



# SHADOWRUN®

## REGLAS DE INICIACIÓN

*Algunos shadowrunners dicen que las peores palabras en inglés son “Confía en mí”. Yo no lo creo. A cualquier runner digno de ese nombre no le queda suficiente confianza como para reunirse con su abuela para desayunar sin investigar un poco y guardarse las espaldas. No – según mi experiencia, las palabras más terribles son “Será fácil”.*

*Eso es lo que Frankie dijo justo después de que su llamada me interrumpiera en un pequeño club de Redmond, justo en mitad de la primera partida de póker en semanas en la que realmente tenía una oportunidad de salir victorioso. “¿No puede esperar, Frankie?” pregunté, mirando abatido a través de su imagen de RA translúcida a mis dobles parejas de ases y echando apresurados vistazos por encima de las cartas a los tres tipos suspicaces al otro lado de la mesa. No habíamos trabajado mucho con Frankie, pero nos había proporcionado algunos trabajos decentes así que no era inteligente echarlo con cajas destempladas.*

*“Tú dirás”, dijo alegremente el orco con su vago acento Noo Yawk. “¿Quieres el trabajo o no? No es que estéis muy boyantes últimamente...”*

*“Sí, sí”. Suspiré. Tenía razón. Yo mismo, no es que estuviera preguntándome si iba a tener que comenzar a vender las piezas de cyberware para pillar pasta, pero...*

*“No te preocupes”, me tranquilizó Frankie. “Será sencillo. Entrar y salir. Pero tienes que decidirte ahora – el trabajo es esta noche y si no quieres reunirse con Jobson tengo que encontrar a otro.”*

*Las dobles parejas me llamaban, y los tipos estaban haciendo ruidos al otro lado de la mesa. Levanté una mano apaciguadora y suspiré de nuevo. Me di cuenta de que había suspirado demasiado los últimos días. “Vale, Frankie, vale. Envíame los detalles y dame media hora para reunir a todo el mundo.”*

*Los colmillos de Frankie se elevaron en una sonrisa cuando se desconectó. Miré de nuevo a las cartas. Tenía tiempo para terminar la mano. “Vale, lo veo y subo cincuenta”, dije, lanzando las fichas al centro.*

*“Enséñame las cartas”, dijo uno de los brutos. Con una sonrisa que mostraba tres clases de dientes – picados, manchados de tabaco, y perdidos – puso un full sobre la mesa.*

*Iba a ser una de esas noches.*



## SHADOWRUN■

Cualquier movimiento, acción, o serie de estas realizados para llevar a cabo planes que los ilegales o casi ilegales; crimen de alquiler.

## HOJAS DE PERSONAJE■

Estas páginas registran la información importante de tu personaje – se ofrecen personajes de ejemplo como hojas completas al final de este libro.

## ¡LAS SOMBRAS HAN EVOLUCIONADO!

Es el año 2070. El mundo no sólo ha Despertado – está conectado. Los implantes cibernéticos y de bioware hacen que tu cuerpo de carne sea mejor que la carne, mientras que la Matriz inalámbrica mejora tu percepción con sentidos hiperrealistas. Los platos se cierran más con acero y plomo que con oro o nuyens; el éxito o el fracaso están tan solo a la distancia del filo de una espada. Las criaturas de los mitos y las leyendas caminan por las calles, mientras que las habilidades arcanas de los lanzadores de conjuros son muy buscadas. Por encima de todo esto, las monolíticas megacorporaciones sangran al mundo, saboteándose entre sí en una competición despiadada mientras que van a la guerra esencialmente.

Eres un shadowrunner, un operativo callejero, que araña una vida de las sanguinarias calles de las extensiones urbanas. Puedes ser humano, elfo, enano, orko o troll. Desde el letal samurái callejero hasta los brókeres con buenos contactos, los magos recitadores de conjuros hasta los hackers revienta-códigos; no importa lo que seas, eres un profesional – peón corporativo o “recurso desechable” – haces el trabajo.

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Los juegos de rol requieren uno o más jugadores y un director de juego. Los jugadores controlan a los personajes protagonistas de la historia. El director de juego (DJ) dirige la acción de la historia y controla a la oposición (conocida como personajes no jugadores o PNJs), el atrezo, el escenario, y todo lo demás que pueden encontrar los personajes jugadores. Los jugadores y directores de juego deben trabajar juntos para construir una aventura intensa e interesante. Como jugador, controlas a un personaje jugador (PJ) – un shadowrunner. Todas las estadísticas del personaje y su información se anota en su Hoja de Personaje. Durante el curso del juego, el director de juego te describirá los sucesos y las situaciones. Mientras roleas durante algunas situaciones, es probable que te pida que tires algunos dados, y los números resultantes determinarán el éxito o el fracaso de la acción que intentaba hacer tu personaje. El director de juego usa las reglas del juego para interpretar las tiradas de dados y el resultado de la acción de tu personaje.

En *Shadowrun*, juegas a rol dentro del distópico futuro cercano del 2070, en el que cada acción puede reportarte la fama popular para convertirte en una leyenda viviente... o abandonarte olvidado en un callejón trasero.

## REGLAS RÁPIDAS

¡Hemos diseñado específicamente estas reglas de inicio rápido para que te internes en las oscuras e hiper-peligrosas calles del 2070 en unos minutos! Lee estas reglas rápidas, incluyendo el encuentro de *Guerra de Comida 4.0* (pág. 17), una vez... no te llevará mucho.

Entonces ve directamente a jugar a la *Guerra de Comida 4.0*, lo que hará que practiques lo que acabas de leer, haciendo que las reglas sean más fáciles de comprender y usar.

Puede encontrarse información de ayuda adicional a los lados de cada página, dándote pistas útiles y trucos tanto para jugadores como directores de juego, así como proporcionando numerosos ejemplos – utilizando los personajes pregenerados que se encuentran con estas reglas de inicio rápido (consulta *Personajes*, más abajo) – o cómo funcionan las reglas en pleno juego.

Para una referencia más sencilla, la primera aparición de cualquier término importante está en negrita; estas palabras se utilizarán con frecuencia en las reglas y el juego.

## DADOS

*Shadowrun* utiliza varios dados de seis caras para resolver las acciones – normalmente a través de los **Controles** (pág. 4). Un jugador típico, incluso en estas reglas de inicio rápido, puede usar hasta una docena de dados en un momento dado, así que tener un puñado a mano es buena idea.

Para que sea más fácil encontrarlo, una vez los jugadores hayan leído las reglas, hemos incluido el icono de unos dados cerca de cualquier regla que necesite una tirada de dados.



## PERSONAJES

Un personaje en *Shadowrun* es muy parecido al personaje de una novela o película, excepto que el jugador controla sus acciones. Formado por una colección de atributos y habilidades, un personaje tiene la personalidad que el jugador le imponga.

## HOJA DE PERSONAJE

Las Hojas de Personaje tienen anotadas las estadísticas del juego (números e información) que permiten que la personalidad que un jugador ha inculcado a su personaje interactúe con el marco del sistema de juego de *Shadowrun*. En otras palabras, cuando te mueves, interactúas con gente y luchas, toda la información que necesitas saber para esas acciones está registrada en la Hoja de Personaje. La Hoja de Personaje también registra el daño que ha recibido tu personaje durante el combate.

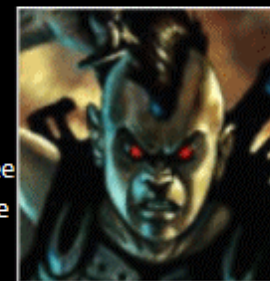
Para estas reglas rápidas, se proporcionan Hojas de Personaje pregeneradas, con todas sus estadísticas de juego ya anotadas, de forma que los jugadores puedan meterse inmediatamente en la acción. La parte delantera de la Hoja de Personaje incluye una ilustración y

## EJEMPLOS CON PERSONAJES

Qué buscar...

A lo largo de estas Reglas de Iniciación hemos situado ejemplos especiales que se refieren a uno de los cuatros personajes de ejemplo del final del libro.

Estos ejemplos te darán una idea de cómo usar ciertas habilidades que posee un personaje durante la sesión de juego.



descripciones cortas, mientras que la trasera contiene todas las estadísticas de juego.

A medida que los jugadores lean las distintas reglas, pueden ver que echarle un vistazo a uno de las Hojas de Personaje pregeneradas después de leer una sección concreta les permite comprender esa regla mejor – como los atributos, las habilidades, y demás.

## METATIPO

Los personajes puede pertenecer a uno de los cinco subgrupos de Homo sapiens: humanos, elfos, enanos, orkos, y trolls. Los no-humanos son conocidos como metahumanos, mientras que los cinco subgrupos al completo (incluyendo a los humanos) son conocidos como metahumanidad. En los 2070s, los humanos aún son el metatipo más numeroso.

## ATRIBUTOS

Los **Atributos** representan las habilidades inherentes de un personaje. En estas reglas rápidas, cada personaje posee nueve o diez atributos: cuatro Físicos, cuatro Mentales, y dos Especiales. La cantidad de atributos Especiales variará.

### ATRIBUTOS FÍSICOS

La **Agilidad** representa el control motor delicado – la destreza manual, la flexibilidad, el equilibrio y la coordinación.

El atributo de **Cuerpo** determina la resistencia de un personaje a las fuerzas externas: su buen estado cardiovascular, su sistema inmune, lo bien que se cura, y su estructura muscular y ósea.

La **Reacción** de un personaje es su reflejo físico.

La **Fuerza** denota lo que pueden hacer los músculos de un personaje, incluyendo cosas como el levantamiento de peso y la velocidad de carrera.

### ATRIBUTOS MENTALES

Más de lo que parece, el **Carisma** representa el aura personal de un personaje, su imagen, ego, y voluntad para averiguar lo que quiere la gente, y la capacidad de reconocer que puede y no puede conseguir de las personas.

La **Intuición** cubre la “alerta mental” – la habilidad para recibir y procesar información, comprender una multitud, o para evaluar una situación de peligro u oportunidad.

La **Lógica** representa la capacidad de memorización y la potencia cerebral pura.

La **Voluntad** hace que un personaje siga intentándolo cuando quiere dejarlo, o le permite controlar sus habilidades y emociones.

## ATRIBUTOS ESPECIALES

Un atributo derivado, la **Iniciativa**, es la suma de la Reacción y la Intuición, más cualquier dado adicional de mejoras de reflejos mágico o implantados. Como implica, la Iniciativa es utilizada para hacer Controles de Iniciativa (consulta *Controles*, pág. 4), que determina la Puntuación de Iniciativa de un personaje para un Turno de Combate.

Sólo los personajes mágicamente activos (como el Mago de Combate) tienen **Magia**, la medida de la habilidad para usar la magia y la sintonía del cuerpo con el maná (la energía mágica) que fluye por nuestro plano físico (consulta *El Mundo Despertado*, pág. 11).

## NIVELES DE ATRIBUTOS

El nivel normal de los atributos naturales de un humano está en una escala de 1 a 6, siendo el 3 la media. Los atributos Mentales y Físicos tiene un nivel máximo natural de 6 más o menos los modificadores del metatipo – algunos metatipos pueden tener un índice mayor de 6 en algunos atributos. Los niveles aumentados (con cybeware o magia) se listan entre paréntesis después del índice natural, como: 4(6).

## MONITORES DE ESTADO

El **Monitor de Estado** consiste en dos bandas. La **Banda de Daño Físico** muestra el daño por herida e indica cuándo muere el personaje. La **Banda de Daño de Aturdimiento** muestra la fatiga y el daño de aturdimiento e indica cuando un personaje cae inconsciente. (Consulta *Resolver el Daño*, pág. 9, para más información).

## CARACTERÍSTICAS

La mayoría de shadowrunners tienen ciertas cualidades especiales – eso es por lo que no son los pobres tipos detrás de la caja del Stuffer Shack. Las Hojas de Personajes pregenerados de estas reglas rápidas listan algunas características. Aunque no aparece mecánica del juego alguna en estas reglas, se incluyen porque sus nombres harán que los jugadores capten el sabor único de un personaje dado.

## HABILIDADES

Mientras que los atributos representan las capacidades inherentes de un individuo, las habilidades son las capacidades que un individuo aprende a lo largo del tiempo. Cada habilidad representa el entrenamiento y los métodos que un personaje ha escogido que le permiten usar sus atributos naturales en cierto modo. Para reflejar esta conexión, cada habilidad está vinculada a un atributo. Las habilidades están agrupadas en tres categorías: Activas, de Conocimiento y de Idiomas. Sin embargo, las habilidades de Conocimiento y de Idiomas sólo aparecen en las

### ■ INICIATIVA

Reacción  
+ Intuición  
+/- Modif. Implantes/Magia  
☑ Iniciativa

### ■ ATRIBUTOS AUMENTADOS

En las Reglas de Inicio Rápido, todos los modificadores por implantes o magia están calculados de antemano en tu hoja de personaje - ☑ simplemente tira la puntuación de iniciativa y sigue!

### ■ MONITORES DE ESTADO

¡Los monitores de estado de las hojas de personaje también están calculados para ti!

### ■ CARACTERÍSTICAS

Hasta que uséis *Shadowrun, Cuarta Edición*, utiliza las características como directrices de cómo debería ser interpretado el personaje. Si no te gustan, ignóralas – cuando crees tu propio personaje podrás escoger las que quieras.

### ■ CONTACTOS

Las Hojas de Personaje listan unos cuantos Contactos para cada Personaje Jugador. Estos son personas a los que los personajes pueden llamar en busca de información, equipo, apoyo, o simplemente como un hombro en el que llorar.

### METATIPOS ■

Humanos: ¡El modelo estándar!

Elfos: Altos, delgados, con visión en la penumbra.

Enanos: Bajos y recios con visión termográfica.

Orkos: Altos como un Elfo pero mucho más fornidos, también con visión en la penumbra.

Trolls: 2.5 metros de altura y 300 kilogramos, con visión termográfica.

### ATRIBUTOS

Todos los atributos de un personaje se listan en un Hoja de Personaje. A veces verás un atributo que tiene dos números, así: 4(6) – utiliza el número entre paréntesis (en este caso el seis) para cualquier tirada de dados que utilice la Reglas de Inicio Rápido. Los números entre paréntesis indican atributos modificados a causa del cybeware, la magia, etc.

## EJEMPLOS DE HABILIDADES ■

Aquí tienes algunos ejemplos de combinaciones de Habilidad y Atributos:

- Disparar una pistola: Armas de Fuego + Agilidad
- Abrirle la cabeza a alguien con un bate de béisbol: Garrotes + Agilidad
- Leer una nota escrita apresuradamente en japonés: Japonés + Intuición
- Intentar negociar un contrato mejor: Negociación + Carisma
- Lanzar un conjuro para curar las heridas de un aliado: Lanzar Conjuros + Magia

■ RESERVA DE DADOS  
Habilidad +  
Atributo +/-  
Modificadores □  
Reserva de Datos

## PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO ■

La Pantalla del Director de Juego al final de este libro será útil para los jugadores también – deberías imprimir copias adicionales o fotocopiarlas, para tener un par extra.

Hojas de Personaje para proporcionar un poco de aderezo. En estas reglas rápidas y en *Guerra de Comida 4.0*, sólo se utilizan las **habilidades Activas**.

## HABILIDADES ACTIVAS

Las habilidades Activas son las habilidades que los personajes utilizan para realizar acciones. Estas habilidades son las únicas que realmente importan a la mayoría de los shadowrunners – disparar una pistola, negociar un contrato nuevo, conducir un hovercraft, y demás.

## NIVELES DE HABILIDAD

Los **niveles de Habilidad** son los valores numéricos asignados a las habilidades y se notan con el nombre de la habilidad, seguido por el nivel. Por ejemplo, Infiltración 3 significa que el personaje tiene la Habilidad de Infiltración a nivel 3. El nivel de habilidad se suma al atributo vinculado para determinar el número de dados que se tiran cuando se utiliza esa habilidad. Por ejemplo, si el personaje con Infiltración 3 también tiene Intuición 4, tirará 7 dados cuando realice un Control de Infiltración.

En estas reglas rápidas, las Hojas de Personaje pregeneradas ya tienen indicada la reserva total de dados de las habilidades (ver *Reservas de Dados*, más abajo).

## USAR HABILIDADES

A medida que se desarrolla una aventura, los jugadores van a usar las habilidades de sus personajes y sus atributos para hacer las cosas. Los directores de juego deben confiar en su propio juicio para decidir que habilidades son necesarias, determinar los modificadores de situación, e interpretar el significado de todo eso.

## CONTROLES

*Shadowrun* está lleno de aventura, peligro y riesgo, y los personajes normalmente acaban en mitad de todo el tinglado. Tú determinas qué hace un personaje en una situación y lo bien que lo hace mediante la realización de un control – tirar los dados y determinar el resultado dependiendo de tu tirada.

Existen muchas situaciones en las que el director de juego te pedirá que realices un control para ver lo bien que lo has hecho, ya sea evitar un sistema de alarma, disparar a un asesino, o persuadir a un guardia de seguridad de que tu presencia en las instalaciones de la corporación es legítima. Las acciones normales, diarias no deberían necesitar controles.

## RESERVAS DE DADOS

Cuando un director de juego pide un control, proporcionará al jugador una descripción de la tarea en cuestión y que habilidad es la más apropiada para el control.

