

TABLAS DE EVENTOS ALEATORIOS DE PARTIDO

Lethal Formula / Crushball

SISTEMA GENERAL

- Al inicio de cada partido, realiza 4 tiradas de 1d100, una por cada categoría:
 - A) Climatología
 - B) Terreno e infraestructura
 - C) Comportamiento del público
 - D) Drones
- Resultado 01–70: No ocurre ningún evento en esa categoría (condiciones normales).
- Resultado 71–100: Se activa un evento. Tira de nuevo 1d100 en la tabla específica de esa categoría.
- Cada entrada indica: descripción breve + [Tipo, Severidad] + efecto mecánico sugerido.
- El DJ puede modificar o escalar los efectos según la narrativa o la importancia del partido.

=====

=====

TABLA A – CLIMATOLOGÍA (1d100)

01. Día soleado y estable. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
02. Calor notable. [Pasivo, Moderado] –5 a Atletismo y Acrobacias tras 2 turnos seguidos corriendo.
03. Calor extremo. [Pasivo, Grave] –10 a Atletismo/Acrobacias; cada 3 turnos tirada de Resistencia o 1 PV de Fatiga.
04. Brisa ligera. [Pasivo, Leve] Sin efectos mecánicos; sólo narrativo.
05. Viento moderado. [Pasivo, Leve] –5 a Pases y Disparos a larga distancia.
06. Viento fuerte lateral. [Pasivo, Moderado] –10 a Pases largos; la bola se desvía 1 casilla en fallos.
07. Vendaval irregular. [Activo, Moderado] Cada inicio de turno, un jugador al azar tira Atletismo o cae.
08. Lluvia ligera. [Pasivo, Leve] –5 a control de la bola en recepciones.
09. Lluvia moderada. [Pasivo, Moderado] –5 Atletismo/Acrobacias; el terreno se vuelve resbaladizo.
10. Lluvia intensa. [Pasivo, Grave] –10 a Pases/Disparos; +10% riesgo de caída en cambios bruscos de dirección.
11. Aguacero torrencial. [Activo, Grave] Visibilidad reducida; –15 a Percepción y Disparo.
12. Niebla ligera. [Pasivo, Leve] –5 a Percepción a media y larga distancia.
13. Niebla espesa. [Pasivo, Moderado] –10 a Percepción y a tiros lejanos.
14. Niebla densa con focos. [Activo, Grave] La iluminación crea sombras; –5 a Parada y Percepción.
15. Ola de frío. [Pasivo, Moderado] –5 a tiradas físicas (Atletismo, Bregar).
16. Helada en el aire. [Pasivo, Grave] +1 nivel de gravedad en heridas por caída en el suelo.
17. Nevada ligera. [Pasivo, Moderado] –5 a Atletismo/Acrobacias; el suelo pierde tracción.
18. Nevada intensa. [Activo, Grave] Visibilidad –10; movimiento reducido en 1 casilla por acción de carrera.
19. Bochorno húmedo. [Pasivo, Moderado] –5 a Resistencia; la fatiga llega antes.
20. Lluvia ácida leve. [Activo, Grave] Implantes expuestos tiran Resistencia; fallo = –1 a una tirada relacionada por escena.
21. Tormenta eléctrica lejana. [Pasivo, Moderado] Sólo narrativo, pero drones tiran 1 vez por posible interferencia.
22. Tormenta eléctrica encima del estadio. [Activo, Grave] Cada 5 turnos, 1d10: con 1 hay microcorte de luz (–10 Percepción 1 turno).
23. Tormenta de arena ligera (estadio abierto). [Pasivo, Moderado] –5 Percepción, –5 Disparo.
24. Tormenta de arena intensa. [Activo, Grave] –10 Percepción; drones visuales sufren +10% prob. de fallo.
25. Viento con restos urbanos (papeles, polvo). [Pasivo, Leve] –5 a Percepción sólo a larga distancia.
26. Día soleado y estable. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
27. Calor notable. [Pasivo, Moderado] –5 a Atletismo y Acrobacias tras 2 turnos seguidos corriendo.

