



### **SISTEMA DE JUEGO GENÉRICO**

Para ambientaciones en un entorno medieval fantástico y violento



|                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas</b>                                  | <b>3</b>  |
| 1.1 Tiradas de habilidad                                                              | 3         |
| 1.2 Tiradas de atributo                                                               | 3         |
| 1.3 Tiradas enfrentadas                                                               | 3         |
| 1.4 Casos especiales                                                                  | 3         |
| <b>2.0 Atributos</b>                                                                  | <b>4</b>  |
| 2.1 Atributos secundarios                                                             | 4         |
| 2.2 Atributos derivados                                                               | 4         |
| 2.2.1 Curación de heridas                                                             | 4         |
| 2.2.2 Movimiento                                                                      | 4         |
| <b>3.0 Creación de personaje</b>                                                      | <b>5</b>  |
| 3.1 Elegir raza y modificar los atributos                                             | 5         |
| 3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV                                                      | 5         |
| 3.3 Habilidades por cultura                                                           | 5         |
| 3.4 Educación en hechicería                                                           | 5         |
| 3.5 Ciclos                                                                            | 5         |
| 3.5.1 Grupos de habilidades según profesión                                           | 6         |
| 3.6 Pagas, Licencias y Fama                                                           | 6         |
| 3.7 Habilidades                                                                       | 7         |
| 3.7.1 Grupos de habilidades                                                           | 7         |
| <b>3.8 Magia</b>                                                                      | <b>8</b>  |
| 3.8.1 Reglas para anclajes arcanos                                                    | 8         |
| 3.8.2 Marco legal y cumplimiento                                                      | 8         |
| 3.8.3 Catálogo homologado                                                             | 9         |
| 3.9 Dolencias y agotamiento                                                           | 11        |
| 3.9.1 Ataque básico (TR Miedo/Venenos/Enfermedades)                                   | 11        |
| 3.9.2 Sistema de agotamiento (extenuación)                                            | 11        |
| <b>4.0 Combate</b>                                                                    | <b>11</b> |
| 4.1 Ataques y Daño                                                                    | 12        |
| 4.2 Armaduras                                                                         | 12        |
| 4.3 Defensas                                                                          | 12        |
| 4.4 Modificadores y consideraciones                                                   | 13        |
| 4.5 Modos de combate (opcional)                                                       | 13        |
| 4.6 Acciones ilegales (opcional)                                                      | 13        |
| 4.7 Acciones a distancia (modificadores)                                              | 13        |
| 4.8 Acciones a distancia (rebotes)                                                    | 13        |
| 4.9 Campo de juego                                                                    | 14        |
| 4.9.1 Turno e Iniciativa                                                              | 14        |
| 4.9.2 Movimiento                                                                      | 14        |
| 4.9.3 Acciones y Extenuación                                                          | 14        |
| 4.9.4 Placajes                                                                        | 15        |
| 4.9.5 Acciones dobles y contacto combinado                                            | 15        |
| 4.9.6 Acciones mentales                                                               | 15        |
| 4.9.7 Acciones por turno                                                              | 16        |
| <b>5.0 Aciertos críticos y localización de daño</b>                                   | <b>16</b> |
| ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A), DESEQUILIBRIO (D), TAJO (T) y PERFORACIÓN (P) | 17-20     |
| ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR (C) y FRÍO (F)                                             | 21-22     |
| PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS                                                              | 22        |
| <b>6.0 Anexos</b>                                                                     | <b>24</b> |
| 6.1 Especialización de habilidades                                                    | 24        |
| 6.2 Ficha de personaje                                                                | 29        |
| 6.3 Experiencia y puntos de desarrollo                                                | 32        |
| 6.4 Encuentros y calidad de objetos                                                   | 34        |
| 6.5 Talentos y defectos                                                               | 34        |

## 1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas

En el sistema Lethal Formula, las tiradas básicas se hacen con 1d100 (dos dados de diez caras), y se compara el resultado con el **Objetivo %** de la acción. Hay diferentes tipos de tiradas.

### 1.1 Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, lanza 1d100 y compáralo con el Objetivo %: valor de la habilidad + media de los atributos asignados (ver sección **3.7**), multiplicando x5, y aplicando los modificadores por dificultad que procedan (ver tabla inferior). El resultado debe ser igual o inferior al Objetivo %.

- **Rutina:** +45% Cualquiera podría hacerlo, en cualquier momento
- **Muy fácil:** +30% Cualquiera podría hacerlo, casi siempre
- **Fácil:** +15% Una persona entrenada podría hacerlo, casi siempre
- **Media:** +0% Una persona entrenada tendría un 50% de posibilidades
- **Difícil:** -15% Una persona experta tendría un 50% de posibilidades
- **Muy difícil:** -30% Una persona experta fracasaría a menudo
- **Insólito:** -45% Imposible sin una gran habilidad (maestría)



**Preparación:** si se dispone de tiempo para hacer algo con cuidado, se reduce el nivel de dificultad un rango, pero se empleará más tiempo.

**Sin rangos en la habilidad y tareas complejas:** en habilidades que representan tareas muy complejas (como realizar una cirugía, cálculos matemáticos avanzados, ciertos oficios relacionados con tareas complicadas, etc.) y donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, aplica -45% adicional al Objetivo %. La mayoría de las habilidades se consideran **naturales** y no se ven afectadas por este factor.

### 1.2 Tiradas de atributo

Cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada (por ejemplo, realizar una tirada de percepción o empujar una puerta para derribarla) se aplica dos veces el atributo correspondiente. Es decir,  $1d100 \leq \text{Objetivo \%}$ , donde este será dos veces el valor del atributo asignado, multiplicado x5. Si para resolver una tarea ambas son posibles (Empatía y Perspicacia, por ejemplo), se prioriza la habilidad.

### 1.3 Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se utilizan cuando dos o más personajes compiten. En este tipo de tiradas, si ambos contendientes tienen éxito, vence el que tenga mayor margen de éxito (Objetivo % - tirada). Si ambos fallan, vence quien falle por menos. De nuevo, si se trata de una tirada enfrentada de atributo, se duplica el valor del atributo para determinar el Objetivo %.

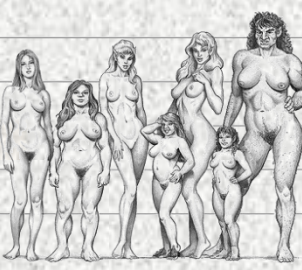
### 1.4 Casos especiales

**Fallo:** Un resultado que no es igual o inferior al Objetivo %.

**Éxito o fracaso automático:** 01 será siempre un éxito automático, y 00 un fracaso automático.

**Pifias o Críticos:** un resultado doble, de 11, 22, ..., 99 indica un crítico/pifia según sea éxito o fallo. Si se trata de una acción de ataque, se aplicará una pifia diferente (ver tabla de armas, sección **4.1**).

**2.0 Atributos:** existen cinco atributos principales, que se utilizarán en las tiradas de habilidades.

| ATRIBUTOS PRINCIPALES    |            |  | Estos atributos son fundamentales en las tiradas de habilidad, pues generan el valor Objetivo % junto a la propia habilidad. |
|--------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>FÍSICO</b> (5)        | <b>FIS</b> |                                                                                   |                                                                                                                              |
| <b>DESTREZA</b> (14)     | <b>DES</b> |                                                                                   |                                                                                                                              |
| <b>INTELIGENCIA</b> (20) | <b>INT</b> |                                                                                   |                                                                                                                              |
| <b>INSTINTO</b> (17)     | <b>INS</b> |                                                                                   |                                                                                                                              |
| <b>PRESENCIA</b> (10)    | <b>PRE</b> |                                                                                   |                                                                                                                              |

Entre paréntesis, el número de habilidades que se ven afectadas por ese atributo.

**2.1 Atributos secundarios:** de los principales derivan diez atributos secundarios, que se utilizarán en tiradas que no implican una habilidad (p. ej., tiradas de percepción), y en ciertos factores que se detallan a continuación.

|                     |                                                                                   |                         |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| <b>FÍSICO</b>       | Fuerza ( <b>FU</b> ): poder físico y tangible, corpulencia                        | Daño, Carga, MB, Ciclos |
|                     | Constitución ( <b>CO</b> ): aguante físico, resistencia                           | PV, TR, EX, Curación    |
| <b>DESTREZA</b>     | Agilidad ( <b>AG</b> ): capacidad de utilizar el cuerpo e interactuar con objetos | XP, Ciclos              |
|                     | Rapidez ( <b>RA</b> ): capacidad de reaccionar con el cuerpo, reflejos            | INI, PA, MB             |
| <b>INTELIGENCIA</b> | Empatía ( <b>EM</b> ): aptitud para sentir o percibir el entorno social           | XP, Ciclos              |
|                     | Razón ( <b>RZ</b> ): sistema de pensamiento lento, racional y lógico              | XP, % Diseños, Ciclos   |
| <b>INSTINTO</b>     | Intuición ( <b>IN</b> ): sistema de pensamiento rápido, emocional e intuitivo     | XP, Ciclos              |
|                     | Percepción ( <b>PE</b> ): aptitud para sentir o percibir el entorno físico        | XP, INI, Ciclos         |
| <b>PRESENCIA</b>    | Carisma ( <b>CA</b> ): poder mental y social, carácter                            | Contactos, Ciclos       |
|                     | Fuerza de Voluntad ( <b>FV</b> ): aguante mental, fuerza de voluntad              | PV, TR, EX              |

**2.2 Atributos derivados:** finalmente, de los atributos secundarios se obtienen los siguientes atributos derivados.

| Atributo                            | Atributo o factor relacionado                   | Fórmula                                                      |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Tirada de Resistencia ( <b>TR</b> ) | Miedo // Veneno // Enfermedad                   | $[(FV + CA)/2] \times 10 // Cox10 // Cox10$                  |
| Iniciativa ( <b>INI</b> )           | Rapidez/Percepción                              | $[(RA + PE)/2] \times 5 + 1D100$                             |
| Puntos de Vida ( <b>PV</b> )        | Constitución/Fuerza de Voluntad/Forma Física    | Factor Racial + $[(CO + FV + FF) \times 3]$                  |
| Extenuación ( <b>EXT</b> )          | Constitución/Fuerza de Voluntad                 | $[(CO + FV)/2] \times 10$                                    |
| Daño ( <b>DA</b> )                  | Fuerza + Precisión del ataque (ver <b>5.0</b> ) | +X (FU5 daría +5 al daño) + Precisión                        |
| Capacidad de carga ( <b>CG</b> )    | Fuerza                                          | FUx5 kilos                                                   |
| Experiencia ( <b>XP</b> )           | Agilidad, Razón, Percepción, Empatía, Intuición | $(AG+RZ) \times 20 + (PE+EM+IN) \times 10$ (Ver <b>6.3</b> ) |

Nota: todo cálculo se redondea hacia abajo (norma general para cualquier cálculo en Lethal Formula).

**2.2.1 Curación de heridas:** los tiempos de recuperación para heridas graves serán como sigue.

| (en días)     | Leve | Seria | Grave |
|---------------|------|-------|-------|
| <b>Sangre</b> | 1    | 5     | 25    |
| <b>Tejido</b> | 2    | 10    | 50    |
| <b>Hueso</b>  | 3    | 15    | 75    |



La constitución del personaje modifica la velocidad de curación:

| Constitución | 1  | 2-3  | 4-5 | 6-7  | 8-9  | 10+  |
|--------------|----|------|-----|------|------|------|
| Curación     | x2 | x1.5 | x1  | x0.7 | x0.5 | x0.3 |

**2.2.2 Movimiento:** El movimiento base (**MB**) se obtiene a partir de tres variables, Rapidez, Fuerza y Altura.

| ↓ RA / FU → | 1-2 | 3-5 | 6-7              | 8+ | Obesidad       |
|-------------|-----|-----|------------------|----|----------------|
| <b>1-2</b>  | 4   | 5   | 5 (>170 cm.= +1) | 6  | -3 (muy obeso) |
| <b>3-5</b>  | 5   | 6   | 6 (>175 cm.= +1) | 7  | -2 (obeso)     |
| <b>6-7</b>  | 6   | 7   | 7 (>180 cm.= +1) | 8  | -1 (sobrepeso) |
| <b>8+</b>   | 7   | 8   | 8 (>185 cm.= +1) | 9  | 0 (normopeso)  |

El resultado son casillas o cms. que puede mover el personaje durante una acción de movimiento.

Una tirada de atletismo o de acrobacias exitosa durante una acción de movimiento puede permitir un efecto adicional, como un salto, una pirueta o un alarde.

## 3.0 Creación de personaje

### 3.1 Elegir raza y modificar los atributos: Se otorgan dos puntos para aumentar los atributos principales.

| Raza o posición | Atributos |        |        |       |       | Especial                                                                | MB | Ta | Ad | PV |
|-----------------|-----------|--------|--------|-------|-------|-------------------------------------------------------------------------|----|----|----|----|
|                 | FIS       | DES    | INS    | INT   | PRE   |                                                                         |    |    |    |    |
| Línea Humano    | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9) | 4 (9) | Cambiar destino, Espíritu Inquieto                                      | 6  | 2  | 2  | 10 |
| Lanzador humano | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9) | 4 (9) | Cambiar destino, Espíritu Inquieto , +1 Precisión, +1 Atrapar           | 6  | 2  | 2  | 10 |
| Corredor humano | 3 (7)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9) | 4 (9) | Cambiar destino, Espíritu Inquieto , +1 Atrapar, +1 Esquivar            | 8  | 2  | 2  | 10 |
| Blitzer humano  | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9) | 4 (9) | Cambiar destino, Espíritu Inquieto , +1 Placar                          | 7  | 2  | 2  | 10 |
| Defensa enano   | 4 (9)     | 4 (9)  | 4 (9)  | 4 (9) | 4 (9) | Porteador (1), Firmeza, Visión Nocturna, +1 Placar, +1 CO, +1 FV, -1 CA | 5  | 2  | 0  | 12 |
| Halfling        | 2 (5)     | 5 (10) | 5 (10) | 4 (9) | 4 (9) | +1 Subterfugio, +1 Precisión, +1 Esquivar , +1 CO, +1 FV                | 5  | 2  | 1  | 8  |
| Ogro            | 7 (12)    | 3 (7)  | 3 (7)  | 2 (5) | 3 (7) | Criatura Grande, -2 Subterfugio, -1 Interacción, -1 Conocimiento        | 5  | 2  | 0  | 20 |

Entre paréntesis, el **potencial máximo** o CAP que cada raza puede alcanzar en un atributo. Los rangos en habilidad son **flotantes**.

### 3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV:

**Ta:** nº de Talentos (ver Talentos y Defectos, en Anexo 6.5). Los talentos otorgan capacidades distintivas al sujeto.

**Ad:** la adaptabilidad permite modificar atributos tantas veces como este valor, y repetir tiradas durante la creación.

**PV:** puntos de vida iniciales. Además, indica el tipo de dado para el umbral de inconsciencia (cada vez que se baja de cero puntos de vida), y el máximo de PV que puede tener (PVx10).

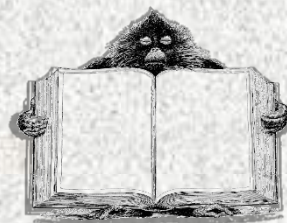
-Cambiar destino: sirve para intentar salir de situaciones apuradas. Uno inicial más variables

-Espíritu Inquieto: mover dos habilidades por trasfondo. +1 CAP en dos atributos. +20% XP

-Porteador (x): reduce en (x) el estorbo y aumenta en (x)x5 la capacidad de carga

-Firmeza: reduce en uno los asaltos de aturdimiento y malus a acciones de cada CR recibido

-Criatura Grande: como Firmeza, y además reduce tanto sangrado como rango de críticos recibidos (CR) en uno. +2 Daño. Vida inicial igual a dado racial x3.



### 3.3 Habilidades por cultura: en la infancia se obtienen tres habilidades (tres tiradas) según raza o cultura.

#### HABILIDADES POR CULTURA

| D6 | Humano            | Enano/Gnomo       | Elfo              | Mediano           | Salvaje       | D6 |
|----|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|---------------|----|
| 1  | Oficio (a elegir) | Oficio (a elegir) | Oficio (a elegir) | Oficio (a elegir) | Supervivencia | 1  |
| 2  | Montar            | Forma física      | Nadar             | Acrobacias        | Trepar        | 2  |
| 3  | Callejeo          | Callejeo          | Orientación       | Actuar            | Orientación   | 3  |
| 4  | Negociar          | Negociar          | Diplomacia        | Agilidad manual   | Rastreo       | 4  |
| 5  | Actuar            | Cerrajería        | Sigilo            | Sigilo            | Sigilo        | 5  |
| 6  | Armas             | Armadura          | Esquivar          | Precisión         | Armas         | 6  |

### 3.4 Educación en hechicería: este punto es opcional.

| Fases | Objetivo   | D10            | Evaluación y resultado                                              |
|-------|------------|----------------|---------------------------------------------------------------------|
| 1 ↓   | Acceso     | 6+ +3 si FV 5+ | Acceso: automático con RZ 6 o superior. Se pierden dos pagas        |
| 2 ↓   | Bachiller  | 7+ +2 si FV 6+ | Alistamiento con comisión                                           |
| 3 ↓   | Licenciado | 8+ +1 si FV 6+ | Obtienes dos hechizos. Alistamiento con comisión. Optas a Doctorado |
| 4 ✓   | Doctorado  | 9+ +1 si RZ 6+ | Cualificación: obtienes un hechizo extra y recuperas las dos pagas  |

### 3.5 Ciclos: se realizarán cinco ciclos formativos por personaje (cada uno representa un año de su juventud).

| Profesión           | D10 | Acceso | Bonos               | Comisión | Bono      | Promoción | Bono      | Revés |
|---------------------|-----|--------|---------------------|----------|-----------|-----------|-----------|-------|
| Líder               |     | 8 +    | + 3 CA 5+ + 2 IN 6+ | 7 +      | + 1 CA 5+ | 7 +       | + 1 RZ 6+ | 2 +   |
| Sacerdote guerrero  |     | 7 +    | + 3 EM 5+ + 2 IN 6+ | 6 +      | + 1 IN 5+ | 7 +       | + 1 EM 6+ | 2 +   |
| Montaraz            |     | 6 +    | + 3 AG 5+ + 2 CA 6+ | 5 +      | + 1 AG 5+ | 6 +       | + 1 IN 6+ | 3 +   |
| Guerrero            |     | 5 +    | + 3 FU 5+ + 2 AG 6+ | 5 +      | + 1 FU 5+ | 6 +       | + 1 AG 6+ | 4 +   |
| Bribón              |     | 5 +    | + 3 PE 5+ + 2 AG 6+ | 5 +      | + 1 PE 5+ | 7 +       | + 1 CA 6+ | 4 +   |
| Mercader armado     |     | 6 +    | + 3 AG 5+ + 2 CA 6+ | 5 +      | + 1 AG 5+ | 6 +       | + 1 IN 6+ | 3 +   |
| Cirujano de campaña |     | 7 +    | + 3 RZ 5+ + 2 AG 6+ | 6 +      | + 1 AG 5+ | 7 +       | + 1 EM 6+ | 2 +   |
| Maestre de campaña  |     | 8 +    | + 3 RZ 5+ + 2 IN 6+ | 7 +      | + 1 RZ 5+ | 8 +       | + 1 IN 6+ | 2 +   |

- Si falla la tirada de **Acceso** a una profesión, se debe intentar otra, pero no se puede repetir una fallada.
- Si **comisiona**, obtiene tres habilidades aleatorias (una en tabla 3.3 y dos en 3.5.1). Puede intentar promocionar en ese ciclo.
- Para **promocionar**, hay que haber comisionado en el mismo periodo. Si promociona, sube un nivel (ver 3.7).
- Si no supera **Revés**, se tira de nuevo. Con un 1, el personaje muere. Con un 2, convalecencia y pérdida del siguiente periodo.

### 3.5.1 Grupos de habilidades según profesión: más detalle en 3.7.1. Para costes, ver tabla del Anexo 6.3.

| Profesión           | D6 | 1 (Básica *) | 2 (Básica)    | 3 (Secundaria) | 4 (Secundaria) | 5 (Ajena)   | 6 (Ajena)    |
|---------------------|----|--------------|---------------|----------------|----------------|-------------|--------------|
| Líder               |    | Interacción  | Conocimiento  | Confrontación  | Exploración    | Atléticas   | Subterfugio  |
| Sacerdote guerrero  |    | Conocimiento | Confrontación | Interacción    | Exploración    | Atléticas   | Subterfugio  |
| Montaraz            |    | Exploración  | Confrontación | Atléticas      | Subterfugio    | Interacción | Conocimiento |
| Guerrero            |    | Atléticas    | Confrontación | Exploración    | Subterfugio    | Interacción | Conocimiento |
| Bribón              |    | Subterfugio  | Confrontación | Interacción    | Atléticas      | Exploración | Conocimiento |
| Mercader armado     |    | Interacción  | Confrontación | Conocimiento   | Exploración    | Atléticas   | Subterfugio  |
| Cirujano de campaña |    | Conocimiento | Confrontación | Interacción    | Subterfugio    | Atléticas   | Exploración  |
| Maestre de campaña  |    | Conocimiento | Exploración   | Confrontación  | Interacción    | Atléticas   | Subterfugio  |

\* Los resultados de las tiradas en esta tabla se pueden cambiar por un 1 (para seleccionar la primera columna).

### 3.6 Pagas, Licencias y Fama: se recibe una paga por cada periodo de servicio activo (no por las convalecencias).

| Profesión (base)    | D6     | 1         | 2          | 3            | 4          | 5       | 6          | 7 (con herencia) |
|---------------------|--------|-----------|------------|--------------|------------|---------|------------|------------------|
| Líder               | Bienes | Objeto +1 | Idioma (9) | Contacto (9) | Armadura   | Montura | Licencia J | Regalía +        |
|                     | Pagas  | 30        | 50         | 80           | 100        | 150     | 200        | 300              |
| Sacerdote guerrero  | Bienes | Objeto +1 | Idioma (8) | Contacto (8) | Armadura   | Montura | Licencia E | Regalía          |
|                     | Pagas  | 20        | 40         | 60           | 80         | 100     | 120        | 150              |
| Montaraz            | Bienes | Objeto    | Idioma (7) | Contacto (7) | Armadura   | Montura | Licencia J | Regalía          |
|                     | Pagas  | 10        | 20         | 30           | 50         | 80      | 100        | 150              |
| Guerrero            | Bienes | Objeto    | Idioma (6) | Contacto (6) | Armadura   | Montura | Licencia J | Regalía          |
|                     | Pagas  | 10        | 20         | 30           | 40         | 50      | 60         | 100              |
| Bribón              | Bienes | Objeto    | Idioma (6) | Contacto (6) | Armadura   | Montura | Licencia J | Regalía          |
|                     | Pagas  | 10        | 20         | 30           | 40         | 50      | 60         | 100              |
| Mercader armado     | Bienes | Objeto    | Idioma (7) | Contacto (7) | Carromato  | Montura | Licencia P | Regalía          |
|                     | Pagas  | 10        | 30         | 60           | 80         | 120     | 150        | 200              |
| Cirujano de campaña | Bienes | Objeto +1 | Idioma (8) | Contacto (8) | Hierbas    | Montura | Licencia S | Regalía +        |
|                     | Pagas  | 20        | 40         | 60           | 80         | 100     | 120        | 150              |
| Maestre de campaña  | Bienes | Objeto +1 | Idioma (9) | Contacto (9) | Invencción | Montura | Licencia M | Regalía +        |
|                     | Pagas  | 30        | 50         | 80           | 100        | 150     | 200        | 300              |



- Líder, Maestre y Sacerdote obtienen +2 tiradas. Mercader y Cirujano +1 tirada. Se elige la paga o el bien.

- La paga es en chelines. El bono (+ o +1) puede ser negociado (un objeto puede mejorar su efecto y/o calidad. Ver Anexo 6.4).

- Regalía pueden ser los beneficios que genere de forma periódica algún proyecto (acciones, rentas de inmuebles, ...).

