

# SISTEMA SOMBRA básico

MANUAL DE INICIACIÓN



Saludos lector, si estás leyendo esta primera línea es porque estás interesado en el Sistema Sombra. Las reglas que tienes en tus manos son una simplificación de nuestro sistema que te permitirá sentarte a jugar en cualquier partida de cualquier juego editado por Ediciones Sombra. No todos nuestros juegos son exactamente iguales, pero comparten muchas cosas y se puede afirmar que si sabes jugar a uno de ellos (o lees este pequeño manual) puedes jugar a cualquiera de ellos. En otras palabras, este manual es una pequeña guía para conocer lo básico del Sistema Sombra. Si quieres profundizar más, pregunta por nuestros juegos en tu tienda habitual o sigue las indicaciones de tu Director de Juego.

## CARACTERÍSTICAS, ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Estos tres términos son los ejes sobre los que se asienta el Sistema Sombra y la base del mismo. Las **características** se utilizan durante la creación del personaje e influyen, como explicaremos a continuación, en los atributos. Por lo general tienen un valor entre 1 y 10 aunque algunos juegos permiten superar el valor máximo. Hay cinco características básicas (ver cuadro a la derecha) y algunos juegos utilizan una sexta relacionada con poderes especiales, magia o similares. En general, no se utilizan durante las partidas, así que no necesitas prestarles mucha atención. De hecho, alguno de nuestros juegos (Pangea) no tiene características y no las utiliza para crear a los personajes.

Los **atributos** describen los rasgos generales de tu personaje y cada uno depende de una característica. Esta dependencia se traduce en que ningún personaje puede tener el valor de un atributo por encima del valor de la característica de la que depende. A continuación te incluimos una tabla

con los atributos y la característica que los limita:

Característica	Atributo
CUERPO	Fuerza
	Vitalidad
	Resistencia
DESTREZA	Agilidad
	Coordinación
	Velocidad
INTELIGENCIA	Memoria
	Lógica
	Inventiva
PRESENCIA	Carisma
	Voluntad
	Apariencia
INSTINTO	Percepción
	Intuición
	Concentración

Los nombres de los atributos son bastante explicativos, pero si quieres conocer qué aspectos o rasgos de tu personaje se incluyen en cada uno de ellos, consulta el glosario al final de este manual. Es raro que durante las partidas se te pida que hagas una comprobación de un atributo. En esos casos,

se utiliza el valor del atributo multiplicado por tres y se resuelve como si fuera una habilidad (ver el apartado dedicado a las acciones). También es posible que el director de juego te pida que hagas una comprobación sumando tres atributos. Por ejemplo, dos veces la Velocidad más la Agilidad (para ver si eres capaz de superar una actividad atlética concreta) o Memoria + Lógica + Inventiva (para ayudarte a resolver un enigma).

Las **habilidades** reflejan conocimientos o aptitudes del personaje en campos concretos y es el recurso que vas a utilizar de forma habitual en las partidas. Todas las habilidades dependen de un atributo. Podrás verlo en la

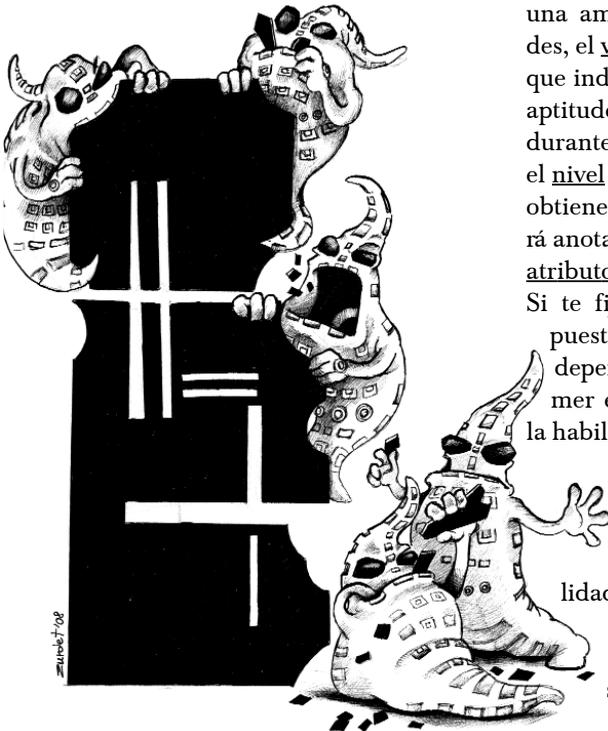
hoja de personaje de cualquiera de los juegos porque el nombre de la habilidad aparece seguido de una de las abreviaturas de los atributos. Por ejemplo, las habilidades atléticas suelen depender de la Agilidad, mientras que las de conocimientos de la Memoria. En las hojas de personaje aparecerá de la siguiente forma:

