



**SISTEMA DE JUEGO GENÉRICO**

Para ambientaciones en un entorno futurista decadente 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 somatotipo y modificar los atributos	5
3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV	5
3.3 Habilidades por cultura	5
3.4 Educación avanzada	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: con sus atributos relacionados y explicación de la función de cada habilidad.	7
<b>3.8 Ciencia</b>	<b>8</b>
3.8.1 Reglas para Diseños	8
3.8.2 Marco legal y cumplimiento	8
3.8.3 Catálogo homologado	9
<b>3.9 Dolencias y agotamiento</b>	<b>11</b>
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 Armas	12
4.2 Armaduras	12
4.3 Defensas	12
4.4 Modificadores y consideraciones	13
4.5 Modos de combate	13
4.6 Acciones ilegales	13
4.7 Acciones a distancia (modificadores)	13
4.8 Acciones a distancia (rebotes)	13
4.9 Acciones por turno	14
<b>5.0 Aciertos críticos y localización de daño</b>	<b>14</b>
ACIERTOS CRÍTICOS DE TAUJO (T)	15
ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A)	16
ACIERTOS CRÍTICOS DE PERFORACIÓN (P)	17
ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D)	18
ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR (C)	19
ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO (F)	20
ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD (E)	21
ACIERTOS CRÍTICOS DE IMPACTO (I)	22
PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS	23
<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

3

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, programación, 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 de los atributos asignados, 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.
FÍSICO (5)	FIS		
DESTREZA (14)	DES		Objetivo %: (valor habilidad + media atributos) x5
INTELIGENCIA (20)	INT		
INSTINTO (17)	INS		
PRESENCIA (10)	PRE		

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	$[(FV + CA)/2] \times 10 // Cox10 // Cox10$
Iniñativa ( <b>INI</b> )	Rapidez/Percepción	$[(RA + PE)/2] \times 5 + 1D100$
Puntos de Vida ( <b>PV</b> )	Constitución/Fuerza de Voluntad/Condición física	Factor Racial + $[(CO + FV + CF) \times 3]$
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 (FU 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
Sangre	1	5	25
Tejido	2	10	50
Hueso	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
1-2	4	5	5 (>170 cm.= +1)	6	-3 (muy obeso)
3-5	5	6	6 (>175 cm.= +1)	7	-2 (obeso)
6-7	6	7	7 (>180 cm.= +1)	8	-1 (sobrepeso)
8+	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 pируeta o un alarde.

### 3.0 Creación de personaje

**3.1 Elegir somatotipo y modificar los atributos:** Se otorgan dos puntos para aumentar los atributos principales. Además, se puede restar un punto de un atributo y añadirlo a otro, tantas veces como Adaptabilidad.

Somatotipo	Atributos					Especial	Ta	Ad	PV
	FIS	DES	INS	INT	PRE				
Ectomorfo (analítico)	3 (8)	4 (9)	5 (10)	5 (10)	3 (9)	+1 Conocimiento	2	2	8
Mesomorfo (atlético)	5 (10)	4 (9)	4 (9)	3 (9)	4 (9)	+1 Somáticas	2	1	12
Endomorfo (social)	4 (9)	3 (8)	4 (9)	3 (8)	6 (11)	+1 Interacción	2	2	10
Cortico-límbico (instintivo)	4 (9)	5 (10)	5 (10)	3 (8)	3 (8)	+1 Subterfugio	2	3	10
Fronto-cortical (racional)	3 (8)	4 (9)	3 (8)	6 (11)	4 (9)	+1 Tecnología	2	1	8

Entre paréntesis, el **potencial máximo** que cada somatotipo puede alcanzar en un atributo, sin excepciones.

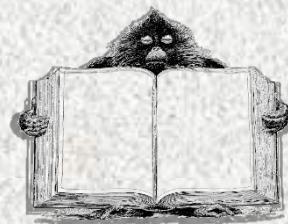
### 3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV:

**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 del personaje.

**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).

**Especial** indica en qué grupo de habilidades tiene ventaja esa somatotipo, donde obtiene un rango flotante en cada una de las habilidades de ese grupo de habilidades. Un rango flotante es el más caro que se puede pagar, por lo que es una gran ventaja. Las habilidades van de 0 a 10, y cada rango es más caro que el anterior. De esta forma, se pagará del 0 al 9 de forma normal, y se añade un punto a la habilidad tras este proceso. No se puede superar el 10 en todo caso.



### 3.3 Habilidades por cultura:

en la infancia se obtienen tres habilidades por cultura.