#### Licencias, la FICA

La fraternidad inter-reinos de crushball asociado exige licencias para inscribirse a cualquier torneo o liga. Los clubes ya inscritos pueden además recibir inspecciones y auditorías inesperadas de vez en cuando. Para inscribir un club en un campeonato cualquiera se necesita:

- Al menos 5 licencias J (de jugador)
- 1 licencia E (entrenador)
- Opcional, licencias R (representante), P (prensa), S (sanitario) y M (mecánico).
- Estatutos del club: mediante accionariado siendo una SAD (Sociedad Anónima Deportiva, con ánimo de lucro) o con los propios jugadores como socios y dueños de un Club Deportivo (sin ánimo de lucro).

De inicio sólo pueden saltar al campo jugadores con licencias J o E (la famosa figura del entrenador-jugador).

Al banquillo pueden ingresar aquellos que tengan licencias, de cualquier tipo de los listados. Sin embargo, si un jugador es lesionado, puede saltar al campo cualquier integrante del banquillo, sin importar su licencia (esto da lugar a las famosas figuras de sanitario-jugador, mecánico-jugador, representante-jugador y, uno de los favoritos del público, periodista-jugador que tanto divierten al público).

#### FAMA (metaconcepto, medida interna del sistema)

Este valor va de 0 a 100, y representa la popularidad y prestigio de un club o de un jugador. Algunos campeonatos requieren de un mínimo de FAMA para poder inscribirse. También es muy importante de cara a captar sponsors y patrocinio, e incrementa la probabilidad de que haya cajas regalo en un. Un jugador puede intentar reclamar elementos muy variables con su fama.

De inicio, cada miembro del club con seguidores aporta al menos un punto de FAMA. Durante la campaña, hay varios factores que modificarán la FAMA:

- Victoria en un partido: +1 (vs equipo con FAMA >10 por encima); +2 (vs equipo >30 por encima)
- Highlight viral: muy variable, normalmente mérito del comunicador
- Escándalo mediático (la mala publicidad no existe): muy variable

**3.7 Habilidades:** en la creación de personaje (niveles 0 y 1) se reciben 600 puntos a gastar en habilidades, y tres habilidades por cada comisión obtenida. Cada promoción otorga un nivel y 300 puntos adicionales. Ver Anexo **6.3**. El valor de la habilidad se obtiene sumando los rangos (0-10) y **la media de los bonos de los atributos relacionados**.

**3.7.1 Grupos de habilidades:** con sus atributos relacionados y explicación de la función de cada habilidad.

|                        |            |                      |         |                      |         |
|------------------------|------------|----------------------|---------|----------------------|---------|
| <b>❶ Confrontación</b> |            | <b>❷ Subterfugio</b> |         | <b>❸ Atlético</b>    |         |
| Armas (a elegir)       | FIS/DES    | Actuar               | INS/PRE | Montar               | DES/INS |
| Placar                 | FIS/DES    | Sigilo               | DES/PRE | Nadar                | FIS/DES |
| Esquivar               | DES/INS    | Juego y timos        | INS/PRE | Trepar               | FIS/DES |
| Armadura               | FIS/DES    | Callejeo             | INS/PRE | Acrobacias           | FIS/DES |
| Precisión              | DES/INS    | Agilidad manual      | DES/INS | Atletismo            | FIS/DES |
| Atrapar                | DES/INS    | Cerrajería           | INS/DES | Forma física         | FIS/DES |
| <b>❹ Conocimiento</b>  |            | <b>❺ Exploración</b> |         | <b>❻ Interacción</b> |         |
| Oficio (a elegir)      | (variable) | Idioma (a elegir)    | -       | Contacto (a elegir)  | -       |
| Historia               | INS/INT    | Orientación          | INS/INT | Perspicacia          | INS/INT |
| Sanación               | INT/DES    | Rastreo              | INS/INT | Persuasión           | INT/PRE |
| Religión               | INT/PRE    | Supervivencia        | FIS/INS | Liderazgo            | INT/PRE |
| Tácticas               | INS/INT    | Herbolaria           | INS/INT | Diplomacia           | INT/PRE |
| Instruir               | INT/PRE    | Investigación        | INS/INT | Negociar             | INS/INT |

- Habilidades similares (Atletismo/Acrobacias) pueden ser utilizadas con esta fórmula:  $\text{Hab. Baja} + (\text{Hab. Alta} - \text{Hab. Baja}) / 2$
- Para las habilidades marcadas con () debe elegirse un tipo. Por ejemplo, Idioma (humano imperial)
- Las habilidades sin atributos (-) no suman éstos al valor final. Se valoran de 0 a 10

- ❶ Armas: hay seis grupos, cuerpo a cuerpo (de filo, contundentes, de asta), y a distancia (proyectiles, de fuego, arrojadas)
- ❶ Placar: luchar cuerpo a cuerpo desarmado o con armas improvisadas. Presa es un ataque contra la DA que nunca hará daño, y que aplica un -5% a las acciones del oponente por cada punto en que supere la tirada. Pelear, luchar
- ❶ Esquivar: realizar un movimiento para evitar un golpe. Es la defensa menos costosa, pero su excelencia es complicada
- ❶ Armadura: reduce el estorbo (habilidad + bono FIS), pero sólo hasta el mínimo que marca la propia armadura
- ❶ Precisión: capacidad de enviar la bola a un compañero o como ejecución ofensiva dirigida a portería. Pasar. Disparar
- ❶ Atrapar: acción defensiva para interceptar o detener un pase o lanzamiento. Requiere posicionamiento y buen agarre
- ❷ Sigilo: acechar, esconderse, ocultar objetos, moverse en silencio, eludir vigilancias
- ❷ Juego y timos: capacidad para sacar ventaja en juegos de azar, o para estafar o hurtar con engaños
- ❷ Callejeo: tener calle, encontrar personas o direcciones, captar o perseguir rumores, conocer los bajos fondos
- ❷ Agilidad manual: habilidad para robar bolsillos, hacer nudos o malabares
- ❷ Cerrajería: forzar o manipular mecanismos y cerraduras. Montar o desactivar trampas
- ❸ Montar: saber montar y manejar un animal de monta. Equitación
- ❸ Nadar: trasladarse en el agua, sin tocar el suelo ni disponer de otro apoyo. También bucear
- ❸ Trepar: subir a un lugar alto y de difícil acceso valiéndose de los pies y de las manos. Escalar, encaramarse
- ❸ Acrobacias: piruetas y maniobras de movimiento arriesgadas, caídas controladas. Equilibrio, contorsionismo
- ❸ Atletismo: movimiento y maniobras, carreras, saltos, pruebas combinadas y marcha
- ❸ Forma Física: influye en los puntos de vida y en el agotamiento. Condición física
- ❹ Oficio (a elegir): implica un desempeño profesional, una artesanía o un arte
- ❹ Historia: conocer personajes y hechos del pasado, lejano o reciente. Geografía, anales, culturas
- ❹ Sanación: primeros auxilios, cirugía, detener hemorragias, anatomía, realizar diagnósticos, tratamientos prolongados
- ❹ Religión: el estudio de las creencias religiosas y sus dogmas. Comprensión de la naturaleza divina, teología, rezar
- ❹ Tácticas: otorga pequeños modificadores grupales al equipo (defensa, iniciativa, ataque, etc.)
- ❹ Instruir: transmisión de conocimientos, ideas o habilidades a una persona que no los tiene. Enseñar, formar
- ❺ Idioma (a elegir): idiomas adicionales al materno. A partir del 4º idioma, son un rango más barato
- ❺ Orientación: ubicarse, guiarse, conocer tu posición a partir de tu movimiento, encontrar la ruta correcta
- ❺ Rastreo: identificar y seguir huellas y rastros de animales o personas; borrar tus huellas, crear rastros falsos
- ❺ Supervivencia: hacer fuego, buscar refugio, pescar o cazar, encontrar agua potable, desenvolverse en entornos salvajes
- ❺ Herbolaria: encontrar, identificar y tratar plantas con propiedades medicinales o nutritivas (frutos y bayas). Flora, forrajear
- ❺ Investigación: búsqueda, análisis y conexión de pistas. También revisar libros o escritos. Observación aguda o detallada
- ❻ Contacto: representa un amigo o aliado. El rango indica implicación. El máximo de contactos lo marca el Carisma
- ❻ Perspicacia: análisis del lenguaje corporal, hábitos del habla y otros patrones para percibir segundas intenciones o engaños
- ❻ Persuasión: convencer a alguien de algo argumentando, seduciendo, coaccionando o intimidando
- ❻ Liderazgo: convocar, gestionar, o motivar grupos. Trabajo en equipo y en torno a un propósito. Dar órdenes en partido
- ❻ Diplomacia: habilidad para negociar tratos, establecer contactos pacíficos y suavizar los pasos en falso sociales
- ❻ Negociar: compra, venta o intercambio de productos. Tasar, regatear, administrar finanzas y negocios

Las habilidades no listadas y que no entren dentro de ningún oficio pueden ser planteadas al Director de Juego. Se puede solicitar cualquier habilidad que el jugador considere relevante para su personaje.



### 3.8 Magia

**Aprendizaje de hechizos:** el aprendizaje se ve determinado por el atributo Razón (RZ). Para aprender un hechizo, el personaje debe invertir puntos de desarrollo (PD). Por cada rango invertido (ver Anexo **6.3**) se obtiene un 5% de posibilidad de aprender un hechizo, porcentaje al que se debe añadir el atributo de Razón multiplicado por 5. Se debe realizar una tirada con un dado de 100 para saber si supera el proceso. Si el porcentaje alcanza el 100%, no es necesario tirar. Si supera el 100%, se adquiere un hechizo y la posibilidad de aprender un segundo, sumando de nuevo el atributo de Razón, y así sucesivamente.



**Educación en hechicería:** el personaje debe ser admitido (sección **3.4**), tras lo cual obtiene una formación completa que le otorga conocimiento sobre un campo, normalmente el apropiado para su raza. Un hechicero debe seleccionar su tipo de hechicería al principio del proceso, y no podrá cambiar después.

**Canalización de magia:** la canalización consume acciones (ver **4.9.7**). Una acción menor (MEN) otorga 3 puntos de poder, y una acción mayor 6 puntos de poder. Los hechizos cuestan tantos puntos de poder como nivel tengan. Canalizar poder no requiere de tirada, pero el personaje debe tener la habilidad Oficio (Mago).

**Lanzamiento de hechizos:** el personaje deberá desarrollar la habilidad Oficio (Mago) para lanzar hechizos. Esta habilidad requiere gastar una acción mayor (MAY) utiliza los atributos INS/INT. Además, obtiene un bono si se utiliza ingrediente (cada hechizo tendrá un ingrediente concreto que otorga un +10%). Estos ingredientes cuestan dinero y a veces son complicados de encontrar. Una pifia o un crítico provocan una disfunción.

#### 3.8.1 Reglas para anclajes arcanos

- **Modo Partido:** todo hechizo homologado debe entrar **anclado**; el árbitro técnico puede ver que hechizos anclados tiene un jugador. Los anclajes **no requieren de tirada de lanzamiento de hechizos**, han de verse como una habilidad o mejora pasiva. Los anclajes **no requieren canalización** tampoco. Se entiende que en el previo al partido se realizaron las tiradas que fueran necesarias para crear el anclaje arcano.

#### 3.8.2 Marco legal y cumplimiento

- **Hechizos prohibidos:** si no figura en la lista homologada por la federación, no se puede utilizar. En caso de sanción, son sancionados el jugador que lo portaba, el club y el hechicero responsable (licencias M y S).
- **Licencia mágica** (del collegium correspondiente) ligada a la licencia M: declaración de cada anclaje, número y tipo de hechizo; inspecciones aleatorias.
- **Auditoría de campo:** lector oficial verifica mediante lectura de vientos de la magia, antes y después del partido; Si incumple, **no juega**.
- **Sanciones:**
  - En partido: **expulsión**; resultado puede quedar **pendiente**.
  - Post-partido: si se prueba ventaja ilícita → **partido perdido**, jugador **suspendido** (hasta 2 años), **multa** y posible pérdida de licencias.

#### Problemas de salud derivados y reclamaciones

- Es realmente complicado encontrar establecimientos que ofrezcan este tipo de servicios de hechicería, por lo que a menudo los equipos cuentan con secciones médica y mágica propias. Acudir al mercado negro es otra opción, pero las garantías son escasas y los riesgos altos.
- **Energía y mantenimiento:** algunos hechizos con “Modo Partido” consumen energía o **poder**. Estos anclajes no se pueden utilizar de forma continua. Se detalla en su ficha.
- **Rechazo:** en ocasiones el cuerpo rechaza el proceso y el jugador o el club pierden el dinero invertido. En casos extremos, se produce una reacción alérgica o, con ciertos anclajes, problemas psicológicos derivados. Si se diera este caso, se ha de utilizar la tabla de trastornos causados por la magia.

### 3.8.3 Catálogo homologado (80 piezas, por familias)

#### JOYAS DE HOETH Y RELIQUIAS DE SAPHERY (altos elfos)

| Anclaje                      | Efecto en partido // Fuera de partido                                                     | Notas             |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1. Diamante de Enfoque       | Cancela <b>Molestar</b> // +5% <b>Negociar</b>                                            | Alcance: portador |
| 2. Talismán Calma Cristalina | Cancela <b>Intimidar/Desafiar</b> // +5% <b>Diplomacia</b>                                | Alcance: portador |
| 3. Esmeralda de Sincronía    | 1 vez/parte: +15% <b>Atletismo</b> // Reduce <b>convalecencia</b> de heridas en un 15%    | Alcance: portador |
| 4. Rubí del Latido           | 1 vez/parte: +15% <b>Atrapar</b> // +5% <b>Instruir</b>                                   | Alcance: portador |
| 5. Ópalo del Ojo Interior    | 1 vez/parte: repetir una <b>tirada</b> // +5% <b>Perspicacia</b>                          | Alcance: portador |
| 6. Pulsera del Reflejo       | 1 vez/parte: +1 <b>REA</b> // +5% <b>Perspicacia</b>                                      | Alcance: portador |
| 7. Diadema de Estratagema    | <b>Percepción de juego</b> es gratuita // +5% a <b>Tácticas</b>                           | Alcance: portador |
| 8. Reloj de Arena de Eones   | +20 <b>Iniciativa</b> ; <b>Acción de oportunidad</b> es gratuita // +5% a <b>Historia</b> | Alcance: portador |
| 9. Reflejo Martillo de Vault | +1 <b>Rapidez</b> // +5% a <b>Oficio</b> (Herrería)                                       | Alcance: portador |
| 10. Zafiro de Agua Marina    | +1 <b>Agilidad</b> // +5% a <b>Nadar</b>                                                  | Alcance: portador |

#### TATUAJES Y MARCAS DE ATHEL LOREN (elfos silvanos)

| Anclaje                      | Efecto en partido // Fuera de partido                                                               | Notas          |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Vínculo del Círculo Vital | Lecturas vitales del equipo (PV, heridas) // +5% <b>Supervivencia</b>                               | Alcance Propio |
| 2. Ojo del Tigre             | <b>Distancia</b> -1 rango (pase/disparo) // +5% <b>Sigilo</b>                                       | Alcance Propio |
| 3. Marca del Disparo         | 1 vez/parte: +15% <b>Precisión</b> o <b>Apuntar</b>                                                 | Alcance Propio |
| 4. Marca del Acechador       | +5% <b>Atrapar</b> y <b>Precisión</b> // +5% <b>Rastreo</b>                                         | Alcance Propio |
| 5. Ojo del Instante          | +5% a <b>Acrobacias</b> ; Dobra bono de <b>Percepción de juego</b>                                  | Alcance Propio |
| 6. Marca de Isha             | <b>+10 EXT</b> ; tu <b>EXT</b> es especial (por 10, +10PV o -1 aturdimiento) // +5% <b>Sanación</b> | Alcance Propio |
| 7. Tatuaje del Claro         | +5% <b>Esquivar</b> y <b>Parar</b>                                                                  | Alcance Propio |
| 8. Tatuaje del Crepúsculo    | +5% <b>Placar</b> y <b>Apuntar</b>                                                                  | Alcance Propio |
| 9. Ojo de Intuición          | +1 <b>Intuición</b> // +5% a <b>Orientación</b>                                                     | Alcance Propio |
| 10. Ojo del Halcón           | +1 <b>Percepción</b> // Vista a larga distancia mejorada                                            | Alcance Propio |

#### BENDICIONES DE SIGMAR, ULRIC, MYRMIDIA Y VERENA (humanos)

| Anclaje                     | Efecto en partido // Fuera de partido                                                        | Notas             |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1. Balanza de Verena        | 1 vez/parte: anula una amonestación del árbitro // +5% <b>Oficio (Leyes)</b>                 | Propio o Contacto |
| 2. Don de Lenguas Verena    | Cambio de <b>idioma</b> (cualquiera); +10% <b>Liderazgo</b>                                  | Propio o Contacto |
| 3. Rugido de Ulric          | +5% <b>Alardes</b> , +10% <b>Exhibiciones</b> , +15% <b>Intimidar</b> // Amplificar voz      | Propio o Contacto |
| 4. Exhortación de Myrmidia  | +5% a todas las <b>acciones difíciles</b> y <b>muy difíciles</b> // +5% <b>Investigación</b> | Propio o Contacto |
| 5. Adivinación de Myrmidia  | Averigua 1D3 tácticas del rival // +5% <b>Tácticas</b>                                       | Propio o Contacto |
| 6. Susurro de Myrmidia      | Da 1 orden por turno y +5% a aliado // +5% <b>Instruir</b>                                   | Propio o Contacto |
| 7. Oído del Lobo de Ulric   | +5% en acciones <b>REA</b> propias // +5% <b>Callejeo</b>                                    | Propio o Contacto |
| 8. Espina del Eco de Sigmar | 1 vez/parte: +1 <b>REA</b> o -1 <b>Aturrido</b>                                              | Propio o Contacto |
| 9. Campana de Myrmidia      | +10% <b>Molestar</b> (para un malus total de 20% si se molesta en REA)                       | Propio o Contacto |
| 10. Voz Martillo de Sigmar  | +1 <b>Carisma</b> ; Se puede elegir causar daño de calor en cuerpo a cuerpo y placaje        | Alcance Propio    |

#### PERGAMINOS PERMANENTES DEL COLLEGIUM (todos)

| Anclaje                    | Efecto en partido                                                                    | Notas               |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| 1. Forma salvaje de Wyssan | +10% <b>Precisión</b> en distancias corta y bocajarro                                | Propio o Contacto   |
| 2. Iluminación de Pha      | +10% <b>Liderazgo</b> y <b>Actuar</b>                                                | Propio o Contacto   |
| 3. Transmutación del metal | 1 vez/parte: -2 <b>Absorción</b> armadura de un rival                                | Alcance: 1 casilla  |
| 4. Piel blindada de Pann   | 1 vez/parte: -3 <b>Daño</b>                                                          | Alcance Propio      |
| 5. Segundo sello celestial | +10% ante <b>REA</b> (si se reacciona en respuesta, sube la habilidad utilizada 10%) | Alcance Propio      |
| 6. Caricia de Laniiph      | +10% <b>Apoyar</b> (para un bonus total de +20% si se apoya en REA)                  | Alcance: 1 casilla  |
| 7. Red de Amyntok          | 1 vez/parte: anula <b>carga</b> (el placaje ocurre sin bonos de carga)               | Alcance: 5 casillas |
| 8. Forja ígnea             | 1 vez/parte: +1 <b>Daño</b> y +1 <b>Absorción</b> durante todo un turno              | Alcance: 1 casilla  |
| 9. Ventisca helada         | 1 uso: <b>mover</b> jugador 2 casillas y causarle <b>DD</b> +éxitos daño de frío     | Alcance: 5 casillas |
| 10. Bola de fuego          | 1 uso: <b>DD</b> +3 área 3x3, daño de calor. Impacta en centro, y en área al 50%     | Alcance: 5 casillas |

## SETAS Y BREBAJES DE CHAMANES (orcos y goblins)

| Anclaje                     | Efecto en partido // Fuera de partido                                              | Licencia/Notas  |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1. Brebaje de Ezpazmoz      | Previene un <b>-5%</b> a las acciones de cada CR // Convalecencia acelerada un 10% | Alcance: propio |
| 2. Polvo de Karcajadaz      | +10% <b>Exhibiciones</b> , +5% <b>Alardes</b> ; Euforia (narrativo)                | Alcance: propio |
| 3. Rito Zas-zas de Znotling | 1 vez/parte: +15% <b>Esquivar</b>                                                  | Alcance: propio |
| 4. Pazta Lechoza Hace-maz   | 1 vez por parte: +1 <b>MEN</b>                                                     | Alcance: propio |
| 5. Zetaz Luna Verde         | 1 vez/parte: +5 <b>EXT</b> y +5 <b>PV</b>                                          | Alcance: propio |
| 6. Hongo Chizpaprendemaz    | Sin efecto // +31 <b>PD/nivel</b>                                                  | Alcance: propio |
| 7. Brebaje Amanezzer        | +10 <b>EXT</b> // +5% a <b>Agilidad manual</b>                                     | Alcance: propio |
| 8. Hongoz Ezpabiladorez     | Anula 1 <b>aturdimiento</b> de cada acierto crítico                                | Alcance: propio |
| 9. Cataplazma Zangre Troll  | 1 vez/parte: +2 <b>D10 PV</b>                                                      | Alcance: propio |
| 10. Rito Glándulaz Chamán   | +1 <b>Fuerza de Voluntad</b> // +5% a <b>Juego y timos</b>                         | Alcance: propio |

## NIGROMANCIA (no muertos)

| Anclaje                     | Efecto en partido // Fuera de partido                                          | Notas           |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1. Sellado queratinoso      | Anula <b>sangrado</b> de hasta <b>2PV/as</b> ; Anula hasta -10% a las acciones | Alcance: propio |
| 2. Nervios mortecinos       | 1 vez/parte: -1 <b>aturdido</b> , y anula todo efecto que impida reaccionar    | Alcance: propio |
| 3. Rito del recosido        | <b>Reanima</b> rival muerto como zombi // Convalecencia acelerada un 33%       | Alcance: propio |
| 4. Vigor antinatural        | +5% <b>Esquivar</b> e <b>Intimidar</b>                                         | Alcance: propio |
| 5. Injerto de malla Osario  | +1 <b>Absorción de daño</b> (acumulativo con armadura)                         | Alcance: propio |
| 6. Danza macabra Vanhel     | +10% <b>Alardes</b> y <b>Molestar</b>                                          | Alcance: propio |
| 7. Injerto de piel abisal   | 10% de evitar ser blanco seleccionable // Narrativo (confundir, camuflaje)     | Alcance: propio |
| 8. Escarabajos reparadores  | Reduce <b>crítico</b> recibido; 1 carga (carga en 1 hora)                      | Alcance: propio |
| 9. Rito vampírico de sangre | Recupera <b>3PV</b> por turno                                                  | Alcance: propio |
| 10. Rito vampírico de hueso | +1 <b>Constitución</b> ; +1 rango flotante en <b>Forma física</b>              | Alcance: propio |

## RUNAS ENANAS (enanos)

| Anclaje                    | Efecto en partido // Fuera de partido                                       | Notas             |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1. Runa de Alivio de Carga | -2 <b>Estorbo</b>                                                           | Alcance: portador |
| 2. Runa del Pié Firme      | +5% <b>Atletismo</b> y <b>Acrobacias</b> // +5% a <b>Trepar</b>             | Alcance: portador |
| 3. Runa de Kragg el Gruñón | +5% <b>Precisión</b> y <b>Atrapar</b> // +5% <b>Arma</b> (cuerpo a cuerpo)  | Alcance: portador |
| 4. Runa del Agarre Certero | +5% <b>Atrapar</b> y <b>Placar</b> // +5% a <b>Oficio</b> (Herrería)        | Alcance: portador |
| 5. Runa del Guardacuello   | Reduce <b>críticos</b> en cuello y hombros (localizaciones 2-3) en un grado | Alcance: portador |
| 6. Runa del Rencor         | Absorbe y luego rebota 2 <b>Daño</b> en torso (localizaciones 3-4-5-6)      | Alcance: portador |
| 7. Runa de Snorri          | 1 vez/parte: <b>salto</b> de 2 casillas, no permite REA                     | Alcance: portador |
| 8. Runa del Equilibrio     | 1 vez/parte: evita <b>Derribo/Empujar</b>                                   | Alcance: portador |
| 9. Runa Strollaz Marcha    | +1 <b>Movimiento</b>                                                        | Alcance: portador |
| 10. Runa de la Fuerza      | +1 <b>Fuerza</b>                                                            | Alcance: portador |

## FAMILIARES VINCULADOS (todos)

| Anclaje                     | Efecto en partido // Fuera de partido                                                      | Notas            |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 1. Familiar porteador       | Sin efecto // Carga de equipo (hasta 100 kgs.)                                             | Alcance: estadio |
| 2. Gato negro vinculado     | Sin efecto // +5% <b>Subterfugio</b>                                                       | Alcance: estadio |
| 3. Cuervo vigía             | Sin efecto // +10% <b>Investigación y Rastreo</b>                                          | Alcance: estadio |
| 4. Homúnculo sanador        | Sin efecto // +10% <b>Medicina</b> ; incluye <b>baliza</b>                                 | Alcance: estadio |
| 5. Buho de análisis táctico | Sin efecto // +10% <b>Tácticas</b> ; <b>Info</b> en tiempo real                            | Alcance: estadio |
| 6. Familiar de combate      | Sin efecto // Solo <b>FICA</b> ; tiene un modo no letal                                    | Alcance: estadio |
| 7. Fuegos fatuos            | Sin efecto // Marketing pasivo (ingresos, máximo 1 por equipo)                             | Alcance: estadio |
| 8. Espíritu de ancestro     | +25% <b>PV</b> ; triple <b>umbral</b> antes de perder consciencia (3 veces el dado racial) | Alcance: propio  |
| 9. Serpientes enroscadas    | Tras causar y leer acierto crítico, añade daño según rango (E=5, D=4, C=3,...)             | Alcance: propio  |
| 10. Enjambre de insectos    | Defensa pasiva ante placajes (fallo en x0)                                                 | Alcance: propio  |

### 3.9 Dolencias y agotamiento

El miedo, los venenos, las drogas y las enfermedades, así como el agotamiento se resuelven mediante las reglas descritas en esta sección. Para las cuatro primeras se realizará una tirada de ataque básico. Ésta determinará con qué efectividad se ha realizado el ataque por parte del ente atacante, que no necesariamente debe ser un ser vivo (bacteria, virus, y en otro espectro, efectos narrativos). Se trata de una tirada enfrentada tipo Objetivo %.