	atr + niv. = val.
Saltar	agi + ___ = ___

De forma genérica, existen dos tipos de habilidades en el Sistema Sombra: las habilidades normales y las habilidades restringidas:

Las *habilidades normales* representan los conocimientos y aptitudes comunes de una ambientación. En estas habilidades, el valor de la habilidad (el número que indica el grado de conocimiento o aptitudes del personaje y que usarás durante la partida) se calcula sumando el nivel de la habilidad (número que se obtiene durante la creación y que estará anotado en la hoja de personaje) y el atributo del que la habilidad depende. Si te fijas en el ejemplo que hemos puesto antes, la habilidad de Saltar depende de la Agilidad. En el primer espacio se colocaría el nivel de la habilidad (un número entre 0 y 20) y en el segundo la suma de este con el atributo. Sin embargo, a efectos de la partida, siempre se utiliza el valor de la habilidad, el número más a la derecha.

Las *habilidades restringidas* representan conocimientos y aptitu-



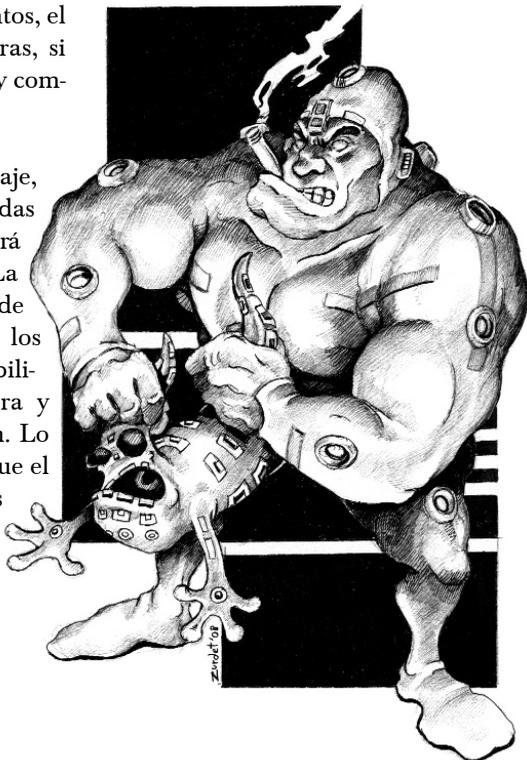
des especiales dentro de una ambientación; cosas que, generalmente, la gente no sabe excepto que haya recibido una educación especial. Las habilidades restringidas suelen aparecer subrayadas en la hoja de personaje. Por ejemplo, en la Segunda Guerra Mundial era raro que la gente supiera nadar; sólo los personajes que cumplen una serie de requisitos durante su creación de personaje sabrán nadar y, por tanto, tendrán conocimientos en esta habilidad. Lo mismo podría decirse de las armas en una ambientación actual como la de Rol Negro. Si un personaje posee conocimientos en una habilidad restringida (es decir, tiene el nivel de la habilidad por encima de cero), el valor de la habilidad se calculará de la misma forma que las habilidades normales; si no poseyera conocimientos, el valor sería cero. En otras palabras, si no conoces la habilidad, será muy complicado usarla.