28. Calor extremo. [Pasivo, Grave] -10 a Atletismo/Acrobacias; cada 3 turnos tirada de Resistencia o 1 PV de Fatiga.
29. Brisa ligera. [Pasivo, Leve] Sin efectos mecánicos; sólo narrativo.
30. Viento moderado. [Pasivo, Leve] -5 a Pases y Disparos a larga distancia.
31. Viento fuerte lateral. [Pasivo, Moderado] -10 a Pases largos; la bola se desvía 1 casilla en fallos.
32. Vendaval irregular. [Activo, Moderado] Cada inicio de turno, un jugador al azar tira Atletismo o cae.
33. Lluvia ligera. [Pasivo, Leve] -5 a control de la bola en recepciones.
34. Lluvia moderada. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias; el terreno se vuelve resbaladizo.
35. Lluvia intensa. [Pasivo, Grave] -10 a Pases/Disparos; +10% riesgo de caída en cambios bruscos de dirección.
36. Aguacero torrencial. [Activo, Grave] Visibilidad reducida; -15 a Percepción y Disparo.
37. Niebla ligera. [Pasivo, Leve] -5 a Percepción a media y larga distancia.
38. Niebla espesa. [Pasivo, Moderado] -10 a Percepción y a tiros lejanos.
39. Niebla densa con focos. [Activo, Grave] La iluminación crea sombras; -5 a Parada y Percepción.
40. Ola de frío. [Pasivo, Moderado] -5 a tiradas físicas (Atletismo, Bregar).
41. Helada en el aire. [Pasivo, Grave] +1 nivel de gravedad en heridas por caída en el suelo.
42. Nevada ligera. [Pasivo, Moderado] -5 a Atletismo/Acrobacias; el suelo pierde tracción.
43. Nevada intensa. [Activo, Grave] Visibilidad -10; movimiento reducido en 1 casilla por acción de carrera.
44. Bochorno húmedo. [Pasivo, Moderado] -5 a Resistencia; la fatiga llega antes.
45. Lluvia ácida leve. [Activo, Grave] Implantes expuestos tiran Resistencia; fallo = -1 a una tirada relacionada por escena.
46. Tormenta eléctrica lejana. [Pasivo, Moderado] Sólo narrativo, pero drones tiran 1 vez por posible interferencia.
47. Tormenta eléctrica encima del estadio. [Activo, Grave] Cada 5 turnos, 1d10: con 1 hay microcorte de luz (-10 Percepción 1 turno).
48. Tormenta de arena ligera (estadio abierto). [Pasivo, Moderado] -5 Percepción, -5 Disparo.
49. Tormenta de arena intensa. [Activo, Grave] -10 Percepción; drones visuales sufren +10% prob. de fallo.
50. Viento con restos urbanos (papeles, polvo). [Pasivo, Leve] -5 a Percepción sólo a larga distancia.
51. Día soleado y estable. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
52. Calor notable. [Pasivo, Moderado] -5 a Atletismo y Acrobacias tras 2 turnos seguidos corriendo.
53. Calor extremo. [Pasivo, Grave] -10 a Atletismo/Acrobacias; cada 3 turnos tirada de Resistencia o 1 PV de Fatiga.
54. Brisa ligera. [Pasivo, Leve] Sin efectos mecánicos; sólo narrativo.
55. Viento moderado. [Pasivo, Leve] -5 a Pases y Disparos a larga distancia.
56. Viento fuerte lateral. [Pasivo, Moderado] -10 a Pases largos; la bola se desvía 1 casilla en fallos.
57. Vendaval irregular. [Activo, Moderado] Cada inicio de turno, un jugador al azar tira Atletismo o cae.
58. Lluvia ligera. [Pasivo, Leve] -5 a control de la bola en recepciones.
59. Lluvia moderada. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias; el terreno se vuelve resbaladizo.
60. Lluvia intensa. [Pasivo, Grave] -10 a Pases/Disparos; +10% riesgo de caída en cambios bruscos de dirección.
61. Aguacero torrencial. [Activo, Grave] Visibilidad reducida; -15 a Percepción y Disparo.
62. Niebla ligera. [Pasivo, Leve] -5 a Percepción a media y larga distancia.
63. Niebla espesa. [Pasivo, Moderado] -10 a Percepción y a tiros lejanos.
64. Niebla densa con focos. [Activo, Grave] La iluminación crea sombras; -5 a Parada y Percepción.
65. Ola de frío. [Pasivo, Moderado] -5 a tiradas físicas (Atletismo, Bregar).
66. Helada en el aire. [Pasivo, Grave] +1 nivel de gravedad en heridas por caída en el suelo.
67. Nevada ligera. [Pasivo, Moderado] -5 a Atletismo/Acrobacias; el suelo pierde tracción.
68. Nevada intensa. [Activo, Grave] Visibilidad -10; movimiento reducido en 1 casilla por acción de carrera.
69. Bochorno húmedo. [Pasivo, Moderado] -5 a Resistencia; la fatiga llega antes.
70. Lluvia ácida leve. [Activo, Grave] Implantes expuestos tiran Resistencia; fallo = -1 a una tirada relacionada por escena.
71. Tormenta eléctrica lejana. [Pasivo, Moderado] Sólo narrativo, pero drones tiran 1 vez por posible interferencia.
72. Tormenta eléctrica encima del estadio. [Activo, Grave] Cada 5 turnos, 1d10: con 1 hay microcorte de luz (-10 Percepción 1 turno).
73. Tormenta de arena ligera (estadio abierto). [Pasivo, Moderado] -5 Percepción, -5 Disparo.

74. Tormenta de arena intensa. [Activo, Grave] -10 Percepción; drones visuales sufren +10% prob. de fallo.
75. Viento con restos urbanos (papeles, polvo). [Pasivo, Leve] -5 a Percepción sólo a larga distancia.
76. Día soleado y estable. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
77. Calor notable. [Pasivo, Moderado] -5 a Atletismo y Acrobacias tras 2 turnos seguidos corriendo.
78. Calor extremo. [Pasivo, Grave] -10 a Atletismo/Acrobacias; cada 3 turnos tirada de Resistencia o 1 PV de Fatiga.
79. Brisa ligera. [Pasivo, Leve] Sin efectos mecánicos; sólo narrativo.
80. Viento moderado. [Pasivo, Leve] -5 a Pases y Disparos a larga distancia.
81. Viento fuerte lateral. [Pasivo, Moderado] -10 a Pases largos; la bola se desvía 1 casilla en fallos.
82. Vendaval irregular. [Activo, Moderado] Cada inicio de turno, un jugador al azar tira Atletismo o cae.
83. Lluvia ligera. [Pasivo, Leve] -5 a control de la bola en recepciones.
84. Lluvia moderada. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias; el terreno se vuelve resbaladizo.
85. Lluvia intensa. [Pasivo, Grave] -10 a Pases/Disparos; +10% riesgo de caída en cambios bruscos de dirección.
86. Aguacero torrencial. [Activo, Grave] Visibilidad reducida; -15 a Percepción y Disparo.
87. Niebla ligera. [Pasivo, Leve] -5 a Percepción a media y larga distancia.
88. Niebla espesa. [Pasivo, Moderado] -10 a Percepción y a tiros lejanos.
89. Niebla densa con focos. [Activo, Grave] La iluminación crea sombras; -5 a Parada y Percepción.
90. Ola de frío. [Pasivo, Moderado] -5 a tiradas físicas (Atletismo, Bregar).
91. Helada en el aire. [Pasivo, Grave] +1 nivel de gravedad en heridas por caída en el suelo.
92. Nevada ligera. [Pasivo, Moderado] -5 a Atletismo/Acrobacias; el suelo pierde tracción.
93. Nevada intensa. [Activo, Grave] Visibilidad -10; movimiento reducido en 1 casilla por acción de carrera.
94. Bochorno húmedo. [Pasivo, Moderado] -5 a Resistencia; la fatiga llega antes.
95. Lluvia ácida leve. [Activo, Grave] Implantes expuestos tiran Resistencia; fallo = -1 a una tirada relacionada por escena.
96. Tormenta eléctrica lejana. [Pasivo, Moderado] Sólo narrativo, pero drones tiran 1 vez por posible interferencia.
97. Tormenta eléctrica encima del estadio. [Activo, Grave] Cada 5 turnos, 1d10: con 1 hay microcorte de luz (-10 Percepción 1 turno).
98. Tormenta de arena ligera (estadio abierto). [Pasivo, Moderado] -5 Percepción, -5 Disparo.
99. Tormenta de arena intensa. [Activo, Grave] -10 Percepción; drones visuales sufren +10% prob. de fallo.
100. Viento con restos urbanos (papeles, polvo). [Pasivo, Leve] -5 a Percepción sólo a larga distancia.