Cuando un jugador realiza un control, tira una cantidad de dados igual a su reserva de dados. La **reserva de dados** es la suma de la habilidad relevante más el atributo vinculado. Para estas reglas rápidas, en las Hojas de Personaje pregeneradas, el número entre paréntesis que sigue a cada habilidad es la reserva de dados total; es decir, la suma del nivel de habilidad y el valor del atributo vinculado.

A esta reserva de dados, basándose en las circunstancias – el personaje está herido, está luchando de noche sin un equipo de visión apropiado, la tarea intentada es extremadamente difícil, y cosas parecidas – el director de juego asignará modificadores positivos o negativos adicionales (bonificaciones o penalizaciones de dados) para determinar la reserva de dados final. La *Pantalla del Director de Juego* (pág. 24) contiene varias tablas que puede usar un director de juego durante la aventura para determinar qué modificadores puede aplicar en una situación dada. Si los jugadores se encuentran en una situación que no se cubre con ninguno de los modificadores de la tabla, y aún así el director de juego cree que se necesitan modificadores adicionales, el director de juego también puede utilizar las tablas y directrices para crear rápidamente los modificadores apropiados.

El jugador entonces tira una cantidad de dados igual a la reserva de dados.

## CONTROL POR DEFECTO

Si el personaje carece de la habilidad apropiada para el control, aún puede intentar la acción, pero lo tendrá más difícil para tener éxito. Improvisar de este modo se denomina **control por defecto**. Los personajes que realizan un control por defecto sólo utilizan el atributo vinculado como reserva de dados. Adicionalmente, sufren una penalización de -1 a su reserva de dados.

## NÚMERO OBJETIVO Y ACIERTOS

Cuando tiras los dados en *Shadowrun*, no los sumas. En vez de eso, comparas los resultados de cada dado con el número objetivo estándar de 5. Este número objetivo nunca cambia. En su lugar, como se indica más arriba, todos los modificadores – ya sean positivos o negativos – se aplican a la reserva de dados (la cantidad de dados tirados).

## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Hacker: Control de Éxito

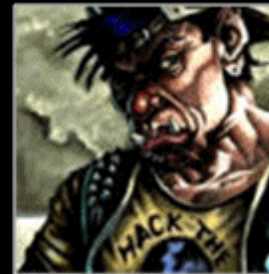
El Hacker está intentando saltar una vieja cerradura magnética de una puerta de seguridad. El Hacker tiene un nivel de habilidad de Hardware 4. El atributo vinculado Lógica de 4 proporciona una reserva de dados de 8. Ahora el director de juego mira la *Pantalla del Director de Juego* y no ve ningún modificador que aplicar en este caso. Improvisando (una habilidad muy útil para un director de juego), determina que puesto que la cerradura es vieja, aplicará un modificador de +2 a la reserva de dados. Con esto el Hacker tiene una reserva final de 10 dados para hacer su Control de Éxito:

4 (atributo de Lógica)

+ 4 (habilidad de Hardware)

+ 2 (modificador por cerradura vieja)

= 10



## ■ NÚMERO OBJETIVO

El número objetivo es siempre 5. Si sacas un 5 ó un 6, eso es un acierto.

## ■ NATURALEZA DE LAS PIFIAS

La naturaleza exacta de la pifia es cosas del director de juego, aunque recomendamos algo dramático o entretenido, pero no desastroso, especialmente si tu grupo es nuevo en *Shadowrun*.

## CONTROLES DE ÉXITO EN UN VISTAZO ■

Tira tu reserva de dados – cada 5 y 6 que consigas es un acierto. ☑ Cuántos más aciertos, mejor! Dile a tu DJ cuantos aciertos tienes, y tu DJ te dirá el resultado de las acciones de tu personaje.

## DECIRLE A LOS JUGADORES EL UMBRAL ■

El DJ no tiene porqué decirles a los jugadores cuál es el Umbral de un control, por lo que los jugadores pueden tirar los dados incluso si no tienen ninguna posibilidad.  
*La vida es dura en el Sexto Mundo.*

## EJEMPLO CON PERSONAJE

El Hacker. Tirando los Dados

En el intento del Hacker de superar la Maglock del ejemplo de la página anterior, el Hacker tiene una reserva de 10 dados. Incluso cuando el director de juego ya aplicó un modificador a la reserva por la antigüedad de la cerradura, después de mirar la Tabla de Dificultad (pág. 19), determina que es una tarea de dificultad Media y sólo le asigna un Umbral 2.

El jugador tira sus 10 dados con un resultado de 1, 1, 1, 1, 2, 3, 4, 4, 5 y 6. ¡Ha obtenido 2 aciertos por lo que ha abierto la puerta! Sin embargo, el jugador suspira aliviado, porque si hubiera sacado un 1 más, aún habría abierto la puerta, pero habría obtenido una pifia en el proceso porque la mitad de sus dados habrían sacado 1 (y conociendo al director de juego, habría sido de las buenas, como que la vieja cerradura cortocircuitara mientras era derivada, dándole al Hacker un calambrazo de Daño de Aturdimiento).



Cada dado que iguale o supere 5 (un 5 ó 6) se considera un **acierto**. Cuantos más aciertos, mejor es el resultado. Los jugadores deberían contar el número de aciertos que se anotan en cada control y decírselo al director de juego. Ten en cuenta que conseguir uno o más aciertos no es necesariamente igual a tener éxito – es posible conseguir aciertos, pero que aún sea un control fallido, si no consigues suficientes (consulta *Umbrales*, pág. 5).

## PIFIAS

Si la mitad o más de los dados tirados sacan unos (1), entonces es una pifia. Una pifia es un error, una metedura de pata, o una casualidad que hace que la acción vaya mal. Es posible tener al mismo tiempo éxito en una tarea y sacar una pifia. Por ejemplo, un personaje que saca una pifia cuando salta por encima de algo puede tirar el objeto, o aterrizar en un clavo que no había visto.

Si el personaje saca una pifia y no se anota ningún acierto, entonces ha sacado una pifia crítica. Las pifias críticas son mucho peores que las pifias normales – pueden causar heridas serias o incluso amenazar la vida del personaje.

## TIPOS DE CONTROLES

Hay dos tipos de controles: los **Controles de Éxito** y los **Controles Enfrentados**.

### CONTROLES DE ÉXITO

Un Control de Éxito es el control estándar para ver si un personaje puede conseguir una tarea dada, y lo bien que lo hace. Utiliza los Controles de Éxito cuando el personaje esté utilizando una habilidad con efecto inmediato y no se oponga directamente a otra persona o fuerza. Para realizar un Control de Éxito, el personaje tira su reserva de dados cuenta el número de aciertos.

### Umbrales

Los aciertos representan una medida de lo logrado en un control. Para tener éxito completamente en un Control de Éxito, debes igualar o superar un umbral determinado por el director de juego con tus aciertos. Cuanto mayor sea el umbral, más difícil es la acción. El umbral medio es 2 (así que se necesitan 2 aciertos para tener éxito), aunque otros controles pueden tener un umbral de hasta 4. Si el umbral es mayor que la reserva de dados del personaje, entonces simplemente no hay forma de que el personaje pueda tener éxito.

La Tabla de Dificultad en la Pantalla del Director de Juego (pág. 24) proporciona una sencilla fórmula para determinar los umbrales, basada en la dificultad de la tarea.

### Notación

Puede ser útil para un jugador involucrado en un control, así como para el Director de Juego, anotar los requisitos de un Control de Éxito. La gente suele recordar las cosas mejor cuando lo escriben. Tomarse el tiempo para anotar los controles al principio hará que los jugadores determinen los requisitos de estos controles rápidamente.

Adicionalmente, las aventuras publicadas pueden incluir Controles de Éxito predeterminados para una situación dada, así que saber cómo leer la información es importante.

La notación estándar de un Control de Éxito utiliza la habilidad requerida para el control más el atributo vinculado a la habilidad, seguidos por el número que indica el umbral entre paréntesis. Por ejemplo, el Control de Éxito para usar la habilidad de Hardware con un umbral de 2 se escribiría: “Control de Hardware + Lógica (2)”. Ten en cuenta que los modificadores adicionales que el director de juego pueda aplicar no se incluyen en esta notación estándar ya que pueden cambiar de una situación a otra.

Si no se lista ninguna dificultad para el control, entonces el umbral para éste es 1.

### CONTROLES ENFRENTADOS

Un Control Enfrentado tiene lugar cuando dos personajes están en conflicto directo uno con el otro. En este caso, la probabilidad de tener éxito está más basada en el oponente que en la situación. Cuando realizas un Control Enfrentado, ambos personajes tiran sus reservas de dados y compara el número de aciertos. El personaje que genere la mayor cantidad de aciertos consigue su meta.

En caso de empate, la acción queda en tablas, y los personajes tienen que elegir entre continuar con otro control o dejarlo. Si el director de juego necesita un resultado en un empate, entonces decide a favor del defensor.

### Modificadores de Controles Enfrentados

Los modificadores situacionales que afectan a ambas partes de un Control Enfrentado de igual modo se aplican a ambas reservas

## EJEMPLO CON PERSONAJE

El Cazarrecompensas: Control Enfrentado

El Cazarrecompensas está aguantando cerrada una puerta mientras el guardia de seguridad intenta abrirla. Este control no tiene una habilidad apropiada, por lo que el DJ pide un Control Enfrentado de Fuerza + Cuerpo. El Cazarrecompensas tira dieciséis dados [8 (nivel de atributo de Fuerza) + 8 (nivel de atributo de Cuerpo) = 16] y consigue un 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6, 6 – ¡seis aciertos! El guardia tira nueve dados [5 (nivel de atributo de Fuerza) + 4 (nivel de atributo de Cuerpo) = 9] y saca 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 6 – sólo 3 aciertos; un éxito de 3 aciertos netos para el Cazarrecompensas. Ser un troll tiene sus ventajas y el Cazarrecompensas mantiene la puerta cerrada con facilidad mientras su equipo escapa.



“Cuando rajas a alguien hoy en día, no sabes si sangrarán o perderán líquido hidráulico.”  
– Evil Eye, miembro de la banda del Tigre

de dados. Los modificadores situacionales que dan una ventaja a uno de los personajes involucrados en un Control Enfrentado sólo se aplican al que inicia la acción. Nunca se aplican umbrales a los Controles Enfrentados

#### Control Enfrentado frente a Control de Grupo

Algunas situaciones pueden requerir que un personaje actúe contra un grupo de personajes oponentes, como cuando un runner intenta deslizarse tras un grupo de guardias. En este caso, sólo haz una tirada para todo el grupo oponente, usando la reserva de dados más alta disponible en el grupo, pero añadiendo +1 dado por cada persona adicional (hasta un modificador máximo de +5).

#### Notación de los Controles Enfrentados

Cuando haya que hacer un Control Enfrentado, anótalo (como con el Control de Éxito, hará más sencillo comprender y determinar con rapidez dichos controles para partidas futuras) usando la habilidad + atributo de cada parte del control: “Control Enfrentado de Atletismo + Fuerza”. Muchos

Controles Enfrentados, no obstante, requieren dos habilidades distintas. Por ejemplo, si un personaje está intentando pasar desapercibido a un guardia, el director de juego pedirá un “Control Enfrentado entre la Infiltración + Agilidad del personaje y la Percepción + Intuición del guardia”.

Si el Control Enfrentado es entre atributos, utiliza el atributo en lugar de la habilidad: “Control Enfrentado de Agilidad + Cuerpo”.

### COMBATE

El mundo de *Shadowrun* es violento y hostil. Inevitablemente, los personajes jugadores entrarán en situaciones de combate. Ya estén los personajes rociando balas o lanzando patadas, éstas son las reglas de combate para que hagan su trabajo.

#### EL TURNO DE COMBATE

El combate sucede en una secuencia conocida como **Turno de Combate**. Cada Turno de Combate dura 3 segundos (20 por minutos). El Turno de Combate intenta emular el combate real, resolviendo cuestiones como quién actúa primero, quién es más rápido al desenfundar, que sucede cuando un personaje da un puñetazo a otro, y cosas así. Durante el Turno de Combate, cada jugador – comenzando con aquel cuyo personaje es más rápido – describe por turno las acciones de su personaje y lanza los dados para ver lo bien que las hace.

El director de juego describe las acciones y las reacciones de los personajes no-jugadores (PNJs), así como el resultado final de todas las acciones. Los Turnos de Combate pueden dividirse en una serie de **Pases de Iniciativa** si algún personaje tiene la habilidad de realizar acciones adicionales en un Turno de Combate. El momento de cada Turno de Combate en el que puede actuar un

personaje es denominado **Fase de Acción**.

Para una referencia más sencilla durante el juego, los directores de juego pueden dirigirse a la Tabla de Secuencia del Turno de Combate (pág. 24).

#### EJEMPLO CON PERSONAJE El Samurai Callejero: Iniciativa

El Samurai Callejero tiene un atributo de Iniciativa de 9 [6 (atributo de Reacción) + 3 (atributo de Intuición) = 9], por lo que tira 9 dados en su Control de Iniciativa.

Obtiene 1, 2, 2, 3, 3, 5, 5, 6, 6 para un total de 4 aciertos.

Eso convierte su Puntuación de Iniciativa en 13 [9 (atributo de Iniciativa)

+ 4 (aciertos del Control de Iniciativa) = 13]. El pandillero que corre hacia él blandiendo un bate tiene una Puntuación de Iniciativa de 12, así que el Samurai Callejero va primero.



INICIATIVA ■  
Reacción  
+ Intuición  
+/- mods. de Implantes y/o Magia  
☐ Iniciativa

### 1. TIRADA DE INICIATIVA

Determina la Iniciativa para todos los personajes, y para cualquier cosa que tenga un atributo de Iniciativa y esté involucrada en el combate. Para determinar la **Puntuación de Iniciativa**, realiza un **Control de Iniciativa** utilizando su atributo de Iniciativa. Añade los aciertos a tu atributo de Iniciativa – este total es tu Puntuación de Iniciativa. El orden de las Puntuaciones de Iniciativa de mayor a menor determina el orden en el que tendrá lugar la acción. El director de juego debería tirar y anotar la Iniciativa de todos los personajes no-jugadores.



### 2. COMIENZA EL PRIMERO PASE DE INICIATIVA

Los personajes involucrados en el combate realizan ahora sus acciones secuencialmente en el primero Pase de Iniciativa, comenzando con el personaje que tenga la Puntuación de Iniciativa más alta. Este personaje es el personaje activo. Si más de un personaje tiene la misma Puntuación de Iniciativa, actúan al mismo tiempo.

### 3. COMIENZA LA FASE DE ACCIÓN

El personaje activo declara y lleva a cabo sus acciones.

#### A. Declaración de Acciones

El personaje activo declara sus acciones para la Fase de Acción. Puede realizar dos **Acciones Sencillas** o una **Acción Compleja**. El personaje también puede declarar una **Acción Libre** además de cualquier otra acción declarada durante la Fase de Acción.

La tabla de Acciones de Combate que se encuentra en cada Hoja de Personaje pregenerada describe qué acciones caen en la categoría de Libres, Sencillas, y Complejas.

#### B. Resolver Acciones

Resuelve las acciones del personaje activo.

### 4. DECLARA Y RESUELVE LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES RESTANTES

Ve ahora al personaje con la siguiente Puntuación de Iniciativa más alta y repite el Paso 3. Continúa con este ciclo hasta que las acciones de todos los personajes hayan sido resueltas para ese Pase de Iniciativa.

### 5. COMIENZA EL SIGUIENTE PASE DE INICIATIVA

Una vez todos los personajes hayan actuado y todas las acciones hayan sido resueltas para el primer Pase de Iniciativa, repite los Pasos 2 a 4 para los personajes que tengan un segundo Pase de Iniciativa debido a implantes, magia, u otras habilidades. Este ciclo se repite completo para los personajes que tengan un

tercer pase (si hay alguno), y entonces para los que tengan un cuarto pase (si lo hay).

### 6. COMIENZA UN NUEVO TURNO DE COMBATE

Comienza un nuevo Turno de Combate, empezando de nuevo por el Paso 1. Sigue repitiendo los Paso del 1 al 6 hasta que el combate acabe.

## MOVIMIENTO

Hay dos tipos de movimiento: caminar y correr. Los personajes pueden moverse a uno de estos dos índices durante cada Pase de Iniciativa, o pueden elegir permanecer estacionarios. Para caminar o correr, el personaje debe declararlo durante la Declaración de Acciones de su Fase de Acción. Caminar no consume ninguna acción, pero correr consume una Acción Libre.

Una vez se ha declarado un tipo de movimiento, el personaje se mueve de ese modo hasta su siguiente Fase de Acción. En estas reglas de inicio rápido, todos los personajes tienen un índice de caminar de 10 metros, y un índice de carrera de 25 metros. Los índices de movimiento son por Turno de Combate, no por Pase de Iniciativa.

#### Esprintar

Los personajes pueden intentar incrementar su distancia de carrera empleando una Acción Sencilla para correr (en lugar de una Acción Libre) y realizando un Control de Correr + Fuerza. Cada acierto añade 2 metros a la distancia que pueden correr en ese Turno de Combate.



## CONTROLES DE COMBATE

Estas reglas rápidas incluyen dos tipos de combate: **a distancia** y **cuerpo a cuerpo**.

