubicación relativa. Cada forma de vida diferente, requiere un hechizo distinto (Detectar Orcos, Detectar Elfos, Detectar Dragones, y así sucesivamente).

Detectar Magia (Activo, Área)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Detectar Magia, Extendido (Activo, Extendido)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Magnitud del objetivo (ver tabla al inicio de esta sección)

El sujeto puede detectar la presencia de todos los focos, hechizos mágicos, barreras, logias y espíritus dentro del alcance del sentido. No detecta personajes o criaturas Despertadas, firmas astrales o los efectos de un hechizo que se han convertido en permanentes.

Detectar [Objeto] (Activo, Área)

Tipo: F – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2.

Salvación: No

Dificultad variable:

CD 15-Magnitud. Materiales y objetos manufacturados de baja tecnología (Cuero, plásticos, ladrillos...)

CD 20-Magnitud. Materiales y objetos manufacturados de alta tecnología (Equipo electrónico...)

CD 25-Magnitud. Objetos altamente procesados (Ordenadores, Residuos tóxicos, Drones, Vehículos...)

El sujeto detecta todos los objetos de un tipo especificado dentro del alcance del sentido y conoce su número y su ubicación relativa. Cada tipo de objeto requiere de un hechizo separado (Detectar Armas, Detectar Ordenadores, Detectar Explosivos, y así sucesivamente).

Enlace Mental (Activo, Psíquico)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M.

Salvación: No

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo.

Enlace Mental permite al lanzador y un sujeto voluntario comunicarse mentalmente, intercambiando conversación, emociones e imágenes mentales. El sujeto y el lanzador deben permanecer dentro del alcance del hechizo para que el Enlace funcione.

Sondeo Mental (Activo, Direccional)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

Este hechizo permite al sujeto investigar telepáticamente la mente de un objetivo específico dentro del alcance del sentido (elegido cuando el hechizo se lanza). El objetivo es consciente del sondeo, pero no sabrá quién o desde donde se realiza. El sondeo mental obtiene un fragmento de información concreta por cada acción de asalto completo invertida. Cada intento adicional sobre el mismo objetivo dentro de un intervalo de tiempo igual a su bono de sabiduría + 1 (en horas, mínimo 1 hora) recibe una penalización acumulativa de -2 a la prueba de hechicería.

Reglamento Shad20wrun

La información obtenida dependerá del resultado de la prueba de lanzamiento según la siguiente tabla:

C.E. 0-5.	Se pueden leer los pensamientos superficiales del sujeto
C.E. 6-9.	Se puede buscar cualquier cosa que el sujeto conozca de forma consciente o recuerde
C.E. 10+.	Se adquiere información de cosas que el sujeto ni siquiera sabe conscientemente (miedos, recuerdos olvidados, etc...)

HECHIZOS DE SALUD

Los hechizos de Salud pueden causar heridas físicas, curar enfermedades (o transmitirlas), eliminar venenos o drogas (o provocar sus síntomas) y también modificar atributos. No se conocen aún técnicas mágicas para eliminar el cansancio mental o curar enfermedades psicológicas.

Todos los hechizos curativos requieren que el lanzador toque al objetivo del hechizo. El grado de éxito en el lanzamiento del hechizo marca la efectividad del resultado.

Curar a personajes con implantes.

Los personajes con poca esencia son más difíciles de curar ya que los implantes corrompen la integridad del cuerpo. En términos de juego esto quiere decir que un tipo con implantes aplica una penalización a los chequeos de hechicería para curaciones igual al doble de los puntos de esencia perdidos (redondeando hacia abajo).

Hechizos de Salud Negativos.

Aquellos hechizos que afectan negativamente a la salud pueden resistirse con una tirada de salvación (y pueden resistirse con contramagia).

Antídoto

Tipo: M – Rango: T – Duración: P – Cansancio: Md6/2.

Salvación: No

Dificultad: CD de la toxina o veneno.

Este hechizo ayuda a un sujeto envenenado a superar una toxina. Debe ser aplicado antes de que la toxina cause daño (aunque un hechizo de Antídoto aplicado después puede aliviar algunos de los efectos secundarios, a discreción del director de juego). El personaje envenenado recibe un bono a la prueba de salvación igual a la mitad de la Categoría de Éxito de la prueba de hechicería.

Curar Enfermedad

Tipo: M – Rango: T – Duración: P – Cansancio: Md6/2.

Salvación: No

Dificultad: CD de la enfermedad.

Este hechizo ayuda a un sujeto infectado a superar una enfermedad. El personaje enfermo recibe un bono a la prueba de salvación igual a la mitad de la Categoría de Éxito de la prueba de hechicería.

Reducir [Característica] (Negativo)

Tipo: F – Rango: T – Duración: P – Cansancio: Md6-M.

Salvación: Fortaleza o Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Dificultad: Valor de la Característica a reducir.

El lanzador realiza una prueba de hechicería, reduciendo la característica escogida en tantos puntos como la Categoría de Éxito obtenida en dicha prueba. El sujeto del conjuro hace una tirada de salvación (de Fortaleza para las características físicas y de Voluntad para las mentales), eliminando un punto de penalización por cada Categoría de Éxito obtenida en dicha salvación.

Existe un hechizo diferente para cada característica.

Desintoxicar

Tipo: M – Rango: T – Duración: P – Cansancio: (Md6-M)/2.

Salvación: No

Dificultad: CD de la toxina o veneno.

Desintoxicar alivia los efectos secundarios de un fármaco o veneno. La Magnitud del hechizo debe ser como mínimo igual al modificador de Constitución del objetivo. Desintoxicar no cura o previene los daños causados por las toxinas, sino que elimina los efectos secundarios que puedan tener en la víctima (mareos, alucinaciones, náuseas, dolor, etc). Desintoxicar es la cura perfecta para la resaca de aquellos que pueden permitírselo.

Reglamento Shad20wrun

Curación

Tipo: M – Rango: T – Duración: P – Cansancio: Md6-M.

Dificultad: varía.

Curación repara el daño físico. La dificultad de la curación depende del nivel de daño que se pretenda sanar, el valor de Fortaleza del objetivo a sanar y su esencia. Cuanto más resistente y más implantes tiene el objetivo, más difícil es reparar sus heridas rápidamente mediante la magia.

La dificultad de lanzamiento del hechizo es igual a $10 + \text{el valor del Nivel de Salud que se pretende curar} + \text{Esencia perdida} - \text{Magnitud del hechizo}$.

El hechizo elimina una casilla de daño más una adicional por cada dos puntos de Categoría de Éxito. La dificultad para los niveles de daño de “Herido” es cinco puntos menos que la del nivel de daño “Malherido”. El mago también puede decidir emplear parte de la Categoría de Éxito obtenida en reducir el tiempo que se tarda en finalizar la curación, reduciendo el tiempo en un turno de combate por cada dos puntos de Categoría de Éxito.

Una vez que se ha usado magia sobre un personaje para sanar sus heridas, no se puede intentar nuevamente hasta que pasen 24 horas o sufra una nueva herida de igual o mayor gravedad que las que ya tiene.

Ejemplo. Mr Markus ha sido herido en un tiroteo reciente y tiene tachadas sus dos casillas de “Malherido”. Tras el combate, Robert intenta sanar sus heridas con magia. Robert va a usar su hechizo de Curación a Magnitud 4 y la Esencia de Mr. Markus es de 2.4 (ha perdido 3 puntos completos de esencia por sus implantes). El nivel de salud de “Malherido” de Mr. Markus es de 6, por lo tanto la dificultad para sanarlo es de $10 + 6 + 3(\text{esencia}) - 4(\text{Magnitud})$, total CD 15. Si Robert supera un 15 en su tirada de Hechicería logrará curar un nivel de “Malherido” a Mr. Markus, que serán dos si logra superar un 17. Además tardará 4 turnos de combate en completar la curación.

Hibernar

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: (Md6-M)/2

Dificultad: $10 + \text{Fort}$

El lanzador debe tocar un sujeto voluntario o inconsciente. El hechizo deja al objetivo en un estado de animación suspendida. Los procesos corporales se ralentizan en un factor igual a $1 + 1$ por cada dos puntos de Categoría de Éxito.

Ejemplo: Robert intenta poner en Hibernación a Mr. Markus con un hechizo de Magnitud 5. La dificultad es de 16 ($10 + \text{Fortaleza de Mr. Markus}$). En el chequeo de Hechicería Robert saca un 20 en su tirada de hechicería con lo que ralentiza los procesos corporales de su compañero en un factor de 4 ($1 + 3$ por la Categoría de Éxito 6). De este modo Mr. Markus podrá sobrevivir encerrado en el contenedor hermético hasta cuatro veces más tiempo que si estuviese despierto y activo, más que suficiente para llegar a su destino.

Incrementar [Característica]

Tipo: F – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2

Dificultad: Valor de la Característica a incrementar

La característica escogida aumenta en tantos puntos como la Categoría de Éxito obtenida en la prueba de Hechicería. La Magnitud de lanzamiento del hechizo es el límite hasta el que se puede subir el bono del atributo escogido. Existe un hechizo distinto para cada tipo de atributo mental o físico.

Ejemplo: Aumentar la destreza $16/+3$ de Mr. Markus requeriría usar un hechizo de Magnitud 4 o superior y la dificultad de lanzamiento sería CD 16. Con una tirada de 18 o superior aumentaría la destreza de Mr. Markus en dos puntos, llevándola hasta $18/+4$, el límite para ese valor de Magnitud.

Incrementar Reflejos

Tipo: F – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: $10 + \text{valor de Reflejos del objetivo}$

Este hechizo aumenta los reflejos de un sujeto voluntario (iniciativa, movimiento y acciones por turno), en función de la categoría de éxito:

Categoría de Éxito 0-5: +1 a iniciativa, +1 acción extra por turno, +1/+2 al movimiento.

Categoría de Éxito 6-9: +2 a iniciativa, +2 acciones extra por turno. +2/+4 al movimiento.

Categoría de Éxito 10+: +3 a iniciativa, +3 acciones extra por turno, +3/+6 al movimiento.

Un sujeto no puede verse afectado por dos hechizos de Incrementar Reflejos de forma simultánea.

Reglamento Shad20wrun

Oxigenar.

Tipo: F – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2

Dificultad: Constitución

Este hechizo oxigena la sangre de un sujeto voluntario, proporcionándole un bono igual a la Categoría de Éxito obtenida a las tiradas para resistir la asfixia, los efectos de gases inhalados o cualquier otro efecto de privación de oxígeno. El hechizo también permite al objetivo respirar bajo el agua.

Profilaxis.

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6/2

Dificultad: Constitución

Este hechizo proporciona a un sujeto voluntario un bono en las pruebas para resistir infecciones, drogas o toxinas, igual a la mitad de la Categoría de Éxito obtenida en la prueba de hechicería. El hechizo no distingue entre drogas malignas o beneficiosas por lo que la resistencia se aplicará también a las medicinas administradas. Una Categoría de Éxito 5 es suficiente para que el sujeto no se vea afectado por el alcohol mientras está protegido por el hechizo.

Resistir el dolor.

Tipo: M – Rango: T – Duración: P – Cansancio: Md6/2

Dificultad: varía.

Este hechizo permite al objetivo ignorar el dolor, reduciendo los efectos negativos de las heridas causadas, aunque no cura la herida.

La dificultad del hechizo depende del nivel de daño que se pretenda resistir y el valor de Fortaleza del objetivo. Cuanto más alto es el umbral de dolor del objetivo, más difícil es anular dicho dolor.

La dificultad de lanzamiento del hechizo es igual a 10 + el valor del Nivel de Salud que se pretende ignorar – Magnitud del hechizo. Un éxito equivale a ignorar la penalización de ese nivel de daño, ignorando una casilla adicional por cada dos puntos de Categoría de Éxito.

Una vez que se ha usado el hechizo sobre un personaje para que ignore el dolor, se mantiene de forma permanente hasta que el sujeto se relaja (al finalizar un combate, por ejemplo) o hasta que sufra una nueva herida de mayor gravedad que las que ya tiene.

Ejemplo. Mr Markus está en un tiroteo y tiene tachadas sus dos casillas de “Malherido”. Robert intenta ayudarlo a evitar el dolor de sus heridas con magia. Robert va a usar su hechizo de Resistir el Dolor a Magnitud 4 y la Esencia de Mr. Markus es de 2.4 (ha perdido 3 puntos completos de esencia por sus implantes). El nivel de salud de “Malherido” de Mr. Markus es de 6, por lo tanto la dificultad para sanarlo es de $10 + 6 - 4(\text{Magnitud})$, total CD 12. Si Robert supera un 12 en su tirada de Hechicería logrará eliminar un nivel de “Malherido” a Mr. Markus, que serán dos si logra superar un 14. Además tendrá que mantener durante 4 turnos el conjuro para que sus efectos sean “permanentes” durante el resto del combate.

Estabilizar.

Tipo: M – Rango: T – Duración: P – Cansancio: Md6-M

Dificultad: Valor del nivel de salud “Moribundo” del sujeto.

Cuando se aplica a un jugador en el estado de Moribundo, el hechizo estabiliza las funciones vitales del sujeto y previene su muerte. El nivel de Magnitud mínimo para estabilizar a un sujeto debe ser igual o superior al número de tiradas que haya tenido que hacer para estabilizarse por sí mismo (o lo que es igual, Magnitud 1 + 1 adicional por cada hora pasada en dicho estado).

HECHIZOS DE ILUSIÓN

No importa como sean de realistas, las ilusiones no pueden causar daño permanente de forma directa. Pueden causar distracción, desorientación, pérdida de equilibrio e incluso síntomas como náusea o dolor. Todos estos efectos desaparecen en cuanto la ilusión finaliza.

Las ilusiones **Obvias** se utilizan para el entretenimiento y son claramente falsas. Las ilusiones **Realistas** parecen completamente reales. Las **Monosensoriales**, afectan solo a un sentido. Las **Multisensoriales** afectan a todos los sentidos. Aunque se pueden crear ilusiones basadas en hechizos de mana sobre el plano astral, sus auras mágicas revelarán su verdadera naturaleza a cualquiera que pase una tirada de Lectura Astral (CD 10).

Reglamento Shad20wrun

Ilusiones de Maná.

Los hechizos de ilusión basados en maná solo afectan a la mente y son inefectivos contra sistemas de visión tecnológicos, como cámaras. Las ilusiones de Maná se resisten con Voluntad y son susceptibles de Contramagia. Estas ilusiones si afectan a elementos implantados como los ciberojos ya que el sujeto ha pagado su coste en esencia y las imágenes que captan son interpretadas por su mente.

Ilusiones Físicas.

Este tipo de ilusiones crean imágenes reales o alteran las propiedades físicas, como la luz o el sonido. Este tipo de ilusiones son efectivas contra los sistemas tecnológicos siempre que la prueba de hechicería supere la dificultad inherente a su nivel de complejidad tecnológica:

CD 20-Magnitud. Materiales y objetos manufacturados de alta tecnología (Cámaras, Videocámaras...)

CD 25-Magnitud. Objetos altamente procesados (Ordenadores, Drones, Vehículos...)

Las ilusiones físicas se resisten con Voluntad y son susceptibles de Contramagia. Los objetos inanimados no tienen derecho a una tirada de salvación.

Por cada dos puntos de Categoría de Éxito obtenida en la prueba de hechicería, la dificultad de la salvación aumenta en un punto.

Confusión (Realista, Multisensorial)

Tipo: M – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Confusión en masa (Realista, Multisensorial, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Caós (Realista, Multisensorial)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Mundo caótico (Realista, Multisensorial, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6+M

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Estos hechizos producen una tormenta de sensaciones conflictivas e imágenes que confunden los sentidos. Por cada dos puntos de Categoría de Éxito el objetivo sufre un -1 a todas sus tiradas debido a la distracción.

Entreteneimiento (Obvia, Multisensorial, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Entreteneimiento tridimensional (Obvia, Multisensorial, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Estos hechizos crean efectos de área obvios pero entretenidos. El valor de la tirada de Hechicería + Magnitud del hechizo, determina como de creativo, interesante y cautivador es el efecto para la audiencia. Conseguir recrear con exactitud algunos elementos puede requerir superar un cierto valor de dificultad.

Invisibilidad (Realista, Monosensorial)

Tipo: M – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Invisibilidad Mejorada (Realista, Monosensorial)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Voluntad del observador o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Este hechizo hace al sujeto más difícil de detectar por medios visuales normales (incluyendo visión en luz tenue o termográfica). El sujeto es completamente tangible y detectable por otros sentidos. Se permite una tirada de salvación para aquellos individuos que estén buscando activamente al sujeto invisible o que interactúen con él de alguna forma.

Reglamento Shad20wrun

Máscara (Realista, Multisensorial)

Tipo: M – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Máscara física (Realista, Multisensorial)

Tipo: F – Rango: T – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Voluntad del observador o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El hechizo de Máscara requiere tocar al objetivo. El sujeto adquiere una apariencia física diferente, de aproximadamente el mismo tamaño y forma, a elección del lanzador. El efecto altera la voz, el olfato y otras características físicas del sujeto. Se permite una tirada de salvación para aquellos individuos que interactúen con el lanzador de alguna forma.

Fantasma (Realista, Multisensorial, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Fantasma Tridimensional (Realista, Multisensorial, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Estos hechizos de área crean ilusiones convincentes de cualquier objeto, criatura o escena que el lanzador desee con el único requisito de que dicha ilusión no sea mayor que el área de efecto del hechizo. Se permite una tirada de salvación para aquellos individuos que interactúen con la ilusión de alguna forma.

Amortiguar sonido (Realista, Monosensorial, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Silencio (Realista, Monosensorial, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El hechizo crea un área que interfiere el sonido. Los ataques sónicos que entren o salgan del área son penalizados en tantos puntos como el nivel de Magnitud del hechizo. Para poder escuchar sonidos a través o en el interior del área afectada es necesario superar la tirada de salvación.

Sigilo (Realista, Monosensorial)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Este hechizo hace al sujeto menos audible para los sistemas normales de escucha. El sujeto se mueve en silencio, haciendo poco o ningún ruido. Las cosas que toque directamente tampoco suenan (llamar a una puerta), pero aquellas que no sean tocadas directamente si (tirar algo contra el suelo). Para poder escuchar al sujeto el objetivo debe pasar una tirada de salvación.

HECHIZOS DE MANIPULACIÓN

Los hechizos de manipulación controlan, animan o transforma la materia y la energía. Las manipulaciones **Mentales** afectan a la mente. Las **Físicas** afectan formas físicas y las **Ambientales** afectan condiciones tales como luz, temperatura, gravedad, etc.

Las manipulaciones mentales se resisten con una tirada de salvación de Voluntad y son susceptibles de Contramagia. Los sujetos afectados por estos hechizos pueden realizar una tirada de salvación para sobreponerse al mismo cada (Magnitud) turnos de combate. La dificultad de la salvación aumentará en un punto por cada dos puntos que se haya superado la dificultad de lanzamiento del conjuro.

Armadura (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + 2x Magnitud del hechizo

El hechizo crea un campo de energía mágica brillante alrededor del sujeto que protege contra el daño físico otorgándole un valor de RD (acumulativo con la que lleve puesta) igual a la Magnitud del hechizo.

Reglamento Shad20wrun

Controlar Acciones (Mental)

Tipo: M – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Controlar Acciones en Masa (Mental, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El lanzador del hechizo controla las acciones físicas del objetivo como si fuera una marioneta. La conciencia del objetivo no se ve afectada pero el lanzador controla su cuerpo. El objetivo utilizará sus habilidades a las órdenes del lanzador pero con una penalización igual al valor de Voluntad del sujeto, debido a su resistencia a obedecer las órdenes. Controlar a un objetivo requiere una acción de movimiento. Si no se está controlando directamente, la víctima podrá actuar normalmente.

Las víctimas de un control de masas se pueden controlar individualmente (con acciones de movimiento) o en grupo si todos reciben la misma orden (con una única acción de movimiento).

Control Emocional (Mental)

Tipo: M – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Control Emocional en Masa (Mental, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El objetivo siente una emoción abrumadora a elección del lanzador (amor, odio, miedo, tristeza, etc...). El objetivo siente la emoción completamente, aunque no entienda por qué. Si el objetivo actúa en concordancia con sus emociones no sufrirá penalización alguna pero si intenta tomar acciones no relevantes con la emoción sufrirá una penalización igual a la Magnitud del conjuro por la distracción. Cambiar el tipo de emoción requiere una acción de movimiento.

Control Mental (Mental)

Tipo: M – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Control Mental en Masa (Mental, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6+M

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El lanzador toma control de la mente del sujeto, dirigiendo todo lo que el objetivo hace. El lanzador da órdenes mentales (con una acción de movimiento) que el objetivo está obligado a obedecer.

Las víctimas de un control de masas se pueden controlar individualmente (con acciones de movimiento) o en grupo si todos reciben la misma orden (con una única acción de movimiento).

Arrojar (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: I – Cansancio: Md6-M

El hechizo lanza de forma psicoquinética un objeto de hasta (Magnitud) kilos a un objetivo designado con un bono de fuerza igual a la Magnitud Controlable del lanzador. La tirada de hechicería se utiliza como una tirada de ataque a distancia contra la Defensa del objetivo. Las armas lanzables tienen su alcance normal en función de la fuerza del lanzamiento.

Capa de hielo (Ambiental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: I – Cansancio: Md6

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo.

Salvación: Reflejos CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El hechizo crea una resbaladiza capa de hielo en el área de efecto. Los personajes que crucen la zona deben hacer una tirada de salvación de reflejos para evitar caer al suelo. Los vehículos deben superar una prueba de conducción para evitar sufrir un accidente. El hielo se derrite a una velocidad de un metro cuadrado por minuto a temperatura ambiente.

Reglamento Shad20wrun

Incendiar (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: P – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + Fortaleza del objetivo o según el objeto tecnológico a afectar.

Salvación: Fortaleza CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Este hechizo acelera las moléculas del objetivo haciendo que prenda en llamas una vez que el hechizo se hace permanente. La dificultad dependerá de la naturaleza del objeto a incendiar. Una vez en llamas, arderá de forma natural hasta que se extinga o se consuma.

Los objetivos vivos tienen derecho a una tirada de salvación de Fortaleza. Si no la superan irán sintiendo un aumento progresivo de la temperatura hasta estallar en llamas, sufriendo Md6 dados de daño por asalto a partir del momento en que el hechizo se haga permanente y hasta que se extinga. Los intentos de extinguir el fuego podrán reducir el daño recibido a discreción del director de juego.

Sugestión (Mental)

Tipo: M – Rango: LdV – Duración: P – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + Voluntad del objetivo.

Salvación: Voluntad CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

El hechizo implanta una única sugestión en la mente de la víctima, como una poderosa orden post-hipnótica. El objetivo llevará a cabo la sugestión como si fuera una idea propia y entonces se desvanecerá. Si se le confronta con la incorrección de lo que pretende llevar a cabo el sujeto podrá hacer una tirada de salvación adicional. El lanzador puede eliminar la sugestión cuando desee.

Levitar (Física)

Tipo: P – Rango LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + 5 por cada 200 kilos o fracción de peso.

Salvación: Fortaleza o Reflejos CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Levitar permite al lanzador levantar telequinéticamente un objeto o una persona y moverlo. El objetivo puede ser desplazado a cualquier lugar que el lanzador pueda ver a una velocidad igual a la Magnitud Controlable del lanzador + Magnitud del hechizo en metros por turno.

Un objeto que se hace chocar contra otro puede requerir de una tirada de ataque a distancia (con la habilidad de hechicería) y causar daño a discreción del director de juego.

Si se intenta hacer levitar un objeto sujeto por un ser vivo, éste tendrá derecho a una tirada de salvación de Reflejos para retenerlo. Si se intenta hacer levitar a un ser vivo involuntario, éste tendrá derecho a una tirada de salvación de Fortaleza.

El lanzador puede usar el hechizo para hacerse levitar a sí mismo.

Luz (Ambiental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6/2

Dificultad: 10 + M

El hechizo crea un punto móvil de luz que ilumina a su alrededor en un radio igual al nivel de Magnitud Controlable en metros. La intensidad de la luz depende de la Magnitud del hechizo, eliminando un punto de penalización por falta de luz por cada nivel de Magnitud. A nivel de Magnitud 6 se eliminan todas las penalizaciones por falta de luz, por encima de ese nivel se añaden penalizaciones por deslumbramiento.

Dedos Mágicos (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo

Este hechizo crea un efecto psicoquinético similar a unas manos invisibles que pueden sostener y manipular objetos. El lanzador puede utilizar habilidades remotamente con este hechizo pero con una penalización de -2 a las tiradas por la falta de sensibilidad. La bonificación de Fuerza y Destreza del hechizo depende de la Magnitud del mismo.

Reglamento Shad20wrun

Barrera de Maná (Ambiental, Área)

Tipo: M – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo.

Este hechizo crea una barrera invisible de energía mágica con una fuerza igual a la Magnitud del hechizo. La barrera no restringe el paso de seres vivos u objetos físicos, pero impide el paso a espíritus, focos, entes duales y hechizos. Si se lanza en el plano astral también impide el paso a las formas astrales y bloquea la visión. Cualquier objetivo de un hechizo que se halle al otro lado de una barrera de maná, aplica la Magnitud de la misma como bono a la tirada de salvación y como Resistencia al Daño del conjuro si lo hubiera. (Más información en el capítulo sobre barreras de maná)

Petrificar (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Dificultad: Constitución

Salvación: Fortaleza CD (10 + 2x Magnitud del hechizo)

Petrificar transforma materia viva en roca. El objetivo puede resistirse con una tirada de salvación de Fortaleza (y Contramagia). La Magnitud del hechizo debe ser al menos igual al valor de CON – 10 del objetivo. La materia inerte no se ve afectada. El objetivo petrificado no es consciente de lo que sucede a su alrededor y puede ser dañado, aunque su dureza en esa forma es igual a su valor de CON y su RD igual a la Magnitud del hechizo.

Barrera física (Ambiental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Este hechizo crea una barrera translúcida y brillante con un valor de Dureza y de RD iguales a la Magnitud del hechizo + 1 por cada dos puntos de Categoría de Éxito. El lanzador puede formar una cúpula con un radio y una altura igual al radio normal del hechizo o un muro con una altura y longitud iguales a su Magnitud.

La barrera es física, aunque permite circular el aire y otros gases, nada más grande puede atravesarla. Atacar a través de la barrera es posible bajo las mismas condiciones que al atravesar cualquier obstrucción física (se aplica su RD como armadura al objetivo) y está penalizada con un -2 por la visibilidad reducida. La barrera no bloquea la magia.

La barrera se puede destruir físicamente pero debe recibir todo el daño en el transcurso de un turno de combate o se regenerará por completo nuevamente al comienzo del turno siguiente. No se puede formar una barrera física en el plano astral.

Poltergeist (Ambiental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6

Este hechizo afecta a todos los objetos pequeños (de hasta un kilogramo de masa) que existan en el área y los lanza por el aire en recorridos aleatorios. Este efecto impone una penalización de -2 en el área por falta de visibilidad y causa 1d4 de daño por asalto (la armadura solo protege la mitad contra este golpeteo incesante por todo el cuerpo) a cualquiera que se encuentre en el área. El poltergeist podría causar más daño en determinados entornos donde los objetos volantes sean más numerosos o más peligrosos.

Sombras (Ambiental, Área)

Tipo: F – Rango: LdV (A) – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Dificultad: 10 + Magnitud del hechizo.

El hechizo de Sombras crea un globo de oscuridad con un radio igual a la Magnitud del hechizo. Esta oscuridad dificulta la visión dando una penalización de -1 punto más uno adicional por cada dos puntos de Categoría de Éxito. Alcanzar un valor de -6 equivale a oscuridad absoluta.

Reglamento Shad20wrun

Cambiaformas (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Forma de (criatura) (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6-M

Dificultad: Constitución.

Cambiaformas transforma un objetivo voluntario en otro tipo de criatura normal (no paranormal), aunque el sujeto retiene su conciencia humana. El objetivo solo puede asumir una forma de una criatura cuyo valor de constitución base sea 3 puntos mayor o menor que la suya propia. Los atributos mentales seguirán siendo los del sujeto, los atributos físicos serán los de base de la criatura, aumentados en tantos puntos como la Categoría de Éxito.

El hechizo no transforma ni ropa ni equipo y la nueva forma no puede hablar, aunque un mago seguirá pudiendo lanzar hechizos.

El hechizo Forma de (criatura) funciona igual que el de Cambiaformas, aunque solo permite transformar al objetivo en una criatura concreta, existiendo un hechizo diferente para cada tipo de criatura.

Forma pegajosa (Física)

Tipo: F – Rango: LdV – Duración: S – Cansancio: Md6

Este hechizo transforma la materia viva en una sustancia gelatinosa y pegajosa. El objetivo puede resistirse con una tirada de salvación de Fortaleza (y Contramagia). La Magnitud del hechizo debe ser al menos igual al valor de CON – 10 del objetivo. La materia inerte no se ve afectada. El objetivo transformado no es consciente de lo que sucede a su alrededor y puede ser dañado, aunque su dureza en esa forma es igual a su valor de CON y su RD igual a la Magnitud del hechizo.

Reglamento Shad20wrun

CRIATURAS

La humanidad no fue la única raza afectada por el Despertar. Así como el regreso de la magia creó razas metahumanas, también afectó a muchas plantas y animales normales, dando vida a muchos seres fantásticos que antes sólo existían en los cuentos de hadas. En algunos casos, los efectos de la contaminación y la experimentación genética han retorcido la transformación, dando como resultado monstruosidades nunca antes imaginadas. Por otra parte, la magia abrió puertas a otros planos, lo que ha permitido a espíritus y otras criaturas fantasmales cruzar el plano astral hasta nuestro mundo, algunos vienen llamados por el mago que los convocó, pero otros vienen por su propia voluntad, guiados por propósitos que sólo ellos conocen.

Este capítulo se refiere en general a todas las criaturas no humanas que los personajes pueden encontrarse. Algunos son completamente normales pero todavía peligrosos, incluso sin magia, como leones, tigres y osos. Otros, como sasquatchs y dragones, son tan inteligentes como los metahumanos (o a veces más). Algunos son espíritus que residen principalmente en el plano astral, aunque pueden materializarse y afectar el mundo físico.

PODERES

Los poderes son habilidades especiales que poseen las criaturas como parte de su fisiología. Algunos poderes son normales a su naturaleza, como garras o armaduras. Otros, como el Ocultamiento, son mágicos.

Las mecánicas de juego dadas para los poderes que vienen a continuación no pretenden ser reglas fijas, sino tan solo unas guías para el director de juego. Los jugadores nunca deben estar absolutamente seguros de las capacidades de una criatura, particularmente las Despertadas. Siempre hay una posibilidad de que un poder puede funcionar de forma un poco diferente para una criatura particular. La incertidumbre es una herramienta espectacular y maravillosa.

Tenga en cuenta que para que una criatura pueda utilizar un poder contra un objetivo, deben compartir el mismo "estado:" astral o físico. Las formas astrales no pueden afectar a las físicas y viceversa (ver apartado de El Mundo Astral. Las criaturas astrales que se materialicen pueden afectar a los objetivos materiales, sin embargo, al igual que las criaturas de naturaleza dual pueden interactuar con ambos planos con la misma eficacia.

Cada poder muestra su nombre, el tipo, la acción necesaria para su uso y el alcance, seguida de una descripción del poder y sus efectos.

Tipo: los poderes pueden ser de maná (M) o físicos (F), al igual que los hechizos. Los poderes de maná no afectan objetivos inanimados, mientras que los poderes físicos no pueden ser usados en el espacio astral o afectar a formas astrales.

Acciones: los poderes requieren una acción completa o estándar para activarse; algunos pueden funcionar automáticamente sin requerir de la atención de la criatura y siempre están activos.

Alcance: los poderes pueden tener un alcance de línea de visión (LdV), Toque o Personal (indicando que el poder solo afecta a la propia criatura). Las reglas de línea de visión aplicadas a los lanzadores de hechizos se aplican también para los poderes de criaturas. Salvo que se indique específicamente, un poder solo puede afectar a una criatura cada vez.

Duración: los poderes tienen una duración que indica cuánto tiempo permanece su efecto: Siempre, Instantáneo, Sostenido, Permanente o Especial.

A diferencia de los hechizos, los poderes sostenidos no merman ni penalizan a la criatura que lo sostiene. Recibir daño tampoco interrumpe el poder, ni tan siquiera perder la línea de visión una vez el poder está activo. Una criatura puede sostener un número de poderes igual a su atributo de Aptitud Mágica.

Reglamento Shad20wrun

Accidente

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Instantáneo

Este poder permite al ser causar un accidente aparentemente normal. La naturaleza exacta del accidente es determinada por el director de juego, en base a las circunstancias y el ambiente circundante.

Cuando un personaje es el objetivo del poder de accidente, debe realizar una tirada de salvación de Reflejos contra una CD igual a Sabiduría + Aptitud Mágica de la criatura. Si la criatura gana, el personaje sufre un accidente determinado por el director de juego. Las posibilidades incluyen: tropezar, tragarse algo por accidente, golpearse la rodilla dolorosamente, dejar caer algo, o sufrir un momento de confusión y expulsar el cargador de la pistola. Un accidente no es peligroso en sí misma, pero el entorno puede que sí que lo sea. Si se tropieza junto a un precipicio de montaña, por ejemplo, puede resultar mortal. Si la salvación falla por más de cinco puntos, se tratará el accidente como un fallo crítico - el accidente no es sólo una pifia, es un contratiempo importante.

Si una criatura utiliza accidente contra un vehículo, puede obligar al conductor a realizar una prueba de accidente. El valor de Aptitud Mágica servirá como un modificador negativo a la prueba.

Control Animal

Tipo: M – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

Algunos seres pueden manipular mentalmente determinados tipos de animales mundanos. Este poder permite al ser dirigir el comportamiento de un animal o grupo de animales. Este comportamiento se debe encontrar dentro de lo que es normal para el animal. Por ejemplo, un mono controlado no podría conducir un coche, pero se podría pedir al animal que trepara a un árbol y recupere algo, que ataque, que se siente en silencio, o seguir a alguien. Los animales no pueden ser mandados si salen de la línea de visión, pero van a seguir cumpliendo las órdenes que se les dieron. El ser puede controlar una serie de pequeños animales (gatos, ratas, etc) igual al doble de su Carisma, o un número de animales más grandes (lobos, leones, osos, etc) igual a la mitad de su Carisma. Este poder no puede ser utilizado sobre otras criaturas con el poder de Sapiencia o con rangos en Aptitud Mágica.

Armadura

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

La criatura tiene una piel extremadamente dura que le ofrece cierta protección contra los ataques. Una criatura con este poder tiene un valor de Armadura natural que se acumula con cualquier armadura externa que lleve puesta.

Forma Astral

Tipo: M – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Una criatura con el poder de forma astral existe en el plano astral solamente. No puede ser dañado por ataques o hechizos físicos, sólo ataques astrales o hechizos de maná puede dañar un ente astral. Del mismo modo, una criatura astral no puede afectar a otras criaturas en el mundo material, sólo a las criaturas de naturaleza dual o personajes capaces de percibir astralmente.

Una criatura con este poder puede manifestarse en el plano físico de la misma manera en la que lo hace un mago que se proyecta astralmente.

Atadura

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Instantáneo

La criatura puede hacer que su víctima se quede "pegada" a cualquier superficie con la que esté en contacto (o al ser en sí). La víctima puede intentar liberarse con una acción compleja, superando una prueba de Fortaleza contra una CD igual a Sabiduría + Aptitud Mágica de la criatura.

Coacción

Tipo: M – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

Un ser con el poder de coacción puede obligar a un objetivo a realizar una acción específica (por lo general, cada criatura puede obligar a un solo tipo de acción). La víctima debe superar una tirada de salvación de Voluntad contra una CD igual a Carisma + Aptitud Mágica de la criatura. Si la víctima pierde, debe realizar inmediatamente la acción obligada. La compulsión no puede obligar al objetivo a hacer una acción en el futuro.

Ocultación

Tipo: F – Acción: estandar – Rango: LdV – Duración: Sostenido

Este poder se refiere a la capacidad de una criatura de ocultarse místicamente sí mismo o a los demás, o bien de ocultar algo que la gente busca. Ocultación otorga un penalizador igual al doble de la Aptitud

Reglamento Shad20wrun

Mágica de la criatura a cualquier prueba de percepción para localizar al objeto oculto. El ocultamiento puede ser utilizado simultáneamente sobre una serie de objetivos igual a su valor de Aptitud Mágica; los seres ocultos de este modo, pueden verse entre sí si la criatura lo permite.

Confusión

Tipo: M – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

El poder Confusión permite una criatura confundir a su víctima, por lo que el objetivo no es capaz de tomar decisiones, pierde su sentido de la orientación, no recuerda lo que estaba haciendo, y así sucesivamente. El objetivo debe realizar una prueba de salvación de Voluntad contra una CD igual a Sabiduría + Aptitud Mágica de la criatura. Si no supera esta prueba, sufrirá una penalización a todas sus acciones igual a la cantidad por la que haya fallado.

Saliva Corrosiva

Tipo: F – Acción: completar – Rango: LdV – Duración: Especial

Esta criatura escupe saliva corrosiva a sus oponentes, el alcance es igual a su Constitución/3 en metros. Este poder se trata como un ataque a distancia normal de combate, utilizando la criatura su habilidad de Arma Exótica. La saliva ácida produce daños igual a 1d6 por cada dos niveles de Aptitud Mágica. Las armaduras solo protegen la mitad contra este tipo de ataque.

Naturaleza Dual

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Una criatura que es de naturaleza dual está activa en el plano astral y puede afectar a los seres astrales, así como los físicos. Una criatura de naturaleza dual tiene la capacidad de percibir e interactuar con el plano astral de la misma forma que los personajes que utilizan la percepción astral.