#### HABILIDADES POR CULTURA

D6	Urbanita	Neo-rural	Tecno-nómada	Tradicional	Post-humanista	D6
1	Arte (a elegir)	Arte (a elegir)	Arte (a elegir)	Arte (a elegir)	Arte (a elegir)	1
2	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	2
3	Perspicacia	Condición Física	Idioma (1)	Contacto (1)	Idioma (1)	3
4	Actuar	Atletismo	Actuar	Historia	Historia	4
5	Callejero	Placar	Callejero	Leyes	Leyes	5
6	<u>Subterfugio</u>	<u>Condición Física</u>	<u>Tecnología</u>	<u>Interacción</u>	<u>Conocimiento</u>	6

### 3.4 Educación avanzada:

la educación primaria se tiene por defecto. Este punto es opcional.

Fases	Objetivo	D10	Evaluación y resultado
1 ↓	Acceso	6+ MD +3 si FV 5+	Acceso: automático con RZ 6 o superior. Se pierden dos pagas
2 ↓	Bachiller	7+ MD +2 si FV 6+	Alistamiento con comisión
3 ↓	Licenciado	8+ MD +1 si FV 6+	Obtienes dos ciberimplantes. Alistamiento con comisión. Optas a Doctorado
4 ✓	Doctorado	9+ MD +1 si RZ 6+	Cualificación: obtienes un ciberimplante + 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	Iniciar	Bonos	Comisión	Bono	Promoción	Bono	Revés
Líder (*bachiller)	9 +	+ 3 CA 5+	+ 2 AG 6+	7 +	+ 1 CA 5+	8 +	+ 1 FU 6+	2 +
Táctico (*bachiller)	8 +	+ 3 RZ 5+	+ 2 IN 6+	6 +	+ 1 IN 5+	7 +	+ 1 RZ 6+	2 +
Representante (*bachiller)	7 +	+ 3 EM 5+	+ 2 IN 6+	6 +	+ 1 IN 5+	7 +	+ 1 EM 6+	2 +
Portero	6 +	+ 3 AG 5+	+ 2 PE 6+	5 +	+ 1 AG 5+	6 +	+ 1 PE 6+	3 +
Pasador	5 +	+ 3 PE 5+	+ 2 AG 6+	5 +	+ 1 PE 5+	6 +	+ 1 AG 6+	4 +
Defensa	5 +	+ 3 FU 5+	+ 2 AG 6+	5 +	+ 1 FU 5+	6 +	+ 1 AG 6+	4 +
Delantero	6 +	+ 3 AG 5+	+ 2 FU 6+	5 +	+ 1 (AG) 5+	6 +	+ 1 FU 6+	3 +
Comunicador (*licenciado)	7 +	+ 3 CA 5+	+ 2 EM 6+	6 +	+ 1 (EM) 5+	7 +	+ 1 CA 6+	2 +
Médico (*licenciado)	8 +	+ 3 RZ 5+	+ 2 AG 6+	6 +	+ 1 AG 5+	7 +	+ 1 EM 6+	2 +
Científico (*licenciado)	9 +	+ 3 RZ 5+	+ 2 IN 6+	7 +	+ 1 RZ 5+	8 +	+ 1 IN 6+	2 +

- Si falla la tirada de **iniciar** una profesión, se puede intentar otra, pero nunca repetir una fallada con anterioridad.
- Si **comisiona**, obtiene tres habilidades (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 sufre **Revés**, se tira 1D10. 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](#).

6

Profesión	1 (Básica *)	2 (Básica)	3 (Secundaria)	4 (Secundaria)	5 (Ajena)	6 (Ajena)
Líder	Interacción	Campo	Conocimiento	Somáticas	Subterfugio	Ciencia
Táctico	Conocimiento	Campo	Interacción	Somáticas	Subterfugio	Ciencia
Representante	Subterfugio	Interacción	Campo	Conocimiento	Somáticas	Ciencia
Portero	Campo	Somáticas	Interacción	Subterfugio	Conocimiento	Ciencia
Pasador	Campo	Somáticas	Interacción	Subterfugio	Conocimiento	Ciencia
Defensa	Campo	Somáticas	Interacción	Subterfugio	Conocimiento	Ciencia
Delantero	Campo	Somáticas	Interacción	Subterfugio	Conocimiento	Ciencia
Comunicador	Interacción	Subterfugio	Campo	Conocimiento	Somáticas	Ciencia
Médico	Ciencia	Somáticas	Campo	Conocimiento	Interacción	Subterfugio
Científico	Ciencia	Conocimiento	Campo	Interacción	Somáticas	Subterfugio

\* Los resultados de las tiradas en esta tabla se pueden cambiar por un 1.