El Combate es manejado como un Control Enfrentado entre el atacante y el defensor. Las habilidades y atributos exactos dependen del tipo de combate, el método de ataque, y el estilo de defensa, como se describe en cada sección. También pueden aplicarse varios modificadores. Si el atacante se anota más aciertos que el defensor (el defensor gana en caso de empate), el ataque alcanza al objetivo. En cualquier otro caso, el ataque falla.

Todo combate, ya incluya armas de fuego, cuchillos o magia, ya sean ataques a distancia o cuerpo a cuerpo, se resuelven del mismo modo. El combate mágico se explica con más detalle a partir de la página 11.



## NÚMERO DE ACCIONES ■

En las reglas de inicio rápido el único personaje con múltiples Pases de Iniciativa es el Samurai Callejero - ☐tiene 3!

## ■ ÍNDICES DE MOVIMIENTO

Andar: 10m por Turno de Combate

Correr: 25m por Turno de Combate

FASE DE ACCIÓN ■  
Consulta 3, pág. 8

DECLARAR ACCIONES ■  
Consulta 3A, pág. 8

## LA SECUENCIA DE COMBATE

### 1. Declara el Ataque

El atacante declara un ataque como parte de su Declaración de Acciones durante su Fase de Acción y gasta una acción apropiada dependiendo del tipo de ataque. El defensor también declara el método que utiliza para defenderse (consulta *Defenderse de Ataques a Distancia*, página 8 y *Defenderse de Ataques Cuerpo a Cuerpo*, página 9).

### 2. Aplica los Modificadores Situacionales

Aplica los modificadores a la reserva de dados del atacante adecuados a la situación según el ataque concreto (consulta las distintas tablas en la Pantalla del Director de Juego, pág. 24). Los modificadores también pueden aplicarse a la reserva de dados del defensor dependiendo de su método de defensa.

### 3. Realiza el Control Enfrentado

El atacante tira habilidad de ataque + atributo +/- modificadores. El defensor tira habilidad de defensa + atributo +/- modificadores.

Si el atacante consigue más aciertos que el defensor (el defensor gana en caso de empate), el atacante acierta al objetivo. En otro caso, el ataque falla. Si el ataque acierta al objetivo, apunta la cantidad de aciertos netos (la diferencia entre los aciertos del atacante y los del defensor), ya que son importantes.

### 4. Compara Blindaje

Añade los aciertos netos conseguidos al **Valor de Daño** base del ataque (pág. 10); ese es el Valor de Daño modificado. Determinar el tipo de blindaje usado para defenderse contra el ataque concreto, y aplica el modificado de **Penetración del Blindaje** del ataque; este es el Valor de Blindaje modificado.

Si el ataque causa **daño Físico**, compara el Valor de Daño modificado con el Valor de Blindaje modificado. Si el Valor de Daño no excede el Blindaje, entonces el ataque causa **daño de Aturdimiento** en lugar de daño Físico.

### 5. Control de Resistencia al Daño

El defensor tira Cuerpo + Valor de Blindaje modificado para resistir al daño. Cada acierto conseguido reduce el Valor de Daño modificado en 1. Si el VD es reducido a 0 ó menos, no se inflige ningún daño.

### 6. Aplica el Daño

Aplica el Valor de Daño restante al Monitor de Estado del objetivo (consulta las Hojas de Personaje pregeneradas). Cada punto de Valor de Daño es igual a 1 casilla de daño.

## COMBATE A DISTANCIA

Todo combate a distancia en *Shadowrun*, ya incluya armas de fuego, armas de proyectiles, o armas arrojadas, se resuelve del mismo modo.

### MODIFICADORES DE ATAQUES A DISTANCIA

Utilizar un arma no es siempre tan fácil como podría parecer. Los accesorios de las armas, el alcance, el terreno circundante, las condiciones atmosféricas, y el movimiento del atacante y el objetivo pueden aplicar modificadores a las reservas de dados. La Tabla de Modificadores de Combate a Distancia de la Pantalla del Director de Juego (pág. 24) incluye una lista con esos modificadores.

Para determinar la reserva final de dados del atacante para un ataque a distancia, suma todos los modificadores aplicables y aplica esa suma a la Agilidad del personaje + la habilidad de combate apropiada. El resultado es la reserva de dados ajustada definitiva. Si la reserva de dados se ve reducida a 0 o menos, el ataque falla automáticamente.

En estas reglas de inicio rápido, cada tipo de arma tiene especificados un alcance Corto (C) y Largo (L), junto con los modificadores por alcance, listados directamente en la Hoja de Personaje. Las distancias están medidas en metros.

### DEFENDERSE DE LOS ATAQUES A DISTANCIA

No hay ninguna habilidad que se aplique a defenderse contra los ataques a distancia – los personajes defensores simplemente tiran Reacción (el modificador por usar la habilidad por defecto no se aplica; consulta la pág. 4).



VALOR DE DAÑO ■  
El Valor de Daño de cada arma se lista después de su nombre, entre corchetes, así: [Daño: 5F]

### ■ ACCIONES GRATUITAS

#### Contraconjuros

Dejar Caer Objeto  
Cuerpo a Tierra  
Expulsar Cargador de Arma Inteligente  
Gesticular  
Hablar/Enviar Frase  
Correr

### ■ ACCIONES SENCILLAS

Cambiar Modo del Arma  
Disparar Arma  
Observar con Detalle  
Coger o Soltar Objeto  
Preparar Arma  
Quitar Cargador  
Esprintar  
Levantarse  
Apuntar  
Lanzar Arma

### ■ ACCIONES COMPLEJAS

Ataque Melée/Desarmado  
Recargar Arma de Fuego  
Lanzar Conjuro  
Usar Habilidad

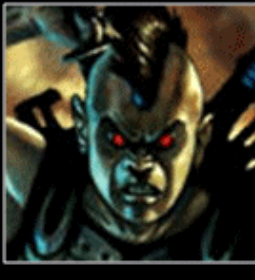
## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Samurai Callejero: Combate

El jugador que controla al Samurai Callejero no va a dejar que un pandillero mierdoso le golpee con un bate de béisbol. Cuando es su Fase de Acción, el jugador declara una Acción Sencilla para preparar su Ingram Smartgun X (después de echarle un ojo a la sección de Equipo & Estilo de Vida de su hoja de personaje, el jugador piensa que el Ares Predator con Munición Explosiva es excesivo para un pandillero). Para su siguiente Acción Sencilla, declara que disparará su arma en modo tiro a tiro. Finalmente, sólo por asegurarse (el Samurai Callejero no está asustado, es inteligente), utiliza su Acción Gratuita para correr de espaldas; poner algo de distancia entre él y el atacante... un bate de béisbol puede doler.

Normalmente durante este momento de la Secuencia de Combate (consulta 1, pág. 17), una vez un personaje ha declarado su ataque, el personaje defensor declara qué método va a utilizar para defenderse. Sin embargo, para los combates a distancia, no hay métodos defensivos adicionales; el defensor simplemente utiliza su índice de Reacción como la reserva total de dados para el Control Enfrentado.

El jugador que controla al Samurai Callejero añade todos los modificadores aplicables al combate a distancia. Primero, puesto que el pandillero está comiendo hacia él – según ha descrito el director de juego en



### MODOS DE DISPARO

En estas reglas de inicio rápido, el combate a distancia incluye armas que pueden disparar en dos modos: tiro a tiro (TT) o semi-automático (SA). Cuando declara un ataque, el jugador anuncia si va a disparar su arma en modo TT o SA.

#### Modo Tiro A Tiro

Disparar un arma tiro a tiro sólo requiere una Acción Sencilla, pero ese arma no puede volver a ser disparada durante la misma Fase de Acción.

#### Modo Semi-automático

Las pistolas que disparan en modo semi-automático pueden ser disparadas dos veces en la misma Fase de Acción. Cada tiro precisa de una Acción Sencilla y un control de ataque separado. El primer disparo se hace sin modificar; el segundo, si se realiza durante la misma Fase de Acción, incurre en un modificador a la reserva de dados de -1 por el retroceso.

### COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando dos o más personajes se enzarzan en un combate armado o desarmado que no incluya armas a distancia, se aplican las siguientes reglas de combate cuerpo a cuerpo.

### MODIFICADORES CUERPO A CUERPO

Existen varios factores que pueden afectar la habilidad para atacar, parar, o esquivar en combate cuerpo a cuerpo. La Tabla de Modificadores de Cuerpo a Cuerpo (pág. 24) incluye una lista de estos modificadores.

Es importante tener en cuenta que los mismos Modificadores de

Visibilidad usados para los Ataques a Distancia pueden aplicarse a la melée.

### DEFENDERSE CONTRA ATAQUES DE MELÉE

Los defensores tienen tres opciones para defenderse contra los ataques desarmados.

**Empuñando un Arma de Melée:** Si tienen un arma de melée en la mano, pueden parar el ataque tirando Reacción + la habilidad de arma apropiada.

**Usando Habilidad de Combate Desarmado:** Si tienen la habilidad Combate Desarmado, pueden elegir bloquear tirando Reacción + Combate Desarmado.

**Esquivar:** O simplemente pueden quitarse de en medio usando Reacción + Esquivar.

### RESOLVIENDO EL DAÑO

Involucrados como están en una rutina de trabajo ilegal y a menudo peligrosa, los personajes de Shadowrun sufren daño – y con frecuencia.

### TIPOS DE DAÑO

Los dos tipos de Daño que pueden infligirse durante el combate son el Físico y el De Aturdimiento. Cada tipo es registrado por separado.

#### Daño Físico

El Daño Físico – el tipo más peligroso – lo causan pistolas, explosiones, armas de filo, y la mayoría de los conjuros mágicos. Las armas que infligen daño Físico tienen la letra “F” a continuación de su Valor de Daño.

#### Daño de Aturdimiento

El daño de Aturdimiento – los moratones, la fatiga muscular, y cosas por el estilo – es el tipo de daño hecho por puños, patadas, armas romas, munición aturdidora, granadas de concusión, y algunos conjuros mágicos. Si algo causa daño de Aturdimiento, la letra “A” aparecerá junto al Valor de Daño.

### CÓDIGOS DE DAÑO

## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Samurai Callejero: Combate (cont.)

su escenificación de la situación – está a menos de diez metros, por lo que el alcance es corto: después de mirar la información entre corchetes que sigue a la Ingram Smartgun X en su hoja de personaje, el jugador controlador se da cuenta de que no hay modificadores por distancia. Después, el jugador comprueba la Tabla de Modificadores al Combate a Distancia en la Pantalla del Director de Juego (pág. 19) y encuentra dos modificadores que se aplican: un modificador de -2 porque el atacante está comiendo, y un modificador de +2 por su arma inteligente (después de comprobar su Hoja de Personaje para asegurarse de que tiene cyberware de arma inteligente).

Puesto que ambos modificadores se anulan entre sí, el jugador simplemente suma los dados del índice de Agilidad del Samurai Callejero a su habilidad Automáticas. Recuerda que todo lo que tiene que hacer es mirar lo que hay entre paréntesis después del índice de habilidad en la Hoja de Personaje para hallar la suma de ambos índices; su reserva de dados final para este Control Enfrentado es 12 [7 (Agilidad) + 5 (habilidad Automáticas) = 12]. Saca 1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6, 6 – sólo 3 aciertos. Ouch.

El director de juego que controla al pandillero, tira la Reacción de su PNJ, que es 4. Saca 1, 2, 5, 5 – 2 aciertos. Una gran tirada para sólo 4 dados, pero no lo suficientemente buena. ¡El Samurai Callejero gana el Control Enfrentado (se apunta el acierto neto) y da al pandillero!

## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Samurai Callejero: Combate

Siguiendo con la secuencia de combate del Pandillero y el Samurai Callejero de la página anterior, durante la Fase de Acción del Pandillero, el director de juego gasta la acción gratuita del PNJ en seguir corriendo. También decide que el Samurai Callejero corriendo de espaldas, simplemente no puede moverse tan rápido como el pandillero a la carrera, que comenzó la Secuencia de Combate ya corriendo, por lo que le alcanza.

Después el director de juego declara que el Pandillero gastará un única Acción Compleja para iniciar un ataque Cuerpo a Cuerpo contra el Samurai Callejero.

Ahora, el jugador del Samurai Callejero anuncia que método defensivo usará. Después de mirar las tres opciones bajo *Defenderse Contra Ataques Cuerpo a Cuerpo*, decide usar la habilidad de Combate Desarmado de su personaje.

El director de juego mira la Tabla de Modificadores de Cuerpo a Cuerpo. Puesto que el pandillero está corriendo y atacando, recibe un modificador de +2 por realizar un ataque de carga. No se aplican otros modificadores. El director de juego suma ese modificador de +2 a la Agilidad del pandillero más su habilidad de Garrotes: su reserva de dados final para este Control Enfrentado es 8 [4 (Agilidad) + 4 (Garrotes) + 2(mod. por carga) -2 (mod. por herida - consulta el ejemplo de daño en la pág. 11) = 8]. Saca 2, 3, 4, 5, 5, 5, 6, 6 -cinco aciertos. ¡Buena tirada!

El jugador del Samurai Callejero tira su Reacción más Combate Desarmado, lo que le da 11 dados [6 (Reacción) + 5 (Combate Desarmado) = 11]. Tira 1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, 6, 6 - un total de 5 aciertos. Es un empate, y los empates siempre benefician al defensor, con lo que el Pandillero falla el golpe.



El Blindaje en *Shadonrun* tiene dos puntuaciones: **Balístico** y de **Impacto**. El Blindaje se utiliza junto con el atributo de Cuerpo para realizar controles de Resistencia al Daño. El índice de blindaje se reduce con la Penetración de Blindaje (PB) del ataque. Un buen blindaje protegerá a un personaje de un daño físico serio. Si el VD modificado de un ataque que cause daño Físico no supera el índice de blindaje modificado por el PB, entonces el ataque causará daño de Aturdimiento.

Todas las armas tienen Códigos de Daño que indican lo difícil que es evitar o resistir el daño, y lo serás que son las heridas que causa el arma. El Código de Daño de un arma consiste en dos números que representan el Valor de Daño (VD) y la Penetración de Blindaje (PB). Estos aparecen separados por una barra diagonal, con el VD a la izquierda y la PB a la derecha. Así que un arma con un Código de Daño 7/-1 tiene un Valor de Daño 7 y una Penetración de Blindaje de -1.

### Valor de Daño (VD)

El Valor de Daño indica la severidad del daño infligido por el arma - su habilidad para transferir Daño al objetivo. En términos de juego, cada punto de Valor de Daño inflige una casilla de daño en el Monitor de Estado del objetivo. El Valor de Daño base del arma es modificado por los aciertos netos del atacante, el tipo de munición y otros factores.

### Penetración de Blindaje (PB)

La Penetración de Blindaje (PB) de un arma representa su cualidad penetradora - su habilidad para atravesar el blindaje. La PB es utilizada para modificar el índice de Blindaje del objetivo cuando realiza un control de resistencia al daño. Si la PB de un arma reduce el índice de blindaje a 0 o menos, el personaje no tira ningún dado de blindaje en su control de Resistencia al Daño.

### BLINDAJE

Los índices de Blindaje Balístico y de Impacto se notan como (B/I), con el blindaje Balístico a la izquierda y el blindaje de Impacto a la derecha.

### Blindaje Balístico

El Blindaje Balístico protege contra proyectiles que desarrollan grandes cantidades de energía cinética en una zona pequeña en periodos de tiempo corto, como balas, virotes, y flechas.

### Blindaje de Impacto

El Blindaje de Impacto protege contra ataques con menor transferencia cinética: armas de proyectiles romas, explosivos, armas cuerpo a cuerpo, y munición aturdidora.

### CONTROLES DE RESISTENCIA AL DAÑO

Un personaje tira Cuerpo + blindaje para resistir el daño. En algunos casos puede usarse otro atributo; la Voluntad se utiliza a menudo en sustitución del Cuerpo, por ejemplo, contra ciertos ataques de daño de Aturdimiento. El blindaje exacto que se aplica es determinado por el tipo de ataque (consulta *Blindaje*, arriba). El índice de blindaje es modificado por el modificador de PB del ataque.

Cada acierto conseguido en el control de Resistencia al Daño reduce el VD del ataque en 1. Si el VD se ve reducido a 0 o menos, no se causa ningún daño.

### APLICANDO EL DAÑO

Una vez se ha calculado el VD final, debe registrarse en el Monitor de Estado del personaje. El Monitor de Estado tiene dos columnas: Física y De Aturdimiento. Cada punto de Valor de Daño es igual a 1 casilla en el Monitor de Estado. El daño es acumulativo. Por ejemplo, un personaje que ya tiene 3 casillas tachadas y recibe otras 3 casillas de daño acaba con 6 casillas tachadas.

### Modificadores de Heridas

Cada fila de los Registros de Daño Físico y de Aturdimiento agrega un modificador negativo; cuantas más heridas, mayor es el modificador. Cuando se apunta el daño en la hoja de un personaje, esos modificadores se aplican a cualquier control hasta que se elimina el daño. Todos estos modificadores son acumulativos.