El agotamiento se describe aparte, con reglas propias que utilizan el valor de Extenuación de los personajes.

#### 3.9.1 Ataque básico (TR Miedo/Venenos/Enfermedades)

Resistir completamente el efecto no es tan sencillo. Estos no son casos binarios de éxito o fracaso, sino que hay más estados intermedios. Primero se realizará una tirada de ataque como se indica arriba, ya sea para un veneno, un virus, una bacteria, un matón de taberna, etc. Se considerará sólo la dosis (para venenos), la carga vírica (para enfermedades) o la peligrosidad (para miedo) como factor calibrador del Objetivo % en la tirada de ataque. Luego se realizará otra tirada por parte de la víctima, en base a su TR para ese efecto. **No se consideran pifias ni críticos.** Si se trata de una TR de miedo, la tirada del ente que genera el efecto podría ser la misma para todos los afectados:

| Resultado                          | Pronóstico  | Ejemplo: Envenenamiento por cianuro              | Ejemplo: Miedo al fuego          |
|------------------------------------|-------------|--------------------------------------------------|----------------------------------|
| El ataque dobla tirada de defensor | Súper agudo | Muerte en 3 minutos                              | Catatónico                       |
| Inferior al ataque en 5+ puntos    | Agudo       | Muerte en 15 minutos                             | Huida                            |
| Tirada inferior al ataque          | Grave       | Posible muerte en 50 minutos; secuelas           | -X (según fallo)+(-1) a acciones |
| Tirada igual al ataque             | Menos grave | Pérdida de conciencia, convulsiones, cefalea,... | -1 a las acciones                |
| Tirada superior al ataque          | Reservado   | Posible pérdida de conciencia; convulsiones,...  | Control precario (roleo)         |
| Superior al ataque en 5+ puntos    | Leve        | Posibles convulsiones; cefalea, faringitis,...   | Control de la situación          |
| Tirada dobla la del ataque         | Mínimo      | Posible cefalea; faringitis,...                  | Control total de la situación    |

#### 3.9.2 Sistema de agotamiento (extenuación)

El rendimiento de un atleta está condicionado por su capacidad física y por el desgaste que genera la competición. Para representar este desgaste, cada personaje dispone de una reserva de Puntos de Agotamiento (EXT).

Cálculo de Agotamiento Inicial. Al comienzo de un partido, cada jugador cuenta con una cantidad de EXT igual a:  $[(CO + FV)/2] \times 10 = EXT$  (estos puntos representan su energía total disponible para la intensidad del encuentro).

##### Consumo de EXT por Turno

El partido se desarrolla en dos partes de 5 turnos cada una.

En cada turno, los jugadores consumen EXT según sus acciones:

- Gasto base por turno: -5 EXT
- Acciones dobles en el turno: -5 EXT adicionales

Si un jugador llega a 0 EXT, su rendimiento se ve gravemente afectado: su velocidad se reduce a la mitad y todas sus tiradas tienen un penalizador (-30).

##### Recuperación en el Descanso

Entre la primera y la segunda parte hay un breve periodo de recuperación. Durante este descanso, cada jugador recupera una cantidad de EXT igual a su puntuación de (Constitución + Fuerza de Voluntad) /2.

##### Ejemplo Rápido

Un jugador con CO 5 y FV 5 tendrá EXT inicial:  $5 \times 10 = 50$ , un gasto en un turno sin esprintar de 5 EXT, un gasto en un turno con una carga de 10 EXT, y una recuperación en descanso de 5 EXT.

### 4.0 Combate

Al principio del combate se determina la iniciativa (para toda la escena), y se procede en orden descendente.

El atacante efectúa una tirada y el defensor, si dispone de reacción, efectúa una tirada enfrentada.

Para golpear a un oponente, es necesario obtener mayor número de éxitos.

- **Iniciativa:**  $[(Rapidez + Percepción) / 2] \times 5 + 1d100$ . Tras gol o segunda parte se mantiene sin cambios.
- **Ataque:**  $[Habilidad (Armas CC/Placar/Armas a distancia) + (FIS+DES) / 2] \times 5 = \text{Objetivo \% (en D100)}$ .
- **Defensa:**  $[(Destreza + Instinto) / 2 + (Esquivar/Parar con Placar)] \times 5$ . Permite tirada enfrentada.



## 4.1 Ataques y Daño

El daño que hace un ataque se indica con los dados marcados en rojo en esta tabla (en cuerpo a cuerpo se añade el bono de daño o Fuerza). La penetración reduce la absorción de armadura el valor indicado. Cada arma tiene un coste distinto en puntos de acción (PA, ver sección 4.9).

| Tipo            | Daño          | Especial                                            | AC  | AA  |
|-----------------|---------------|-----------------------------------------------------|-----|-----|
| Placar/Pelear   | <b>D</b> D+FU | Hay varios tipos de placajes (ver 4.9)              | D/A | *   |
| Bola de acero   | <b>D</b> D+FU | Se trata de la bola de juego, usada como arma       | A   | MAY |
| Cañón neumático | <b>D</b> D+6  | Este ataque se realiza al 80% y con penetración (1) | A   | -   |

- **AC:** Tipo de acierto crítico. Si hay dos opciones, el dado de las centenas marca el tipo (par/impar)
- **AA:** Tipo de acción para ese ataque (ver 4.9)

Ejemplo: un jugador con habilidad Placar al 60% y fuerza 5 realiza un placaje con su acción mayor sobre un rival con armadura ligera (1). Tira tres dados de 10 caras. Uno de los dados marca las decenas, otro las centenas y el tercero, de color distinto, marca localización. Obtiene un 42 (localización 7), por lo que su placaje impacta, con dos éxitos de diferencia (se compara el dado de decenas con la habilidad). Ahora pasa a calcular el daño realizado. Para ello coge el dado del medio, un 4, añade su fuerza 5, los dos éxitos, y daño que provenga de talentos (en este caso cero), para un total de 11 de daño. Se reduce el daño por la absorción del rival, y el resultado final es de 10 de daño en localización 7. Como el dado de las centenas es un 2, el tipo de daño será desequilibrio. Se lee este acierto crítico, con resultado de pérdida de equilibrio y obligado a actuar con un -10% durante el siguiente turno, y +5 puntos de daño adicionales.

**Pifia con armas:** Cuando se realice un ataque con armas, habrá una posibilidad de pifia según el tipo de arma (ver columna **Pifia** en la tabla superior). El valor indicado es el límite superior de la pifia, lo que significa que cualquier tirada en ese rango o inferior provocará una pifia de armas. Por ejemplo, un hacha pifia con cualquier tirada en el rango entre 1-1-1 y 2-2-4. Los efectos de la pifia se encuentran en la tabla de **Fallos críticos** en la página 16.

## 4.2 Armaduras

| Armadura                | Absorción | Estorbo | MB  | Detalle                                               | Coste (CP) |
|-------------------------|-----------|---------|-----|-------------------------------------------------------|------------|
| Cuero                   | 1         | 2 (0)   | =   | Cuero grueso hervido y endurecido                     | 6          |
| Cuero tachonado         | 2         | 4 (0)   | =   | Cuero reforzado con remaches o bandas                 | 12         |
| Cota de malla o anillos | 3         | 6 (1)   | =   | Cuero con malla o anillos cosidos                     | 24         |
| Brigantina o de escamas | 4         | 8 (1)   | -1* | Cuero con placas o escamas cosidas (FIS 7+ anula -MB) | 48         |
| Armadura de placas      | 5         | 10 (2)  | -1  | Placas de acero articuladas                           | 96         |

- El **estorbo** es un malus que afecta a iniciativa, atletismo, sigilo, trepar, esquivar, pases y disparos. Para acrobacias y nadar se aplica x3 al valor de estorbo antes de reducción. Cada punto es un 5%. No afecta a los ataques o placajes.
- La habilidad armadura puede reducir el estorbo hasta un mínimo, marcado entre paréntesis.
- La absorción reflejada reduce el daño recibido, y afecta al acierto crítico que se podría recibir (ver sección 5.0).

## 4.3 Defensas

Una Defensa es una respuesta a un ataque que se resuelve normalmente mediante tirada enfrentada, usando la habilidad correspondiente (Esquiva o Placar). Su **Objetivo %** se calcula como (rangos de la habilidad + media de los atributos asignados a esa habilidad) x 5, aplicando los modificadores que procedan. Sólo puede declararse una defensa por ataque y debe percibirse (caso de Sigilo).

- **Esquiva:** Se utiliza para evitar ataques cuerpo a cuerpo (armas o placajes) y de armas arrojadas. La esquiva se resuelve mediante tirada enfrentada entre ataque y Esquiva. Si la tirada de esquiva tiene éxito, el ataque se evita. Sin embargo, un crítico en el ataque impacta incluso contra una esquiva exitosa. Si ambos obtienen crítico, se comparan los éxitos; en caso de empate, el ataque impacta.
- **Esquiva instintiva:** En ausencia de reacciones, aplica una penalización al Objetivo % igual a rangos de Esquiva.
- **Esquiva acrobática (una vez por turno):** Como esquiva, pero añade a Objetivo % los rangos en la habilidad **Acrobacias**. Además, puede elegir a que casilla es empujado. Requiere chequeo de Acrobacias (normal).
- **Parada:** Sólo se puede utilizar contra placajes o ataques cuerpo a cuerpo. Permite tirada enfrentada en la que se utiliza la habilidad Placar. Cada éxito reduce el daño recibido en 1 punto.
- **Atrapar:** Sólo se puede utilizar contra pases y disparos (enfrenta las habilidades Atrapar y Precisión). Permite tirada enfrentada si la trayectoria pasa sobre el personaje. Si pasa a una casilla de distancia, se puede realizar una tirada de acrobacias para interceptar la bola (por cada fallo se debe aplicar un -5% a la tirada de atrapar).

Nota: todas estas defensas requieren del gasto de una reacción (REA).

## 4.4 Modificadores y consideraciones

**Aturdido:** un personaje aturdido pierde su acción MAY. Un personaje aturdido sin reaccionar pierde su acción MAY y cualquier acción REA que pudiera tener.

**Muerte e Inconsciencia:** el umbral de inconsciencia es 0 puntos de vida menos tirada de dado según raza (ver 3.1); Para matar por shock (vida) hay que llegar al valor en negativo de los puntos de vida.

**Modificadores** por circunstancias especiales en combate cuerpo a cuerpo (Objetivo % y Daño):

- |                                |                          |                                                   |
|--------------------------------|--------------------------|---------------------------------------------------|
| • Flanqueando: +5 y +1         | Bono al ataque y al daño | El tercer oponente flanquea                       |
| • <b>Nocturnidad:</b> -5/-10   | Malus al ataque          | Noche o lugares cerrados y con escasa iluminación |
| • Sorpresa: +10                | Bono al ataque           | Cuando el ataque es totalmente inesperado         |
| • Retaguardia: +15 y +3        | Bono al ataque y al daño | El quinto oponente obtiene retaguardia            |
| • Oponente derribado: +25 y +5 | Bono al ataque y al daño | La situación más vulnerable. Bonos no acumulables |

## 4.5 Modos de combate (opcional)

En combate hay tres modos o actitudes distintas:

- Normal: ataque y defensa sin cambios.
- Agresivo: +10 ataque, +2 daño, reacciones -20 (modo exclusivo para cuerpo a cuerpo).
- Defensivo: -10 ataque, -2 daño, reacciones +10 (+15 adicional si se tiene algún tipo de escudo).

En base a lo anterior, tendríamos la siguiente fórmula de combate:

$$[(\text{FIS} + \text{DES}) / 2 + \text{Placar o Armas C.C.}] \times 5 = \text{Objetivo \% VS. } [(-4/0/+2) + (\text{RA}/\text{PE})/2 + (\text{Esquiva}/\text{Placar})] \times 5 = \text{Objetivo \%}$$

Nota: si nuestras capacidades se han visto mermadas, como al estar **malherido (PV inferiores a 10)**, o debido a un **fallo leve en una tirada de Miedo**, no podremos usar los modos Agresivo o Progresivo.

## 4.6 Acciones ilegales (opcional)

Tras puntuar por jugador KO el árbitro para el partido. A pesar de la presencia arbitral e incluso de drones de retransmisión, en este momento es habitual que algunos jugadores intenten triquiñuelas de varios tipos:

- Resbalón: el jugador se desplaza una casilla. Infracción leve. Aviso. Dos avisos implican expulsión.
- Ingerir o inyectarse: el jugador se chuta o dopa. Infracción grave. Expulsión.
- Placaje sibilino: con Sigilo el jugador realiza un placaje rápido sobre un rival. Infracción grave. Expulsión.
- Falta: con Sigilo y sobre un jugador derribado, se golpea al rival. Infracción grave. Expulsión.

## 4.7 Acciones a distancia (modificadores)

| ↓Tipo/Distancia→     | [Bocajarro] | [Corta]   | [Media]   | [Larga]   | [Máxima] |
|----------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|----------|
| Tiros                | 1: +15      | 2-3: 0    | 4-6: -15  | -         | -        |
| Pases                | 1: +15      | 2-3: 0    | 4-6: -15  | 7-10: -30 | -        |
| Armas a distancia    | 1: +15      | 2-3: 0    | 4-6: -15  | 7-10: -30 | 11+: -45 |
| Rebote de bola (1d8) | 1 rebote    | 2 rebotes | 3 rebotes | 4 rebotes | -        |



Los rangos de distancia reflejados son casillas. El resultante es un modificador a aplicar al Objetivo %

Los ataques de armas a distancia no pueden ser esquivados. Si es posible una esquiva instintiva para reducir Objetivo % del atacante. Disparo advertido: si el blanco sabe que le van a disparar. En caso contrario, no se puede intentar una esquiva.

Habilidad involucrada: los pases y disparos se ejecutan con la habilidad Precisión.

Modificadores por defensa del blanco (sólo armas a distancia):

El blanco suma cualquier bono de defensa atípico (objetos, talentos, ...)

El blanco puede estar en posición defensiva (+10 defensa) o agresiva (-20 defensa)

El blanco puede tener algún tipo de cobertura debido al escenario y/o está cuerpo a tierra (+/- variable)

Condiciones meteorológicas, como viento, niebla o en menor medida, lluvia (+/- variable)

## 4.8 Acciones a distancia (rebotes)

Cuando pases o disparos fallen, se lanza un dado de 8 caras para determinar hacia dónde va la bola. Si el pase vuelve al compañero, o el disparo entra en la portería, se debe considerar que sigue siendo un pase o tiro fallido (el balón da en el poste o el compañero recibe el balón en su talón), provocando un nuevo rebote. Sin embargo, una tirada de acrobacias puede permitir reaccionar a una casilla de distancia (el compañero termina cogiendo el pase, o el portero la recoge después de dar en el palo). En disparos a puerta, los resultados que desvían la bola hacia dentro de la portería rebotan según se muestra en la imagen. Si da en pared, determinar dirección del rebote con un 1D3.



## 4.9 Campo de juego

El campo de juego tiene unas dimensiones de 11 casillas de alto por 13 largo. En el centro de ambos extremos hay una **portería** de 3 casillas de alto. En el centro del terreno de juego está el **cañón neumático** que lanza la bola de juego, y en el centro en ambas bandas están las **ruletas de puntuación**. A su lado, los **banquillos**.



### 4.9.1 Turno e Iniciativa

Un **turno de jugador** representa una secuencia continua de acciones ejecutadas por el jugador activo. Durante su turno, un jugador puede moverse y actuar gastando acciones.

La **Iniciativa (INI)** se determina al inicio del partido y se mantiene durante todo el encuentro. No se recalcula tras goles, bajas ni al comienzo de la segunda parte. El partido continúa con el siguiente jugador en el orden de INI excepto cuando la INI se altere por efectos o reglas que lo indiquen explícitamente.

### 4.9.2 Movimiento

El **Movimiento base (MB)** permite desplazar al jugador por el terreno de juego dentro de su turno, tantas casillas como su atributo de movimiento. La acción doble "esprintar" proporciona un +2 al movimiento base de un jugador. Se pueden realizar acciones en el transcurso del movimiento.

### 4.9.3 Acciones y Extenuación

Durante su turno, un jugador dispone de:

- Una Acción Mayor (MAY)
- Una Acción Menor (MEN)
- Una Acción de Movimiento (MOV)
- Una Acción de Reacción (REA) que podrá utilizar fuera de su turno (si procede)

El **esfuerzo físico (EXT)** representa el desgaste del jugador:

- Un turno normalmente consume **5 EXT**.
- Un turno con **acción doble** o dos placajes consume **10 EXT**.

#### 4.9.4 Placajes

El placaje con Acción Mayor representa el impacto físico pleno: un choque fuerte, decidido y comprometido. Al realizar un **placaje con MAY**, el jugador **interrumpe su movimiento** inmediatamente tras el contacto. La Acción Mayor queda gastada y el jugador **no puede seguir desplazándose** ese turno.

Sin embargo, Un jugador con **Placar a rango 7** o superior no interrumpe su movimiento al realizar un placaje con MAY, el jugador puede continuar su movimiento restante.

Además, si el jugador que recibe el placaje tiene **Placar a rango 10**, el beneficio del rango 7 del rival no se aplica. A efectos de resolución del placaje, el rival se considera como si tuviera rango 6 o inferior.

El **placaje con Acción Menor** representa un contacto ligero, empujón o interferencia física, y tiene las siguientes características:

- Se resuelve con **-15 % a la tirada**.
- Aplica **-4 al daño**.
- **No interrumpe el movimiento** del jugador activo.
- El jugador debe **moverse pasando lateralmente junto al objetivo**, no frontalmente.
- No puede realizarse desde posición estática. El movimiento debe ser **natural y continuo**: no se permite retroceder deliberadamente para “coger carrerilla”, zigzaguear sin sentido o realizar desplazamientos artificiales que no tendrían lugar en un partido real.

La **carga** es un placaje violento basado en velocidad y empuje, con las siguientes características:

- Requiere una **tirada previa de Atletismo**.
- El jugador debe desplazarse **un mínimo de 2 casillas en línea coherente**.
- No se permite iniciar la carga retrocediendo para ganar distancia.
- Otorga **+4 al daño** del placaje, y empuja al oponente una casilla hacia atrás en la dirección de la carga.
- Se resuelve como un placaje con Acción Mayor. Consume **1 Acción Mayor + Movimiento**.
- Es una **acción doble**, por tanto, y consume **10 EXT**.

#### 4.9.5 Acciones dobles y contacto combinado

Se considera **acción doble** cualquier acción que:

- Combine dos acciones.
- Implique un **Placaje MEN** y un **Placaje MAY** en el mismo turno.

En todos estos casos el coste de esfuerzo es **10 EXT** en lugar de 5.

#### 4.9.6 Acciones mentales

Las acciones mentales **Intimidar, Provocar, Exhibición, y Alarde** pueden realizarse:

- Con **MEN** (aplicando el modificador habitual), o
- Con **MAY a +0 %**, sin el penalizador de -15 %.
- **Intimidar**: por cada punto de éxito el oponente aplica un -5% a su siguiente acción.
- **Provocar**: si tiene éxito, en su siguiente turno el jugador se moverá con todo su movimiento hacia el oponente que le provocó y utilizará su acción MAY para placarle.
- **Exhibición**: si tiene éxito, el jugador obtiene un +1 FAMA.
- **Alarde**: si tiene éxito, aparece una caja regalo (un holograma virtual) en una casilla aleatoria y vacía del campo. El primer jugador que entre en esa casilla obtiene la caja. Si no es placada con una acción mayor antes de su siguiente turno, el premio de la caja pasa a ser suyo.

Las acciones mentales para retrasar a un jugador en el orden de Iniciativa son las siguientes:

- **Acción de oportunidad**:  
Consume **1 MEN**.  
Permite **entrar de forma anticipada en el orden de INI**, antes que otro jugador y cuando se desee.
- **Acción condicionada**:  
Es gratuita. La acción se resuelve **después de que se cumpla la condición declarada**. Debe concluir el turno del jugador que provocó el activador.

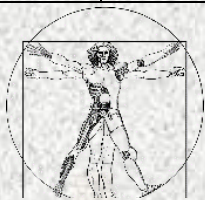
### 4.9.7 Acciones por turno

Cada turno tienes: 1 Acción Mayor (**MAY**) + 1 de Movimiento (**MOV**) + 1 Menor (**MEN**) + 1 Reacción (**REA**).