=====

TABLA B – TERRENO E INFRAESTRUCTURA (1d100)

01. Césped uniforme pero algo duro. [Pasivo, Leve] Sin efectos; +1 gravedad en heridas por caída fuerte.
02. Zona encharcada en una banda. [Pasivo, Moderado] En esa zona: -5 MOV y -5 a control de bola.
03. Charco profundo en esquina. [Activo, Moderado] Casillas afectadas requieren el doble de MOV para cruzarse.
04. Placa de suelo suelta. [Activo, Moderado] Al pisarla, tirada de Atletismo o caída automática.
05. Grieta longitudinal en medio campo. [Pasivo, Moderado] -5 a MOV al cruzarla esprintando.
06. Puntos de barro resbaladizo. [Pasivo, Moderado] +10% riesgo de caída al cambiar de dirección.
07. Rejilla metálica mal fijada. [Activo, Grave] Si se cae un jugador encima, +1 nivel de daño en la herida.
08. Panel de publicidad caído cerca de banda. [Activo, Moderado] Obstáculo: no se puede pasar por su casilla.
09. Pintura de líneas desgastada. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; discusiones sobre si el balón entró o salió.
10. Zona con arena suelta. [Pasivo, Moderado] -5 a control y a Bregar en esa área.
11. Zona ligeramente hundida. [Activo, Moderado] Al saltar en esa zona, -5 a Acrobacias.
12. Goteras en área rival. [Pasivo, Moderado] -5 a Disparos desde esa área por falta de tracción.
13. Fallo parcial de iluminación en una esquina. [Activo, Moderado] -10 Percepción en esa zona.
14. Apagón breve local. [Activo, Grave] 1 turno de oscuridad en media pista (-20 Percepción, -10 a todo lo que requiera ver).
15. Cables sueltos protegidos. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; amenaza visual pero sin daño.
16. Cables sueltos mojados. [Activo, Grave] Al pisar la casilla, tirada de Resistencia o 1d6 daño eléctrico.

17. Tramo del campo magnético residual. [Activo, Moderado] La bola metálica se desvía 1 casilla cuando pasa por allí.
18. Bache pequeño en la frontal del área. [Activo, Moderado] +10% de probabilidad de tiro desviado desde esa casilla.
19. Banda con material muy abrasivo. [Pasivo, Moderado] -1 a TOUGH de la armadura si se arrastra por allí varias veces.
20. Panel holográfico mal calibrado. [Activo, Moderado] Proyecta un falso límite de campo; tirada de Percepción para no confundirse.
21. Malla lateral rota. [Triggered, Grave] Aumenta la probabilidad de invasión de público si ocurre algo polémico.
22. Marcas antiguas de otro deporte visibles. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; puede confundir a espectadores.
23. Zona con adhesivo industrial. [Activo, Grave] MOV reducido a la mitad; tirada de Fuerza para despegarse.
24. Zona con relieve irregular del suelo. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias para esprints y giros ahí.
25. Panel del marcador temblando. [Triggered, Moderado] Si se rompe, cae y crea un obstáculo grande en banda.
26. Césped uniforme pero algo duro. [Pasivo, Leve] Sin efectos; +1 gravedad en heridas por caída fuerte.
27. Zona encharcada en una banda. [Pasivo, Moderado] En esa zona: -5 MOV y -5 a control de bola.
28. Charco profundo en esquina. [Activo, Moderado] Casillas afectadas requieren el doble de MOV para cruzarse.
29. Placa de suelo suelta. [Activo, Moderado] Al pisarla, tirada de Atletismo o caída automática.
30. Grieta longitudinal en medio campo. [Pasivo, Moderado] -5 a MOV al cruzarla esprintando.
31. Puntos de barro resbaladizo. [Pasivo, Moderado] +10% riesgo de caída al cambiar de dirección.
32. Rejilla metálica mal fijada. [Activo, Grave] Si se cae un jugador encima, +1 nivel de daño en la herida.
33. Panel de publicidad caído cerca de banda. [Activo, Moderado] Obstáculo: no se puede pasar por su casilla.
34. Pintura de líneas desgastada. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; discusiones sobre si el balón entró o salió.
35. Zona con arena suelta. [Pasivo, Moderado] -5 a control y a Bregar en esa área.
36. Zona ligeramente hundida. [Activo, Moderado] Al saltar en esa zona, -5 a Acrobacias.
37. Goteras en área rival. [Pasivo, Moderado] -5 a Disparos desde esa área por falta de tracción.
38. Fallo parcial de iluminación en una esquina. [Activo, Moderado] -10 Percepción en esa zona.
39. Apagón breve local. [Activo, Grave] 1 turno de oscuridad en media pista (-20 Percepción, -10 a todo lo que requiera ver).
40. Cables sueltos protegidos. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; amenaza visual pero sin daño.
41. Cables sueltos mojados. [Activo, Grave] Al pisar la casilla, tirada de Resistencia o 1d6 daño eléctrico.
42. Tramo del campo magnético residual. [Activo, Moderado] La bola metálica se desvía 1 casilla cuando pasa por allí.
43. Bache pequeño en la frontal del área. [Activo, Moderado] +10% de probabilidad de tiro desviado desde esa casilla.
44. Banda con material muy abrasivo. [Pasivo, Moderado] -1 a TOUGH de la armadura si se arrastra por allí varias veces.
45. Panel holográfico mal calibrado. [Activo, Moderado] Proyecta un falso límite de campo; tirada de Percepción para no confundirse.
46. Malla lateral rota. [Triggered, Grave] Aumenta la probabilidad de invasión de público si ocurre algo polémico.
47. Marcas antiguas de otro deporte visibles. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; puede confundir a espectadores.
48. Zona con adhesivo industrial. [Activo, Grave] MOV reducido a la mitad; tirada de Fuerza para despegarse.
49. Zona con relieve irregular del suelo. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias para esprints y giros ahí.
50. Panel del marcador temblando. [Triggered, Moderado] Si se rompe, cae y crea un obstáculo grande en banda.
51. Césped uniforme pero algo duro. [Pasivo, Leve] Sin efectos; +1 gravedad en heridas por caída fuerte.
52. Zona encharcada en una banda. [Pasivo, Moderado] En esa zona: -5 MOV y -5 a control de bola.
53. Charco profundo en esquina. [Activo, Moderado] Casillas afectadas requieren el doble de MOV para cruzarse.
54. Placa de suelo suelta. [Activo, Moderado] Al pisarla, tirada de Atletismo o caída automática.
55. Grieta longitudinal en medio campo. [Pasivo, Moderado] -5 a MOV al cruzarla esprintando.
56. Puntos de barro resbaladizo. [Pasivo, Moderado] +10% riesgo de caída al cambiar de dirección.
57. Rejilla metálica mal fijada. [Activo, Grave] Si se cae un jugador encima, +1 nivel de daño en la herida.
58. Panel de publicidad caído cerca de banda. [Activo, Moderado] Obstáculo: no se puede pasar por su casilla.
59. Pintura de líneas desgastada. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; discusiones sobre si el balón entró o salió.