### ■ BLINDAJE OCULTO

Todo tipo de ropa del Sexto Mundo está blindada, los trolls tienen armadura natural, y algunas personas eligen el Blindaje Dermal implantado para mantenerse a salvo 24/7. Moraleja: lo que crees que es un objetivo fácil puede no serlo.



## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Samurai Callejero: Combate

En el ejemplo de la página anterior del Samurai Callejero que dispara al pandillero con éxito, el jugador del Samurai Callejero mira su Hoja de Personaje. Informa al DJ que la Ingram Smartgun X tiene un Valor de Daño 5F, incrementado a 6F por el acierto neto. El DJ mira las estadísticas del PNJ y apunta que tiene Cuerpo 3 y lleva 4 puntos de Blindaje. El DJ tira los 7 dados de su reserva [3 (Cuerpo) + 4 (blindaje) = 7] para hacer el Control de Resistencia al Daño. Tira 1, 1, 2, 2, 3, 3, 6 - sólo 1 acierto. Con esto se reduce el Valor de Daño de 6 a 5 (6-1=5).

El jugador del Samurai Callejero se da cuenta de que si hubiera usado la Ares Predator con su modificador de Penetración de Blindaje -1, hubiera forzado al pandillero tirar con un dado menos en el Control de Resistencia al Daño, ¡o que podría haber significado incluso un punto de daño más! Quizás cambie de arma el próximo Pase de Iniciativa.



## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Samurai Callejero: Daño Continuo

El director de juego apunta los 5 puntos de daño en el Monitor de Estado de Daño Físico del Pandillero, marcando las tres primeras casillas de izquierda a derecha de la primera fila, y luego la primera casilla de la segunda fila del Monitor de Estado y tachando también las dos casillas siguientes. El director de juego anota que casi cualquier control que deba hacer en el futuro con el Pandillero ahora sufrirá un modificador de -2, según se indica en el ejemplo de Combate de la pág. 10. Si el Pandillero recibe 5 puntos más de Daño Físico, caerá inconsciente inmediatamente.

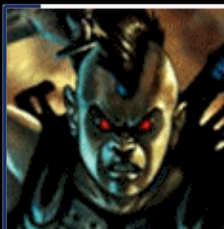


muerte y morirá a menos que se lo establezca.

## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Samurai Callejero: Daño Excesivo

En otra Secuencia de Combate, otro pobre Pandillero es golpeado y con fuerza: 12 casillas de daño. Su Monitor de Condición Física tiene 10 casillas, así que el daño se desborda. Su atributo de Cuerpo es 3 y recibe dos casillas de daño adicional. Los compañeros del Pandillero están atrapados y no pueden llegar hasta él, así que en el tercer Turno de Combate después de recibir ese daño, el Pandillero pierde otra casilla – la tercera casilla desbordada, el máximo que puede recibir. Ahora sólo quedan 3 Turnos de Combate para que sus compañeros lleguen antes de que sea demasiado tarde. Si no llegan a tiempo, pueden echar su cuerpo a las Ratas Demonio.



menos de su atributo de Cuerpo pueden sobrevivir si reciben atención médica inmediata. Si se le deja sin atención, dicho personaje recibe una casilla de daño adicional cada (Cuerpo) Turnos

### Registros del Monitor de Estado

El Registro de Daño Físico es igual a 8 más la mitad del atributo de Cuerpo del personaje (redondeando hacia arriba). El Registro de Daño de Aturdimiento es igual a 8 más la mitad del atributo de Voluntad del personaje (redondeando hacia arriba).

En estas reglas rápidas, las cuatro Hojas de Personaje pregeneradas tienen los Monitores de Estado calculados de antemano.

### Inconsciencia

Cuando todas las casillas disponibles de un registro (Físico o de Aturdimiento) están tachadas, el personaje está inmediatamente inconsciente y cae al suelo. Si el registro de Aturdimiento está relleno, el personaje simplemente está noqueado. Si el registro Físico está relleno, sin embargo, el personaje está cercano a la

### Excediendo el Monitor de Estado

Cuando el número total de casillas de daño de un registro (Físico o de Aturdimiento) está tachado, y aún queda daño por aplicar, sucede una de dos cosas: Si el daño es de Aturdimiento, se transfiere al registro Físico. Cuando el daño de Aturdimiento rebosa de este modo, el personaje también cae inconsciente; no recupera la consciencia hasta que parte del daño de Aturdimiento sea curado y eliminado del registro de Aturdimiento.

Si un personaje recibe más daño Físico que casillas tiene en el registro Físico, el personaje tiene problemas. Rebosar el registro Físico significa que el personaje está cercano a la muerte. La muerte instantánea sólo tiene lugar si el daño sobrante es mayor que el atributo de Cuerpo del personaje. Los personajes cuyo daño Físico haya superado su registro Físico por menos de su atributo de Cuerpo pueden sobrevivir si reciben atención médica inmediata. Si se le deja sin atención, dicho personaje recibe una casilla de daño adicional cada (Cuerpo) Turnos

de Combate debido a la pérdida de sangre, y al shock. Si este daño excede el atributo de Cuerpo del personaje antes de que llegue la ayuda médica, el personaje muere.

## EL MUNDO DESPERTADO

En 2011, el Despertar transformó el mundo al hacer de la magia una realidad. El mundo Despertado está permeado por el maná, la energía de la magia. El maná es invisible e intangible. No puede ser detectado, medido o influido por máquinas, sólo por seres vivos.

Algunas personas en *Shadowrun* tienen el raro don de usar el poder de la magia. Son los Despertados: magos. Usando su don para manipular el maná, los magos lanzan conjuros (el arte de la Hechicería). Un personaje Despertado tiene un atributo de Magia de 1 o más.

Los magos siguen muchas tradiciones diferentes. Una tradición es un conjunto de creencias y técnicas para usar la magia. Da color al punto de vista del mago y afecta a cómo el mago aprende y usa la magia. Las tradiciones más comunes son la hermética y la chamánica; el único personaje pregenerado de estas reglas rápidas con habilidad de usar la magia sigue la tradición hermética (consulta *Mago de Combate*, en el centro del libreto).

## ATRIBUTOS DESPERTADOS

Los seres despertados y los efectos mágicos miden su potencial mágico con los atributos de **Magia** o **Energía**.

### MAGIA

Magia es un atributo Especial que mide el poder mágico del personaje. Como con otros atributos, la Magia tiene un valor inicial de 1. El atributo de Magia puede incrementarse del mismo modo que otros atributos hasta un máximo de 6.

### ENERGÍA

Los conjuros y objetos mágicos (**focos**) tienen un atributo conocido como Energía. Éste mide el poder mágico del objeto, o el conjuro. La Energía se mide en la misma escala que los atributos metahumanos (1 a 6 natural).

## USO DE LA MAGIA

El uso de la magia gira en torno a la **Hechicería** y sus habilidades asociadas.

### HECHICERÍA

Hechicería es el término empleado para la manipulación de conjuros. En estas reglas rápidas, los hechiceros usarán las habilidades de **Lanzamiento de Conjuros** y **Contraconjuros**.

## ■ EL SEXTO MUNDO

De acuerdo con el antiguo calendario maya, el mundo pasa por unas fases que incluyen tiempos de magia y tiempos mundanales. El año 2011 presenció el fin del Quinto Mundo y el nacimiento del Sexto Mundo, el Despertar, cuando la magia – que ha estado de capa caída durante eones – una vez más se desató sobre un mundo desprevenido



### Lanzamiento de Conjuros

Cuando un hechicero lanza un conjuro, el jugador primero determina la Energía del conjuro (igual al índice de magia de su personaje) y entonces lanza su reserva de Magia + Lanzamiento de Conjuros. El éxito de un conjuro es medido por la cantidad de aciertos obtenidos en este control, aunque algunos conjuros pueden tener un umbral mayor que uno.

Todos los conjuros caen en dos categorías: **Física** (F) o **Maná** (M); los conjuros del Mago de Combate tienen directamente anotado su tipo en su Hoja de Personaje (en mitad del libreto). Un objetivo resiste un conjuro Físico usando el atributo de Cuerpo y un conjuro de Maná usando el atributo de Voluntad (consulta *Controles Enfrentados*, pág. 5).

Usar Lanzamiento de Conjuros requiere una acción compleja.

### Contraconjuros

Contraconjuros se utiliza para interrumpir otros conjuros, ya sea mientras están siendo lanzados o cuando están mantenidos. Para la defensa contra hechizos, los dados de Contraconjuros se añaden a cada una de las reservas de dados del defensor protegido. Cuando se disipa un conjuro, se realiza un Control Enfrentado de Contraconjuros + Magia contra la Energía del conjuro + Magia del lanzador, en el que los aciertos netos reducen los aciertos conseguidos para lanzar el conjuro (consulta *Contraconjuros*, pág. 13).

Usar Contraconjuros es una acción libre.

## LANZAR UN CONJURO

La habilidad de Lanzar Conjuros es la que permite a un mago lanzar un conjuro, canalizando maná a través de su propia fuerza de voluntad para afectar al objetivo de su elección.

### PASO 1: ESCOGE UN CONJURO

El personaje escoge el conjuro que quiere lanzar. Puede lanzar cualquier conjuro que conozca. Si el hechicero tiene cualquier otro conjuro activo, denominados **conjuros mantenidos**, debe escoger si cancelarlos o mantenerlos activos mientras lanza el nuevo conjuro. Los conjuros del Mago de Combate y sus descripciones están directamente listados en su Hoja de Personaje (en el centro del libreto).

### PASO 2: DETERMINA LA ENERGÍA

La Energía de un conjuro iguala el nivel de Magia del lanzador.

### PASO 3: ESCOGE LOS OBJETIVOS

Un lanzador puede apuntar a cualquiera o cualquier cosa que pueda ver directamente con su visión natural. Esto es conocido como Línea de Visión, o LdV. Algunos conjuros sólo pueden ser lanzados sobre objetivos a los que el lanzador esté tocando – no hace falta que estos objetivos sean vistos, pero el lanzador debe tener éxito en un ataque desarmado (consulta *Combate Cuerpo a Cuerpo*, pág. 9) para tocar a un objetivo involuntario de un conjuro.

Ten en cuenta que los modificadores de combate por visibilidad (consulta la Tabla de Modificadores de Combate a Distancia, pág. 24) también reducen la reserva de dados de Magia + Lanzamiento de Conjuros.

### ■ TIPO DE CONJUROS

Físicos: Resistido con Cuerpo

Maná: Resistido con Voluntad

### ■ ACCIONES MágICAS

Lanzar Conjuros: Compleja

Contraconjuros: Gratuita

### ■ DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

Para intentar hacerlos lo más sencillo posible en estas reglas rápidas, los conjuros están escritos usando este formato:

**NOMBRE** [Tipo: V; Alcance: W; Daño: X; Duración: Y; Z]

**NOMBRE:** Nombre del conjuro  
**V:** Bien "F" o "M", según sea un conjuro de tipo Físico o de Maná.  
**W:** "Contacto", "LdV" o "LdV(Área)".  
**X:** Si es aplicable, o "F" o "A", según sea Físico o de Aturdimiento, notas adicionales donde sean necesarias.  
**Y:** Bien "I" o "M" por Instantáneo (el conjuro es lanzado y sus efectos acaban) o Mantenido (el personaje puede decidir mantener el conjuro durante varios turnos).  
**Z:** Si se aplican efectos adicionales, van aquí.

## EJEMPLO CON PERSONAJE

### Mago: Lanzar Conjuros y Contraconjuros

El director de juego tiene un PNJ Eco-Chamán Radical. Durante la Fase de Acción del PNJ de un turno de combate, el DJ decide lanzar una Bola de Mana (maná) a el Mago de Combate. Es un conjuro de área de efecto y puesto que el Samurai Callejero, el Hacker y el Cazarrecompensas (consulta las Hojas de Personaje) están justo al lado de el Mago, el conjuro afectará potencialmente a los cuatro personajes.

La Energía del conjuro es automáticamente 5, ya que el nivel del atributo de Magia del Eco-Chamán Radical es 5. A esa reserva de dados se añade el nivel de habilidad en Lanzamiento de Conjuros del PNJ, que es 3. Luego, el DJ mira la Tabla de Modificadores por Visibilidad y anota que puesto que está lloviendo ligeramente, se aplica un modificador adicional de -2. Finalmente, el PNJ Eco-Chamán Radical ha recibido 3 casillas de Daño Físico, lo que también supone un modificador de -1. La reserva de dados total es 5 [5 (atributo de Magia) + 3 (habilidad de Lanzar Conjuros) - 2 (mod. de visibilidad por lluvia) - 1 (mod. por heridas) = 5].

El DJ tira los cinco dados - 2, 5, 5, 5, 6. ¡Un resultado de 4 aciertos! Como se indica bajo Controles Enfrentados (pág. 5), incluso cuando el conjuro tiene como objetivo a cuatro personajes, el director de juego sólo realiza una tirada y cada personaje realiza su propio control de resistencia y lo compara con esa tirada. El Samurai Callejero tira 3 dados (nivel de su atributo de Voluntad) - 2, 5, 5. Un resultado de 2 aciertos. El Hacker tira 3 dados (su Voluntad) - 2, 3, 4. ¡Cero aciertos, ouch! El Cazarrecompensas tira 4 dados (Voluntad) - 2, 2, 5, 6. Un resultado de 2 aciertos.

Finalmente, el Mago de Combate no realiza simplemente un Control de Voluntad. Puesto que tiene la habilidad de Contraconjuros que le permite defenderse de los conjuros, realiza un Control de Voluntad + Contraconjuros. La reserva total de dados es 7 [4 (Voluntad) + 3 (Contraconjuros) = 7]. Sin embargo, como también está defendiendo a los otros tres personajes, antes de que el jugador tire los dados, debe separar los dados de Contraconjuros (para usarlos en la defensa contra el hechizo) de sus dados de Voluntad, puesto que sólo los aciertos de los dados de Contraconjuros se aplican a los Controles de Voluntad de los otros personajes. Primero tira sus 4 dados de Voluntad - 2, 3, 3, 5. Un acierto. Entonces tira los 3 dados de Contraconjuros - 5, 5, 6. ¡Tres aciertos! Esos tres aciertos pueden añadirse ahora a los Controles de Voluntad de los otros personajes. Para resistir el conjuro de bola de maná ahora el Samurai Callejero tiene un resultado de 5 aciertos [2 (aciertos del Control de Voluntad) + 3 (aciertos de Contraconjuros del Mago) = 5], el Hacker un resultado de 3 aciertos [0 + 3 = 3] y el Cazarrecompensas 5 aciertos [2 + 3 = 5]. Finalmente, para el propio Mago de Combate, tiene un resultado de 4 aciertos [1 (aciertos de Voluntad del Mago) + 3 (aciertos de Contraconjuros) = 4].

Para terminar el DJ compara el número de aciertos del conjuro lanzado por su Eco-Chamán Radical con los controles de resistencia de los cuatro personajes para determinar quién tiene más aciertos. No tarda en ver que debido a la excelente defensa contra conjuros del Mago, tres de los personajes escapan sin daño. El Hacker, no obstante, recibe todo el impacto del conjuro de Bola de Maná.



### Conjuros de Área

Algunos conjuros tienen como objetivo zonas o puntos en el espacio; en este caso el lanzador debe ser capaz de ver el centro del área afectada. El radio base de todos los conjuros de área es su Energía en metros.

Los conjuros de área afectan a todos los objetivos válidos dentro del área de efecto, ya sea amigo o enemigo (incluyendo al lanzador); esto se aplica tanto si el lanzador podía ver a todos los objetivos válidos como si no.



### PASO 4: REALIZA EL CONTROL DE LANZAMIENTO

El lanzador tira Lanzamiento de Conjuros + Magia +/- cualquier modificador. Recuerda que lanzar un conjuro es una Acción Compleja.

### PASO 5: DETERMINA EL EFECTO

Algunos conjuros simplemente requieren un Control de Éxito, con los aciertos determinando el nivel de éxito (como se indique en la descripción del conjuro). El control de Magia + Lanzamiento de Conjuros debe generar al menos un acierto para tener éxito y puede necesitar más si el efecto tiene un umbral de éxito.

### Controles Enfrentados

Los conjuros lanzados sobre seres vivos o mágicos suelen ser resistidos, y se necesita un Control Enfrentado. Para los conjuros de área, el hechicero sólo tira los dados una vez, y cada objetivo resiste el conjuro por separado. Como se indica anteriormente, el objetivo resiste los conjuros Físicos con el atributo de Cuerpo y los conjuros de maná con el atributo de Voluntad. Si el objetivo también está protegido mediante Contraconjuros, puede añadir los dados de Contraconjuros a este Control de Resistencia. Un conjuro lanzado sobre un objetivo no-vivo o no-mágico no es resistido, ya que el objeto no tiene fuerza vital y por lo tanto ninguna conexión con el maná con la que oponerse al lanzamiento del conjuro.



### Pifias

Una pifia en el lanzamiento de conjuros puede adoptar todo tipo de formas interesantes, dependiendo del conjuro y restringidos sólo por la imaginación del director de juego. La mayoría de las pifias tendrán como resultado efectos colaterales no intencionados - una bola de fuego que produce una cantidad horrible de humo que oscurece la visión, un conjuro de levitación que sólo permite el movimiento circular, o un conjuro de ilusión que añade un elemento sensorial inesperado. Una pifia crítica puede impactar al objetivo equivocado, afectar al propio lanzador, o tener consecuencias igualmente desastrosas.

