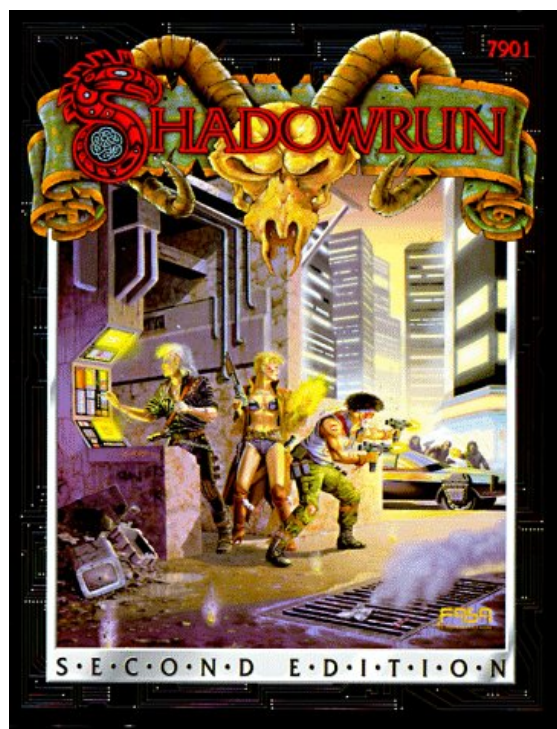


Shadowrun, 20 y pico años después

Author : Raszak

Corría el año 94 cuando entré en Stuka, por aquel entonces mi tienda de referencia en temas roleros, un día que iba de compras con un amigo. Faltaban años todavía para que me convirtiera en tan habitual que podrían haber llamado a preguntar si me encontraba bien de haber pasado tiempo sin aparecer.

Hacía ya para dos años que había empezado a jugar rol con los amigos y un poquito menos que me agencié Vampiro la Mascarada (la primera edición, sí) y mi Rogue Trader en conjunto con la caja de Warhammer 40000 2ª edición. Por entonces a mí eso de las ediciones no sabía ni lo que era, claro.



Aquel día de un ya (no tanto, en realidad) lejano 1994 me encontré con un manual que me dejó alucinado con su portada.

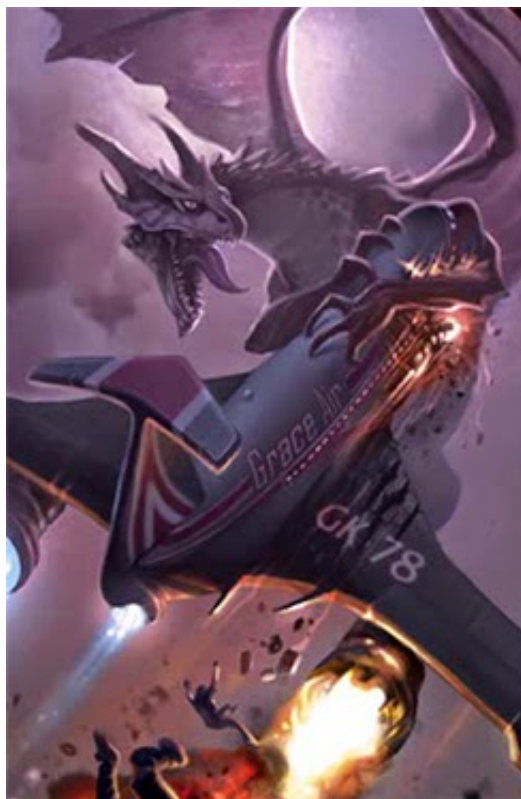
Una calavera de carnero, o algo así, enmarcando una especie de pergamino tecnológico con las letras sobreimpresas que pone Shadowrun en las que, encima, la S parece una cabeza de dragón. Y debajo un trío de gente con aire de no ser trabajadores de un banco: uno con dos subfusiles cubriendo a otra con una escopeta y energía centelleando en su mano, y a otro que se conecta físicamente con lo que parece un terminal de datos de alguna clase ¡y con las orejas en punta!, en una callejuela de una gran ciudad.

¿Pero esto qué era? Tardé un minuto en reaccionar, en cogerlo y echarle un vistazo. El minuto

que tardé en darme cuenta de que había sido amor a primera vista. Alta tecnología, armas por doquier y magia. En aquel momento me pareció como si hubieran cogido la Tierra Media y la hubieran avanzado mil o dos mil años en el tiempo, después descubrí que era más interesante que todo eso.

Al cabo de unos minutos salía de la tienda con Shadowrun (segunda edición revisada) bajo el brazo y aquella misma noche me empapé todo el trasfondo. La vuelta de la magia al mundo, el ascenso de las megacorporaciones, los poderes intemporales y las criaturas paranormales, la tecnología imparable y en medio de todo el follón un mundillo cuasi oculto formado por personas que se dedican a realizar los trabajos que nadie más puede o se atreve.

Hay pocos juegos cuyo universo me haya inspirado tanto y que me parezca tan rico y bien hilado, incluso teniendo en cuenta que no suelo ser muy amigo de las metatramas. Pero es que Shadowrun lo tenía todo para parecerme redondo. Incluso su sistema, que da tanto miedo a algunos y repelús a otros por lo masivo de su detallismo y la cantidad de opciones que ofrece y datos que aporta, me pareció maravilloso desde el primer momento.



¿Misiones de robar datos? ¿Proteger a VIPs? ¿Emprenderla contra monstruos mutantes de laboratorio? ¿Crimen organizado de todo pelaje? ¿Luchas de poder en el seno de megacorporaciones? ¡Y dragones! ¡Todo mejora con dragones!

Después de haber jugado a Cyberpunk 2020 (que por cierto, me encantó) encontrarme con Shadowrun era como ir un paso más allá en todos los sentidos. Un momento clave en mi vida rolera y, seguramente, mi juego preferido de todos los que he llegado a dirigir.

¿Y 20 años después? Pues 20 años y 3 ediciones después el juego sigue inspirándome lo mismo, con su ambientación cargada de momentos inolvidables, sus reglas masivas que creo que encajan perfectamente con el detalle que uno espera en un universo tan tecnificado y estructurado. Algunas cosas han cambiado, sí, pero por fortuna todo cambia para que todo siga igual y para mí Shadowrun sigue dando lo mismo que hace dos décadas y, posiblemente, mejor.