

Probamos Shadowrun y te cuento qué nos pareció

Author : Raszczak

Mi grupo de juego ha probado por fin **Shadowrun** (en su quinta edición), uno de mis universos preferidos desde que lo conocí [hace ya más de veinte años](#). Me sentiría viejo si no estuviera hecho un chaval. Dedicamos un par de tardes al juego: una para crear los personajes y otra para jugar una partida introductoria muy sencilla.



Durante la sesión de **creación de personajes** hay que reconocer que se hizo bastante larga. Nadie había hecho hasta la fecha un personaje de [Shadowrun 5ª edición](#), alguno de mis jugadores no controla mucho de inglés y además no teníamos más que un manual. Tardamos entre 2 y 3h en terminar los personajes, pero casi todos se quedaron bastante contentos con el resultado. Está claro que **el sistema de creación de personajes por prioridades sigue siendo muy potente** y permitió a cada uno hacerse el personaje con el que se sentía más cómodo. El punto en contra que encontraron algunos es la enormidad de opciones que existen, puesto que ya el manual básico incluye tantas posibilidades y Shadowrun tiene tanta profundidad en sus detalles que algunos jugadores se vieron un poco perdidos. El grupo acabó formado por un troll rigger, un enano adepto físico, otro enano mago hermético y un orco samurái callejero.

Lo cierto es que llegaron a la conclusión de que no era muchísima más carga que en

Pathfinder, por ejemplo, pero el desconocimiento completo retrasó las cosas. La explicación de cómo funciona la magia o el tema de determinados elementos de equipo, como los comm-link, totalmente diferentes a otros juegos que hayamos probado, se llevaron buena parte del tiempo de creación. Y es que Shadowrun podría pensarse que es sólo cyberpunk con elfos y dragones, pero es mucho más que eso y resulta muy diferente a los juegos que tocamos habitualmente.

La segunda sesión la tuvimos meses más tarde que la primera. Y tuve que dedicar un rato al principio para poner en orden el trasfondo, cosa que a alguno llegó a entusiasmar. Shadowrun es un juego que rara vez deja indiferente y a buena parte de mi grupo les ha gustado mucho.

No desgranaré qué incluía la aventura por si en algún momento la termino de redactar y la cuelgo por aquí, pero era algo bastante sencillo para testear tanto las reglas como incluir todo lo posible de elementos diferentes del propio universo. Baste decir que incluía las clásicas corporaciones, bandas, a las triadas chinas, espíritus, algún bicho paranormal y un combate.

Los comienzos fueron difíciles, aunque suene a tópico. Leer y releer las reglas de 5ª edición no fueron suficientes para dominarlas. **El sistema es denso, como siempre ha sido Shadowrun, y hace falta jugarlo y repetir ciertas mecánicas** antes de hacerse a los mandos. Por fortuna **la curva de aprendizaje es menor que en anteriores ediciones** y algunos aspectos que durante la creación de personajes parece un poco alienígena (como los límites) durante el juego se muestran excelentes para que las cosas no se vayan de madre.

Se tiran muchos, **muchos dados de 6 caras. Como siempre ha pasado.** Pero diría que en 5ª se tiran incluso más que en 3ª (durante el combate el rigger utilizó su Edge en una ocasión para resistir daño y terminó lanzando 25 dados: 7 de Body, 12 de la armor jacket y 6 de Edge, además de los extras de la regla del seis). Pero **el funcionamiento es mucho más rápido.** Al contabilizar sólo los 5 y 6 para los éxitos y la dificultad modificar el número de dados, contar éxitos es muy rápido, aunque se lancen dados a carretas. De hecho se demostró también que el número de dados tiene un componente psicológico que da o quita confianza que no existe en sistemas que no son de “pool”.



Hay reglas para cubrir todas las posibilidades, así que las consultas al manual fueron continuas al principio, aunque luego nos calamos el patrón y a partir de ahí la cosa se aceleró mucho.

Los combates son, contra todo pronóstico, muy rápidos. Sí que hay muchos modificadores y muchas opciones, pero en un momento dado las cosas no cambian mucho y es rápido. Muy rápido. **Y letal de la leche.** Los ataques precisos aumentan de forma brutal el daño que hacen las armas, y un arma con un daño poderoso en manos de alguien competente o bien preparado pueden conseguir con relativa facilidad la muerte de cualquiera incluso yendo cargado de blindaje. En serio, en SR3 el sistema tenía un grado de mortalidad importante, pero en SR5 los enemigos poderosos son capaces de hacer un destrozo con una facilidad pasmosa.

Los enemigos rápidos y los magos resultan ser los más peligrosos. En el caso de los magos son capaces de hacer daños muy respetables que se resisten sólo con Willpower, que es una pool de dados mucho menor que la que se puede alcanzar con Body y el blindaje, y aunque no llegan a hacer tanto daño como un personaje armado hasta los dientes sí que son capaces de hacer más daño neto al ser más difíciles de parar. Los enemigos rápidos pueden realizar tantos ataques que pueden acabar con un combate antes de que el resto de contendientes sean capaces de reaccionar.

Por poner un ejemplo. El adversario final al que se enfrentaron era un samurái callejero de origen chino. El tipo tenía 12 dados en Reaction+Intuition (los valores usados en la defensa básica), 14 en ataques con armas de filo (7 de Agility y 7 de Blades), y mucha, mucha iniciativa. Alcanzó tal valor de iniciativa que apareció por una puerta, le hizo un ataque que alcanzó los 18 de daño contra el rigger troll, aunque éste consiguió reducir a 9 y sobrevivió (jodido pero contento). Antes de que nadie más tuviera paso de iniciativa, atacó al samurái del grupo y éste

pudo medio esquivar el ataque gracias a su mejor Reaction+Intuition, pero aún así recibió un golpe que habría sido letal a poco tocado que hubiera ido. A partir de ahí comenzó el contraataque, pero todavía tuvo el adversario chino oportunidad de hacer otro ataque y dejar al borde de la muerte al adepto físico del grupo.

Hay que tener mucho cuidado con los personajes con iniciativa muy alta. Dan miedo.



Con todo tuvimos un combate que incluía (poco a poco) seis pandilleros, un mago hermético de las triadas y el samurái callejero, contra los cuatro miembros del grupo de runners, que duró en total cosa de 1h. Contando varios tiempos de parón buscándose dentro de un edificio, y los encuentros violentos duraron la friolera de 15 segundos. Sí. En 5 turnos estaba todo el pescado vendido, incluyendo los turnos de sorpresa en los que no actuaban muchos.

No probamos, de momento, las reglas de hacking ni las de vehículos (aparte del rigger con sus drones, que cumplieron bien), pero parecen también bastante coherentes y sencillas una vez hechas a los datos que hay que manejar.

Lo he dicho ya varias veces, pero me sorprendió lo ágil que se mueven las tiradas a pesar de la fama que tiene SR por tirar muchos dados y la potencia del sistema. A mis jugadores, que excepto uno no habían probado nunca Shadowrun en ninguna de sus versiones, les **resultó divertido y hasta les hacía bastante gracia lo de tener que tirar d6s a porrilo**, sin que por eso se les hiciera pesado ni lento. Punto para los diseñadores del actual sistema de juego.

Así que repetiremos, por supuesto. **Seattle necesita nueva carne** que meter en la picadora de las sombras.

Y a vosotros, mis estimados cuatro lectores, ¿se os ocurre alguna duda que pueda responder después de un par de sesiones probando la última versión de Shadowrun?