### CONTRACONJUROS

Contraconjuros se utiliza para interrumpir otros conjuros, ya sea mientras se están lanzando (**defensa contra conjuros**) o mientras son mantenidos (**disipación**).

### DEFENSA CONTRA CONJUROS

Un hechicero puede usar Contraconjuros para defenderse a sí mismo y a otros contra un conjuro que está siendo lanzado. Para hacerlo, el hechicero debe gastar una Acción Libre y declarar a quién está protegiendo.

Si Contraconjuros no fue declarado con antelación, no puede ser utilizado para defender a otros. Un personaje protegido también debe permanecer dentro del campo de visión para que pueda usarse Contraconjuros. Ten en cuenta que un mago siempre puede usar Contraconjuros para defenderse a sí mismo.



“La Magia es un regalo. Es un modo de estar más cerca de las fuerzas naturales que nos rodean - de trabajar en armonía con ellas para traer un cambio benéfico. La Magia no es algo que temer, si no que abrazar.”

- Li,  
Consultora Mágica

“La Magia es poder - la ráfaga final, el control definitivo - patear culos y robar nombres.”

- Sandra T,  
Estudiante, Instituto de Tecnología y Taumaturgia de Massachusetts (MIT&T)

## JERGA DE LA MATRIZ ■

Arrow (de ARO, o Augmented Reality Object) –

representaciones virtuales (normalmente gráficos visuales) utilizados para representar cosas en realidad aumentada.

Inteligencia Artificial (IA) –

Programas con consciencia propia e independientes que evolucionaron dentro de la Matriz.

Realidad Aumentada –

Información añadida a o superpuesta sobre la percepción sensorial de un usuario en forma de datos visuales, gráficos, sonidos, hápticos, olores, y/o simsense limitados. Better-Than-Life (BTL) – Niveles hiperreales de simsense que son potencialmente peligrosos y adictivos.

Commlink – El ordenador personal utilizado por casi todo el mundo para acceder a los servicios inalámbricos, típicamente cargado con accesorios. Los Comlinks también sirven como concentrador para la PAN (red de área personal) del usuario. A menudo simplemente “comm” o “link”.

Zona Muerta - Una localización sin redes inalámbricas.

Dot (de DOT, o Digital Object Tag) – Información adjunta a un ARO/icono dentro de la realidad aumentada.

Cuando un personaje protegido es el objetivo de un conjuro, el hechicero tira los dados de Contraconjuros en conjunción con el atributo apropiado (Cuerpo o Voluntad) para el control de resistencia. Los aciertos generados en este control reducen los aciertos netos del lanzador del conjuro. Si varios personajes protegidos son objetivo del mismo conjuro, los dados de Contraconjuros se tiran sólo una vez y cada objetivo es protegido en igual medida.

Ten en cuenta que Contraconjuros no es “consumido” después de que haya protegido contra un conjuro – sigue protegiendo a los personajes designados contra otros conjuros hasta que el hechicero decide ponerle fin.

### DISIPAR CONJUROS MANTENIDOS

Contraconjuros también permite a un mago disipar un conjuro mantenido, cancelando sus efectos. El personaje debe ser capaz de percibir el conjuro objetivo, y debe utilizar una Acción Compleja.

El hechicero disipante realiza un Control Enfrentado de Contraconjuros + Magia contra la Energía del conjuro + la Magia del lanzador. Cada acierto neto conseguido en este control reduce los aciertos del control original de lanzamiento del conjuro en 1. Si los aciertos de un conjuro son reducidos, cualquier efecto que el conjuro aplique también es reducido en consecuencia. Si los aciertos del conjuro son reducidos a 0, el conjuro finaliza inmediatamente.

## EL MUNDO INALÁMBRICO

En el 2070, un mundo de percepciones aumentadas y conexiones inalámbricas existe: la Matriz. Está construida para asegurarse de que es omnipresente, accesible desde todas las localizaciones, e integrada en la vida diaria. Casi todo el mundo es parte de este mundo electrónico interconectado, quieran o no. Tu **commlink** personal te permite estar online vayas donde vayas, 24-7-365.

La **realidad aumentada** te permite acceder a la información de la Matriz desde cualquier parte, superponiéndose a tus sentidos físicos como un HUD personal. ¿Quieres ver un plano, el menú de un restaurante, o un mensaje de email entrante? Está a tan sólo un click mental de distancia.

### REALIDAD AUMENTADA

La Realidad Aumentada (RA) incluye todo tipo de enriquecimientos sensoriales superpuestos sobre las percepciones normales del mundo real del usuario. Permite al usuario medio ver, oír, tocar, e incluso oler la Matriz continuamente mientras sigue interactuando con el mundo normal a su alrededor.

La RA no debe confundirse con la **realidad virtual** (RV), en la que las sensaciones artificiales de la matriz inundan tus

percepciones del mundo real y te sumergen en una realidad simulada – separándote mentalmente de tu cuerpo físico.

La RA es experimentada como señales visuales, iconos conocidos como **arrows** (AROs, u objetos de realidad aumentada). Puedes ver arrows vinculando cualquier número de dispositivos o cyberware a tu commlink. La información de las arrows aparece como imágenes y texto fantasmales dentro de tu campo de visión. Puedes personalizar tu interfaz para “ver” esta información como tú quieras. Si aceptas una videollamada entrante, por ejemplo, el icono/imagen de tu interlocutor aparece en el centro de tu visión (pero transparente para que puedas ver el mundo real a su través). Si alguien empieza a dispararte, puedes poner la llamada en espera y cerrar la “ventana” o moverla a tu visión periférica para que no interfiera con tus actividades de la vida real. La RA también puede experimentarse mediante señales sonoras.

## CÓMO FUNCIONA LA MATRIZ

En el último nivel de la pirámide de la Matriz están los usuarios individuales con sus comlinks y sus **redes de área personal** (PANs). Estos usuarios y PANs interactúan de forma inalámbrica con otras PANs y dispositivos a su alrededor en una red de malla sin cables.

Todo personaje posee habilidades informáticas y electrónicas básicas. Los habitantes estándar del Sexto Mundo utilizan sus comlinks/PANs constantemente para hacer llamadas de telecomunicaciones, experimentar la realidad aumentada, buscar información, mantener el contacto con los compañeros de equipo, y gestionar sus finanzas.

Los comlinks son la herramienta de navegación personal definitiva. Son una combinación de router inalámbrico, teléfono móvil, videocámara, PDA, unidad GPS, lector de chip, cartera/credstick, y dispositivo de juegos móvil – todo en un paquete fácil de transportar que puede caber en tu bolsillo.

Los comlinks sirven como el principal concentrador de tu PAN, permitiéndote acceder y manipular todos los dispositivos conectados a tu PAN mediante tu commlink. Los comlinks también te proporcionan acceso inalámbrico instantáneo al mundo a tu alrededor. No sólo puedes acceder a información a través de la Matriz, sino que también puedes tener acceso a los dispositivos inalámbricos y redes en tu vecindad.

### COMMCODES Y CUENTAS

Todo el que usa la Matriz tiene un código de acceso. Tu código de acceso es como un número de teléfono; es cómo otros saben dónde encontrarte cuando estás online. También es el modo en el que puedes ser rastreado. Muchas partes de la Matriz están

## ■ JERGA DE LA MATRIZ

Sonda – Vehículos no tripulados, controlados típicamente mediante un enlace inalámbrico directo o a través de la Matiz.

Firewall – Un programa que protege un nodo de intrusiones.

Malla – Una serie de redes entrelazadas.

Hacker – Alguien que explora y explota la tecnología en general y la Matriz específicamente, a menudo de forma ilegal y a veces con intenciones criminales.

Icono - La representación virtual de un programa en la Matriz.

Medidas Antintrusos (IC o PAI) - Cualquier software instalado en un sistema informático (host) con el propósito expreso de proteger ese sistema de los usuarios no autorizados. También “ice” (hielo).  
Jackpoints - Cualquier localización física que proporcione acceso a la Matriz mediante una conexión cableada.



## JERGA DE LA MATRIZ ■

**Matriz** – La red de telecomunicaciones mundial. Enganchado - Argot para online, conectado a la Matriz.

**Red de Malla** – Una red en la que cada dispositivo de la red está conectado a todos los otros dispositivos.

**Redes** – Grupos de dispositivos computerizados que interactúan entre sí.

**Nodo** – Cualquier dispositivo o red al que puede accederse.

**Sistema Operativo (SO)** – El programa maestro que controla un dispositivo concreto.

**Red de Área Personal (PAN)** - La red creada por todos los dispositivos electrónicos enlazados de forma inalámbrica que lleva (o están dentro de) una persona. El commlink suele ser el principal concentrador de esta red.

**Persona** - El programa "shell" que representa a un usuario en la Matriz; el icono del usuario.

**Simsense (alias sim, simstime)** – Hardware y programas que permiten a una persona experimentar las experiencias grabadas de otra persona.

abiertas al acceso público, como una página web – cualquiera puede ir allí y ver los contenidos.

Para entrar en algunos **nodos** (dispositivos o redes), no obstante – especialmente en los privados – debes crearte una cuenta. El tipo de cuenta que tienes determina las acciones que puedes realizar legítimamente en ese nodo en concreto.

### PERCEPCIÓN EN LA MATRIZ

Como ya se ha indicado, con la realidad aumentada, no te percibes a ti mismo como "dentro" de la Matriz – ves aspectos de la Matriz digitalmente superpuestos al mundo real que te rodea. De este modo, cuando accedes a un nodo, no "vas allí", sino que ves un icono de ese nodo "proyectado" en tu campo de visión. En términos digitales, tu conexión pasa de nodo a nodo hasta que alcanzas tu destino.

### HACKEAR

Aunque hay millares de nodos importantes a los que puede acceder el público general fácilmente, la mayoría de los nodos a los que suelen necesitar acceder los shadowrunners son ilegales. Como tal, ningún equipo de shadowrunning puede esperar durar mucho sin un hacker en sus filas. Hackear es necesario cada vez que desees manipular la programación de ordenadores y dispositivos electrónicos – especialmente los nodos de la Matriz – de modos no autorizados.

Hackear se centra en derrotar el firewall de un nodo y entrar en él. Si haces un hackeo exitoso en el nodo (un dispositivo o red), serás capaz de intentar manipular ese dispositivo o red.

### PROGRAMAS

Los programas son las herramientas de software que utilizas para hacer que las cosas ocurran en la Matriz. Hay muchos tipos de programas. Para estar reglas rápidas, sólo se utilizan los programas Explotar (para hackear un nodo protegido) y de Ataque (para petar/controlar un programa activo una vez estás dentro de un nodo).

Los programas tienen distintos niveles, normalmente entre 1 y 6. El nivel de un programa es la cantidad de dados añadidos a la reserva de dados cuando se utiliza ese programa en un control.

### CONTROLES EN LA MATRIZ

Los controles de habilidades en la Matriz utilizan la misma reserva de dados de habilidad + atributo que otros controles, excepto que puesto que están interactuando con el mundo de la máquina, utilizas el atributo de un programa apropiado en lugar del atributo de tu personaje.

### Hackeando

Para hackear un nodo específico, realizas un Control de Hackear + Explotar. El Umbral para este control depende del nodo en cuestión. Por ejemplo, el Umbral para el Stuffer Shack de la aventura (pág. 17) podría estar en 2 (aunque el director de juego puede incrementar este valor si lo cree apropiado).

Además, el director de juego puede decidir aplicar modificadores situacionales. Por ejemplo, si un personaje está en mitad de un tiroteo e intenta hackear un nodo, ese jugador puede tener que aplicar un modificador de -2; si el personaje está en un combate cuerpo a cuerpo, el director de juego puede incrementar el modificador a -3 o incluso -4.

Hackear un nodo requiere una Acción Compleja.

### Una Vez Estás Dentro

Una vez estás dentro del nodo, haces un Control de Hackear + Ataque para atacar al icono de un programa activo, lo que bloqueará ese programa. El Umbral para el control depende del programa activo en cuestión. Por ejemplo, para hacer que el robot de limpieza deje de trabajar en esa mancha del pasillo 2 el Umbral puede ser de 1. Sin embargo, para bloquear las cámaras de seguridad (incluso en un Stuffer Shack) el Umbral probablemente sea de 3. Es cosa del director de juego determinar el Umbral exacto basándose en que programa activo está siendo atacado.

## EJEMPLO CON PERSONAJE

### El Hacker: Stuffer Shack 4.0

Cuando entran en el Stuffer Shack el director de juego decide lanzar a los personajes al fuego y se desata un tiroteo. Mientras los otros tres personajes van directamente a tratar con la amenaza, el Hacker hace lo que sabe hacer mejor y se esconde detrás de un montón de bolsas de carbón mientras hackea el nodo del Stuffer Shack (como es una red completamente inalámbrica, no tiene que conectar nada, si no que simplemente utiliza su commlink para hacer el trabajo).

Durante la Fase de Acción del Hacker en el primer Pase de Iniciativa, el jugador necesita hacer un Control de Hackear + Explotar. El director de juego aplica un modificador de -1 por la distracción del tiroteo; el Hacker está en un segundo plano de la acción y no es un objetivo directo, así que es sólo un -1. Finalmente, el director de juego le dice al jugador que puesto que es solamente el nodo de un Stuffer Shack, el Umbral es 2.

La reserva final de dados del jugador es 8 [5 (habilidad de Hackeo) + 4 (nivel del programa de Explotación) - 1 (modificador situacional por tiroteo) = 8]. Sacó 1, 1, 3, 3, 4, 5, 5, 6. Con tres aciertos, el Hacker supera el Umbral y entra al nodo del Stuffer Shack.

Ahora es el momento de ponerse a trabajar. Tiene que esperar hasta el siguiente Turno de Combate cuando tenga de nuevo una Fase de Acción (ya que hackear requiere una Acción Compleja). Cuando es su turno, el jugador decide apagar las luces para darle algo de ventaja a su grupo; el Samurai Callejero y el Cazarecompensas tienen ambos ciberojos con visión en la penumbra y el Mago de Combate Elfo tiene esta visión de forma natural.

El jugador tiene que hacer un Control de Hackear + Atacar. Esta vez, sin embargo, uno de los PNJs está empezando a apuntar al Hacker directamente y por lo tanto el director de juego sube el modificador situacional a -2. Sin embargo, puesto que son sólo las luces – y no algo más importante como las cámaras de seguridad – el director de juego deja el Umbral a 2. La reserva final del jugador es 8 [5 (habilidad de Hackear) + 5 (programa de Ataque) - 2 (modificador situacional por tiroteo) = 8]. Gasta la acción compleja y sacó 1, 2, 2, 3, 5, 5, 6, 6. ¡Cuatro aciertos! Con este resultado se apagarían las luces con facilidad, y se apagan. No obstante, debido a los 2 aciertos netos el director de juego permite al jugador controlar las luces. Por ejemplo, el Hacker podría dejar las luces apagadas en el lado del almacén de su equipo, mientras que mantiene las luces parpadeando donde están los atacantes (enciendiéndolas y apagándolas para distraerlos).

En Turnos de Combate sucesivos, el Hacker puede enzarzarse activamente en combate, o puede seguir buscando modos de ayudar a su equipo a su modo único. Quizás encienda la máquina de hielo hasta que escupa aguanieve pegajosa por todos lados como distracción adicional, o, después de que un compañero de equipo meta un explosivo casero en el microondas, podría encenderlo y sobrecalentarlo para que reviente con el explosivo cuando pase un enemigo a su lado. ¡El único límite es la imaginación del jugador!



La cantidad de aciertos determina lo que puede conseguir un jugador. Por ejemplo, si un jugador intenta bloquear las cámaras de seguridad y sólo consigue un acierto neto, las cámaras simplemente dejan de funcionar. Sin embargo, si consigue dos aciertos netos, podría ser capaz de hacer un bucle para que la misma imagen aparezca una y otra vez; si alguien ve las imágenes, no notarán de inmediato que han sido manipuladas. Si consiguiera cuatro aciertos netos, puede insertar una imagen fabricada que sitúe a otras cuatro personas en el Stuffer Shack, y sigue así. De nuevo, las únicas limitaciones son la imaginación del jugador y las directrices del director de juego de qué puede conseguirse y lo difícil que es hacerlo.

Bloquear un programa requiere una Acción Compleja.

### **ROLEAR EN LA MATRIZ**

Debería tenerse en cuenta que comparadas con el resto de estas reglas rápidas, las reglas para usar la Matriz sólo se cubre por encima. Esto se ha hecho a propósito, no sólo para acentuar la naturaleza de rolear en la Matriz, sino también para permitir que la imaginación de jugadores y directores de juego vuele durante la aventura.

Una vez los jugadores se sumerjan en las reglas más complejas sobre la Matriz halladas en *Shadowrun Cuarta Edición*, encontrarán un montón de emocionantes reglas adicionales. Por ejemplo, en estas reglas rápidas, los jugadores son capaces de hacker el nodo del Stuffer Shack y entonces manipularlo a su gusto, si los dados lo permiten. Sin embargo, a los dueños de esos nodos no les gusta que los hackers manipulen sus sistemas y tienen seguridad; ¡un nodo puede devolver el golpe con tanta potencia mortal como un conjuro de bola de maná o un arma pesada!