**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	Deportivo	Licencia J	Regalía +
Seguidores y móvil	Pagas	300	500	800	1000	1500	2000	3000
- Táctico	Bienes	Objeto +1	Idioma (8)	Contacto (8)	Armadura	Pickup	Licencia E	Regalía
Tablet y móvil	Pagas	200	400	600	800	1000	1200	1500
- Representante	Bienes	Objeto	Idioma (7)	Contacto (7)	Contacto (9)	Furgoneta	Licencia R	Regalía
Portátil y móvil	Pagas	200	400	600	800	1200	1500	2000
- Portero	Bienes	Objeto	Idioma (7)	Contacto (7)	Armadura	Urbano	Seguidores	Regalía
Móvil y licencia J	Pagas	100	200	300	500	800	1000	1500
- Pasador	Bienes	Objeto	Idioma (6)	Contacto (6)	Armadura	Moto	Seguidores	Regalía
Móvil y licencia J	Pagas	100	200	300	400	500	600	1000
- Defensa	Bienes	Objeto	Idioma (6)	Contacto (6)	Armadura	Todoterreno	Seguidores	Regalía
Móvil y licencia J	Pagas	100	200	300	400	500	600	1000
- Delantero	Bienes	Objeto	Idioma (6)	Contacto (6)	Armadura	Moto	Seguidores	Regalía
Móvil y licencia J	Pagas	100	200	300	500	800	1000	1500
- Comunicador	Bienes	Objeto	Idioma (7)	Contacto (7)	Seguidores	Sedan	Licencia P	Regalía
Tablet y móvil	Pagas	100	300	600	800	1200	1500	2000
- Médico	Bienes	Objeto +1	Idioma (8)	Contacto (8)	Droga	SUV	Licencia S	Regalía +
Botiquín y móvil	Pagas	200	400	600	800	1000	1200	1500
- Científico	Bienes	Objeto +1	Idioma (9)	Contacto (9)	Invención	Furgoneta	Licencia M	Regalía +
Portátil y móvil	Pagas	300	500	800	1000	1500	2000	3000



- Líder, Científico y Representante obtienen +2 tiradas. Comunicador, Médico y Táctico +1 tirada. Se elige la paga o el bien.
- La paga es en euros. El bono (+ o +1) puede ser negociado (un objeto puede mejorar su efecto y/o calidad. Ver Anexo [6.4](#)).
- Los seguidores son básicamente aficionados, los que dan fama y popularidad a una persona o al club.
- Regalía pueden ser los beneficios que genere de forma periódica algún proyecto (acciones, bitcoins, rentas de inmuebles, ...).

#### Licencias, el Registro de Acero

La federación internacional de Krushball exige licencias para inscribirse a cualquier torneo o liga. Los clubes ya inscritos pueden además sufrir 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 virtuales en un partido (con escalera en tiradas, streak box, y con triples mythic box). 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>① Campo</b>	<b>② Subterfugio</b>	<b>③ Somáticas</b>			
Placar	FIS/DES	Disfraz	DES/PRE	Arte (a elegir)	DES/PRE
Esquivar	DES/INS	Actuar	INS/PRE	Oficio (a elegir)	DES/INT
Armadura	FIS/DES	Juego	INT/INS	Fisioterapia	INT/INS
Pasar	DES/INS	Sigilo	DES/PRE	Acrobacias	DES/FIS
Atrapar	DES/INS	Callejero	INS/PRE	Atletismo	DES/FIS
Disparar	FIS/DES	Investigar	INS/INT	Condición Física	-
<b>④ Ciencia</b>	<b>⑤ Conocimiento</b>	<b>⑥ Interacción</b>			
Informática	INT/INS	Idioma (a elegir)	-	Contacto (a elegir)	-
Ciberimplantes	INT/DES	Tácticas	INS/INT	Perspicacia	INS/INT
Robótica	INT/DES	Política	INT/PRE	Persuasión	INT/PRE
Ingeniería	INT/INS	Leyes	INS/INT	Liderazgo	INT/PRE
Mecatrónica	INT/DES	Historia	INS/INT	Diplomacia	INT/PRE
Medicina	INT/DES	Instruir	INT/PRE	Negociar	INS/INT

- Habilidades similares (como Pase y Disparo) pueden ser utilizadas con esta fórmula: Hab. Baja + (Hab. Alta – Hab. Baja) /2
- Para las habilidades marcadas con (1) debe elegirse un tipo. Por ejemplo, Arte (pintura), o Idioma (francés)
- Las habilidades sin atributos (-) no suman éstos al valor final. Se valoran de 0 a 10