Ataque Elemental

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Instantáneo

Una criatura con ataque elemental puede liberar un chorro proyectado de energía, ya sea de llama, frío intenso, electricidad, agua, etc. El poder es tratado como un ataque a distancia utilizando la criatura su habilidad de Arma Exótica a distancia para atacar. El daño del ataque es igual a 1d6 por cada dos niveles de Aptitud Mágica de la criatura, y se trata como frío, electricidad, o daño de Fuego, según sea apropiado para el ataque. Este tipo de ataques son resistidos con la mitad de la armadura. El tipo de ataque elemental utilizado por el espíritu es el apropiado para su elemento y elegido en el momento de su invocación, una vez escogido, no se puede cambiar.

Aura de Energía

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Toque – Duración: Siempre

Una criatura con Aura de Energía, continuamente irradia un aura de energía dañina o negativa, ya sea de fuego, frío intenso, electricidad, o algo similar. Los ataques cuerpo a cuerpo realizados por el bicho hacen un daño adicional de 2d6. Además, el daño se trata como frío, electricidad, o daño de fuego, según sea apropiado para el aura. Este tipo de ataques son resistidos con la mitad de la armadura.

Cualquier ataque exitoso en cuerpo a cuerpo contra una criatura con Aura de Energía significa que el atacante también recibe el daño del aura. La armadura protege con la mitad de su valor.

Engullir

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Toque – Duración: Sostenido

El poder Engullir da una criatura la capacidad de arrastrar víctimas a su interior o al interior del terreno bajo su control, y así asfixiar a la víctima. Trata Engullir como un ataque cuerpo a cuerpo. Si el ataque tiene éxito, inflige daño (ver abajo) y la criatura envuelve a la víctima en su abrazo. Cada vez que le toque actuar a la criatura, la víctima recibe daño automáticamente igual a 1d6 por cada dos niveles de Aptitud Mágica. La Categoría de Éxito del ataque cuerpo a cuerpo aumentará dicho daño.

Una víctima engullida no se puede mover. Durante el asalto de la víctima, puede intentar escapar. Se hace una prueba enfrentada entre la Fuerza de la víctima y el valor de Aptitud Mágica de la criatura, si la víctima se impone, entonces, ha escapado y no recibe más daño del ataque.

Los efectos secundarios de los ataques de Engullir se detallan a continuación:

Fuego: la víctima recibe daño por fuego que se resiste con la mitad de su armadura.

Tierra: la víctima recibe daño físico que se resiste con la totalidad de su armadura.

Agua: la víctima recibe daño no letal a causa de la presión del agua. La armadura solo protege con la mitad de su valor.

Reglamento Shad20wrun

Aire: la víctima recibe daño no letal a causa de los gases y vapores. La armadura no protege de este daño, pero sí podrían hacerlo los filtros anti toxinas y similares.

Sentidos Mejorados

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Sentidos Mejorados cubre todos los sentidos mejorados o aumentados más allá de los límites normales de la capacidad humana. Esto incluye la visión con poca luz y termográfica, el oído y el olfato mejorado, los órganos sensibles al calor, sonar natural, y otros por el estilo.

Drenaje de Esencia

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Toque – Duración: Permanente

Este poder permite al ser drenar la esencia de otro carácter, añadiendo esta esencia a la propia criatura. Este poder solo se puede utilizar sobre seres físicos sintientes (personajes y criaturas no-astres con el poder de Sapiencia).

La criatura no puede drenar de una víctima que se resiste, la víctima debe participar voluntariamente o ser sometida (paralizado, inconsciente, mentalmente controlado, etc.) La transferencia de esencia sólo se produce en presencia de una fuerte emoción. Esta puede ser la pasión de un amante, el terror de una víctima involuntaria, o la ira de un enemigo derrotado, por ejemplo. Las emociones deben ser fuertes y deben estar enfocadas sobre la criatura con el poder. A veces, la transferencia de una cantidad simbólica de material físico también se lleva a cabo, como la sangre para un vampiro o la carne en caso de un wendigo, aunque por lo general sirve para aumentar la pasión o el terror del momento.

Drenar un punto de Esencia requiere de una prueba extendida de Aptitud Mágica + Bono Carisma CD 15 (número de pruebas: 10 - Esencia de la víctima, 1 minuto). Si la criatura es interrumpida antes de que esta prueba termine, el punto de Esencia no se drena. La criatura puede drenar tantos puntos de Esencia como su propio valor de esencia, con un mínimo de 1 punto. Una criatura no puede aumentar su esencia más del doble de su máximo natural.

La esencia perdida afectará a la magia de un personaje, como se señala en el capítulo de magia. Si la esencia de un personaje es reducida a 0, el personaje muere.

El estímulo psíquico del acto de drenaje tiene un efecto secundario: la creación de éxtasis en la víctima. Una víctima drenada debe hacer una prueba de Voluntad CD 15. Un fallo indica adicción, haciendo que el objetivo busque a la criatura para conseguir otro "subidón". Trata esto como una Adicción Leve (ver capítulo de Otras Reglas y Ambientación). Esto, por supuesto, puede dar lugar a una rápida pérdida de esencia y la eventual muerte del personaje si alguien no lo evita o él mismo no consigue "dejar el hábito".

Bajo presión, una criatura que ha drenado Esencia dentro de la hora anterior puede desviar la fuerza de la vida robada a otras características, incluyendo (y con frecuencia) a su Aptitud Mágica. Cada punto de Esencia consumido, aumenta temporalmente un atributo físico o mental en tres puntos, o la magia en uno. Sólo un atributo puede ser mejorado cada vez. Este aumento a los atributos desaparece después de 12 horas, y la mitad de los puntos de esencia utilizados para alimentar el impulso se pierden.

Miedo

Tipo: M – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Especial

El poder de miedo otorga al ser la capacidad de causar a sus víctimas un terror abrumador. La víctima correrá en pánico hasta el punto más cercano de aparente seguridad, y no se detendrá hasta que esté fuera de la vista y lejos a una distancia segura. El objetivo ha de hacer una tirada de salvación de Voluntad contra una CD igual a la puntuación de Carisma + Aptitud Mágica de la criatura. El terror tiene una duración de un Turno de Combate por cada punto por el que se falle la tirada de salvación. Una vez pasado ese tiempo, el objetivo debe volver a superar la tirada de salvación para atreverse a enfrentarse nuevamente a la criatura.

Proteger

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

El poder de Proteger da a la criatura la capacidad de prevenir los accidentes de normales y peligros ambientales (naturales y los inducidos por el poder de Accidente), como evitar que alguien sucumba a un golpe de calor o salvar a alguien de ahogarse. Este poder se puede usar simultáneamente en una serie de personajes igual al atributo de Aptitud Mágica de la criatura.

Reglamento Shad20wrun

Armadura Endurecida

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

La Armadura Endurecida es incluso más resistente que la armadura normal. Si el daño promedio del arma (sin contar la Categoría de Éxito de la tirada de ataque) no es mayor que el valor de la armadura, entonces el ataque rebota sobre la criatura sin dañarla, ni tan siquiera es necesario tirar los dados.

Ejemplo: Una criatura con Armadura Endurecida 7, que reciba un ataque de una pistola cuyo valor de daño es de 2d6, será totalmente inmune al daño de dicha pistola ya que la media con 2d6 es de 7.

Inmunidad

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Una criatura con Inmunidad tiene una mayor resistencia a un determinado tipo de ataque o aflicción. La criatura gana una "armadura" igual al doble de su Aptitud Mágica contra ese daño. Esta armadura es tratada como una protección "endurecida" (ver armadura endurecida arriba), lo que significa que si la media del daño no excede la armadura, el ataque automáticamente no hace ningún daño.

Inmunidad al envejecimiento: Estos seres nunca envejecen ni sufren los efectos del envejecimiento.

Inmunidad a las armas normales: Esta inmunidad se aplica a todas las armas que no son mágicas (focos arma, hechizos, poderes de adeptos o bichos). Si la criatura tiene algún tipo de vulnerabilidad, la inmunidad no será aplicable a los ataques no-mágicos realizados con el elemento en cuestión (por ejemplo: los hombres lobos y las armas de plata).

Infección

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Toque – Duración: Permanente

El poder de Infección permite a una criatura con Drenaje de Esencia infectar a cualquier criatura adecuada que se haya drenado hasta Esencia 0 con la cepa del virus HMHVV de la que sea portador. Para ver si una víctima está infectada, ésta debe hacer una prueba de Fortaleza contra una CD igual a la característica de Carisma + Aptitud Mágica de la criatura. Si falla, la víctima entra en un estado cercano a la muerte, mientras la infección inicia la transformación física, mental y espiritual. Tras 24 horas, la criatura recién creada revive con un punto de Esencia e inmediatamente debe drenar la esencia de otro ser.

Los personajes jugadores transformados por el poder Infección se convierten automáticamente en PNJ's tras su "muerte" y son controlados por el director de juego desde ese punto en adelante.

Influencia

Tipo: M – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Instantáneo

El poder de Influencia permite a la criatura insinuar sugerencias en la mente un objetivo, lo que predispone a esa persona para algún tipo de acción, reacción o emoción. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Voluntad contra una CD igual a la característica de Sabiduría + Aptitud Mágica de la criatura. Si falla, el objetivo intentará llevar a cabo la sugerencia. Si alguien hace ver al objetivo la incongruencia de lo que intenta hacer, el sujeto puede hacer una nueva prueba de Voluntad para superar la Influencia.

Hechizo Innato

Tipo: según hechizo – Acción: Completa – Rango: según hechizo – Duración: según hechizo

Una criatura con el poder de Hechizo Innato dispone de la habilidad instintiva para lanzar un hechizo concreto. La criatura debe poseer la habilidad de Hechicería para poder utilizar este poder de forma efectiva. Los hechizos lanzados por una criatura con éste poder son los mismos que pueden lanzar los magos y éstos pueden usar su habilidad de Contramagia contra dichos hechizos.

Materialización

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Personal – Duración: Sostenido

Ciertas criaturas astrales son capaces de proyectarse a sí mismas en el plano material, permitiéndoles interactuar con entes físicos. Cuando se materializa, una criatura puede afectar a objetivos físicos. Adicionalmente, las criaturas materializadas gana el poder Inmunidad contra las Armas Normales.

Reglamento Shad20wrun

Imitación

Tipo: F – Acción: Estandar – Rango: LdV – Duración: Sostenido

El poder de Imitación permite a una criatura imitar una gran variedad de sonidos, incluyendo el habla y las llamadas de otras criaturas. La CD de la prueba de Percepción necesaria para identificar un sonido como falso es igual al valor de la característica de Carisma + Aptitud Mágica de la criatura.

Forma de Niebla

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Personal – Duración: Sostenido

El ser puede usar el poder Forma de Niebla para transformar mágicamente su cuerpo en niebla. La niebla tiene una tasa de movimiento de 5 metros por Turno de Combate y puede pasar a través de cualquier fisura o grieta que no sea hermética. Los sistemas que son a prueba de gases, bacterias o filtración viral detienen a un ser en forma de niebla. Si bien en forma de niebla, el ser tiene Inmunidad a las Armas Normales, es vulnerable a los vientos fuertes, que pueden empujar/interrumpir la niebla y desorientar al ser. Si el ser resulta expuesto a una sustancia a la que es vulnerable, es inmediatamente forzado a volver a su forma normal. Cambio a o desde Forma de Niebla requiere una acción completa.

Movimiento

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

La criatura puede incrementar o reducir la capacidad de movimiento de un objetivo dentro del terreno que controla. Para calcular la nueva capacidad de movimiento se multiplica o se divide la capacidad de movimiento del objetivo por el valor de Aptitud Mágica de la criatura.

Armadura Mística

Tipo: M – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Las criaturas con Armadura Mística tienen protección natural contra los ataques astrales. Algunas criaturas pueden incluso tener Armadura Mística endurecida (si también tienen el poder de Armadura Endurecida).

Arma Natural

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Toque – Duración: Instantáneo

La criatura posee alguna forma natural de armamento capaz de causar daños físicos, como garras, colmillos afilados o un aguijón. La descripción del poder incluirá la naturaleza del ataque y el daño causado o su capacidad de penetración frente a armaduras, si es aplicable. Las armas naturales pueden ser de cuerpo a cuerpo o de distancia y las criaturas seguirán las reglas normales de combate cuando las utilicen. Las criaturas usarán la habilidad de Combate sin armas o Arma exótica, según el arma de que se trate.

Las criaturas sin el poder de Arma Natural siguen pudiendo hacer ataques desarmados tal y como cualquier otro personaje.

Aliento Nocivo

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Especial – Duración: Especial

La criatura puede proyectar un hedor nauseabundo para incapacitar a sus víctimas. La víctima debe realizar una salvación de Fortaleza con una CD igual a 10 + Aptitud Mágica de la criatura. Si falla la tirada de salvación, la víctima quedará Nauseada tantos Turnos de Combate como el valor por el que haya fallado la salvación. La armadura no ayuda a resistir este daño, pero la protección respiratoria sí. El Aliento Nocivo se extiende hasta una distancia de Constitución/3 metros en forma de cono, pudiendo afectar hasta a dos criaturas que se encuentren a menos de un metro una de la otra.

Aullido Paralizante

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Especial – Duración: Especial

Este poder afecta a todo ser (amigo o enemigo) capaz de escucharlo. Las víctimas hacen una tirada de salvación de Voluntad contra una CD igual a la característica de Carisma + Aptitud Mágica de la criatura. Si se dispone de elementos amortiguadores de sonido o hechizos de silencio, se aplica a la tirada de salvación los modificadores aportados por estos elementos. Si la salvación falla, la víctima recibe un penalizador de -1 a sus Reflejos durante tantos minutos como el valor de Aptitud Mágica de la criatura. Si el valor de Reflejos se reduce a 0, el personaje queda paralizado y no puede moverse (salvo para respirar). Cuando la parálisis termina, los puntos perdidos de Reflejos se recuperan a una velocidad de 1 punto por minuto.

Reglamento Shad20wrun

Psicoquinesis

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

Un ser con el poder de Psicoquinesis puede generar energía psíquica dotada de una fuerza y destreza igual al resultado obtenido en una prueba de Aptitud Mágica, causando un efecto similar al hechizo de Dedos Mágicos.

Regeneración

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Una criatura con Regeneración sana rápidamente cualquier daño físico. Al final de un Turno de Combate, hace una prueba de Aptitud Mágica CD 15, recuperándose de una herida por cada dos puntos de Categoría de Éxito, comenzando por las heridas más graves.

Ciertos tipos de daño no se pueden regenerar a partir de este poder. El daño al cerebro o la médula espinal (por ejemplo, de un ataque apuntado a la cabeza) no pueden ser curados de esta manera. Asimismo, el daño mágico de los focos arma, los hechizos de combate, poderes de adeptos o criaturas u otro tipo de magia, no pueden ser curados a través de la Regeneración. Si la criatura es vulnerable bajo determinadas circunstancias, la criatura no se puede regenerar hasta que las condiciones sean apropiadas.

Buscar

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: Especial – Duración: Especial

El ser puede localizar a cualquier persona, lugar u objeto. Para encontrar el objetivo, la criatura hace una prueba extendida de Aptitud Mágica + bono de Inteligencia CD 15 (5 pruebas, 10 minutos). Se aplicarán los modificadores correspondientes de la tabla siguiente. La criatura debe haber visto lo que está buscando antes, los espíritus pueden buscar cualquier cosa de la que su invocador les proporcione una imagen mental. Las criaturas con el poder de forma astral puede realizar la búsqueda en el espacio astral y no tienen que materializarse durante la misma.

<u>Situación.</u>	<u>Modificador a la búsqueda.</u>
Objetivo oculto mediante poder de Ocultación	- Magnitud Controlable del objetivo
Objetivo oculto tras una barrera de maná	- Magnitud de la barrera
Objetivo a más de un kilómetro de distancia	+ Kilómetros al número de pruebas
El objetivo es un lugar u objeto inanimado	+ 5 al número de pruebas

Sapiencia

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Personal – Duración: Siempre

Las criaturas con el poder de Sapiencia son conscientes de sí mismos y toman sus decisiones en consecuencia. Las criaturas con Sapiencia solo se consideran entrenadas en aquellas habilidades que poseen, pudiendo utilizar las demás por defecto. También son capaces de aprender nuevas habilidades.

Aunque la mayoría de criaturas pensantes son mundanas, algunos en sus especies son capaces de Despertar y poseer el atributo de Aptitud Mágica. Estas criaturas son capaces de realizar todas las tareas mágicas y seguir las mismas reglas para la magia que los personajes normales.

Veneno

Tipo: F – Acción: Automática – Rango: Toque – Duración: Instantáneo

El bicho segrega un veneno natural que es tóxico para los personajes y otros bichos. Diferentes criaturas pueden tener toxinas con diferentes atributos, como se indica en las descripciones individuales. Si no viene indicado, su valor por defecto será: Herida CD 15. Daño inicial y secundario: 2d6 (Físico).

Control climático

Tipo: F – Acción: Completa – Rango: LdV – Duración: Sostenido

El poder de control climático permite a una criatura manipular ciertas condiciones meteorológicas. El tiempo deseado debe ser posible en el ambiente donde se utiliza la energía (no se pueden provocar tormentas de nieve en el Sáhara u olas de calor en Islandia, por ejemplo). La modificación de las condiciones se va realizando poco a poco, llegando a su punto máximo cuando la criatura completa una prueba extendida de Aptitud Mágica + bono sabiduría CD 15 (10 pruebas, 30 minutos). La criatura solamente “invoca” el tiempo deseado, aunque no lo controla. Por ejemplo, una criatura que convoca una tormenta no puede dirigir donde caerán los rayos.

Reglamento Shad20wrun

DEBILIDADES

Del mismo modo que el Despertar otorgó nuevos poderes a ciertas criaturas, también las penalizó con nuevas vulnerabilidades que pueden ser explotadas. Algunas debilidades que pueden tener estas criaturas son las siguientes:

Alergia

Algunas criaturas sufren alergias a una o varias sustancias o condiciones. Una criatura con esta debilidad se encuentra a disgusto o sufre daño cuando está en contacto con el alérgeno.

Requisito Dietético

La criatura debe consumir un cierto tipo o una sustancia única a intervalos regulares para mantenerse con vida. Esta sustancia puede variar pero, con frecuencia, será inusual o exótica. Cuanta cantidad y con qué frecuencia es algo que variará de criatura a criatura. Sin este elemento imprescindible, la criatura terminará enfermando y muriendo.

Pérdida de Esencia.

Las criaturas con esta debilidad no tienen Esencia propia y deben drenarla de otras criaturas para sobrevivir. Estos seres pierden un punto de esencia cada ciclo lunar. Si su esencia baja, su atributo de Aptitud Mágica se ve afectado del mismo modo.

Si una criatura queda reducida a Esencia 0, morirá en tantos días como la mitad de su característica de Constitución si no logra reponerla. Una criatura en este estado es extremadamente peligrosa – un depredador hambriento que caza en busca de Esencia con una ferocidad descontrolada.

Sentidos Reducidos

Alguno o todos de los cinco sentidos básicos de la criatura funcionan con una efectividad reducida. Normalmente esta reducción limita un sentido a la mitad de su alcance o efectividad, pero una criatura puede llegar al límite de carecer de uno de ellos por completo.

Sin educación.

Aunque las criaturas con el poder de Sapiencia pueden interactuar en la sociedad, no todas estas criaturas son lo suficientemente sofisticadas como para adaptarse a una sociedad de alta tecnología. Esta debilidad refleja este hecho.

CRIATURAS NORMALES Y PARANORMALES

Existen innumerables criaturas, tanto normales como paranormales, que pueblan el universo de Shad20wrun, sin embargo incluirlas aquí todas sería imposible. Existen suficientes manuales de referencia para crear dichas criaturas con poco esfuerzo (el manual de Nsd20 y cualquier otro manual compatible con d20) y será labor del director de juego realizar la pequeña conversión de las criaturas que necesite en su campaña o partida. Con el tiempo espero ir creando un bestiario completo.

ESPÍRITUS

Los espíritus son habitantes sintientes del plano astral. Los atributos físicos que figuran a continuación se utilizan únicamente cuando un espíritu se materializa en el plano físico, en el plano astral todos los atributos equivaldrán a su Magnitud x3.

Además de sus poderes normales, cada espíritu tiene también un poder adicional por cada 3 puntos completos de Magnitud. El mago decide que poderes opcionales desea que tenga el espíritu que ha convocado. Estos poderes adicionales no pueden ser cambiados más tarde.

Un espíritu tiene en sus habilidades tantos rangos como su Magnitud. Los valores dados para las salvaciones son valores base que serán modificados por la habilidad correspondiente. Todos los espíritus tienen una característica de Esencia y una Aptitud Mágica igual a su Magnitud.

Reglamento Shad20wrun

Espíritus del Aire

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
(M-3) x3	(M+3) x3	(M-2) x3	M x3	M x3	M x3

FOR	REF	VOL	INI	DEF	INI (Astral)	DEF (Astral)
M-2	M+4	M	Ref +1/2	Ref +11	Ref +2/3	Ref +12

Movimiento: 15/75 (volando)

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral, Arma exótica, Percepción, Combate sin Armas, Volar

Poderes: Accidente, Forma Astral, Ocultación, Confusión, Engullir, Materialización, Movimiento, Sapiencia, Buscar.

Poderes opcionales: Ataque Elemental, Aura de Energía, Miedo, Guardia, Aliento Nocivo, Psicoquinesia.

Espíritus de las Bestias

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
(M+2) x3	(M+1) x3	(M+2) x3	M x3	M x3	M x3

FOR	REF	VOL	INI	DEF	INI (Astral)	DEF (Astral)
M+2	M+2	M	Ref +1/2	Ref +11	Ref +2/3	Ref +12

Movimiento: 10/45

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral, Percepción, Combate sin Armas.

Poderes: Control Animal, Forma Astral, Sentidos Aumentados (Oído, Visión en luz tenue, olfato), Miedo, Materialización, Movimiento, Sapiencia.

Poderes opcionales: Ocultación, Confusión, Guardia, Arma Natural ([M/2]d6), Aliento Nocivo, Buscar, Veneno.

Espíritus de la Tierra

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
(M+4) x3	(M-2) x3	(M+4) x3	M x3	M x3	M x3

FOR	REF	VOL	INI	DEF	INI (Astral)	DEF (Astral)
M+4	M+2	M	Ref +1/2	Ref +11	Ref +2/3	Ref +12

Movimiento: 10/25

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral, Arma exótica, Percepción, Combate sin Armas.

Poderes: Forma Astral, Atadura, Guardia, Materialización, Movimiento, Sapiencia, Buscar.

Poderes opcionales: Ocultación, Confusión, Guardia, Engullir, Ataque Elemental, Miedo.

Espíritus del Fuego

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
(M-2) x3	(M+2) x3	(M+1) x3	M x3	M x3	M x3

FOR	REF	VOL	INI	DEF	INI (Astral)	DEF (Astral)
M+1	M+3	M	Ref +1/2	Ref +11	Ref +2/3	Ref +12

Movimiento: 10/40 (volando)

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral, Arma exótica, Percepción, Combate sin Armas, Volar.

Poderes: Accidente, Forma Astral, Confusión, Ataque Elemental, Aura de Energía, Engullir, Materialización, Sapiencia.

Poderes opcionales: Miedo, Guardia, Aliento Nocivo, Buscar.

Reglamento Shad20wrun

Espíritus del Hombre

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
(M-2) x3	(M) x3	(M+1) x3	M x3	M x3	M x3

FOR	REF	VOL	INI	DEF	INI (Astral)	DEF (Astral)
M+1	M+2	M	Ref +1/2	Ref +11	Ref +2/3	Ref +12

Movimiento: 10/25

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral, Percepción, Hechicería, Combate sin Armas.

Poderes: Accidente, Forma Astral, Ocultación, Confusión, Sentidos Aumentados (Visión en luz tenue, Visión termográfica), Guardia, Materialización, Sapiencia, Buscar.

Poderes opcionales: Miedo, Hechizo Innato (un hechizo conocido por su invocador), Movimiento, Psicoquinesia.

Espíritus del Agua

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
(M) x3	(M) x3	(M+2) x3	M x3	M x3	M x3

FOR	REF	VOL	INI	DEF	INI (Astral)	DEF (Astral)
M+2	M+2	M	Ref +1/2	Ref +11	Ref +2/3	Ref +12

Movimiento: 10/25 (30/75 nadando)

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral, Arma Exótica, Percepción, Combate sin Armas.

Poderes: Forma Astral, Ocultación, Confusión, Engullir, Materialización, Movimiento, Sapiencia, Buscar.

Poderes opcionales: Accidente, Atadura, Ataque Elemental, Aura de Energía, Guardia, Control Climático.

Espíritus Vigilantes

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1	1	1	1	1	1

FOR	REF	VOL	INI (Astral)	DEF (Astral)
1	1	1	Ref +2/3	Ref +12

Habilidades: Lectura Astral, Combate Astral.

Poderes: Forma Astral, Buscar.

Nota: los espíritus Vigilantes solo existen en el plano astral, aunque pueden manifestarse en el plano físico. Su Magnitud es siempre 1.

Reglamento Shad20wrun

OTRAS REGLAS Y AMBIENTACIÓN

Este capítulo pretende ser una suerte de cajón de sastre donde incluiremos algunos elementos de ambientación que incluyen pequeñas reglas que debemos conocer y que necesitaremos en ocasiones durante nuestras partidas.

ALERGIAS Y VULNERABILIDADES

Algunas personas o criaturas son alérgicas o vulnerables frente a diferentes sustancias o situaciones. La severidad de esta alergia determinará los efectos que causa sobre la criatura en cuestión.

Alergia leve. Los síntomas de la alergia causan incomodidad y distracción. Se aplica una penalización de -2 a todas las pruebas que haga el personaje mientras sufre estos síntomas.

Alergia Moderada. El contacto con el alérgeno causa un dolor intenso. Se aplica una penalización de -4 a todas las pruebas mientras el personaje experimente los síntomas. El daño de las armas fabricadas con la sustancia que causa la alergia se incrementa en 1d6 cuando se usa contra el personaje.

Alergia Severa. El contacto con el alérgeno causa caño físico. El personaje sufre una casilla de daño por cada minuto que esté en contacto o permanezca expuesto al alérgeno (comenzando por daño de Herida hasta llegar al valor de Fortaleza, a partir de ahí se continúa con las casillas de malherido y siguientes). Se aplica una penalización de -4 a todas las pruebas mientras el personaje experimente los síntomas. El daño de las armas fabricadas con la sustancia que causa la alergia se incrementa en 2d6 cuando se usa contra el personaje.

DROGAS Y OTRAS SUSTANCIAS

En Shad20wrun, las drogas psicoactivas y estupefacientes del pasado han perdido popularidad frente a los nuevos chips electrónicos Better-Than-Life (BTL, Mejores Que la Vida) y otros programas y aparatos similares de sensaciones incrementadas y alteración de la personalidad. Aunque estos chips causan menores daños sobre el cuerpo que los narcóticos, tienden a ser muy adictivos, hasta el punto en que los usuarios consumen su salud y sus vidas dedicados a fantasías electrónicas. Para incrementar sus escasas ventas frente a esta competencia, los cárteles de la droga han respondido con una ola de drogas y narcóticos mejorados, gracias a las propiedades mágicas de la flora Despertada.

ABUSO DE SUSTANCIAS

El abuso de sustancias, ya sea en forma de chips, drogas, o alcohol, es una parte aceptada de la realidad en las calles y en los enclaves corporativos. La mayoría se toman para uso recreativo y evadirse de la realidad, aunque también para mejorar el estado de ánimo y el rendimiento de los trabajadores de las empresas, atletas e incluso shadowrunners que buscan obtener una ventaja extra. El riesgo de adicción es omnipresente, sin embargo, así como los peligros de efectos secundarios y otros efectos debilitantes a largo plazo que pueden superar las mejoras a corto plazo.

En última instancia, el abuso de sustancias y la adicción debe ser manejado en términos de rol. Las tentaciones que sufran los personajes y su lucha por superar una adicción deben integrarse en la representación de los mismos y sus acciones. El director de juego debe permitir al jugador decidir en última instancia las opciones del personaje y su destino en estas materias, pero también debe, por supuesto conceder oportunidades de escenas dramáticas y crisis, como ser tentado por un viejo amigo adicto a una sustancia, encontrar un alijo oculto, encontrar el cadáver de un amigo que ha tomado una sobredosis, o ser encarcelado y obligado a pasar el mono.

Los personajes pueden iniciar el juego con una adicción de este tipo o ganarla a través del juego a discreción del director de juego.

Reglamento Shad20wrun

PRUEBAS DE ADICCIÓN

El director de juego puede solicitar de vez en cuando para una prueba de adicción para determinar si un personaje se vuelve adicto a una droga. Las pruebas de adicción no deberían solicitarse cada vez que un personaje usa un medicamento (a menos que sea algo que es altamente adictivo), sino que sólo se deben realizar después de un uso habitual o frecuente, una dosis particularmente brutal o la exposición a altas concentraciones de la droga en un corto período de tiempo. El director de juego también puede desechar estas pruebas Adicción y simplemente determinar si, cuándo y con qué gravedad, un personaje adquiere una adicción basándose en las acciones de los personajes.

La adicción puede ser física, mental, o ambas cosas. La dependencia mental por lo general proviene de la gratificación emocional, el sentimiento de euforia y evasión derivadas del uso de un medicamento. La adicción física es resultado de la dependencia que adquiere el cuerpo de un aporte continuado de dicha sustancia para “sobrevivir”. Algunos medicamentos pueden conferir ambos tipos de adicción y por lo general se encuentran entre los más difíciles de superar (suponiendo que el personaje quiera).

La adicción Mental se resiste con una salvación de Voluntad y la adicción física con una salvación de Fortaleza. La dificultad de esta prueba vendrá determinada por el director de juego, siendo apropiada a la potencia de la sustancia (ver tabla orientativa a continuación). Si el personaje no supera la prueba pasa a ser un adicto a la sustancia.

Tipo de Sustancia	CD
Alucinógenos, BTL “soñadores”	10
Estimulantes, BTL “emocionales” y “suplantadores”	15
Narcóticos, BTL de “viaje”	20

INTERPRETAR LA ADICCIÓN

Los personajes pueden manejar su adicción de diferentes modos dependiendo del nivel de la misma.

Aquellos con una adicción leve son consumidores sociales o habituales. Consumen la droga “aquí y allá” y se muestran muy indulgentes con la droga de su elección, no viendo razón alguna para no consumirla. Algunos ni siquiera reconocerán tener un problema de adicción aunque cualquier intento de “dejarlo” será problemático. Mientras la adicción no aumente, a este nivel resulta manejable.

Los personajes con una adicción moderada han desarrollado cierta tolerancia, por lo que consumen con mayor frecuencia, tomas dosis mayores o se pasan a sustancias más fuertes. En este punto el problema resulta más evidente, incluso si el personaje intenta negarlo u ocultarlo. El personaje sufrirá ciertas repercusiones adicionales debido al uso habitual, con cambios de humor y desconfianza, pudiendo comenzar a tener problemas financieros debido al incremento del gasto en su hábito.

Los personajes con adicción severa se parecen a los adictos en los que pensamos cuando utilizamos dicho término: fuera de control, colgados, continuamente necesitando una dosis, pidiendo dinero prestado para financiarse el vicio y cosas por el estilo. Algunos se desesperan y recurren al robo, el engaño, el juego o cualquier otra cosa imaginable. Hasta que punto degenere el asunto dependerá del director de juego y el jugador, manteniendo siempre en mente que cuando un personaje toca fondo, puede morir o resurgir de sus cenizas.

Los personajes con adicciones severas de larga duración, finalmente se queman. Un personaje “quemado” exhibe las secuelas físicas y psíquicas del abuso de sustancias. Estos efectos sobre su salud podrían incluir: pérdida de esencia, reducción de características, problemas psicológicos (esquizofrenia, paranoia, cambios de personalidad, amnesia, etc), problemas fisiológicos (incontinencia, dificultad en el habla, baja tolerancia al dolor, etc.).

Reglamento Shad20wrun

CONSEGUIR UNA DOSIS

Una vez se es adicto, los personajes necesitan una dosis de la sustancia de forma habitual, según su grado de adicción. Si el personaje quiere resistirse, debe realizar una prueba de adicción (como hemos visto anteriormente), aplicando los modificadores apropiados al nivel de adicción que tiene (ver tabla a continuación). Si falla la prueba, no logra resistirse y ha de buscar una dosis o sufrir las consecuencias.

DESINTOXICARSE Y PERMANECER LIMPIO

Desintoxicarse, ya sea de forma voluntaria o forzada, puede ser difícil. Durante el periodo de abstinencia, el personaje puede sufrir una serie de efectos adversos a determinar por el director de juego (depresión, inestabilidad emocional, falta de apetito, temblores, etc) y también una penalización a sus pruebas que dependerá del grado de adicción.

Una vez superado el periodo de desintoxicación, el personaje debe descansar y recuperar fuerzas. A partir de ese momento el personaje debe intentar permanecer limpio aunque en determinadas situaciones, la presencia de la sustancia adictiva o su recuerdo puede poner al personaje en situaciones comprometidas e incluso requerir una prueba de adicción para resistirse a una recaída.

SOBREDOSIS

Cantidades extremas de una sustancia pueden matar a un metahumano. El punto exacto en el que “mucho” se convierte en “demasiado” varía según la sustancia. Es decisión del director de juego decir cuando se ha alcanzado ese punto y cuando aplicar daños adicionales al personaje.

Niveles de Adicción	Modificador a las pruebas de adicción
Leve	-2 a Voluntad o Fortaleza
Moderada	-4 a Voluntad o Fortaleza
Severa	-6 a Voluntad o Fortaleza
Quemado	-6 a Voluntad o Fortaleza

BETTER-THAN-LIFE

Los programas Better-Than-Life han sido la droga tecnológica de elección desde la década de 2050. Altamente adictivo, estos programas producen una gran amplitud de salidas de Simulación Sensorial (Simsens) que estimulan directamente los centros de respuesta en el "centro del placer" del cerebro. Debido a que los controles de los picos de sensibilidad se eliminan de un BTL, la sensación es significativamente más intensa y adictiva que utilizando un programa SIM estándar.

Debido a que un BTL es altamente adictivo, muchos usuarios quedan atrapados en bucles de reproducción continua. El uso prolongado puede causar numerosos efectos secundarios desagradables, incluyendo la catatonía, el trastorno de identidad disociativo, amnesia, flashbacks, manía, sinestesia (cruce sensorial donde la vista se convierte en el olfato, el gusto se convierte en el tacto, etc), e incluso la muerte. La mayoría de usuarios BTL mueren a causa de accidentes sufridos bajo la influencia de éstos o por desnutrición, deshidratación o el suicidio.

En los viejos tiempos, antes de que la tecnología inalámbrica pudiera manejar señales Simsens completas, los BTL se distribuyeron principalmente en formato de chip. En 2070, sin embargo, muchos distribuidores BTL operan exclusivamente por la Matriz a través de servidores móviles y altamente protegidos y seguro, ofreciendo BTL exclusivamente como descarga directa de Simsens.

Chips BTL

Los chips BTL son conocidos por una amplia gama de nombres de las calles: escarabajos, reproductores, chips de zombies, doblacerebros, trances y chips de viaje, por nombrar sólo algunos. A pesar de la disponibilidad de descargas BTL, los chips siguen siendo populares entre los usuarios de extrema pobreza y de baja tecnología. Algunos distribuidores también prefieren la tecnología física, o tener interacción directa con sus clientes.

Reglamento Shad20wrun

Los chips BTL vienen en dos formatos de reproducción. Los chips "Soñadores" requieren un reproductor Simsens pasado de moda (un reproductor Simsens diseñado sólo para reproducir chips) que ha sido modificado para producir señales de BTL (una modificación fácil de hacer). Estos reproductores son más difíciles de encontrar ya que no están en uso actualmente. El segundo formato, que es mucho más fácil de conseguir, es el chip de "entrada directa". Estos chips más complejos contienen todos los componentes electrónicos necesarios, por lo que el usuario sólo necesita colocarlo directamente sobre una ranura libre en un conector de chips antiguo o una conexión de datos (no necesita un reproductor SIM).

Ambos tipos de chips están diseñados para "quemarse" después de un uso, para conseguir que los usuarios vuelvan a por más. Esta característica de auto-borrado tras un solo uso puede ser anulada con una prueba extendida de Hardware CD 15 (10 pruebas, 1 hora).

Descargas BTL

Los programas BTL de un solo uso que se descargan desde la matriz también tienen muchos nombres callejeros: líneas de vida, zappings, i-escarabajos, etc. Para experimentar descargas BTL, el Enlace de Comunicaciones del usuario debe tener un módulo SIM modificado. Estos programas se borran después de un único uso.

Chips "soñadores"

Los chips "soñadores" son grabaciones estándar Simsens modificadas para producir una salida BTL. Puede tratarse de una grabación estándar de estudio producida como historia Simsens que se convierte en una fantasía BTL, o una grabación callejera más personal que ofrece una mirada intensa de la vida de alguien. Los temas más populares son las fantasías heroicas, las grabaciones de crímenes y la pornografía, la violencia "hardcore" y chips con grabaciones "snuff" también existen apetitos más depravados.

Chips "emocionales"

Estos BTL se centran en la parte emotiva, induciendo un episodio prolongado de sensaciones emocionales. Los temas pueden ir desde la euforia, a los impulsos sexuales, las tendencias agresivas y sentimientos oscuros como el terror y el odio. Los nombres callejeros tienden a reflejar la naturaleza de la experiencia, modificadas por un color: Pasión Azul, Terror Rojo y así sucesivamente.

Después de que el programa del chip ha seguido su curso, el usuario sufre una crisis, por lo general sintiendo la emoción opuesta de la inducida por el BTL durante una hora o dos. Estos son los BTL más comunes en la calle. El inhibidor de funciones motoras está frecuentemente desactivado en estos chips para que los usuarios puedan moverse libremente bajo su influencia.