En realidad, tu hoja de personaje, por lo general, ya tendrá calculadas todas las habilidades y tendrá hecha las sumas pertinentes. La explicación anterior sólo pretende explicarte de dónde proceden los números y por qué algunas habilidades se suman de una manera y otras, sin embargo, no se suman. Lo importante es que tengas claro que el número que se utiliza durante las partidas es el valor de la habilidad, escrito a la derecha, detrás del igual, de cada habilidad.

## CAPACIDADES

En la parte posterior de la hoja de personaje encontrarás otra serie de valores de juego que parecen habilidades, pero que, misteriosamente, incluimos en otro lugar. Las capacidades representan aptitudes de los personajes que no se pueden entrenar o aprender. Valores que dependen de los atributos de los personajes y que son consecuencia de éstos: cómo de deprisa se mueve, cuánto salta, cuánto peso puede levantar, cómo de bien funciona su sexto sentido, etc.

Hay dos tipos de capacidades: unas funcionan como habilidades (por ejem-



plo, Alerta) y se resuelven como si fueran una habilidad más. Las otras funcionan como valores que ayudan a otras facetas del juego (por ejemplo, la distancia de saltar indica a partir de qué distancia el personaje tendrá que hacer comprobaciones con su habilidad de Saltar).

Todas las capacidades se calculan operando uno o más atributos. Son meras cuestiones matemáticas que dan un valor de la capacidad que es el que te aparecerá anotado en la hoja de personaje.

No todos los juegos utilizan el concepto de las capacidades. Si tu hoja de personaje no tuviera, no te preocupes por ellas.

## LOS DADOS EN EL SISTEMA SOMBRA

Una de las características del Sistema Sombra es el uso de tres dados de diez caras y una sola tirada para resolver todo lo relativo a una situación. Esto nos lleva a comentarte la primera norma del Sistema Sombra: «**NO RECOJAS LOS DADOS DESPUÉS DE LANZARLOS**». Tras calcular la suma de los tres dados (es el primer paso para saber el éxito o no de una acción), se utilizarán los dados y sus combinaciones para descubrir algunas cosas más. Por eso es importante dejarlo sobre la mesa para que el DJ pueda sacar todos los datos posibles de la tirada de dados.

Uno de los dados que utilicemos debe ser diferente de los otros dos. Tiene que ser muy sencillo distinguirlo. En Sombra recomendamos utilizar un dado de un color y los otros dos del mismo color (el color es indiferente aunque la tradición, y el editor, han establecido colores de los dados en función de los juegos). También recomendamos los dados numerados de 0 a 9 (aunque el 0 se lee como diez en la mayoría de los casos) y que no uséis dados de decenas (10, 20, 30...) o dados excesivamente decorados como dado diferente. Desde tu distancia, los dados pueden ser fáciles de leer, pero desde lejos, desde la distancia del DJ, puede ser más complicado.

### Anotando las tiradas

A lo largo de los libros y artículos sobre juegos Sombra hemos ido adoptando una forma normalizada de anotar las tiradas de dado por escrito. Esta es:

**dS, d+, d- (valor habilidad)**

Es decir, si ves anotado lo siguiente: **5, 7, 3 (22)** significa que el jugador (o el DJ) ha sacado un 5 en el dado Sombra, un 7 en el dado mayor de daño y un 3 en el dado menor. Además, el atributo, habilidad o capacidad comprobada tenía un valor de 22.

El dado de diferente color recibe muchos nombres: dado Sombra, dado de Localización, dado Especial, etc. En

este manual lo llamaremos **dado Sombra** y la abreviatura que usaremos será **dS**.

Los otros dos dados se llaman genéricamente dados de daño debido a que se utilizan en muchas ocasiones con esa función (saber los puntos de daño). Uno de los dados mostrará un resultado mayor que el otro en muchas ocasiones. A ese dado lo llamamos **dado de daño mayor** (o **d+**), mientras que al otro lo llamamos **dado de daño menor** (o **d-**). Se puede dar el caso de que ambos sean iguales. A efectos de las reglas es indiferente que dado es cada cual, lo importante es el valor que tienen. Si los dos son iguales significará que el dado mayor y el menor son iguales en esa ocasión.