## GUERRA DE COMIDA 4.0 ■

Guerra de comida 4.0 es una lucha directa y sucia con un toque de drama, desarrollada para dar al director de juego y a los jugadores una idea de cómo funcionan las reglas de *Shadowrun*. No os preocupéis mucho por la interpretación en este punto, simplemente concentraos en tirar los dados y en pasarlo bien.

Cada jugador debería elegir uno de los Personajes de Ejemplo. Los oponentes de este escenario son unos asesinos cutres, sólo un nivel por encima del matón típico, con unos toques de magia y conocimiento de la Matriz añadidos para mantener las cosas en movimiento.

## PROFUNDIZANDO ■

Si los personajes interrogan a cualquiera de los asesinos, la historia tras el encargo sale a la luz:

Mel Cozi, un vicepresidente senior de la mini-corporación Alliance Desings, ha tenido líos de faldas. Su antigua novia, Brandeen Mettlinger, tuvo a su hijo seis meses antes. Desde entonces ella ha estado pidiendo un soborno, amenazando con revelar la existencia del hijo ilegítimo a la esposa de Mel si los nuyen dejan de fluir. Para neutralizar su “problema”, Mel ha empleado a una escuadra de asesinos amateur. En una muestra clásica de “tienes aquello por lo que pagas”, uno de los asesinos perdió un asalto contra la moralidad y dudó el tiempo suficiente como para que Brandeen y su hijo entraran en el Stuffer Shack, antes de detonar su coche.

## ¿QUÉ PASA, COLEGA?

Las calles de Seattle están oscuras y hambrientas, y también lo están nuestros famélicos runners. Un poco de mala planificación les ha llevado al único establecimiento 24 horas de la ciudad: Stuffer Shack. La guarida de las delicias deshidratadas. La cámara de la comida retorcida. Desafortunadamente para nuestros hambrientos, hambrientos héroes, el Stuffer Shack está a punto de alojar un muy inquietante intento de asesinato.

Después de que nuestros personajes se hayan repartido por el local leyendo atentamente los mediocres carteles de los atestados estantes del Stuffer Shack, Brandeen entrará en la tienda con su lloriqueante vástago, Cody. Cuando los personajes jugadores levantan la mirada y arrugan sus narices ante el jaleo a las tantas, una explosión de sorprendentes proporciones estalla en el parking reventando las ventanas y demoliendo la fachada delantera del edificio. Brandeen y Cody son lanzados hasta una esquina remota de la tienda y enterrados bajo una serie de estantes y cajas.

Los asesinos son cuatro: Crank y Stoooby, expandilleros humanos que proporcionan el músculo del grupo; Fornis, un chamán enano; y Joeby, el hermano pequeño y canijo de Stoooby, que sirve como hacker del grupo. Stoooby es el líder de esta panda desorganizada.

Siguiendo a la explosión, Crank, Stoooby, y Fornis entran por el cráter que una vez fue la entrada del Stuffer Shack. Empiezan a apartar a patadas estantes retorcidos y basura mientras registran la destrozada tienda en busca de la mujer y su hijo. Joeby está tirado en el parking, gracias a un golpe en lo alto de la cabeza que su hermano le ha cascado por cagarla en lo que debería haber sido una sencilla muerte de pulsar un botón.

Crank y Stoooby comienzan a acorralar a algunos de los clientes en la zona de los congelados, amenazando con cargarse a cualquiera que se ponga en su camino. Fornis se mueve por la destrucción para encontrar a Brandeen y Cody. Las comunicaciones hacia y desde el Stuffer Shack han sido interferidas y la vigilancia anulada, así que la LoneStar no llegará pronto para detener el altercado.

El daño de la explosión ha demolido buena parte del Stuffer Shack haciendo la búsqueda de Brandeen y Cody lenta y laboriosa. Los asesinos están llenos de energía nerviosa, especialmente Stoooby, y su frustración y agresión se incrementa cuanto más tiempo lleva descubrir a su objetivo. Sienten que sus “carreras” dependen del éxito de este primer golpe, y ya corren el riesgo de fallar. Su desesperación crece con cada segundo que pasa y los gatillos se impacientan. Los jugadores deberían sentir que sus vidas están en juego, motivándoles para pisotear al grupo de asesinos, incluso si carecen de la claridad moral para defender a Brandeen y a su hijo.

## SE DIRECTO

Es el gran igualador. Detendrá a un troll del tamaño de un coche tan fácilmente como al enano más pequeño o al elfo más delgado. No es un arma, un conjuro o ni siquiera un dragón – es el hambre. Cuando es hora de comer, tienes que meterte stuffers en el estómago antes de volverte berserk. ¿Qué son los stuffers? Solían llamarla comida basura o aperitivos. Probablemente son tan buenos para ti como la nutrisoja y la pasta de kril, a pesar de esos anuncios del Consejo de Nutrición.

Cuando los retortijones atacan, sólo hay un sitio al que ir (especialmente cuando el sol sale en una hora más o menos) para encontrar ese tipo de bocado. Es el lugar que todo el mundo ama y odio: Stuffer Shack.

## GANCHOS

Haz hincapié en los entornos familiares. Cada Stuffer Shack es exactamente igual que los otros, por lo que los runners probablemente puedan recorrer los pasillos con los ojos cerrados – sin mencionar que han gastado tantos nuyen en estos sitios a lo largo de los años que deberían tener acciones. Ni siquiera necesitan pensar lo que van a coger, porque siempre cogen lo mismo. Unos minutos después de que entre Brandeen y tenga lugar la explosión, la familiaridad ha desaparecido y reina el caos absoluto. Debería ser fuerte, impactante y un poco desconcertante incluso para los shadowrunners experimentados. Utiliza a los PNJs en la tienda para establecer el tono, tanto antes como después de la explosión.

### Antes de la explosión

Vern (el encargado), con los ojos medio cerrados, mira ausente a su holo-zine; Verónica (la novia) parlotea sobre esta nueva crema depiladora que Vern debería usar en su espalda; Dustoo (el gorrón de helado) está quitando la tapa, comprobando si alguien lo ve, hundiendo su dedo en el helado y probándolo; Jake y Angie (los punks) lo hacen en el pasillo mientras ella desliza algunas latas de comida de gato dentro de su chaqueta.

### Después de la explosión

Vern tumbado inconsciente detrás de la barra; los sollozos de Verónica se oyen desde una esquina remota; Dustoo intenta desesperadamente estrujarse dentro de la “seguridad” de las neveras; Angie está agarrándose a Jake y balbuceando desesperadamente “¡No me dejes morir! ¡No me dejes morir!”

## EN BAMBALINAS

### STUFFER SHACK

El tiempo en Seattle es el normal para esta época del año: desagradable. Nuestros jugadores han salido a la helada llovizna para saciar sus retortijones de hambre nocturnos. El agua encharca

■ CUANDO LOS PERSONAJES LLEGAN AL STUFFER SHACK, LEE LO SIGUIENTE EN VOZ ALTA:

Los grandes tubos de neón y luces fluorescentes que absorben los colores para convertirlo todo a un uniforme y soso tono de gris indican que habéis llegado al hogar del sintalcohol, el soykaf, los simchips porno, las tarjetas de felicitación Holohayo 3D, el fluido neumático de tu moto, los abalorios fetiches baratos para los futuros magos, los soygrits, y una serie entera de porquerías sin valor nutricional o social. Sí, el viejo Stuffer Shack, hogar de un olor que no podéis reconocer (y probablemente no queréis hacerlo) y miles de nuyen en estómagos que pudren el estómago. Como beneficio añadido, está abierto 24-7-365.

El dependiente de la tienda está ojeando un holo-zine mientras su novia se sienta en una banqueta cerca de la barra parlotando sobre su absolutamente anodino día. Una joven pareja de aspecto punk está comprando sin ganas comida para gatos. Un hombre delgado y nervioso busca entre las cajas de helados con ahínco, como si su vida pendiera de un hilo.

En otras palabras, todo normal para un Stuffer Shack, incluso a las 4 a.m.

## HACKEANDO EL STUFFER SHACK ■

La persona que juegue al Hacker puede necesitar algunas pistas antes de que aproveche las tremendas habilidades del Hacker con la Realidad Aumentada. Aquí tienes algunas ideas sobre cosas guays que puede hacer el Hacker para liarla en el Stuffer Shack. Si es necesario, déjale caer alguna pista para que pueda desarrollar todo su potencial.

1. Tomar el control de la sonda de encerar y pilotarla por el lugar, chocándola con la gente o estorbando su camino.
2. Secuestrar un coche cercano y conducirlo remotamente.
3. Abrir varios expositores de la tienda, como el de suministros de primeros auxilios del Pasillo 6 o el de los Simchips del Pasillo 9.
4. Activando remotamente el Botón de Pánico del sistema de alarma
5. Abriendo las puertas traseras en la Sección H.
6. Poner a cualquiera de las máquinas de la Sección E a dispensar Shmoozies, Soykaf, y más - hasta que esté todo por el suelo - ¡resbala y deslízate, baby!

el suelo mientras se conducen arriba y abajo entre los pasillos matando el tiempo antes de aventurarse de nuevo a la siniestra y fría noche. Destaca el tiempo horrible y el deseo de calor y refugio incluso en un lugar tan incómodo como el Stuffer Shack.

Mientras que los jugadores examinan las homogeneizadas ofertas del Stuffer Shack puedes leerles una muestra de la mercancía de la Clave del Mapa o fotocopiar el mapa y su clave y dejarles verlo por sí mismos. Alienta a los personajes a escoger qué tienen intención de comprar.

## QUIÉN ESTÁ DENTRO

Los PNJs en el Stuffer Shack y su localización en la tienda aparecen más abajo. Cualquier equipo o habilidades específicos están indicados en la descripción de los personajes no-jugadores.

### Ocupantes de la Tienda

**Vern** es el cajero, un auténtico perdedor. Después de la explosión es lanzado contra el estante de tabacos y pierde la consciencia. La escopeta Remington 990, con 8 cartuchos [Daño: 7F; PB -1; Alcance 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)] que estaba debajo del mostrador ha caído al suelo, a solo unos pasos de Verónica.

**Verónica** es la regordeta y fea novia enana de Vern. Se ha cubierto detrás de un expositor de holo-zines caído y solloza calladamente durante la ordalía. Hará lo que sea que el grupo de asesinos le ordene hacer con pocas protestas. Verónica no usará la escopeta, pero puede ser persuadida para echársela a un jugador si cree que están ahí para ayudar.

**Jack y Angie Scatman** están en el Pasillo 7 comprando comida de gato. Jack y Angie son proyectos de realeza rockera. Jack está vestido de los pies a la cabeza con unos pantalones ceñidos de cuero blanco, una camisa blanca de cuero sin mangas y un chaleco de cuero ribeteado de blanco. También lleva varios kilos de joyería FauxGold™ colgando del cuello. Angie lleva un mono de cuero negro ceñido con unas cuarenta y dos cremalleras funcionales y casi ocho metros de cadena entramada enrollada a su cuerpo y apéndices. Jack tiene una Colt America L36 [Habilidad de Pistola 1; Daño: 4F; PB: 0; Alcance 0-10 (C, 0), 10-40 (L, -2)] en su bota de cuero blanco. No usará el arma, a menos que sienta que la suerte de la batalla está cambiando a favor de los ocupantes de la tienda, entonces su valor florecerá y puede unirse a la lucha contra el grupo de asesinos.

**Brandeen** es una joven mujer elfa medianamente atractiva que parece no haber dormido en al menos dos semanas. **Cody** su hijo con el bueno de Mel Cozi, es un chirriante llorón incansable. Sin embargo, afortunadamente para Brandeen y Cody, la explosión y el trauma de ser enviado volando por la tienda a causa de la detonación, lo ha callado finalmente... al menos durante un ratito. Están enterrados bajo paquetes y una sección colapsada de estantes los oculta de la vista. Brandeen tarda 5 Turnos de Combate en

recuperarse del shock inicial, pero permanecerá callada y quieta, intuyendo que es probablemente mejor quedarse escondida que pedir ayuda. Definitivamente sospecha que ella puede ser el objetivo de este ataque. Si cualquier jugador tropieza con ella e intenta ayudarla, inmediatamente asumirá que han venido a cogerla y se resistirá a menos que el jugador puede convencerla de que confíe en él. El grupo de asesinos tardará unos 3 ó 4 minutos en encontrarla, así que los runners no responden en ese tiempo, ella y Cody son historia.

### Asesinos

**Stooby y Crank** son el músculo de esta operación. Antiguos pandilleros, se visten para el papel - montones de cuero, cadenas, tatuajes. Irrumpen en la tienda, pisoteando los estantes y los escombros intentando localizar a Brandeen y Cody. Cuando se encuentran a alguien, menean las pistolas delante de su cara y le ordenan quedarse en el pasillo de refrigerados. Stooby es particularmente feo, no a causa de cicatrices o deformidades... ¡simplemente FEO! Gritarán y amenazarán mucho - "¡No cooperas, estás muerto!".

**Joeby** es el asesino con conciencia. No pudo obligarse a activar el coche bomba, y su hermano Stooby lo noqueó de un golpe en la cabeza, tiró del dispositivo de detonación, e hizo estallar la bomba... demasiado tarde, por supuesto. Joeby recuperará la consciencia después de 10 Turnos de Combate y trastabilará a través de la fachada derrumbada de la tienda. Incluso después de los abusos de su hermano, irá en ayuda de Stooby si cree que la vida de su hermano está amenazada. Joeby no es un buen luchador, pero sus habilidades de hacker podrían hacer difícil tratar con él - activar los aspersores, apagar las luces, etc.

**Fornis** no está seguro de cómo se enredó en esto, pero el grupo de asesinos quería tener algo de magia de apoyo, así que, mediante un amigo de un amigo de un tipo que conocía a uno, Fornis recibió una llamada de Stooby y decidió conseguir algunos "nuyen" fáciles. Se disculpará ligeramente con la gente con la que se topa, diciéndoles que en realidad no quiere herir a ningún inocente. No obstante, una vez encuentre resistencia y piense que su vida está amenazada, se volverá terriblemente hostil e incluso vulgar cuando empiece a lanzar conjuros.

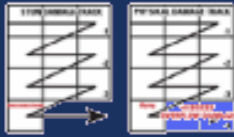
## ¡METE RUIDO!

Una vez los jugadores entran en el Stuffer Shack, pregúntales dónde van. Cuando hayan llegado a esas secciones, Brandeen entra en la tienda. Dustoo abre y cierra frenéticamente las puertas de los congeladores, examinando los contenedores de helado con un nivel insano de escrutinio. Vern bosteza de aburrimiento mientras Verónica charla incansablemente y se lima las uñas de sus regordetes dedos.

■ DESPUÉS DE QUE  
BRANDEEN ENTRE EN LA  
TIENDA, LEE LO SIGUIENTE:  
Levantáis la mirada cuando una mujer elfa medianamente atractiva entra en la tienda arrastrando un niño lloroso. Vosotros y el resto de la clientela del Stuffer Shack arrugáis la nariz ante el ofensivo ruido, que está arruinando los restos de vuestro estupor de Sábado por la noche. De repente una violenta explosión surge del parking lanzando cristales y chucherías por toda la habitación. La pared se hunde hacia dentro y las lámparas fluorescentes cuelgan despidiendo chispas mientras se balancean precariamente.

Después de algunos momentos de silencio estupefacto, dos grandes figuras emergen del agujero que solía ser la fachada del Stuffer Shack, las pistolas desenfundadas y las caras tensas. El más feo de los dos grita, "Ninguno va a salir dañado si tenéis los buzones cerrados y os quedáis a un lado. Ahora decirme donde está la dama con el bebé y tos viviréis para ver el amanecer."

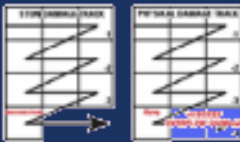
### STOOBY ■



### CRANK ■



### JOEBY ■



### FORNIS ■



### DEPURANDO ■

*Shadowrun* puede ser un juego mortal; si crees que tus personajes jugadores van a ser masacrados, considera usar una de las siguientes opciones para mantenerlos vivos: Haz que los asesinos dejen de disparar a cualquier personaje que parezca caído; Los asesinos se dividen después de matar a Brandeen y a Cody, si escuchan sirenas en la lejanía, o si dos o más de ellos están malheridos.

Una vez Brandeen haya dado unos pasos en la tienda, la explosión del parking estalla, abriendo un enorme agujero en la fachada del local, cerca del Pasillo 1 y del Pasillo 2. Justo antes de la explosión Joeby hackea el sistema de seguridad del local, inhabilitando las cuatro cámaras. Cristales rotos, humo, unos cuantos fuegos vacilantes. Los tres o cuatro pasillos más cercanos al impacto están destruidos. Vern está tumbado sin sentido en el expositor de cigarrillos y el mostrador está volado. Verónica ha volado hasta el suelo lejos del mostrador y comienza a sollozar. Dustoo, en estado de pánico, está intentando deslizarse entre los estantes del congelador en busca de refugio. Cualquier personaje a cinco metros del impacto es derribado al suelo, y enterrado bajo un pequeño montón de restos de productos.