Chips "suplantadores"

Estos chips son los más extraños y peligrosos de los BTL. Una combinación de Simsens y tecnología de habilidad implantada que modifica las respuestas básicas de personalidad del sujeto, instalando rutinas mnemotécnicas asociadas a un cierto patrón de comportamiento. Mientras se encuentra bajo la influencia del chip, el usuario se convierte en una persona diferente. Los chips más populares están basados en personajes históricos o iconos de la cultura pop, aunque también hay un pequeño mercado para animales. Las "trabajadoras" de ciertos salones del sexo están equipadas con este tipo de BTL, a veces combinados con ciberimplantes de filtros de datos para proteger el anonimato del cliente. El inhibidor de funciones motoras está frecuentemente desactivado en estos chips para que los usuarios puedan moverse libremente bajo su influencia.

Chips de "viaje"

Al igual que los emocionales, estos BTL principalmente producen una salida sensorial, inundando al usuario con interesantes sensaciones visuales, auditivas y táctiles, así como sabores y sensaciones olfativas. Estos pueden ser efectos simples o pueden ser sensaciones avanzadas tales como la simulación de estar bajo el agua. La última moda es inducirse deliberadamente sinestesia con niveles sensoriales sobrealimentados y anulando el inhibidor de funciones motoras, lo que permite a los usuarios experimentar su entorno de una manera completamente nueva.

Reglamento Shad20wrun

IDENTIFICACIÓN, POR FAVOR.

La identidad es algo que toman muy en serio los shadowrunners - especialmente cuando se trata de sus identidades reales. Gracias a la matriz y los avances en el almacenamiento de datos, es fácil rastrear a las personas por sus nombres, SINs, transferencias de crédito e incluso los movimientos físicos de su intercomunicador si sabes lo que estás haciendo. Como la mayoría de shadowrunners valoran su privacidad, tienden a llevar el anonimato hasta el extremo.

¿QUÉ ES UN SIN?

Los UCAS introdujeron los Números de Identificación del Sistema (SIN) en 2036, exigiendo el registro de todos los ciudadanos de UCAS. Las personas que residen en las UCAS sin tener SIN se consideran "ciudadanos en período de prueba", lo que significa que no pueden votar y tienen pocos o ningún derecho civil. Hoy en día, los SIN son legalmente registrados al nacer - asumiendo que el nacimiento está legalmente registrado. Muchos nacimientos siguen sucediendo fuera de los canales normales, especialmente en las zonas pobres.

No todos los países del mundo utilizan los SIN - la mayoría lo hace, pero en algunos reciben nombres diferentes (para los propósitos del juego, sin embargo, se utiliza el término SIN por defecto). El GSINR (el Registro SIN Global, un proyecto costado por la Sala Corporativa) es el organismo regulador que establece las normas mundiales sobre cómo son utilizados y asignados los SIN - y también qué datos están correlacionados con ellos. Las corporaciones extraterritoriales están obligadas a adherirse a estos protocolos por la legislación mercantil, emitiendo SINs corporativos para realizar el seguimiento y registro de sus empleados/ciudadanos. Los registros nacionales y corporativos de SINs deben compartir sus datos con el GSINR, pero por lo demás se mantienen los datos confidenciales, sólo poniéndolos a disposición de la policía y otras agencias apropiadas. Aunque la ciudadanía dual es rara, (como UCAS / Ares) es posible, en cuyo caso, tendría dos SIN independientes. Algunas corporaciones y naciones, sin embargo, revocan tu ciudadanía si te conviertes en ciudadano de otro país o corporación.

El Crash del '64 destruyó miles si no millones de registros de identidad, creando un aumento de la población sin SIN. En respuesta, muchos gobiernos organizaron "El programas de amnistía SIN" y permitieron el (re-)registro de todos aquellos que carecían de SIN, sin preguntas - lo que muchos aprovecharon para empezar una nueva vida. Otros, sin embargo, preferían dejar atrás su pasado y aprovecharon la oportunidad para permanecer en las sombras. La verdad es que muchas personas tienen cierta preocupación (justificada) acerca de cómo los SIN se utilizan y cómo sus vidas son monitoreadas y rastreadas por los gobiernos y las megacorporaciones, y así prefieren quedarse fuera del sistema - o al menos usar una identificación falsa cuando sea posible.

Es posible registrarse con el gobierno UCAS y obtener un SIN, pero para ello hay que demostrar que eres un buen ciudadano, honrado y que la UCAS tiene algo que ganar al admitirte. Para la mayoría de los ciudadanos de los suburbios, ésta no es una opción viable.

Los números reales que componen un SIN son generados por una fórmula compleja a partir de varios datos personales. Lo que significa que los agentes de las fuerzas de seguridad pueden determinar tu fecha de nacimiento, estado o país de origen, ciudadanía y tus iniciales a partir de tu SIN.

Como los shadowrunners son habitantes del submundo, se supone que carecen de SIN por defecto, a menos que el jugador desee comenzar con uno.

CONSECUENCIAS DE CARECER DE SIN

Si una persona es detenida y carece de SIN, pueden suceder varias cosas. No es infrecuente que el detenido sea horriblemente maltratado, encerrado y olvidado, o que "desaparezca", ya que no tienen derechos y no hay datos de que siquiera exista. La mayoría de los arrestados sin SIN, sin embargo, reciben un "SIN criminal" - al que quedan unidos para el resto de sus vidas. Dicho SIN queda archivado en múltiples bases de datos policiales y catalogado con su fotografía, huellas biométricas, registros de ADN, y una muestra de tejido.

Si careces de SIN, muchas actividades que los ciudadanos normales dan por hecho son imposibles para ti. Por ejemplo, se necesita un SIN para conseguir un trabajo legal, abrir una cuenta bancaria, tener

Reglamento Shad20wrun

propiedades, ir a la escuela, alquilar un apartamento, utilizar servicios públicos, etc. Lo más importante, un SIN se requiere ahora para cualquier forma de viajar legalmente - incluyendo la compra de un billete de autobús. Incluso aquellos con SIN criminales tendrán dificultades para realizar muchas de estas actividades sin mucha burocracia y montones de problemas. Cuando una persona muere, su SIN es etiquetado, indicando que pertenece a una persona fallecida, y se desactiva (pero por lo demás se mantiene en archivo).

IDENTIFICACIONES FALSAS

En 2070, falsificar una identificación - sea un SIN, expediente médico, licencia de armas, historial de crédito, o todo el lote completo - es una tarea monumental. Gracias a la matriz moderna, la verificación de identidad se realiza de forma simultánea mediante el acceso a referencias cruzadas y dobles verificaciones de múltiples registros del banco de datos a través de una docena o más de canales diferentes. Esto significa que la falsificación de una identidad implica una gran cantidad de manipulación electrónica y propagación de datos falsos. Un ciudadano medio no tiene ninguna esperanza de crear una identidad falsa usable. Sólo un experto muy bien comunicado (como un hacker excepcionalmente bueno o un falsificador profesional) posee los recursos para crear una estafa de estas proporciones. De hecho, existen en la sombra organizaciones completas dedicadas únicamente al propósito de crear identidades falsas. Normalmente con sede en uno de los paraísos de datos del mundo, estas organizaciones mantienen contacto con el "Mundo real" sólo a través de canales secretos.

Aunque es posible que un hacker inteligente pueda complementar una identificación falsificada mediante la inserción de datos clave en los registros adecuados en el momento oportuno - como añadir una nota del jefe acerca de la llamada a un equipo de mantenimiento para unas reparaciones no programadas al listado de avisos de un guardia de seguridad - estos esfuerzos tendrán un éxito solo temporal en el mejor de los casos y serán derrotados fácilmente con un poco de verificación.

La mejor manera de adquirir identidad falsa es simplemente comprarla a un proveedor con las conexiones apropiadas. Por fortuna el mercado de las identidades desechables es bastante competitivo, y muchos falsificadores de identidad siguen explotando los agujeros, puertas traseras y otras facilidades surgidas como consecuencia del Crash del '64, por lo que la adquisición de una identificación falsa o de tres, se encuentra dentro de un rango de precios asequible para un shadowrunner (ver el capítulo de equipo para precios y disponibilidad).

USAR UNA IDENTIFICACIÓN FALSA

Cada vez que un personaje usa su identidad falsa para pasar una verificación de identidad (ya sea para comprar un vestido o cruzar una frontera), se debe hacer una prueba enfrentada. Tanto la identificación como el sistema de verificación harán una prueba con su nivel contra una CD 10 + Nivel del elemento opuesto. El lado que obtenga una mayor Categoría de Éxito, gana. Si ambos sistemas fallan la prueba o si obtienen el mismo resultado, el sistema de verificación instruye al operador para "interrogar" a la persona que ofrece el ID. En la pantalla del operador irán surgiendo una serie de preguntas personales que el titular debe responder correctamente. Si la persona que utiliza dicho ID responde a cualquier pregunta de forma incorrecta, la identificación queda rechazada.

Ejemplo: Bondarenko utiliza su SIN falso de nivel 5 para comprar un billete de avión con destino a su próximo trabajo. El sistema de verificación de la agencia de viajes es un modelo estándar de nivel 3. La identidad de Bondarenko hará una prueba con un +5 contra una CD 13, mientras que el sistema de verificación hará su propia prueba con un +3 contra una CD 15.

ESTILOS DE VIDA

Aunque a veces puede parecer que los personajes de Shad20wrun viven en un bar, cada personaje tiene realmente un estilo de vida único. El estilo de vida mide la calidad de la vida cotidiana de un personaje y sus gastos de subsistencia, incluyendo alojamiento, comida, entretenimiento, ropa y así sucesivamente. No cubre los recursos técnicos, armas, equipo mágico u otros artículos importantes, pero no personales. El jugador y el director de juego también pueden decidir sobre otros detalles interesantes del estilo de vida del personaje, con variaciones casi infinitas. Por ejemplo, un personaje puede vivir en un edificio abandonado, pero instalar las comodidades suficientes para tener un estilo de vida de lujo. Mantener todos

Reglamento Shad20wrun

los aparatos tecnológicos funcionando, instalar la seguridad, mantener los suministros de agua y mantener un perfil bajo le costará tanto como una mansión en un barrio lujoso.

Los jugadores pueden elegir uno de los seis estilos de vida: Lujoso, Alto, Medio, Bajo, Okupa o Callejero. También pueden verse temporalmente con un estilo de vida de Hospitalizado (ver más abajo). Un personaje con un estilo de vida Medio o superior puede tener invitados a un coste del 10 por ciento de su propio costo de vida por persona. Un anfitrión también puede tener un invitado que lleve un estilo de vida más bajo que el suyo mediante el pago de un 10 por ciento del costo del estilo de vida del huésped.

Los personajes sólo pueden comprar un estilo de vida. Este estilo de vida verdaderamente refleja las circunstancias normales de la vida del shadowrunner. Los gastos adicionales de su vida, tales como estancias en hoteles, talleres, casas seguras y demás se tratan como gastos separados. Del mismo modo, mientras que el estilo de vida incluye los gastos de mantenimiento de un vehículo (o el pago por otro método de transporte), no tienen en cuenta el costo del vehículo en sí - que debe adquirirse por separado.

Lujoso

Este estilo de vida ofrece lo mejor de todo: un montón de juguetes de alta tecnología, la mejor comida y bebida, lo que sea. El personaje tiene personal de servicio en casa, servicio de limpieza o drones sofisticados para hacer las tareas. El lugar puede ser una mansión enorme, una isla del Pacífico o la suite del ático en un hotel de primera. La seguridad en el hogar es de lo mejor, con buena formación, guardias de seguridad astral y tiempos de respuesta rápidos. Su sistema de entretenimiento en casa es mejor que el de los teatros públicos, y accesible desde cualquier lugar de la casa. Está en la lista VIP en varios restaurantes y clubes, tanto reales como virtuales. Ésta es la vida de los que apuestan fuerte y ganan en el mundo de Shadowrun: ejecutivos de alto nivel, jefes de gobierno, los grandes jefes Yakuza y unos pocos shadowrunners que se encargan de los trabajos realmente grandes (y viven para gastar su sueldo).
Coste: 100.000¥ al mes en adelante.

Alto

Un estilo de vida alto ofrece una espaciosa casa o chalet, buena comida y la tecnología que hace la vida más fácil. El personaje no puede tener las mismas ventajas que los chicos realmente grandes, pero tampoco tiene motivos para quejarse. Su casa está en una zona segura o protegida por buenos y sólidos sobornos al contratista de seguridad y al jefe de la banda local. Dispone de servicio de limpieza o tecnología suficiente para hacerse cargo de la mayoría de las tareas domésticas. Esta es la vida para los que han hecho bien las cosas en ambos lados de la ley: mandos intermedios, jefes mafiosos y similares.
Coste: 10.000¥ al mes

Medio

El estilo de vida Medio ofrece una buena casa o propiedad con un montón de comodidades. Los personajes con este estilo de vida a veces comen Nutrisoja así como algunos alimentos naturales más caros, pero al menos la cocina automática dispone de un juego completo de sabores. Este es el estilo de vida de los asalariados ordinarios o criminales comunes.
Coste: 5.000 ¥ al mes

Bajo

Con este estilo de vida, el personaje tiene un apartamento y es probable que nadie le moleste mucho si mantiene la puerta cerrada. Puede contar con comidas regulares, la Nutrisoja no sabe muy bien, pero al menos está caliente. La electricidad y el agua están disponibles durante los períodos de racionamiento asignados. La seguridad depende de la regularidad de los pagos a la pandilla local. Los trabajadores de fábrica, ladrones de poca monta y la gente envuelta en otros trabajos rutinarios, los que están empezando o aquellos sin demasiada suerte tienden a tener estilos de vida bajos.
Coste: 2.000 ¥ al mes

Okupa

La vida apesta para el ocupante ilegal, y la mayoría de las veces también lo hace el personaje. Come Nutrisoja de baja calidad y levadura, añadiendo sabores con un cuentagotas. Su casa es un edificio abandonado, tal vez arreglado un poco, posiblemente convertido en cuartel o dividido en habitaciones del tamaño de armarios que comparte con otros ocupantes. O tal vez sólo alquila un tanque de sueño del tamaño de un ataúd por la noche. La única cosa peor que el estilo de vida Okupa es estar viviendo en las calles.
Costo: 500¥ al mes

Reglamento Shad20wrun

Callejero

El personaje vive en la calle - o en las alcantarillas, túneles de vapor, edificios derruidos o cualquier techo temporal que pueda conseguir. La comida es siempre lo que el personaje encuentra, el baño es una cosa del pasado, y la seguridad sólo la que el personaje crea para sí mismo. Este estilo de vida es el final de la escalera, habitado por mendigos de todo tipo.

Coste: Oye amigo, la vida no es del todo mala. Es gratis.

Hospitalizado

Este estilo de vida especial sólo se aplica cuando un personaje está enfermo o herido. El personaje está confinado a un hospital: uno de verdad, una clínica equipada como un hospital o un lugar privado con el equipo necesario. Los personajes no pueden ser propietarios de este estilo de vida. Ellos sólo pagan hasta que se reponen o van a la quiebra, lo que ocurra primero.

Costo: 500¥ por día para atención básica, 1.000¥ por cada día de cuidados intensivos.

Manteniendo los pagos al día

Los personajes deben pagar cada mes para mantener un estilo de vida. Si no realizan un pago, pueden terminar endeudados y con un estilo de vida más bajo.

Cada mes que un personaje no hace un pago, tira un d6. Si el resultado es mayor que el número de meses consecutivos de pagos atrasados, no hay problema. El crédito del personaje (que es parte del coste del estilo de vida) absorbe dicho pago perdido. Si se realiza el pago siguiente, todo está bien.

Si el resultado del dado es menor o igual que el número de pagos retrasados, el personaje está en problemas. Su estilo de vida se rebaja un nivel, lo que significa ser desalojado de su hogar anterior, sufrir el embargo de parte de su equipos tecnológicos, tener que empeñar parte de su ropa, o cosas similares.

El personaje también está en deuda, y debe a alguien todos los meses atrasados de su estilo de vida anterior. Si el personaje se dedicaba a actividades, en su mayor parte, legítimas, estará en deuda con una compañía financiera. Si el personaje es un criminal, shadowrunner o está viviendo un estilo de vida más bajo que medio, estar en deuda puede significar que ha incumplido obligaciones financieras menos formales. Esta situación puede dar lugar a serias discusiones con personas importantes sobre cómo pagar dicha deuda. Después de que el personaje salga del hospital, podrá comenzar a pagar el préstamo. Si no es así, siempre hay un buen mercado para partes del cuerpo nuevas y ciberimplantes usados. Cobrar la deuda "en carne" tiene un significado completamente nuevo en el año 2070.

Comprar un estilo de vida

Un personaje puede comprar un determinado estilo de vida permanentemente haciendo un pago igual al mantenimiento de 100 meses. Por ejemplo, diez millones de neoyens compran una vida permanente de lujo. Esta suma representa inversiones, fondos fiduciarios, etc., que se ocupan de los pagos.

Nada en la vida es seguro, sin embargo. Un personaje puede perder un estilo de vida permanente a través de la acción de sus enemigos o por pura mala suerte. Un hacker puede romper las inversiones en pedazos, o los enemigos pueden destrozar tus posesiones hasta convertirlas en chatarra. Estas cosas dependen de cómo evolucione la historia del personaje, no de cuánto tiene en su cuenta bancaria en un momento dado.

Si un jugador lo desea, su personaje puede vender un estilo de vida permanente de nivel Medio o superior. Si el personaje tiene un par de meses para negociar un acuerdo legítimo, tira 2d6. Multiplica el resultado por 10 por ciento para determinar la cantidad del precio de compra que el personaje consigue por su "propiedad". Si el personaje no tiene un SIN real, tira 1d6 solamente. También tiras solamente 1d6 si el personaje debe dejar su casa y posesiones precipitadamente.

Estilo de vida para grupos

Si un equipo está particularmente unido y viven juntos (o si unos pocos miembros de un grupo quieren compartir alojamiento), pueden comprar un estilo de vida común. El coste es un 10% extra por cada miembro adicional.

Si el equipo adquiere un estilo de vida Bajo o superior, uno miembro del equipo debe ser el representante del resto y será el que tenga que afrontar la deuda en caso de que el equipo no esté al corriente de sus pagos.

Reglamento Shad20wrun

CONTACTOS

Hay un viejo dicho en las calles que reza: “No importa lo que conoces, solo a quien conoces”. Los contactos son esa gente que el personaje conoce.

Los contactos son PNJ's que sirven como fuentes de información, equipo y servicios. Los contactos son normalmente la mejor forma (y a veces la única) para que un runner pueda saber en qué tipo de lio se ha metido. En las siguientes líneas veremos a grandes rasgos como utilizar estos contactos en juego.

Valores de los contactos

Como los jugadores van a interactuar con sus contactos de forma habitual, no es mala idea tener definidas sus características principales o incluso un perfil completo del mismo, como si fuera un personaje más. Sin embargo si no queremos llegar a tanto grado de detalle, nos bastarán tan solo dos atributos para poder manejarlos en juego:

Valor de Conexión

Este valor indica cuanta influencia tiene un contacto en el mundo de juego. Cuanto mayor será este valor a más gente conocerá y mayor será su influencia personal. El valor de Conexión se mueve en una escala de 1 a 6 según la siguiente tabla orientativa:

1. Conoce a muy poca gente y prácticamente no tiene influencia social. La mayoría de estos contactos solo son útiles por sus habilidades de conocimiento.
2. Conoce algunas personas pero no tiene demasiada influencia personal.
3. Conoce a unas cuantas personas y tiene una cierta capacidad de influencia personal.
4. Conoce a bastante gente o puede estar en una posición de liderazgo.
5. Conoce a mucha gente en un entorno muy amplio o está situado en una posición de gran liderazgo e influencia.
6. Individuo muy bien conectado, que conoce a personas de todo el mundo o que tiene una posición social de nivel muy alto.

Valor de Lealtad

Este valor indica hasta qué punto puede el jugador confiar en el contacto. Algunos contactos no desean hacer más que aquello por lo que se les paga y no tendrán reparos en vender al personaje por un puñado de yenes, otros serán amigos y estarán dispuestos a realizar favores e incluso jugarse un poco el cuello por ellos. El valor de lealtad se mueve también en una escala de 1 a 6 según la siguiente tabla orientativa:

1. Solo Negocios. El personaje y el contacto tienen una relación puramente mercenaria. La interacción es solo a nivel económico. Podrían ni siquiera caerse bien el uno al otro y el personaje no recibirá ningún tipo de trato preferencial.
2. Regular. La relación sigue siendo comercial, pero el contacto al menos trata al personaje con un cierto respeto, como a los clientes habituales.
3. Conocidos. Existe una relación amigable entre el personaje y el contacto, aunque no tan estrecha como para considerarlo una amistad. El contacto podría estar dispuesto a sufrir pequeños inconvenientes, pero no tomará riesgos reales por el contacto.
4. Amigo. Existe amistad o un sólido respeto mutuo entre el personaje y el contacto. El contacto podría dejar lo que esté haciendo para echar una mano al personaje.
5. Cubro tu espalda. El contacto y el personaje mantienen una relación sólida y de confianza. El contacto respaldará al personaje incluso en situaciones de riesgo.
6. Amigos para siempre. El contacto haría cualquier cosa por el personaje, incluso si ello significase arriesgar su propia vida.

USANDO A LOS CONTACTOS

Disponibilidad

Antes de conseguir la ayuda de un contacto, hay que dar con él. Los contactos no están siempre disponibles esperando la llamada del personaje, tienen sus propias vidas y su disponibilidad dependerá principalmente de las intenciones del Director de Juego, quien puede decidir que el contacto no está disponible o incluso que éste toma la iniciativa y es quien llama a los personajes.

Reglamento Shad20wrun

Cuando la situación no sea relevante y el Director de Juego quiera saber si el contacto está o no disponible, hará simplemente una tirada de 1d6. El contacto está disponible si el resultado del dado es mayor que el valor de Conexión del personaje. Si el contacto no está disponible, es posible que devuelva la llamada (dependiendo del valor de Lealtad con el personaje). El Director de Juego puede volver a tirar cada cierto tiempo (1 hora de tiempo de juego o a su discreción) para comprobar si el contacto ya está disponible, otorgando bonos a la tirada de dado por cada intento consecutivo de localizar al contacto.

Información, Red de contactos, Suministro y Favores.

Los contactos pueden ayudar a los personajes de muchas formas diferentes que resumimos en cuatro: Información, Red de contactos, suministro y favores.

Por “**Información**” nos referimos a que el contacto podría encargarse de seguir a alguien o intentar reunir información sobre una persona, lugar o situación. Cuando un contacto es preguntado sobre algún tema determinado, existe una posibilidad de que el contacto ya sepa la respuesta. Se realiza una prueba con la habilidad de conocimiento apropiada del contacto (o si los contactos no están creados al detalle, con el doble de su valor de Conexiones), para determinar si conoce la información. Si el contacto no conoce la información podría intentar averiguarla haciendo nuevas pruebas extendidas de habilidad o de conexiones, con intervalos de 1 hora. Las dificultades y el número de pruebas serán determinadas por el Director de Juego, en función de la información y del área de influencia de nuestro contacto.

Cuando hablamos de “**Red de Contactos**”, estamos hablando de que el personaje utilice a su contacto como “puente” para que le presente a otra persona. Dependiendo de la circunstancia concreta y del grado de Lealtad del contacto, podría ser necesaria una prueba enfrentada de Negociación para conseguir lo que el personaje quiere, sobre todo si existen riesgos para el contacto. Si el contacto accede, una prueba extendida con su valor de Conexiones (con valores a decidir por el Director de Juego), dirá en qué momento se establece la cita (el máster también puede simplemente decidir que el momento de la cita es en 2x2d6 horas). Si el contacto no es capaz de concertar la cita, podría intentar buscar “información” sobre alguna otra persona que pudiera servir al personaje de puente, pudiendo enlazarse una cadena de contactos intermedios hasta llegar a quien desean.

“Suministro” está muy relacionado con el primer apartado, solo que esta vez los personajes pretenden del personaje que les ayude a contactar con alguien dispuesto a venderles o comprarles cierta mercancía. Utilizaremos los valores de Conexiones del contacto y su habilidad de Negociación para hacer las pruebas de Disponibilidad de equipo tal y como se indica en el capítulo correspondiente. Un contacto que hace de intermediario de esta forma, cobra por su trabajo. La comisión es de un 5% por cada nivel de Conexiones del contacto, que se añadirá al coste normal del equipo y que debe ser pagado por adelantado si desean que el contacto establezca la cita para cerrar el trato.

“Favores” cubre todo el resto de la gama de asociaciones que un personaje puede tener con su contacto. Dependiendo del valor de Lealtad del Contacto, estará más o menos dispuesto a realizar un favor con un cierto nivel de riesgo. El Director de Juego podría pedir pruebas de Negociación para convencer al contacto de que haga algo determinado que no haría por su nivel de Lealtad. De forma orientativa incluimos la siguiente tabla:

1. **Favor Menor.** Entregar un mensaje a alguien. Proporcionar acceso a una zona restringida con un nivel de seguridad bajo.
2. **Poco Riesgo.** Préstamo de equipo especializado de bajo coste (hasta 5.000¥). Acción corporativa que requiera la firma de un superior directo.
3. **Medio.** Proporcionar acceso a una zona de nivel de seguridad medio, como un laboratorio de investigación corporativo o similar.
4. **Riesgo moderado.** Préstamo de equipo especializado (hasta 50.000¥). Acción corporativa que requiera la firma de un superior de nivel medio.
5. **Serio.** Proporcionar acceso a una zona de alta seguridad.
6. **Riesgo grave.** Préstamo de equipo especializado (hasta 500.000¥). Acción corporativa que requiere la firma de un director principal o un ejecutivo junior.

Reglamento Shad20wrun

ADVERSARIOS

El mundo de Shad20wrun está plagado de enemigos. Cada Director de Juego tendrá que crear aquellos adversarios especiales que se enfrenten a los jugadores en cada una de sus aventuras, pero en ocasiones requeriremos de un rival de usar y tirar sobre la marcha. Aquí incluimos unos cuantos ejemplos para hacer más fácil la vida del DJ.

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+2	Iniciativa	+5	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+5	1d6+2	
Velocidad		12/20 – 3/5		Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +5 Percepción +3 Conducir +3				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+1	Iniciativa	+6	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+6	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+8	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +3 Percepción +4 Conducir +4				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+1	Iniciativa	+8	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	5	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+4	Porra	+5	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +2 Percepción +4 Conducir +4				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+2	Iniciativa	+5	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+5	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Esquiva Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +3 Percepción +3 Conducir +5				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+1	Iniciativa	+7	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+9	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +4 Percepción +4 Conducir +4				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+1	Iniciativa	+9	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+1	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +3 Percepción +3 Conducir +6				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+2	Iniciativa	+4	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	---	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+4	Porra	+4	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+4	2d6	15 m
Dotes: Esquiva Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +4 Percepción +3 Conducir +3				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Humano)							30 pts
FUE	+4	Iniciativa	+5	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+4	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma (porra) Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +5 Percepción +4 Conducir +4				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Reglamento Shad20wrn

Policía/Guardia/Matón. (Troll)							42 pts
FUE	+6	Iniciativa	+4	Físico	- 12 -	- 17 -	- 22 -
DES	---	Defensa	13		□ □	□ □	□
CON	+7	R.D.	5	Mental	- 2 -	- 7 -	- 12 -
INT	---	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+2	Porra	+3	1d6+6	
Velocidad	16/28 - 4/7			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Infravisión II Armadura Natural II, Grande Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3 Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +8 Percepción +4 Conducir +2							

Policía/Guardia/Matón. (Troll)							42 pts
FUE	+5	Iniciativa	+5	Físico	- 11 -	- 16 -	- 21 -
DES	+1	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	7	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+10		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+3	Porra	+4	1d6+5	
Velocidad	16/28 – 4/7			Pistola	+6	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Infravisión II Armadura Natural II, Grande Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3 Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +8 Percepción +3 Conducir +3							

Policía/Guardia/Matón. (Orco)							37 pts
FUE	+3	Iniciativa	+8	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	+1	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	5	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+4	Porra	+5	1d6+3	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada Infravisión I Competencia Armaduras II				Notas: Commmlink Nivel 3 Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +6 Percepción +4 Conducir +2							

Policía/Guardia/Matón. (Elfo)							37 pts
FUE	+2	Iniciativa	+6	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+3	Porra	+6	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+6	2d6	15 m
Dotes: Esquiva, Infravisión I Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3 Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +3 Percepción +4 Conducir +5							

Policía/Guardia/Matón. (Elfo)							37 pts
FUE	+1	Iniciativa	+8	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	4	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+3	Porra	+8	1d6+1	
Velocidad	12/24 – 3/6			Pistola	+10	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Infravisión Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +5 Percepción +3 Conducir +4				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -3)			

Policía/Guardia/Matón. (Enano)							40 pts
FUE	+3	Iniciativa	+9	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+3	
Velocidad	8/12 – 2/3			Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Iniciativa mejorada Competencia Armaduras II Infravisión, Voluntad Hierro				Notas: Commlink Nivel 3 Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +4 Percepción +4 Conducir +6							

Policía/Guardia/Matón. (Orco)							37 pts
FUE	+4	Iniciativa	+4	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	---	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	5	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+4	Porra	+4	1d6+4	
Velocidad	12/20 – 2/5			Pistola	+4	2d6	15 m
Dotes: Esquiva, Infravisión I Competencia Armaduras II				Notas: Commlink Nivel 3			
Habilidades: Correr +8 Percepción +2 Conducir +2				Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			

Policía/Guardia/Matón. (Enano)							40 pts
FUE	+6	Iniciativa	+5	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Porra	+7	1d6+6	
Velocidad	8/12 – 2/3			Pistola	+5	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma (porra) Competencia Armaduras II Infravisión, Voluntad Hierro				Notas: Commlink Nivel 3 Visor sensiarma 50% Mira laser 50% (Armadura -4)			
Habilidades: Correr +6 Percepción +4 Conducir +5							

Reglamento Shad20wrn

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	---	Iniciativa	+10	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Machete	+9	1d6	
Velocidad	12/20 – 3/5			Fusil	+11	2d8	20m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Barrido visual, Disparo a bocajarro							
Habilidades: Correr +4; Percepción +4/+8; Conducir +5; Negociación +4; Etiqueta +2; Engañar +2 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Potenciador Reaccion I							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	+2	Iniciativa	+7	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+2	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	7	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+5	Machete	+6	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Escopeta	+8	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Barrido Visual, Disparo a bocajarro							
Habilidades: Correr +6; Percepción +4; Conducir +4; Tregar +6; Negociación +3; Engañar +3 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Blindaje Dermal II							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	+3	Iniciativa	+7/2	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+1	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	8	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Puñetazo	+5	1d4+4	
Velocidad	12/28 – 3/7			Pistola	+7	2d4	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Artes Marciales, Correr, Critico Mejorado.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacia +5; Negociación +2; Rastrear +3 (Armadura -5)							
Equipo: CommLink Nivel 3; Visor sensiarma; Reflejos Cableados I Enlace oseo plastico.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	+1	Iniciativa	+9	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+2	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	5	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+10		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Cuchillo	+6	1d4+1	
Velocidad	12/24 – 3/6			Fusil	+8	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, gran fortaleza, reflejos rapidos, velocidad incrementada.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Tregar +5; Negociacion +2; Etiqueta +2 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Potenciadores reaccion II.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	+3	Iniciativa	+10	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	6	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+2	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+3	Espada M.	+8	2d6+3	
Velocidad	12/24 – 3/6			Escopeta	+10	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Iniciativa mejorada, Reflejos rapidos, Critico mejorado (espada).							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Rastrear +4; Etiqueta +2; trepas +5. (Armadura -3)							
Equipo: CommLink Nivel 4; Visor sensiarma; Reemplazo muscular II; Blindaje dermal II.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)						40 pts	
FUE	+2	Iniciativa	+8/2	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	6	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+3		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+8	Katana	+6	2d6+2	
Velocidad	16/28 – 4/7			Fusil	+8	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, Critico mejorado (fusil), Dureza, Voluntad de hierro.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacia +6; Engañar +3; Rastrear +4 (Armadura -4)							
Equipo: CommLink Nivel 2; Visor sensiarma; Blindaje dermal I; Reflejos cableados I.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	+2	Iniciativa	+7/2	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	7	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Katana	+7	2d6	
Velocidad	16/28 – 4/7			Subfusil	+9	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Disparo a bocajarro, Dureza, Fuego automatico.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Engañar +4; Acrobacia +5; Etiqueta +2. (Armadura -4)							
Equipo: CommLink Nivel 4; Visor sensiarma; Reflejos cableados I; Blindaje dermal II.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							40 pts
FUE	+3	Iniciativa	+12	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	6	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+3	Hacha	+7	1d12+3	
Velocidad	12/20 – 3/5			Subfusil	+9	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Iniciativa Mejorada, Gran fortaleza.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Intimidar +5; Tregar +5; Engañar +3. (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Reemplazo muscular I; Blindaje Dermal I; Enlace óseo (plástico).							

Reglamento Shad20wrn

Equipo Respuesta/Sicario. (Orco)							47 pts
FUE	+2	Iniciativa	+10	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	-1	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+7	Machete	+9	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Fusil	+11	2d8	20m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Barrido visual, Disparo a bocajarro, Infravisión I.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +4/+8; Conducir +5; Negociación +3; Etiqueta +1; Engañar +1 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Potenciador Reaccion I							

Equipo Respuesta/Sicario. (Elfo)							47 pts
FUE	+2	Iniciativa	+8	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+3	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	7	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+3	Voluntad	+5	Machete	+7	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Escopeta	+9	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Barrido Visual, Disparo a bocajarro, Infravisión I.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +4; Conducir +5; Trepar +6; Negociación +5; Engañar +5 (Armadura -4)							
Equipo: CommLink Nivel 3; Visor sensiarma; Blindaje Dermal II							

Equipo Respuesta/Sicario. (Troll)							52 pts
FUE	+7	Iniciativa	+6/2	Físico	-11-	- 16 -	- 21 -
DES	---	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+8	R.D.	9	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	-2	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+7	Puños	+5	1d4+8	
Velocidad	16/32 – 4/8			Pistola	+5	2d4	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Artes Marciales, Correr, Critico Mejorado (puñetazo), Infravisión II, Armadura Natural I, Grande.							
Habilidades: Correr +9; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacia +5; Rastrear +3 (Armadura -5)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Reflejos Cableados I Enlace oseo plastico.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Troll)							52 pts
FUE	+5	Iniciativa	+8	Físico	-14-	- 19 -	- 24 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+9	R.D.	9	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	-1	Fortaleza	+15		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+5	Cuchillo	+4	1d4+5	
Velocidad	16/28 – 4/7			Fusil	+6	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, gran fortaleza, reflejos rapidos, velocidad incrementada, Infravisión II, Armadura Natural I, Grande.							
Habilidades: Correr +8; Percepción +2; Conducir +2; Trepar +9; Etiqueta +0; Intimidar +2 (Armadura -5)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Potenciadores reaccion II.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Orco)							47 pts
FUE	+5	Iniciativa	+10	Físico	-11-	- 16 -	- 21 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	6	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	+1	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+3	Espada M.	+8	2d6+5	
Velocidad	12/24 – 3/6			Escopeta	+10	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Iniciativa mejorada, Reflejos rapidos, Critico mejorado (espada), Infravisión I.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +2; Conducir +2; Rastrear +4; Etiqueta +1; trepar +7 (Armadura -3)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reemplazo muscular II; Blindaje dermal II.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Enano)						50 pts	
FUE	+4	Iniciativa	+8/2	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	6	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+8	Katana	+6	2d6+4	
Velocidad	16/24 – 4/6			Fusil	+8	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, Critico mejorado (fusil), Dureza, Voluntad de hierro, Infravisión II, Velocidad Incrementada.							
Habilidades: Correr +6; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacias +6; Engañar +3; Rastrear +4 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 2; Visor sensiarma; Blindaje dermal I; Reflejos cableados I.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Elfo)							47 pts
FUE	+2	Iniciativa	+8/2	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+4	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	6	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+5	Katana	+8	2d6	
Velocidad	16/32 – 4/8			Subfusil	+10	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Disparo a bocajarro, Dureza, Fuego automatico, Infravisión I.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +3; Engañar +6; Acrobacia +6; Etiqueta +4 (Armadura -3)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reflejos cableados I; Blindaje dermal II.							

Equipo Respuesta/Sicario. (Enano)							50 pts
FUE	+5	Iniciativa	+12	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	6	Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
INT	---	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+5	Hacha	+7	1d12+5	
Velocidad	8/12 – 2/3			Subfusil	+9	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Iniciativa Mejorada, Gran fortaleza, Infravisión II, Voluntad de Hierro.							
Habilidades: Correr +7; Percepción +2; Conducir +3; Intimidar +5; Trepar +8; Engañar +3 (Armadura -4)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Reemplazo muscular I; Blindaje Dermal I; Enlace óseo (plástico).							