## ACCIONES

Cualquier cosa que haga un personaje durante una partida o sesión de juego se denomina acción. Por tanto, será una acción tanto hablar como pilotar un caza espacial. El DJ te dirá cuando la acción requiere una comprobación o cuando es automática. De los ejemplos anteriores, cruzar la calle será una acción automática la mayor parte de las veces (si estás intentando cruzar la calle mientras soldados enemigos la baten con fuego de ametralladora, lo normal es que no sea una acción automática).

De forma general, cuando una acción no es automática puede ser una acción de dificultad o una acción enfrentada.

### Asalto

Un asalto es una unidad artificial de tiempo que regula las acciones durante la partida. Estrictamente hablando es lo mínimo que dura una acción (aunque es cierto que se puede hacer más de una acción por turno). Su duración exacta es de 3,6 segundos. Existen razones para haberle asignado una duración tan rara, pero no es necesario que entremos en esos detalles en este reglamento simplificado. Para jugar, ten en cuenta que un asalto son unos 4 segundos. Eso será suficiente.

Se entiende que una acción es una **acción de dificultad** cuando nadie se opone a ella. Es decir, cuando el personaje depende de sus propias capacidades para conseguir lo que se propone. Puede haber otras personas que obstaculicen la acción (inocentes viandantes que se interponen en una aloda persecución), pero mientras su oposición no sea a propósito, la acción será de dificultad.

Cuando se quiere saber si una acción ha tenido éxito o no, recurrimos a un procedimiento que llamamos Tirada de Acción (o TA de forma abreviada). Se lanzan los dados y se suma el resultado de los tres dados. Esta suma se compara con la habilidad (o atributos o capacidad) y si el valor es igual o inferior, la acción se habrá realizado con éxito; si es superior, se habrá fallado. Como regla general, cuanto más cerca esté la suma de los tres dados del valor de la habilidad, mejor será el resultado

(más bueno si es un éxito y menos malo si es un fracaso).

En ocasiones no será suficiente con sumar los dados sino que el DJ sumará o restará algunos valores llamados genéricamente dificultades. En el Sistema Sombra, las dificultades siempre se aplican a la tirada y por eso te parecerá, al principio, que los signos están al revés. Una dificultad de -5 hace que sea más fácil que el resultado de la TA esté por debajo del valor de la habilidad; hablaremos de un bonificador. Un +5, por el contrario, hace que sea más difícil, hablaremos de un penalizador. Es el DJ el encargado de sumar y restar estas dificultades a la tirada, aunque muchos prefieren adelantarlas a los jugadores antes de hacer la TA y les dicen: «haz una tirada de Saltar (o cualquier otra habilidad) con un +5»; lo que significa que el jugador deberá lanzar los dados, sumarlos, sumar 5 a la suma y comparar el resultado con el valor de su habilidad.

Cuando al lanzar los tres dados, los tres resulten iguales (el mismo valor) se da una situación excepcional. Calcula la suma y la TA de la forma habitual y si la tirada ha sido un éxito, habrás obtenido un **crítico** o éxito alto (has conseguido la acción de forma magistral); si el resultado ha sido un fracaso, habrás conseguido una **pifia** o fracaso alto (el intento ha resultado en un estrepitoso y vergonzoso, cuando no peligroso, fallo).

Las acciones de dificultad suelen durar un asalto, pero también pueden durar

## Otros niveles de éxito

Algunos juegos de Sombra añaden algunos niveles de éxito y fracaso adicionales:

**ÉXITO O FRACASO EXCEPCIONAL.** Cuando los dos dados de daño son iguales, se considera que la acción se ha saldado de forma excepcional, a medio camino entre el éxito o fracaso normal y éxito o fracaso alto. Un éxito excepcional no será tan bueno como un crítico, pero, aún así, permitirá ciertas cosas adicionales (automotivación, acciones secundarias, etc.). Un fracaso excepcional puede ser tan vergonzoso como una pifia, pero quizás nunca entrañe un peligro inminente.