60. Zona con arena suelta. [Pasivo, Moderado] -5 a control y a Bregar en esa área.
61. Zona ligeramente hundida. [Activo, Moderado] Al saltar en esa zona, -5 a Acrobacias.
62. Goteras en área rival. [Pasivo, Moderado] -5 a Disparos desde esa área por falta de tracción.
63. Fallo parcial de iluminación en una esquina. [Activo, Moderado] -10 Percepción en esa zona.
64. Apagón breve local. [Activo, Grave] 1 turno de oscuridad en media pista (-20 Percepción, -10 a todo lo que requiera ver).
65. Cables sueltos protegidos. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; amenaza visual pero sin daño.
66. Cables sueltos mojados. [Activo, Grave] Al pisar la casilla, tirada de Resistencia o 1d6 daño eléctrico.
67. Tramo del campo magnético residual. [Activo, Moderado] La bola metálica se desvía 1 casilla cuando pasa por allí.
68. Bache pequeño en la frontal del área. [Activo, Moderado] +10% de probabilidad de tiro desviado desde esa casilla.
69. Banda con material muy abrasivo. [Pasivo, Moderado] -1 a TOUGH de la armadura si se arrastra por allí varias veces.
70. Panel holográfico mal calibrado. [Activo, Moderado] Proyecta un falso límite de campo; tirada de Percepción para no confundirse.
71. Malla lateral rota. [Triggered, Grave] Aumenta la probabilidad de invasión de público si ocurre algo polémico.
72. Marcas antiguas de otro deporte visibles. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; puede confundir a espectadores.
73. Zona con adhesivo industrial. [Activo, Grave] MOV reducido a la mitad; tirada de Fuerza para despegarse.
74. Zona con relieve irregular del suelo. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias para esprints y giros ahí.
75. Panel del marcador temblando. [Triggered, Moderado] Si se rompe, cae y crea un obstáculo grande en banda.
76. Césped uniforme pero algo duro. [Pasivo, Leve] Sin efectos; +1 gravedad en heridas por caída fuerte.
77. Zona encharcada en una banda. [Pasivo, Moderado] En esa zona: -5 MOV y -5 a control de bola.
78. Charco profundo en esquina. [Activo, Moderado] Casillas afectadas requieren el doble de MOV para cruzarse.
79. Placa de suelo suelta. [Activo, Moderado] Al pisarla, tirada de Atletismo o caída automática.
80. Grieta longitudinal en medio campo. [Pasivo, Moderado] -5 a MOV al cruzarla esprintando.
81. Puntos de barro resbaladizo. [Pasivo, Moderado] +10% riesgo de caída al cambiar de dirección.
82. Rejilla metálica mal fijada. [Activo, Grave] Si se cae un jugador encima, +1 nivel de daño en la herida.
83. Panel de publicidad caído cerca de banda. [Activo, Moderado] Obstáculo: no se puede pasar por su casilla.
84. Pintura de líneas desgastada. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; discusiones sobre si el balón entró o salió.
85. Zona con arena suelta. [Pasivo, Moderado] -5 a control y a Bregar en esa área.
86. Zona ligeramente hundida. [Activo, Moderado] Al saltar en esa zona, -5 a Acrobacias.
87. Goteras en área rival. [Pasivo, Moderado] -5 a Disparos desde esa área por falta de tracción.
88. Fallo parcial de iluminación en una esquina. [Activo, Moderado] -10 Percepción en esa zona.
89. Apagón breve local. [Activo, Grave] 1 turno de oscuridad en media pista (-20 Percepción, -10 a todo lo que requiera ver).
90. Cables sueltos protegidos. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; amenaza visual pero sin daño.
91. Cables sueltos mojados. [Activo, Grave] Al pisar la casilla, tirada de Resistencia o 1d6 daño eléctrico.
92. Tramo del campo magnético residual. [Activo, Moderado] La bola metálica se desvía 1 casilla cuando pasa por allí.
93. Bache pequeño en la frontal del área. [Activo, Moderado] +10% de probabilidad de tiro desviado desde esa casilla.
94. Banda con material muy abrasivo. [Pasivo, Moderado] -1 a TOUGH de la armadura si se arrastra por allí varias veces.
95. Panel holográfico mal calibrado. [Activo, Moderado] Proyecta un falso límite de campo; tirada de Percepción para no confundirse.
96. Malla lateral rota. [Triggered, Grave] Aumenta la probabilidad de invasión de público si ocurre algo polémico.
97. Marcas antiguas de otro deporte visibles. [Pasivo, Leve] Sólo narrativo; puede confundir a espectadores.
98. Zona con adhesivo industrial. [Activo, Grave] MOV reducido a la mitad; tirada de Fuerza para despegarse.
99. Zona con relieve irregular del suelo. [Pasivo, Moderado] -5 Atletismo/Acrobacias para esprints y giros ahí.
100. Panel del marcador temblando. [Triggered, Moderado] Si se rompe, cae y crea un obstáculo grande en banda.