Ahora los jugadores pueden tirar iniciativa

## ESTADÍSTICAS

En los listados de habilidades, los números entre corchetes son las reservas de dados totales, habilidad + atributo vinculado.

### Stooby

C	A	R	F	C	I	L	V	PdI
4	5	4	4(6)	2	3	3	4	1

**Habilidades:** Garrotes 3 [8], Esquivar 1 [5], Intimidación 3 [5], Pistolas 3 [8], Combate Desarmado 2 [7]

### Equipo:

Ares Predator IV  
[Daño: 5F; PB: -1; Pistola Pesada; Alcance: 0-5m (C, -0), 6-20m (M -1)]  
5 cargadores de Munición (15 balas por cargador)  
Chaqueta Blindada (Balística/Impacto: 8/6)

**Cyberware:** Ciberbrazo Derecho (Fue +2)

### Crank

C	A	R	F	C	I	L	V	PdI
5	3	3	5(6)	2	2	2	3	1

**Habilidades:** Automáticas 2 [5], Hojas 3 [6], Esquivar 1 [4], Intimidación 3 [5], Combate Desarmado 3 [6]

### Equipo:

Carabina AK-97  
[Daño: 5F; PB: -0; Subfusil; Alcance: 0-10m (C, -0), 11-40m (M -1)]  
5 cargadores de Munición (30 balas por cargador)  
Chaleco Blindado (Balística/Impacto: 6/4)

### Joeby

C	A	R	F	C	I	L	V	PdI
3	4	5	3	3	4	4	4	1

**Habilidades:** Esquivar 2 [7], Hackear 4 [8], Percepción 3 [7], Pistolas 2 [6], Desarmado 2 [6]

### Equipo:

Ares Predator IV  
[Daño: 5F; PB: -1; Pistola Pesada; Alcance: 0-5m (C, -0), 6-20m (M -1)]  
5 cargadores de Munición (15 balas por cargador)  
Chaleco Blindado (Balística/Impacto: 6/4)  
Commlink Novatech Airware c/ SO Mangadyne Deva  
**Programas:** Ataque 4, Explotación 4

### Fornis

C	A	R	F	C	I	L	V	M	PdI
3	3	3	3	3	3	5	5	4	1

**Habilidades:** Contraconjuros 2 [6], Percepción 2 [5], Pistolas 2 [5], Lanzar Conjuros 3 [7]

### Equipo:

Pistola Ligera Fichetti Security 600  
[Daño: 4F; PB: 0; Pistola Ligera; Alcance: 0-5m (C, -0), 6-15m (M -1)]  
5 cargadores de Munición (30 balas por cargador)

### Conjuros:

#### Blindaje

[Tipo: F; Alcance: LdV; Duración: M; (protección Balística y de Impacto igual a aciertos conseguidos, acumulativos con blindaje llevado)]

#### Confusión

[Tipo: M; Alcance: LdV; Duración: M; modificador de -1 a la reserva del objetivo por acierto]

#### Capa de Hielo

[Tipo: F; Alcance: LdV(A); Duración: I; cruzar el hielo requiere un Control de Agilidad+Reacción, Umbral igual a los aciertos, para evitar caerse]

#### Rayo de Maná

[Tipo: M; Alcance: LdV; Daño: (igual a los aciertos)F; Duración: I]

## BARRIDO DEL SUPERMERCADO

Un supermercado es un campo de batalla dinámico. Las cosas se rompen. Los productos se derraman. Sustancias de

## MÁS DEPURACIÓN

### ■ DOCWAGON

También recuerda que el Cazarrecompensas y el Samurai Callejero tienen contratos con DocWagon, que les llevará asistencia médica si activan la señal o caen inconscientes.

### ■ TRABAJO FUTURO

Si Brandeen sobrevive, agradecerá profusamente a los runners por salvar su vida y la de Cody, y puede incluso intentar explicar su teoría en lo concerniente al ataque (lo que será la verdad) y posiblemente intenta alistar a los runners para algún trabajito contra Mel.

colores salen a chorros por todo el lugar. Cada vez que alguien dispara su pistola, tira 1D6 y consulta la Tabla de Guerra de Comida para ver qué se rompe y su efecto en la lucha. Si el disparo se realiza en modo semi-automático, añadido +1 a la primera tirada. Luego tira 2D6 para determinar que aspecto tiene la explosión. Cuando los jugadores hagan un disparo, deja que sean ellos los que tiren en la Tabla de Guerra de Comida.

El resultado de la tirada es acumulativo en el tiempo. En otras palabras, con un resultado de 4-5 el objetivo sufrirá un Modificador de -1 a su Reserva de Dados. Si, más tarde, es lo suficientemente desafortunado para estar cerca de una zona donde se obtuvo un resultado de 2-4, sufrirá un modificador de -2 hasta que pueda salir de esa zona, momento en el que volverá a un simple -1.

### LIMPIANDO

Puesto que los shadowrunners suelen ser más profesionales que esta mierda de matones, el equipo de runners debería salir victorioso. La pasma está de camino en respuesta al disturbio, y los shadowrunners probablemente no sientan ninguna urgencia en explicar a Knight Errant porque cargaban todo ese equipo. Los informes policiales crean un registro permanente (“¿Cuál es tu número de identificación, ciudadano?”), lo que significa que va a haber demasiada luz para aquellos que prefieren las sombras.

Si Vern aún está vivo al final de la batalla estará demasiado impresionado por el estado de su tienda y el futuro de su carrera para prestar mucha atención a cualquiera que esté registrando cuerpos en los alrededores. Si su novia Verónica sobrevive, inmediatamente empezará a balbucear los detalles del encuentro a su estupefacto novio, o a cualquiera que la escuche.

La tienda está sumida en tal caos que cualquier objeto hallado en el suelo y no haya sido destruido puede escamotearse. No habrá nada muy valioso, en cualquier caso.

## TABLA DE GUERRA DE COMIDA

Tirada	Resultado
1	No ocurre nada
2-3	Una sustancia pegajosa se derrama por encima del objetivo y cualquiera a 2 metros de él. Los personajes y PNJs en esa zona sufren un Modificador de -1 a la Reserva de Dados.
4-5	Se derrama tanto líquido sobre el objetivo que su cara y brazos están completamente cubiertos. Ahora sufre un Modificador de -1 a todas las acciones como resultado de su visión estorbada.
6	¡Fuegos Artificiales! No sólo las cosas explotan sobre el personaje objetivo y cualquiera cercano, sino que el daño causa un efecto secundario: latas que caen, fluorescentes que explotan, reacciones químicas – deja que tu imaginación vuele. El objetivo tira Esquivar + Reacción para evitar 3A puntos de daño por este efecto.

Tira 2D6 en cada columna, ¡juego únelos y usa los resultados para describir el desastre!

Tirada	Color	Consistencia	Tipo
2	Negro	Rechoncho	Líquido
3	Azul	Efervescente	Carne
4	Verde	Grumoso	Metal
5	Naranja	Apestoso	Plástico
6	Rosa	Suave	Polvo
7	Morado	Esponjoso	Verdura
8	Rojo	Pegajoso	Líquido
9	Blanco	Jabonoso	Carne
10	Amarillo	Espeso	Metal
11	Claro	Denso	Plástico
12	Multicolor	Escoge 2	Polvo



## CLAVE DEL STUFFER SHACK

Hay cuatro videocámaras en la tienda. Una sobre el mostrador (Zona A) enfoca al cliente y la caja registradora todo el tiempo, mientras una segunda sobre el mostrador enfoca hacia la puerta. Una tercera monitoriza la esquina trasera entre las Zonas J y K. La cuarta cámara escanea el parking.

Pasillo 1: Filtros de aire, testers de radón, purificadores de agua, productos Detoxyl™ (“Limpia tu Oxy... ¡Usa Detoxyl!”) y otros productos ambientales y anticontaminación para la casa.

Pasillo 2: Automoción y suministros para la moto.

Pasillo 3: Jabones, detergentes, insecticidas, trampas para ratas, trampas para ratas grandes y similares.

Pasillo 4: Hardware pequeño, cosas del hogar, pinturas y esprays.

Pasillo 5: Jabones de higiene personal, esprays, acolchados, pulverizadores, de potencia normal o industrial.

Pasillo 6: Suministros de primeros auxilios, junto con un gran cartel: “No esperes a que te golpeen... ¡Compra tu Medkit!”. También hay medicinas, vitaminas y similares.

Pasillo 7: Comida de mascotas y suministros. Jake y Angie están haciéndolo por aquí.

Pasillo 8: Pequeños electrodomésticos, como microondas Zap-O-Nuke, homos Toast-R, cafeteras y demás.

Pasillo 9: A la izquierda hay un expositor cerrado de chips y discos sim, tanto de audio como de vídeo, para comprar o alquilar. Un gran cartel en mitad del estante anuncia el último chip simsens “La Bella y Sus Bestias”.

A la derecha están los snacks que van con los videos – sodas, soynuts, Slurpee-doods, Zap-com, y una legión de cosas con envoltorio.

Pasillo 10: Productos de plástico desechables Use’N’Lose, como ropas, manteles, contenedores, utensilios y paraguas.

Pasillo 11: Productos horneados, como pasteles, donuts, twisters, Sweeteez y Krak-L-Snaps. Un expositor grande de Pasteles Energéticos Nutrasoy™ está situado al final de este pasillo orientado a la Zona E.

Pasillo 12: Cosas para el desayuno, como CasiHuevo, BacoSoy y cereales listos para tomar (¡incluyendo Bombas de Azúcar Maxiblast en tres famosos sabores, Rojo, Verde y Morado!)

Pasillo 13: Soykafs, té y té herbales, sucedáneo de chocolate Koko y brebajes.

Pasillo 14: A la izquierda, cocina Aztex-mex, variando desde medio (“Cobarde”) a muy especiada (“Fusión”). La mayoría de los productos muestran el logo de la pirámide escalonada de Aztechnology en la etiqueta.

A la derecha, sanas comidas orgánicas garantizadas importadas directamente de varias Naciones Nativas Americanas y Vinos Élficos de Tir Tairngire. Los precios son muy elevados. Los perecederos están en las Zonas K y J.

Pasillo 15: A la derecha, patatas, dipas, crackers, galletas, choco-slrups y bombas de bayas.

A la izquierda están los caramelos y otras “comidas” de muerte-mega-carbohidratadas como Boostergum, SucroZoom, y Womp-Snappers.

Pasillo 16: A la izquierda está la soypasta, las salsas, los fideos de ramen, y los productos Cup-O-Soup.

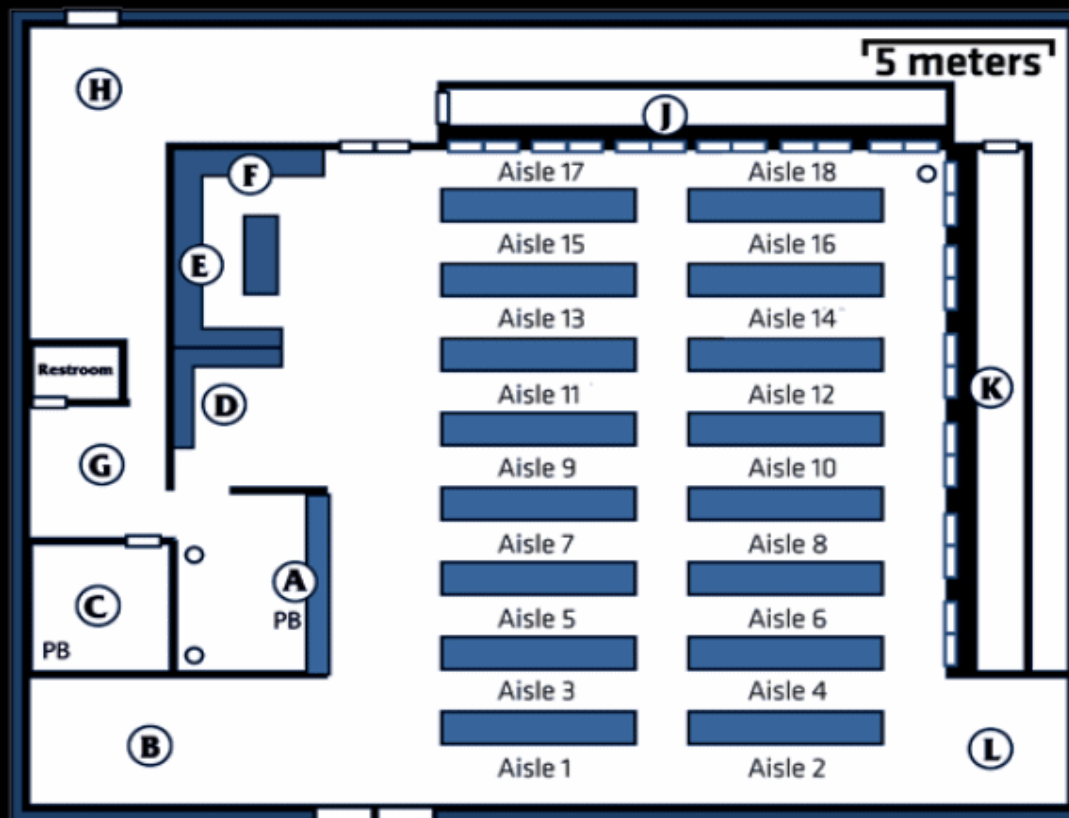
A la derecha están las sopas y guisos, tanto deshidratados como en preparados para calentar y servir.

Pasillo 17: Este pasillo está abarrotado con frutas y verduras empaquetadas tratados con rayos gamma para retrasar la putrefacción. Hay pequeñas sobrecubiertas contra la radiación en los paquetes.

Pasillo 18: Harina, nutrisoja pura y aditivos del sabor, relleno de kril, proteínas de verduras texturizadas, dextro- y levo-azúcares y sustitutos del azúcar.

## The Stuffer Shack

PB = PanicButton™ • = Cameras



Zona A: El mostrador. Además de Vern trabajando en la caja y Verónica charloteando, hay un escáner de códigos de barras, un terminal de caja registradora, un receptor de credsticks, un PanicButton™, una escopeta y varios expositores.

Zona B: La favorita de todos, los juegos de simsens están aquí. Hay cuatro juegos distintos: “Little Mutant Vik Ninja Cyberboy! 3”, “Orbital Ninja Death Commando 5”, “The All-New Ultimate Bike Race Ninja Street Duel”, y “Street Fighting Magical Ninja 8”. Cada uno cuesta 1\$ por minuto de juego – simplemente inserta tu credstick y ponte los “trodos”.

Zona C: La oficina del dueño. Incluye un segundo PanicButton™, y el grabador de las cámaras de seguridad.

Zona D: Este es un expositor cerrado de elementos electrónicos personales baratos, como ordenadores personales, reproductores de CD y chips baratos, lectores de datos y rigs de simsens portátiles.

Zona E: Los dispensadores de líquidos y productos líquidos como Shmoozies, Snorkels, Shakeups, Soykaf, Fizzygoo y otros parecidos están localizados aquí. También están los Adorables Soya-Sloppies de Ludivenko con la opción de Doble Densidad.

Zona F: El microondas Cocinelo-Usted-Mismo, la máquina expositora de pizza rotatoria, el dispensador “Hot Dog” de Syntecarne y el Burger Grill-O-Matic Soy Patty Yummy están aquí. La mesa de esta sección ofrece platos, tazas, servilletas, cuchillos de plástico y tenedaras.

Zona G: Las instalaciones para empleados, con el reloj, los lavabos, las taquillas, un sofá y algunas sillas. La zona junto a esta es el baño público.

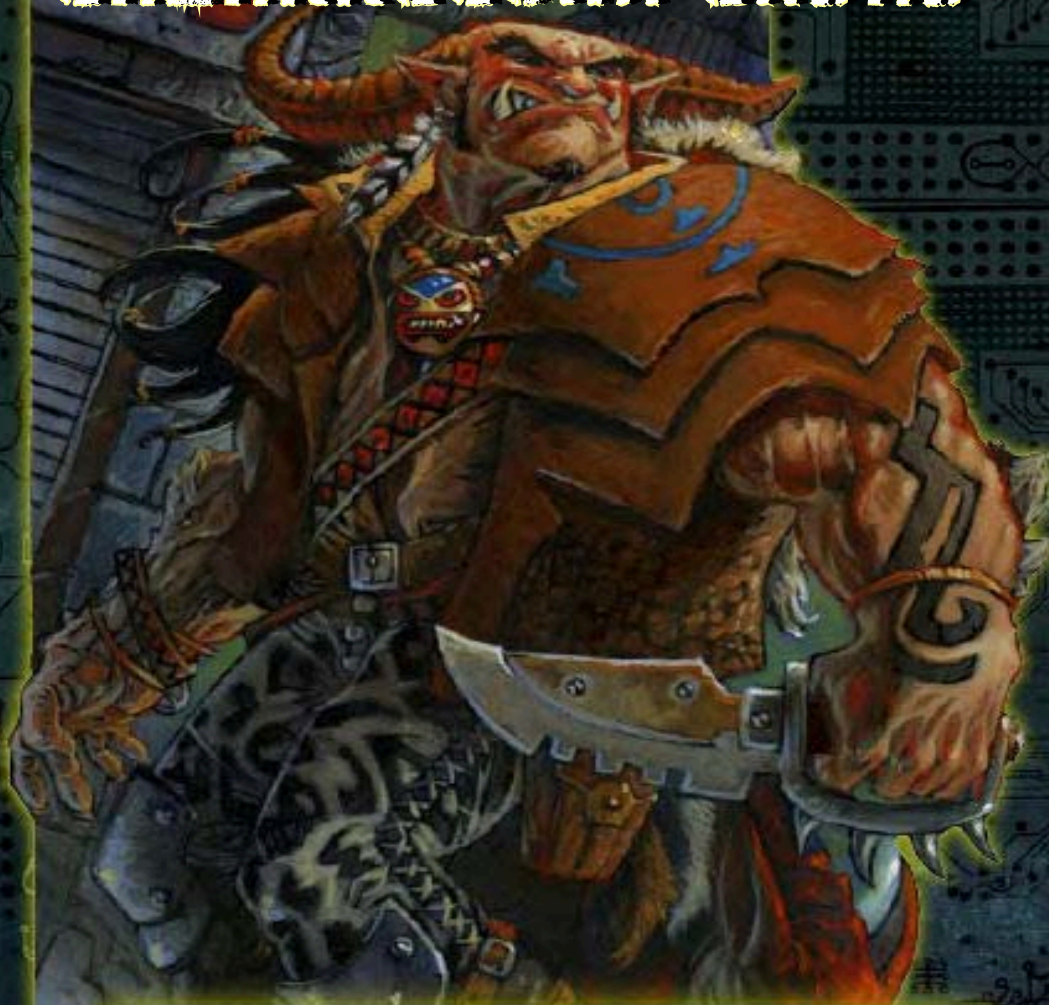
Zona H: El almacén. Hay una puerta en esta habitación que lleva al callejón tras la tienda.