**ÉXITO O FRACASO BAJO.** Cuando los dos dados de daño suman 4 o menos se entiende que el resultado obtenido es “por los pelos”. Os se ha obtenido un éxito “in extremis” o se ha fallado por muy poco.

En cualquier caso, es el DJ quien interpreta los niveles de éxito y fracaso. No te preocupes mucho por aprender estos conceptos

varios minutos, horas e, incluso días. Se llaman **acciones extendidas** y son una variante de las de dificultad. En estos casos se resuelve igual que lo ya indicado, con la salvedad de que la TA se hace cuando concluye el tiempo. Es decir, el DJ puede indicar que para forzar una cerradura el jugador debe estar, al menos, 3 asaltos. Cuando llegue el tercer asalto (lo que puede ser

peligroso si hay enemigos disparándole), hará la TA.

### interpretando los resultados

El DJ utilizará los dados de muy diferentes formas para ayudarse a narrar el resultado de una acción. En el combate es donde eso se ve con más frecuencia porque el dS se utiliza para determinar la localización y el d+ y el d- para determinar el daño (como veremos a continuación), pero es perfectamente válido usar estos dados para otros temas. Por ejemplo, en la TA para abrir una cerradura que comentábamos antes, el DJ podría usar el dS para determinar los asaltos adicionales antes de realizar un segundo intento de abrir la cerradura. En el ejemplo de la sala con la bomba, el DJ podría usar los d+ y los d- para determinar el daño producido por la explosión de la bomba a los que fallaron en su intento de salir.

Cuando dos o más personajes intentan hacer una acción que se opone entre sí (la acción de uno impediría la del otro), se dice que se realiza una **acción enfrentada**. El combate cuerpo a cuerpo (uno intenta golpear mientras el otro trata de esquivarlo), las persecuciones (uno intenta huir mientras el otro trata de alcanzarlo) son algunos de los ejemplos de acciones enfrentadas más típicos. Sin embargo, algunas situaciones normales, que incluso no requeriría una tirada de acción, se convierten en ocasiones en acciones enfrentadas. Salir por la puerta de una sala no requiere una TA, pero salir el primero de un grupo de

varios, requerirá una TA de agilidad (por ejemplo) enfrentada entre todos los que intentan salir de la sala (quizás porque han descubierto que una bomba va a explotar).

Cada personaje enfrentado resuelve una TA de la habilidad, atributo o capacidad enfrentado y se comparan todas entre sí. El que tenga el nivel de éxito o fracaso más alto habrá conseguido su acción (o será el primero en hacerlo si varios pueden lograrlo simultáneamente). Respecto a los niveles de éxito, ten en cuenta que:

- éxito alto > éxito excepcional >  
> éxito normal > éxito bajo >
- > fracaso bajo > fracaso normal >  
> fracaso excepcional > fracaso alto.



Es decir, en el enfrentamiento, los que obtengan un éxito alto irán por delante de los que obtengan un éxito excepcional, estos de los que tengan un éxito normal y así sucesivamente hasta que los que hayan obtenido un fracaso excepcional que irán por delante de los que obtuvieron un fracaso alto.

En el caso de que dos jugadores tengan el mismo nivel de éxito, ganará el enfrentamiento el que haya conseguido un resultado más alto, si es un éxito, o más bajo, si es un fracaso. Si

