

# Generador de Trabajos

El generador es sencillo, hay que seguir el orden de las tablas. A, B, C, D, E y F para definir los diferentes aspectos de un run. A partir de ahí es cosa del DJ atar cabos y darle profundidad. Las tablas no están por orden por un tema de espacio en el documento.

| B - Tipo de Trabajo |   |
|---------------------|---|
| 1d20                | Tipo de Trabajo   |
| 1                   | Robo de Información: La cosa es sencilla, el objetivo tiene información en un sistema seguro y aquel que contrata a los personajes lo quiere. El trabajo puede ser online, requiriendo de que un Decker entre dentro del sistema para obtener la información, o puede ser offline, donde deberá romperse la seguridad de algún sitio y hacer que el decker se conecte físicamente a la red del lugar.                         |
| 2                   | Robo: El contratante quiere alguna cosa que posee el objetivo. Esto alcanza desde prototipos de nuevos drones a camiones con químicos tóxicos, pasando por talismanes mágicos o solo efectos personales con un gran valor sentimental. Sea lo que sea el objeto u objetos en cuestión, les contratan para que lo roben y lo devuelvan intacto.  |
| 3                   | Extracción: A veces un empleado es valioso por sus habilidades o por los secretos de los que dispone. Todo empleado valioso es susceptible de ser extraído. En este tipo de runs, los personajes son contratados para "secuestrar" a un empleado valioso del objetivo y entregárselo al contratante intacto. Algunas veces los empleados quieren cambiar de aires, otras veces deben ser convencidos.                         |
| 4                   | Trabajo Sucio: Un buen asesinato a la vieja usanza. Muchas veces la supervivencia de una persona representa un gran cargo menetero para alguien, cuando esto pasa suele contratarse a unos runners para que eliminen a esta persona.  |
| 5                   | Vandalismo: Algunas veces, todo lo que el contratante puede ser para fastidiar a sus competidores es arruinar sus propiedades. El vandalismo va desde pintar unos graffitis en los muros de sus instalaciones a volar por los aires una planta de producción de comida empaquetada, pasando por contaminar un cargamento de soda embotellada o desmantelar uno de sus prototipos.   |
| 6                   | Vigilancia: Algunas veces los shadowrunners solo tienen que vigilar a alguien o algo. Puede tratarse de seguir a la mujer de un ejecutivo o monitorizar secretamente las actividades de una nueva planta de producción de un competidor. Es importante la capacidad para esconderse y recabar el máximo de información.   |
| 7                   | Investigación: A veces hay que resolver un misterio, que la policía o la seguridad no tiene tiempo o recursos (o ganas) de solucionar. Desde la desaparición de un empleado o descubrir que ha pasado con un cargamento de desechos nucleares desaparecido.   |
| 8                   | Contrabando: Las leyes en los diferentes estados que siembran el mundo son diversas, eso hace que algunos artículos sean legales en un país e ilegales en el país vecino. Esto hace que se generen lucrativos trabajos de lanzadera para trasladar artículos de un país al vecino.  |
| 9                   | Protección: Los grupos de runners suelen estar envueltos en un aura intimidante, eso hace que a veces sean contratados para proteger a alguien o algo de un ataque. Una buena banda puede ser contratada para cubrir una zona de un mercado local, usar sus protecciones mágicas contra un espíritu maligno que quiere acabar con el cliente o un decker puede ser contratado para controlar un nodo de posibles intrusiones. |
| 10                  | Chantaje: A veces los personajes son contratados para obtener pruebas para un chantaje, o para crearlas de modo que el contratador pueda chantajear a alguien. También pueden ser contratados para lo contrario, recuperar las pruebas utilizadas para chantajear al contratador y terminar así con los planes del chantajista.   |
| 11                  | Beneficencia: A veces los personajes pueden trabajar gratis para ayudar a la comunidad. Este puede ser un trabajo de cualquier tipo orientado a ayudar a una comunidad de gente.  |
| 12                  | Otros: Hay muchos otros trabajos. Cosas que la gente no quiere hacer, como cerrar una negociación con la mafia por un cargamento de ciberequipo, liderar un grupo de cazadores en una caza mayor, traficar con drogas o ciberequipo ilegal, provocar a una banda para iniciar una guerra entre bandas, las posibilidades son infinitas.   |