Zona J: Los productos fríos se almacenan aquí. La comida para microondas está cerca de la Zona F; el resto son “sándwiches caseros y comidas servidas durante la noche”, más kafsoda, sintezumo, y leche de soja.

Zona K: Comida congelada de todo tipo, con confituras congeladas cerca de los Pasillos 1 y 2. Dustoo está probando los helados aquí.

Zona L: Esta zona contiene un pequeño, polvoriento y amarillento expositor de libros y revistas en papel. También hay dos terminales de impresión NewsFax y una copiadora HoloQuick.

# CAZARRECOMPENSAS



¿Una cruel bestia paranormal suelta? ¿Un asesino huído? ¿Su hija rebelde se ha escapado otra vez con el pandillero? El Cazarrecompensas es el tipo al que llamar. El acechador definitivo, vive por la emoción de la caza – la idea de medir sus habilidades y juguetes personalizados contra los instintos de un animal o criminal peligroso es lo que le hace sentirse feliz al levantarse. Rastreará cualquier tipo de presa – de dos o cuatro patas – siempre que la paga sea buena. Los cazará y los devolverá vivos, los cazará y devolverá su cadáver, o los cazará y sólo traerá un souvenir. Tenlo por seguro, el Cazarrecompensas siempre consigue lo que persigue.

“Mira, no me importa lo que viste en los trids – no es así. ¿Glamour? ¿Fama? Cero. Y mientras la cuenta del banco no esté a cero, yo estoy contento.”

# HACKER



No existe nada parecido a un sistema Inhackeable – sólo uno que no ha sido hackeado aún. El Hacker ve cada sistema como un reto, cada archivo encriptado como una invitación para medir sus habilidades, sus programas y su commlink personalizado contra lo que quiera que tenga que ofrecer la Matriz. Las cámaras remotas, los archivos de datos, el cybware y las armas de sus enemigos están sujetos a su voluntad, mientras estén conectados a la Matriz – ¿y qué no lo está hoy en día? El Hacker utiliza su arte, su hardware personalizado y su software para manipular el mundo electrónico y la realidad aumentada, y cuando las cosas se calientan puede sumergirse completamente en la realidad virtual, moviéndose a la velocidad del pensamiento a través del sistema y allanando el camino de sus compañeros de equipo.

“¿Encerrado en el sótano? Ni hablar – yo estoy al cargo, reuniendo información y resolviendo problemas para mi equipo, en la línea de fuego, arriesgando mi vida para que TODOS sobrevivamos.”

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD
4	3	5	3	2	5	4	3
█	█	█	█	█	█	█	█



## HACKER

Iniciativa: 10 Pases de Iniciativa: 1 Metatipo: Orko  
Habilidades de Metatipo: Visión en la Penumbra

### HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Esquivar 2 [7], Hardware 4 [8], Falsificación 2 [6], Hackear 5 [9], Iniciativa (Matriz) 10 (7), Pdl (Matriz) 1 (2), Percepción 3 [8], Pistolas 2 [5]

### EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Guantes RA

Hammerli 620S, c/10 cargadores de Munición Normal [hab. Pistolas; Daño 4F, PB: 0; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Chaleco Blindado [Balística/Impacto: 6/4]

Lector Biométrico

4 SINs Falsos

### HABILIDADES DE CONOCIMIENTO E IDIOMAS

Teorías Conspiratorias 3, Procedimientos de Seguridad Corporativos en la Matriz 5, Chats de la Matriz 3, Sistemas Operativos 5, Pisos Francos 3, Política del Submundo 3, Inglés (Nativo), Chino 3, Japonés 2

### CARACTERÍSTICAS

Genio Informático, Memoria Fotográfica, Grosero

### CYBERWARE

Commlink (Sony Emperor) (Nivel 5)

### PROGRAMAS

Ataque 5, Explotación 4

### CONTACTOS

Bloggero, Arreglador, Araña

### ACCIONES DE COMBATE

#### ACCIONES GRATUITAS

Dejar Caer Objeto

Cuerpo a Tierra

Sacar Cargador Arma Int.

Gesticular

Hablar/Enviar Frase

Correr

#### ACCIONES SENCILLAS

Cambiar Modo de Arma

Disparar Arma

Insertar Cargador

Observar con Detalle

Coger o Soltar Objeto

Preparar Arma

Quitar Cargador

Esprintar

Levantarse

Apuntar

Lanzar Arma

#### ACCIONES COMPLEJAS

Ataque Melée/Desarmado

Recargar Arma de Fuego

Usar Habilidad

### MONITOR DE ESTADO



## CAZARRECOMPENSAS

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD
8	3	3(5)	8	2	3	3	4
█	█	█	█	█	█	█	█

Iniciativa: 6(8) Pases de Iniciativa: 1 Metatipo: Troll  
Habilidades de Metatipo: +1 Alcance; +1 Blindaje Natural

### HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Trepar 2 [10], Gimnasia 2 [5], Correr 2 [10], Hojas 1 [4], Garrotes 2 [5], Esquivar 2 [7], Primeros Auxilios 3 [6], Armas Largas 3 [6], Percepción 2 [5], Supervivencia 2 [6], Rastrear 3 [6], Combate Desarmado 5 [8]

### EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Porra Extensible [Garrotes; Alcance: 1; Daño 5F; PB: 0]

Cuchillo Supervivencia [Hojas; Alcance: 0; Daño 5F; PB: -1]

Guantes de Shock (2) [Desarmado; Alcance: 0; Daño 5F; PB: -1/2]

Mossberg AM CMDT (inteligente), c/10 cargadores de Munición Dardo [Armas Largas; Daño: 9F; PB +2; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Ruger 100 c/Bípode, Mira de Imágenes, y 10 cargadores de Munición Normal [Armas Largas; Daño 7F; PB -1; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Gabardina Blindada [Balística/Impacto 6/4]; Commlink Erika Elite c/ SO Isis Orb; Binoculares de visión en la penumbra; esposas de plásticero (4); grilletes de contención (2)

Contrato de DocWagon (básico) [Si el Cazarrecompensas activa la señal o cae inconsciente, DocWagon llegará en 10 minutos para llevarse a asistencia médica.]

### CYBERWARE

[Los efectos en el juego del cyberware ya están calculados en los atributos del personaje, excepto donde se indique]

Ciberojos (Nivel 3, c/ Compensación Deslumbramiento, Visión en la Penumbra y Termográfica,

Sensor Ultrasonido, y Enlace Inteligente), Ciberoidos (Nivel 2, c/Mejora de Audio (3),

Atenuador, Filtro de Selección de Sonido (3)), Mejorador de Reacción (2)

### HABILIDADES DE CONOCIMIENTO E IDIOMAS

Antídotos 2, Trids Policiacos 3, Llaves de Sometimiento 3,

Procedimientos Knight Errant 4, Parazooloía 2, Sioux (nativo), Inglés 3

### CARACTERÍSTICAS

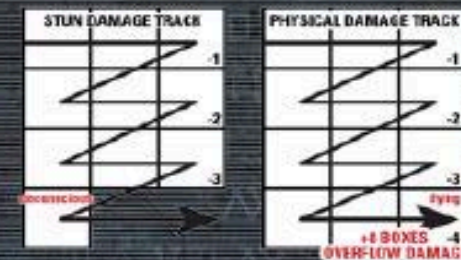
Empatía Animal, Curación Rápida, Resistencia a los

Patógenos/Toxinas, Con SIN, Grosero

### CONTACTOS

Policía Patrullero, Arreglador, Médico Callejero

### MONITOR DE ESTADO



# SAMURAI

## CALLEJERO



Parte hombre, parte mitad, todo peligro – a veces es difícil decir dónde acaba el cuerpo de carne del Samurai Callejero y dónde empiezan sus mejoras cibernéticas. Duro, fuerte, atterradoramente rápido, y entrenado en las artes del combate y las tácticas, es una máquina de matar hiper-eficiente que puede manejar casi cualquier situación en la que se meta. Ya fuera un antiguo militar, corporativo, antiguo algo de lo que – no – hablará, hoy en día es un operativo callejero independiente que se enorgullece de su estricto sentido del honor.

“¿Vender a mi cliente? Más vale que sea por el dinero que pague mi retiro, porque estaré vendido toda mi carrera.”

# MAGO DE COMBATE



Ya necesites el daño servido física o mágicamente, el Mago de Combate es tu hombre. No lo encontrarás absorbido por tomos místicos en una biblioteca o cuestionando el sentido de la vida bajo las estrellas – fue entrenado para la acción, y en medio de ella es donde le gusta estar. Con un repertorio de conjuros castigadores equiparable a su impresionante arsenal de artillería y sus formidables habilidades de combate, tiene garantizada la herramienta adecuada para el trabajo. El apoyo no es el fuerte del Mago de Combate – no se quedará en la retaguardia para curar a sus camaradas o mantener los conjuros de sigilo y protección – ¡estará en el frente, dirigiendo la carga!

“Una pistola puede quedarse sin balas, un mago puede quedarse sin mojo... así que yo llevo ambos al campo de batalla. Por seguridad.”

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD	MAGIA
3	4	4	3	4	3	4	4	5
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■	■

Iniciativa: 8 Pases de Iniciativa: 1 Metatipo: Elfo  
Habilidades de Metatipo: Visión en la Penumbra



## MAGO DE COMBATE



## SAMURAI CALLEJERO

CUERPO	AGILIDAD	REACCIÓN	FUERZA	CARISMA	INTUICIÓN	LÓGICA	VOLUNTAD
4	5(7)	4(5)	5(7)	2	3	2	3
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■

Iniciativa: 7(8) Pases de Iniciativa: 1(2) Metatipo: Humano

### HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Hojas 2 [6], Contraconjuros 3 [8], Esquivar 3 [7], Etiqueta 2 [6], Percepción 2 [5], Pistolas 3 [7], Lanzar Conjuros 5 [10]

### EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Katana [Hojas; Alcance: 1; Daño: 7F; PB: -1]

Yamaha Sakura Fubuki (intelig.), c/20 cargadores de Munición Normal [Pistolas; Daño 4F, PB: 0; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Guardapolvo Blindado [Balística/Impacto: 6/4]

Commlink Novatech Airware c/ SO Mangadyne Deva, Gafas de Vista de Mago; Simrig; Parches Estimulantes (4)

### CONJUROS

**Blindaje** [Tipo: F; Alcance: LdV; Duración: M; protección Balística y de Impacto igual a los aciertos obtenidos, acumulable con blindaje llevado]; Drenaje: E/2+3]

**Bofetada** [Tipo: F; Alcance: LdV; Daño (igual a aciertos)A; Duración: I; Drenaje: E/2]

**Incrementar Reflejos** [Tipo: F; Alcance: Contacto; Duración: M; (Incremento de Iniciativa igual a aciertos); Drenaje: E/2+2]

**Relámpago** [Tipo: F; Alcance: LdV; Daño: F; Duración: I; Drenaje: E/2+3]

**Bola de Maná** [Tipo: M; Alcance LdV (A); Daño: (igual a aciertos)F; Duración: I; Drenaje: E/2+2]

**Rayo de Maná** [Tipo: M; Alcance: LdV; Daño: Igual a aciertos)F; Duración: I; Drenaje: E/2]

### HABILIDADES DE CONOC. E IDIOMAS

Tácticas de Seguridad Corporativa 2, Procedimientos de

Knight Erran 2, Transfondo Mágico 3, Lugares

Frecuentados por Mercs 2, Estadísticas de Lucha Urbana

2, Inglés (Nativo), Latín 3, Sperethiel (élfico) 4

### CARACTERÍSTICAS

Hechicero, Alergia Moderada a la Luz Solar, Adicción (Moderada, Simsense), Sistema Sensible

### CONTACTOS

Arreglador, Vendedor de Talismanes

### ACCIONES DE COMBATE

#### ACCIONES GRATUITAS

##### Contraconjuros

Dejar Caer Objeto

Cuerpo a Tierra

Sacar Cargador Arma Int.

Gesticular

Hablar/Enviar Frase

Correr

#### ACCIONES SENCILLAS

**Cambiar Modo de Arma**

**Disparar Arma**

**Insertar Cargador**

**Observar con Detalle**

**Coger o Soltar Objeto**

**Preparar Arma**

**Quitar Cargador**

**Esprintar**

**Levantarse**

**Apuntar**

**Lanzar Arma**

#### ACCIONES COMPLEJAS

**Ataque Melée/Desarmado**

**Lanzar Conjuro**

**Recargar Arma de Fuego**

**Usar Habilidad**

### HABILIDADES ACTIVAS

[Los números entre corchetes son las reservas finales, nivel de habilidad + atributo vinculado]

Automáticas 5 [12], Hojas 4 [11], Preparar 3 [10], Esquivar 3 [8], Armas Pesadas 3 [10], Infiltración 2 [9], Negociación 2 [4], Pilotar Vehículo Terrestre 1 [7], Pistolas 4 [11], Combate Desarmado 5 [12]

### EQUIPO Y ESTILO DE VIDA

Katana [Hojas; Alcance: 1; Daño: 7F; PB: -1]

Cuchillos Supervivencia [Hojas; Alcance: 0; Daño: 5F; PB: -1]

2 Ares Predator IVs, c/ Pistolera Oculable y 10 cargadores de Munición Explosiva [Pistolas; Daño: 5F; PB: -1; Alcance: 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Ingram Smartgun X, c/ 10 cargadores de Munición Normal [Automáticas; Daño: 5F; PB: 0; Alcance: 0-30 (C, -0), 31, 80 (L, -2)]

Contrato DocWagon [Si el Samurai Callejero activa la señal o cae inconsciente, DocWagon llegará en 10 minutos para llevarse a cuidados médicos.]

Suzuki Mirage [Pilotar Vehículo Terrestres]

Chaleco Blindado [Balística/Impacto 6/4]

### CYBERWARE

[Los efectos del Cyberware ya están añadidos a los atributos, excepto donde se indique lo contrario]

Reflejos Implantados (1), Placas Dermal (2), Reemplazo Muscular (2), Ciberojos (Nivel 3, c/ Compensación de Deslumbramiento, Visión en la Penumbra, Cubiertas Protectoras, Enlace Inteligente y Visión Termográfica) [Ciberojos anulan todos los modificadores negativos a la visión]

### HABILIDADES DE CONOCIMIENTO E IDIOMAS

Diseño de Armas de Fuego 3, Pisos Francos 4, Meditación

Zen 3, Español (Nativo), Inglés 2, Japonés 2

### CARACTERÍSTICAS

Coraje, Alta Tolerancia al Dolor, Adicción (Moderada, Estimulantes), Incompetente (Hackear)

### CONTACTOS

Arreglador, Médico Callejero

### ACCIONES DE COMBATE

#### ACCIONES GRATUITAS

Dejar Caer Objeto

Cuerpo a Tierra

Sacar Cargador Arma Int.

Gesticular

Hablar/Enviar Frase

Correr

#### ACCIONES SENCILLAS

**Cambiar Modo de Arma**

**Disparar Arma**

**Insertar Cargador**

**Observar con Detalle**

**Coger o Soltar Objeto**

**Preparar Arma**

**Quitar Cargador**

**Esprintar**

**Levantarse**

**Apuntar**

**Lanzar Arma**

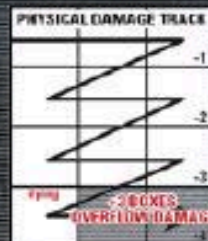
#### ACCIONES COMPLEJAS

**Ataque Melée/Desarmado**

**Recargar Arma de Fuego**

**Usar Habilidad**

### MONITOR DE ESTADO



### MONITOR DE ESTADO