Reglamento Shad20wrn

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	---	Iniciativa	+16	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+3	Defensa	21		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	6	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Machete	+12	1d6	
Velocidad	12/20 – 3/5			Fus. Asalto	+14	2d8	20m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Barrido visual, Disparo a bocajarro, Ráfaga corta, Iniciativa mejorada.							
Habilidades: Correr +5; Percepción +4/+8; Conducir +8; Negociación +7; Etiqueta +2; Engañar +2 (Armadura -3/ Casco +2RD)							
Equipo: CommLink Nivel 4; Visor sensiarma; Potenciador Reacción III, Editor de dolor (ignora penalización por daño mental)							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+2	Iniciativa	+10/2	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+2	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	9	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+5	Machete	+9	1d6+2	
Velocidad	16/32 – 4/8			Escopeta	+13	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Barrido Visual, Disparo a bocajarro, Soltura con arma (escopeta), Correr.							
Habilidades: Correr +8; Percepción +6; Conducir +8; Trepar +6; Negociación +3; Engañar +7 (Armadura -3/ Casco +2RD)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Blindaje Dermal III, Reflejos Cableados I, Compensador de daños IV (Ignora hasta -4 penalización)							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+7	Iniciativa	+8/3	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+1	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	8	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Puños	+11	1d4+9	
Velocidad	16/36 – 4/9			Pistola	+10	2d4	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Artes Marciales, Correr, Critico Mejorado (puñetazo), Pelea (Def +1), Soltura con arma (puñetazo). Habilidades: Correr +10; Percepción +6; Conducir +2; Acrobacia +5; Negociación +2; Rastrear +3, Sigilo +7, Tregar +7 (Armadura -5) Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reflejos Cableados II Enlace oseo plástico, Aumento muscular IV.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+4	Iniciativa	+15	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+4	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	6	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+10		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+9	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Espolón	+11	1d6+4	
Velocidad	12/32 – 3/8			Fus. Asalto	+13	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, gran fortaleza, reflejos rapidos, velocidad incrementada, Iniciativa mejorada II, Correr.							
Habilidades: Correr +8; Percepción +6; Conducir +10; Trepar +7; Negociacion +2; Etiqueta +2 (Armadura -3)							
Equipo: CommLink Nivel 4; Visor sensiarma; Potenciadores reaccion II, Espolón, Reemplazo muscular II, Blindaje dermal II.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+3	Iniciativa	+12/3	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+4	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	6	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	+2	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Espada M.	+11	2d6+3	
Velocidad	20/40 – 5/10			Escopeta	+13	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Iniciativa mejorada, Reflejos rapidos, Critico mejorado (espada), Esquiva, Voluntad de hierro.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +6; Conducir +2; Rastrear +8; Etiqueta +2; trepar +7 (Armadura -3)							
Equipo: CommLink Nivel 5; Visor sensiarma; Reemplazo muscular II; Blindaje dermal II, Reflejos Cableados II.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+2	Iniciativa	+9/3	Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
DES	+2	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	9	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+8	Katana	+9	2d6+2	
Velocidad	20/36 – 5/9			Fus. Asalto	+13	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, Critico mejorado (fusil), Dureza, Voluntad de hierro, Soltura con arma (fusil), Aguante.							
Habilidades: Correr +8; Percepción +2; Conducir +2; Acrobacia +10; Engañar +3; Rastrear +4, Trepar +4 (Armadura -3/ Casco +2RD)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Blindaje dermal II; Reflejos cableados II, Enlace oseo (titanio).							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+2	Iniciativa	+10/3	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+5	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	6	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Katana	+12	2d6	
Velocidad	16/32 – 4/8			Subfusil	+14	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Disparo a bocajarro, Dureza, Fuego automático, Ráfaga Corta, Ráfaga Larga.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +2; Conducir +2; Engañar +8; Acrobacia +9; Etiqueta +4 (Armadura -0)							
Equipo: Commlink Nivel 5; Visor sensiarma; Reflejos cableados II; Blindaje dermal II, Compensador de daños II, Tonificador muscular II.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Humano)							50 pts
FUE	+3	Iniciativa	+13/2	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	21		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	9	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+4	Hacha	+10	1d12+3	
Velocidad	16/28 – 4/7			Subfusil	+12	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Iniciativa Mejorada, Gran fortaleza, Ráfaga corta, Esquiva.							
Habilidades: Correr +4; Percepción +8; Conducir +2; Intimidar +5; Trepar +5; Engañar +3, Sigilo +7 (Armadura -3/Casco +2RD)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reemplazo muscular I; Blindaje Dermal II; Enlace óseo (aluminio), Reflejos Cableados I.							

Reglamento Shad20wrn

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Orco)							57 pts
FUE	+2	Iniciativa	+16	Físico	- 9 -	- 14 -	- 18 -
DES	+3	Defensa	21		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	9	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	---	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+7	Machete	+12	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Fus. Asalto	+14	2d8	20m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Barrido visual, Disparo a bocajarro, Infravisión I, Fuego Automático, Iniciativa Mejorada							
Habilidades: Correr +8; Percepción +3/+7; Conducir +7; Negociación +3; Etiqueta +4; Engañar +4 (Armadura -3/casco +2RD)							
Equipo: Commmlink Nivel 4; Visor sensiarma; Potenciador Reaccion III, Blindaje dermal III, Fábrica de plaquetas.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Elfo)							57 pts
FUE	+2	Iniciativa	+9/2	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	8	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+8	Ataque	Daño		Alcance
CAR	+3	Voluntad	+8	Machete	+10	1d6+2	
Velocidad	16/28 – 4/7			Escopeta	+12	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Barrido Visual, Disparo a bocajarro, Infravisión I, Esquiva, Voluntad de Hierro.							
Habilidades: Correr +9; Percepción +7; Conducir +8; Preparar +7; Negociación +5; Engañar +5 (Armadura -3/casco +2RD)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Blindaje Dermal II, Reflejos Cableados I, Aumento densidad ósea III.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Troll)							62 pts
FUE	+7	Iniciativa	+8/3	Físico	-12-	- 17 -	- 22 -
DES	---	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+8	R.D.	10	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	-2	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+7	Puñetazo	+8	1d4+9	
Velocidad	20/40 – 5/10			Pistola	+10	2d4	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Artes Marciales III (Crit. 19 x3), Correr, Infravisión II, Armadura Natural I, Grande, Soltura con Pistola.							
Habilidades: Correr +13; Percepción +6; Conducir +2; Acrobacia +7; Rastrear +3 (Armadura -5)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reflejos Cableados II, Enlace oseo aluminio.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Troll)							62 pts
FUE	+5	Iniciativa	+11	Físico	-14-	- 19 -	- 24 -
DES	+1	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+9	R.D.	9	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	-1	Fortaleza	+15		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+7	Cuchillo	+7	1d4+5	
Velocidad	16/28 – 4/7			Fus. Asalto	+9	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, gran fortaleza, reflejos rápidos, velocidad incrementada, Infravisión II, Armadura Natural I, Grande, Voluntad de hierro, Crítico mejorado (Fusil Asalto).							
Habilidades: Correr +10; Percepción +2; Conducir +2; Trepar +9; Etiqueta +4; Intimidar +6 (Armadura -5)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Potenciadores reaccion III, Compensador de daños IV (hasta penalización -4)							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Orco)							57 pts
FUE	+5	Iniciativa	+12/3	Físico	-11-	- 16 -	- 21 -
DES	+4	Defensa	20		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	7	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+11		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+4	Espada M.	+11	2d6+5	
Velocidad	20/36 – 5/9			Escopeta	+13	2d8	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Crítico mejorado (escopeta), Infravisión I, Aguante, Esquiva.							
Habilidades: Correr +8; Percepción +6; Conducir +2; Rastrear +4; Etiqueta +6; trepar +7.							
Equipo: Commlink Nivel 5 Visor sensiarma; Reemplazo muscular II; Blindaje dermal II, Reflejos cableados II.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Enano)							60 pts
FUE	+4	Iniciativa	+11/3	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	---	R.D.	8	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+1	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+2	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+8	Katana	+9	2d6+4	
Velocidad	20/32 – 5/8			Fus. Asalto	+11	2d8	20m
Dotes: Competencia Armaduras II, Crítico mejorado (fusil), Dureza, Voluntad de hierro, Infravisión II, Velocidad Incrementada, Ráfaga Corta, Iniciativa mejorada.							
Habilidades: Correr +8; Percepción +2; Conducir +6; Acrobacias +6; Engañar +3; Rastrear +8 (Armadura -3/casco +2RD)							
Equipo: Commlink Nivel 3; Visor sensiarma; Blindaje dermal II; Reflejos cableados II, Compensador de daños V (hasta penalización -5)							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Elfo)							57 pts
FUE	+3	Iniciativa	+10/3	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+5	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	6	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+1	Fortaleza	+7		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+8	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+5	Katana	+12	2d6+3	
Velocidad	20/40 – 5/10			Subfusil	+14	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Disparo a bocajarro, Dureza, Fuego automático, Infravisión I, Ráfaga corta, Ráfaga larga.							
Habilidades: Correr +5; Percepción +6; Conducir +4; Engañar +8; Acrobacia +11; Etiqueta +4 (Armadura -3)							
Equipo: Commlink Nivel 5; Visor sensiarma; Reflejos cableados II; Blindaje dermal II, Glándula supratiroidea.							

Alto Riesgo/Militar/Corporativo. (Enano)							60 pts
FUE	+5	Iniciativa	+13/2	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	21		□ □	□ □	□
CON	+4	R.D.	8	Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
INT	---	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+10	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+1	Voluntad	+6	Hacha	+10	1d12+5	
Velocidad	16/24 – 4/6			Subfusil	+12	2d6	10m
Dotes: Competencia Armaduras II, Aguante, Iniciativa Mejorada, Gran fortaleza, Infravisión II, Voluntad de Hierro, Fuego automático, Velocidad incrementada.							
Habilidades: Correr +7; Percepción +7; Conducir +8; Intimidar +5; Trepar +8; Engañar +3 (Armadura -3/casco +2RD)							
Equipo: Commlink Nivel 4; Visor sensiarma; Reemplazo muscular I; Blindaje Dermal II; Enlace óseo (plástico), Reflejos Cableados I.							

Reglamento Shad20wrn

Aprendiz de Mago. (Humano)							38 pts
FUE	---	Iniciativa	+5	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+4	Machete	+5	1d6	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II							
Habilidades: Hechicería +7, Percepción +2, Lectura astral +5 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 3, Visor sensiarma 50%, Mira laser 50%							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2							
(M2) Chorro de Ácido +7; Daño 2d6(F); Defensa; Cansancio: 2d6.							
(M2) Bola Fuego +7; Daño 2d6(F); Defensa; Ref (14); Cansancio: 2d6+2							
(M2) Silencio +7; DC (10+Vol); Vol (14); Cansancio: 2d6							
(M2) Barrera física +7; Dureza y RD = 2 + CE; Cansancio 2d6							

Aprendiz de Mago. (Humano)							38 pts
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 4 -	- 9 -	- 14 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	5	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+2	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+5	Machete	+6	1d6	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+6	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II							
Habilidades: Hechicería +6, Contramagia +4, Percepción +2, Lectura astral +4 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma 50%, Mira laser 50%							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2 ; Fetiche (Onda Expansiva)*							
(M2) Onda Expansiva +6; Daño 2d6(NL); Defensa; Ref 14; Cans: 2d6*							
(M2) Esfera Aturdidora +6; Daño 2d6(M); DC 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6-2							
(M2) Detect. Magia (E) +6; DC 10+M; Cans: 2d6; Alcance 40m							
(M2) Profilaxis +6; DC (CON); Cans: 2d6/2; Bono = ½ C.E.							

Mago Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							49 pts
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	12/20 – 3/5						
Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva.							
Habilidades: Hechicería +10, Contramagia +6, Percepción +3, Lectura astral +5, Expulsión +4 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma. Fetiche (Petrificar)*							
Aptitud Mágica: 6; Mag. Controlable: 3							
(M3) Onda Expansiva +10; Daño: 3d6(NL); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6							
(M3) Rayo Energía +10; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); For 16; Cans: 3d6-3							
(M2) Sentido del Combate; DC (Def); Cans: 2d6; Bono a Defensa = ½ C.E.							
(M3) Detectar Individuo; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6/2; Alcance 9m.							
(M3) Petrificar; DC (CON); For 16; Cans: 3d6*; Hasta CON 13.							

Mago Equipo Respuesta/Sicario. (Humano)							49 pts
FUE	---	Iniciativa	+8	Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+1	R.D.	7*	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+4	Fortaleza	+4		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+6	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	12/24 – 3/6						
Dotes: Competencia Armaduras I, Esquiva, Dureza, Iniciativa mejorada Habilidades: Hechicería +11, Contramagia +7, Percepción +3, Lectura astral +6, Expulsión +4 (Armadura -3) Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma; Fetiche (Armadura)*; Aptitud Mágica: 5; Mag. Controlable: 3; Foco Mantenimiento (3) ^S (M3) Rayo +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Cans: 3d6 (M3) Puñetazo +11; Daño: 3d6(NL); Defensa; Cans: 3d6-3 (M2) Silencio +11; DC (10+Vol); Vol (14); Cansancio: 2d6 (M3) Mundo caótico +11; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6+3; Penal=½ CE. (M3) Armadura +11; DC 16; Cans: 3d6 ^{*S} ; RD +3							

Mago Alto Riesgo/Militar/Corporativo (Humano)							64 pts
FUE	---	Iniciativa	+8/3	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+2	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
INT	+2	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	20/36 – 5/9						

Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva, Dureza.

Habilidades: Hechicería +11, Contramagia +9, Percepción +3, Lectura astral +6, Expulsión +6, Invocación +6 (Armadura -4)

Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma, Amplificador sináptico II, Fetiche (Armadura).

Aptitud Mágica: 8; Mag. Controlable: 4

(M4) Puñetazo +11; Daño: 4d6(NL); Defensa; Cans: 4d6-4

(M3) Esfera de rayos +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6+3

(M3) Detectar Armas +11; DC 17; Cans: 3d6/2; Alcance 12m.

(M3) Armadura +11; DC 16; Cans: 3d6; RD +3.

(M3) Capa de hielo +11; DC 13; Ref 16; Cans: 3d6; Área: 4 mts.

Mago Alto Riesgo/Militar/Corporativo (Humano)							64 pts
FUE	---	Iniciativa	+8/2	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+1	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	8	Mental	-10 ^E -	- 15 ^E -	- 20 ^E -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+8 ^E	Pistola	+5	2d6	15 m
Velocidad	12/24 - 3/6						

Dotes: Competencia Armaduras II, Dureza, Iniciativa mejorada.

Habilidades: Hechicería +12, Contramagia +10, Percepción +2^E, Lectura astral +7, Expulsión +6, Invocación +6 (Armadura -5)

Notas: Commlink Nivel 5, Visor sensiarma, Amplificador sináptico I, Editor de dolor^E (Ignora penalizaciones mentales; +1 Vol); Fetiche (Lanzallamas)*.

Aptitud Mágica: 8; Mag. Controlable: 4

(M4) Lanzallamas +12; Daño 4d6(F); Defensa; Cansancio: 4d6*

(M3) Bola de Energía +12; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); Fort 16; Cans: 3d6

(M3) Sentido Combate +12; DC (Def); Cans: 3d6; Bono a Defensa = ½ C.E.

(M3) Máscara +12; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6-3

(M3) Forma de Águila +12; DC (Con); Cansancio: 3d6-3

Reglamento Shad20wrun

Aprendiz de Mago. (Elfo)							45 pts
FUE	---	Iniciativa	+6	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+4	Machete	+6	1d6	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+8	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Infravisión I.							
Habilidades: Hechicería +7, Percepción +2, Lectura astral +5 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 3, Visor sensiarma 50%, Mira laser 50%							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2							
(M2) Chorro de Ácido +7; Daño: 2d6(F); Defensa; Cansancio: 2d6.							
(M2) Bola de Energía +7; Daño: 2d6(F); DC (10+Fort); Fort 14; Cans: 2d6							
(M2) Silencio +7; DC (10+Vol); Vol (14); Cansancio: 2d6							
(M2) Barrera física +7; Dureza y RD = 2 + CE; Cansancio 2d6							

Mago Equipo Respuesta/Sicario. (Elfo)							56 pts
FUE	---	Iniciativa	+7	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+3	Defensa	17		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+3	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+6	Pistola	+7	2d6	15 m
Velocidad	12/20 – 3/5						
Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva, Infravisión I.							
Habilidades: Hechicería +10, Contramagia +6, Percepción +3, Lectura astral +5, Expulsión +6 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma. Fetiche (Petrificar)*							
Aptitud Mágica: 6; Mag. Controlable: 3							
(M3) Onda Expansiva +10; Daño: 3d6(NL); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6							
(M3) Rayo Energía +10; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); For 16; Cans: 3d6-3							
(M2) Control Acciones en Masa +10; CD 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6							
(M3) Detectar Individuo +10; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6/2; Alc. 9m.							
(M3) Petrificar +10; DC (CON); For 16; Cans: 3d6*; Hasta CON 13.							

Mago Alto Riesgo/Militar/Corporativo (Elfo)							71 pts
FUE	---	Iniciativa	+9/3	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+3	Defensa	19		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	6	Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
INT	+2	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+7	Ataque		Daño	Alcance
CAR	+2	Voluntad	+7	Pistola	+7	2d6	15 m
Velocidad	20/36 – 5/9						

Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva, Dureza, Infravisión I.

Habilidades: Hechicería +11, Contramagia +9, Percepción +3, Lectura astral +6, Expulsión +8, Invocación +8 (Armadura -3)

Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma, Amplificador sináptico II, Fetiche (Armadura).

Aptitud Mágica: 8; Mag. Controlable: 4

(M4) Puñetazo +11; Daño: 4d6(NL); Defensa; Cans: 4d6-4

(M3) Bola de Fuego +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6+3

(M3) Detectar Armas +11; DC 17; Cans: 3d6/2; Alcance 12m.

(M3) Armadura +11; DC 16; Cans: 3d6; RD +3.

(M3) Capa de hielo +11; DC 13; Ref 16; Cans: 3d6; Área: 4 mts.

Aprendiz de Mago. (Enano)							48 pts
FUE	+2	Iniciativa	+6	Físico	- 5 -	- 10 -	- 15 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	5	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+2	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+7	Machete	+6	1d6+2	
Velocidad	8/12 – 2/3			Pistola	+6	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Infravisión II, Voluntad de Hierro.							
Habilidades: Hechicería +6, Contramagia +4, Percepción +2, Lectura astral +4 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma 50%, Mira laser 50%							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2 ; Fetiche (Onda Expansiva)*							
(M2) Onda Expansiva +6; Daño 2d6(NL); Defensa; Ref 14; Cans: 2d6*							
(M2) Esfera Aturdidora +6; Daño 2d6(M); DC 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6-2							
(M2) Detect. Magia (E) +6; DC 10+M; Cans: 2d6; Alcance 40m							
(M2) Clarividencia +6; DC 12; Cansancio: 2d6/2; Alcance: 4m							

Mago Equipo Respuesta/Sicario. (Enano)							59 pts
FUE	+2	Iniciativa	+8	Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+2	R.D.	7*	Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
INT	+4	Fortaleza	+5		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+8	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	8/16 – 2/4						
Dotes: Competencia Armaduras I, Esquiva, Dureza, Iniciativa mejorada, Infravisión II, Voluntad de hierro.							
Habilidades: Hechicería +11, Contramagia +7, Percepción +3, Lectura astral +6, Expulsión +4 (Armadura -3)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma; Fetiche (Armadura)*; Aptitud Mágica: 5; Mag. Controlable: 3; Foco Mantenimiento (3) ⁵							
(M3) Rayo +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Cans: 3d6							
(M3) Esfera de Rayos +11; Daño: 3d6(F); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6+3							
(M2) Silencio +11; DC (10+Vol); Vol (14); Cansancio: 2d6							
(M3) Mundo caótico +11; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6+3; Penal=½ CE.							
(M3) Armadura +11; DC 16; Cans: 3d6* ⁵ ; RD +3							

Mago Alto Riesgo/Militar/Corporativo (Enano)							75 pts
FUE	+2	Iniciativa	+8/2	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+1	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+3	R.D.	8	Mental	-10 ^E -	- 15 ^E -	- 20 ^E -
INT	+3	Fortaleza	+6		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	---	Voluntad	+10 ^E	Pistola	+5	2d6	15 m
Velocidad	12/20 – 3/5						

Dotes: Competencia Armaduras II, Dureza, Iniciativa mejorada, Infravisión II, Voluntad de hierro, Velocidad incrementada.

Habilidades: Hechicería +12, Contramagia +10, Percepción +2^E, Lectura astral +7, Expulsión +6, Invocación +6 (Armadura -5)

Notas: Commlink Nivel 5, Visor sensiarma, Amplificador sináptico I, Editor de dolor^E (Ignora penalizaciones mentales; +1 Vol); Fetiche (Lanzallamas)*.

Aptitud Mágica: 8; Mag. Controlable: 4

(M4) Lanzallamas +12; Daño 4d6(F); Defensa; Cansancio: 4d6*

(M3) Bola de Energía +12; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); Fort 16; Cans: 3d6

(M3) Sentido Combate +12; DC (Def); Cans: 3d6; Bono a Defensa = ½ C.E.

(M3) Clariaudiencia +12; DC 13; Cansancio: 3d6/2; Alcance: 12m.

(M3) Forma de Oso +12; DC (Con); Cansancio: 3d6-3

Reglamento Shad20wrn

Aprendiz de Mago. (Orco)							45 pts
FUE	+2	Iniciativa	+5	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+1	Defensa	15		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	5	Mental	- 6 -	- 11 -	- 16 -
INT	+2	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+4	Machete	+5	1d6+2	
Velocidad	12/20 – 3/5			Pistola	+7	2d6	15 m
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Infravisión I.							
Habilidades: Hechicería +6, Percepción +2, Lectura astral +4 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 3, Visor sensiarma 50%, Mira laser 50%							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2							
(M2) Chorro de Ácido +6; Daño 2d6(F); Defensa; Cansancio: 2d6.							
(M2) Bola Fuego +6; Daño 2d6(F); Defensa; Ref (14); Cansancio: 2d6+2							
(M2) Det. Enemigos(E) +6; CD 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6; 40m							
(M2) Barrera física +6; Dureza y RD = 2 + CE; Cansancio 2d6							

Mago Equipo Respuesta/Sicario. (Orco)							56 pts
FUE	+2	Iniciativa	+6	Físico	- 8 -	- 13 -	- 18 -
DES	+2	Defensa	16		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	5	Mental	- 7 -	- 12 -	- 17 -
INT	+2	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+6	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	12/20 – 3/5						
Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva, Infravisión I.							
Habilidades: Hechicería +9, Contramagia +5, Percepción +3, Lectura astral +4, Expulsión +3 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma. Fetiche (Petrificar)*							
Aptitud Mágica: 6; Mag. Controlable: 3							
(M3) Onda Expansiva +9; Daño: 3d6(NL); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6							
(M3) Rayo Energía +9; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); For 16; Cans: 3d6-3							
(M2) Sentido Combate +9; CD (Def); Cans: 2d6; Bono a Defensa = ½ C.E.							
(M3) Reducir Constitución +9; CD (Con); For 16; Penalización = C.E.							
(M3) Petrificar +9; DC (CON); For 16; Cans: 3d6*; Hasta CON 13.							

Mago Alto Riesgo/Militar/Corporativo (Orco)							71 pts
FUE	+2	Iniciativa	+8/3	Físico	-10-	- 15 -	- 20 -
DES	+2	Defensa	18		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	5	Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
INT	+1	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+6	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+7	Pistola	+6	2d6	15 m
Velocidad	20/36 – 5/9						
Dotes: Competencia Armaduras II, Esquiva, Dureza, Infravisión I.							
Habilidades: Hechicería +10, Contramagia +8, Percepción +3, Lectura astral +5, Expulsión +5, Invocación +5 (Armadura -4)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma, Amplificador sináptico II, Fetiche (Armadura).							
Aptitud Mágica: 8; Mag. Controlable: 4							
(M4) Puñetazo +10; Daño: 4d6(NL); Defensa; Cans: 4d6-4							
(M3) Esfera de rayos +10; Daño: 3d6(F); Defensa; Ref 16; Cans: 3d6+3							
(M3) Invisibilidad Mejorada +10; CD 10+Vol; Vol 16; Cansancio: 3d6							
(M3) Armadura +10; DC 16; Cans: 3d6; RD +3.							
(M3) Capa de hielo +10; DC 13; Ref 16; Cans: 3d6; Área: 4 mts.							

Aprendiz de Mago. (Troll)							50 pts
FUE	+4	Iniciativa	+5	Físico	-10-	- 15 -	- 20 -
DES	+1	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	9	Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
INT	+0	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+5	Machete	+4	1d6+4	
Velocidad	12/24 – 3/6						
Dotes: Soltura con arma, Competencia Armaduras II, Infravisión II, Armadura natural I, Grande.							
Habilidades: Hechicería +6, Contramagia +4, Lectura astral +4 (Armadura -5)							
Notas: Commmlink Nivel 3, Visor sensiarma 50%, Mira laser 50%							
Aptitud Mágica: 4; Mag. Controlable: 2 ; Fetiche (Proyectil Mágico)*							
(M2) Proyectil mágico +6; Daño 2d6(F); CD 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6-2*							
(M2) Esfera Aturdidora +6; Daño 2d6(M); DC 10+Vol; Vol 14; Cans: 2d6-2							
(M2) Detect. Magia (E) +6; DC 10+M; Cans: 2d6; Alcance 40m							
(M2) Profilaxis +6; DC (CON): Cans: 2d6/2; Bono = ½ C.E.							

Mago Equipo Respuesta/Sicario. (Troll)							61 pts
FUE	+4	Iniciativa	+9	Físico	-12-	- 17 -	- 22 -
DES	+1	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+6	R.D.	11*	Mental	- 8 -	- 13 -	- 18 -
INT	+2	Fortaleza	+9		□ □	□ □	□
SAB	+1	Reflejos	+5	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-2	Voluntad	+6	Pistola	+4	2d6	15 m
Velocidad	12/24 – 3/6						
Dotes: Competencia Armaduras I, Dureza, Iniciativa mejorada II, Infravisión II, Armadura Natural I, Grande.							
Habilidades: Hechicería +9, Contramagia +5, Percepción +3, Lectura astral +4, Expulsión +2 (Armadura -5)							
Notas: Commlink Nivel 4, Visor sensiarma; Fetiche (Armadura)*; Aptitud Mágica: 5; Mag. Controlable: 3; Foco Mantenimiento (3) ^S							
(M3) Rayo +9; Daño: 3d6(F); Defensa; Cans: 3d6							
(M3) Puñetazo +9; Daño: 3d6(NL); Defensa; Cans: 3d6-3							
(M2) Sondeo Mental +9; DC 10+Vol; Vol 14; Cansancio: 2d6							
(M3) Mundo caótico +9; DC (10+Vol); Vol 16; Cans: 3d6+3; Penal=½ CE.							
(M3) Armadura +9; DC 16; Cans: 3d6* ^S ; RD +3							

Mago Alto Riesgo/Militar/Corporativo (Troll)							77 pts
FUE	+4	Iniciativa	+9/2	Físico	-11-	- 16 -	- 21 -
DES	---	Defensa	14		□ □	□ □	□
CON	+5	R.D.	9	Mental	-10 ^E -	- 15 ^E -	- 20 ^E -
INT	+3	Fortaleza	+8		□ □	□ □	□
SAB	---	Reflejos	+4	Ataque		Daño	Alcance
CAR	-1	Voluntad	+7 ^E	Látigo Mf.	+3	2d10+4	2 m
Velocidad	16/32 – 4/8						
Dotes: Competencia Armaduras II, Dureza, Iniciativa mejorada II, Infravisión II, Armadura Natural I, Grande.							
Habilidades: Hechicería +11, Contramagia +10, Percepción +2 ^E , Lectura astral +7, Expulsión +6, Invocación +5 (Armadura -5)							
Notas: Commlink Nivel 5, Visor sensiarma, Amplificador sináptico I, Editor de dolor ^E (Ignora penalizaciones mentales; +1 Vol); Fetiche (Lanzallamas)*.							
Aptitud Mágica: 8; Mag. Controlable: 4							
(M4) Lanzallamas +11; Daño 4d6(F); Defensa; Cansancio: 4d6*							
(M3) Bola de Energía +11; Daño: 3d6(F); DC (10+Fort); Fort 16; Cans: 3d6							
(M3) Sentido Combate +11; DC (Def); Cans: 3d6; Bono a Defensa = ½ C.E.							
(M3) Barrera de Maná +11; DC 13; Cans: 3d6-3; Bono a T.S. y R.D.							
(M3) Clarividencia +11; DC 13; Cansancio: 3d6/2; Alcance: 12m.							

Reglamento Shad20wrn

Hacker Novato			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
3	4	3	3
<input type="checkbox"/> Analizar: 3	<input type="checkbox"/> Desmayo	<input type="checkbox"/> Mando: 3	
<input type="checkbox"/> Armadura: 3	<input type="checkbox"/> ECCM: 2	<input type="checkbox"/> Martillo Negro	
<input type="checkbox"/> Ataque: 3	<input type="checkbox"/> Edición: 3	<input type="checkbox"/> Médico: 2	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 2	<input type="checkbox"/> Encriptar: 3	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear	<input type="checkbox"/> Rastreo: 2	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar	<input type="checkbox"/> Sigilo	
Iniciativa AR: +5	VR "Fría" : +4/2		
Percepción:	+1/+4	Búsqueda Datos:	+2
Ataque:	+2/+5	Computadoras:	+1
Defensa:	16	Cibercombate:	+2
Daño:	1d6(+3)	Guerra Electrónica:	+1
R.D.:	3/2	Piratería:	+3
Icono	- 3 -	- 8 -	- 13 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 3 -	- 8 -	- 13 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spider Profesional			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
3	4	4	4
<input type="checkbox"/> Analizar: 4	<input type="checkbox"/> Desmayo: 3	<input type="checkbox"/> Mando: 3	
<input type="checkbox"/> Armadura: 4	<input type="checkbox"/> ECCM: 3	<input type="checkbox"/> Martillo Negro	
<input type="checkbox"/> Ataque: 3	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 3	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 4	<input type="checkbox"/> Encriptar: 4	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 3	<input type="checkbox"/> Rastreo: 4	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar	<input type="checkbox"/> Sigilo	
Iniciativa AR: +6	VR "Fría" : +5/2		
Percepción:	+6/+10	Búsqueda Datos:	+7
Ataque:	+7/+10	Computadoras:	+6
Defensa:	17	Cibercombate:	+7
Daño:	1d6(+3)	Guerra Electrónica:	+7
R.D.:	4/4	Piratería:	+5
Icono	- 4 -	- 9 -	- 14 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tecnomante de Seguridad			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
3	2	3	3
<input type="checkbox"/> Analizar: 3	<input type="checkbox"/> Desmayo	<input type="checkbox"/> Mando: 2	
<input type="checkbox"/> Armadura: 1	<input type="checkbox"/> ECCM:	<input type="checkbox"/> Martillo Negro	
<input type="checkbox"/> Ataque: 3	<input type="checkbox"/> Edición:	<input type="checkbox"/> Médico:	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 3	<input type="checkbox"/> Encriptar:	<input type="checkbox"/> Navegador:	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear	<input type="checkbox"/> Rastreo: 3	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar	<input type="checkbox"/> Sigilo	
Iniciativa AR: +5	VR "Fría" : +5/2		
Percepción:	+3/+6	Búsqueda Datos:	+6
Ataque:	+2/+5	Computadoras:	+3
Defensa:	16	Cibercombate:	+2
Daño:	1d6(+3)	Guerra Electrónica:	+5
R.D.:	1/3	Piratería:	+3
Icono	- 3 -	- 8 -	- 13 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 4 -	- 9 -	- 14 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Consultor de Seguridad			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
4	4	5	5
<input type="checkbox"/> Analizar: 5	<input type="checkbox"/> Desmayo: 4	<input type="checkbox"/> Mando: 4	
<input type="checkbox"/> Armadura: 4	<input type="checkbox"/> ECCM: 4	<input type="checkbox"/> Martillo Negro	
<input type="checkbox"/> Ataque: 4	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 3	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 5	<input type="checkbox"/> Encriptar: 4	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 4	<input type="checkbox"/> Rastreo: 4	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar	<input type="checkbox"/> Sigilo	
		VR "Caliente" : +10/3	
Percepción:	+9/+14	Búsqueda Datos:	+9
Ataque:	+9/+13	Computadoras:	+9
Defensa:	19	Cibercombate:	+9
Daño:	1d6(+4)	Guerra Electrónica:	+9
R.D.:	4/5	Piratería:	+10
Icono	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Reglamento Shad20wrun

Ingeniero de Control de Riesgo			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
5	4	5	5
<input type="checkbox"/> Analizar: 5	<input type="checkbox"/> Desmayo: 4	<input type="checkbox"/> Mando: 4	
<input type="checkbox"/> Armadura: 5	<input type="checkbox"/> ECCM: 4	<input type="checkbox"/> Martillo Negro: 4	
<input type="checkbox"/> Ataque: 5	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 3	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 5	<input type="checkbox"/> Encriptar: 5	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar	<input type="checkbox"/> Olfateador	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 5	<input type="checkbox"/> Rastreo: 5	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar: 5	<input type="checkbox"/> Sigilo	
		VR "Caliente" : +13/3	
Percepción:	+12/+17	Búsqueda Datos:	+11
Ataque:	+12/+17	Computadoras:	+12
Defensa:	20	Cibercombate:	+10
Daño:	1d6(+A)	Guerra Electrónica:	+11
R.D.:	5/5	Piratería:	+11
Icono	- 5 -	- 10 -	- 15 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 7 -	- 12 -	- 17 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 9 -	- 14 -	- 19 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Especialista de Apoyo en la Matriz			
Respuesta	Señal	Firewall	Sistema
6	5	6	6
<input type="checkbox"/> Analizar: 6	<input type="checkbox"/> Desmayo: 5	<input type="checkbox"/> Mando: 5	
<input type="checkbox"/> Armadura: 6	<input type="checkbox"/> ECCM: 5	<input type="checkbox"/> Martillo Negro: 5	
<input type="checkbox"/> Ataque: 6	<input type="checkbox"/> Edición: 2	<input type="checkbox"/> Médico: 5	
<input type="checkbox"/> Biofiltro: 6	<input type="checkbox"/> Encriptar: 6	<input type="checkbox"/> Navegador: 3	
<input type="checkbox"/> Bomba Datos	<input type="checkbox"/> Engañar: 4	<input type="checkbox"/> Olfateador: 5	
<input type="checkbox"/> Deseactivar	<input type="checkbox"/> Escanear: 6	<input type="checkbox"/> Rastreo: 6	
<input type="checkbox"/> Desencriptar	<input type="checkbox"/> Explotar: 6	<input type="checkbox"/> Sigilo: 5	
		VR "Caliente" : +13/3	
Percepción:	+15/+21	Búsqueda Datos:	+15
Ataque:	+15/+21	Computadoras:	+15
Defensa:	22	Cibercombate:	+15
Daño:	1d6(+A)	Guerra Electrónica:	+15
R.D.:	6/6	Piratería:	+15
Icono	- 6 -	- 11 -	- 16 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Físico	- 9 -	- 14 -	- 19 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mental	- 11 -	- 16 -	- 21 -
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Reglamento Shad20wrun

SISTEMAS DE SEGURIDAD

En el mundo de Shad20wrun, la seguridad está presente en todos los aspectos de la vida. Todo el mundo, desde corporaciones hasta la persona media, tiene algún tipo de medida de seguridad a su alrededor, en su edificio, sus comunicaciones u otros objetos de su interés. Invariablemente, los personajes tendrán que atravesar medidas de seguridad durante sus aventuras y los Directores de Juego deberían enfrentarlos a sistemas realistas que representen un desafío y que sean un motivo más para disfrutar de la experiencia de juego.

SEGURIDAD FÍSICA

La seguridad física proporciona un nivel básico de seguridad que se verá frecuentemente mejorada por otros sistemas para evitar la intrusión.

Paisajismo

El paisajismo, normalmente dejado de lado como elemento de seguridad física, puede proporcionar barreras u obstáculos a la hora de aproximarse al objetivo. Esto incluye cualquier cosa, desde la ubicación de árboles y setos, hasta el trabajo con el entorno para crear colinas, depresiones o lagos. La idea es entorpecer los accesos no autorizados y facilitar el que sean detectados, interceptados o, quizás, incluso exterminados.

Los árboles, la maleza densa y otros elementos, pueden ocultar cámaras, sensores, cables, entradas y salidas secretas o sistemas de armas automáticas. Estos elementos no estarán situados normalmente en las cercanías de edificios ni de forma que puedan proporcionar cobertura o ayudar a los intrusos. La maleza densa también dificulta las opciones de un sujeto para el sigilo y se pueden combinar con sensores acústicos.

Algunas corporaciones también experimentan con el uso de plantas Despertadas como seguridad para complementar o sustituir el uso de guardias o criaturas.

Barreras

Las barreras incluyen verjas, muros, alambradas y otras obstrucciones destinadas a mantener a la gente y a los animales fuera o para evitar que escapen. Pueden estar situadas de forma perimetral o a lo largo de carreteras y suelen estar acompañadas de otras medidas de seguridad como cámaras, sensores o torretas armadas.

Las dificultades para trepar estos obstáculos vienen definidas en el capítulo de habilidades, junto a la habilidad de Tregar. Sin embargo estos obstáculos pueden venir rematados por alambre de espino, cable monofilamento o, en caso de vallas, electrificación. Detectar alguno de estos elementos requiere una tirada de percepción y pueden causar daño si no se superan

Alambre de espino	Percepción CD 10	Daño 2d4
Electrificado	Percepción CD 15	Daño 2d6 (NL)
Monofilamento	Percepción CD 20	Daño 2d10

Cables

Situados cerca del suelo, ocultos por el follaje o tensados como una valla, enrollados a postes. Son más difíciles de ver y más peligrosos para alguien que no conoce el terreno. Aquellos que fallen al tirada de Percepción (según la tabla anterior) y tropiecen con ellos, sufrirán el daño.

Iluminación

Un buen sistema de iluminación interior y exterior puede ser un modo de entorpecer a los intrusos ya que aumenta las posibilidades de los equipos de vigilancia de detectarlos. Las luces exteriores se controlan normalmente de forma inalámbrica para activarse a horas determinadas o bajo circunstancias concretas (un detector de movimiento, por ejemplo). Las luces interiores pueden funcionar del mismo modo o mediante interruptores. Un interruptor puede ser manipulado con una prueba extendida de Hardware CD 15 (5 pruebas, 1 turno).