Intercambios permitidos: MAY → MEN (degradar); MOV → MEN (degradar); MEN → REA

Reacción: acción que puede ser jugada en turno propio o fuera de turno (atrapar un disparo, esquivar un placaje, ...).

| Intercambiar |     |
|--------------|-----|
| MAY →        | MEN |
| MOV →        | MEN |
| MEN →        | REA |



| Dificultad (DIF) |      |
|------------------|------|
| Rutina           | +45% |
| Muy Fácil        | +30% |
| Fácil            | +15% |
| Media            | +0%  |
| Difícil          | -15% |
| Muy difícil      | -30% |
| Insólito         | -45% |

**Nota:** las acciones dobles (dos acciones en la columna de Coste) requieren superar una tirada fácil de Atletismo y, si se supera, gastar 5 EXT. Si se falla, no se obtiene el bono

**Nota:** las acciones mentales ofensivas tienen un rango óptimo de dos casillas. Por cada casilla adicional, se aplica un -15% al Objetivo %

| Acciones físicas       | Coste   | Descripción                             | HAB    | DIF  |
|------------------------|---------|-----------------------------------------|--------|------|
| Placaje                | MAY     | Ataque básico                           | Placar | +0%  |
| Placaje pesado         | MAY+MEN | Ataque mejorado: +2 daño                | Placar | +0%  |
| Disparar               | MAY     | A portería, a un oponente o a la noria  | Precis | +0%  |
| Disparar con efecto    | MAY+MEN | Anula REA en la trayectoria o -15%      | Precis | +0%  |
| Pase largo             | MAY     | Más de 6 casillas                       | Precis | -15% |
| Recoger                | MAY     | Coger del suelo la bola                 | Atrap  | +30% |
| Incorporarse           | MAY     | Tras derribado                          | -      | -    |
| Pase corto / a la mano | MEN     | Menos de 4 casillas / A la mano: +15%   | Precis | +0%  |
| Disparo apresurado     | MEN     | Atrapar fácil para portero o defensor   | Precis | -15% |
| Tomar de la mano       | MEN     | Si contiguo                             | Atrap  | +30% |
| Ingerir o inyectar     | MEN     | Si preparado y a mano                   | Sigilo | +15% |
| Placaje rápido         | MEN     | Durante Mover (rival contiguo): -4 daño | Placar | -15% |
| Derribar               | REA     | Un Placaje rápido en tránsito contiguo  | Placar | -15% |
| Apoyar / Molestar      | REA     | +10% compañero / -10% rival             | -      | -    |
| Pase precipitado       | REA     | Un pase corto antes de recibir placaje  | Precis | -15% |
| Palmear / Interceptar  | REA     | Desviar pelota / Atrapar pelota: -15%   | Atrap  | +0%  |
| Esquivar (ver 4.3)     | REA     | Evita un placaje                        | Esqui  | +0%  |
| Parar                  | REA     | Reducir daño de placaje (1 por éxito)   | Placar | +0%  |
| Mover                  | MOV     | Ver 2.2.2                               | MB     | -    |
| Cargar                 | MOV+MAY | Mover, placar y empujar: +4 daño        | Atlet  | +15% |
| Esprintar              | MOV+MEN | Mover/Cargar con +2 MOV                 | Atlet  | +15% |
| Acciones mentales      | Coste   | Descripción                             | HAB    | DIF  |
| Acción condicionada    | -       | Se determina activador de Iniciativa    | -      | -    |
| Acción de oportunidad  | MEN     | Se demora la Iniciativa, se actúa antes | -      | -    |
| Percepción de juego    | MEN     | Info de un rival, y siguiente REA +15%  | PE     | +30% |
| Intimidar / Provocar   | MEN     | Penalizar siguiente acción / Desafiar   | Persua | 0%   |
| Alarde / Exhibición    | MEN     | Ganar cajas / Ganar seguidores          | Actuar | 0%   |

(-) No requiere tirada.

## 5.0 Aciertos críticos y localización de daño

Cuando el daño final infligido a un oponente es igual o superior a 10, se produce un “**acierto crítico**” (CR) específico según el tipo de arma (si hay dos opciones, se elige). Este caso no debe confundirse con el “**crítico**” de la sección 1.4.

- El dado blanco: se asigna uno de los 3 dados del ataque para leerlo en clave de localización. Por ejemplo, si el dado elegido para la localización es de color blanco, y se lanza 1o3d10 con un resultado de 3, 6, 9, el resultado será un 6 y el impacto será en el 9, una pierna (ver las tablas de acierto crítico anexas - la localización se muestra en sentido vertical y el daño en sentido horizontal).
- Acierto Crítico múltiple: con 30+ de daño según sigue - 30F (A+E), 35G (B+E), 40H (C+E), 45I (D+E) y 50J (E+E).

Adicionalmente, la dificultad para ataques apuntados a zonas concretas (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia), a la izquierda, y detalle de las tiradas enfrentadas en combate, que tiene en cuenta los éxitos, a la derecha.

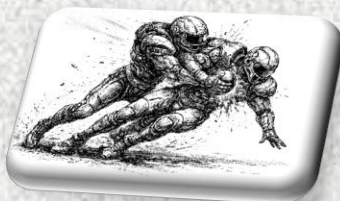
-15% Torso, brazos o piernas  
 -30% Cabeza o cuello  
 -45% Ojos  
 -30% Arma o mano del arma  
 Ciertos artilugios pueden mejorar estos %

| Éxitos en Ataque          | Efecto                                 |
|---------------------------|----------------------------------------|
| Inferiores a defensa      | Fallo                                  |
| Iguals a defensa          | Acierto, se reduce en un grado         |
| Supera defensa en 1       | Acierto completo                       |
| Por cada +1 sobre defensa | +1 al daño, puede modificar el acierto |

\* Parada sólo reduce el daño, Esquiva reduce el daño y/o anula el acierto

## ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                   | C<br>15-19                                                                                                                                                                                               | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                                | E<br>25+                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Rompes la nariz de tu adversario, que esta aturdido y sin poder parar durante 3 turnos. Actuará con un -15% durante dos días.                                                | Golpe contra la parte superior de la cabeza. Si no lleva yelmo, el adversario está en coma durante 3 semanas. Si lo lleva, +20 puntos de daño y queda aturdido durante 10 turnos.                        | Golpe contra uno de los lados de la cabeza del adversario. Si no lleva puesto un yelmo, fracturas su cráneo. Si lo lleva, le dejas inconsciente durante 4 horas. +20 puntos de daño.                                      | Destruyes el cráneo de tu adversario, que muere inmediatamente. Suma +10% a tu siguiente placaje. Recuperas la acción MEN, siempre que la hayas gastado.                                                          |
| 2                                                                                 | -        | Golpe contra el hombro del adversario. Fractura menor. El adversario lucha con un -5%, está aturdido y no puede reaccionar durante 2 turnos.                                 | Golpe contra el hombro del brazo inhábil. Si el adversario lleva armadura 3-5, ésta se rompe. Si no lo lleva, el hombro se fractura y el brazo queda inútil. Actuará con un -15%.                        | Golpe contra la parte posterior del cuello de tu adversario, que queda paralizado de cuello para abajo. +25 puntos de daño y queda bastante aturdido.                                                                     | Golpe contra el cuello del adversario que rompe la columna vertebral y destruye su médula espinal. +25 puntos de daño, cae al suelo y muere después de dos turnos.                                                |
| 3                                                                                 | -        | Golpe contra el pecho del adversario. +5 puntos de daño y deberá reaccionar con un -25% en su siguiente REA. Tiene una herida en una de sus costillas.                       | Golpe contra el pecho. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 2 turnos, y a partir de ahora actúa con un -5%.                                                                           | Destrozas el hombro del brazo hábil. El adversario deja caer todo y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. Actuará con un -15%.                                                                           | Golpe contra el pecho del adversario. Los restos de la caja torácica destrozan el corazón, cae al suelo y muere. Suma +2 a tu siguiente ataque.                                                                   |
| 4                                                                                 | -        | Golpe contra uno de los costados del adversario. +4 puntos de daño. En su siguiente REA el adversario deberá reaccionar con un -25%.                                         | Golpe contra un costado del adversario. +10 puntos de daño. Queda aturdido y sin poder parar durante 2 turnos. Lucha con un -10%.                                                                        | El golpe da en la espalda, destruyendo músculos y rompiendo huesos. +20 puntos de daño. El adversario actúa con un -25%, ha caído al suelo y esta aturdido durante 6 turnos.                                              | Golpe contra la espalda del adversario. +25 puntos de daño. Los huesos perforan los órganos vitales y el adversario cae al suelo, para morir después de 6 turnos.                                                 |
| 5                                                                                 | -        | Golpe contra la parte inferior de la espalda. +5 puntos de daño. El adversario esta aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.                                         | Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 2 turnos. No puede reaccionar durante 1 turno, y a partir de ahora actuará con un -10%. Suma +5% a tu siguiente placaje. | El golpe rompe la cadera del adversario. Actúa con un -35% y cae al suelo. +15 puntos de daño y esta aturdido durante 3 turnos.                                                                                           | Destrozas la cadera del adversario. +35 puntos de daño. Está aturdido 2 turnos, vuelve a estar activo durante 4 turnos (con un -20%) y a continuación muere por daños causados a su sistema nervioso.             |
| 6                                                                                 | -        | Golpe contra el brazo del adversario. +5 puntos de daño y deberá reaccionar con un -25% en su siguiente REA.                                                                 | Golpe contra el brazo hábil del adversario. Fea herida. +9 puntos de daño y aturdido sin reaccionar durante 1 turno. Actuará con un -10%.                                                                | Golpe contra el codo del brazo hábil del adversario. +9 puntos de daño. La articulación queda destruida y el brazo inutilizado. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. Actuará con un -15%. | Golpe contra la axila. +30 puntos de daño. Rompes sus costillas y destruyes su costado. El adversario cae al suelo y muere 3 turnos después a causa de los daños ocasionados a los órganos y al sistema nervioso. |
| 7                                                                                 | -        | Sorprendes al adversario con un golpe que le da en el antebrazo hábil. +6 puntos de daño. El adversario deja caer lo que tenga en ese brazo y está aturdido durante 1 turno. | Golpe contra el antebrazo. El adversario deja caer todo y actúa con un -5%. +10 puntos de daño y esta aturdido durante 1 turno.                                                                          | Golpe dirigido contra el brazo inhábil, que destroza la muñeca. El brazo ya no sirve de nada. El adversario queda aturdido durante 1 turno. +6 puntos de daño. Actuará con un -15%.                                       | El golpe destroza el brazo inhábil. Los fragmentos de hueso seccionan una arteria y una vena. El adversario muere por el 'shock' y la pérdida de sangre después de no hacer nada durante 9 turnos.                |
| 8                                                                                 | -        | Golpe contra el muslo del adversario. +5 puntos de daño y está obligado a reaccionar en su siguiente REA con un -25%.                                                        | Golpe dirigido contra la parte superior de la pierna. Fractura poco importante. +12 puntos de daño. El adversario actúa con un -5%. Pierde la iniciativa el turno siguiente.                             | El golpe rompe uno de los huesos de la pierna y daña cartílagos. El adversario lucha con un -25% y moverá la mitad de su MB. +12 puntos de daño. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.                   | El golpe destroza el muslo. +9 puntos de daño y fractura del fémur. Las astillas de hueso seccionan una arteria. El adversario muere después de 12 turnos de inactividad.                                         |
| 9                                                                                 | -        | Causas una herida en la pantorrilla del adversario. +6 puntos de daño. Pierde la iniciativa. El enemigo actuará con un -5% durante 1 turno.                                  | Gran herida en la pantorrilla. +10 puntos de daño. El adversario actúa con un -5%. Pierde la iniciativa el turno siguiente.                                                                              | El golpe causa una herida en la rodilla del adversario, que a partir de ahora actúa con un -10% y mueve a -2. +10 puntos de daño, está aturdido y sin poder parar durante 2 turnos.                                       | Destrozas la rodilla del adversario. +9 puntos de daño, cae al suelo y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos, además de actuar con un -45% y mover la mitad de su MB.                             |
| 0                                                                                 | -        | Golpe débil. No hay daños adicionales.                                                                                                                                       | +2 Puntos de daño.                                                                                                                                                                                       | +4 puntos de daño.                                                                                                                                                                                                        | Golpe de refilón. +6 puntos de daño. El adversario ha perdido un poco el equilibrio. Pierde la iniciativa el turno siguiente.                                                                                     |



## ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                               | C<br>15-19                                                                                                                                                                                                | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                                          | E<br>25+                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. El adversario retrocede 2 casillas y está aturdido y sin poder reaccionar durante 6 turnos.                                                      | Fuerte golpe en la cabeza. Si el adversario lleva yelmo, retrocede 2 casillas y está aturdido durante 5 turnos. De lo contrario, queda inconsciente durante 24 horas.                                     | Golpe en la cabeza del adversario, que retrocede 2 casillas. Si lleva yelmo, +9 puntos de daño, el yelmo ha sido destruido y el adversario está aturdido durante 5 turnos. De lo contrario, el adversario estará en coma 4 semanas. | Golpe en la sien que hace retroceder al adversario 3 casillas. Muere instantáneamente. Suma +10% a tus siguientes tres placajes.                                                                             |
| 2                                                                                 | -        | Golpe en el hombro que hace que el adversario de la vuelta sobre sí mismo. +7 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos mientras vuelve en sí. | Golpe en el hombro que hace que el adversario de vueltas sobre sí mismo. +10 puntos de daño. El adversario actúa con un -10% por tener una clavícula rota y está aturdido y sin poder reaccionar 1 turno. | El adversario cae al suelo inconsciente. +30 puntos de daño.                                                                                                                                                                        | Golpe que rompe el cuello del adversario. Este retrocede 1 casilla, gira sobre sí mismo y cae al suelo. Muere por 'shock' y asfixia después de 3 turnos.                                                     |
| 3                                                                                 | -        | Golpe en el pecho que expulsa el aire de los pulmones del adversario. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.                            | Golpe en la espalda que desplaza al adversario 2 casillas a un lado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.                                             | Brutal golpe en la espalda que tira al adversario al suelo. +12 puntos de daño. El adversario deja caer todo de sus manos y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos.                                                  | Golpe en la parte superior del pecho que desplaza 2 casillas a un lado al adversario, que cae y se rompe ambos brazos, entrando en un estado de coma que dura 2 meses.                                       |
| 4                                                                                 | -        | Golpe en el costado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno. Suma +5% a tu siguiente placaje.                                            | Golpe en el costado que hace que el adversario caiga al suelo, en una posición bastante desfavorable. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.                                              | Golpe en el costado izquierdo, que desplaza al adversario 1 casilla a un lado. El adversario se rompe el tobillo y cae al suelo. Mueve con -2. Actúa con un -25%. +11 puntos de daño.                                               | Buen golpe en la espalda que envía al adversario a 2 casillas de distancia, cayendo de cara al suelo. Sistema nervioso seriamente dañado. Paralizado de cintura para abajo.                                  |
| 5                                                                                 | -        | Golpe en el costado. El adversario deberá reaccionar con -25% durante 1 turno. +5 puntos de daño.                                                                                        | Golpe en el costado. El adversario está desplazado 1 casilla a un lado y está aturdido durante 2 turnos. +15 puntos de daño.                                                                              | Golpe bien colocado que hace que el adversario caiga de bruces en el suelo. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.                                                                | Brutal golpe en la cadera que derriba al adversario, rompe el tendón y destroza la articulación. Queda aturdido y sin poder parar 5 turnos. Pierna inutilizada; Mueve la mitad de su MB y actúa con un -45%. |
| 6                                                                                 | -        | Golpe en el brazo. El adversario está aturdido durante 1 turno. +6 puntos de daño.                                                                                                       | Golpe en el brazo hábil. El adversario retrocede 1 casilla y está aturdido durante 2 turnos. +11 puntos de daño. Fractura moderada. El adversario lucha con un -10%.                                      | Golpe en el brazo inhábil del adversario. Si lleva armadura 4 o 5, el brazal queda dañado y +10 puntos de daño. De lo contrario, el brazo queda inutilizado, actúa a -15% y está aturdido 5 turnos.                                 | Golpe en el hombro del brazo inhábil. Si el adversario lleva armadura 4 o 5, está aturdido 5 turnos. De lo contrario, el adversario cae al suelo con el brazo inútil y se desmaya.                           |
| 7                                                                                 | -        | El adversario pierde el equilibrio y actúa con un -10% durante 1 turno. +5 puntos de daño.                                                                                               | Golpe en el brazo que hace que el rival deje caer todo y esté aturdido durante 2 turnos. Suma +10% a tu siguiente acción. +7 puntos de daño.                                                              | Fuerte golpe en el brazo hábil. El adversario retrocede 2 casillas. +10 puntos de daño. El adversario lucha con un -10% y deja caer todo al suelo. Está aturdido durante 2 turnos.                                                  | Buen golpe que hace que el adversario deba arrodillarse (se incorpora con MEN). Si llevaba la bola, ésta sale despedida a 2 casillas de distancia. El adversario está aturdido durante 12 turnos.            |
| 8                                                                                 | -        | Golpe de refilón en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +5 puntos de daño. De lo contrario, +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 1 turno.        | Fuerte golpe de refilón en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +10 puntos de daño. De lo contrario, +12 puntos de daño y está aturdido durante 2 turnos.                             | Fuerte golpe en el muslo del adversario, que cae al suelo. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.                                                                                 | Golpe en la pierna que hace que el rival caiga al suelo. +9 puntos de daño. Actúa con -40% debido a tener la rodilla rota, mueve la mitad de su MB y está aturdido sin reaccionar 3 turnos.                  |
| 9                                                                                 | -        | Rompes la concentración del adversario, que pierde la iniciativa en el siguiente turno. +4 puntos de daño.                                                                               | Golpe en la pantorrilla. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +7 puntos de daño. De lo contrario, +9 puntos de daño, el adversario está aturdido 2 turnos y se mueve con un -1.                  | Golpe en la pantorrilla. El músculo dañado del adversario le estorba al movimiento un -2. El adversario pierde la iniciativa en el siguiente turno. +7 puntos de daño.                                                              | Golpe que rompe una pierna del adversario, que se mueve ahora con un -4 (mínimo 1). +12 puntos de daño. Queda aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.                                               |
| 0                                                                                 | -        | Golpe débil. +0 puntos de daño.                                                                                                                                                          | Golpe de refilón. +3 puntos de daño.                                                                                                                                                                      | Golpe en la espalda. +6 puntos de daño.                                                                                                                                                                                             | Golpe en la espalda. +7 puntos de daño.                                                                                                                                                                      |



## ACIERTOS CRÍTICOS DE TAJO (T)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                        | C<br>15-19                                                                                                                                                                                                   | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                     | E<br>25+                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Amputas una oreja del adversario. + 3 puntos de daño, pierde 3 puntos de vida por asalto y escucha con un -25%. Esta aturrido y sin poder reaccionar durante 1 turno.             | Destruyes un ojo del adversario. +5 puntos de daño y queda aturrido y sin poder reaccionar durante los siguientes 8 turnos.                                                                                  | Dejas inconsciente durante 6 horas al adversario con un golpe contra un lado de la cabeza. +15 puntos de daño. Si el adversario no lleva yelmo, muere.                                                         | El golpe, dirigido contra la cabeza del adversario, destroza el cerebro. Muere instantáneamente.                                                                                                                                                                                      |
| 2                                                                                 | -        | Haces un corte en el cuello del adversario. +6 puntos de daño, queda aturrido durante 1 turno y pierdes 2 puntos de vida por turno.                                               | Haces un tajo en el cuello del adversario. Está aturrido durante 4 turnos y no puede reaccionar durante los 2 siguientes. +8 puntos de daño. Suma +5% a tu siguiente acción.                                 | Seccionas la espina dorsal del adversario. +20 puntos de daño. Cae al suelo de repente y está paralizado de cuello para abajo permanentemente.                                                                 | El corte separa la cabeza del cuerpo del adversario. Su cabeza rueda cerca de un combatiente enemigo aleatorio en un radio de 3 metros, haciéndole perder la iniciativa debido a un traspies.                                                                                         |
| 3                                                                                 | -        | Golpe contra el pecho del adversario. Su siguiente reacción la hará con un -10%. La herida le hace perder 1 punto de vida por turno. +2 puntos de daño.                           | Haces un corte en los músculos del hombro del adversario. +5 puntos de daño, está aturrido durante 3 turnos y a partir de ahora lucha con un -10%. Suma +5% a tu siguiente acción.                           | Destrozas el hombro del brazo inhábil del adversario. El brazo queda inútil y lucha con -35%. El adversario está aturrido durante 2 turnos. +9 puntos de daño. +                                               | El corazón ha sido destruido. Tienes una probabilidad del 25% de que tu arma se quede clavada en el cuerpo del adversario durante dos turnos.                                                                                                                                         |
| 4                                                                                 | -        | El adversario recibe una herida leve en el costado, lucha con un -5% y pierde 1 punto de daño por turno. +3 puntos de daño.                                                       | Tajo en el costado +7 puntos de daño y herida grave. El adversario pierde 6 puntos de vida por turno. Está aturrido y sin poder parar durante los 2 asaltos siguientes.                                      | Herida grave en el abdomen. +10 puntos de daño. El adversario pierde 8 puntos de vida por turno, esta aturrido durante 4 turnos y no puede reaccionar durante los 2 siguientes. Lucha con un -5%.              | Tajo contra el costado. +20 puntos de daño. El adversario muere en 3 turnos debido a los graves daños ocasionados a los órganos internos y queda inconsciente de inmediato.                                                                                                           |
| 5                                                                                 | -        | Golpe contra la ingle que aturde al adversario durante 1 turno. No puede parar. +3 puntos y además pierde 1 punto más por turno.                                                  | Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturrido durante 3 turnos. No puede reaccionar durante el siguiente, y a partir de ahora luchará con un -10%. Suma +5% a tu siguiente ataque. | Destrozas la cadera del adversario, que cae al suelo. +6 puntos de daño. El adversario lucha con un -45% y se considera que ha sido derribado durante 3 turnos.                                                | Amputas el brazo del adversario, quien queda aturrido y sin poder reaccionar durante los siguientes 9 turnos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.                                                                                                                  |
| 6                                                                                 | -        | Herida leve en el antebrazo. El adversario está aturrido durante 1 turno, pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%. +4 puntos de daño                                 | Tajo contra la parte superior del brazo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno y lucha con un -10%. Está aturrido y sin poder reaccionar durante los dos 2 siguientes turnos.   | Destrozas el codo del brazo hábil. +8 puntos de daño. El adversario lucha con -25% y está aturrido durante 4 turnos y no puede reaccionar durante los dos primeros.                                            | Amputas el brazo hábil del adversario, quien queda aturrido y sin poder reaccionar durante los siguientes 9 turnos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.                                                                                                            |
| 7                                                                                 | -        | Herida leve en el antebrazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%.                                                               | Herida moderada en el antebrazo. +4 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno, lucha con un -5% y está aturrido durante los 2 siguientes turnos.                                       | Cortas los tendones y rompes el hueso del brazo inhábil. El brazo queda inutilizado. +12 puntos de daño. El adversario lucha con -20% y está aturrido y sin poder reaccionar durante 3 turnos.                 | Amputas una mano del adversario. +6 puntos de daño. Está aturrido y sin poder parar durante los siguientes 9 turnos, transcurridos los cuales, muere. +15 puntos de daño.                                                                                                             |
| 8                                                                                 | -        | Golpe contra la parte superior de la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna. +5 puntos de daño. Si no lleva, +3 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por turno. | Herida en el muslo. El adversario está aturrido durante 2 turnos. +8 puntos de daño. Pierde 5 puntos de vida por turno.                                                                                      | Tajo contra la parte baja de la pierna que secciona músculos y tendones. El adversario mueve a -1 y lucha con un -35%. +8 puntos de daño y esta aturrido durante 4 turnos.                                     | Cortas el tendón de Aquiles al adversario, que cae al suelo inmediatamente, lucha con un -25% y pierde la consciencia tras 6 turnos por culpa del 'shock'. +20 puntos de daño. Pobre desgraciado...                                                                                   |
| 9                                                                                 | -        | Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por turno. +2 puntos de daño.                                                                                 | Tajo contra los tendones de la parte inferior de la pierna. El adversario lucha con un -15% y pierde 2 puntos de vida por turno. +4 puntos de daño. Esta aturrido durante 2 turnos.                          | Corta los músculos y seccionas los tendones de la parte baja de la pierna. El adversario está aturrido durante 3 turnos y no puede reaccionar durante los 2 turnos siguientes. Mueve a -1 y lucha con un -25%. | Si el adversario no lleva una armadura de metal, amputas una pierna del adversario, cae al suelo y pierde la consciencia, para morir después de 9 turnos. Si la lleva, el corte secciona músculos de la parte baja de la pierna. El adversario lucha con un -35%. +15 puntos de daño. |
| 0                                                                                 | -        | Golpe débil. No hay puntos de daño adicionales.                                                                                                                                   | +2 puntos de daño.                                                                                                                                                                                           | +4 puntos de daño.                                                                                                                                                                                             | El adversario pierde el equilibrio. +5 puntos de daño. Ganas la iniciativa.                                                                                                                                                                                                           |