=====

TABLA C – COMPORTAMIENTO DEL PÚBLICO (1d100)

01. Público animado pero civilizado. [Pasivo, Leve] +0 a todo; sólo color de ambiente.
02. Gritos de apoyo constantes al equipo local. [Pasivo, Leve] El capitán local recibe +5 a una tirada de Liderazgo por parte.
03. Silbidos al equipo visitante. [Pasivo, Leve] Un jugador con baja FV puede sufrir -5 en una tirada clave (a elección del DJ).
04. Cánticos coordinados intimidantes. [Pasivo, Moderado] Tirada de Frialdad del equipo rival o -5 a la siguiente jugada táctica.
05. Lluvia de papelitos y confeti. [Activo, Leve] -5 a Percepción en saques o jugadas a balón parado.
06. Lanzamiento de vasos vacíos. [Activo, Moderado] 1 jugador puede ser impactado: tirada de Esquivar o 1 daño leve.
07. Bengalas en grada. [Activo, Moderado] Humo ligero; -5 Percepción en el lado afectado.
08. Humo denso de bengalas. [Activo, Grave] -10 Percepción; posible pausa breve del partido.
09. Insultos personalizados a un jugador. [Pasivo, Moderado] Si falla una tirada clave, sufre -5 adicional por presión.
10. Público alcoholizado en zona baja. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de lanzamiento de objetos si hay gol polémico.
11. Lanzamiento de objetos al árbitro-dron. [Triggered, Grave] Puede dañarse un dron de control (ver tabla de Drones).
12. Intento de invasión individual al campo. [Triggered, Moderado] Se detiene el juego 1 turno mientras seguridad actúa.
13. Intento de invasión en grupo. [Triggered, Grave] El juego se detiene varios minutos; el DJ puede forzar cambios narrativos.
14. Fanático salta a abrazar a un goleador. [Activo, Leve] Juego parado brevemente; posible tarjeta si el reglamento lo contempla.
15. Protesta masiva contra la FICA. [Pasivo, Moderado] Ambiente hostil; -5 a tiradas sociales con el público.
16. Público local abandona la grada por mal juego. [Pasivo, Moderado] El equipo local pierde 1 punto de Moral/FAMA a largo plazo.
17. Oleadas de aplausos tras cada entrada dura. [Pasivo, Moderado] Se normaliza la violencia; el DJ puede endurecer sanciones menos.
18. Un sector corea a un jugador concreto. [Pasivo, Leve] Ese jugador gana +5 a una tirada a elección del DJ durante el partido.
19. Fans arrojan comida al campo. [Activo, Moderado] Zonas pegajosas: -5 MOV y -5 control en esas casillas.
20. Lanzamiento de petardos cerca del área. [Activo, Grave] Tirada de Frialdad de portero; si falla, -10 a Parada 1-2 turnos.
21. Público enfurecido por apuestas perdidas. [Triggered, Grave] Aumenta la prob. de disturbios si el marcador se da la vuelta.
22. Fan con láser apunta a jugadores. [Activo, Grave] -10 a Percepción/Parada del jugador afectado 1 turno.
23. Coreografía con luces de móviles. [Pasivo, Leve] Narrativo; puede distraer a drones cámara.
24. Público dividido (mitad local, mitad rival). [Pasivo, Leve] El ruido es constante e impredecible; DJ decide pequeños ajustes.
25. Rumor de bomba o amenaza. [Activo, Catastrófico] El partido puede ser suspendido según criterio del DJ.
26. Público animado pero civilizado. [Pasivo, Leve] +0 a todo; sólo color de ambiente.
27. Gritos de apoyo constantes al equipo local. [Pasivo, Leve] El capitán local recibe +5 a una tirada de Liderazgo por parte.
28. Silbidos al equipo visitante. [Pasivo, Leve] Un jugador con baja FV puede sufrir -5 en una tirada clave (a elección del DJ).
29. Cánticos coordinados intimidantes. [Pasivo, Moderado] Tirada de Frialdad del equipo rival o -5 a la siguiente jugada táctica.
30. Lluvia de papelitos y confeti. [Activo, Leve] -5 a Percepción en saques o jugadas a balón parado.
31. Lanzamiento de vasos vacíos. [Activo, Moderado] 1 jugador puede ser impactado: tirada de Esquivar o 1 daño leve.

32. Bengalas en grada. [Activo, Moderado] Humo ligero; -5 Percepción en el lado afectado.
33. Humo denso de bengalas. [Activo, Grave] -10 Percepción; posible pausa breve del partido.
34. Insultos personalizados a un jugador. [Pasivo, Moderado] Si falla una tirada clave, sufre -5 adicional por presión.
35. Público alcoholizado en zona baja. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de lanzamiento de objetos si hay gol polémico.
36. Lanzamiento de objetos al árbitro-dron. [Triggered, Grave] Puede dañarse un dron de control (ver tabla de Drones).
37. Intento de invasión individual al campo. [Triggered, Moderado] Se detiene el juego 1 turno mientras seguridad actúa.
38. Intento de invasión en grupo. [Triggered, Grave] El juego se detiene varios minutos; el DJ puede forzar cambios narrativos.
39. Fanático salta a abrazar a un goleador. [Activo, Leve] Juego parado brevemente; posible tarjeta si el reglamento lo contempla.
40. Protesta masiva contra la FICA. [Pasivo, Moderado] Ambiente hostil; -5 a tiradas sociales con el público.
41. Público local abandona la grada por mal juego. [Pasivo, Moderado] El equipo local pierde 1 punto de Moral/FAMA a largo plazo.
42. Oleadas de aplausos tras cada entrada dura. [Pasivo, Moderado] Se normaliza la violencia; el DJ puede endurecer sanciones menos.
43. Un sector corea a un jugador concreto. [Pasivo, Leve] Ese jugador gana +5 a una tirada a elección del DJ durante el partido.
44. Fans arrojan comida al campo. [Activo, Moderado] Zonas pegajosas: -5 MOV y -5 control en esas casillas.
45. Lanzamiento de petardos cerca del área. [Activo, Grave] Tirada de Frialdad de portero; si falla, -10 a Parada 1-2 turnos.
46. Público enfurecido por apuestas perdidas. [Triggered, Grave] Aumenta la prob. de disturbios si el marcador se da la vuelta.
47. Fan con láser apunta a jugadores. [Activo, Grave] -10 a Percepción/Parada del jugador afectado 1 turno.
48. Coreografía con luces de móviles. [Pasivo, Leve] Narrativo; puede distraer a drones cámara.
49. Público dividido (mitad local, mitad rival). [Pasivo, Leve] El ruido es constante e impredecible; DJ decide pequeños ajustes.
50. Rumor de bomba o amenaza. [Activo, Catastrófico] El partido puede ser suspendido según criterio del DJ.
51. Público animado pero civilizado. [Pasivo, Leve] +0 a todo; sólo color de ambiente.
52. Gritos de apoyo constantes al equipo local. [Pasivo, Leve] El capitán local recibe +5 a una tirada de Liderazgo por parte.
53. Silbidos al equipo visitante. [Pasivo, Leve] Un jugador con baja FV puede sufrir -5 en una tirada clave (a elección del DJ).
54. Cánticos coordinados intimidantes. [Pasivo, Moderado] Tirada de Frialdad del equipo rival o -5 a la siguiente jugada táctica.
55. Lluvia de papelitos y confeti. [Activo, Leve] -5 a Percepción en saques o jugadas a balón parado.
56. Lanzamiento de vasos vacíos. [Activo, Moderado] 1 jugador puede ser impactado: tirada de Esquivar o 1 daño leve.
57. Bengalas en grada. [Activo, Moderado] Humo ligero; -5 Percepción en el lado afectado.
58. Humo denso de bengalas. [Activo, Grave] -10 Percepción; posible pausa breve del partido.
59. Insultos personalizados a un jugador. [Pasivo, Moderado] Si falla una tirada clave, sufre -5 adicional por presión.
60. Público alcoholizado en zona baja. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de lanzamiento de objetos si hay gol polémico.
61. Lanzamiento de objetos al árbitro-dron. [Triggered, Grave] Puede dañarse un dron de control (ver tabla de Drones).
62. Intento de invasión individual al campo. [Triggered, Moderado] Se detiene el juego 1 turno mientras seguridad actúa.
63. Intento de invasión en grupo. [Triggered, Grave] El juego se detiene varios minutos; el DJ puede forzar cambios narrativos.
64. Fanático salta a abrazar a un goleador. [Activo, Leve] Juego parado brevemente; posible tarjeta si el reglamento lo contempla.