Reglamento Shad20wrun

El uso de luces infrarrojas en iluminación de seguridad puede ir acompañado de equipos con mejoras de visión en dicho espectro. Las luces ultravioletas pueden deslumbrar o provocar quemaduras en zonas de piel desprotegidas, según decida el Director de Juego (se recomienda 1d6 de daño).

Puertas y ventanas

Puertas y ventanas son las entradas y salidas más comunes, no solo para uso normal, sino cuando se trata de allanamiento. Las puertas siguen las reglas normales de barreras y están normalmente acompañadas de cerraduras, alarmas y/o sensores. Las ventanas tienden a estar polarizadas (lo que evita que los magos utilicen magia desde el exterior a través de ellas), aunque su tintado suele ser controlado de forma inalámbrica o mediante control de voz. El hormigón transparente también se utiliza, proporcionando la luminosidad del cristal con el valor de barrera de un muro de hormigón.

HVAC (Heating, Ventilation, Air Conditioning)

Los sistemas de calefacción, ventilación y aire acondicionado suelen ser una parte desatendida en los sistemas de seguridad. Los sistemas industriales pueden utilizar conductos lo suficientemente grandes como para que un metahumano se introduzca por ellos (aunque orcos y trolls pueden, simplemente, no caber en ellos). Reptar por uno de estos conductos es un proceso laborioso, con una capacidad de movimiento típica de 1 metro por turno de combate. Los personajes encontrarán frecuentes unidades de ventilación que requieren una prueba de Hardware CD 15 para desarmarlos, aunque también pueden estar protegidos como las puertas o ventanas. Golpearse las manos o caer contra uno de estos ventiladores suele causar entre 1d6 y 2d8 de daño, según el tipo de ventilador.

Algunos sistemas utilizan un haz de luz ultravioleta en sus conductos para matar la mayoría de los patógenos del aire, previniendo su distribución a todo el complejo a través del sistema de ventilación. Estos elementos no causan daños a metahumanos que pasen a través de ellos y pueden ser desactivados con una prueba de Hardware CD 15.

Personal

El personal incluye guardias de seguridad, magos y hackers/ciberpilotos (conocidos como “spiders”). Dependiendo del lugar, este personal puede ser contratado y equipado con armamento no letal, contratos con empresas de seguridad experimentadas con el derecho de usar fuerza letal en legítima defensa o fuerzas de seguridad militarizadas propias con libertad para actuar como deseen dentro de su propio territorio. Estas fuerzas estarán entrenadas para responder en base a un programa preestablecido que los runners deberían intentar conocer antes de enfrentarse a ellos.

Los magos de seguridad son algo raro, normalmente solo se encuentran presentes en lugares de extrema importancia; los espíritus atados son la forma más habitual de “personal” mágico, con órdenes de avisar/obedecer a las fuerzas de seguridad presentes. Las empresas privadas que ofrecen seguridad mágica disponen de magos que patrullan astralmente una selección de objetivos y responden a las alarmas con el envío de espíritus.

Los “spiders” son más comunes y, aunque no están siempre en el lugar, suelen servir de punto focal para las operaciones de seguridad. Suelen disponer de una serie de sensores y drones a su disposición.

En ocasiones se utilizan animales como guardias, incluyendo criaturas paranormales y otras más frecuentes, como perros, a veces aumentados con ciberimplantes o bioimplantes. Estos animales son más frecuentes en zonas remotas o restringidas, con medidas para controlar o rastrear a los animales si pierden el control.

SEGURIDAD TÉCNICA

La seguridad técnica incluye alarmas, sensores, escáneres, cerraduras y sistemas automatizados. Cualquiera que se preocupe realmente por la seguridad incorporará algunos de estos elementos.

Piratear aparatos: los aparatos técnicos nunca son a prueba de todo y pueden ser engañados, ya sea pirateándolos (conectándose a ellos a través de la matriz o por wi-fi) o mediante manipulación directa. Las reglas para piratearlos vienen detalladas en el capítulo de la matriz.

Si no se indica específicamente, manipular manualmente un aparato requiere típicamente una prueba extendida de Hardware CD 15, con un número de pruebas igual al doble del nivel del aparato, pudiendo

Reglamento Shad20wrun

realizar una prueba cada turno de combate. El personaje necesitará un kit de herramientas apropiadas y se pueden aplicar los modificadores incluidos en la tabla de “Como construir o reparar cosas”. El Director de Juego podrá modificar la dificultad, el número de pruebas o el intervalo a su criterio, según la situación el aparato concreto a manipular.

Alarmas

Las alarmas son una forma de seguridad pasiva y el elemento más básico de seguridad técnica. Su intención es alertar a guardias, hackers de seguridad o elementos de control remoto. Las alarmas pueden ser sigilosas o desplegar un juego de luces y alarmas sonoras. Los componentes individuales de un sistema de seguridad pueden estar acompañados de alarmas.

La mayoría de las alarmas, particularmente las de puertas y ventanas, están basadas en circuitos eléctricos que, al ser interrumpidos (abriendo una puerta o ventana) disparan la alarma. Las ventanas pueden tener alarmas que detecten la rotura de cristales. Pasar este tipo de alarmas hay que engañar a los circuitos eléctricos mientras la puerta o ventana está siendo abierta, lo que requiere una prueba extendida de Hardware CD 15 (5 pruebas, 1 minuto), aunque dependiendo de la situación y el diseño podría ser más difícil.

Los cables capacitivos o cables de proximidad, detectan la carga eléctrica de un cuerpo metahumano (o animal) a dos metros de distancia. Se suelen situar alrededor de la valla perimetral de un edificio, en accesos de seguridad o cerca de objetos especiales, activando una alarma, cámaras u otras medidas. Por redundancia se suelen utilizar en conjunción con detectores de movimiento (ver más adelante).

Barreras láser

Las barreras láser se suelen utilizar como alarmas perimetrales o en accesos. Consiste en uno o varios láseres que emiten luz visible o infrarroja, espejos y detectores láser. Si el rayo de luz se interrumpe (por alguien que cruza), la alarma se activa. Estos sistemas pueden ser muy complejos y a veces laberínticos, requiriendo una gran cantidad de espejos y reflectores para llevar el láser hasta el punto deseado. Advertir la existencia de un haz láser requiere una prueba de Percepción CD 15 para la luz visible y CD 20 para los infrarrojos. Los haces de luz láser son más visibles con humo o si se utiliza un spray de aerosol, por lo que se aplicará un modificador de +5 a las pruebas de Percepción en esas circunstancias.

Deslizarse a través de un laberinto de barreras láser requiere una prueba de Destreza (o Acrobacias) contra una dificultad impuesta por el Director de Juego. Las barreras también pueden ser engañadas, alineando emisores láser con la potencia adecuada con cada uno de los detectores del sistema, lo que requerirá una prueba de Destreza (o Juego de Manos) similar. Un sistema bien calibrado de espejos podría ser utilizado para redirigir el patrón del láser y permitir que alguien cruce la zona que controlan.

Planchas de presión

Las planchas de presión complementan la seguridad interna en áreas de acceso restringido (particularmente de noche, cuando nadie deba estar presente en la zona). Son sensores que se activan cuando algún peso se sitúa sobre ellos o cuando se sobrepasa una cantidad de peso programada (normalmente entre tres y cinco kilos por encima del peso del individuo autorizado más pesado). Las mallas de presión funcionan de una forma similar, pero son de mayor tamaño y se utilizan en exteriores, situadas en la tierra. Son menos sensibles que las planchas interiores.

Advertir la presencia de una plancha de presión es muy difícil y requiere una prueba de Percepción CD 20 para planchas y CD 25 para mallas. Si un personaje pisa una plancha, sin embargo, resulta mucho más fácil advertirlo, necesitando una prueba de Percepción CD 10 o CD 15, respectivamente, pero ese momento ya suele ser tarde. Después de que un personaje pise una de estas planchas, sin embargo, una segunda prueba puede permitirle reaccionar antes de que el peso supere el permitido por la plancha y se dispare la alarma. Esto es bastante difícil y requiere superar una prueba de Reflejos CD 20, que será penalizada en tantos puntos como el modificador positivo de Constitución del personaje.

Sensores

Los sensores son otra forma pasiva de seguridad, atentos a una determinada señal de entrada antes de activar la alarma. Mientras dicha señal no llegue, permanecen inactivos.

Los **Sensores de movimiento** transmiten un campo ultrasónico que reacciona a los cambios que se producen cuando alguien entra en su rango. Los intrusos pueden detectar un campo de ultrasonidos

Reglamento Shad20wrun

mediante un sensor de ultrasonidos situado en modo pasivo, con un alcance de 5 metros. Derrotar a un sensor de movimiento requiere que los personajes se muevan muy despacio por el campo, a una velocidad de medio metro por turno de combate, superando una prueba de Sigilo CD 20. Los personajes cuya velocidad está amplificada tendrán muy difícil moverse de esta forma, por lo que recibirán una penalización a la prueba igual al doble de las acciones extra de que disponen por implantes o magia.

Los **detectores de sonido** y **detectores de vibración** utilizan micrófonos de alta sensibilidad. Pueden ser programados con algoritmos que reconocen patrones determinados a ignorar por el sensor, captando fácilmente todo lo que difiera de dicho patrón. Los personajes que intenten pasar estos sensores deberán superar una prueba de Sigilo CD 20 (los hechizos de silencio pueden ayudar en este caso). Algunos detectores de sonido solo reaccionan a sonidos determinados, como el de disparos (quizás incluso triangulando la posición de los mismos a través de varios sensores).

Las **cámaras de seguridad** incluyen un amplio espectro de aparatos, desde los más comunes hasta aquellos dotados de sistemas de visión infrarrojo o ultravioleta. Las cámaras permiten al personal de seguridad mantener un ojo en zonas importantes. Los infrarrojos, también conocidos como **termográficos**, captan las señales de calor del cuerpo; las cámaras de visión en **luz tenue** amplifican la luminosidad ambiental para captar imágenes de zonas oscuras. La dificultad para localizar las cámaras dependerá en parte de lo bien escondidas que se encuentren. Las pequeñas microcámaras tienen una dificultad CD 20 para ser descubiertas.

Escáneres

Los escáneres son elementos de seguridad activa cuyo trabajo es buscar algo oculto, en vez de esperar a captar una señal.

Los **escáneres olfativos**, también conocidos como **sistemas de detección química**, analizan las moléculas del aire en busca de partículas ricas en nitrógeno, como aquellas que expulsan los explosivos o la munición de las armas. Para detectar explosivos o munición se realiza una prueba con el nivel del aparato contra una CD 15 (CD 20 si la munición o los explosivos están sellados herméticamente), aplicando modificadores según la siguiente tabla:

Por cada 10 proyectiles de munición	+1
Por cada granada	+1
Cada 30 gramos de explosivo estándar	+1
Cada 100 gramos de explosivo plástico	+1
Explosivos/munición en contenedores plásticos	-1

Los escáneres olfativos pueden utilizarse como **escáneres de feromonas** para detectar las feromonas que los cuerpos metahumanos desprenden al aire. No es muy común, pero es una forma de detectar a individuos que se han escondido con éxito mediante tecnología o magia. Este tipo de escáneres son suficientemente sofisticados como para distinguir entre un metahumano y un animal e incluso pueden identificar el género, pero no llegan al punto de identificar a un individuo concreto. Para identificar el rastro, el escáner hace una prueba con su nivel contra una CD 20 (CD 15 para personajes equipados con bioimplantes de feromonas de diseño). La prueba del escáner se verá modificada en un +5 si el personaje está sudando, debido a haber estado corriendo, luchando o haciendo esfuerzos físicos.

Es un hecho que los runners y otros criminales querrán, en algún momento, introducir armas en un edificio más allá de sus medidas de seguridad. Los **detectores de anomalías magnéticas (MAD)** detectan sustancias metálicas, con el propósito de encontrar armas. Para averiguar si el detector encuentra armas se realiza una prueba con el nivel del detector contra una CD 10.

Los **sistemas de detección de ondas milimétricas**, también conocidos como **escáneres de ciberimplantes**, procesan el video recogido en el espectro de ondas milimétricas para identificar ciberimplantes y objetos ocultos (especialmente armas) en una persona. Estos aparatos ven “a través” de gruesas capas de ropa y otros elementos, identificando objetos desde 15 metros de distancia. Para determinar si el detector localiza ciberimplantes u objetos prohibidos se realiza una prueba con el nivel del aparato, con las dificultades y modificadores indicados en la tabla siguiente. Estos escáneres pueden detectar cualquier objeto no biológico por su forma y composición, asumiendo que el objeto se encuentra listado en la base de datos del aparato. Si se supera la dificultad el escáner detecta el objeto o implante, su localización y tipo; los éxitos adicionales dan información más detallada (función, modelo, grado, etc...)

Reglamento Shad20wrun

<u>Objeto</u>	<u>Dificultad</u>
Ciberimplante estándar, arma	CD 10
Alphaware, otros objetos	CD 15
Betaware	CD 20
Deltaware	CD 25

<u>Situación</u>	<u>Modificador</u>
2 o más implantes/objetos	+1
4 o más implantes/objetos	+2
6 o más implantes/objetos	+3

Cerraduras

Prácticamente todo lo que tenga un mínimo valor, estará bajo llave.

Las **cerraduras de llave** son las más simples de todas, necesitando de una llave de metal o una combinación de ruedas de códigos para abrirse. No son los medios más utilizados debido a la existencia de otros muchos medios más sofisticados, pero aún siguen utilizándose en algunos casos. Derrotar una cerradura de este tipo requiere una prueba extendida de Cerrajería CD 15, con un número de pruebas variable, realizando una prueba por turno. La calidad de la cerradura determinará el número de pruebas. Una pistola abre cerraduras añadirá su nivel a esta prueba o puede ser utilizada en solitario.

Las **llaves electrónicas** disponen de una pequeña resistencia calibrada que completa un circuito en la cerradura. Para poder forzar una de estas cerraduras se requiere de un pequeño kit de herramientas de electrónica. Se necesita superar una prueba extendida de Hardware (nivel de la cerradura, 1 minuto) al mismo tiempo que se intenta abrir la cerradura. Si el mismo personaje se encarga de calibrar el campo eléctrico y de manipular la cerradura, sufrirá una penalización de -5 a la prueba.

Cerraduras magnéticas

Las cerraduras magnéticas están muy extendidas en el universo de Shad20wrun y tienen un amplio rango de sofisticación. Las llaves de estas cerraduras pueden ser físicas (teclado, tarjetas, unidades de memoria), biométricas o una combinación de varias de ellas. Estas cerraduras son normalmente accesibles desde la red local (cableada o inalámbrica) y pueden ser monitorizadas por un hacker de seguridad. Estos sistemas guardan un registro de cada utilización, identificando al usuario, la hora y la fecha.

El primer paso para superar una cerradura de este tipo es quitar la carcasa y acceder a sus circuitos. Quitar la carcasa requiere una prueba extendida de Hardware CD 15 (nivel de la cerradura, 1 turno). Si todo lo demás falla, la carcasa puede ser golpeada hasta retirarla, pero hacerlo de forma demasiado violenta podría dañar los circuitos internos. Recolocar la carcasa requiere una prueba similar.

Algunos sistemas vienen protegidos con circuitos anti-manipulación, de niveles 1 a 4. Para superar estos circuitos es necesaria una prueba adicional de Hardware con un CD 10 para circuitos de nivel 1, aumentando la dificultad en 5 puntos por cada nivel por encima de uno.

Los **teclados numéricos** utilizan un código de acceso. Si no se conoce el código, es necesario re-cablear los circuitos internos. Tras retirar la carcasa (ver arriba), se necesita una prueba extendida de Hardware CD 15 (nivel de la cerradura x2, 1 turno). Se puede utilizar un secuenciador para realizar este trabajo, realizando una prueba donde cada aparato utiliza su nivel contra una dificultad CD 10 + nivel del aparato opuesto. Si gana el secuenciador, la cerradura se abre. (Siguiendo siendo necesario abrir la carcasa para utilizar el secuenciador).

Los **lectores de tarjetas** verifican la autenticidad mediante tarjetas insertadas en ranuras o de proximidad. Pueden derrotarse del mismo modo que los teclados numéricos. Las llaves maestras para cerraduras magnéticas pueden utilizarse para derrotar lectores de tarjetas y no requieren abrir la carcasa para ello. Si se consigue una tarjeta válida, también puede ser copiada mediante un copiador de tarjetas para crear una falsificación. Tanto para la llave maestra como para la tarjeta copiada, es necesaria una prueba enfrentada entre los niveles de la cerradura y el elemento utilizado tal y como se detalla para el secuenciador (ver arriba).

Biométricos

Los sistemas biométricos trabajan a partir de una “impresión” (digital, retinal, de voz, etc.) del usuario, comprobando esa impresión con los elementos de la base de datos. Esto quiere decir que los escáneres biométricos casi siempre disponen de una conexión a la red local. Acceder a la base de datos puede

Reglamento Shad20wrun

permitir modificarla e incluir las propias “impresiones” en la misma como personal autorizado. Es una ruta arriesgada ya que el sistema retendrá el registro de entrada de las personas que acceden (salvo que esos registros sean modificados posteriormente).

Los **escáneres de huellas** escanean huellas dactilares, de la palma de la mano o de retina. A parte de coaccionar a un individuo autorizado a utilizar su propia huella para garantizar el paso, los runners pueden falsificar huellas a partir de una huella autorizada (mediante moldeadores de huellas, ver capítulo de equipo). También la retina se puede duplicar a través de accesorios de ciberojos. Si se utiliza una impresión falsa, se realizará una prueba enfrentada entre el nivel del escáner y el de la huella falsa tal y como se detalla para el secuenciador (ver arriba).

Los **sistemas de reconocimiento de voz** requieren una respuesta vocal de la voz de un usuario autorizado dentro de un margen de tiempo. Si la respuesta no se da en el margen de tiempo o alguien no autorizado responde, la alarma se activa. Utilizar una grabación o un modulador de voz requerirá de una prueba enfrentada entre el sistema y el elemento utilizado, tal y como se detalla para el secuenciador (ver arriba).

Escáneres de ADN o celulares, recogen una muestra del sujeto que es analizada y comparada con los elementos de la base de datos. Engañar a este sistema requiere de una muestra del material correcto que debe ser preservada en un baño de enzimas específicamente formulado. Este baño puede sintetizarse si se dispone, como mínimo, de un taller móvil de química y se supera una prueba extendida de Artesanía (Química) (5, 1 hora).

Los **escáneres de reconocimiento facial** utilizan láser, termográficos o ultrasonidos para mapear el rostro de una persona. Es uno de los sistemas menos intrusivos, pero también menos fiables, de entre los sistemas biométricos. Las prótesis y la bioescultura pueden funcionar contra un escáner facial. Se realiza una prueba enfrentada entre el nivel del sistema y la habilidad de Disfrazarse, aplicando un modificador de +5 al personaje si el sistema intenta reconocer el rostro de entre una multitud.

Sistemas automatizados

Los sistemas automatizados proporcionan una respuesta inmediata ante las alarmas.

Los **sistemas de armamento** consisten en armas montadas sobre drones situados en puntos fijos (normalmente con 180 grados de ángulo de disparo) o sobre raíles. Estos sistemas suelen disponer de sensores básicos y sistemas de puntería y siguen todas las reglas aplicables a los drones (ver capítulo de la Matriz).

Los **sistemas de contención** activan una serie de trampas una vez se dispara la alarma, cerrando puertas y ventanas, bajando barreras, activando mallas de láser y/o conectando generadores de interferencias. El objetivo es encerrar a los intrusos en un área de la que posteriormente serán desalojados o donde serán neutralizados.

Los **sistemas de suministro de gas** pueden ser muy maliciosos, dispersando gas de formas potencialmente indetectables. Estos sistemas pueden llenar un área de 30 metros cúbicos en tan solo un turno de combate. El Director de Juego determinará cómo de lejos y de rápido se expande un gas, haciendo pruebas ocultas de Percepción para determinar si algún personaje percibe la presencia del gas, decidiendo la dificultad de la prueba en base al tipo de gas (algunos son incoloros e inodoros). Los personajes equipados con escáneres olfativos pueden ser alertados por su equipo.

Los **sistemas de marcación** están diseñados para etiquetar al intruso con una marca discreta de forma que puedan ser posteriormente identificados y capturados. Los métodos de marcación incluyen tinta ultravioleta, etiquetas RFID o incluso nano-etiquetas. Los marcadores se suelen pulverizar discretamente en accesos y zonas de paso.

SEGURIDAD MÁGICA

Existen varios medios para mantener a los intrusos astrales fuera, el más común son espíritus que patrullan el área o barreras. Algunas criaturas de naturaleza dual también se utilizan frecuentemente como animales de vigilancia ya que pueden detectar tanto intrusos físicos como astrales. Las compañías de

Reglamento Shad20wrun

seguridad con cierta reputación entrenan a sus guardias para distinguir el “escalofrío” que los mundanos suelen sentir cuando una forma astral pasa a través de ellos.

Biofibra

La Biofibra es una forma de vida vegetal de bioingeniería, similar a la madera, que se cultiva en hojas grandes y planas. La biofibra es de naturaleza dual, existe en los planos astral y físico simultáneamente. Mientras la biofibra se mantiene viva (con nutrientes complejos), funciona como una barrera contra las formas astrales, al igual que un muro físico. La biofibra tiene un valor de Magnitud como cualquier otra barrera astral y funciona de la misma manera. Las hojas de biofibra se colocan en el interior de las paredes de las zonas de alta seguridad, provistas de nutrientes y monitoreadas cuidadosamente. La destrucción de la barrera astral mata a la biofibra. Se encuentra disponible hasta un valor de Magnitud máxima de 10.

SEGURIDAD EN LA MATRIZ

La mayoría de las empresas utilizan redes inalámbricas por conveniencia. Para proteger estas redes contra intrusión, sin embargo, normalmente están encriptadas y operan de forma oculta, diseñadas para interactuar únicamente con unos aparatos específicos. Otras operan en un nivel de señal extremadamente bajo, de modo que debes encontrarte en terreno corporativo para poder acceder a la red. Los sistemas de más seguridad evitan los sistemas inalámbricos, manteniendo una red cableada que está completamente aislada de la Matriz o enlazada a través de puertos seguros, quizás mediante conexiones temporales cuidadosamente sincronizadas. Para acceder a estos sistemas, un hacker necesitará entrar y localizar un punto de conexión física. Los sistemas individuales están protegidos mediante Contramedidas Anti Intrusión (IC) y hackers de seguridad, así como otras medidas como bombas de datos y ficheros encriptados.

Negación Wi-Fi

La pintura y el papel de pared diseñados para bloquear las señales wi-fi se utilizan de forma muy común para evitar que la red interna de un edificio se reciba en el exterior del mismo y para prevenir que un intruso extienda su red hasta el interior. La negación de Wi-Fi funciona del mismo modo que las interferencias; cualquier nivel de Señal inferior que el nivel del sistema de negación no puede sobrepasar los límites.

Detección Wi-Fi

Muchos sistemas de seguridad – especialmente aquellos monitorizados por spiders – automáticamente escanean las redes locales en busca de señales de actividad inusual. Estas redes toman nota de todas las redes nuevas, quizás interceptando la señal para monitorizar o localizar actividad ilegal. El sistema de seguridad puede incluso triangular la posición de estas nuevas redes para determinar si se encuentran en el interior de sus límites. Por esta razón, los runners suelen trabajar con sus commlink en modo oculto.

Reglamento Shad20wrun

EQUIPO

En esta sección se introducen las normas relativas al equipo y ofrece una excelente selección de material legal e ilegal en las calles del 2070.

Hay que tener en cuenta que los personajes de inicio no pueden comprar artículos con un nivel superior a 6 o una disponibilidad mayor de 12. Una vez que el juego está en marcha, los personajes son libres para tratar de conseguir todo lo que pueden, comprando, estafando, o robando, a discreción del director de juego, por supuesto.

VALORES DE EQUIPO

Cada pieza de equipo descrita en este capítulo tiene una serie de estadísticas. Todos los objetos tienen un Coste, y la mayoría de los aparatos tienen valores de Disponibilidad y Nivel de aparato. El resto de estadísticas dependen del tipo de objeto y se explican a continuación:

Munición: Se refiere a la cantidad de munición que contiene un arma a distancia, seguido por el método de recarga entre paréntesis: (r) ruptura, (c) cargador, (t) tambor, (b) arma que se carga por la boca, (m) recarga manual en cargador interno, (ci) cilindro, y (cint) cinta de alimentación.

Armadura: Cada pieza de armadura tiene un valor de armadura que se aplica como Resistencia al Daño (RD) contra los ataques físicos.

Penetración de armadura (PA): Todas las armas tienen un valor de penetración de armadura, un valor positivo se suma al valor de la armadura del objetivo, mientras que un valor negativo reduce el valor de la armadura del objetivo.

Disponibilidad: Cuanto mayor es la disponibilidad de un artículo, más difícil y costoso es de conseguir. Los elementos sin un valor de disponibilidad se pueden comprar por el precio estándar en su tienda local sin ningún problema. La letra que sigue muestra si el elemento está restringido (R) o prohibido (P). Los artículos sin una letra entre paréntesis se consideran legales.

Capacidad: Algunos paquetes de sensores y ciberimplantes pueden estar equipados con una serie de subsistemas. Este valor indica la cantidad máxima de puntos de capacidad por accesorios que puede albergar. Los costos de capacidad de los subsistemas/accesorios aparecen entre paréntesis. Algunos elementos pueden ser instalados como elementos independientes (consumiendo Esencia) o como subsistemas (consumiendo Capacidad).

Ocultación: Esto indica la facilidad para ocultar un artículo y se aplica como modificador a la prueba de Percepción de quien intenta detectarlo.

Precio: Es el precio base que un personaje debe pagar para comprar el artículo. Si el producto es legal, este es el precio estándar que se encuentra en las tiendas u online. Los objetos raros y/o ilegales pueden costar más o menos dependiendo de ciertas variaciones del mercado negro. El costo está también sujeto a la oferta y la demanda local, por lo que el director de juego debe sentirse en libertad de ajustar los costes.

Daño: Representa la cantidad de daño que causa cuando un ataque con el arma golpea un blanco. Las letras indican daño No Letal. Una notación de (f) a continuación del daño indica que el daño es calculado para munición tipo “flechette”. Una notación de (e) indica que el arma inflige daño eléctrico.

Nivel de dispositivos: El nivel de dispositivo determina la calidad y efectividad de un material. En ocasiones el elemento proporciona una bonificación para ciertos tipos de pruebas igual a su nivel.

Costo esencia: Todas las mejoras de ciberimplantes o bioimplantes tienen un costo en Esencia, que representa la reducción de la puntuación Esencia del personaje que se produce cuando el elemento se implanta. Los costes de Esencia para ciberimplantes y bioimplantes se llevan por separado y sólo la cantidad más alta se aplica a la esencia del personaje en su totalidad, la menor cantidad se aplica a la mitad de su valor a la esencia del personaje.

Reglamento Shad20wrun

Modo: Modo de disparo un arma de fuego indica la velocidad de disparo que es capaz de hacer. Algunas armas tienen más de un modo disponible, por lo que los personajes pueden cambiar entre ellas. Los modos de disparo son: TT (Tiro a Tiro), SA (semi-automático), FR (fuego a ráfagas) y FA (automático).

Monturas: muestra dónde puede unirse un accesorio a dicho arma: bajo el cañón, en el cañón o sobre el cañón. Sólo un accesorio puede ser acoplado a un arma en particular. Los elementos integrados en el arma no cuentan para este número de accesorios.

Alcance: Las armas a distancia tienen un alcance a partir del cual reciben penalizaciones. Cada incremento en el alcance causa un penalizador de -2 acumulativo a la tirada de ataque. El máximo son 10 incrementos para cualquier arma excepto para las arrojadizas, cuyo alcance máximo son 5 incrementos.

Señal: indica la potencia de salida de los transmisores electrónicos. El alcance de dicha señal viene indicado en la tabla siguiente.

Señal	Alcance	Señal	Alcance	Señal	Alcance
0	3 m	4	1 Km	7	40 Km
1	40 m	5	4 Km	8	100 Km
2	100 m	6	10 Km	9	400 Km
3	400 m				

AJUSTES DE TAMAÑO

Las armas ajustadas para las características físicas especiales de Trolls y Enanos pueden modificar el precio para esos artículos, costando desde un 110% al 125% sobre su precio base. Estos incrementos quedan a discreción del máster y no se aplicarán durante la creación del personaje.

Usar equipos no adaptados al tamaño se penaliza con un -2 a las pruebas. Si se trata de un aparato diseñado para enanos utilizado por un troll o viceversa, la penalización será de -4.

OCULTAR EL EQUIPO

El valor de ocultación de un artículo se aplica como penalización a las pruebas de Percepción realizadas para encontrarlo. Cuando un personaje intenta ocultar activamente un arma se realiza una prueba enfrentada de Juegos de Manos contra la Percepción. Si el personaje está siendo cacheado, el modificador de ocultación solo se aplica a la mitad.

Valores de ocultación	Ejemplo
-6	Etiquetas RFID, parche, micro electrónica, micro drone.
-4	Pistola de autodefensa, látigo monofilamento, credistick, chip, secuenciador.
-2	Pistola ligera, cuchillo, microgranadas, minidrones.
+0	Pistola pesada, taser, granadas, commlink.
+2	Pistola ametralladora, medikit, porra.
+4	Subfusil, espada.
+6	Rifle de asalto, katana.

COMPRAS EN EL MERCADO NEGRO

Cuando se trata de conseguir el material más interesante o con los niveles de disponibilidad más elevados, resulta mucho más difícil hacerlo.

LA PRUEBA DE DISPONIBILIDAD

Si un personaje desea conseguir un objeto en el mercado negro, debe hacer una prueba extendida de Negociación CD 15, con una cantidad de pruebas igual a su disponibilidad y un intervalo que depende del coste del arma según la tabla siguiente:

Reglamento Shad20wrun

Coste del arma	Intervalo
Hasta 100¥	12 horas
101 hasta 1.000¥	1 día
1.001 hasta 10.000¥	2 días
Más de 10.001¥	1 semana

Si el personaje está dispuesto a pagar más dinero, por cada 25% adicional sobre el coste del objeto, el personaje obtiene un +1 a la prueba, hasta un máximo de +10.

Una pifia en una de estas pruebas significará que el personaje atrae la atención de alguien no deseado: enemigos o rivales, las autoridades, un sindicato criminal o algo similar.

Un personaje puede optar por recurrir a un contacto para buscar el equipo por él, utilizándose la habilidad de Negociación del contacto en dicho caso.

PRECIOS EN LA CALLE

Hay muchos factores que afectan al precio de un objeto en la calle. La siguiente tabla se puede utilizar de modo orientativo.

Situación	Ajuste de precio
Artículo falsificado	-20%
Artículo robado	-20%
Artículo usado	-20%
Artículo usado en un delito que se investiga	-10%
Guerra de precios entre distribuidores rivales	-10%
Mercado inundado	-10%
Canales de distribución monopolizados	+20%
Objeto perseguido por las Fuerzas del Orden	+50%
Mercado seco	+20%

COLOCAR MATERIAL

Los personajes pueden intentar colocar en el mercado algunos objetos conseguidos durante sus trabajos. La disponibilidad esta vez se aplica a favor del personaje en el sentido de que cuanto más alta sea la disponibilidad más caro será el precio que pueda sacar el personaje.

El precio de venta básico suele oscilar en torno al 30% del precio de venta original. Es necesaria una prueba extendida de Negociación CD 15 (10 pruebas, 6 horas), sumando la disponibilidad del arma a la prueba. Por cada 5% que se reduzca el precio base del objeto a la hora de venderlo, el personaje obtiene un +1 adicional a dicha prueba de negociación.

LEGALIDAD

El equipo de tipo legal se puede adquirir en las tiendas apropiadas y no tiene ningún tipo de repercusión salvo que se utilice para vulnerar la ley de algún modo.

Un objeto restringido se puede adquirir, poseer o transportar en circunstancias especiales y si se disponen de los permisos apropiados. Estos permisos se pueden falsificar e irán ligado a identidades también falsas. Si uno de estos elementos queda expuesto, el otro también quedará inutilizado.

El equipo prohibido no puede adquirirse nada más que en el mercado negro. Su tenencia o transporte es ilegal y si te pillan con estos artículos encima tendrás problemas.

Reglamento Shad20wrun

JURISDICCIÓN.

Las leyes cambian entre los diferentes países e incluso dentro de un mismo país debido a la extraterritorialidad de las grandes corporaciones. Los valores de legalidad incluidos en las tablas de equipo son de aplicación en Seattle, UCAS. El director de juego determinará los valores exactos en otros entornos.

GRADOS EN LOS IMPLANTES

Los ciberimplantes y bioimplantes se pueden adquirir en cuatro grados diferentes: estándar, alphaware, betaware y deltaware. Durante la creación de personajes solo se pueden adquirir implantes estándar o alpha.

Cuando se adquieren implantes de diferente grado se aplican los ajustes al coste en esencia y al precio indicados en la tabla siguiente:

Grado	Esencia	Precio
Estandar	x1	x1
Alphaware	x0.8	x2
Betaware	x0.7	x4
Deltaware	x0.5	x10

Los accesorios que se adquieran para un implante han de ser del mismo grado que dicho implante.

CONECTIVIDAD INALÁMBRICA

En 2070, casi todos los dispositivos están informatizados y dotados de un enlace inalámbrico - desde armas a tostadoras, ropa o ciberimplantes. Como regla, se supone que cualquier elemento electrónico o mecánico tiene un ordenador con capacidad inalámbrica en él. Incluso los no-electrónicos sin partes móviles pueden tener un equipo integrado si puede ser útil o conveniente para el usuario (¿no le gustaría ser capaz de descargar y reproducir sus canciones favoritas en su chaqueta?). El director de juego tiene la decisión final sobre qué artículos vienen con capacidad inalámbrica.

Incluso si no hay ningún dispositivo inalámbrico, pueden contener etiquetas electrónicas. Muchos elementos no inalámbricos cuentan con estas etiquetas que identifican al propietario en caso de robo, mientras que otros cuentan con sensores que monitorean la funcionalidad del elemento y avisan al usuario en caso de ocurrir cualquier mal funcionamiento o si es necesario mantenimiento.

APAGARLO

Mientras que la funcionalidad inalámbrica es conveniente, también es un riesgo de seguridad. El inconveniente de ser capaz de guardar archivos en su rifle favorito o ciberbrazo es que podría ser hackeado. Los dispositivos inalámbricos también tienden a dejar un rastro en su interacción con otras redes a tu alrededor (una buena razón para funcionar en modo oculto y mantener todo en su PAN esclavizado a su intercomunicador). Ser descuidado con esto puede llevar a alguien a ser rastreado o situado en la escena de un crimen. Una forma de evitar esto es cargar sus dispositivos con programas defensivos y de cifrado, cortesía de su equipo de hackers, pero otro puede ser simplemente apagarlo.

Cualquier capacidad inalámbrica del dispositivo se puede apagar con un simple comando. Por supuesto, eso significa que tiene que volver a activarse de forma manual, a menos que establezca su reactivación a una hora especificada.

Si se considera que el enlace inalámbrico de un dispositivo es una molestia, puede hacer que eliminarse por completo con una prueba extendida de Hardware CD 15 (8 pruebas, 10 minutos). Las etiquetas inalámbricas también se puede quitar con un dispositivo de borrado electrónico.

Reglamento Shad20wrun

LISTA DE EQUIPO

A continuación tenemos una amplia selección de objetos disponibles legalmente o a través del mercado negro. Las descripciones de todos los objetos no están disponibles, tan solo las de aquellos que presentan algún aspecto de reglas o ambientación.

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Hacha de combate: realizada en tungsteno y para su uso a dos manos, este arma suele alojar una cuchilla oculta en la empuñadura que puede utilizarse a modo de bayoneta.

Cuchillas de antebrazo: trío de cuchillas retráctiles montadas sobre el antebrazo que se accionan con un movimiento muscular o por vía inalámbrica.

Katana: la legendaria espada samurái de dos manos – acaba con tus enemigos con estilo.

Cuchillo: herramienta básica para cortar cualquier cosa.

Cuchillo de supervivencia: equipado con un monitor GPS retráctil, micro-encendedor y un compartimento en el mango que permite ocultar un pequeño objeto. Las caras planas de la hoja están impregnadas de una sustancia no-tóxica que puede activarse para proporcionar dos horas de luz fosforescente.

Espada monofilamento: esta espada de hoja ancha y bien equilibrada dispone de un fino cable monofilamento que se extiende por su filo.

Espada: juguete de destrucción medieval, afilado y pesado. Bajo este epígrafe incluimos todo tipo de espadas de una y dos manos, desde cimitarras a machetes y mandobles (el director de juego es libre de ajustar el dado de daño en algunos casos).

Bate de beisbol: o cualquier otro tipo de garrote, desde la pata de una mesa hasta un palo de golf.

Porra extensible: cuando está plegada otorga un -2 a ocultación.

Bastón: un palo largo y pesado, muy popular entre aquellos magos que gustan de un toque tradicional.

Porra aturdidora: esta arma produce una descarga eléctrica. Tiene diez cargas y se recarga al ritmo de una carga por minuto.

Látigo monofilamento: una de las armas más mortíferas de las calles. Una pifia usando este arma provoca que el personaje se dañe a sí mismo o a un aliado con ella o que cause daño a algún elemento de alrededor, posiblemente enganchando su extremo (que dispone de un pequeño peso) en algún lugar.

Gautes de descarga: funcionan de forma similar a la porra aturdidora.