## ACIERTOS CRÍTICOS DE PERFORACIÓN (P)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                                                    | C<br>15-19                                                                                                                                                                                    | D<br>20-24                                                                                                                                                                                               | E<br>25+                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | Amputas una de las orejas del adversario. +3 puntos de daño, además de 2 puntos de vida por turno y un -25% a la capacidad auditiva. Está aturdido sin poder reaccionar durante 2 turnos.                     | Golpe contra la parte posterior de la cabeza. Si el adversario no lleva yelmo, muere. Si lo lleva, +6 puntos de daño y cae al suelo durante 2 turnos.                                         | Golpe contra un lado de la cabeza. El adversario cae inconsciente durante 6 horas. +10 puntos de daño. Si no lleva yelmo, lo has matado.                                                                 | Tu arma atraviesa un ojo del adversario, que muere instantáneamente. Suma +10% a tu siguiente acción.                                                                                                     |
| 2                                                                                 | -        | Golpe contra el cuello. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 3 turnos y sin poder reaccionar durante 1.                                                                                     | Golpe contra la región cervical. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno y lucha con un -10%, quedando éste aturdido durante 2 turnos.                                                | El arma atraviesa el cuello del adversario, rompiendo columna vertebral y seccionando médula espinal. El adversario queda paralizado de cuello para abajo permanentemente.                               | Tu arma atraviesa el cuello, seccionando una arteria y una vena. El adversario no puede respirar, cae al suelo y muere.                                                                                   |
| 3                                                                                 | -        | Herida en el pecho. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno. +3 puntos de daño, y deberá reaccionar a -25% durante los siguientes 2 turnos.                                                           | Herida en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por turno. +5 puntos de daño y lucha con un -5%. Queda aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente asalto.                 | El arma atraviesa el hombro del brazo inhábil, que queda inútil. El adversario lucha con -25% y esta aturdido durante 3 turnos. Suma +5% a tu siguiente acción.                                          | Tu arma atraviesa el corazón del adversario, que retrocede 3 metros buscando un lugar donde morir. Tu arma sigue clavada en su cuerpo.                                                                    |
| 4                                                                                 | -        | El adversario sufre una herida leve en un costado. +2 puntos de daño. Lucha con un -5% y pierde 2 puntos de vida por turno.                                                                                   | Herida en el costado. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 2 turnos. Suma +2 a tu siguiente ataque.                                                       | Herida grave en el abdomen. El adversario pierde 6 puntos de vida por turno. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar 3 turnos. Lucha con un -10%.                         | El arma atraviesa un costado, destruyendo toda una serie de órganos. El adversario lucha con total normalidad durante 6 turnos, y luego muere.                                                            |
| 5                                                                                 | -        | Hieres al adversario en un lado de la cadera. Está aturdido durante 1 turno y pierde 2 puntos de vida por turno.                                                                                              | Golpe contra la parte baja de la espalda. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente asalto. | El arma atraviesa una de las caderas del adversario, que pierde 3 puntos de vida por turno. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente turno.            | Clavas tu arma en la parte baja de la espalda del adversario. Las hemorragias internas y el 'shock' lo matan en 6 turnos, además de caer al suelo inconsciente.                                           |
| 6                                                                                 | -        | Golpe contra el brazo. Si el adversario lleva armadura en el brazo. +3 puntos de daño. De lo contrario, 2 turnos aturdido y pierde 3 puntos de vida por turno.                                                | Golpe contra la parte alta del brazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno y lucha con un -10%. Está aturdido durante 2 turnos.                                 | Golpe contra el brazo hábil, rompiendo el hueso. El adversario lucha con -15% y esta aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. +10 puntos de daño.                                               | Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 12 turnos y luego muere.                                                                                                            |
| 7                                                                                 | -        | Herida leve en el antebrazo. +2 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -5%.                                                                                          | Herida en el antebrazo que le hace perder 3 puntos de vida por turno, lucha con un -5%. El adversario esta aturdido durante 2 turnos.                                                         | El arma destroza el codo del brazo hábil. +3 puntos de daño y el brazo queda inútil. El adversario lucha con -20% y está aturdido durante 4 turnos, no puede reaccionar durante 2.                       | Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 6 turnos, y luego muere después de otros 6 turnos de actividad.                                                                     |
| 8                                                                                 | -        | Golpe contra el muslo. Si el adversario lleva armadura en la pierna. +3 puntos de daño. De lo contrario, el adversario pierde 2 puntos de vida por asalto, lucha con un -5% y está aturdido durante 2 turnos. | Herida menos grave en el muslo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%. Está aturdido durante 2 turnos.                                        | El arma destroza la rodilla del adversario que cae en el suelo. Lucha con un -30% y permanece en el suelo durante 3 turnos. No puede reaccionar durante 2 turnos. Mueve a -2.                            | El arma atraviesa una de las piernas del adversario, seccionando una arteria. El adversario cae al suelo, pierde la consciencia y muere después de 12 turnos.                                             |
| 9                                                                                 | -        | Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por turno.                                                                                                                                | El arma alcanza la parte baja de la pierna, desgarrando tendones. El adversario lucha con un -5%. +3 puntos de daño, queda aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente turno.        | Golpe contra la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. +5 puntos de daño y lucha con un -25%. Se cortan tanto músculos como tendones. Mueve a -1. | El arma atraviesa la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. Se han seccionado músculos y cartílagos, el adversario mueve a -1 y lucha con un -35%. |
| 0                                                                                 | -        | Golpe de refilón. No hay daños adicionales.                                                                                                                                                                   | +2 puntos de daño.                                                                                                                                                                            | +4 puntos de daño.                                                                                                                                                                                       | Gracias a un buen golpe, el adversario pierde el equilibrio. Ganas la iniciativa. +5 puntos de daño.                                                                                                      |



## ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR (C)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                                                             | C<br>15-19                                                                                                                                                                                                                                                | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                                                               | E<br>25+                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. Si el adversario lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida y otros 2 por turno. De no llevar yelmo, perderá 11 puntos de vida y otros 4 por turno.                         | Golpe en la cabeza. El adversario no ve nada y actúa con un -45% durante 6 turnos. Si no lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida por turno y además su cabellera ha desaparecido. Si lleva un yelmo fabricado con material orgánico, éste ha sido destruido. | Golpe en la cabeza. Si el adversario lleva puesto un yelmo completo, sus ojos son destruidos y está en coma durante 2 días. De lo contrario, muere después de 6 asaltos por choque y daños cerebrales graves. +20 puntos de daño.                        | La cabeza del adversario se convierte en un muñón ennegrecido, con lo que muere en el acto.<br>Suma +5% a tu siguiente tirada.                                                                                             |
| 2                                                                                 | -        | Golpe en la zona del cuello del adversario, si lleva armadura en el cuello, está aturdido y sin poder parar durante 3 turnos. De lo contrario, el adversario es derribado y pierde 8 puntos de vida por turno.         | Golpe contra el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 3 puntos de vida por turno y actuará con un -5%. De no tenerla, el adversario está inconsciente y pierde 10 puntos de vida por turno.                                        | Golpe en el cuello del adversario, que fusiona las vértebras y pega la piel a las ropas. El adversario está paralizado permanentemente. +25 puntos de daño.                                                                                              | Golpe en el cuello que destruye la garganta del adversario, que pierde 12 puntos de vida por asalto y no puede hacer nada durante 9 turnos, transcurridos los cuales muere. +20 puntos de daño. +5% a tu siguiente tirada. |
| 3                                                                                 | -        | Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 2 turnos y sin poder parar durante 1. Actuará con un -5%. Suma +5% a tu siguiente ataque. +9 puntos de daño.                                                    | Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 3 asaltos. Si lleva puesta una armadura de algún material orgánico, ésta es destruida. Si en el pecho no hay armadura, el adversario pierde 6 puntos de vida por turno y actúa con un -10%.        | Golpe en el pecho. Si el adversario lleva una armadura que le protege el pecho, ésta es destruida. Pierde +12 puntos de vida y está aturdido durante 3 asaltos. De no llevar armadura, es derribado, pierde 6 puntos de vida por turno y lucha con -30%. | El calor convierte en vapor la parte central del usuario, destruyendo sus ropas, su armadura y todo lo que lleve encima. El adversario se parte en dos y muere.<br>Suma +5% a tu siguiente tirada.                         |
| 4                                                                                 | -        | Golpe en la espalda, que derriba al adversario. Está aturdido durante 1 turno y pierde 2 puntos de vida por turno. Toda la materia orgánica de la espalda del adversario queda destruida.                              | Golpe en la espalda, que derriba al adversario. +15 puntos de daño. Está inconsciente durante 1 asalto y pierde 3 puntos de vida por turno. Todo material orgánico en espalda destruido.                                                                  | Golpe en abdomen. Si lleva una armadura, queda destruida, cae inconsciente, pierde 2 puntos de vida por turno. De lo contrario, muere por órganos dañados tras 12 turnos de no hacer nada.                                                               | Un costado del adversario está en llamas. Muere después de 6 turnos por múltiples fracturas compuestas, pérdida de órganos y tejidos y sangre hirviendo. +20 puntos de daño.                                               |
| 5                                                                                 | -        | Las ropas del adversario se incendian. Está aturdido y sin poder parar durante 1 turno, perdiendo +9 puntos de vida por cada turno en el que sus ropas ardan (tarda 2 asaltos en apagar el fuego). +12 puntos de daño. | El fuego abrasa la región de la cadera del adversario. Está aturdido y sin poder parar durante 2 turnos. Actúa con un -15%. +12 puntos de daño.                                                                                                           | Golpe contra el pecho que derriba al adversario. Si lleva armadura, pierde 2 puntos de vida por turno. De lo contrario, el brazo hábil queda inútil y pierde 4 puntos de vida por turno. +12 puntos de daño.                                             | La mitad inferior del cuerpo del adversario está envuelta en llamas. Muere después de 9 turnos a resultas de la pérdida masiva de órganos y tejidos. +20 puntos de daño.                                                   |
| 6                                                                                 | -        | El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. +10 puntos de daño y 2 de vida por turno. Todas las piezas de tela que cubran los brazos quedan destruidas.                                                           | Golpe en el brazo; quemaduras aturden al adversario 2 turnos y le hacen perder 2 puntos de vida por asalto. Toda prenda de tela en ese brazo es destruida, deja caer al suelo todo lo que tuviera.                                                        | Golpe en el brazo inhábil. Si lleva escudo, lo deja caer. Queda destruido si está hecho de algún material orgánico. Si no lo lleva, brazo inutilizado, 6 turnos aturdido, actúa con -25%.                                                                | El golpe quema los dos brazos y la parte superior del pecho del adversario, que pierde el uso de ambos brazos y está aturdido durante 9 turnos. +15 puntos de daño. Actúa a -50%.                                          |
| 7                                                                                 | -        | El fuego aturde al adversario durante 2 asaltos. +12 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por turno. Si el adversario está usando un arma de madera, ésta queda destruida.                                         | El golpe hace que el adversario deje caer al suelo todo lo que tuviese en sus manos. Está aturdido sin reaccionar durante 2 turnos y además luchará con un -5%. +9 puntos de daño.                                                                        | El adversario pierde la mano del arma. Todos los objetos en esa mano son destruidos. El adversario está aturdido y sin reaccionar 3 turnos, perdiendo 5 puntos de vida por turno.                                                                        | Golpe en el brazo del escudo. Si lleva escudo, éste es destruido y pierde esa mano. Aturdido 6 turnos y actúa a -25%. De no llevarlo, pierde ese brazo y cae inconsciente. +20 de daño.                                    |
| 8                                                                                 | -        | Golpe en la pierna. Todo material orgánico de la pierna se inflama y causa la pérdida de 6 puntos de vida por asalto hasta que las llamas sean extinguidas (tarda 1 asalto). Aturdido 2 turnos. +10 puntos de daño.    | El adversario está aturdido durante 2 turnos. Si lleva armadura en las piernas, +7 puntos de daño y 1 por turno. De lo contrario, +10 puntos de daño y perderá además 3 puntos de vida por turno.                                                         | Golpe en la pierna. Si lleva armadura en la pierna, pierde 2 puntos de vida por turno y actúa con un -10%. De no llevar armadura, hay daños tisulares: la pierna queda inutilizada, mueve a -2 y lucha con un -40%.                                      | Quemaduras graves. pierde el uso de la pierna a causa de la pérdida de tejidos. Está aturdido y sin parar durante 6 turnos, pierde +4 puntos de vida por turno, mueve a -3 y lucha con un -45%. +18 de daño.               |
| 9                                                                                 | -        | El golpe aturde al adversario durante 2 turnos. Si el adversario lleva armadura en las piernas, pierde 1 punto de vida por asalto; de no tenerla, perderá 3 puntos de vida por asalto.                                 | Si el adversario lleva armadura de metal y ésta le protege las piernas, +8 puntos de daño. De lo contrario, +9 puntos de daño y además perderá 3 puntos de vida por turno. En ambos casos, aturdido durante 2 turnos.                                     | Intenso golpe que quema las piernas del adversario. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. Pierde 4 puntos de vida por turno y luchará con un -5%. +1 puntos de daño.                                                                    | Quemaduras en la parte inferior de la pierna, pierde el pie, pero la herida queda cauterizada. Está aturdido y sin reaccionar 6 turnos, y pierde 3 puntos de vida por turno. Mueva a -2 y lucha con un -40%. +15 de daño.  |
| 0                                                                                 | -        | Brisa de aire caliente. +0 puntos de daño.                                                                                                                                                                             | +2 puntos de daño.                                                                                                                                                                                                                                        | +4 puntos de daño.                                                                                                                                                                                                                                       | El adversario siente el calor, pierde la iniciativa el siguiente turno (o 2 turnos, si no tiene armadura), +5 puntos de daño.                                                                                              |



## ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO (F)

|  | A<br>0-9 | B<br>10-14                                                                                                                                                                                    | C<br>15-19                                                                                                                                                                                                               | D<br>20-24                                                                                                                                                                                                         | E<br>25+                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | -        | El golpe aturde al adversario durante 1 turno. Pierde 2 puntos de vida por turno y además lucha con un -5% por culpa de un 'shock' facial. +8 puntos de daño.                                 | Golpe en la cabeza que derriba al adversario. Si lleva yelmo, está aturrido durante 3 turnos. De no llevar yelmo, está aturrido durante 6 turnos, lucha con un -25% y pierde las dos orejas.                             | El adversario entra en coma durante 1 mes y pierde la nariz como consecuencia del 'shock' y congelación grave. +21 puntos de daño.                                                                                 | El golpe congela y reseca la cabeza del adversario, que muere después de 1 turno. Su cerebro y su cráneo son ahora quebradizos y están muertos. Suma 5% a tu siguiente acción.                                          |
| 2                                                                                 | -        | El adversario está aturrido y sin poder reaccionar durante 4 turnos. Si no lleva armadura ni capa que le proteja, pierde 5 puntos de vida por turno.                                          | Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 4 puntos de vida por turno. De no tenerla, lucha con un -25%, pierde 5 puntos de vida por turno y está aturrido durante 3 turnos.               | Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, está aturrido durante 9 turnos. De no llevarla, el adversario pierde los labios, no puede hablar durante 2 semanas y cae al suelo inconsciente.  | Golpe en el cuello y la garganta. Si el adversario lleva armadura en el cuello, cae inconsciente. De no llevarla, el cuello se congela y se rompe en pedazos y él muere después de no hacer nada durante 9 turnos.      |
| 3                                                                                 | -        | Golpe en el pecho. El adversario está aturrido durante 2 turnos y no puede reaccionar durante 1. +12 puntos de daño.                                                                          | Golpe en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por turno. Si lleva armadura en el pecho, está aturrido durante 3 turnos. De no llevarla, cae al suelo y lucha con un -10%.                                     | Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y deja caer todo lo que tenga en las manos. Está aturrido durante 8 turnos por 'shock' y daños nerviosos. Lucha con un -3.                                           | El cuerpo del adversario se congela por completo y luego se rompe en mil pedazos después de caer al suelo 2 casillas detrás del lugar donde recibió el impacto del ataque.                                              |
| 4                                                                                 | -        | Golpe en la espalda. El adversario está aturrido y sin poder reaccionar durante 1 turno. Congelación. El adversario lucha con un -5%. +10 puntos de daño.                                     | El adversario está aturrido durante 2 turnos y toda la madera en la espalda del adversario expuesta al exterior se vuelve inútil y quebradiza. Pierde 2 puntos de vida por turno. +9 puntos de daño.                     | Golpe en la espalda. El adversario está aturrido durante 3 turnos y no puede reaccionar durante 1. Lucha con un -10%. Congelación. +13 puntos de daño.                                                             | Golpe en el abdomen. Si el adversario lleva armadura en el abdomen, cae inconsciente y +17 puntos de daño. De no llevarla, el adversario muere por lesiones causadas a los órganos internos después de 9 turnos.        |
| 5                                                                                 | -        | Golpe de congelación contra la espalda que seca toda clase de materia orgánica que tuviese expuesta en ella. Está aturrido y sin reaccionar durante 1 turno. +9 puntos de daño.               | Golpe contra un costado que hace que el adversario retroceda 1 casilla. Las ampollas le hacen perder 3 puntos de vida por turno y estar aturrido 2 turnos. +10 puntos de daño.                                           | Golpe en la cadera del adversario, que se rompe en pedazos. El adversario está aturrido y sin reaccionar 3 turnos, mueve a -2 y lucha con un -35%. +17 puntos de daño.                                             | Golpe en un costado, que congela y rompe en pedazos la pelvis del adversario. Muere después de 6 turnos por 'shock' y lesiones nerviosas. +18 puntos de daño.                                                           |
| 6                                                                                 | -        | Golpe fuerte pero desviado que aturde al adversario durante 1 turno. Pierde 3 puntos de vida por turno debido a las congelaciones sufridas en la muñeca del brazo inhábil. +8 puntos de daño. | Golpe en el brazo hábil. Deja caer al suelo lo que tuviese en esa mano. El adversario está aturrido durante 3 turnos y lucha con un -15%. +13 puntos de daño. Congelación.                                               | Golpe en el brazo hábil. La congelación y entumecimiento hacen que el brazo quede inutilizado, aturdiendo al adversario durante 3 turnos. Lucha con -20% y +15 puntos de daño.                                     | Golpe en el hombro, que queda inutilizado por culpa de los daños causados a los nervios y los cartílagos. Si no lleva brazaes, inconsciente durante 1 día y pierde 6 puntos de vida por turno. +15 puntos de daño.      |
| 7                                                                                 | -        | Golpe en forma de torbellino que hace que el adversario dé vueltas sobre sí mismo. +10 puntos de daño y está aturrido durante 1 turno. Deja caer lo que tuviera en las manos.                 | El adversario cae al suelo y está aturrido 4 turnos. Si lleva en las muñecas armadura, pierde 3 puntos de vida por turno. De no tenerla, lucha con un -10% y pierde 6 por turno.                                         | Golpe en el brazo inhábil. Si lleva un escudo, +20 puntos de daño. Si no lo lleva, brazo inutilizado por culpa de los daños causados a músculos y nervios, lucha con -15%. Aturrido 5 turnos.                      | El golpe congela ambas manos y el adversario pierde el uso de sus dos brazos. Lucha con -50%, está aturrido durante 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto.                                                     |
| 8                                                                                 | -        | Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo. Adversario aturrido 2 turnos. Si no lleva armadura en las piernas, pierde 5 puntos de vida por turno por 'shock' y dolor.          | Golpe en la pierna. Congelación. Si el adversario lleva botas o grebas de cuero, éstas son destruidas. Está aturrido durante 3 turnos. +11 puntos de daño.                                                               | Golpe en el muslo, que le rompe el hueso y causa congelación. El adversario mueve a -1 y lucha con un -20%, pierde 5 puntos de vida por turno y está aturrido durante 5 turnos.                                    | La mitad inferior del cuerpo del adversario se congela por completo. Muere después de no hacer nada durante 6 turnos. +19 puntos de daño.                                                                               |
| 9                                                                                 | -        | Golpe acompañado de escarcha que obliga al adversario a perder la iniciativa durante 2 turnos. +5 puntos de daño.                                                                             | Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo, que aturde al adversario durante 1 turno. Destruye protecciones de sus pies. Si los pies estaban desnudos, el adversario lucha con un -10% (por congelación). | Golpe en las piernas. El adversario cae al suelo. Si lleva armadura en las piernas, está aturrido durante 2 turnos. De no llevarla, el adversario pierde el uso del pie izquierdo, mueve a -2 y lucha con un -35%. | Golpe dirigido contra la parte inferior de las piernas, que destruye las protecciones de los pies, congela los dos pies y le aturde durante 7 turnos. Pierde 6 puntos de vida por turno, mueve con -2 y lucha con -40%. |
| 0                                                                                 | -        | Brisa de aire frío. +0 puntos de daño.                                                                                                                                                        | +2 puntos de daño.                                                                                                                                                                                                       | +4 puntos de daño.                                                                                                                                                                                                 | Golpe frío. Si el adversario lleva puesta una armadura o ropa que le proteja, pierde iniciativa para el siguiente turno. De no ser así, +6 puntos de daño y pierde la iniciativa 2 turnos.                              |



## PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS

|  | Placaje/MEN                                                                                                                                                                 | Placaje/MAY                                                                                                                                                            | Atletismo                                                                                                                                                                                    | Acrobacias y Esquivas                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | Un ligero traspiés cambia el curso de tu ataque, que apenas roza al oponente. Le causas 3 puntos de daño.                                                                   | No tienes buen apoyo con los pies y pierdes la oportunidad de asestar un golpe directo.                                                                                | Tracción pobre. Fallas la acción: Esprintar no da +2 MOV / la Carga no gana su "extra" / no recoges la bola.                                                                                 | Fallo de cadencia. La maniobra acrobática no aporta beneficio: si era esquivas acrobática, no te desplazas; si era por rebote, no llegas a la corrección/atrape.                                        |
| 2                                                                                 | No tienes buen agarre, y pierdes una oportunidad de asestar un golpe directo al adversario.                                                                                 | Te sientes incómodo con el agarre del rival. Pierdes el ataque, y tu acción MEN para cambiar el agarre.                                                                | Arranque roto. Además de no obtener el bono, si lo hubiera, pierdes 1 punto de movimiento.                                                                                                   | Apoyo falso. Te recolocas mal: desplázate 1 casilla en una dirección aleatoria. Si no es legal/está ocupada, sufres 3 de daño.                                                                          |
| 3                                                                                 | Mala maniobra. Pierdes tu ataque y te causas a ti mismo +2 puntos de daño.                                                                                                  | No tienes buen agarre y pierdes tu ataque. No puedes parar hasta tu siguiente asalto.                                                                                  | Arranque muy malo. Fallas la acción, y además de no obtener el bono, si lo hubiera, pierdes 2 puntos de movimiento.                                                                          | Te golpeas al aterrizar: Sufres +1 daño y tu siguiente acción MEN del turno se considera gastada (la "pierdes" para respirar).                                                                          |
| 4                                                                                 | No tienes buen agarre y pierdes tu ataque y tu acción MEN.                                                                                                                  | Pésima maniobra. Fallas el ataque, y estás aturrido durante 1 asalto.                                                                                                  | Zancada cruzada. Fallas la acción y no puedes declarar acciones dobles en tu próximo turno.                                                                                                  | La maniobra falla y el intento acrobático "ensucia" la jugada. Aplica -15% a tu siguiente tirada de este turno.                                                                                         |
| 5                                                                                 | No tienes buen agarre y pierdes tu ataque. No puedes usar REA durante un asalto.                                                                                            | Se te cae el arma o la bola al suelo. Pierdes tu ataque y tu siguiente acción MAY.                                                                                     | Mala maniobra. Si pretendías obtener un bono (cargar/esprintar), éste se convierte en parcialmente negativo (la mitad).                                                                      | Sin reacción. Tu cuerpo se queda "fuera de ritmo": no puedes usar REA hasta tu próximo turno.                                                                                                           |
| 6                                                                                 | Se te cae el arma o la bola al suelo. Pierdes tu ataque y tu siguiente acción MAY.                                                                                          | Das un traspiés, Pierdes el ataque y las acciones de todo el asalto.                                                                                                   | Mal control de la respiración. Fallas la acción y no puedes usar REA hasta tu próximo turno (te quedas vendido tras el sprint/carga).                                                        | Se te va el cuerpo... y/o la bola. Si llevabas la bola o estabas intentando atrapar/corregir, la pierdes y se resuelve rebote inmediato. Además, pierdes 2 puntos de movimiento.                        |
| 7                                                                                 | Resbalas y pierdes el ataque y las acciones de todo el asalto. Quedas momentáneamente en una postura desfavorable, y ofreces el flanco a tus oponentes durante este asalto. | Das un traspiés y casi te caes al suelo. No puedes mover más este turno y estás aturrido y sin parar durante 1 asalto.                                                 | Muy mala maniobra. Si pretendías obtener un bono (carga/esprintar), éste se convierte en negativo. Si la bola está en juego, la pierdes y rebota 1 casilla.                                  | Pierdes el control: pierdes todas las acciones que te quedasen este turno (MAY/MEN/MOV), pero conservas la reacción.                                                                                    |
| 8                                                                                 | Te pones nervioso y te muerdes la lengua. Sufres +1 punto de daño y estás aturrido durante un asalto.                                                                       | Tu potente ataque te desequilibra gravemente. Fallas el ataque, ofreces el flanco a tus oponentes durante 1 asalto, y pierdes las acciones de todo el asalto.          | Carrera muerta. Tras mover 1 casilla te "paras en seco": pierdes las acciones restantes del turno (como si el cuerpo sintiera un sobreesfuerzo), pero conservas la reacción, si la tuvieras. | Un serio fallo de concentración durante la acrobacia provoca que acabes parcialmente derribado. Puedes levantarse con MEN ahora o más adelante. En este estado te atacarán con los bonos por derribado. |
| 9                                                                                 | Das un traspiés, pierdes el ataque y caes al suelo. Estás derribado (levantarse cuesta MAY). Mientras dure este estado, te atacarán con los bonos de derribado.             | Tropiezas y caes al suelo. Pierdes la bola si la tuvieras. Estás derribado (levantarse cuesta MAY). Mientras dure este estado, te atacarán con los bonos de derribado. | Calambre brutal. Aturrido 1 turno sin reaccionar y +3 daño.                                                                                                                                  | Caes al suelo tras una acrobacia demasiado optimista: quedas Derribado. Mientras estés derribado, te atacarán con los bonos por oponente derribado.                                                     |
| 0                                                                                 | Intentas lisiarte a ti mismo. Haz una tirada en la columna "C" de la tabla de aciertos críticos para tu tipo de ataque.                                                     | El peor movimiento jamás visto. Haz una tirada en la columna "D" de la tabla de aciertos críticos para tu tipo de ataque.                                              | Pésima maniobra. CR de DESEQUILIBRIO (C) sobre ti mismo y Derribado. Si llevabas bola, rebota como perdida.                                                                                  | Movimiento horrible. Te haces daño "de verdad": aplica un Acierto Crítico de DESEQUILIBRIO (C) contra ti mismo..                                                                                        |