65. Protesta masiva contra la FICA. [Pasivo, Moderado] Ambiente hostil; -5 a tiradas sociales con el público.
66. Público local abandona la grada por mal juego. [Pasivo, Moderado] El equipo local pierde 1 punto de Moral/FAMA a largo plazo.
67. Oleadas de aplausos tras cada entrada dura. [Pasivo, Moderado] Se normaliza la violencia; el DJ puede endurecer sanciones menos.
68. Un sector corea a un jugador concreto. [Pasivo, Leve] Ese jugador gana +5 a una tirada a elección del DJ durante el partido.
69. Fans arrojan comida al campo. [Activo, Moderado] Zonas pegajosas: -5 MOV y -5 control en esas casillas.
70. Lanzamiento de petardos cerca del área. [Activo, Grave] Tirada de Frialdad de portero; si falla, -10 a Parada 1-2 turnos.
71. Público enfurecido por apuestas perdidas. [Triggered, Grave] Aumenta la prob. de disturbios si el marcador se da la vuelta.
72. Fan con láser apunta a jugadores. [Activo, Grave] -10 a Percepción/Parada del jugador afectado 1 turno.
73. Coreografía con luces de móviles. [Pasivo, Leve] Narrativo; puede distraer a drones cámara.
74. Público dividido (mitad local, mitad rival). [Pasivo, Leve] El ruido es constante e impredecible; DJ decide pequeños ajustes.
75. Rumor de bomba o amenaza. [Activo, Catastrófico] El partido puede ser suspendido según criterio del DJ.
76. Público animado pero civilizado. [Pasivo, Leve] +0 a todo; sólo color de ambiente.
77. Gritos de apoyo constantes al equipo local. [Pasivo, Leve] El capitán local recibe +5 a una tirada de Liderazgo por parte.
78. Silbidos al equipo visitante. [Pasivo, Leve] Un jugador con baja FV puede sufrir -5 en una tirada clave (a elección del DJ).
79. Cánticos coordinados intimidantes. [Pasivo, Moderado] Tirada de Frialdad del equipo rival o -5 a la siguiente jugada táctica.
80. Lluvia de papelitos y confeti. [Activo, Leve] -5 a Percepción en saques o jugadas a balón parado.
81. Lanzamiento de vasos vacíos. [Activo, Moderado] 1 jugador puede ser impactado: tirada de Esquivar o 1 daño leve.
82. Bengalas en grada. [Activo, Moderado] Humo ligero; -5 Percepción en el lado afectado.
83. Humo denso de bengalas. [Activo, Grave] -10 Percepción; posible pausa breve del partido.
84. Insultos personalizados a un jugador. [Pasivo, Moderado] Si falla una tirada clave, sufre -5 adicional por presión.
85. Público alcoholizado en zona baja. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de lanzamiento de objetos si hay gol polémico.
86. Lanzamiento de objetos al árbitro-dron. [Triggered, Grave] Puede dañarse un dron de control (ver tabla de Drones).
87. Intento de invasión individual al campo. [Triggered, Moderado] Se detiene el juego 1 turno mientras seguridad actúa.
88. Intento de invasión en grupo. [Triggered, Grave] El juego se detiene varios minutos; el DJ puede forzar cambios narrativos.
89. Fanático salta a abrazar a un goleador. [Activo, Leve] Juego parado brevemente; posible tarjeta si el reglamento lo contempla.
90. Protesta masiva contra la FICA. [Pasivo, Moderado] Ambiente hostil; -5 a tiradas sociales con el público.
91. Público local abandona la grada por mal juego. [Pasivo, Moderado] El equipo local pierde 1 punto de Moral/FAMA a largo plazo.
92. Oleadas de aplausos tras cada entrada dura. [Pasivo, Moderado] Se normaliza la violencia; el DJ puede endurecer sanciones menos.
93. Un sector corea a un jugador concreto. [Pasivo, Leve] Ese jugador gana +5 a una tirada a elección del DJ durante el partido.
94. Fans arrojan comida al campo. [Activo, Moderado] Zonas pegajosas: -5 MOV y -5 control en esas casillas.
95. Lanzamiento de petardos cerca del área. [Activo, Grave] Tirada de Frialdad de portero; si falla, -10 a Parada 1-2 turnos.
96. Público enfurecido por apuestas perdidas. [Triggered, Grave] Aumenta la prob. de disturbios si el marcador se da la vuelta.
97. Fan con láser apunta a jugadores. [Activo, Grave] -10 a Percepción/Parada del jugador afectado 1 turno.
98. Coreografía con luces de móviles. [Pasivo, Leve] Narrativo; puede distraer a drones cámara.

99. Público dividido (mitad local, mitad rival). [Pasivo, Leve] El ruido es constante e impredecible; DJ decide pequeños ajustes.
100. Rumor de bomba o amenaza. [Activo, Catastrófico] El partido puede ser suspendido según criterio del DJ.