Arma	Daño	PA	Disponibilidad	Precio
Hacha de combate	1d12	-1	8R	600¥
Cuchillas de brazo	1d6	-	6R	150¥
Katana	2d6	-1	4R	1.000¥
Cuchillo	1d4	-	-	20¥
Espada monofilamento	2d6	-1	8R	750¥
Cuchillo supervivencia	1d4	-1	-	50¥
Espada corta	1d6	-	4R	300¥
Espada larga	1d8	-	4R	350¥
Mandoble	2d6	-	4R	400¥
Bate de beisbol	1d6	-	-	30¥
Porra extensible	1d6	-	-	50¥
Bastón	1d6	-	-	50¥
Porra aturdidora	2d6(NL)	-½	4R	400¥
Látigo monofilamento	2d10	-4	12F	3.000¥
Gautes de descarga	2d4(NL)	-½	3R	200¥

ARMAS DE PROYECTILES Y LANZABLES

Arco: Los arcos se diseñan para una fuerza mínima. No disponer de dicha fuerza mínima otorga una penalizador de -2 por cada bono de fuerza de menos. El alcance del arco también viene determinado por ese diseño.

Ballesta: las ballestas modernas disponen de un cargador interno de proyectiles con cuatro virotes.

Reglamento Shad20wrun

Flechas y virotes de inyección: este proyectil causa el mismo daño que un arma normal pero siempre que inflija al menos un punto de daño también inyecta una dosis de la sustancia química que se haya cargado en su interior.

Shuriken: pequeña hoja arrojadiza de filo múltiple, disponible en muchos estilos. Un personaje puede sacar y preparar tantos shurikens como su bono de destreza en una acción de “desenfundar arma”.

Cuchillos arrojadizos: cualquiera de entre una variedad de cuchillos delgados o dardos. Un personaje puede sacar y preparar tantos cuchillos como su bono de destreza en una acción de “desenfundar arma”.

Arma	Daño	PA	Alcance	Disponibilidad	Precio
Arco	1d8+F	-	11+F	2	(F+1)x100¥
Flecha inyección	-	-	-	8R	50¥
Flecha o Virote	-	-	-	2	5¥
Ballesta ligera	1d6	-	10	2	300¥
Ballesta media	1d10	-	12	4R	500¥
Ballesta pesada	2d6	-1	15	8R	750¥
Shuriken	1	-	3	2	30¥
Cuchillo arrojadizo	1d4	-	3	2	20¥

ARMAS DE FUEGO

Tasers.

Un taser suelta una descarga eléctrica que incapacita a un objetivo. La armadura solo protege la mitad contra el daño de un taser.

Defiance EX Shocker: Puede disparar hasta cuatro dardos cableados con una distancia máxima de 20 metros. Dispone también de contactos eléctricos que permiten usarla en cuerpo a cuerpo como si fuera una porra aturdidora.

Yamaha Pulsar: dispara dardos incapacitantes, eliminando los cables de otros modelos de taser.

Pistolas Autodefensa.

Raecor Sting: diseñada como una pequeña empuñadura con un cañón que asoma entre dos dedos. El arma se dispara al cerrar el puño. Realizada en material plástico. Utiliza únicamente munición tipo “flechette”.

Streetline Special: diseñada en materiales compuestos otorga un penalizador de -2 a los escáneres de armas para detectarla.

Pistolas Ligeras.

Colt America L36: un arma antigua con muy buena reputación, fácil de ocultar y de conseguir.

Fichetti Security 600: diseñada como arma de cinto para el personal de seguridad. Equipada de serie con mira laser.

Hammerli 620S: el alcance de una pistola pesada en un arma pequeña y ligera. Incluye sistema integral de Arma Inteligente.

Yamaha Sakura Fubuki: Su diseño solo permite el fuego a ráfagas para hacer ráfagas cortas que consumen 4 balas (es necesaria la dote).

Pistolas Pesadas.

Ares Predator IV: la favorita entre mercenarios y servicios de seguridad. Incluye sistema de Arma Inteligente.

Ares Viper Silvergun: con capacidad de fuego a ráfagas y equipada con supresor de sonido interno. Dispara esquirlas de metal que cuentan como munición Flechette.

Colt Manhunter: popular entre las fuerzas de la ley, equipada con una mira laser interna.

Remington Roomsweeper: “pistola-escopeta” de cañón corto. Puede cargarse con munición convencional o de perdigones (flechette).

Ruger Super Warhawk: revolver pesado con una apariencia tan terrible como los agujeros que deja a su paso. No puede equiparse con silenciador.

Reglamento Shad20wrun

Pistolas Ametralladoras.

Ceska Black Scorpion: pistola ametralladora clásica con culata plegable.

Steyr TMP: fabricada en material plástico, ésta pistola es capaz de hacer fuego automático.

Arma	Daño	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
Defiance EX Shocker	2d10(NL)	-½	TT	4m	4 (m)	-	150¥
Yamaha Pulsar	2d8(NL)	-½	SA	4m	4 (m)	-	150¥
Raekor Sting	2d8 (f)	+2	TT	4m	5 (c)	6R	350¥
Streetline Special	2d4	-	TT	5m	6 (c)	4R	100¥
Colt America L36	2d4	-	SA	10m	11 (c)	4R	150¥
Fichetti Security 600	2d4	-	SA	10m	30 (c)	6R	450¥
Hammerli 620S	2d4	-	SA	15m	6 (c)	8R	650¥
Yamaha Sakura Fubuki	2d4	-	SA/FR	10m	10(c)x4	10R	2.000¥
Ares Predator IV	2d6	-1	SA	15m	15 (c)	4R	350¥
Ares Viper Silvergun	2d10(f)	+2	SA/FR	10m	30 (c)	5R	500¥
Colt Manhunter	2d6	-1	SA	15m	16 (c)	4R	300¥
Remington R.sweeper	2d6/2d8(f)	-1/+2	SA	10m	8 (m)	6R	250¥
Ruger Super Warhawk	2d8	-2	TT	15m	6 (ci)	3R	250¥
Ceska Black Scorpion	2d4	-	SA/FR	10m	35(c)	8R	550¥
Steyr TMP	2d4	-	SA/FR/FA	10m	30(c)	8R	600¥

Subfusiles

AK-97 Carbine: famosa por su fiabilidad, puedes enterrarla durante diez años, sacarla y disparar inmediatamente sin problemas. Incluye una culata plegable desmontable.

KH 227X: La elección de muchas fuerzas de seguridad corporativas y militares. Equipada con culata retráctil, sistema de Arma Inteligente y supresor de sonido integrado.

KH MP-5 TX: muy popular en las calles tras su aparición en una famosa serie televisiva. Equipada con mira laser y culata plegable desmontable.

Ingram Smartgun X: equipada con sistema de Arma Inteligente, supresor de sonido y culata plegable desmontable.

UZI IV: descendiente de la famosa arma Israelí, equipada con mira laser y culata plegable integrada.

Arma	Daño	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
AK-97 Carbine	2d6	-	SA/FR/FA	15m	30(c)	4R	400¥
HK-227X	2d6	-	SA/FR/FA	15m	28(c)	8R	800¥
HK MP-5 TX	2d6	-	SA/FR/FA	10m	20(c)	4R	550¥
Ingram Smartgun X	2d6	-	FR/FA	10m	32(c)	6R	650¥
Uzi IV	2d6	-	FR	10m	24(c)	4R	500¥

Rifles de Asalto

AK-97: la versión más común de este rifle de asalto de calidad.

Ares Alpha: diseñado para las fuerzas especiales de Ares, el Alpha incluye un lanzagranadas bajo el cañón y sistema de Arma Inteligente.

FN HAR: rifle de asalto que va aumentando su presencia entre los equipos de respuesta corporativos y fuerzas de seguridad privadas con intervención en zonas de alto riesgo. Viene equipado con mira laser.

HK XM30: Diseño modular. Se pueden instalar y desinstalar las siguientes opciones: lanzagranadas bajo el cañón, mira telescópica, bípode. Es necesaria una prueba extendida de Armas Automáticas CD 15 (5 pruebas, 1 minuto) para montar el arma en una configuración distinta a la que se encuentre.

Reglamento Shad20wrun

Arma	Dañó	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
AK-97	2d8	-1	SA/FR/FA	20m	38(c)	4R	500¥
Ares Alpha	2d8	-1	SA/FR/FA	20m	42(c)	12F	1.700¥
Lanzagranadas	*	-	TT	20m	6(c)		
FN HAR	2d8	-1	SA/FR/FA	20m	35(c)	8R	1.000¥
HK XM30	2d8	-1	SA/FR/FA	20m	30(c)	15F	2.500¥
Lanzagranadas	*	-	TT	20m	8(c)		
Escopeta	2d10	+1	SA	10m	10(c)		+1.000¥
Francotirador	2d10	-2	SA	20m	10(c)		+1.000¥
LMG	2d6	-1	FR/FA	20m	100(cint)		+1.000¥

Rifles deportivos y de francotirador

Ruger 100: el arma favorita de la mayoría de cazadores profesionales. Equipada con magnificador de imagen.

PJSS Elephant Rifle: puede disparar ambos cañones simultáneamente, aumentando el daño a 3d10

Ranger Arms SM-4: Se puede montar y desmontar en tres acciones de asalto completo. Una vez montado, los saltos y el movimiento brusco (como en una situación estándar de combate) desestabilizan el cañón otorgando un -1 a sus disparos.

Walther MA-2100: rifle de francotirador del ejército de los CAS, diseñado bajo especificaciones militares. Libre de la inestabilidad de otros rifles pero sin la posibilidad de desmontarlo para guardarlo en un maletín. Equipado con sistema de Arma Inteligente interno.

Arma	Dañó	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
Ruger 100	2d8	-1	SA	25m	5 (m)	4R	900¥
PJSS Elephant Rifle	2d10	-1	TT	25m	2 (r)	12R	6.000¥
Ranger Arms SM-4	2d10	-3	SA	25m	15(c)	16F	6.200¥
Walther MA-2100	2d8	-3	SA	25m	10(m)	10F	5.000¥

Escopetas

Mossberg AM-CMDT: escopeta pesada automática. Su cadencia de fuego la convierte en un arma terrible en las distancias cortas. Dispara solamente munición flechette.

Remington 990: equipada con magnificador de imagen. Dispara munición normal o flechette.

Arma	Dañó	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
Mossberg AM-CMDT	2d10(f)	+2	SA/FR/FA	10m	10(c)	12R	1.000¥
Remington 990	2d8	-1	SA	10m	8 (m)	4R	500¥
con flechette	2d10(f)	+2					

Armas Especiales

Se utilizan con la habilidad de Arma Exótica.

Ares S-III Super Squirt: arma no letal que dispara paquetes de gel con un compuesto químico que permite la introducción directa en sangre de la toxina que transporte.

Fichetti Pain Inducer: arma no letal que proyecta un laser de microondas que produce un intenso dolor en la víctima mediante la excitación de las moléculas de la piel. El sujeto debe realizar una prueba de salvación de voluntad con un bono igual a la mitad de su armadura, contra una CD 18. Un fallo supone que el personaje deberá usar su siguiente asalto en intentar liberarse del intenso dolor (huyendo, normalmente). El atacante puede continuar manteniendo el laser sobre su objetivo, mediante una acción completa, hasta que el director de juego determine que el objetivo ha logrado esquivarlo o cubrirse de él. Si el objetivo no puede huir el dolor le penaliza con un -8 a cualquier acción de otro tipo que intente tomar. El inductor tiene 10 cargas y se recarga (si se conecta a una fuente de alimentación) a un ritmo de una carga cada 10 segundos.

Reglamento Shad20wrun

Arma	Daño	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
Ares S-III Super Squirt	Químico	--	SA	10m	20(c)	4	500¥
Fichetti Pain Inducer	Especial	-½	TT	10m	10**	8R	2.000¥

Ametralladoras y Cañones de Asalto

Ingram White Knight: equipada con culata plegable desmontable y una magnífica compensación de retroceso.

Stoner-Ares M202: tremenda capacidad de impacto en un equipamiento relativamente ligero. Utilizada frecuentemente como arma secundaria en vehículos militares, pero también como arma personal una vez instalados algunos accesorios.

Ultimax-HMG-2: equipada con un trípode desmontable, el Ultimax se suele disparar desde posición tumbada, sentado o de rodillas, aunque algunos trolls son lo suficientemente fuertes para dispararla de pie.

Panther XXL: este enorme cañón de asalto dispara munición especial utilizada comúnmente en el arma principal de tanques de pequeño tamaño. Equipada con sistema de Arma Inteligente y un retroceso brutal.

Arma	Daño	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
Ingram White Knight	2d6	-1	FR/FA	30m	50(c) o 100(cint)	12F	2.000¥
Stoner-Ares M202	2d8	-2	FA	30m	50(c) o 100(cint)	12F	4.500¥
Ultimax HMG-2	2d12	-3	FA	15m	50(c) o 100(cint)	15F	7.500¥
Panther XXL	3d12	-5	TT	25m	15(c)	20F	5.500¥

Lanzagranadas y lanzamisiles

Ares Antioch-2: diseño clásico de lanzagranadas, equipado con sistema de Arma Inteligente.

ArmTech MGL-12: muy popular debido a su posibilidad de disparo semiautomático y a su mayor capacidad de microgranadas que sus competidoras.

Mitsubishi Yakusoku MRL: éste lanzamisiles permite cargar cuatro tipos diferentes de misiles escogiendo cuál de ellos disparar a través de la conexión de arma inteligente.

Aztechnology Striker: extremadamente ligero, perfecto para shadowrunners que quieren un arma de choque sin cargar con demasiado peso.

Arma	Daño	PA	Modo	Alc.	Munic.	Disp.	Precio
Ares Antioch-2	granada	--	TT	20m	8(m)	8F	600¥
ArmTech MGL-12	granada	--	SA	20m	12(c)	10F	2.000¥
Aztechonology Striker	misil	--	TT	100m	1 (m)	10F	1.000¥
Mitsubishi Yakusoku MRL	misil	--	SA	100m	8 (m)	20F	12.000¥

ACCESORIOS PARA ARMAS DE FUEGO

Airburst Link: este accesorio para el conector de arma inteligente de un lanzagranadas o un lanzacohetes utiliza la distancia al objetivo para programar la explosión en el aire del proyectil, reduciendo los efectos de dispersión de este tipo de proyectiles de 3d6 a 1d6. Los proyectiles controlados de este modo explotan en el mismo asalto que son lanzados en vez de en un asalto posterior.

Bípode: par de patas extensible para disparar sentado o en posición tumbada. Utilizar un bípode otorga un bono +1 extra al apuntar con un arma larga. Colocar o quitar el bípode ocupa una acción completa.

Funda ocultable: otorga un -1 a la ocultación de un arma.

Giroestabilizador: arnés de torso que permite utilizar un arma pesada cuando no eres tan grande como un troll. Colocar o retirar un arma del arnés ocupa una acción de movimiento; colocarse el arnés lleva cinco minutos, quitárselo de forma apresurada solo ocupa una acción completa.

Deslizador oculto de brazo: permite acomodar un arma del tamaño de una pistola que acaba en el brazo con tan solo una acción gratuita. Se activa de forma inalámbrica o con una secuencia de movimientos del brazo.

Reglamento Shad20wrun

Mira telescópica: se acopla sobre el arma o se desmonta en una acción de movimiento. Las miras telescópicas pueden incorporar mejoras a la visión (ver más adelante).

Mira laser: da un bono +1 a los disparos realizados a 50m o menos. El bono no es acumulable con el otorgado por un Sistema de Arma Inteligente.

Periscopio: acoplable al arma en su parte superior permite apuntar a objetivos desde detrás de cobertura.

Funda rápida: elimina la penalización por desenfundar y disparar en el mismo asalto.

Silenciador: solo se puede utilizar sobre armas que disparen TT o SA, pero no con revólveres. Su uso da una penalización -4 a las pruebas de Percepción para detectar el uso del arma o la localización del disparo. Poner o quitar un silenciador ocupa una acción de asalto completo.

Plataforma de disparo inteligente: Trípode robótico giratorio que permite un ángulo de disparo de 180° con una inclinación de hasta 60°. Un arma inteligente equipada sobre él se puede disparar por control remoto o a través del programa Piloto de la plataforma. La plataforma viene equipada con un programa Piloto 3, Sensor 3 y un autosoft de Puntería 3.

Sistema de Arma Inteligente: Este sistema conecta un arma de fuego o arma de proyectiles directamente al Enlace de arma inteligente del usuario. Incorpora un telémetro láser y una cámara pequeña, y realiza un seguimiento de la munición, la acumulación de calor y el estrés de material. Permite que un personaje controle mentalmente el cambio entre los modos de disparo del arma, expulsión de cargadores y disparar el arma sin tirar del gatillo. La cámara permite disparar tras las esquinas, sin exponerse a recibir el fuego enemigo.

El sistema hace uso de un software de cálculo avanzado, lo que permite al usuario apuntar incluso armas con disparo parabólico (como granadas) con una precisión tremenda sobre cualquier distancia. El sistema también se puede acceder a través del enlace inalámbrico, lo que permite disparar el arma de forma remota o bloquear el gatillo (en caso de que un oponente se adueñe del arma).

Cuando se utiliza con un enlace de arma inteligente proporciona un bonificador +2 en la pruebas de ataque.

El sistema se puede montar de forma interna en el arma duplicando el precio del arma. Un montaje externo se puede conectar sobre o bajo el cañón con una prueba extendida de Armero CD 15 (4 pruebas, 1 hora). La cámara puede ser equipada con mejoras de visión.

Supresor de sonido: silenciador diseñado para armas de fuego a ráfagas y fuego automático. Aplica una penalización de -4 a las pruebas de Percepción y requiere una acción completa para ser montado o desmontado. Debe ser reemplazado cada 300 proyectiles de fuego a ráfagas o automático.

Cargador de repuesto: nunca salga de casa sin varios. No se pueden intercambiar entre armas diferentes.

Recargador para revólveres: un pequeño dispositivo que permite recargar el tambor de un revolver de forma rápida.

Trípode: otorga una base estable para disparar desde posición arrodillado o tumbado. Colocarlo o quitarlo del arma ocupa una acción completa. Utilizar un trípode otorga un +1 extra al apuntar con un arma pesada.

Accesorio	Disponibilidad	Precio
Airburst Link	6R	500¥
Bipode	2	100¥
Funda ocultable	2	75¥
Giroestabilizador	7	3.000¥
Deslizador oculto de brazo	4	350¥
Mira Telescópica	3	300¥
Mira laser	2	100¥
Periscopio	3	50¥
Funda rápida	4	100¥
Silenciador	8F	200¥
Plataforma de disparo inteligente	12F	2.000¥
Sistema de arma inteligente (interno)	6R	precio del arma
Sistema de arma inteligente (externo)	4R	400¥
Supresor de sonido	12F	300¥
Cargador de repuesto	4	5¥
Recargador para revólveres	2	25¥
Trípode	4	300¥

Reglamento Shad20wrun

MUNICIÓN

La munición viene definida por su tipo y en segundo lugar por la clase de arma para la que se fabrica. Por simplicidad se supone que un tipo de munición sirve para todas las armas de su misma clase, por ejemplo: todas las pistolas pesadas comparten munición.

Las variaciones al daño o a la penetración de armadura de las diferentes municiones se acumulan con lo indicado en el arma.

Perforante: diseñadas específicamente para perforar armaduras, aumenta la PA del arma.

Cañón de asalto: munición específica para este tipo de arma.

Explosiva: aumentan el daño y reducen la efectividad de las armaduras. Una pifia disparando esta munición implica que la munición explota en el conducto de salida del arma, causando el daño al atacante.

Alto Explosivo: mayor daño y penetración que la munición explosiva, el resto de reglas de la munición explosiva se mantienen.

Flechette: aumenta el dado disparado por el arma ($d4 > d6 > d8 > d10 > d12$)

Munición explosiva: una pifia al disparar munición explosiva implica que el proyectil estalla al abandonar el arma y el jugador recibe el daño como si hubiese sido alcanzado por el disparo.

Munición gel: causa daño no letal.

Stick-n-shock: este proyectil adhesivo se queda pegado al objetivo. Incorpora una pequeña batería que produce pequeñas descargas de alto voltaje. El daño del arma queda reemplazado por el daño de este tipo de proyectil.

Munición trazadora: solo se puede utilizar con armas que disparen en fuego automático. Si el arma no dispone de conexión inteligente, las balas trazadoras otorgan un bono de +1 al disparo en las ráfagas cortas y un +2 en las ráfagas largas.

Dardos Taser: munición específica para las armas taser.

Munición (10 disparos)	Mod. Daño	Mod. PA	Dispon.	Precio
Perforante (APDS)	-	-4	16F	70¥
Cañón asalto	-	-	16F	450¥
Explosiva	+1	-1	8F	50¥
Alto Explosivo	+2	-2	12F	100¥
Flechette	varia	+2	2R	100¥
Gel	+2 (NL)	+2	4R	30¥
Normal	-	-	2R	20¥
Stick-n-Shock	2d6(e)(NL)	-½	5R	80¥
Trazadora	-	-	5R	75¥
Dardos taser	-	-½	2	50¥

GRANADAS, COHETES Y MISILES

Las granadas son pequeños paquetes explosivos de formas diversas. Pueden venir equipados con un temporizador para su explosión, un sensor de movimiento para su explosión por impacto o un enlace inalámbrico para explotar por control remoto.

Las minigranadas, diseñadas para ser utilizadas con lanzagranadas, están preparadas para armarse a partir de los cinco metros de distancia, no pudiendo explotar antes. Esta medida de seguridad se puede desactivar con una prueba extendida de Armero CD 15 (3 pruebas, 5 minutos). También se puede utilizar una granada para montar una trampa explosiva con un cable o similar, para ello se necesita una prueba extendida de Demoliciones CD 15 (8 pruebas, 1 asalto completo).

Las granadas son armas imprecisas y al ser lanzadas sufren una dispersión que las puede desviar de su objetivo. Para determinar donde finaliza una granada, se lanzan los dados de dispersión según el tipo de granada utilizada, reduciendo esa dispersión en función del éxito obtenido en la prueba de lanzamiento. Si la dispersión se reduce a cero o menos, la granada impacta en el sitio exacto y la Categoría de Éxito sobrante se añade al daño a razón de +1 por cada dos puntos de C.E.

Reglamento Shad20wrun

Tipo	Dispersión
Granada normal	1d6 m – 1m por Categoría de Éxito
Granada aerodinámica	2d6 m – 2m por Categoría de Éxito
Lanzagranadas	3d6 m – 2m por Categoría de Éxito
Cohete	2d6 m – 1m por cada dos puntos de Categoría de Éxito
Misil	2d6 m – 1m por cada dos puntos de Categoría de Éxito – Nivel de Sensores
Airburst	1d6 m – 1m por cada dos puntos de Categoría de Éxito – Nivel de Sensores

Como ya vimos en el capítulo de combate, las granadas explotan en el asalto siguiente al de su lanzamiento, salvo que se utilice un lanzagranadas dotado de “Airburst Link”.

Los cohetes son proyectiles dotados de un sistema de propulsión. Los misiles son cohetes dotados de un sistema de sensores que afinan la puntería sobre el objetivo. Tanto unos como otros no se arman hasta pasados 20 metros de su lanzamiento, aunque este sistema de seguridad puede desactivarse del mismo modo que con las minigranadas.

Estas armas explosivas tienen un radio de explosión o deflagración. Este radio viene determinado por dos valores. Dentro del primer valor, la explosión causa el daño indicado, entre el primer y segundo valor el daño se reduce a la mitad. Si solo viene reflejado un valor de radio, el daño es completo en dicho radio.

CD Reflejos. Los objetivos dentro del radio de explosión de uno de estos artefactos pueden realizar una prueba de salvación de reflejos para reducir el daño a la mitad. Tanto si superan la prueba como si no, los personajes afectados estarán tumbados en el suelo tras la explosión.

Flash-Bang: tras explotar esparcen un polvo metálico que prende al contacto con el oxígeno, creando un fogonazo en un área de 10 metros.

Flash-Pack: -4 a las pruebas de ataque por deslumbramiento para aquellos encarados hacia la granada. Un compensador de fogonazos reduce la penalización a -2. Un flash pack tiene 10 cargas, liberando una por turno de combate cuando es activada. Al conectarse a una fuente de alimentación, recarga una carga cada 10 segundos.

Granadas de Fragmentación: clásicas granadas que explotan proyectando metralla en todas direcciones.

Granadas de Alto Explosivo: detonan en un menor radio pero con una mayor potencia que les permite atravesar objetivos blindados con mayor facilidad.

Granada de Gas: libera un gas tóxico en el aire en un diámetro de 20 metros. El tipo de tóxico puede variar. La nube dura aproximadamente cuatro turnos de combate (algo menos en zonas con viento y algo más en áreas confinadas).

Granada de humo: libera una nube de humo que dificulta la visión en un radio de 20 metros con una duración de 4 turnos de combate.

Granada de humo termal: funciona como una granada de humo, excepto que el humo contiene partículas calientes que oscurecen la visión termográfica.

Cohetes/Misiles Anti-Vehículo: disponen de una cabeza en punta diseñada para atravesar blindajes y barreras. Su área de efecto es más limitada. Su valor de PA es -2 contra personas (en el área de explosión) y -10 contra el vehículo impactado.

Cohetes/Misiles de Fragmentación: su uso es principalmente contra blancos metahumanos, con una efectividad reducida contra barreras y vehículos.

Cohetes/Misiles de Alto Explosivo: diseñados para realizar grandes daños en áreas con un cierto blindaje, como vehículos o estructuras militares.

Granadas	Daño	PA	Radio	CD Reflejos	Dispon.	Precio
Flash-Bang	2d6(NL)	-3	10m	18	6R	30¥
Flash-Pak	Especial	-	Especial		4	200¥
Fragmentación	4d6(f)	+2	6m/12m	15	10F	35¥
Alto Explosivo	3d6	-2	3m/6m	15	7F	45¥
Gas	Químico	-	10m		4+	20¥ + Q
Humo	---	-	10m		4R	30¥
Humo Termal	---	-	10m		6R	35¥

Reglamento Shad20wrun

Cohetes	Daño	PA	Radio	CD Reflejos	Dispon.	Precio
Anti-Vehículo	10d6	-2/-10	3m/6m	18	20F	1.000¥
Fragmentación	10d6(f)	+2	8m/16m	18	16F	500¥
Alto Explosivo	8d6	-2	4m/8m	18	20F	750¥

Los misiles tienen las mismas características pero: +5 +Sensor x500¥

EXPLOSIVOS

Los explosivos se utilizan principalmente para dañar estructuras. Los personajes utilizan su habilidad de Demoliciones para prepararlos, medirlos y situarlos correctamente. Un personaje puede intentar enlazar varios explosivos para conseguir diferentes efectos, como explosiones simultáneas en diferentes puntos, aumentar el radio de la explosión o aumentar el daño que esta causa.

Cuando se utilizan explosivos para destruir un elemento, como por ejemplo una barrera, es necesario realizar una prueba de Demoliciones CD 15. La mitad de la Categoría de Éxito obtenida se suma al daño realizado por el explosivo. Un explosivo adosado al elemento que pretende destruir reduce su valor de Armadura a la mitad. Un fallo en la prueba de Demoliciones solo causa la mitad del daño esperado sobre el elemento, conservando éste toda su armadura para resistir la explosión. Una pifia en la prueba podría causar que la explosión no se produzca, que el explosivo estalle al manipularlo o cualquier otra cosa que el director de juego decida en ese momento.

Explosivos comerciales: en esta gama se incluye una amplia variedad de compuestos explosivos, ya sean sólidos o líquidos, compuestos por un elemento explosivo y un estabilizador. Cada carga adicional de este explosivo que añadamos al conjunto aumenta el daño en 1d6 (máximo 10d6) y el radio en 2m (máximo de 6 mts). Amontonar explosivos de esta forma requiere ninguna prueba de Demoliciones CD 15.

Explosivos plásticos: el explosivo plástico es muy estable, moldeable y adhesivo, ideales para ciertos trabajos (como hacer un agujero en una pared). Suelen venir tintados en diferentes colores para indicar la carga de corriente necesaria para detonarlos. Unir varios bloques de explosivo plástico aumenta el daño causado en 2d6 (máximo 20d6) y el radio en 1m (máximo 10 mts), siendo necesaria una prueba de Demoliciones CD 15 para hacerlo correctamente.

Espuma explosiva: este explosivo plástico especial tiene la consistencia de una crema de afeitar y se almacena en un bote de aerosol, de modo que puede ser rociado sobre una superficie o en el interior de un aparato. Como otros explosivos plásticos, requiere de una descarga eléctrica para su detonación.

Detonador: contiene un pequeño explosivo o una mecha eléctrica con la cual puede iniciarse la explosión. Incorporan un temporizador y un receptor inalámbrico para detonación remota.

Explosivos, por Kg	Daño	Radio	CD Reflejos	Dispon.	Precio
Comercial	2d6	2m/4m	18	8R	100¥
Espuma	4d6	3m/6m	18	12F	400¥
Plástico	4d6	3m/6m	18	16F	400¥
Detonador				8R	75¥

ROPA Y ARMADURA

La armadura (y algunas piezas de ropa) disponen de los siguientes valores:

Reducción de Daño (RD): la cantidad de daño que absorbe la armadura. Este valor se resta de las tiradas de daño de un atacante para calcular el daño sufrido.

Bonificador de Destreza Máximo: este número es el bonificador de Destreza máximo que este tipo de armadura permite aplicar a la hora de calcular los valores de Defensa. Una armadura más pesada limita la movilidad, reduciendo la capacidad de un personaje para evitar los ataques.

Reglamento Shad20wrun

Penalizador de Armadura: cuanto más pesada o voluminosa la armadura, más afecta a determinadas habilidades. Este penalizador se aplica a todas las pruebas que dependan de coordinación, equilibrio, agilidad, etc.

Velocidad: las armaduras más pesadas reducen la velocidad de un personaje. Los números en esta columna se restan a la velocidad normal y corriendo del personaje por asalto. Las armaduras con penalización 0/-1 o inferior se consideran ligeras.

Armaduras múltiples

En determinadas situaciones es posible que un personaje quiera blindarse lo más posible contra el daño, para lo cual podría recurrir a equiparse con varios elementos de armadura simultáneamente. En estas circunstancias, en primer lugar hay que aplicar la lógica a la hora de decidir qué armaduras pueden vestirse al mismo tiempo (un chaleco y una chaqueta o abrigo parece razonable, pero vestir una armadura completa sobre un traje de ejecutivo blindado, no lo es).

Las modificaciones a los valores de las armaduras se harán de la forma siguiente:

Reducción de Daño: lo calculamos sumando el mayor valor de esta característica con la mitad (redondeando hacia abajo) del menor.

Destreza Máxima: Tomaremos el menor de ambos valores.

Penalizador de armadura: las penalizaciones de ambas armaduras se acumulan. Adicionalmente todo valor de penalización por encima de 6 se aplicará a las pruebas de habilidades de combate. (Por ejemplo, un personaje con Chaleco blindado y un Abrigo forrado tendrá una penalización acumulada de -8, por tanto sus habilidades de combate sufrirán una penalización de -2)

Movimiento: las penalizaciones al movimiento aumentan en -1/-1.

Traje de Ejecutivo Actioneer: Incluyen una funda para armas oculta en el interior de la chaqueta que otorga un -2 adicional a la ocultación del arma.

Ropa blindada: Realizada en tejido con resistencia balística, ofrece protección básica siendo indistinguible de la ropa normal.

Chaqueta blindada: la solución en armaduras más utilizada en las calles. Buena protección sin llamar demasiado la atención, aunque sigue sin ser apta para ir de cena o a una fiesta.

Chaleco blindado: diseñado para ser llevado bajo la ropa de forma discreta.

Traje de Camuflaje: Existen modelos con diferentes patrones. Utilizados en el entorno apropiado otorgan un penalizador de -2 a las pruebas de Percepción para ser descubierto. Si se utilizan en terrenos inapropiados otorgan un bono +2 en su lugar.

Traje Camaleón: Se adapta a su entorno. Penalizados de -4 a las pruebas para ser detectado.

Armadura completa: equipada por el personal militar y de seguridad, puede ser equipada con adaptación ambiental y otras protecciones. Capacidad inalámbrica integrada que permite incorporar otra serie de funcionalidades como mejoras a la visión, rastreo de señales, conexión de arma inteligente, etc.

Abrigo Forrado: Otorga un -2 adicional a ocultación para los objetos que se escondan bajo él.

Ropa de Explorador Urbano: ideal para mensajeros o atletas, trajes coloridos y transpirables pero con una capacidad protectora sorprendente. Incorporan un sistema de reproducción de música y un biomonitor.

Modificaciones a la armadura

Protección Química: proporciona un bono igual a su nivel a las pruebas para resistir ataques químicos.

Sellado Químico: solo se puede instalar en armadura completas. En una acción completa la armadura queda sellada y protegida completamente contra todo tipo de agentes químicos inhalados o de contacto. Dispone de un suministro de aire de 1 hora de duración.

Resistente al Fuego: añade su nivel al valor de la armadura contra daño por fuego.

Aislamiento: añade su nivel al valor de la armadura contra daño por fuego.

No-conductora: añade su nivel al valor de la armadura contra daño eléctrico.

Flecos de Descarga: estas tiras de “piel” se cargan eléctricamente al ser activadas, causando daño eléctrico a cualquiera que entre en contacto con ellas. Esta modificación debe instalarse en conjunto con la de no-conductora, para evitar daños al portador. Se utiliza la habilidad de Combate sin Armas para atacar con los flecos. Los flecos disponen de 10 cargas que se pueden recargar conectándolas a una fuente de alimentación a razón de una cada 10 segundos. El daño que causa es de 2d6(e)(NL).

Reglamento Shad20wrun

Amortiguamiento térmico: diseñada para reducir la señal térmica del usuario. Su nivel se añade como bono a las pruebas de Sigilo para superar sensores térmicos, visión termográfica, etc.

Cascos y Escudos

Los cascos y escudos no son piezas independientes de armadura sino que su valor modifica el valor total de armadura del personaje.

Debido a la incomodidad de su uso, un personaje con escudo sufre un -1 a las pruebas de tipo físico. Un escudo puede usarse como arma en cuerpo a cuerpo (aprendiendo a utilizarlo con la habilidad de Arma Exótica). Los escudos se pueden mejorar con las protecciones contra químicos, fuego o electricidad pero combinados con una armadura, solo uno de ellos proporcionará el modificador a las pruebas (a elección del jugador).

Casco: disponibles en variedad de formas y tamaños, pueden equiparse con mejoras de visión y accesorios.

Escudo antibalas: escudo grande y opaco utilizado en asalto y actividades SWAT. Incorpora una ventana transparente y una estructura escalonada en su interior que puede utilizarse como ayuda para trepar sobre pequeños obstáculos.

Escudo antidisturbios: fabricado en platiacero y utilizado para el control de masas.

Escudo Taser: como un añadido a la hora de controlar disturbios, un escudo taser puede ser usado para dar una descarga eléctrica a cualquiera en contacto con él. El escudo tiene 20 cargas y se puede recargar conectándolo a una fuente de alimentación a un ritmo de una carga cada 10 segundos. El daño causado por la descarga es de 2d6(e)(NL).

Ropa	RD	Des. Max.	Penaliz.	Veloc.	Dispon.	Precio
Ropa variada	0	-	-	-	-	20-100.000¥
Ropa retroalimentada	-	-	-	-	+8	+500¥
Chaqueta de cuero	2	+6	-	-	-	200¥

Ropa	RD	Des. Max.	Penaliz.	Veloc.	Dispon.	Precio
Traje Ejecut. Actioneer	5	+3	-4	0/-2	8	1.500¥
Ropa blindada	2	+7	-	0/-1	2	500¥
Chaqueta blindada	8	+1	-5	-1/-3	2	900¥
Chaleco ocultable	4	+4	-3	0/-1	4	600¥
Traje de camuflaje	8	+1	-5	-1/-3	4	1.200¥
Traje camaleón	6	+3	-3	0/-2	10R	8.000¥
Armadura completa	10	+1	-6	-1/-3	14R	6.000¥
Casco	+2	-	-	-	-	+1.000¥
Sellado químico		-	-	-	+6	+5.000¥
Adaptación ambiental		-	-	-	+3	+2.000¥
Abrigo forrado	7	+2	-5	-1/-3	2	700¥
Explorador Urbano	6	+3	-3	0/-2	8	500¥
Casco	+2	-	-	-	-	+50¥

Modificaciones a la Armadura	Dispon.	Precio
Protección Química	8	Nivel x250¥
Resistente al Fuego	4	Nivel x100¥
Aislamiento	4	Nivel x150¥
No-Conductora	6	Nivel x200¥
Flecos de Descarga	6R	200¥
Amortiguamiento Térmico	10F	Nivel x500¥

Cascos y Escudos	RD	Des. Max.	Penaliz.	Veloc.	Dispon.	Precio
Casco	+1	-	-	-	2	100¥
Escudo antibalas	+6	-	-2	-	12R	1.500¥
Escudo antidisturbios	+2	-	-2	-	6R	200¥
Escudo Taser	+2	-	-2	-	10R	750¥

Reglamento Shad20wrun

Armas Exóticas	Daño	PA
Escudo antidisturbios	1d4	+2
Escudo taser	2d6(e)(NL)	-1/2

Combate sin Armas	Daño	PA
Flecos de descarga	2d6(e)(NL)	-1/2

EQUIPAMIENTO ELECTRÓNICO

Commlink: el elemento universal de acceso a la Matriz, utilizado por todos para estar online todo el tiempo. Controla todos los equipos electrónicos, ID, contraseñas, cuentas y mejora las experiencias en AR y VR. Aunque existen muchos modelos la mayoría incorpora los siguientes elementos: reproductor de audio, proyector de video, holo proyección, pantalla táctil, cámara, micrófono, escáner de imágenes y texto, lector de etiquetas RFID, GPS, teclado plegable, reproductor de chips, lector de credisticks, auriculares, acceso por voz y una funda resistente al agua e impactos.