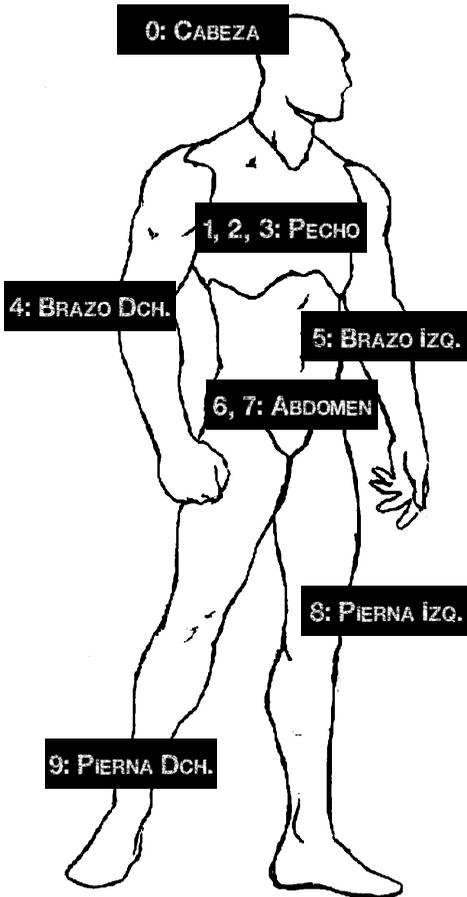
siguen empatados, el que tengan mayor nivel de habilidad y si siguiera el empate, el DJ decidirá si ambos o ninguno consiguen la acción.

En ocasiones no será suficiente con conseguir ganar el enfrentamiento para superar la acción. El DJ puede establecer que para conseguirla sea necesario obtener, al menos, un éxito y, además, ganar el enfrentamiento. En el ejemplo que poníamos antes de salir de una sala donde se iba a producir una explosión, el DJ podía pedir que además de ganar el enfrentamiento (o ser de los dos o tres mejores del mismo), era preciso superar la TA con éxito. Los que fracasaran no habrían salido de la habitación, aunque lo hubieran hecho mejor que nadie.

## DAÑO

Uno de los principales usos secundarios de los dados en el Sistema Sombra es el cálculo de la localización y el daño en las múltiples situaciones que el daño suele ser una consecuencia de la acción: disparos, peleas, accidentes, caídas, etc.

El dS se utilizará siempre para determinar la **localización**. Cada localización tiene asignado uno o más valores del dado (por ejemplo, el abdomen es 6 y 7 normalmente). En la parte posterior de tu página de personaje encontrarás la silueta de un personaje (nota: nosotros le llamamos cariñosamente Sombrito) similar al que te mostramos a la izquierda de estas líneas.



En algunos juegos con razas no humanas, algunas localizaciones variarían (consulta con el DJ si tu personaje tiene 4 brazos o una cola prensil), pero, por lo general, todos los personajes comparten las mismas localizaciones en todos los juegos.

Para saber el **daño** recibido el Sistema Sombra recurre a una nomenclatura en función del tipo de daño. Cada arma o cada situación está tipificada según un tipo de daño. Hay nueve tipos de daño básicos, pero en este resumen de las reglas sólo te hablaremos de los seis primeros (el resto se usa más contra vehículos y fortificaciones).

**Tipo 0:** el daño es igual al d- (habitual de golpes con la mano desnuda o caídas de poca altitud).

**Tipo I:** el daño es igual al d+ (habitual de las armas de filo)

**Tipo II:** el daño es igual a la suma de los dos dados de daño d- + d+ (habitual de las armas de fuego de calibre pequeño).

**Tipo III:** el daño es igual a dos veces la suma de los dos dados de daño  $2 \times (d- + d+)$  (armas de gran calibre).

**Tipo IV:** este daño es muy grande, habitual de las armas de área como las granadas, y es un poco más complejo de calcular que los anteriores porque afecta a más de una localización. Resumiendo: hace un tipo II en la localización indicada en el dS, un tipo I en dS-1 y ds+1 y a partir de entonces un tipo

0 en la inmediata localización superior y luego en la inferior y así sucesivamente hasta alcanzar el número de localizaciones indicadas por el dado d-. *Por ejemplo, una TA de Lanzar (granadas) de 5, 6, 4 haría: 10 puntos de daño en 5, 6 puntos de daño en 4, 6 puntos de daño en 6 y, finalmente, 4 puntos de daño en 3. Como ya hemos alcanzado 4 localizaciones (el d- nos detenemos calculando el daño. Si el d- hubiera sido un 5, añadiríamos: 4 puntos de daño en 7.*

**Tipo V:** este daño es el típico de las armas de fragmentación como las recortadas y similares. Es parecido al IV, pero más sencillo aún. El daño es un tipo II (la suma de los dos dados de daño) en las localizaciones indicadas por los tres dados (se considera que d+ y d- indican dos localizaciones adicionales). Por ejemplo, con la TA anterior (5, 6, 4), el personaje hubiera recibido 10 puntos de daño en 5 (brazo izquierdo), otros 10 en 6 (abdomen) y otros 10 en 4 (brazo derecho).