=====

TABLA D – DRONES (1d100)

01. Drones operan dentro de parámetros. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
02. Dron cámara con pequeño lag. [Pasivo, Leve] Retransmisión algo desfasada, sin efecto en juego.
03. Dron cámara pierde encuadre. [Pasivo, Leve] Una jugada no queda bien registrada; narrativo.
04. Dron sanitario llega algo tarde. [Triggered, Moderado] La evacuación de un lesionado se retrasa 1 turno.
05. Dron sanitario aterriza mal. [Activo, Moderado] Obstaculiza una zona durante 1 turno hasta que despega.
06. Dron publicitario baja demasiado. [Activo, Leve] Estorba la visión de algunos jugadores (-5 Percepción 1 turno).
07. Dron suelta confeti promocional en mal momento. [Activo, Leve] -5 a Percepción en esa zona 1 turno.
08. Dron pierde altitud por fallo de rotor. [Activo, Grave] Puede caer; tirada de Esquivar si está encima de jugadores.
09. Dron colisiona con estructura. [Activo, Grave] Cae al campo y crea un obstáculo fijo hasta que se retira.
10. Dron sufre interferencias electromagnéticas. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de fallo en decisiones automatizadas.
11. Dron árbitro marca una falta dudosa. [Triggered, Moderado] Se genera tensión con el público (ver tabla de Público).
12. Hackeo ligero a dron de cámara. [Active, Moderado] Imagen manipulada; narrativo, pero puede justificar decisiones polémicas.
13. Hackeo grave a dron de control. [Active, Grave] Sanción incorrecta; el capitán puede apelar con una tirada social/táctica.
14. Dron sanitario pierde un kit médico. [Activo, Leve] El tratamiento óptimo se retrasa; -1 PV adicional al lesionado.
15. Dron de iluminación genera destellos. [Activo, Moderado] -10 Percepción y Parada cuando apunta a la portería.
16. Dron de seguridad dispara red de contención. [Triggered, Moderado] Atrapa a un fan invasor o, con mala suerte, a un jugador.
17. Dron con fallo de batería. [Activo, Moderado] Desciende de emergencia y crea un obstáculo temporal.
18. Dron cae entre gradas. [Activo, Grave] Heridos leves entre el público; la tensión aumenta.
19. Dron de supervisión detecta implante irregular. [Triggered, Moderado] Se ordena revisión a un jugador (pausa breve).
20. Dron sanitario administra analgésico de más. [Activo, Moderado] El jugador tratado puede sufrir -5 a Percepción/Reflejos 1 parte.
21. Dron libera gas de marcaje (tinte inocuo). [Activo, Leve] Pinta a un jugador; narrativo, pero afecta a su imagen/FAMA.
22. Dron de control se reinicia. [Activo, Leve] Durante 1 turno no interviene en faltas ni sanciones.
23. Dron con módulo de visión térmica mal calibrado. [Pasivo, Leve] Detecta falsas lesiones; puede generar pausas innecesarias.
24. Fallo sistémico parcial de la flota de drones. [Activo, Grave] Varias funciones automáticas se desactivan; el DJ decide efectos globales.
25. Fallo total temporal de drones. [Activo, Catastrófico] Sin apoyo de drones; arbitraje y seguridad pasan a ser mucho más caóticos.
26. Drones operan dentro de parámetros. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
27. Dron cámara con pequeño lag. [Pasivo, Leve] Retransmisión algo desfasada, sin efecto en juego.
28. Dron cámara pierde encuadre. [Pasivo, Leve] Una jugada no queda bien registrada; narrativo.
29. Dron sanitario llega algo tarde. [Triggered, Moderado] La evacuación de un lesionado se retrasa 1 turno.
30. Dron sanitario aterriza mal. [Activo, Moderado] Obstaculiza una zona durante 1 turno hasta que despega.
31. Dron publicitario baja demasiado. [Activo, Leve] Estorba la visión de algunos jugadores (-5 Percepción 1 turno).
32. Dron suelta confeti promocional en mal momento. [Activo, Leve] -5 a Percepción en esa zona 1 turno.

33. Dron pierde altitud por fallo de rotor. [Activo, Grave] Puede caer; tirada de Esquivar si está encima de jugadores.
34. Dron colisiona con estructura. [Activo, Grave] Cae al campo y crea un obstáculo fijo hasta que se retira.
35. Dron sufre interferencias electromagnéticas. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de fallo en decisiones automatizadas.
36. Dron árbitro marca una falta dudosa. [Triggered, Moderado] Se genera tensión con el público (ver tabla de Público).
37. Hackeo ligero a dron de cámara. [Active, Moderado] Imagen manipulada; narrativo, pero puede justificar decisiones polémicas.
38. Hackeo grave a dron de control. [Active, Grave] Sanción incorrecta; el capitán puede apelar con una tirada social/táctica.
39. Dron sanitario pierde un kit médico. [Activo, Leve] El tratamiento óptimo se retrasa; -1 PV adicional al lesionado.
40. Dron de iluminación genera destellos. [Activo, Moderado] -10 Percepción y Parada cuando apunta a la portería.
41. Dron de seguridad dispara red de contención. [Triggered, Moderado] Atrapa a un fan invasor o, con mala suerte, a un jugador.
42. Dron con fallo de batería. [Activo, Moderado] Desciende de emergencia y crea un obstáculo temporal.
43. Dron cae entre gradas. [Activo, Grave] Heridos leves entre el público; la tensión aumenta.
44. Dron de supervisión detecta implante irregular. [Triggered, Moderado] Se ordena revisión a un jugador (pausa breve).
45. Dron sanitario administra analgésico de más. [Activo, Moderado] El jugador tratado puede sufrir -5 a Percepción/Reflejos 1 parte.
46. Dron libera gas de marcaje (tinte inocuo). [Activo, Leve] Pinta a un jugador; narrativo, pero afecta a su imagen/FAMA.
47. Dron de control se reinicia. [Activo, Leve] Durante 1 turno no interviene en faltas ni sanciones.
48. Dron con módulo de visión térmica mal calibrado. [Pasivo, Leve] Detecta falsas lesiones; puede generar pausas innecesarias.
49. Fallo sistémico parcial de la flota de drones. [Activo, Grave] Varias funciones automáticas se desactivan; el DJ decide efectos globales.
50. Fallo total temporal de drones. [Activo, Catastrófico] Sin apoyo de drones; arbitraje y seguridad pasan a ser mucho más caóticos.
51. Drones operan dentro de parámetros. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
52. Dron cámara con pequeño lag. [Pasivo, Leve] Retransmisión algo desfasada, sin efecto en juego.
53. Dron cámara pierde encuadre. [Pasivo, Leve] Una jugada no queda bien registrada; narrativo.
54. Dron sanitario llega algo tarde. [Triggered, Moderado] La evacuación de un lesionado se retrasa 1 turno.
55. Dron sanitario aterriza mal. [Activo, Moderado] Obstaculiza una zona durante 1 turno hasta que despega.
56. Dron publicitario baja demasiado. [Activo, Leve] Estorba la visión de algunos jugadores (-5 Percepción 1 turno).
57. Dron suelta confeti promocional en mal momento. [Activo, Leve] -5 a Percepción en esa zona 1 turno.
58. Dron pierde altitud por fallo de rotor. [Activo, Grave] Puede caer; tirada de Esquivar si está encima de jugadores.
59. Dron colisiona con estructura. [Activo, Grave] Cae al campo y crea un obstáculo fijo hasta que se retira.
60. Dron sufre interferencias electromagnéticas. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de fallo en decisiones automatizadas.
61. Dron árbitro marca una falta dudosa. [Triggered, Moderado] Se genera tensión con el público (ver tabla de Público).
62. Hackeo ligero a dron de cámara. [Active, Moderado] Imagen manipulada; narrativo, pero puede justificar decisiones polémicas.
63. Hackeo grave a dron de control. [Active, Grave] Sanción incorrecta; el capitán puede apelar con una tirada social/táctica.
64. Dron sanitario pierde un kit médico. [Activo, Leve] El tratamiento óptimo se retrasa; -1 PV adicional al lesionado.
65. Dron de iluminación genera destellos. [Activo, Moderado] -10 Percepción y Parada cuando apunta a la portería.
66. Dron de seguridad dispara red de contención. [Triggered, Moderado] Atrapa a un fan invasor o, con mala suerte, a un jugador.