Módulo SIM: Necesarios para disfrutar las experiencias Simsense y la realidad virtual, traduciendo señales de ordenador a señales neuronales. La versión estándar (legal) solo permite la conexión fría y equipa un sistema de seguridad que bloquea las funciones motoras del usuario en VR. Modificar un módulo SIM para experimentar la “conexión caliente” y BTL’s requiere una prueba extendida de Hardware CD 15 (10 pruebas, 1 hora). Desconectar el sistema de seguridad que bloquea las funciones motoras de un usuario de un SIM mientras éste está en funcionamiento, requiere una prueba extendida de Hardware CD 15 (5 pruebas, 1 hora).

Gauntes AR: permiten al usuario interactuar con la realidad aumentada sin necesidad de un teclado. Permiten una experiencia táctil limitada en AR.

Lector Biométrico: para control de acceso a determinados aparatos y cuentas online. Existen lectores diferentes para cada tipo de dato (huellas, retina, ADN, etc...)

Nanopasta de electrodos: pasta nanotecnológica de alta sensibilidad que se aplica sobre la cabeza “pintando” una red de electrodos para control mental de elementos tecnológicos a través del commlink. Impresora: pues eso, una impresora a color.

Enlace satélite: permite al usuario comunicarse a través de satélites de órbita baja, conectando a la Matriz desde lugares donde no existe red local. Tiene un nivel de Señal 8. Incluye una pequeña antena parabólica portátil.

Grabador Sim: versión avanzada de la red de electrodos que permite la grabación de datos simsense desde el usuario. Incorporar un módulo sim.

Enlace epitelial: con este enlace se permite que un aparato emita y reciba datos transmitidos a través del campo eléctrico de la superficie de la piel. Aunque está limitado al tacto, la ventaja de este tipo de conexión es su protección contra la interferencia de señales.

Electrodos: una red o banda para la cabeza que permite al usuario experimentar simsense en conjunción con un módulo sim. Normalmente se oculta la red bajo una gorra o un pañuelo.

Micrófono Subvocal: penalización de -4 a las pruebas de percepción para escuchar lo que alguien comunica a través de este tipo de micrófono.

Papel electrónico: una hoja electrónica apenas más gruesa que un papel que puede doblarse y guardarse en un bolsillo. Puede mostrar y recibir datos, actuando como un controlador táctil personalizable.

Holo proyector: aunque pueden llegar a ser muy realistas, una prueba de Percepción CD 15 es suficiente para distinguir un holograma de un elemento real.

Etiquetas RFID (Identificación por Radio Frecuencia): Alterar una etiqueta RFID con contenido fijo requiere acceder físicamente a la etiqueta y una prueba extendida de Hardware CD 15 (5 pruebas, 1 minuto).

Etiquetas de Seguridad: implantadas bajo la piel para controlar a empleados de corporaciones, criminales y otro tipo de personas, son imposibles de borrar con un Borrador de Etiquetas. Extraerla requiere una prueba extendida de Primeros Auxilios CD 15 (8 pruebas, 1 minuto).

Etiquetas sigilosas: codificadas para permanecer en silencio y responder únicamente a transmisiones con los códigos apropiados. No pueden ser localizadas con un commlink o un escáner (salvo que se conozcan los códigos). Utilizan frecuencias especiales y otros trucos para evitar ser detectadas y se disimulan para no parecer etiquetas RFID.

Reglamento Shad20wrun

Modelo de Commlink	Respuesta	Señal	Precio
Meta Link	1	2	100¥
CMT Clip	1	3	300¥
Sony Emperor	2	3	700¥
Renraku Sensei	2	4	1.000¥
Novatech Airware	3	3	1.250¥
Erika Elite	3	4	2.500¥
Hermes Ikon	4	3	3.000¥
Transys Avalon	4	4	5.000¥
Fairlight Caliban	4	5	8.000¥

Sistema Operativo	Firewall	Sistema	Precio
Vector Xim	1	1	200¥
Redcap Nix	1	2	400¥
Renraku Ichi	2	2	600¥
Mangadyne Deva	2	3	800¥
Iris Orb	3	3	1.000¥
Novatech Navi	3	4	1.500¥

Accesorios	Nivel	Dispon.	Precio
Guantes AR	3	-	250¥
Lector Biométrico	3	4	200¥
Nanopasta de electrodos	3	2	100¥
Impresora	1	-	5¥
Enlace Satélite	3	4	500¥
Modulo Sim	3	-	100¥+
BTL/Hot sim	3	4F	250¥+
Grabador Sim	3	12	1.000¥
Enlace epitelial	3	6	50¥
Micrófono subvocal	3	6	50¥
Electrodos	3	-	50¥
Papel electrónico	1	-	20¥
Holo proyector	3	-	200¥
20 Etiquetas RFID estándar	1	-	1¥
20 Etiquetas de seguridad	3	4	100¥
20 Etiquetas Sigilosas	3	6	5¥

COMUNICACIÓN Y CONTRAMEDIDAS

Generador de Interferencias: Bloquea la señal de los elementos inalámbricos y de radio cuyo valor de Señal sea menor que el Nivel del generador. El nivel de interferencias se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia. Los generadores direccionales funcionan en un cono de 30 grados, perdiendo 1 nivel por cada 20 metros. Las paredes y obstrucciones pueden reducir o limitar esta señal de interferencia.

Generador de Interferencias Craneal: utilizado por personal de seguridad para impedir el uso de implantes craneales como commlinks o sistemas de comunicación. Su alcance está limitado a la cabeza de la persona que lo lleva.

Micro-transceptor: elemento clásico de comunicación de corto alcance compuesto por un micrófono subvocal y un auricular interno. El nivel del aparato indica su nivel de señal.

Borrador de etiquetas: su potente campo electromagnético quema las etiquetas RFID acercándolo a un centímetro de la misma. No puede quemar las etiquetas de seguridad.

Generador de ruido blanco: este aparato crea un área de ruido aleatorio que enmascara los sonidos de la zona. Todas las pruebas de percepción para escuchar la conversación a menos de 10 metros de un generador de ruido blanco reciben una penalización igual al doble del nivel del generador. Si hay varios generadores en la zona solo se aplica la penalización mayor.

Reglamento Shad20wrun

<u>Comunicaciones</u>	<u>Disponibilidad</u>	<u>Precio</u>
Generador de interferencias, craneal	6R	Nivel x250¥
Generador de interferencias, área	(Nivel x3)F	Nivel x500¥
Generador de interferencias, direccional	(Nivel x2)F	Nivel x500¥
Micro-transceptor	Nivel x2	Nivel x200¥
Borrador de Etiquetas	6F	150¥
Generador de Ruido Blanco	Nivel +1	Nivel x50¥

CHIPS DE DATOS Y SOFTWARE

Chip de datos: para las ocasiones en la que se desea transmitir datos de forma física. Estos chips ópticos almacenan cientos de gigapulsos de datos en un chip de unos centímetros accesible desde cualquier aparato electrónico.

Datasoft: ficheros de información que pueden incluir desde bases de datos hasta libros de texto o literatura.

Mapsoft: programas con información detallada sobre un área determinada, dotados de un interfaz interactivo que permite escoger rutas, localizar destinos o personalizar los mapas. Se actualizan automáticamente cuando es necesario.

Tutorsoft: tutores privados virtuales que ayudan al aprendizaje de determinadas habilidades. No existen tutores virtuales para habilidades mágicas.

Software de habilidades

Un software de habilidades es una habilidad que se graba o programa sobre la memoria de una persona, incluyendo su memoria muscular. Utilizado en conjunción con el implante craneal o ciberimplante apropiado, estos programas permiten a su usuario saber y hacer cosas que nunca han aprendido. Cuando se necesita una prueba de habilidad, el personaje utiliza sus rangos en el programa en lugar de la habilidad apropiada (más la característica correspondiente). Estas pruebas no se pueden mejorar con Puntos de Acción.

Activesoft: programas de habilidad que replican habilidades que requieren de actividad física. Necesitan un sistema de habilidades cableadas para ser utilizados. El nivel del Activesoft viene limitado por el nivel del implante de habilidades cableadas.

Knowsoft: replican habilidades de conocimiento, sobrescribiendo el conocimiento del usuario con sus propios datos. Este software debe ser accesible desde un enlace neural directo, como un módulo sim o un conector de datos.

Linguasoft: replican conocimientos de idiomas, permitiendo al usuario hablar una lengua extranjera con fluidez. Al igual que los knowsoft debe accederse desde un enlace neural directo.

<u>Programas para la Matriz</u>	<u>Dispon.</u>	<u>Precio (hasta nivel 3)</u>	<u>Precio (hasta nivel 6)</u>
Uso Común	-	Nivel x50¥	Nivel x100¥
Pirateo	(Nivel x2)R	Nivel x500¥	Nivel x1.000¥
Agentes/IC/Pilotos	Nivel x3	Nivel x1.000¥	Nivel x2.500¥
Sistema	-	Nivel x200¥	Nivel x500¥
Cortafuegos	-	Nivel x200¥	Nivel x500¥
Autosoft (Nivel 1-4)	Nivel x2	Nivel x200¥	Nivel x500¥

<u>Unidad de Almacenamiento</u>	<u>Dispon.</u>	<u>Precio</u>
Chip de datos	-	1¥

<u>Software de datos</u>	<u>Dispon.</u>	<u>Precio</u>
Datasoft (Nivel 1-6)	-	Nivel x10¥
Mapsoft (Nivel 1-6)	-	Nivel x5¥
Tutorsoft (Nivel 1-5)	-	Nivel x500¥

<u>Software de habilidad</u>	<u>Dispon.</u>	<u>Precio</u>
Activesoft (Nivel 1-8)	8	Nivel x3.000¥
Knowsoft (Nivel 1-12)	4	Nivel x1.000¥
Linguasoft (Nivel 1-12)	2	Nivel x500¥

Reglamento Shad20wrun

Simsens

El simsens es la cúspide del entretenimiento moderno. Los programas se crean cuando un grabador sim recibe los datos sensoriales de una persona (los cinco sentidos) más su respuesta emotiva. Estas grabaciones se pueden reproducir y experimentar por otro usuario con un módulo sim.

Grabaciones BTL: grabaciones sim que eliminan los límites a las sensaciones del cerebro que tienen las grabaciones normales y que protegen la mente del daño cerebral.

Juegos VR: juegos de realidad virtual, en tipo y cantidad como puedas imaginar.

Programas ARE

Entornos de Realidad Aumentada (ARE). Estos programas alteran la percepción que el usuario tiene de la realidad, permitiéndole personalizar su mundo dentro de la AR. Existen programas que imitan fuentes de sonido externas de cualquier estilo imaginable; programas de decoración que incluyen sonidos, olores e incluso sensaciones táctiles; mascotas y personas virtuales para compartir tu vida e incluso el juego multijugador de mayor éxito diseñado por Ares Games, donde la imagen del jugador queda superpuesta por la de su alter ego en AR, visible para el resto de jugadores del juego, que se desarrolla en tiempo real y en un entorno de realidad aumentada.

<u>Simsens</u>	<u>Dispon.</u>	<u>Precio</u>
Grabaciones Sim	-	5 - 200¥ +
Grabaciones BTL	4F	20 - 200¥ +
Juegos VR	-	50¥

<u>Programas ARE</u>	<u>Dispon.</u>	<u>Precio</u>
Música Virtual Surround	-	50¥
Espacio Mural	-	50¥
Mascota Virtual	-	100¥
Persona Virtual	-	150¥
Clima Virtual	-	100¥
Miracle Shooter™	-	50¥ + 10¥ al mes

IDENTIFICACIONES Y CREDISTICKS

Credstick Certificado: La versión moderna del dinero en efectivo o los cheques al portador, los credsticks certificados no están registrados para una persona específica - los fondos electrónicos codificados en él pertenecen a quien lo tenga. Un Credstick certificado no requiere identificación o autorización para transferir o utilizar. Estos artículos son muy populares entre aquellos que prefieren no dejar un rastro burocrático. La máxima cantidad de fondos que se pueden guardar en un credstick está determinada por su tipo según la siguiente tabla:

<u>Tipo de Credstick</u>	<u>Fondos máximos</u>
Estandar	5.000¥
Plata	20.000¥
Oro	100.000¥
Platino	500.000¥
Ébano	1.000.000¥

Cuenta de Crédito: Una cuenta de crédito es una cuenta bancaria en línea a la que se puede acceder en cualquier momento a través del commlink. Las transacciones requieren de verificación, como una contraseña, una identificación de la ID del usuario, y/o autorización biométrica. Todas las transacciones son encriptadas (Nivel 6 +). Cada cuenta debe estar registrada para un SIN en particular, a menos que la cuenta se maneje a través de un servicio de banca ilegal o en paraísos fiscales (cada uno con sus propios riesgos), y tiene una cuota mensual (incluida en los gastos de estilo de vida del personaje).

Licencia Falsa: Para aquellos que no quieren ir a través de los canales legales normales, es posible obtener una licencia falsa para todo tipo de artículos restringidos o actividades (caza, transporte de mercancías, lanzamiento de hechizos, etc) – para la jurisdicción apropiada – a través del mercado negro. Cada tipo de objeto/actividad requiere una licencia diferente. A pesar de que una licencia con firma digital electrónica puede ser transportada en un commlink, las licencias se almacenan también en (y se

Reglamento Shad20wrun

verifican a través de) bases de datos en línea diferentes. Cada licencia se asigna a un ID/SIN en particular (a elección del personaje). El nivel de la licencia falsa se utiliza en una prueba enfrentada contra el nivel del sistema de verificación (ver capítulo anterior).

Número de Identificación del Sistema Falso (SIN): El SIN y sus equivalentes son lo que hace que un metahumano sea una persona real en la era digital. Lo obtienes al nacer y lo llevas contigo hasta que mueres. Abre ciertas puertas para ti y deja otras cerradas para siempre. No tener uno significa que estas fuera del sistema – no eres nadie y tus derechos civiles son limitados o inexistentes. Los Shadowrunners sólo tienen un verdadero SIN si han decidido comenzar con uno durante la creación de su personaje. La mayoría de los shadowrunners no tienen uno, ya sea porque tuvieron la desgracia de nacer pobres o porque lo perdieron en el Crash del '64.

Conseguir sin un SIN puede ser un dolor, por lo que los shadowrunners se conforman con la siguiente mejor opción: uno falso. Si es de alta calidad, nadie va a reconocer la diferencia. Si es de baja calidad, es mejor no usarlo en entornos de alta seguridad. El nivel del SIN falso se utiliza en pruebas enfrentadas contra los niveles de los sistemas de verificación que tratan de discernir su autenticidad.

Al igual que un verdadero SIN, cada vez que se utilice un falso SIN para una actividad legítima, dejará un rastro digital tras de sí. Esto significa que los shadowrunners a menudo pasan por diferentes SIN con rapidez, tirándolos a la basura cuando se han utilizado para una actividad detectable o cuando empiezan a acumular un perfil que puede ser perjudicial. La mayoría de los shadowrunners, de hecho, tienen dos o más SIN falsos disponibles a la vez: uno para la actividad legal, como pagar el alquiler y salir de compras, otra para actividades menos saludables, y posiblemente un tercero para ser utilizado sólo cuando tenga que salir rápido de la ciudad y sin ser detectado.

Para más detalles sobre los SIN, ver el capítulo anterior.

ID/Credsticks	Dispon.	Precio
Credstick Certificado	-	25¥
Licencia Falsa	(Nivel x3)F	Nivel x100¥
SIN Falso	(Nivel x3)F	Nivel x1.000¥

Herramientas

Necesarias para reparar o construir cosas. Un Kit es portátil y contiene equipamiento básico, un taller móvil necesita un vehículo para ser transportado y un gran taller es inmóvil y necesita de un lugar donde equipar maquinaria pesada y piezas grandes.

Herramientas	Dispon.	Precio
Kit	-	500¥
Taller móvil	8	5.000¥
Gran Taller	12	100.000¥

MEJORAS A LA VISIÓN

Desde gafas de sol a máscaras o lentillas, existen un montón de dispositivos de ayuda a la visión que pueden ser mejorados con multitud de equipamiento. Todos disponen de conexión inalámbrica y la mayoría son accesibles también a través de cable de fibra óptica (excepto las lentillas).

Compensador de fogonazos: protege al usuario de descargas cegadoras de luz y contra deslumbramientos.

Enlace de imagen: permite mostrar información visual en el campo de visión, normalmente información recibida por el commlink en modo AR, pero también se permiten otras fuentes de datos.

Visión en luz tenue: permite al usuario ver perfectamente en entornos de luz limitada, como a la luz de las estrellas.

Enlace inteligente: este accesorio interactúa con la conexión de Arma Inteligente proyectando datos sobre el disparo en el ángulo de visión, incluyendo un punto de mira sobre el lugar al que se está apuntando, delineando posibles objetivos, calculando distancias e informando del nivel de munición, calentamiento del arma y otra serie de datos. Necesita de un enlace de imagen para funcionar.

Reglamento Shad20wrun

Visión termográfica: permite la visión en el espectro infrarrojo, permitiendo ver patrones de calor.

Ultrasonido: este acesorio emite pulsos ultrasónicos mapeando el terreno alrededor del usuario. El sistema es perfecto para medir distancias, ver texturas y distinguir cosas que quedan ocultas al ojo desnudo (como personas invisibles con magia). El sensor se puede conectar en modo pasivo, de forma que no emita pulsos pero reciba señales de ultrasonidos de otras fuentes (como sensores de movimiento u otros sensores e ultrasonido activos).

Visión aumentada: mejora la agudeza visual del portador. Suma su nivel a las pruebas de percepción visuales.

Magnificador de visión: un zoom para ver objetivos distantes con mayor claridad. Para utilizarlo en combate es necesaria una acción de apuntar para situar la mira sobre el objetivo y eliminar las penalizaciones por distancia (no otorga el +1 por apuntar habitual). Mientras el atacante o el objetivo no se muevan no es necesario realizar más acciones de apuntar en asaltos posteriores. Se puede combinar su uso con el de una mira laser.

Aparatos Ópticos

Estas ayudas ópticas tienen muchos usos, uno de ellos el de capacitar a un mago para obtener línea óptica de visión (no electrónica) para el lanzamiento de hechizos desde cobertura. Lanzar hechizos sobre un objetivo a través de medios ópticos de esta manera otorga un modificador a la prueba de Hechicería de -3.

Endoscopio: un cable de fibra óptica de un metro de longitud con lentes ópticas en cada extremo.

Oermite mirar a través de esquinas, huecos de puertas o espacios estrechos.

Gafas de visión mágica: una pesada máscara conectada a una cuerda “caminante” enredada a un cable de fibra óptica. Disponible en tramos de 10, 20 o 30 metros.

Periscopio: un tubo con espejos en forma de “L” que permite mirar o disparar tras esquinas.

Potenciadores de visión	Dispon.	Precio
Prismáticos	-	100¥
Lentes de contacto	6	50¥
Gafas	-	25¥
Gafas protectoras	-	50¥
Endoscopio	8	250¥
Monóculo	4	25¥
Periscopio	3	50¥
Gafas de Visión Mágica	12R	2.000¥

Mejoras disponibles	Dispon.	Precio
Luz Tenue	+4	+100¥
Compensación de fogonazos	+2	+50¥
Enlace de Imagen	-	+25¥
Enlace de Arma Inteligente	+4R	+500¥
Termográfico	+6	+100¥
Ultrasonido	+8	+1.000¥
Visión aumentada (Nivel 1-3)	+4	+(Nivel x100) ¥
Magnificador de visión	+2	+100¥

MEJORAS A LA AUDICIÓN

Audición aumentada: mejora la capacidad auditiva del portador. Suma su nivel a las pruebas de percepción auditivas.

Filtro de sonidos: permite al usuario bloquear ciertos sonidos, así como el ruido de fondo y enfocar la atención en patrones específicos (voces, palabras, etc). Cada nivel permite seleccionar un grupo de sonidos y enfocarse en él. El usuario solo puede escuchar activamente un grupo cada vez pero puede escoger grabar los demás para escucharlos posteriormente o monitorizarlos (para avisar cuando detecten un tema en una conversación o un cambio en la respiración del perro que está vigilando).

Reconocimiento espacial: +2 a las pruebas de percepción para identificar la fuente de un sonido específico.

Reglamento Shad20wrun

Potenciador auditivo	Dispon.	Precio
Auriculares internos	-	10¥
Auriculares externos	-	50¥

Mejoras disponibles	Dispon.	Precio
Audición aumentada (Nivel 1-3)	+2	+(Nivel x100) ¥
Filtro de sonidos (Nivel 1-3)	+8	+(Nivel x200) ¥
Reconocimiento espacial	+6	+100¥

SENSORES

Gracias a la presencia constante de ordenadores y la propagación de la tecnología inalámbrica, los sensores se encuentran en casi todas partes. Baratos, producido por miles de millones, la miniaturización y la integración con otros sistemas lo hacen a menudo difícil de detectar.

Los paquetes de sensores combinan varios tipos de sensor en una unidad. Las etiquetas RFID se han descrito anteriormente; los microsensors son del tamaño de una moneda o menor y se utilizan en micro-drones o a menudo disfrazados de otros artículos, los sensores portátiles son fácilmente transportados en la mano, los sensores acoplados son del tamaño de una fiambrera, los sensores para aviones no tripulados y vehículos son autoexplicativos. Cada paquete tiene un rango de sensor que indica el límite de alcance del mismo (según la tabla que incluida en el capítulo de la Matriz), aunque algunos sensores específicos tienen sus propios rangos máximos.

Cada paquete tiene un valor de Capacidad, el total de los sensores individuales no puede exceder la capacidad del paquete. Si más de un sensor en un paquete puede aplicarse a una prueba determinada, se utiliza sólo el de nivel más alto.

Sensor atmosférico: bastante poco fiables, pero pueden impedir que te pille un chaparrón.

Cámara: pueden tomar fotos y grabar video o trideo (incluyendo sonido). Pueden incorporar mejoras a la visión.

Escáner de ciberimplantes: con un alcance máximo de 15 mts, este escáner detecta implantes y otros elementos ocultos.

Micrófono direccional: permite escuchar conversaciones distantes. Los objetos sólidos y sonidos altos situados en la línea de escucha pueden bloquear el sonido. Su rango máximo es de 100 mts.

Contador Geiger: capta el valor de la radioactividad en el entorno.

Micrófono Láser: el sensor envía un rayo laser contra un objeto sólido, como el cristal de una ventana, leyendo las vibraciones del mismo y traduciéndolas en sonido. Las pruebas de percepción con este aparato se realizan con el nivel del aparato sustituyendo al bono de Sabiduría del usuario. Su rango máximo es de 100 mts.

Medidor de distancia láser: emite un laser que se refleja en la superficie de destino y permite medir la distancia con exactitud.

Escáner MAD: se utiliza para detectar armas y concentraciones de metal, con un alcance máximo de 5 metros.

Micrófono: receptor de audio omnidireccional estándar. Puede incorporar mejoras a la audición.

Sensor de movimiento: utiliza ultrasonidos para detectar cambios en la temperatura ambiente provocados por el movimiento.

Sensor olfativo: recoge y analiza las moléculas del aire.

Escáner de radio: localiza y recoge el tráfico de señales de radio de etiquetas RFID, redes inalámbricas y otros transmisores, siendo especialmente efectivo con las señales cercanas. También puede medir la intensidad de una señal y localizar su procedencia. Se trata el escáner como si fuera un programa olfateador igual a su nivel.

Paquete de sensores	Capacidad	Señal
RFID	1	0
Micro	1	2
Portátil/Minidrone	3	3
Acoplado/Drone pequeño	5	4
Drone grande	8	4
Vehículo	12	5

Reglamento Shad20wrun

Funciones de los Sensores	Capacidad	Dispon.	Precio
Sensor Atmosférico (Nivel 1-3)	[1]	2	Nivel x25¥
Cámara	[1]	-	100¥
Escaner de ciberimplantes (Nivel 1-6)	[1]	4R	Nivel x75¥
Micrófono direccional	[1]	4	50¥
Contador Geiger	[1]	4	50¥
Micrófono láser (Nivel 1-6)	[2]	8R	Nivel x50¥
Medidor de distancia láser	[1]	8	100¥
Escaner MAD (Nivel 1-3)	[1]	6R	Nivel x75¥
Micrófono	[1]	-	50¥
Sensor de movimiento	[1]	4	50¥
Sensor olfativo (Nivel 1-6)	[1]	4	Nivel x500¥
Escaner de Radio (Nivel 1-6)	[1]	4R	Nivel x25¥

DISPOSITIVOS DE SEGURIDAD

Inmovilizadores: las esposas estándar de metal (con cierre mecánico o controlado de forma inalámbrica) tienen un valor de Dureza/RD 12. Los modernos dispositivos de inmovilización de plásticero, fundidos térmicamente y que permanecen en su lugar hasta que el sujeto es liberado tienen un valor de Dureza/RD 15. Las presillas de plástico desechables, ligeras y fáciles de transportar en paquetes tienen Dureza/RD 6. Las esposas de contención, que se conectan a las muñecas de un preso o los tobillos y evitan que pueda extender un arma ciberimplantada tienen un valor de Dureza/RD de 12.

Dispositivos	Dispon.	Precio
Cerradura (Nivel 1-6)	-	Nivel x10¥
Cerradura magnética (Nivel 1-6)	-	Nivel x100¥
Teclado o lector de tarjetas	-	+50¥
Circuito autoprotector (Nivel 1-4)	-	+(Nivel x100¥)
Lector biométrico (cada lector)	+4	+200¥
Esposas metálicas	-	20¥
Plásticero	6R	50¥
Presillas	-	1¥
Esposas de contención	6R	200¥

HERRAMIENTAS DE ALLANAMIENTO

Pistola abrecerraduras: el nivel de esta herramienta se añade a las pruebas de Abrir Cerraduras o se utiliza en lugar de los rangos de dicha habilidad si el personaje no los posee.

Moldeador de huellas: este aparato puede tomar una muestra de una huella dactilar o de la palma de la mano y moldear una “hoja” que puede vestirse para imprimir la huella.

Palanqueta: dobla la fuerza efectiva del usuario a la hora de abrir por la fuerza una puerta o similar.

Copiador de Tarjetas: este aparato permite hacer una copia en segundos de una tarjeta robada. La nueva tarjeta se realiza a través de una prueba extendida de Hardware CD 15 (8 pruebas, 1 hora). Cuando se utiliza, la tarjeta falsificada utiliza su nivel en una prueba enfrentada contra la cerradura magnética.

Juego de ganzuas: necesarias para abrir cerraduras mecánicas.

Llave maestra de cerraduras magnéticas: insertada en el lector de tarjetas de una cerradura magnética enfrenta su nivel contra el de la cerradura para hacerse pasar por una tarjeta auténtica.

Mini soldador: no es una herramienta útil como arma pero utilizada para cortar barreras, su valor de daño es de 8d6.

Sierra monofilamento: la mejor opción para cortar objetos inmóviles. Para utilizarla como arma hay que aprender a manejarla como Arma Exótica con un -2 a las pruebas de combate. Hace 2d6 de daño contra personas y 6d6 contra barreras. Su valor de PA es -2.

Cizallas: doblan la fuerza efectiva de su portador cuando se utilizan para cortar cables.

Reglamento Shad20wrun

Herramientas de Allanamiento	Dispon.	Precio
Pistola abre cerraduras (Nivel 1-6)	8R	Nivel x200¥
Moldeador de huellas (Nivel 1-6)	12F	Nivel x200¥
Palanqueta	-	20¥
Copiador de Tarjetas (Nivel 1-6)	8F	Nivel x300¥
Juego de ganzuas	6R	300¥
Llave maestra de cerradura magnética (Nivel 1-6)	(Nivel x3)F	Nivel x2.000¥
Mini soldador	2	250¥
Sierra monofilamento	4	300¥
Secuenciador (Nivel 1-6)	(Nivel x3)F	Nivel x200¥
Cizallas	-	25¥

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA

Traje Químico: Este mono impermeable se coloca sobre la ropa y proporciona protección contra agentes químicos igual a su nivel. No se apila con la armadura resistente a químicos.

Equipo de Escalada: Incluye arnés, guantes, crampones y demás elementos necesarios.

Traje de buceo: proporciona un bono +1 a las pruebas para resistir daño por frío.

Máscara de gas: Cubre la cara completamente y filtra las sustancias tóxicas, otorgando inmunidad contra tóxicos inhalados.

Guantes de lagarto: Estos guantes están fabricados con un adhesivo seco especial que incorpora millones de cabellos microscópicos que se adhieren a otras superficies. Estas fuerzas combinadas son suficientes para colgar a un troll del techo bocabajo. Los guantes vienen junto con unas rodilleras y unas zapatillas del mismo material. Utilizar este material permite realizar las pruebas de trepar con una CD base de 15 (como si siempre hubiera agarres y apoyos adecuados), independientemente de la superficie real. Los guantes son inútiles si se mojan.

GPS: este aparato triangula la señal recibida por los satélites para determinar la posición. Los commlink hacen este papel de forma natural en entornos inalámbricos, por lo que el GPS se utiliza fundamentalmente en entornos naturales, donde no hay señal de la Matriz.

Traje para materiales peligrosos: este traje cubre todo el cuerpo e incluye un tanque de aire interno con cuatro horas de aire. Mientras no sea dañado, el traje otorga protección contra toxinas de contacto e inhaladas como un sellado químico (ver armaduras). Incluso con su integridad dañada podría seguir proporcionando cierta protección contra químicos (a decisión del director de juego).

Linterna eléctrica: las linternas modernas utilizan LED superbrillantes de larga duración. También disponen de versiones para condiciones de luz tenue o infrarroja.

Barra luminosa: doblar, golpear y sacudir para obtener un par de horas de luz química.

Antorcha de magnesio: se activa para cinco minutos de luz brillante.

Lanzador de micro bengalas: dispara bengalas de colores hasta 200 metros en el aire, iluminando un área del tamaño de una manzana durante un par de minutos. Puede utilizarse como arma.

Guantes de rappel: proporcionan un bono +6 a fuerza a la hora de realizar pruebas de trepar para hacer rappel.

Respirador: añade su nivel a las pruebas para resistir toxinas inhaladas.

Kit de supervivencia: cuchillo, encendedor, cerillas, brújula, manta térmica, barras de comida para varios días, unidad de purificación de agua y algunas cosillas más.

Pistola lanza garfios: dispara un garfio de escalada hasta 75 metros. Viene equipada con un motor eléctrico que recupera el cable (o iza pequeñas cargas). Se puede utilizar como arma.

Microcable: si se utiliza sin guantes, el personaje sufre un daño en sus manos igual a 2d8.

Cuerda “caminante”: realizada con una fibra especial que permite, mediante impulsos eléctricos, controlar los movimientos de la cuerda (hasta unos 30 mts). La cuerda no es muy fuerte y no se puede utilizar para amarrar a personas o arrastrar materiales pesados.

Cuerda sigilosa y vara catalizadora: cuando la cuerda sigilosa se toca con la vara catalizadora, se desata una reacción química que causa que la cuerda se deshaga en polvo en segundos sin dejar casi ningún rastro. La vara catalizadora es reutilizable.

Equipo de supervivencia	Dispon.	Precio
Traje Químico (Nivel 1-6)	Nivel x2	Nivel x100¥
Equipo de escalada	-	200¥
Traje de buceo	6	2.000¥
Máscara de gas	-	100¥

Reglamento Shad20wrun

Guantes de lagarto	12	250¥
GPS	3	200¥
Traje para materiales peligrosos	8	1.000¥
Linterna eléctrica	-	25¥
Barra luminosa	-	5¥
Antorcha de magnesio	-	20¥
Lanzador de micro bengalas	-	50¥
Micro bengalas	-	25¥
Guantes de rappel	-	70¥
Respirador (Nivel 1-6)	Nivel x2	Nivel x100¥
Kit de supervivencia	4	100¥
Pistola lanzagarfios	8R	500¥
Vara catalizadora	4	120¥
Microcable	8F	50¥ x100m
Cuerda “caminante”	10	200¥ x10m
Cuerda normal	-	50¥ x100m
Cuerda sigilosa	8F	85¥ x100m

Arma exótica	Daño	PA	Modo	Alc.	Munic.
Lanzador de micro bengalas	1d6	-	TT	10	1 (m)
Pistola lanzagarfios	2d6	-	TT	15	1 (m)

BIOTECNOLOGÍA

Biomonitor: este aparato compacto toma el valor de diferentes signos vitales: ritmo cardíaco, presión sanguínea, temperatura, etc. El biomonitor también puede analizar sangre, sudor y muestras de tejido. Utilizado por servicios médicos y pacientes que necesitan monitorizar su propio estado de salud, puede llevarse en forma de muñequera o integrado en la ropa.

Jeringuilla desechable: de plástico con la aguja de metal, como toda la vida.

Medikit: este kit de medicina añade su nivel a las pruebas de Primeros Auxilios. Debe ser reabastecido con regularidad.

Químicos de Combate (dosis)	Dispon.	Precio
Gas lacrimógeno	4R	20¥
Gamma-Scopolamina	14F	200¥
Narcojet	8R	50¥
Gas Nausea	6R	25¥
Neuro-aturdidor	12R	60¥
Espray de pimienta	-	5¥
Seven-7	20F	1.000¥

Biotecnología	Dispon.	Precio
Biomonitor	-	300¥
Jeringuilla desechable	4	10¥
Medikit (Nivel 1-6)	-	Nivel x100¥
Repuestos Medikit	-	50¥

CONTRATO DOCWAGON™

¡No salgas de casa sin ella! DocWagon ofrece cuidados médicos de primera clase, 24 horas al día, a domicilio (o en la calle), con solo una llamada. Cuatro tipos de contratos de servicio están disponibles: básico, oro, platino y super-platino. Un contrato DocWagon requiere la presentación de muestras de tejido (guardadas en una cámara de seguridad vigilada por guardias y magos) y viene con una etiqueta RFID implantada o de pulsera que actúa como biomonitor (servicio básico), que se puede activar para pedir ayuda y que funciona como un faro para las ambulancias y helicópteros itinerantes DocWagon. La ruptura de la pulsera también alertará a un equipo DocWagon.

Reglamento Shad20wrun

Una vez que una llamada de un contratante del seguro se confirma, la mayoría de las franquicias DocWagon garantizan la llegada de un equipo médico armado en menos de diez minutos, o de lo contrario la atención médica inmediata es gratis. El Servicio de Reanimación es caro, al igual que los servicios de Respuesta de Alto Riesgo. En este último caso, el cliente (o sus herederos) se espera que paguen los gastos médicos, incluyendo las indemnizaciones por muerte de los empleados DocWagon.

Los servicios Oro incluyen una resucitación gratis al año, una reducción del 50 por ciento en los gastos por servicios de Respuesta de Alto Riesgo, y un descuento del 10 por ciento en la atención prolongada. El servicio Platino incluye cuatro reanimaciones gratis al año y un descuento del 50 por ciento en la atención prolongada. No se cobra por los servicios de Alto Riesgo, pero la compensación por muerte de los empleados muerte sigue vigente. Los suscriptores del servicio Super-platino tienen derecho a cinco reanimaciones gratuitas al año y no tienen que pagar por los servicios de Alto Riesgo ni compensación por muerte de empleados.

DocWagon no responderá a las llamadas realizadas desde propiedades corporativas o extraterritoriales sin el permiso de las autoridades del lugar de destino.

Contratos DocWagon	Dispon.	Precio
Básico	-	5.000¥ al año
Oro	-	25.000¥ al año
Platino	-	50.000¥ al año
Super-platino	-	100.000¥ al año

PARCHES ADHESIVOS

Parche antídoto: añade su nivel a las pruebas de resistencia contra toxinas realizadas en los 20 minutos siguientes a su aplicación (solo se aplica a la toxina de la que el parche proteja)

Parche estimulante: el parche permite anular las penalizaciones por heridas hasta un valor igual a su nivel. El efecto dura 10 minutos por nivel. Después de ese periodo, el sujeto recibe una casilla de Magullado extra. Mientras el parche estimulante está activo, el sujeto es incapaz de descansar.

Parche tranquilizante: el parche causa un daño de tipo mental igual al doble de su nivel.

Parche antitrauma: colocado sobre un paciente moribundo permite realizar inmediatamente una prueba para estabilizarse a CD 15 con su salvación de Fortaleza.

Parches adhesivos	Dispon.	Precio
Antídoto (Nivel 1-6)	Nivel	Nivel x50¥
Estimulante (Nivel 1-6)	Nivel x2	Nivel x25¥
Tranquilizante (Nivel 1-10)	Nivel x2	Nivel x20¥
Antitrauma	2	500¥

DISFRACES

Máscara facial de latex: esta máscara puede programarse con variedad de disfraces, otorgando un bono a la prueba de Disfrazarse igual a la Categoría de Éxito obtenida en una prueba de Computadoras + Editar CD 15 (como máximo un bono igual a los rangos del personaje en Disfrazarse). También se puede realizar la copia con un escáner biométrico (otorgando un bono igual al nivel del escáner). La máscara y el kit tienen un solo uso.

Disfraz de nanopasta: se puede programar del mismo modo que la máscara de latex. El disfraz de nanopasta dura 24 horas.

Disfraces	Dispon.	Precio
Máscara facial de latex	8	500¥
Disfraz de nanopasta		
Pequeño	12	500¥
Grande	16	1.000¥

Reglamento Shad20wrun

CIBERIMPLANTES

Implantes Craneales

Estos equipos pequeños y complejos se insertan en la cabeza. Los objetos que tienen un valor de capacidad pueden ir instalados en cibermiembros, costando puntos de capacidad en lugar de Esencia.

CommLink: versión implantada del commlink, popular entre hackers y empleados corporativos que viajan mucho.