### 6.1 Especialización de habilidades: a rango 7 y 10 las habilidades dan pequeñas ventajas.

| Habilidad       | Experto (7+ rangos)                                         | Maestro (10 rangos)             |
|-----------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Armas           | +5% defensa cuando se para con un arma                      | Finta: con MEN anula REA        |
| Placar          | No interrumpe movimiento al placar con MAY                  | Derribar (REA) si para y supera |
| Esquivar        | Mover localización 1 (1D10<Esquiva)                         | Como efecto 7, sin esquivar     |
| Armadura        | El Estorbo no se aplica a Iniciativa                        | Sube un rango de Ritmo          |
| Precisión       | Mejora rango distancias (B:1-2; C:3-4; M:5-7; L:8-10)       | Atrapar sólo bajo trayectoria   |
| Atrapar         | Palmeo dirigido (rebote en 90° en lugar de 360°)            | Palmeo dirigido (elige casilla) |
| Actuar          | Cambiar voces, imitar acentos                               | Autogenerar emociones reales    |
| Sigilo          | Moverse más rápido en sigilo (mitad de movimiento)          | Correr en sigilo                |
| Juego y timos   | Encontrar patrones en datos estadísticos                    | Anticipar probabilidad          |
| Callejeo        | Puedes elegir un objetivo a la hora de seguir rumores       | Peligrosidad baja un rango      |
| Agilidad Manual | Malabares y nudos sin malus                                 | Trucos de "magia"               |
| Cerrajería      | Las ganzúas no se rompen en fallo                           | Trampas complejas               |
| Montar          | Montar criaturas similares sin malus (como camellos)        | Acrobacias montado              |
| Nadar           | Bucear sin malus. Apnea mejorada. Flotar sin esfuerzo       | Estilos de natación. Rescates   |
| Trepar          | Requiere la mitad de tiempo                                 | +10% a maniobras de equilibrio  |
| Acrobacias      | Esquiva acrobática sin tirada                               | Incorporarse o Recoger: MEN     |
| Atletismo       | Esprintar no consume doble EXT                              | +5 EXT                          |
| Forma Física    | +1 PV por nivel (+2 si profesión Guerrero o Bribón)         | +10 puntos de Extenuación       |
| Oficio          | Interpretar situaciones desde perspectiva profesional       | Generar protocolos universales  |
| Historia        | Predecir resultado probable en base a precedente histórico  | Comodín en temas populares      |
| Sanación        | Cirugías de emergencia o de campo                           | Crear nuevas curas              |
| Religión        | El alcance de las bendiciones pasa de Propio a Contacto     | Ritos y exorcismos              |
| Tácticas        | Elegir entre dos opciones de efectos tácticos por tirada    | Anula un efecto del oponente    |
| Instruir        | +5% XP adicional                                            | Repetir tirada de Aprendizaje   |
| Idioma          | Reconocer el origen cultural y regional de las expresiones  | Dominar dialectos y arcaísmos   |
| Orientación     | Improvisar caminos a partir de veredas naturales            | Siempre ubicas el norte         |
| Rastreo         | Puede borrar rastros de un grupo reducido                   | Rastrear no ralentiza la marcha |
| Supervivencia   | No necesita tiradas para auto nutrirse en entornos salvajes | Camuflar refugio                |
| Herbolaria      | Puede elegir un grupo objetivo a la hora de forrajear       | Requiere la mitad de tiempo     |
| Investigación   | Identificar hábitos o rutinas explotables del objetivo      | Metadatos y cruce de datos      |
| Contactos       | Siempre te dará información sobre conceptos que conozca     | Siempre se arriesgará           |
| Perspicacia     | Identificar la naturaleza de mentiras y dobles sentidos     | Identificar intenciones ocultas |
| Persuasión      | Desmontar falacias comunes es rutina                        | Intimidar o seducir natural     |
| Liderazgo       | Cambiar hasta tres cartas de objetivo de Capitán            | Empezar con 1 PC                |
| Diplomacia      | Leer entre líneas en interacciones tensas                   | Apaciguar de forma natural      |
| Negociar        | Tasar es rutina                                             | Crear valor percibido           |



### 6.1 Ampliación de habilidades

#### TÁCTICAS

El entrenador para este partido realiza una tirada con la habilidad "Tácticas". Cada éxito permite una tirada en esta tabla de efectos tácticos. Reseñar que el entrenador no tendrá menos efectos tácticos que la mitad de sus rangos en la habilidad aun fallando la tirada. Una pifia reduce ese mínimo en 1, un crítico otorga un efecto adicional (con habilidad 6, cero éxitos y crítico, obtendría 3+1 efectos). El entrenador anota los resultados en secreto. Durante el partido puede reclamar el uso de alguna de ellas, hasta agotarlas todas. Elegir el momento adecuado puede ser decisivo:

- Los efectos se pueden jugar en cualquier momento, pero algunos efectos pueden condicionar esto.
- Excepto cuando indique "para todo el partido" o "para todo el turno", las tácticas son de un sólo uso.
- Si el entrenador queda fuera de combate, se pierden todas las tácticas sin utilizar.
- Siempre que sea posible, se puede utilizar el efecto táctico después de ver el resultado de una tirada.
- En cualquier momento el entrenador puede cambiar cualquiera de sus tiradas por un efecto plano:
  1. Mover un jugador aliado una casilla hacia su propia portería.
  2. Hacer actuar a un jugador aliado tras terminar el turno de otro jugador aliado, ignorando iniciativa.
  3. Aplicar un Apoyo o un Molestar en ausencia de REA o sin gastarla.

## Tirada Efecto táctico

- 01 *Grito de guerra*: el equipo gana +5 Iniciativa para todo el partido.
- 02 *Ensayado en los entrenos*: repite una tirada de atletismo de uno de tus jugadores.
- 03 *Gestión de ritmo*: todos los jugadores recuperan +5 EXT.
- 04 *Caldear el ambiente*: haz una tirada de Exhibición. Cada éxito se puede utilizar durante el próximo turno para hacer que el rival aplique un -5 a sus tiradas.
- 05 *Trampa de posición*: +15 a Atrapar durante un pase de un oponente.
- 06 *“¡Jugada del barrilete!”*: una Carga con +10 Iniciativa y Placar, pero termina derribado.
- 07 *Lectura de juego perfecta*: el rival no puede aplicar tácticas en la segunda parte.
- 08 *Túnel de visión*: Aplicas +5 a Disparar o Pase largo, pero -5 a cualquier otra acción ese turno.
- 09 *Finta táctica*: obliga al rival a repetir una tirada exitosa y no crítica de Placaje (Placar).
- 10 *Trampa inversa*: Si el rival declara una Táctica que otorga bono, convierte su bono en negativo.
- 11 *Señal triple*: Durante 1 turno, 3 de tus jugadores pueden actuar en orden libre, intercambia su INI.
- 12 *Bloqueo zonal perfecto*: +10 a Defensa durante un turno completo si aliado contiguo.
- 13 *Perfil estudiado*: durante el turno de un jugador rival se pueden repetir todas las REA de tu equipo.
- 14 *Inspiración de vestuario*: un jugador recupera 1 efecto negativo menor (fatiga, acción, aturcido).
- 15 *Provocación mediática*: obtienes +1 Fama personal si empatas o ganas este partido.
- 16 *Repliegue ensayado*: todos tus jugadores pueden moverse 1 casilla hacia tu portería.
- 17 *Lectura de hombros*: +5 Esquiva o Interceptar para un jugador designado.
- 18 *Ataque sincronizado*: dos jugadores actúan juntos: +5 a placajes si aliado contiguo.
- 19 *Protesta al árbitro*: anula una expulsión leve (por dos warning).
- 20 *Parón técnico impostado*: neutraliza una táctica rival. Un "warning" para ti, entrenador.
- 21 *Enganchar a la grada*: +1 Fama personal inmediato tras gol o baja causada.
- 22 *Simulación táctica previa*: repite toda la tirada de Tácticas (en esta tabla).
- 23 *Líneas cerradas*: +5 a Defensa para tu jugador si el rival usa Carga.
- 24 *Señales del analista*: +20 a Iniciativa para adelantar a un jugador en Iniciativa una vez este turno.
- 25 *Empuje colectivo*: +5 a Atletismo en todo este turno para todos tus jugadores.
- 26 *Toque de genio*: el entrenador puede hacer repetir una tirada de habilidad de un compañero.
- 27 *Camuflaje táctico*: la acción del rival no puede usar bonos de Fuerza para el daño.
- 28 *Rutina ensayada*: +5 a Pasar y Atrapar si no están marcados lanzador y receptor.
- 29 *Gesticulación furiosa*: el rival sufre -5 a una tirada de habilidad.
- 30 *Pulgar arriba*: un jugador de tu elección obtiene +5 en su tirada de habilidad.
- 31 *Cambio de ritmo*: uno de tus jugadores gana +1 Movimiento y anula un REA durante una jugada.
- 32 *Cierre de filas*: todos los jugadores reciben +5 Defensa durante 1 turno.
- 33 *Pared en espiral*: Un pase fallido rebota una vez y puede volver a intentarse con -10.
- 34 *Señala y motiva*: cancela un penalizador de acción (por herida) momentáneamente.
- 35 *Orden “Linebacker”*: si recibe daño un compañero, redúcelo en 1.
- 36 *Estrategia invertida*: intercambia la Iniciativa de dos de tus jugadores. Ambos ganan +5 Esquiva.
- 37 *Voz de mando*: El entrenador puede asignar un +5 a un jugador en un chequeo en REA.
- 38 *Sombra de zona*: +10 Derribo si el rival está contiguo a dos de tus jugadores.
- 39 *Treta luminosa*: deslumbra al pasador rival, -10 a su pase. Un "warning" para ti, entrenador.
- 40 *Adrenalina colectiva*: un jugador recupera 1 REA tras una tirada exitosa de tu equipo.
- 41 *Soplo de genio*: +20 a una tirada en una acción de gol si es el último turno.
- 42 *Anticipación*: mueve un jugador dos casillas durante un saque inicial (1ª o 2ª parte), ignorando zonas de defensa (sin REA de derribo). Evitas el warning automáticamente.
- 43 *Amago de jugada*: pierde tu MOV para gastar 1 REA de hasta 2 oponentes a 2 casillas o menos.
- 44 *Haka ensayada*: +15 a una tirada para Intimidar a un oponente.
- 45 *Análisis rival*: el rival tiene -20 a su Táctica (puede hacerle perder dos tácticas).
- 46 *Motivación interior*: +3 PV y -1 aturdimiento a un jugador.
- 47 *Orden de repliegue*: uno de tus jugadores retrocede dos casillas
- 48 *Mímica desde la banda*: +5 a la tirada en Pasar o Atrapar.

## Tirada Efecto táctico

- 49 *Reorganización instantánea*: cambia dos jugadores de posición, máximo 3 casillas.
- 50 *Tiempo muerto*: +5 EXT y cancela un aturdimiento activo en ambos equipos.
- 51 *Orden táctico zonal*: +10 a Derribos durante un turno.
- 52 *Pase seguro*: -10 a atrapar un pase.
- 53 *Control de grada*: la grada se silencia; +5 a cualquier chequeo de habilidad.
- 54 *Cambio de tercio*: cancela un efecto mental activo en el equipo o repite tirada de Recoger o Tomar.
- 55 *“Juega con el alma”*: +10 Placar a un jugador con un pobre desempeño (narrativo).
- 56 *Orden oculta*: un jugador ejecuta acción sorpresa, es inmune a Derribar en su movimiento.
- 57 *Llamada del banquillo*: un jugador repite su última tirada fallida siempre que no sea de Placar.
- 58 *Contención perfecta*: el chequeo de habilidad rival fracasa automáticamente si era 11 o 22.
- 59 *Conectar con el público*: tras una tirada exitosa de tu equipo de Alarde o Exhibición, obtienes una repetición en cualquier habilidad, a usar en ese mismo turno por cualquier jugador.
- 60 *Protesta cruzada*: el rival no puede usar su efecto de Tácticas y la pierde.
- 61 *Jugada ensayada*: durante 1 turno los jugadores pueden hablar libremente.
- 62 *Arenga viral*: +5 Exhibiciones, Alardes, Tomar, Recoger y Pases cortos durante 1 turno entero.
- 63 *Presión psicológica*: el rival repite una tirada de Defensa exitosa (Esquiva o Parada).
- 64 *Corte publicitario improvisado*: pausa emocional: otorga 1 MEN a un jugador.
- 65 *Orden “mordisco”*: +2 daño en un placaje.
- 66 *Movimiento de señuelo*: la siguiente jugada rival se resuelve con -15 Iniciativa y Atletismo.
- 67 *Discurso histórico*: si ganas, obtienes +2 Fama adicional.
- 68 *Silencio táctico*: anula un efecto táctico o bono de público.
- 69 *Furia del mister*: el rival pierde 1 REA por desconcierto.
- 70 *Empuje de la afición*: haz una tirada de Exhibición. Cada éxito obtenido se puede usar durante el próximo turno para mejorar una tirada de alguno de tus jugadores en 5.
- 71 *Gustarse ante la grada*: intenta a +10 un Alarde o Exhibición (impacto mediático).
- 72 *Toque personal*: un jugador gana +10 en un alarde.
- 73 *Voz interior*: cancela un efecto de intimidación o desafío rival.
- 74 *Oh capitán, mi capitán*: el capitán del equipo puede repetir una tirada fallada.
- 75 *Ciclo de presión*: mueve a un jugador una casilla e intenta un Derribar gratuito.
- 76 *Cambio de mentalidad*: el rival no puede usar efectos tácticos durante un turno.
- 77 *Guiño del destino*: una tirada de 66 se considera 11 (normalmente un crítico).
- 78 *Saturación de ritmo*: un rival tiene -1 Movimiento y -5 Defensas durante esta jugada.
- 79 *Orden espejo*: copia el último efecto táctico rival para usarlo más adelante.
- 80 *Ajuste de campo*: reubica a un jugador 2 casillas y obtén +5 Defensa en esa línea.
- 81 *Lectura de Nuffle*: el entrenador accede a predicción de Nuffle. Describe la acción y haz una tirada de habilidad relevante que consideres y, si no te gusta, cambia la acción. La tirada se mantiene.
- 82 *Euforia colectiva*: +5 a placajes por moral, pero -5 Defensa. Todo el equipo, todo un turno.
- 83 *Análisis de ataque rival*: el rival pierde su bonificación por carga.
- 84 *Desmarque asimétrico*: en el turno de un compañero designado intercambia posiciones entre compañeros contiguos y arrastra a un rival si hace falta, para desmarcar al jugador designado.
- 85 *Cambio de formación*: +5 Ataque o +5 Defensa (elige) para esta jugada.
- 86 *Gesto con la grada*: parte del estadio te ovaciona; tu propia tirada obtiene +10, mister.
- 87 *Tiempo expandido*: puedes ejecutar 1 acción extra con un jugador (1 uso, final de parte).
- 88 *Desconcierto rival*: su jugada falla automáticamente si empatas en éxitos y el jugador termina el turno aunque le queden acciones.
- 89 *Orden directa*: el entrenador describe una jugada. El jugador tiene +10 a todas sus acciones mientras se ciña a lo ordenado por su entrenador.
- 90 *Control de daños*: Si una acción falla, obtienes inmediatamente una acción MEN compensatoria.
- 91 *Ráfaga emocional*: asigna un +10 a Placar o Atletismo si acabas de recibir un gol este turno.
- 92 *Entrenamiento fantasma*: un suplente entra desplazado hasta dos casillas.
- 93 *Amago y engaño*: un jugador con el balón amaga pase (gasta MEN) a un compañero designado y corre (gasta MOV) con el

### Tirada Efecto táctico

balón. Un oponente a tres casillas o menos pierde inmediatamente 1 REA, y el siguiente oponente deberá correr engañado hacia el jugador sin el balón designado.

- 94 *Análisis predictivo*: el rival debe repetir su tirada si es un crítico.
- 95 *Jugada especial ensayada*: Antes de empezar el partido, define una habilidad y haz una tirada. Guarda el resultado. Un jugador deberá utilizar esta tirada y habilidad a +15 durante el partido.
- 96 *Protocolo Arcano*: Al descanso, modifica un hechizo cambiando un concepto (negociable). Provoca amonestación y sanción leve en el post-partido.
- 97 *Sombra del mister*: desconcentra a tu propio rival (-10 Defensa o -10 Placar).
- 98 *Genio táctico*: elige un efecto entre 01-50.
- 99 *Caos creativo*: ambos equipos repiten sus tácticas al azar. Esta no cuenta como gastada.
- 100 *Milagro del vestuario*: al descanso, gana +5 PV, +5 EXT y +1 Fama a todo el equipo.



## LIDERAZGO

El **capitán** representa el pulso del equipo: su capacidad para mantener la calma, imponer disciplina o inspirar motivación ante las dificultades. Antes de comenzar el partido, realiza una **tirada con la habilidad "Liderazgo"**. Por cada **éxito**, obtiene **1 carta de objetivo de liderazgo** que podrá usar durante el encuentro para influir directamente en sus jugadores o modificar su rendimiento.

El capitán **nunca tendrá menos cartas** que la **mitad de sus rangos** en la habilidad, incluso si falla la tirada.

Una **pifia** elimina una carta sobre ese mínimo; un **crítico** añade una adicional.

El capitán anota las cartas de objetivo al inicio del partido.

Se **reclama un objetivo cumplido** al final de un turno, y se obtiene **1 Punto de Cohesión (PC)**.

El capitán puede usar varias cartas en un mismo turno, pero nunca utilizar un PC dos veces en el mismo turno. Si el capitán queda fuera de combate todas las cartas y PC no gastados se pierden.

### λ Resolución de un objetivo

Cuando el equipo cumple la condición de una carta de objetivo, el capitán realiza una **tirada de Liderazgo**:

| Resultado      | Efecto                                                        |
|----------------|---------------------------------------------------------------|
| <b>Crítico</b> | +1 PC y roba una nueva carta de objetivo.                     |
| <b>Éxito</b>   | +1 PC.                                                        |
| <b>Fallo</b>   | +1 PC si gasta REA o MEN; o roba una nueva carta de objetivo. |
| <b>Pifia</b>   | Sin efecto.                                                   |

### λ Usos de los Puntos de Cohesión (PC)

Cada PC puede gastarse para uno de los siguientes efectos:

1. **Repetir una tirada fallida** propia o de un jugador aliado. (No se aplica a críticos o pifias naturales).
2. **Ajustar el marcador** de la ruleta lateral en  $\pm 1$ .
3. **Convertir en éxito automático** una acción de tipo *Alarde* (*aparece la caja*).  
 ⚠ Una tirada no puede repetirse más de una vez. Los PC no se acumulan entre partidos.



## Ω Cartas de Objetivo de Capitán

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “CONTROLAR EL CENTRO”

#### Condición de activación:

Se anuncia al principio de un turno. Al final del turno tu equipo mantiene **presencia numérica superior** (al menos un jugador más que el rival) dentro del círculo central (área 3x3).

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Representa presión táctica y dominio posicional.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “TODOS A UNA”

#### Condición de activación:

Durante un mismo turno, **tres jugadores** de tu equipo **ejecutan placajes** consecutivos (o dos placajes y un apoyo directo) sobre un mismo rival.

#### Notas FICA:

**Los placajes deben producirse dentro del mismo turno del equipo, aunque por jugadores distintos. El apoyo puede ser una acción REA o MEN, siempre que esté destinado a facilitar uno de los placajes.**

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “VENIRSE ARRIBA”

#### Condición de activación:

El público reacciona a **una acción coral** de tu equipo (tras un pase exitoso, marcar un gol o causar un KO, otro compañero a dos casillas o menos de una de las bandas realiza con éxito una acción de Exhibición).

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Representa liderazgo carismático y conexión emocional con la afición.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “EN TODOS LADOS”

#### Condición de activación:

Durante una jugada rival, dos o más jugadores de tu equipo **usan acciones REA** con éxito, y evitando que el oponente tenga éxito en su acción **MAY**. En todo caso, no será objetivo cumplido si el oponente marca gol o causa un KO en su acción.

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Refleja la importancia de abarcar campo.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “DOMINIO”

#### Condición de activación:

Se anuncia al principio del turno. Al final del turno tu equipo controla la bola en **la mitad rival del campo** con al menos tres jugadores en zona ofensiva, sin hacer retroceder la bola a campo propio y sin perder la posesión.

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Una posesión prolongada antes de la ejecución.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “ÚLTIMO HOMBRE”

#### Condición de activación:

Un jugador designado que o sea el portero **evita una jugada de gol o anotación** con un atrapar (intercepción directa). La acción debe tener valor gol, es decir, no había otra posibilidad de atrapar, y el disparo terminaba en gol de fallarse la tirada.

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Se dice que los delanteros ganan partidos, pero que las defensas ganan campeonatos.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “ZONA ASEGURADA”

#### Condición de activación:

Se anuncia al principio de un turno. El oponente (o DJ) designa una zona con un área de 3x3 casillas y en campo contrario. Esa **zona debe estar libre de oponentes** al final del turno.

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Representa cohesión y control territorial bajo presión.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “ZONA DE FUEGO”

#### Condición de activación:

Tu equipo realiza **tres acciones ofensivas** en un mismo turno (Disparar o Pasar) sin que el rival intercepte ni haya un retroceso del balón.

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Simboliza mantener control y confianza en una zona caliente del campo.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “CONTRAATAQUE”

#### Condición de activación:

Tras recuperar el balón en tu propio campo, tu equipo consigue mantener la posesión y trasladar el balón **más allá de la línea central un mínimo de 6 casillas** en el mismo turno, sin perderlo.

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Refleja la capacidad de un líder para reorganizar bajo presión y liberar el campo.

### λ OBJETIVO DE CAPITÁN — “CARRIL BAJO CONTROL”

#### Condición de activación:

Se anuncia al principio de un turno. Al final del turno tu equipo controla por completo **uno de los flancos ofensivos del campo** (dos jugadores propios y ningún rival en la misma franja de tres casillas).