67. Dron con fallo de batería. [Activo, Moderado] Desciende de emergencia y crea un obstáculo temporal.
68. Dron cae entre gradas. [Activo, Grave] Heridos leves entre el público; la tensión aumenta.
69. Dron de supervisión detecta implante irregular. [Triggered, Moderado] Se ordena revisión a un jugador (pausa breve).
70. Dron sanitario administra analgésico de más. [Activo, Moderado] El jugador tratado puede sufrir -5 a Percepción/Reflejos 1 parte.
71. Dron libera gas de marcaje (tinte inocuo). [Activo, Leve] Pinta a un jugador; narrativo, pero afecta a su imagen/FAMA.
72. Dron de control se reinicia. [Activo, Leve] Durante 1 turno no interviene en faltas ni sanciones.
73. Dron con módulo de visión térmica mal calibrado. [Pasivo, Leve] Detecta falsas lesiones; puede generar pausas innecesarias.
74. Fallo sistémico parcial de la flota de drones. [Activo, Grave] Varias funciones automáticas se desactivan; el DJ decide efectos globales.
75. Fallo total temporal de drones. [Activo, Catastrófico] Sin apoyo de drones; arbitraje y seguridad pasan a ser mucho más caóticos.
76. Drones operan dentro de parámetros. [Pasivo, Leve] Sin modificadores especiales.
77. Dron cámara con pequeño lag. [Pasivo, Leve] Retransmisión algo desfasada, sin efecto en juego.
78. Dron cámara pierde encuadre. [Pasivo, Leve] Una jugada no queda bien registrada; narrativo.
79. Dron sanitario llega algo tarde. [Triggered, Moderado] La evacuación de un lesionado se retrasa 1 turno.
80. Dron sanitario aterriza mal. [Activo, Moderado] Obstaculiza una zona durante 1 turno hasta que despega.
81. Dron publicitario baja demasiado. [Activo, Leve] Estorba la visión de algunos jugadores (-5 Percepción 1 turno).
82. Dron suelta confeti promocional en mal momento. [Activo, Leve] -5 a Percepción en esa zona 1 turno.
83. Dron pierde altitud por fallo de rotor. [Activo, Grave] Puede caer; tirada de Esquivar si está encima de jugadores.
84. Dron colisiona con estructura. [Activo, Grave] Cae al campo y crea un obstáculo fijo hasta que se retira.
85. Dron sufre interferencias electromagnéticas. [Pasivo, Moderado] +10% probabilidad de fallo en decisiones automatizadas.
86. Dron árbitro marca una falta dudosa. [Triggered, Moderado] Se genera tensión con el público (ver tabla de Público).
87. Hackeo ligero a dron de cámara. [Active, Moderado] Imagen manipulada; narrativo, pero puede justificar decisiones polémicas.
88. Hackeo grave a dron de control. [Active, Grave] Sanción incorrecta; el capitán puede apelar con una tirada social/táctica.
89. Dron sanitario pierde un kit médico. [Activo, Leve] El tratamiento óptimo se retrasa; -1 PV adicional al lesionado.
90. Dron de iluminación genera destellos. [Activo, Moderado] -10 Percepción y Parada cuando apunta a la portería.
91. Dron de seguridad dispara red de contención. [Triggered, Moderado] Atrapa a un fan invasor o, con mala suerte, a un jugador.
92. Dron con fallo de batería. [Activo, Moderado] Desciende de emergencia y crea un obstáculo temporal.
93. Dron cae entre gradas. [Activo, Grave] Heridos leves entre el público; la tensión aumenta.
94. Dron de supervisión detecta implante irregular. [Triggered, Moderado] Se ordena revisión a un jugador (pausa breve).
95. Dron sanitario administra analgésico de más. [Activo, Moderado] El jugador tratado puede sufrir -5 a Percepción/Reflejos 1 parte.
96. Dron libera gas de marcaje (tinte inocuo). [Activo, Leve] Pinta a un jugador; narrativo, pero afecta a su imagen/FAMA.
97. Dron de control se reinicia. [Activo, Leve] Durante 1 turno no interviene en faltas ni sanciones.
98. Dron con módulo de visión térmica mal calibrado. [Pasivo, Leve] Detecta falsas lesiones; puede generar pausas innecesarias.
99. Fallo sistémico parcial de la flota de drones. [Activo, Grave] Varias funciones automáticas se desactivan; el DJ decide efectos globales.
100. Fallo total temporal de drones. [Activo, Catastrófico] Sin apoyo de drones; arbitraje y seguridad pasan a ser mucho más caóticos.