### Daño múltiple

Algunos juegos utilizan lo que llaman: **daño múltiple**. Lo denominan, por ejemplo, **daño III múltiple**. En estos casos, el daño es el indicado por los dados según el tipo en la localización del dS, más ese mismo daño en las localizaciones indicadas por los otros dos dados. Es decir, el daño se triplica. Observa que un daño tipo II múltiple y un daño tipo V funcionan de la misma manera.

Nota: el daño y la localización se calculan con los mismos datos obtenidos para la TA que provocó dicho daño. Permítenos recordarte de nuevo la primera norma del Sistema Sombra: «**NO RECOJAS LOS DATOS DESPUÉS DE LANZARLOS**».

### Agacha la cabeza

El daño en el Sistema Sombra es bastante alto comparado con los puntos de vida de los personajes. Un personaje tiene tantos puntos de vida como 3 veces la resistencia (lo habitual es que esté alrededor de 15). Una bala de una pistola, como hemos visto, suma dos dados de diez para calcular el daño (una media de 11 puntos de daño). Si bien es cierto que un disparo no tiene por que ser mortal para el personaje, es preferible que no te disparen. Lo que nos permite comentar la segunda norma del Sistema Sombra: «**MEJOR SI NO TE DISPARAN**».

Llegar a cero puntos de vida no implica la muerte inmediata. Hay unos asaltos de misericordia que dependen del Umbral Mortal del personaje (una capacidad del personaje). El DJ te indicará cómo se usa (varía un poco en cada juego), pero, en resumen, el Umbral Mortal es el número mínimo de asaltos que puedes sobrevivir sin recibir una atención médica. Si superas tu Umbral Mortal más lo añadido por el DJ, entonces la historia habrá terminado para tu personaje.

## GLOSARIO

**Agilidad** (agi): es un atributo que define la flexibilidad de la que disfruta el cuerpo. Depende de Destreza.

**Apariencia** (apa): es un atributo que define el atractivo físico del personaje. Depende de Presencia.

**Atributos:** son las posibilidades reales (adquiridas mediante la experiencia o el estudio) de realizar acciones. Cuando una acción no esté cubierta por las habilidades, se recurrirá a un atributo o a una combinación de éstos. Constituyen el armazón básico del personaje y cuantifican lo mucho que el personaje los ha desarrollado o evolucionado. Por ello, en algunos juegos, todo atributo está ligado a una característica, de forma que cada una de ellas tiene tres atributos que dependen de ella.

**Capacidades:** representan aptitudes innatas del personaje. Son una serie de valores que tienen efectos sobre el juego pero que no pueden incrementarse durante la generación del personaje ni posteriormente a través de la experiencia de otra forma que no sea mejorando los atributos de los que dependen. Se calculan en función de los valores de los atributos, por lo que si éstos cambian durante el transcurso de una campaña, también cambiará la capacidad.

**Características:** representan las posibilidades innatas (podría decirse

genéticas) de realizar acciones. Las características marcan los límites del personaje y no suelen utilizarse durante las partidas.

**Carisma** (car): es un atributo que define la facilidad que tiene el personaje para influir en otras personas. Depende de Presencia.

**Concentración** (con): es un atributo que define la facilidad de enfocar el potencial intelectual del personaje. Depende de Instinto.

**Coordinación** (coo): es un atributo que define la facilidad de realizar tareas complejas en las que participan varios miembros o sentidos, o a alta velocidad. Depende de Destreza.

**Cuerpo** (CUE): es una característica que define la salud y la forma física del personaje.

**Dado Sombra:** de los tres dados que se lanzan en una TA, el dado de diferente color.

**Dados de daño:** De los tres dados que se lanzan en una TA, los dos dados del mismo color. El que tenga el resultado mayor es el dado mayor de daño (d+) y el que tenga el resultado menor, dado menor de daño (d-).