#### Notas FICA:

Solo puede cumplirse una vez por partido.  
Representa abrir el campo y atacar por las bandas.

**Efectos de la Instrucción**

1. **Desbloqueo Táctico:** Después de un periodo de **varias semanas** de entrenamiento consistente (20 días con tiradas exitosas, modificable por críticos, pifias o éxitos relevantes), la habilidad **Instruir** permite al entrenador aplicar la habilidad **Tácticas** con su equipo durante los partidos. Sin esta preparación, las tácticas avanzadas no existen, todavía no se han creado los automatismos debidos.
2. **Aceleración de Experiencia:** Bajo la supervisión de un instructor competente (P.J. que invierte tiempo en esta habilidad), los jugadores del equipo incrementan permanentemente su capacidad de asimilación. El equipo gana un **+10% de Puntos de Experiencia (PE)** adicionales en todas las fuentes de ganancia (partidos, misiones, entrenamiento). Este beneficio se aplica mientras el P.J. sea el entrenador activo.
3. **Preparación y Resistencia** (Efecto en Extenuación): Este uso convierte la instrucción en una preparación física y logística superior que permite al equipo esforzarse más. Los jugadores entrenados por el P.J. aumentan su límite máximo de **Puntos de Extenuación (EXT)** en una cantidad menor (ej. **+1 EXT** por rango en la habilidad) tras un periodo de entrenamiento consistente (4 semanas o 20 tiradas exitosas).
4. **Aprendizaje:** el instructor ayuda a un pupilo a mejorar una habilidad determinada, en base al coste de la misma para el pupilo (ver tabla en página 32). Por cada éxito que obtenga el instructor en la tirada (no más de una al día), otorga un punto de desarrollo (PD) a su pupilo, que a su vez tendrá que realizar una tirada con los atributos relacionados con esa habilidad (por ejemplo, para aprender Placar, FIS/DES), multiplicados por 10 (tiradas de atributo, como se explica en la página 3 de las reglas). Si el pupilo tiene éxito en la tirada, obtiene todos los PD, pero si falla, perderá tantos como fallos +1.

**Nota:** Este escenario de aprendizaje contempla que todos aprenden lo mismo como escenario ideal. Si se instruye a varias personas en distintas habilidades a la vez, el proceso puede ofrecer peores resultados.

**SANACIÓN**

El cirujano de campaña (llámese médico o apotecario) de un equipo puede reducir el malus a las acciones o recuperar vida o EXT de sus compañeros durante el descanso de los partidos. Puede seleccionar a un compañero en el descanso, y puede usar cada éxito en la tirada de la siguiente manera:

- Hacer que recupere un EXT por 1 éxito
- Hacer que recupere un PV por 1 éxito
- Reducir un -5% a la actividad por 5 éxitos

**6.2 Ficha de personaje**

La ficha de personaje (ver las dos páginas siguientes) tiene el formato de una página a dos caras, precisando el detalle de atributos, características, habilidades, talentos, defensas, heridas y equipo. Diseños en la segunda cara.

En Movimiento debe figurar el movimiento base, que indica cuantos metros o casillas se mueve “corriendo” con la acción MOV. Yendo “al paso” se mueve 1 metro o casilla, y yendo “al trote” la mitad que corriendo.

En Extenuación debería figurar el total de puntos de extenuación, el turno en el que quedaría agotado (se pierden 5 puntos por turno, se recuperan la mitad al descanso y 5 si paras), y la cuenta de los puntos que le quedan por gastar.

|                 |  |                      |                |                         |                                    |              |                   |                   |             |
|-----------------|--|----------------------|----------------|-------------------------|------------------------------------|--------------|-------------------|-------------------|-------------|
| <b>Jugador:</b> |  | <b>Atributo 2.º</b>  | <b>At. 1.º</b> | <b>Nivel</b>            | <b>(AG+RZ)x20 + (PE+EM+IN)x10:</b> |              |                   | <b>Guardar XP</b> |             |
| Personaje:      |  | <b>FUERZA:</b>       | <b>FIS</b>     |                         |                                    |              |                   |                   |             |
| Raza:           |  | <b>CONSTITUCIÓN:</b> |                | <b>Habilidades</b>      |                                    | <b>Coste</b> | <b>Rango</b>      | <b>Atributos</b>  | <b>%</b>    |
| Edad:           |  | <b>AGILIDAD:</b>     | <b>DES</b>     | 1                       | Placar                             | B-S-A        | 00000 00000       | FIS/DES           |             |
| Altura:         |  | <b>RAPIDEZ:</b>      |                | 2                       | Atrapar                            |              | 00000 00000       | INS/DES           |             |
| Peso:           |  | <b>PERCEPCIÓN:</b>   | <b>INS</b>     | 3                       | Precisión                          |              | 00000 00000       | DES/INS           |             |
| Género:         |  | <b>INTUICIÓN:</b>    |                | 4                       |                                    |              | 00000 00000       | DES/FIS           |             |
| <b>Origen</b>   |  | <b>EMPATÍA:</b>      | <b>INT</b>     | 5                       |                                    |              | 00000 00000       | FIS/DES           |             |
| País:           |  | <b>RAZÓN:</b>        |                | <b>Tipo de armadura</b> |                                    |              |                   | <b>Estorbo</b>    | <b>Abs.</b> |
| Población:      |  | <b>CARISMA:</b>      | <b>PRE</b>     |                         |                                    |              |                   |                   |             |
| Clase social:   |  | <b>FVOLUNTAD:</b>    |                | <b>Defensas</b>         | <b>TA</b>                          | <b>Coste</b> | <b>Rango</b>      | <b>Atributos</b>  | <b>%</b>    |
| Profesión:      |  |                      |                | Armadura                | -                                  |              | 00000 00000       | FIS/DES           | -           |
| Posición:       |  | <b>APARIENCIA:</b>   |                | Parada                  | REA                                |              | = rango en Placar | DES/INS           |             |
| Moral:          |  | <b>CORDURA:</b>      |                | Esquivar                | REA                                |              | 00000 00000       | DES/INS           |             |

|                                                                                     |                                 |                        |                         |                                         |                          |                    |              |                                         |            |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------|-------------------------|-----------------------------------------|--------------------------|--------------------|--------------|-----------------------------------------|------------|------------|
| <b>Talentos y defectos</b>                                                          |                                 | <b>Nº</b>              | <b>Habilidades</b>      | <b>Coste</b>                            | <b>Rango</b>             | <b>Atributos</b>   | <b>%</b>     |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 |                        | 6                       |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 |                        | 7                       |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 |                        | 8                       |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 |                        | 9                       |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 |                        | 10                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
| <b>Heridas / Malus</b>                                                              | <b>Atributo derivado</b>        |                        | 11                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|  | <b>Iniciativa [(RA+PE)/2]x5</b> |                        | 12                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>Curación (CO)</b>            | x                      | 13                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>Movimiento Base</b>          |                        | 14                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>RA/FU/Altura/Peso</b>        |                        | 15                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>Extenuación</b>              |                        | 16                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>[(CO+FV)/2]x10</b>           |                        | 17                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | %                      | 18                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>TR Miedo [(FV+CA)/2]x10</b>  |                        | 19                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>TR Veneno (COx10)</b>        |                        | 20                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>TR Enfermedad (COx10)</b>    |                        | 21                      |                                         | 00000 00000              |                    |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 |                        | 22                      | Condición Física                        | B-S-A                    | 00000 00000        |              |                                         |            |            |
|                                                                                     | <b>Idiomas/Contactos</b>        | <b>Rang</b>            | <b>Acciones físicas</b> |                                         | <b>Coste</b>             | <b>Descripción</b> | <b>HAB</b>   | <b>DIF</b>                              |            |            |
|                                                                                     |                                 | Placaje                | MAY                     | Ataque básico                           | Placar                   | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Placaje pesado         | MAY+MEN                 | Ataque mejorado: +2 daño                | Placar                   | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Disparar               | MAY                     | A portería, a un oponente o a la noria  | Precis                   | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Disparar con efecto    | MAY+MEN                 | Anula REA en la trayectoria o -15%      | Precis                   | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Pase largo             | MAY                     | Más de 6 casillas                       | Precis                   | -15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Recoger                | MAY                     | Coger del suelo la bola                 | Atrap                    | +30%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Incorporarse           | MAY                     | Tras derribado                          | -                        | -                  |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Pase corto / a la mano | MEN                     | Menos de 4 casillas / A la mano: +15%   | Precis                   | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Disparo apresurado     | MEN                     | Atrapar fácil para portero o defensor   | Precis                   | -15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Tomar de la mano       | MEN                     | Si contiguo                             | Atrap                    | +30%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Ingerir o inyectar     | MEN                     | Si preparado y a mano                   | Sigilo                   | +15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Placaje rápido         | MEN                     | Durante Mover (rival contiguo): -4 daño | Placar                   | -15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Derribar               | REA                     | Un Placaje rápido en tránsito contiguo  | Placar                   | -15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Apoyar / Molestar      | REA                     | +10% compañero / -10% rival             | -                        | -                  |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Pase precipitado       | REA                     | Un pase corto antes de recibir placaje  | Precis                   | -15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Palmeo / Interceptar   | REA                     | Desviar pelota / Atrapar pelota: -15%   | Atrap                    | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Esquivar (ver 4.3)     | REA                     | Evita un placaje                        | Esqui                    | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Parar                  | REA                     | Reducir daño de placaje (1 por éxito)   | Placar                   | +0%                |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Mover                  | MOV                     | Ver 2.2.2                               | MB                       | -                  |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Cargar                 | MOV+MAY                 | Mover, placar y empujar: +4 daño        | Atlet                    | +15%               |              |                                         |            |            |
|                                                                                     |                                 | Esprintar              | MOV+MEN                 | Mover/Cargar con +2 MOV                 | Atlet                    | +15%               |              |                                         |            |            |
| <b>Tipo/Distancia</b>                                                               | <b>[Bocajarro]</b>              | <b>Corta</b>           | <b>[Media]</b>          | <b>[Larga]</b>                          | <b>Acciones mentales</b> |                    | <b>Coste</b> | <b>Descripción</b>                      | <b>HAB</b> | <b>DIF</b> |
| Tiros                                                                               | 1: +15                          | 2-3: 0                 | 4-6: -15                | -                                       | Acción condicionada      |                    | -            | Se determina activador de Iniciativa    | -          | -          |
| Pases                                                                               | 1: +15                          | 2-3: 0                 | 4-6: -15                | 7-10: -30                               | Acción de oportunidad    |                    | MEN          | Se demora la Iniciativa, se actúa antes | -          | -          |
|                                                                                     |                                 |                        |                         |                                         | Percepción de juego      |                    | MEN          | Info de un rival, y siguiente REA +15%  | PE         | +30%       |
|                                                                                     |                                 |                        |                         |                                         | Intimidar / Provocar     |                    | MEN          | Penalizar siguiente acción / Desafiar   | Persua     | 0%         |
|                                                                                     |                                 |                        |                         |                                         | Alarde / Exhibición      |                    | MEN          | Ganar cajas / Ganar seguidores          | Actuar     | 0%         |

[illegible]

|      | 1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1980 | 1981 | 1982 | 1983 | 1984 | 1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 | 2019 | 2020 | 2021 | 2022 | 2023 | 2024 | 2025 | 2026 | 2027 | 2028 | 2029 | 2030 | 2031 | 2032 | 2033 | 2034 | 2035 | 2036 | 2037 | 2038 | 2039 | 2040 | 2041 | 2042 | 2043 | 2044 | 2045 | 2046 | 2047 | 2048 | 2049 | 2050 | 2051 | 2052 | 2053 | 2054 | 2055 | 2056 | 2057 | 2058 | 2059 | 2060 | 2061 | 2062 | 2063 | 2064 | 2065 | 2066 | 2067 | 2068 | 2069 | 2070 | 2071 | 2072 | 2073 | 2074 | 2075 | 2076 | 2077 | 2078 | 2079 | 2080 | 2081 | 2082 | 2083 | 2084 | 2085 | 2086 | 2087 | 2088 | 2089 | 2090 | 2091 | 2092 | 2093 | 2094 | 2095 | 2096 | 2097 | 2098 | 2099 | 2100 |      |

### 6.3 Experiencia y puntos de desarrollo

La experiencia (XP) necesaria para subir de nivel, y los puntos de desarrollo (PD) necesarios para mejorar habilidades y atributos (se obtienen  $[(AG+RZ) \times 20 + (PE+EM+IN) \times 10]$  puntos por nivel), se reflejan en la siguiente tabla:

| Valor/<br>Rango | Ascenso<br>de nivel | Atributo<br>básico           | Atributo<br>ajeno   | Habilidad<br>básica | Habilidad<br>secundaria                                           | Habilidad<br>ajena  |
|-----------------|---------------------|------------------------------|---------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------|---------------------|
|                 | Coste <sup>XP</sup> | Coste <sup>PD</sup>          | Coste <sup>PD</sup> | Coste <sup>PD</sup> | Coste <sup>PD</sup>                                               | Coste <sup>PD</sup> |
| 1               | 0                   | 1440                         | 2330                | 10                  | 20                                                                | 30                  |
| 2               | 100                 | 890                          | 1440                | 20                  | 30                                                                | 50                  |
| 3               | 300                 | 550                          | 890                 | 30                  | 50                                                                | 80                  |
| 4               | 600                 | 340                          | 550                 | 50                  | 80                                                                | 130                 |
| 5               | 1000                | 210                          | 340                 | 80                  | 130                                                               | 210                 |
| 6               | 1,500               | 130                          | 210                 | 130                 | 210                                                               | 340                 |
| 7               | 2,100               | 80                           | 130                 | 210                 | 340                                                               | 550                 |
| 8               | 2,800               | 50                           | 80                  | 340                 | 550                                                               | 890                 |
| 9               | 3,600               | 30                           | 50                  | 550                 | 890                                                               | 1,440               |
| 10              | 4,500               | 20                           | 30                  | 890                 | 1,440                                                             | 2,330               |
| 11              | 5,500               | Esta tabla se calcula desde  |                     |                     | <b>Básicos para cada profesión</b>                                |                     |
| 12              | 6,600               | distancia al CAP o máximo    |                     |                     | <b>Líder:</b> Interacción, Conocimiento, CA, FV, EM, FU, **       |                     |
| 13              | 7,800               | que marca la raza del        |                     |                     | <b>Sacerdote:</b> Conocimiento, Confrontación, CA, FV, IN, RZ, ** |                     |
| 14              | 9,100               | personaje. Si este CAP es,   |                     |                     | <b>Montaraz:</b> Exploración, Confrontación, CO, AG, RA, PE, IN   |                     |
| 15              | 10,500              | por ejemplo, un 2 (4), la    |                     |                     | <b>Guerrero:</b> Atlético, Confrontación, FU, CO, AG, RA, FV      |                     |
| 16              | 12,000              | distancia al CAP es de 2,    |                     |                     | <b>Bribón:</b> Subterfugio, Confrontación, FU, AG, RA, PE, CA     |                     |
| 17              | 13,600              | por lo que el coste de subir |                     |                     | <b>Mercader:</b> Interacción, Confrontación, CA, AG, EM, RZ, IN   |                     |
| 18              | 15,300              | del 2 al 3 será de 890 si el |                     |                     | <b>Médico:</b> Conocimiento, Confrontación, AG, RZ, EM, IN, **    |                     |
| 19              | 17,100              | coste es básico, 1440 si el  |                     |                     | <b>Maestre:</b> Conocimiento, Exploración, FV, EM, IN, RZ, **     |                     |
| 20              | 19,000              | coste es ajeno               |                     |                     |                                                                   |                     |
| 21              | 21,000              | (ver costes a la derecha)    |                     |                     |                                                                   |                     |
| 22              | 23,100              |                              |                     |                     | ** El quinto atributo básico se puede elegir                      |                     |

**Nota:** los atributos principales hacen la media de los secundarios, y no pueden superar el potencial marcado por la raza.

El coste de habilidades y atributos depende de la profesión (ver sección 3.5.1, donde se marcan habilidades básicas y secundarias, siendo todas las demás ajenas). Además, cada nivel se obtienen 30 puntos adicionales que sólo se pueden invertir en grupos de tipo “utilidad” (Conocimiento, Exploración e Interacción).

| Coste habilidad |
|-----------------|
| Ajena           |
| Secundaria      |
| Básica          |

Los PD pueden ser guardados para su posterior utilización, si bien el jugador debe gastar al menos un 50% cada nivel. Adicionalmente, un personaje con el rasgo “Espíritu Inquieto” puede elegir dos habilidades de “utilidad” y mejorarlas un grado: por ejemplo, un guerrero del mundo rural podría mover Oficio (granjero) de ajena a secundaria.

El coste de los hechizos (cada 5% de probabilidad de aprender uno) depende del oficio del personaje. Se consideran (a efectos de aprendizaje) los siguientes tipos:

Ejemplo: Snarri es un guerrero y tiene Razón 4. Paga 1 vez el coste (100 PD), y obtiene un 5%. Luego se añade el atributo Razón x5, para un total de 25%. Este nivel puede hacer una tirada D100 para intentar aprender un diseño. Si falla, ese 25% queda guardado para el siguiente nivel. Si alcanzase el 100%, es automático; si se rebasa, además añade una segunda tirada de hechizo.

| Tipo             | Coste |
|------------------|-------|
| Maestre, Líder   | 10    |
| Resto de oficios | 50    |
| Guerrero, Bribón | 100   |



| Jugador                                               |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|-------------------------------------------------------|---|-----------------------|-----------------------|-------------|-----------------------|-------------|-----------------------|-------------|-----------------------|-------------|-----------------------|
| Vida y Heridas<br>[Total][Perdido]<br>[PV/as][Curado] |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Crítico Recibido<br>(10xCr)<br>(A1 B2 C3 D4 E5)       |   | A<br>B<br>C<br>D<br>E | A<br>B<br>C<br>D<br>E |             | A<br>B<br>C<br>D<br>E |             | A<br>B<br>C<br>D<br>E |             | A<br>B<br>C<br>D<br>E |             | A<br>B<br>C<br>D<br>E |
| Crítico Hecho<br>(NpixCr)<br>(A1 B2 C3 D4 E5 G6 S10)  | A |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       | B |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       | C |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       | D |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       | E |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       | G |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
|                                                       | S |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Bajas (KO)<br>20+(Npi-Npe)x5                          |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Maniobras<br>(Atl/Acr/Lid/Tac)                        |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Atrapar                                               |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Pases                                                 |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Disparos                                              |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Goles                                                 |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Diseños                                               |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Ideas y Logros                                        |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| TOTAL                                                 |   |                       |                       |             |                       |             |                       |             |                       |             |                       |
| Puntualidad                                           |   | □ □ □ □ □ □           |                       | □ □ □ □ □ □ |                       | □ □ □ □ □ □ |                       | □ □ □ □ □ □ |                       | □ □ □ □ □ □ |                       |

## 6.4 Encuentros y calidad de objetos

La probabilidad de sufrir encuentros será variable, en virtud del tipo de región o territorio, como sigue:

| 1o3D10 o dado medio en 3D10                                |            |            |      |
|------------------------------------------------------------|------------|------------|------|
| Tipo de región / Rango                                     | Peligro    | Encuentro  | %= X |
| Verde - Tranquila (Praga / Recién Llegados)                | $X \leq 2$ | $X = 1$    | 2,8  |
| Amarillo - Menos tranquila (París / Han dejado rastros)    | $X \leq 3$ | $X \leq 2$ | 10,4 |
| Naranja - Agitada (Rio de Janeiro / Algo les ha visto)     | $X \leq 4$ | $X \leq 3$ | 21,6 |
| Rojo - Peligrosa (Ciudad de Méjico / Alguien les ha visto) | $X \leq 5$ | $X \leq 4$ | 35,2 |
| Negro - Letal (Kabul / Les siguen)                         | $X \leq 6$ | $X \leq 5$ | 50   |

- De inicio se consideran “verdes” todas las regiones, salvo lugares excepcionales.
- Si se obtiene el resultado de encuentro, proceder con el encuentro de la forma habitual.
- Si se obtiene el resultado de peligro, se sube de rango la siguiente tirada de encuentro. Se puede disminuir el rango con habilidades apropiadas (explorar y rastrear).

Los objetos con una calidad distinta a la “normal” quedan reflejados en esta tabla. Para los objetos “high-tech”, cada bonus o propiedad adicional (por ejemplo, crítico secundario de fuego) duplica su coste de forma exponencial.

El DJ deberá calibrar cada mejora en aras del equilibrio.



| Calidad del objeto     | Coste % | Arma                       | Escudo                 | Armadura                 |
|------------------------|---------|----------------------------|------------------------|--------------------------|
| Agrietado              | 50      | -2 Calidad, -2 Daño        | -2 Defensa             | -2 Absorción             |
| Doblado o abollado     | 65      | -1 Calidad, -1 Daño        | -1 Defensa             | -1 Absorción             |
| Oxidado o astillado    | 75      | -1 Daño                    | +1 Estorbo             | +1 Estorbo               |
| Normal                 | 100     | -                          | -                      | -                        |
| Pesado o recio         | 200     | +1 Daño                    | +1 Defensa, +1 Estorbo | +1 Absorción, +1 Estorbo |
| Ligero                 | 500     | -1 PA, -1 Daño             | -1 Estorbo             | -1 Estorbo               |
| Buen balance           | 500     | +1 Calidad                 | -                      | -                        |
| Muy pesado o muy recio | 500     | +2 Daño, +1 PA             | -                      | +2 Absorción, +2 Estorbo |
| Buen temple o acabado  | 1000    | +1 Calidad, +1 Daño        | +1 Defensa             | +1 Absorción             |
| Buen balance y ligero  | 1500    | +1 Calidad, -1 PA          | -                      | -                        |
| Buen temple y ligero   | 2000    | +1 Calidad, +1 Daño, -1 PA | -                      | +1 Absorción, -1 Estorbo |
| Buen temple y pesado   | 2000    | +1 Calidad, +3 Daño        | -                      | +2 Absorción, +1 Estorbo |
| Obra maestra           | 5000    | +2 Calidad, +3 Daño, -1 PA | +1 Defensa, -1 Estorbo | +2 Absorción, -2 Estorbo |

La calidad afecta al ataque de las armas y, en cuerpo a cuerpo, a defensas activas (paradas con armas).

El estorbo nunca podrá ser inferior a 1. En armaduras, cada 2 puntos de mejora en estorbo mejoran el rango de ritmo en 1.

## 6.5 Talentos y defectos

Los puntos de Talento (ver sección [3.1](#)) que tiene cada raza se emplean en esta sección. Cada punto genera un talento y un defecto emparejados. Se realizan dos tiradas en la tabla de talentos, y se elige un resultado, un talento concreto. Con los defectos, sin embargo, sólo se tira una vez y se asume el resultado.

Sin embargo, si el jugador considera que un talento concreto se ajusta estupendamente a su personaje, en lugar de tirar 1D100, puede solicitar al Director de Juego elegir uno concreto (por ejemplo, se quiere obtener “Eскурridizo”, dado que el jugador juega un personaje con un trasfondo acorde, y tiene un valor alto en el atributo que podría relacionarse, Destreza. De la misma manera, prefiere el “Síndrome de Asperger” a otros defectos para emparejarlo al talento “Eскурridizo”, y tiene un valor bajo en el atributo pertinente, Instinto, además de un trasfondo acorde). Adicionalmente, se permite una tirada gratuita en la tabla de estatus, para darle más color al personaje.