Control Rig: proporciona un +2 a las pruebas relacionadas con Vehículos cuando el ciberpiloto “entra” en el vehículo a través de realidad virtual.

Bomba Craneal: son un método ilegal de coacción y lo último en dolores de cabeza. Las bombas “Kink” están diseñadas para dañar solo parte de la cabeza, eliminando ciberimplantes específicos o dañando el cerebro para dejar ciego, sordo, tartamudo o algo peor. Las Microbombas tienen fuerza suficiente para matar al portador. Las de área hacen lo mismo, pero también afectan a una zona alrededor de la víctima como una granada de fragmentación. Las bombas se pueden detonar de forma remota o por temporizador, o incluso a través de un patrón de sonidos. Instaladas en cibermiembros se diseñan para destruir componentes específicos, todo el miembro o destrozarse el área al completo.

Datajack: un conector de datos que permite al usuario interactuar directamente con cualquier aparato electrónico a través de un cable de fibra óptica. Los datajack tienen su propia memoria de almacenamiento para descargar o grabar ficheros. Dos usuarios con datajack pueden conectarse y mantener una conversación privada de forma mental.

Data Lock: esta versión especializada del datajack se utiliza por correos, espías y asistentes de ejecutivos y oficiales de alto rango, permitiéndoles funcionar como almacenes de datos seguros. Los datos almacenados están encriptados y se necesita un código especial para transferir los datos hacia o desde el data lock. El usuario no tiene acceso a la información ni dispone de conexión inalámbrica, es meramente el transporte.

Potenciador del olfato: añade su nivel a las pruebas de Percepción que involucren el olfato.

Potenciador del gusto: añade su nivel a las pruebas de Percepción que involucren el gusto.

Módulo Sim: versión implantada del módulo sim externo.

Compartimento dental: este diente falso viene en modelos de almacenamiento y modelos rompibles. El modelo de almacenamiento permite ocultar contrabando en forma de micro-objetos. El modelo rompible suele iniciar una señal de rastreo o liberar un veneno cuando el usuario muerde con fuerza el diente.

Sensor de ultrasonidos: versión implantada del sensor de ultrasonidos.

Modulador de voz: este implante mejora los órganos vocales. El usuario puede incrementar su volumen hasta 100 dB sin dañarse o imitar cantos de aves, cantar maravillosamente o realizar proezas vocales. El modulador puede reproducir una voz grabada de forma textual. Para propósitos más ilegales se pueden instalar la función de “patrón secundario”, el cual permite cargar una grabación de la voz de otra persona y crear una imitación casi perfecta. Si se utiliza para engañar a un sistema de reconocimiento de voz es necesaria una prueba enfrentada entre el nivel del modulador y el del sistema de reconocimiento.

Implantes craneales	Esencia	Capacidad	Dispon.	Precio
CommLink	0.2	[2]	-	2.000¥ + precio commlink
Control Rig	0.5	-	8	10.000¥
Bomba Craneal				
Kink	0	[1]	16F	2.000¥
Micro	0	[2]	16F	5.000¥
Área	0	[3]	20F	10.000¥
Datajack	0.1	[1]	-	500¥
Data Lock	0.1	[1]	12	1.000¥ + Encriptación
Potenciador del olfato (Nivel 1-6)	0.2	[2]	Nivel x4	Nivel x1.000¥
Módulo Sim	0.2	[2]	-	2.000¥
Modificación Hot-Sim	0.2	[2]	12F	5.000¥
Potenciador del gusto (Nivel 1-6)	0.2	-	Nivel x4	Nivel x1.500¥
Compartimento dental	-	-	8	200¥
Diente rompible	-	-	12	500¥
Sensor ultrasonidos	0.3	[2]	10	6.000¥
Modulador de voz	0.2	-	4	7.500¥
Patrón secundario (Nivel 1-6)	-	-	(Nivel x3)F	Nivel x5.000¥

Reglamento Shad20wrun

Ciberojos

Los subsistemas de un ciberojo cuestan capacidad si se insertan en un ciberojo y Esencia si se implantan sobre un ojo natural (nunca ambos costes).

Sistema básico de ciberojos: el sistema ofrece visión perfecta para los dos ojos e incluye un enlace de imagen y una unidad de grabación, así como capacidad para varias mejoras.

Unidad de grabación: conectada a los nervios ópticos graba los datos directamente en un sistema de almacenamiento interno (accesible desde la propia red mediante el commlink). Para prevenir robo de datos, el usuario puede optar por hacer este lugar de almacenamiento accesible solo a través de otros medios (como un datajack, por ejemplo).

Compensador de fogonazos: versión implantada de la mejora ocular.

Enlace de imagen: versión implantada de la mejora ocular.

Visión en luz tenue: versión implantada de la mejora ocular.

Visión termográfica: versión implantada de la mejora ocular.

Mejora de visión: versión implantada de la mejora ocular.

Magnificación de visión: versión implantada de la mejora ocular.

Enlace inteligente: versión implantada de la mejora ocular.

Drone ocular: esta mejora solo afecta a un ojo por cada compra, pero instala un pequeño drone “spyball” en la cavidad ocular. Colocada en el ojo funciona como un ciberojo normal, al sacarla de la cuenca se utiliza como un drone (Lone Star iBall). Una persona con dos drones oculares que los saca de sus cavidades queda, efectivamente, ciega.

Cubiertas protectoras: proporcionar una armadura con RD 2 en la zona del ojo.

Duplicado de retina: se puede cargar con una grabación de la retina de otra persona para crear una reproducción casi exacta. Se realiza una prueba enfrentada entre el nivel del duplicado de retina y el del escáner de retina.

Ciberojos	Esencia	Capacidad	Dispon.	Precio
Sistema básico de Ciberojos				
Nivel 1	0.2	4	-	500¥
Nivel 2	0.3	8	4	750¥
Nivel 3	0.4	12	6	1.000¥
Nivel 4	0.5	16	8	1.500¥
Unidad de grabación	0.1	*	4	2.000¥
Compensación de fogonazos	0.1	[1]	4	750¥
Enlace de imagen	0.1	*	4	*500¥
Visión luz tenue	0.1	[2]	4	1.000¥
Drone ocular	-	[6]		63.000¥
Cubiertas protectoras	-	-	4	100¥
Duplicación de retina (Nivel 1-6)	0.1	[1]	16F	Nivel x15.000¥
Enlace inteligente	0.1	[3]	8R	1.000¥
Visión termográfica	0.1	[2]	4	1.000¥
Mejora de visión (Nivel 1-3)	0.1	[Nivel]	Nivel x3	Nivel x1.500¥
Magnificación de visión	0.1	[2]	4	1.000¥

* Incluido en el equipamiento básico del ciberojo.

Ciberoidos

Los subsistemas de un ciberoido cuestan capacidad si se insertan en un ciberoido y Esencia si se implantan sobre un oído interno natural (nunca ambos costes).

Sistema básico de Ciberoido: este implante normalmente reemplaza solo el oído interno, ofrece audición normal e incluye un enlace sonoro y una unidad de grabación, así como capacidad para varias mejoras.

Mejora de audición: versión implantada de la mejora auditiva.

Amortiguador: el amortiguador otorga un bono +2 a las pruebas para resistir ataques sónicos.

Mejora del equilibrio: otorga un +1 a las pruebas de acrobacia en cuestiones que impliquen equilibrio.

Unidad de grabación: conectada a los nervios auditivos graba los datos directamente en un sistema de almacenamiento interno (accesible desde la propia red mediante el commlink). Para prevenir robo de

Reglamento Shad20wrun

datos, el usuario puede optar por hacer este lugar de almacenamiento accesible solo a través de otros medios (como un datajack, por ejemplo).

Filtro de sonidos: versión implantada de la mejora auditiva.

Enlace sonoro: el enlace sonoro reproduce audio desde cualquier fuente a la que se conecte, directamente en el oído del usuario. Se utiliza comúnmente para sonidos AR.

Reconocimiento espacial: versión implantada de la mejora auditiva.

Ciberoidos	Esencia	Capacidad	Dispon.	Precio
Sistema básico de Ciberoido				
Nivel 1	0.2	4	-	500¥
Nivel 2	0.3	8	4	750¥
Nivel 3	0.4	12	6	1.000¥
Nivel 4	0.5	16	8	1.500¥
Mejora de audición (Nivel 1-3)	0.1	[Nivel]	Nivel x3	Nivel x1.500¥
Mejora del equilibrio	0.1	[4]	10	5.000¥
Amortiguador	0.1	[1]	4	750¥
Unidad de grabación	0.1	*	4	500¥
Filtro de sonidos (Nivel 1-6)	0.1	[Nivel]	Nivel x3	Nivel x1.000¥
Enlace sonoro	0.1	*	-	250¥
Reconocimiento espacial	0.1	[2]	8	750¥

* Incluido en el equipamiento básico del ciberoido.

Implantes corporales

Los implantes corporales que no tienen un valor de Capacidad se instalan directamente sobre el cuerpo, costando Esencia. Los implantes con un valor de Capacidad se pueden instalar sobre un cibermiembro, en cuyo caso no cuestan Esencia.

Enlace Óseo:

Plástico: +1 a los niveles de salud física. +1 al daño en combate sin armas.

Aluminio: +2 a los niveles de salud física. +1 a la armadura. +2 al daño en combate s. armas.

Titanio: +3 a los niveles de salud física. +1 a la armadura. +3 al daño en combate s. armas.

Modificación cosmética: un tratamiento de unas dos horas de duración que permite alterar la apariencia del sujeto – forma, coloración y ptimetación del rostro y el cuerpo, incluyendo injertos o eliminación de vello o cabello (el pelo de fibra óptica con patrones de color es muy popular). Modificaciones exóticas como piel escamosa, orejas de gato, colmillos de orco o colas de animal, son más complejas de conseguir.

Blindaje Dermal: bono a la armadura igual a su nivel.

Compartimento digital: notar un compartimento oculto en un dedo requiere una prueba de Percepción CD 25.

Lanzagarfios: versión implantada del arma descrita anteriormente.

Tanque de aire interno: el tanque de aire reemplaza un pulmón por una reserva de aire a presión que permite al usuario aguantar su respiración durante dos horas, permitiendo operaciones subacuáticas y protegiendo contra toxinas inhaladas. Recargar el tanque (a través de una válvula localizada bajo la caja torácica) lleva cinco minutos.

Reemplazo Muscular: cada nivel aumenta en dos puntos el valor de las características de Fuerza y Destreza.

Potenciadores de Reacción: cada nivel da un +1 a defensa y un +2 a iniciativa.

Grabador Sim: versión implantada del grabador externo.

Compartimento para contrabando: notar un compartimento para contrabando requiere una prueba de Percepción CD 20. Guardar o sacar algo del compartimento es una acción completa.

Reflejos cableados: cada nivel da un +1 a iniciativa y defensa, una acción extra por turno y +1/+2 al movimiento. Activar o desactivar los reflejos es una acción gratuita.

Enlace dermal: consiste en una pequeña unidad acoplada en la base de la columna que permite procesar información táctil (textura, temperatura, etc) directamente al sistema neural. Esta información se recibe normalmente a través de la red PAN del usuario, pero pueden utilizarse otros métodos.

Reglamento Shad20wrun

Implantes Corporales	Esencia	Capacidad	Dispon.	Precio
Enlace óseo				
Plástico	0.5	-	8F	5.000¥
Aluminio	1	-	12F	15.000¥
Titanio	1.5	-	16F	40.000¥
Modificación cosmética	-	-	2-12	200¥-10.000¥
Blindaje Dermal (Nivel 1-3)	Nivel x0.5	-	(Nivel x5)R	Nivel x5.000¥
Compartimento digital	0.1	[1]	4	750¥
Lanza garfios	0.5	[5]	8	1.500¥
Tanque de aire interno	0.25	[3]	4	650¥
Reemplazo muscular (Nivel 1-4)	Nivel x1	-	(Nivel x5)R	Nivel x5.000¥
Potenciadores de reacción (Nivel 1-3)	Nivel x0.3	-	(Nivel x5)R	Nivel x10.000¥
Grabador Sim	0.5	-	8	5.000¥
Habilidades Cableadas (Nivel 1-5)	Nivel x0.2	-	(Nivel x4)	Nivel x2.000¥
Compartimento para contrabando	0.2	[2]	6	1.500¥
Enlace dermal	0.1	-	6	1.000¥
Reflejos Cableados				
Nivel 1	2	-	8R	11.000¥
Nivel 2	3	-	12R	32.000¥
Nivel 3	5	-	20R	100.000¥

Cibermiembros

En el mundo actual de bioimplantes de diseño, el uso de cibermiembros es a veces visto como crudo y anticuado, por no decir medieval. Por otra parte, son baratos y de fácil mantenimiento y actualización, así que finalmente se hicieron aún más populares entre los menos afortunados. Ciberocráneos y torsos se incluyen en esta categoría, aunque son de hecho meros contenedores en lugar de reemplazos completos.

Los cibermiembros no pueden mantener bioimplantes ni tampoco ciberimplantes que cuesten Esencia en vez de capacidad. Cada uno de los cibermiembros de un personaje le da un punto extra a sus niveles de salud físicos.

Cibermiembros obvios: estos implantes se reconocen inmediatamente como artificiales, salvo que se les cubra con ropa.

Cibermiembros sintéticos: es necesaria una prueba de Percepción CD 20 para identificarlos como tales (también puede hacerse una tirada con la habilidad de Cibertecnología en lugar de Percepción). Al tacto se nota que son artificiales.

Mejoras en los cibermiembros: todos los cibermiembros vienen con un valor de Fuerza, Constitución y Destreza de 10 que pueden ser aumentados mediante mejoras, hasta el límite de su capacidad. El bono a las características es igual al doble del nivel de la mejora. Solo los personajes con un cibertorso pueden tener mejoras a los cibermiembros superiores a nivel 3.

Cuando un cibermiembro se ve afectado por una prueba, toma el valor de característica del cibermiembro. Si se utilizan varios miembros, se toma la media de su valor (redondeando hacia abajo). Si la prueba requiere de una cuidadosa coordinación de varios miembros, utiliza el valor más bajo de todos ellos.

Los atributos de miembros parciales también pueden mejorarse, pero solo se aplicarán para pruebas que involucren específicamente dicho miembro.

Accesorios de cibermiembros

Giroestabilizador: cuando se acciona, un contrapeso surge de la muñeca y proporciona un mejor equilibrio a la hora de cargar con armamento pesado. Funciona de forma similar al giroestabilizador.

Deslizador de ciberbrazo: funciona de forma similar al arma deslizante oculta pero con una ocultación mucho mejor. Descubrir un arma de este tipo requiere una prueba de Percepción CD 25.

Ciber funda: se puede instalar en brazos, piernas o torso. Requiere una acción de movimiento para guardas o sacar un arma. Para descubrirlo hace falta una prueba de Percepción CD 25.

Reglamento Shad20wrun

Gatos hidráulicos: este implante requiere dos ciberpiernas y cada gato hidráulico consume una Capacidad igual a su nivel. Cada nivel proporciona un +2 a las pruebas de saltar y reduce el efecto de las caídas en 2 metros.

Compartimento de contrabando grande: percibir este compartimento requiere una prueba de Percepción CD 25.

Cibermiembros	Esencia	Capacidad	Dispon.	Precio
Miembros obvios				
Brazo completo	1	15	4	15.000¥
Pierna completa	1	20	4	15.000¥
Mano/Pie	0.25	4	2	5.000¥
Antebrazo	0.45	10	4	10.000¥
Media pierna	0.45	12	4	10.000¥
Torso	1.5	10	12	20.000¥
Cráneo	0.75	4	16	10.000¥
Miembros sintéticos				
Brazo completo	1	8	4	20.000¥
Pierna completa	1	10	4	20.000¥
Mano/Pie	0.25	2	2	6.000¥
Antebrazo	0.45	5	4	12.000¥
Media pierna	0.45	6	4	12.000¥
Torso	1.5	5	12	25.000¥
Cráneo	0.75	2	16	15.000¥
Mejoras en Cibermiembros				
Armadura (Nivel 1-4)	-	Nivel x2	Nivel x5	Nivel x300¥
Constitución (Nivel 1-7)	-	Nivel x1	(Nivel x3)R	Nivel x200¥
Fuerza (Nivel 1-7)	-	Nivel x1	(Nivel x3)R	Nivel x250¥
Destreza (Nivel 1-7)	-	Nivel x1	Nivel x3	Nivel x250¥
Accesorios de Cibermiembros				
Giroestabilizados de ciberbrazo	-	[4]	12F	6.000¥
Deslizador de ciberbrazo	-	[8]	12R	3.000¥
Ciber funda	-	[7]	8R	2.000¥
Gatos hidráulicos (Nivel 1-6)	-	[nivel]	9	Nivel x2.000¥
Compartimento grande	-	[5]	6	2.000¥

Ciberarmas

De proyectiles o cuerpo a cuerpo, un arma implantada se instala normalmente sobre ciberbrazos (o ciberpiernas, en casos raros), aunque en ocasiones se han llegado a implantar sobre brazos naturales. Dependiendo del tamaño del arma puede reemplazar partes del brazo o el brazo completo.

Ciberarmas	Esencia	Capacidad	Dispon.	Precio
Pistola de autodefensa	0.15	[2]	12R	800¥
Pistola pequeña	0.35	[4]	14R	1.500¥
Pistola ametralladora	0.4	[4]	16R	2.000¥
Pistola pesada	0.6	[6]	16R	3.200¥
Subfusil	1	[10]	20R	2.500¥
Escopeta	1.1	[11]	20R	2.100¥
Lanzagranadas	1.5	[15]	20F	4.000¥
Puerto para cargador externo	0.1	[1]	-	100¥
Mira laser	0.1	[1]	-	100¥
Silenciador	0.2	[2]	-	400¥
Supresor de sonido	0.3	[3]	-	600¥
Cuchilla de mano	0.25	[3]	10F	1.500¥
Garras	0.2	[2]	10F	900¥
Espolón	0.3	[3]	12F	1.800¥
Mano de descarga	0.25	[3]	8F	1.000¥

Reglamento Shad20wrun

Ciberarmas	Dañó	PA	Modo	Alc.	Munic.
Ciber pistola autodefensa	2d4	-	TT	5m	2(m)/6(c)
Ciber pistola ligera	2d4	-	SA	10m	12(m)/12(c)
Ciber pistola ametralladora	2d4	-	SA/FR	10m	12(m)/35(c)
Ciber pistola pesada	2d6	-1	SA	15m	10(m)/10(c)
Ciber subfusil	2d6	-	SA/FR	15m	12(m)/24(c)
Ciber escopeta	2d8	-1	SA	10m	10(m)/10(ci)
Con flechette	2d10(f)	+2			
Ciber lanzagranadas	varía	-	TT	20m	2(m)/6(c)
Cuchilla de mano	1d6	-			
Garras	1d4	-			
Espolón	2d6	-			
Mano de descarga	2d6(NL)	-½			

BIOIMPLANTES

Bomba de adrenalina: Esta pequeña bolsa muscular está implantada en la cavidad abdominal inferior y conectada a cada una de las dos glándulas suprarrenales. Cuando está inactiva, la bomba sirve como depósito de reserva de adrenalina y noradrenalina. Cuando se activa, las contracciones del saco, envían una oleada concentrada en el torrente sanguíneo. Los estados emocionales de estrés y otros tales como la ira, el miedo o la lujuria, también pueden activar la bomba, el director de juego puede pedir una prueba Voluntad CD 15 en estos casos para determinar si la bomba se activa o no.

Cuando la bomba de adrenalina se dispara, el usuario ignora los modificadores de daño mentales, no pudiendo caer inconsciente ni cuando el daño mental alcance su máximo. El doble del Nivel de la bomba de adrenalina también se agrega a la Fuerza, Destreza y Voluntad (hasta el máximo aumento permitido por raza). La bomba funciona durante Nivel x1d6 turnos de combate, esta duración no puede finalizarse prematuramente. Cuando la duración termina, el usuario sufre las consecuencias, recibiendo tanto daño a los niveles mentales como turnos haya estado la bomba activa. Al finalizar el efecto, el valor de la característica regresa a la normalidad y ya no se ignoran los modificadores por las casillas de daño. Mientras la bomba de adrenalina está en marcha, el personaje es incapaz de descansar.

Después de que los efectos hayan desaparecido, la bomba requiere 10 minutos para regenerarse y durante ese tiempo no puede ser reactivada.

Aumento de la densidad ósea: el valor del aumento de densidad se añade a los niveles de salud físicos.

Ojos de gato: se reemplaza el ojo con una estructura que amplifica la luz y mejora la visión nocturna, proporcionando visión en luz tenue natural. Este bioimplante es incompatible con los ciberojos.

Expansión digestiva: el coste del nivel de vida del personaje se reduce en un 20% y proporciona un bono +2 a las pruebas para resistir toxinas ingeridas.

Articulaciones mejoradas: otorga un bono +1 a las pruebas de habilidades físicas que dependan de atributos físicos.

Aumento muscular: el doble del nivel de este aumento se suma a la característica de Fuerza del personaje.

Tonificación muscular: el doble del nivel de este bioimplante se suma a la característica de Destreza del personaje.

Ortopiel: su nivel se añade al valor de armadura del personaje.

Defensa patogénica: añade su nivel a las pruebas de resistencia contra toxinas y enfermedades de origen biológico.

Fábrica de plaquetas: los niveles de salud de Malherido e Incapacitado aumentan en un punto.

Bolsillo en la piel: reconocer un bolsillo en la piel requiere una prueba de Percepción CD 20. Se necesita una acción completa para sacar o guardar algo en el bolsillo.

Glándula supratiroidea: proporciona un bono +2 a la Constitución, Fuerza y Destreza del personaje. El coste del estilo de vida aumenta en un 10%.

Simbiontes: el nivel de esta mejora bioimplantada se añade a las pruebas realizadas para curarse del daño recibido. Los simbiontes añaden un 20% al gasto del estilo de vida.

Sintacárdio: añade su nivel a las pruebas atléticas (Acrobacias cuando se usa para Saltar, Correr, Nadar, Trepar, etc...)

Reglamento Shad20wrun

Feromonas de diseño: añaden su nivel a las pruebas de Carisma y Habilidades Sociales.

Extractor de toxinas: añade su nivel a las pruebas de resistencia contra toxinas.

Filtro traqueal: añade su nivel a las pruebas de resistencia contra toxinas inhaladas.

Bioimplantes	Esencia	Dispon.	Precio
Bomba de adrenalina (Nivel 1-3)	Nivel x0.75	(Nivel x6)F	Nivel x30.000¥
Aumento de densidad ósea (Nivel 1-4)	Nivel x0.3	12	Nivel x20.000¥
Ojos de gato	0.1	4	7.500¥
Expansión digestiva	0.5	4	20.000¥
Articulaciones mejoradas	0.3	12	40.000¥
Aumento muscular (Nivel 1-4)	Nivel x0.2	(Nivel x5)R	Nivel x7.000¥
Tonificación muscular (Nivel 1-4)	Nivel x0.2	(Nivel x5)R	Nivel x8.000¥
Ortopiel (Nivel 1-3)	Nivel x0.25	(Nivel x4)R	Nivel x30.000¥
Defensa patogénica (Nivel 1-6)	Nivel x0.1	8	Nivel x10.000¥
Fábrica de plaquetas	0.2	12	25.000¥
Bolsillo en la piel	0.1	4	5.000¥
Glándula supratiroidea	0.7	20F	45.000¥
Simbiontes (Nivel 1-3)	Nivel x0.2	(Nivel x5)	Nivel x10.000¥
Sintacordio (Nivel 1-3)	Nivel x0.1	(Nivel x4)	Nivel x10.000¥
Feromonas de diseño (Nivel 1-3)	Nivel x0.2	(Nivel x4)F	Nivel x15.000¥
Extractor de toxinas (Nivel 1-6)	Nivel x0.2	(Nivel x3)	Nivel x20.000¥
Filtro traqueal (Nivel 1-6)	Nivel x0.2	(Nivel x3)	Nivel x15.000¥

Bioimplantes Cultivados

Amplificador Cerebral: añade el doble de su nivel al valor de Inteligencia del personaje.

Compensador de daños: ignora una penalización por daños igual a su nivel (tanto daño físico como mental).

Potenciador Mnemotécnico: añade su nivel a las pruebas de Conocimientos y pruebas relacionadas con la memoria.

Editor de dolor: mientras está activo el usuario ignora las penalizaciones por daño mental y no puede caer inconsciente. El sujeto no es consciente del daño sin examinarse a sí mismo o sin ser informado por un biomonitor. Mientras está activo proporciona un bono +2 a Voluntad, pero reduce la Sabiduría en dos puntos. Las pruebas de Percepción táctiles se penalizan con un -4.

Grabadora de reflejos: añade un +1 a una habilidad o a un grupo de habilidades (de Combate o Físicas, solamente).

Regulador de sueño: el regulador de sueño modifica la región del hipotálamo, permitiendo periodos más largos de vigilia. El receptor necesita menos horas de sueño que suelen ser más profundas y recuperadoras. El usuario puede funcionar perfectamente con tres horas de sueño cada noche y permanece despierto 48 horas antes de tener ningún tipo de penalización.

Amplificador sináptico: añade un bono +1 a iniciativa y defensa, una acción extra adicional y un +1/+2 al movimiento, por cada nivel.

Bioimplantes	Esencia	Dispon.	Precio
Amplificador Cerebral (Nivel 1-3)	Nivel x0.2	Nivel x6	Nivel x10.000¥
Compensador de daños (Nivel 1-12)	Nivel x0.1	(Nivel x3)F	Nivel x15.000¥
Potenciador Mnemotécnico (Nivel 1-3)	Nivel x0.1	Nivel x5	Nivel x7.500¥
Editor de dolor	0.3	18F	40.000¥
Grabadora de reflejos			
Grupo de habilidades	0.2	12	25.000¥
Habilidad simple	0.1	10	10.000¥
Regulador del sueño	0.15	8	10.000¥
Amplificador Sináptico (Nivel 1-3)	Nivel x0.5	(Nivel x6)R	Nivel x80.000¥

Reglamento Shad20wrun

EQUIPAMIENTO MÁGICO

La descripción del equipamiento mágico se puede ver en el capítulo de Magia.

Biofibra: la Biofibra es una forma de vida vegetal de bioingeniería, similar a la madera, que se cultiva en hojas grandes y planas. La biofibra es de naturaleza dual, existe en los planos astral y físico simultáneamente. Mientras la biofibra se mantiene viva (con nutrientes complejos), funciona como una barrera contra las formas astrales, al igual que un muro físico. La biofibra tiene un valor de Magnitud como cualquier otra barrera astral y funciona de la misma manera. Las hojas de biofibra se colocan en el interior de las paredes de las zonas de alta seguridad, provistas de nutrientes y monitoreadas cuidadosamente. La destrucción de la barrera astral mata a la biofibra. Se encuentra disponible hasta un valor de Magnitud máxima de 10.

Focos	Dispon.	Precio
Foco de Hechicería	(Magnitud x4)R	Magnitud x15.000¥
Foco de Contramagia	(Magnitud x4)R	Magnitud x5.000¥
Foco de Mantenimiento	(Magnitud x4)R	Magnitud x10.000¥
Foco de Invocación	(Magnitud x4)R	Magnitud x15.000¥
Foco de Expulsión	(Magnitud x4)R	Magnitud x5.000¥
Foco de Atadura	(Magnitud x4)R	Magnitud x10.000¥
Foco Arma	(Magnitud x5)R	Magnitud x10.000¥
Foco de Poder	(Magnitud x5)R	Magnitud x25.000¥

Materiales Mágicos	Dispon.	Precio
Materiales para atar Espíritus	Magnitud x2	Magnitud x500¥
Materiales para Logias Mágicas	Magnitud x2	Magnitud x500¥
Biofibra	Magnitud x3	Magnitud x100¥ por m ²

Fetiches	Dispon.	Precio
Combate	8R	200¥
Detección	2	50¥
Curación	2	500¥
Ilusión	2	100¥
Manipulación	6R	300¥

Hechizos	Precio Fórmula	Precio Maestro	Dispon.
Combate	2.000¥	750¥ x Nivel de Aptitud Mágica	8F
Detección	500¥	125¥ x Nivel de Aptitud Mágica	4R
Salud	500¥	125¥ x Nivel de Aptitud Mágica	4R
Ilusión	1.000¥	250¥ x Nivel de Aptitud Mágica	8R
Manipulación	1.500¥	500¥ x Nivel de Aptitud Mágica	8R

VEHÍCULOS Y DRONES

Adaptación para ciberpiloto: cuando se añade a un vehículo, esta caja negra permite a un personaje con un “Control Rig” introducirse en el vehículo, a través de cable de fibra óptica o de forma inalámbrica.

Montura para arma: los vehículos se pueden equipar con un número de monturas de arma igual a su Dureza/4, redondeando hacia abajo. Las monturas pueden sostener ametralladoras ligeras o de tamaño menor y hasta 250 proyectiles de munición.

Modificaciones	Dispon.	Precio
Adaptación para ciberpiloto	4	2.500¥
Montura para arma	8F	2.500¥

Reglamento Shad20wrun

Clave: Iniciativa (IN), Maniobra (MA), Defensa (DE), Dureza (DU), Velocidad (VE), Sensores (SE), Piloto (PI).

Motos	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
Dodge Scoot	+0	-1	+10	6	Media	1	1	-	3.000¥
Harley Skorpion	+0	+0	+9	10	Todas	1	2	-	12.000¥
Yamaya Growler	+1	+2	+10	7	Todas	1	1	-	5.500¥
Suzuki Mirage	+2	+3	+10	7	Todas	1	1	-	6.500¥

Coches	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
Honda Spirit	+1	+1	+9	10	Alta	1	1	-	10.000¥
Mercury Comet	+0	-1	+9	10	Alta	1	2	-	14.000¥
Mitsubishi Nightsky	+0	-2	+8	15	Alta	1	3	-	20.000¥
Eurocar Westwind 3K	+3	+2	+9	10	Todas	1	3	-	85.000¥

Camiones	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
GMC Bulldog (furgoneta)	-3	-2	+8	14	Alta	1	2	-	35.000¥
GMC Roadster (camión)	-5	-6	+6	18	Alta	1	2	-	43.000¥

Hovercraft	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
GMC Everglades	+1	+1	+8	12	Todas	1	2	4	25.500¥
GMC Beachcraft	+1	+2	+8	18	Todas	2	2	16R	63.000¥

Vehículos de Seguridad	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
Chrysler-Nissan Patrol-1	+3	+2	+9	15	Todas	1	3	12R	22.700¥
Ares Citymaster	+0	-1	+8	20	Todas	3	3	20R	51.200¥

Ares Citymaster: vehículo antidisturbios, equipado con una torreta de serie, sellado químico y soporte vital para 20 horas (para humanos o similares).

Barcos y subs	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
MT Sea Nymph (Yate)	-1	-3	+2	12	Todas	1	2	-	17.000¥
SC Otter (Lancha)	+1	+1	+6	10	Todas	1	1	-	12.500¥
Vulcak Electronaut	+0	+0	+6	15	Alta	2	2	10	158.000¥

Vulcak Electronaut: minisubmarino para dos personas.

Aviones	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
Cessna C750	-1	-1	+2	14	Todas	-	2	8	164.000¥

Helicópteros	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
Ares Dragon	-3	-2	+2	25	Todas	-	3	12	495.000¥
Hughes Stallion	-5	-1	+6	14	Todas	-	3	12	225.000¥
Northrup Wasp	-1	+0	+8	10	Alta	-	2	12R	106.000¥

Northrup Wasp: autogiro unipersonal destinado para servicio policial, equipado de serie con un arma.

T-Birds	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
GMC Banshee	+1	+1	+6	30	*Todas	-	2	24F	2.350.000¥
Fed Boeing Commuter	-3	-2	+2	15	Alta	-	3	16R	320.000¥

Drones	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
Microdrones									
Shiawase Kanmushi	+8	+4	+18	2	Baja	1	3	8	1.000¥
S-B Microskimmer	+8	+6	+18	2	Baja	1	3	8	1.000¥

Shiawase Kanmushi: apariencia de insecto de cuatro patas, capaz de desplazarse por paredes y techos.

Sikorsky-Bell Microskimmer: de tamaño inferior a la chapa de una lata de refresco es capaz de deslizarse sobre agua.

Reglamento Shad20wrun

Minidrones

Lone Star iBall	+6	+4	+16	3	Baja	2	3	6	1.500¥
MCT Fly-Spy	+6	+8	+16	3	Baja	2	3	6	2.000¥

Lone Star iBall: diseñada para lanzarse o rodarse dentro de una sala, puede desplazarse por si mismo pero no subir escaleras, pendientes pronunciadas u otros obstáculos. Una versión ofensiva del mismo viene equipada con un flash-pak y una granada de humo por 500¥ extra.

MCT Fly-Spy: del tamaño de un insecto grande, este drone volador es muy útil para seguir a personas ya que es muy difícil de detectar. Viene de serie con un autosoft de Maniobra 2.

Drones pequeños

Aztechnology Crawler	+5	+2	+14	4	Baja	2	3	4	1.700¥
Lockheed Optic-X	+5	+4	+14	4	Media	2	3	6	1.700¥

Aztechnology Crawler: diseñado para operar de forma remota en terrenos rurales o urbanos, con capacidad para subir por escaleras y evitar obstáculos.

Lockheed Optic-X: vehículo volador de vigilancia. Sus alas se pueden plegar para transportarlo con facilidad.

Drones medianos	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
GM-Nissan Doberman	+4	+3	+12	8	Media	3	3	6	3.000¥
MCT-Nissan Rotodrone	+4	+6	+12	6	Alta	3	3	6	2.000¥
Renraku Stormcloud	+2	+0	+12	6	Baja	3	3	6	2.600¥

GM-Nissan Doberman: el doberman es un modelo de patrulla igualmente efectivo en horario diurno o nocturno. Equipado con un arma y autosoft de Visión 3 y Sistema de Puntería 3.

MCT-Nissan Rotodrone: drone volador de rotor de diseño simple y compacto.

Renraku Stormcloud: pequeño dirigible alimentado por energía solar, puede permanecer en el aire durante días, ideal para vigilancia de objetivos. Utilizado comúnmente por empresas de seguridad y control de tráfico. Equipado de serie con un autosoft de Visión 3.

Drones grandes	IN	MA	DE	DU	VE	SE	PI	Disp.	Precio
C-D Dalmatian	+2	+2	+11	6	Alta	3	3	9	2.200¥
CrashCart AutoDoc	-1	+0	+10	6	Baja	1	3	8R	4.000¥
Steel Lynx	+1	+1	+10	10	Alta	3	3	12R	5.000¥

Cyberspace Designs Dalmatian: drone de reconocimiento de propulsión vectorial con capacidad de vuelo estacionario.

CrashCart AutoDoc: el AutoDoc es una unidad de estabilización móvil, equipada con un Medikit de nivel 4. Estabiliza inmediatamente a cualquier personaje conectado a ella.

Steel Lynx Combat Drone: una dura máquina de combate, equipada con un arma y autosoft de Defensa 3 y Sistema de Puntería 3.

*Todas: la velocidad máxima de este T-Bird casi quintuplica la del vehículo más alto de entre los restantes.

Reglamento Shad20wrun

COSTES COMUNES.

A continuación detallamos una serie de servicios comunes que los personajes pueden requerir. La mayoría de los costes están incluidos en el coste del Estilo de Vida del personaje, pero se proporcionan como referencia para el máster. Los precios listados son precios medios y pueden variar dependiendo de la localización y las circunstancias.

Servicios

Conexión a un terminal de datos publico	0.5¥ por minuto
Máquina dispensadora de ropas (“simples”)	5¥
Sala privada en un restaurante o club	100¥ por hora
Habitación privada con atención personalizada	200¥ por hora
Piso franco	500¥ por día
Servicios de prostitutas	20-50 ¥
Servicio de Escolta	100¥ por hora
Servicio de Guardaespaldas	200¥ por día
Seguro médico	200¥ por semana

Alojamiento

Hotel de Ataudes (24 horas)	30 ¥
Hostal (24 horas)	30 ¥
Habitación de motel (por hora)	20 ¥
Habitación de motel (24 horas)	100¥
Habitación del hotel (24 horas)	200¥
Suite (24 horas)	500¥
Suite de lujo (24 horas)	1.000 ¥

Comida (por persona)

Máquina dispensadora de comida	2¥
Comida rápida	5-10¥
Desayuno o Almuerzo	10-15¥
Cena	20-25¥
Cena en restaurante de lujo	100-200¥

Entretenimiento

Entrada a Discoteca	15 - 50 ¥
Espectáculo en vivo	10 - 200 ¥
Bebidas Estándar	5 ¥
Bebidas Premium	15 - 10 ¥
Entradas a los principales eventos deportivos	20 - 50 ¥
Abonos	2.000 ¥
Película Trídeo	15 ¥
Sala de juegos o Sim	30¥ por hora

Viajes

Transporte público (autobús, tren)	1 ¥ por 10 Km.
Transporte público (abono semanal)	20 ¥
Taxi	1 ¥ por 1 km
Taxis a zonas-Z	10 ¥ por 1 km
Aparcamiento (1 hora)	6 ¥
Aparcamiento (todo el día)	25 ¥
Alquiler de coches (1 día)	100 ¥
Alquiler de coches (1 semana)	500 ¥
Vuelos	0.1¥ por 1 km
Vuelos Suborbitales / semibalísticos	0.5¥ por 1 km
Vuelos Locales	1¥ por 1 km
Billete de ferrocarril	0,1¥ por 1 km
Billete de autobús	0,1 ¥ por 1 km
Bus / Tren (abono mensual)	250 ¥

Body Fashion

Tatuajes	50 - 1,000 ¥
Tinte corporal	275 ¥
Piercing	20 - 250 ¥
Branding	150 - 500 ¥

Reglamento Shad20wrun

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Reglamento Shad20wrun

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

System Reference Document ©2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook ©2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.