**Destreza** (DES): es una característica que define la capacidad de movimiento y de reacción del personaje.

**DJ:** Director de Juego. La persona que arbitra la partida.

**dS:** Dado Sombra.

**Fuerza** (fue): es un atributo que define la potencia muscular. Depende de Cuerpo.

**Habilidades:** las habilidades se utilizan de forma habitual para resolver las acciones en una partida. Cuando se quiera descubrir si un personaje es capaz o no de hacer una acción, generalmente se comprobará la habilidad.

**Instinto** (INS): es una característica que define el aspecto más “animal” y salvaje del personaje en oposición a la Inteligencia que se dedica a su parte más racional.

**Inteligencia** (INT): es una característica que define la parte intelectual y la capacidad de aprendizaje del personaje.

**Intuición** (int): es un atributo que también es conocido como sexto sentido. Depende de Instinto.

**Inventiva** (inv): es un atributo que define la facilidad de crear pensamientos aleatorios coherentes. Depende de Inteligencia.

**Lógica** (log): es un atributo que define el razonamiento del personaje, la posibilidad de llegar a conclusiones. Depende de Inteligencia.

**Memoria** (mem): es un atributo que define la facilidad de retener con exactitud los recuerdos. Depende de Inteligencia.

**Nivel de la habilidad:** representa las aptitudes que tiene el personaje mediante el aprendizaje o la práctica. El nivel de la habilidad va de 0 a 20 y se modifica durante la creación de personaje y la experiencia. Durante el desarrollo de las partidas lo que se utiliza es el valor de la habilidad.

**Percepción** (per): es un atributo que define la agudeza de los sentidos del personaje. Depende de Instinto.

**PJ:** Personaje Jugador. Personaje interpretado por un jugador que no es el Director de Juego.

**PNJ:** Personaje No Jugador. Personajes secundarios interpretados por el Director de Juego.

**Presencia** (PRE): es una característica que define el atractivo del personaje, su elegancia y simpatía.

**Resistencia** (res): es un atributo que define la facilidad para aguantar el daño físico. Depende de Cuerpo.

**TA:** tirada de acción

**Tirada de acción** (TA): lanzamiento de 3d10 para comprobar si se consigue realizar con éxito una acción.

**Umbral mortal** (vit): esta capacidad permite conocer el tiempo de vida que le queda al personaje cuando ha perdido todos sus puntos de vida.

**Valor de la habilidad:** todas las habilidades dependen de un atributo

(se indica en la hoja del personaje) y tienen un nivel (un número que va de 0 a 20). El valor de la habilidad es la suma del nivel más el atributo del que depende la habilidad. A efectos de juego, casi siempre tendremos en cuenta el valor de la habilidad (entre 1 y 30).

**Velocidad** (vel): es un atributo que define la facilidad de reacción y celeridad del personaje. Depende de Destreza.

**Vitalidad** (vit): es un atributo que define la facilidad para realizar una actividad física prolongada. Depende de Cuerpo.

**Voluntad** (vol): es un atributo que define la resistencia a las influencias externas a la mentalidad del personaje. Depende de Presencia.

## Créditos

Autor: Juan Carlos Herreros Lucas

Colaboración y correcciones: David M. Cabal Inés, Victoria Millán Casal

Ilustraciones: Óscar Martínez Tendero

© Ediciones Sombra, 2011.

El Sistema Sombra que fue diseñado originalmente por *Juan Carlos Herreros Lucas, Raúl López Díaz-Ufano, Fernando Ruiz-Tapiador Gutiérrez, Hugo Wifredo Serrano Ruiz y Javier Sevilla Villafañe* para EXO: juego de rol e interpretación de ciencia-ficción en 1999.



¿Te gusta jugar?

Infórmate de los juegos Sombra  
en tu tienda habitual o en  
[www.edsombra.com](http://www.edsombra.com)