Por último, recordar que los rangos de habilidad obtenidos de los talentos son “flotantes”, al igual que los obtenidos de la raza, si los hubiera, por lo que se considera que un rango obtenido de esta manera ocupa la última posición (el rango 10, de forma que, si se pagan 5 rangos, se tendrá rango 6 en la habilidad). De esta forma se abarata el coste de progreso en esa habilidad, pues el décimo rango es el más caro, y se pagan los costes aparte del rango flotante.

| Tirada | Talento                   | Descripción                                                                                                                                                                                     |
|--------|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Fornido                   | Reduce aciertos críticos de aplastamiento en un grado. +1 Placar y -1 Estorbo. +2 Daño. +12 PV. Gran estructura y peso                                                                          |
| 2      | Metabolismo superior      | +10 PV. +3 TR Veneno/Enfermedad. Recuperación de vida y heridas /3. Coste de atributos abaratado (-1 rango). +20 EXT especiales (por 10 EXT, anula 1 aturdimiento o +10PV)                      |
| 3      | Genio y figura            | +20 Apariencia. +3 Liderazgo y Persuasión. Repetir tirada de un oponente una vez por sesión si tiene incidencia sobre él. En Creación, admisión automática. Coste de CA -1 rango                |
| 4      | Tren inferior potente     | +1 Placar, Acrobacias y Atletismo. -1 Estorbo. Sube un rango el MB, y -1 rango a la dificultad de ciertas tiradas de Atletismo. Coste de FU -1 rango                                            |
| 5      | Agarre de hierro          | +2 Placar, Armas y Atrapar. +1 Atletismo y Acrobacias. Repetir acción de Atrapar                                                                                                                |
| 6      | Brazos hercúleos          | +2 Placar. +1 Precisión, Atletismo y Acrobacias. Coste de FU -1 rango                                                                                                                           |
| 7      | Escurridizo               | +2 Esquivar y Acrobacias. Mover aciertos críticos recibidos (si advertido) una localización                                                                                                     |
| 8      | Reacción eléctrica        | +1 REA, INI y Esquivar. Repetir tiradas de Esquivar. Coste de RA -1 rango                                                                                                                       |
| 9      | Agilidad felina           | Recoger e Incorporarse MEN. +1 a 5 habilidades que utilicen DES. Coste de AG -1 rango                                                                                                           |
| 10     | Gran memoria muscular     | +1 Placar y Armas. Repetir tiradas en Parar. Acciones dobles sin pagar MEN. +31 PD/Nivel                                                                                                        |
| 11     | Ojos de halcón            | +2 Precisión, Atrapar y Callejeo. Percepción de juego gratuita. Coste de PE -1 rango                                                                                                            |
| 12-13  | Explosividad              | +1 MB, INI, Atletismo, Esquiva y Acrobacias. Si falla tirada en acciones dobles no pierde MEN                                                                                                   |
| 14-15  | Juggernaut                | -2 Estorbo. +2 Armadura. En carga +8 daño (no +4) y repetir tirada. Coste de CO -1 rango                                                                                                        |
| 16-17  | Destreza manual           | +1 Placar, Atletismo, Precisión, Juego y Cerrajería. Disparar con MEN. +3 Agilidad manual                                                                                                       |
| 18-19  | Reflejos eléctricos       | +3 INI. +2 Atrapar, Esquivar y Parar. Mover 1 casilla antes de REA. Anula apuntar y sorpresa                                                                                                    |
| 20-21  | Resistente al dolor       | Tiempo de recuperación heridas /2. Daño recibido /2 (no cambia CR). Coste de CO -1 rango                                                                                                        |
| 22-23  | Dúctil                    | Reduce aciertos críticos de desequilibrio en un grado. +1 Esquivar, Sigilo y grupo <u>Atléticas</u> .                                                                                           |
| 24-26  | Sentido de la firmeza     | +1 Armadura. -1 aturdimiento por golpe recibido. Aturdido pierde MEN en lugar de MAY. TR FV si KO por efecto de acierto crítico (CR). Puede elegir no ser empujado en placajes                  |
| 27-29  | Ritmo sincrónico          | +1 Atrapar, Esquivar, Acrobacias y Atletismo. Apoyo gratuito (no necesita REA). Al terminar turno puede intercambiar casilla con un aliado adyacente                                            |
| 30-32  | Mano martillo             | +2 Placar. +2 daño en Placar. +1 Armas y Atrapar. Derribar/Placaje rápido dificultad normal                                                                                                     |
| 33-35  | Buen juego de pies        | +1 Placar, Acrobacias, Esquivar y Sigilo. Elige casilla si le empujan. Esprintar sin tirada                                                                                                     |
| 36-38  | Voz y porte poderosos     | +10 Apariencia. Buena planta y estatura. +1 Actuar y grupo de <u>Interacción</u> . Dobla malus por intimidar. Grito de guerra (1/partido): +5% a todas las acciones del equipo durante 1 turno. |
| 39-42  | Silencioso y letal        | +3 Sigilo y maniobras de equilibrio. +2 Daño. Molestar gratuito (no necesita REA). Puede repetir tiradas en acciones ilegales. Reduce el malus de apuntar en un 15%                             |
| 43-47  | Depredador nato           | +3 a dos habilidades de <u>Subterfugio</u> . Anular/forzar encuentro por sesión. Derribar +4 Daño                                                                                               |
| 48-53  | Diseño óptimo             | -1 Estorbo. +1 Forma Física. +5 EXT. Ambidextro. Sin defectos. +31 PD/N                                                                                                                         |
| 54-58  | Sueño ligero              | Vigilia dormida, con -2 a percepción. Despertar sin malus. Duerme la mitad. +62 PD/N                                                                                                            |
| 59-62  | Empatía y cohesión        | +1 grupo <u>Interacción</u> . Ayudas a aliados mejorada (+10% adicional). Coste de EM -1 rango                                                                                                  |
| 63-65  | Temple                    | Combate y maniobras conllevan estrés: +1 Iniciativa, Defensas Activas, Tiradas y Rangos                                                                                                         |
| 66-68  | Políglota y multicultural | Fluidez completa en idioma natal, y dos idiomas adicionales. Coste básico para idiomas. Tienes 10 contactos o amigos leales foráneos. +2 a Persuasión, Diplomacia e Historia                    |
| 69-71  | Maestro improvisador      | +1 grupo <u>Subterfugio</u> , Placar, Armas, Persuasión y Negociar. Acción de oportunidad gratuita                                                                                              |
| 72-74  | Analítico                 | +3 Perspicacia, Investigar y Tácticas. Un palpito por sesión. Coste de IN -1 rango. +31 PD/N                                                                                                    |
| 75-77  | Instinto de supervivencia | +5 Parada y Callejeo. Doble umbral PV. Cambiar destino (si ya lo tiene, mejorado)                                                                                                               |
| 78-79  | Polivalente               | +1 a una habilidad de cada grupo de habilidades. Todas las habilidades similares sin reducir rangos (acrobacias = atletismo). Todas las habilidades son naturales                               |
| 80-81  | Escéptico iluminado       | +3 Liderazgo, Actuar e Historia. Máxima dificultad para toda acción mental hostil contra él. Reduce 1 rango dificultad de acciones mentales. Repetir tirada en acciones mentales                |
| 82-83  | Atención plena            | +6 INI. +10% aprender hechizos. Ajenas pasan a ser secundarias. +31 PD/nivel                                                                                                                    |
| 84-85  | Estratega                 | +1 grupo <u>Conocimiento</u> . Repetir tirada de Tácticas. Coste de RZ -1 rango. +31 PD/nivel                                                                                                   |
| 86-87  | Nació preparado           | +2 INI. +1 grupo <u>Confrontación</u> , Forma Física y Atletismo. Intimidarle un rango más difícil                                                                                              |
| 88-89  | Estoicismo                | +2 Actuar, Juego y rangos de dificultad a intentos de intimidar, provocar y persuadir (-30%). Reduce en 1 efectos incapacitantes de los críticos (lucha con -x). +31 PD/Nivel                   |
| 90     | Agresividad               | +2 INI y Negociar. +1 Placar. Acción mental hostil contra él 1 rango más difícil. +2 Daño                                                                                                       |
| 91     | Reloj interno             | +1 MEN. +1 Forma Física, Sigilo, Juego e Investigar. +2 a cualquier tirada de una defensa. Sabes la hora del día con bastante precisión. Tienes rutinas ordenadas (roleo ad hoc)                |
| 92     | Mente centrada            | REA+MEN→MAY. Percepción de juego mejorada (afectar a REA o MAY). +31 PD/nivel                                                                                                                   |
| 93     | Inasequible al desaliento | +20 EXT especiales (por 10 EXT, anula 1 aturdimiento o +10PV). +10 PV. +20% XP. +31 PD/N                                                                                                        |
| 94     | Memoria fotográfica       | +1 grupo <u>Conocimiento</u> . Recuerdo de imágenes. +10% aprender hechizos. +31 PD/nivel                                                                                                       |
| 95     | Comprensión abstracta     | +3 a dos habilidades de <u>Conocimiento</u> . +10% de aprender hechizos, y aprenderlos por pares                                                                                                |
| 96     | Descarga de adrenalina    | +2 INI y Esquivar. +1 Atletismo y Acrobacias. Repetir Iniciativa y tiradas en REA                                                                                                               |
| 97     | Voluntad de hierro        | Acción mental hostil +2 rangos. Repetir tiradas difíciles. Coste de FV -1 rango. +31 PD/nivel                                                                                                   |
| 98     | Mente genial              | +1 a 5 habilidades a elegir. Coste básico para las mismas. +31 PD/nivel                                                                                                                         |
| 99     | Subconsciente ágil        | +2 INI. +1 y coste básico para tres habilidades que utilicen INS. Pase Largo como MEN. Acción condicionada mejorada (se actúa antes y la condición puede ser general o ambigua)                 |
| 00     | Ingenio natural           | Obtienes 10 hechizos, sin importar profesión. Aprendizaje de hechizos reducido (5/25/50)                                                                                                        |

Se tira dos veces en esta tabla (por cada punto de talento que se tenga) y se escoge un resultado. Nótese que 1 punto = 5%

| Tirada | Estatus                               | Descripción                                                                                                                                                                        |
|--------|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Sabio loco                            | Tu progenitor murió haciendo lo que más amaba, pero causando mucho daño a otros. Tu capacidad de aprender hechizos aumenta en un 20%. +1 a dos habilidades de <u>Conocimiento</u>  |
| 2-3    | Predicador                            | Uno de tus progenitores era predicador y líder de una secta religiosa bastante desquiciada. No puedes rehusar una oferta de hospitalidad, pero tienes +2 CAR durante la recepción  |
| 4-5    | Huérfano criado en orden o secta      | No puedes dañar a ningún ser o criatura que no te haya atacado antes (o a tus aliados). +1 a tres habilidades a elegir, pero no pueden ser de <u>Exploración</u>                   |
| 6-7    | Apotecario                            | Progenitores del mundo médico. No te gusta rehusar una llamada de auxilio. +2 a Medicina                                                                                           |
| 8-9    | Familia pendenciera                   | No puedes rehusar un reto personal; +2 a Placar                                                                                                                                    |
| 10-11  | Familia de abogados                   | No caes bien en tu barrio natal; +2 a Negociar y Oficio (Leyes)                                                                                                                    |
| 12-14  | Familia de timadores                  | Tu familia se ganaba la vida timando a incautos de todo tipo: +2 a Juego y timo y a Actuar                                                                                         |
| 15-17  | Familia noble o grupo de poder        | Tu familia está conectada con una asociación de individuos poderosos que aspira a asumir el control del país y que controla rebeldes o subversivos. +2 Pagas o una regalía         |
| 18-20  | En busca y captura                    | Tu familia fue acusada de un crimen muy serio. Años evadiendo a la justicia te otorgan +2 a Actuar y +1 a Sigilo, Callejeo, Persuasión e Investigar                                |
| 21-23  | Jugador de crásbol caído en desgracia | Tu padre fue jugador de la élite brevemente, pero perdió tal honor tras caer en desgracia. En realidad, todo fue muy injusto y ansías demostrarlo. +2 a Armadura y +1 a Persuasión |
| 24-26  | Favor perdido                         | Como benefactor importante, pero algo pasó que te hizo perder el favor de esa persona. En realidad, eres inocente y ansías demostrarlo. +1 Contacto (6) y +1 a Persuasión          |
| 27-29  | Familia de criminales                 | Tu familia está asociada con un gremio organizado de criminales y posee un objeto o bien conoces una palabra clave asociada con el grupo. +2 a un tipo de arma                     |
| 30-32  | Familia de artistas                   | Tu familia se ganaba la vida yendo de pueblo en pueblo y de feria en feria con sus habilidades artísticas. Tienes +3 en una habilidad relacionada                                  |
| 33-35  | Familia de pescadores                 | Tu familia se gana la vida pescando. Son gente de mar y tienen alguna embarcación pequeña. Tienes +2 a Oficio (Marinero) y +1 a Atletismo                                          |
| 36-38  | Familia de pastores                   | Tu familia vive de la ganadería. Son gente de las montañas y tienen algo de ganado. Tienes +2 a Oficio: pastor y +1 a Herbolaria y Orientación                                     |
| 39-42  | Familia pobre                         | Procedes de una familia excepcionalmente pobre, cercana a la indigencia, y adquiriste tu actual pecunio en tu última aventura (haz una tirada en la tabla de Pagas <b>3.6</b> )    |
| 43-47  | Familia de granjeros                  | Tu familia cultiva la tierra. Son buena gente y siempre se han desvivido contigo. +2 a Oficio: granjero y Forma Física                                                             |
| 48-53  | Huérfano                              | No tienes familia ni recuerdos de ellos. Por otro lado, es imposible que te chantajeen o te manipulen sobre tus seres queridos. +2 a Callejeo                                      |
| 54-58  | Familia de albañiles                  | Tu familia trabaja en un gremio de la construcción y son gente humilde. No tienen muchos recursos, pero son buena gente. +2 a Oficio (Albañil) y Forma Física                      |
| 59-62  | Familia de taberneros                 | Tu familia trabaja en una taberna y son gente sociable. No tienen muchos recursos, pero son apañados. +2 a Oficio (Tabernero) y a Callejeo                                         |
| 63-65  | Familia de comerciantes               | Tu familia pertenece a un gremio de mercaderes o artesanos y posee un objeto o bien conoces una palabra clave asociada con el grupo. +2 a Negociar                                 |
| 66-68  | Benefactor básico                     | Tienes un benefactor que puede proporcionarte necesidades básicas. +1 Contacto (7)                                                                                                 |
| 69-71  | Familia rica                          | Tu familia es rica. Tira en pagas y obtén ese dinero multiplicado por 10                                                                                                           |
| 72-74  | Sacerdote diácono                     | Tu progenitor realizaba la liturgia correspondiente a la religión mayoritaria de tu hogar natal, donde eres conocido a tal efecto. +2 a Historia                                   |
| 75-77  | Benefactor importante                 | Como el básico pero éste es una persona importante dentro de la sociedad                                                                                                           |
| 78-80  | Multicultural y políglota             | En tu hogar natal siempre había gentes de otros lugares. Hablas dos idiomas adicionales, además de poseer comprensión básica de las culturas asociadas                             |
| 81-83  | Artífice                              | Tu progenitor trabajó toda su vida en un taller. Te trasladó su devoción por los engranajes y los ingenios mecánicos. +1 a Cerrajería y +1 a Oficio (Relojero)                     |
| 84-86  | Albacea                               | Tu progenitor fue sido un funcionario de algún servicio público. Elige entre +1 a Diplomacia y Oficio (Leyes) o +1 a Diplomacia y Negociar                                         |
| 87-89  | Militar                               | Como tu padre antes, estuviste en el ejército de tu reino. +1 a la habilidad Oficio: soldado y +1 a Atletismo y a Armas                                                            |
| 90-91  | Nómadas problemáticos                 | Eres el hijo de un feriante que tuvo problemas con la ley. Has sido educado por él desde niño. +2 a Acrobacias y +1 a Juego y timo                                                 |
| 92-93  | Contactos con la corte                | Puedes recibir ayuda de las fuerzas del orden locales (de tu reino), en forma de alojamiento, subsistencia, protección o incluso dinero. +2 Contactos poderosos (6)                |
| 94-95  | Gurú visionario                       | Como persona visionaria que era, tu progenitor te educó sin reparar en gastos. Obtienes una paga adicional, pero elige el resultado. +1 a Liderazgo, Negociar y Oficio (Ingeniero) |
| 96-97  | Cortesano                             | Tu progenitor era relevante en la corte y experto en un área. +2 en dos habilidades a elegir                                                                                       |
| 98-99  | Militar de rango                      | Como militar, incluyendo sus mejoras, pero promocionado. Obtienes una regalía                                                                                                      |
| 00     | Benefactor rico                       | Como el básico pero éste cuida de todo y su posición en la sociedad es notoria                                                                                                     |

Se tira dos veces por el status, y se escoge un resultado.

Si ambas no son aptas para el trasfondo creado, se repiten las tiradas.

Los resultados de esta tabla **no generan rangos flotantes**.

Nótese que 1 punto = 5%.

Esta tirada es gratuita y opcional.

| Tirada | Defecto                  | Descripción                                                                                                                                                                       |
|--------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Espina bífida            | Falta de control de vejiga o intestinos, con 444 en cualquier tirada                                                                                                              |
| 2      | Miastenia gravis         | Debilidad de los músculos esqueléticos: masticar, hablar, respirar. -10 puntos de Extenuación, -1 a grupos <u>Interacción</u> y <u>Somáticas</u>                                  |
| 3      | Hemofilia                | Defecto en la coagulación de la sangre. Hemorragias x2                                                                                                                            |
| 4      | Síndrome de Marfan       | Aumento inusual de longitud de extremidades y afectación de esqueleto, corazón, pulmones, ojos... -10 a Apariencia y puntos de Extenuación, -1 Percepción                         |
| 5      | Fibrosis quística        | Infecciones pulmonares crónicas, dificultad para respirar. -2 a Forma Física. Esfuerzo sostenido durante 3 asaltos o más: -3 a todas las acciones                                 |
| 6      | Hemocromatosis           | Dolores articulares, fatiga, pérdida peso, pérdida deseo sexual. -1 a Precisión y Persuasión                                                                                      |
| 7      | Esclerosis múltiple      | Pérdida de masa y rigidez muscular, descoordinación. -2 a <u>Atléticas</u>                                                                                                        |
| 8      | Síndrome Klinefelter     | Hipogonadismo (genitales de tamaño mínimo) y esterilidad. Desarrollo lento. -31 PD                                                                                                |
| 9      | Escoliosis               | Hombros y/o caderas dispares. -1 a <u>Atléticas</u>                                                                                                                               |
| 10     | Síndrome de Sjögren      | Las células atacan glándulas de saliva y lacrimales: sequedad en boca y ojos. -1 a Percepción. Necesita sobre-hidratación. -1 a Forma Física                                      |
| 11     | Lupus eritematoso        | Cansancio, malestar general, fiebre, dolor articular y adelgazamiento. -1PV/Nivel                                                                                                 |
| 12-13  | Enfermedad celiaca       | Intolerancia al gluten: diarrea, fatiga, dermatitis, irritabilidad. -1 Carisma                                                                                                    |
| 14-15  | Displasia esquelética    | Enanismo. Tamaño mínimo para su raza. -2 Fuerza. +1 Defensa                                                                                                                       |
| 16-17  | Colitis ulcerosa         | Inflamación del colon, crónica. Diarrea sangrante, -1D10 PV/día                                                                                                                   |
| 18-19  | Psoriasis                | Enfermedad crónica de piel, produce lesiones escamosas inflamadas. -10 a apariencia. -1D5 PV/día. -1 Interacción social                                                           |
| 20-21  | Vitíligo                 | Enfermedad degenerativa de piel, manchas rosáceas. -10 Apariencia. -1 grupo <u>Interacción</u>                                                                                    |
| 22-23  | Gastritis                | Enfermedad estomacal. Digestiones pesadas. -1D5 PV/día                                                                                                                            |
| 24-26  | Diabetes                 | Aumento glucosa en sangre. Impotencia, fatiga, infecciones de piel. -10 puntos de Extenuación. Con 666 bajón de azúcar, -3 a todas las acciones                                   |
| 27-29  | Anemia                   | Insuficiencia glóbulos rojos, molestias y desgarras vasos sanguíneos. Maniobras primeros auxilios para cerrar sus hemorragias a -3. Tiempo de recuperación de heridas graves x1.5 |
| 30-32  | Asma                     | Insuficiencias respiratorias. Correr y combate -2 a partir del xº asalto (x=CO)                                                                                                   |
| 33-35  | Hipertiroidismo          | Apetito feroz, fatiga, hiperactividad, irritabilidad y sudoración. -1 grupo <u>Interacción</u> y -31 PD                                                                           |
| 36-38  | Hipertensión arterial    | Corazón trabaja con más fuerza. Con 666 desfallece durante 1D10 asaltos                                                                                                           |
| 39-42  | Alergia                  | Ej.: polen, alimentos, polvo                                                                                                                                                      |
| 43-47  | Cardiopatía              | Insuficiencia cardíaca, arritmia: -20 puntos de Extenuación                                                                                                                       |
| 48-53  | Obesidad                 | Sobrepeso, exceso de grasa. -10 a apariencia                                                                                                                                      |
| 54-58  | Miopía/hipermetropía     | -1 a percepción. -2 Precisión. Puede corregirse                                                                                                                                   |
| 59-62  | Astigmatismo             | -1 a percepción. -2 Precisión (sólo de noche). Puede corregirse                                                                                                                   |
| 63-65  | Fobia o filia            | EJ.: fuego, oscuridad, social, truenos, arañas, serpientes, altura,...                                                                                                            |
| 66-68  | Desorden distémico       | Depresiones crónicas (-1 a todo durante los periodos depresivos)                                                                                                                  |
| 69-71  | Disfemia/tartamudez      | Dificultad al hablar. -2 a grupo <u>Interacción</u>                                                                                                                               |
| 72-74  | Dislexia                 | Dificultad para leer y escribir. Coste doble idiomas escritos y diseños                                                                                                           |
| 75-77  | Hiperactividad           | Déficit de atención, impaciencia. Roleo "ad hoc". -31 PD/nivel                                                                                                                    |
| 78-79  | Neurosis                 | Alteración mental por alto grado ansiedad, obsesiones. Elegir tema. Roleo "ad hoc"                                                                                                |
| 80-81  | Estrabismo               | Falta de coordinación entre los músculos oculares. -1 a Percepción                                                                                                                |
| 82-83  | Maníaco-depresivo        | Períodos de depresión (-2 a todas las acciones) y euforia (+1 acciones) alternos (semanas)                                                                                        |
| 84-85  | Obsesivo-compulsivo      | Ideas o conductas recurrentes y persistentes. Elegir un tema. Roleo "ad hoc"                                                                                                      |
| 86-87  | Daltonismo               | Imposibilidad de distinguir los colores                                                                                                                                           |
| 88-89  | Paranoia                 | Delirios auto referentes y manía persecutoria. Roleo "ad hoc"                                                                                                                     |
| 90     | Border-line              | Personalidad oscilante entre neurosis y psicosis. Roleo "ad hoc"                                                                                                                  |
| 91     | Esquizofrenia            | Personalidad múltiple, conciencia de la realidad alterada. Roleo "ad hoc"                                                                                                         |
| 92     | Psicosis                 | Trastorno de percepción de la realidad, delirios, escasa empatía, frialdad. -2 a grupo <u>Interacción</u> . Posibilidad de ponerse violento por malinterpretaciones               |
| 93     | Epilepsia                | Convulsiones y espasmos musculares con 555 durante 1D10 asaltos                                                                                                                   |
| 94     | Autismo                  | Interacción social limitada, -2 a grupo <u>Interacción</u>                                                                                                                        |
| 95     | Sordera                  | Imposibilidad de usar el oído                                                                                                                                                     |
| 96     | Neurofibromatosis        | Manchas color café en piel. -10 Apariencia. Cataratas, -1 a Percepción                                                                                                            |
| 97     | Narcolepsia              | Acceso de somnolencia irresistible con 777 en cualquier tirada                                                                                                                    |
| 98     | Síndrome X frágil        | -2 Inteligencia. Ligero retraso mental. Diálogos "ad hoc"                                                                                                                         |
| 99     | Síndrome de Prader-Willi | Ausencia de sensación de saciedad. Sobrepeso. -10 a apariencia. -1 Forma Física y al grupo <u>Interacción</u> . -31 PD                                                            |
| 00     | Fenilcetonuria           | -6 Inteligencia. Retraso mental. Diálogos "ad hoc"                                                                                                                                |

Se tira una vez por el defecto, y se asume el resultado. Como con los talentos, los rangos de habilidad o atributo afectados son flotantes, en este caso a la inversa (restan en lugar de sumar). Nótese que 1 punto = 5%.