| A/C - Cliente/ Objetivo |                             | D - Localización |                                    | E - Complicación |   |
|-------------------------|-----------------------------|------------------|------------------------------------|------------------|---|
| 1d20                    | Cliente/Objetivo            | 1d20             | Localización                       | 1d20             | Complicación  |
| 1                       | Ejecutivo Corporativo       | 1                | Mansión                            | 1                | El contratante tiene a otro equipo de runners trabajando en el asunto.          |
| 2                       | Contacto de los Personajes  | 2                | Fortaleza                          | 2                | El amante desaparecido aparece.   |
| 3                       | Político                    | 3                | Chatarrería                        | 3                | La cobertura esta comprometida con la presencia de un viejo colega.             |
| 4                       | Prostituta                  | 4                | Rascacielos                        | 4                | Un grupo rival intenta robarles el trabajo.                                     |
| 5                       | Sacerdote                   | 5                | Hospital                           | 5                | Otros runners quieren el objetivo y están dispuestos a matar por ello.          |
| 6                       | Mago/Chamán                 | 6                | Base Militar                       | 6                | El trabajo es más complicado de lo que se dijo.                                 |
| 7                       | Jefe de una banda           | 7                | Zona de Guerra                     | 7                | Una corporación potente militar o una agencia de seguridad están presentes.     |
| 8                       | Señor del Crimen Organizado | 8                | Bajo Tierra                        | 8                | El área tiene una fuerte protección mágica.                                     |
| 9                       | Hacker                      | 9                | Tren                               | 9                | Una emboscada les espera.   |
| 10                      | Grupo de Shadowrunners      | 10               | Club Nocturno                      | 10               | Una batalla entre bandas estalla en plena ruta de huida.                        |
| 11                      | Contrabandista              | 11               | Fábrica                            | 11               | El pasado de los personajes se acerca a los personajes.                         |
| 12                      | Ciberpiloto                 | 12               | Cuartel General de una Corporación | 12               | El empleador ha vendido a los personajes.                                       |
| 13                      | Informante                  | 13               | Banco                              | 13               | La seguridad es mayor de lo previsto.   |
| 14                      | Agencia de Seguridad        | 14               | Mercado                            | 14               | Recompensa puesta sobre la cabeza de uno de los personajes.                     |
| 15                      | Mercader                    | 15               | Museo                              | 15               | Un crimen ha sido ejecutado hace poco, la seguridad es mayor y está más atenta. |
| 16                      | Corporación                 | 16               | Laboratorio Científico             | 16               | El objetivo puede ser rastreado por su propietario.                             |
| 17                      | Agente del Gobierno         | 17               | Casino                             | 17               | Las autoridades confunden a un personaje con otra persona.                      |
| 18                      | Caza recompensas            | 18               | Oficina                            | 18               | Diferencias de opinión causan una pelea de bar.                                 |
| 19                      | Amigo                       | 19               | Edificio del Gobierno              | 19               | Alguien no es lo que parece ser.  |
| 20                      | Enemigo                     | 20               | Prisión                            | 20               | Alguien ha venido a cobrarse una deuda.   |

## F - Oposición

| 1d20 | Oposición  |
|------|--|
| 1    | Monstruo: Los personajes se encontraran ante criaturas monstruosas. Bichos no muertos, criaturas demoníacas, espíritus, monstruo mazamorrero big boss.   |
| 2    | Sinvergüenza: Los personajes deberán enfrentarse a un sinvergüenza, tiene trucos, trampas y ases en la manga.  |
| 3    | Banda: Los personajes tendrán que vérselas con los miembros de alguna banda. No serán muy hábiles, pero si muchos, liderados por un cabronazo de primer nivel.   |
| 4    | Antisistema: Los personajes se enfrentarán a un grupo de descontentos con el statu quo. Son muchos y con ideales muy fuertes. Su líder es carismático y un rompe pelotas de los buenos.                              |
| 5    | Ciborg: Los personajes tendrán frente a ellos un verdadero escuadrón de la muerte de Ciberpsicópatas bien equipados, capaces de resistir un buen montón de plomo.  |
| 6    | Enemigo: Uno de los enemigos de los personajes y sus secuaces son la principal oposición. Este tipo de trabajos puede hacer feliz a los personajes o sumirlos en la verdadera desesperación según de quien se trate. |
| 7    | Militares: Un grupo de militares bien entrenados y equipados.  |
| 8    | Gobierno: El gobierno es peligroso y tiene muchos recursos, propios o proporcionados.  |
| 9    | Seguridad: Una agencia de seguridad, sus agentes y equipos.  |
| 10   | Mercenarios: Un grupo de mercenarios bien organizado y equipado.   |
| 11   | Banda Criminal: Una banda de crimen organizado, Yakuza, Anillo Seoulpa, Tríadas, etc. Que peligro.   |
| 12   | Terroristas: Un grupo terrorista. Sus miembros y acreedores.   |
| 13   | Corporación: Una corporación y sus recursos.   |
| 14   | Shadowrunners: Un equipo de shadowrunners contratados como oposición.  |
| 15   | Lunáticos: Unos locos fanáticos capaces de cualquier cosa.   |
| 16   | Caza Recompensas: Un grupo de cazadores de recompensas.  |
| 17   | Celebridad: Un VIP y su seguridad personal.  |
| 18   | Agente: Un solo hombre, verdaderamente hábil.  |
| 19   | Mercader: Un hombre con recursos económicos capaz de pagarse mucha protección.   |
| 20   | Loco: Un tarado.   |