- ① 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
- ① Esquivar: realizar un movimiento para evitar un golpe. Es la defensa menos costosa, pero su excelencia es complicada
- ① Armadura: reduce el estorbo (habilidad + bono FIS), pero sólo hasta el mínimo que marca la propia armadura
- ① Pasar: capacidad de enviar con precisión la bola a un compañero; lectura de juego y sincronía con el equipo
- ① Atrapar: acción defensiva para interceptar o detener un pase o lanzamiento. Requiere posicionamiento y buen agarre
- ① Disparar: ejecución ofensiva dirigida a la portería; combina potencia, técnica y control corporal
- ② Disfraz: aparentar en aspecto y actitud ser alguien distinto, saber vestir la ropa adecuada para la situación. Etiqueta y estilo
- ② Actuar: habilidad para proyectar emociones falsas, fingir, interpretar o mentir convincentemente. Disimular, timar, engañar
- ② Juego: capacidad para ganar juegos de azar y apuestas. Probabilidad y estadística a un nivel intuitivo
- ② Sigilo: acechar, esconderse, ocultar objetos, moverse en silencio, eludir vigilancias
- ② Callejero: tener calle, encontrar personas o direcciones, captar o perseguir rumores, conocer los bajos fondos
- ② Investigar: capacidad para recoger, enlazar y verificar información a partir de fuentes diversas. Espiar, vigilar, cruzar datos
- ③ Arte (a elegir): artes creativas como música (canto o instrumentos), baile, literatura, poesía, bellas artes, comedia, ...
- ③ Oficio (a elegir): implica un desempeño profesional (albañil, mecánico, administrativo, granjero, camarero, soldado, ...)
- ③ Fisioterapia: mantenimiento integral de cuerpo y mente; prevención de lesiones, nutrición, descanso y bienestar psicológico
- ③ Acrobacias: piruetas y maniobras de movimiento arriesgadas, caídas controladas. Equilibrio, contorsionismo
- ③ Atletismo: movimiento y maniobras, carreras, saltos, pruebas combinadas y marcha
- ③ Condición Física: influye en los puntos de vida y en el agotamiento. Forma física
- ④ Informática: manejo de sistemas digitales, redes y bases de datos; programación, ciberseguridad, IA, hacking
- ④ Ciberimplantes: instalar, reparar o hackear implantes; detectar modificaciones ilegales
- ④ Robótica: montaje y mantenimiento de robots, prótesis biónicas y drones; sensores, navegación y operación remota
- ④ Ingeniería: diseñar ciberimplantes, prótesis biónicas, servoarmaduras, exoesqueletos y demás parafernalia tecnológica
- ④ Mecatrónica: preparar y ajustar servos de armaduras y exoesqueletos; fabricación de piezas personalizadas
- ④ Medicina: primeros auxilios, cirugía, detener hemorragias, anatomía, realizar diagnósticos, tratamientos prolongados
- ⑤ Idioma: idioma adicional al materno. Se pueden obtener varios. A partir del cuarto idioma, son un rango más barato
- ⑤ Tácticas: otorga pequeños modificadores grupales al equipo (defensa, iniciativa, ataque, etc.)
- ⑤ Política: actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar objetivos. Intrigas
- ⑤ Leyes: conocimiento del código penal y de su jerga, castigos, apelaciones y recursos. Derecho
- ⑤ Historia: conocer personajes y hechos del pasado, lejano o reciente. Geografía, anales, culturas. Incluye cultura del deporte
- ⑤ Instruir: transmisión de conocimientos, ideas, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene. Enseñar, formar
- ⑥ Contacto: representa un amigo o aliado. El rango indica implicación. El máximo de contactos lo marca el Carisma
- ⑥ Perspicacia: análisis del lenguaje corporal, hábitos del habla y otros patrones para percibir segundas intenciones o engaños
- ⑥ Persuasión: convencer a alguien de algo argumentando, seduciéndo, coaccionando o intimidando
- ⑥ Liderazgo: convocar, gestionar, motivar o animar grupos. Trabajo en equipo y en torno a un propósito
- ⑥ Diplomacia: habilidad para negociar tratos, establecer contactos pacíficos y suavizar los pasos en falso sociales
- ⑥ Negociar: compra, venta o intercambio de productos. Tasar, regatear, administrar finanzas y negocios

Las habilidades no listadas pueden ser planteadas al Director de Juego. Por ejemplo, en principio no es necesario saber utilizar armas de fuego para esta campaña, por lo que no figura una habilidad concreta para ello. Aun así, se puede solicitar, esta y cualquier otra habilidad que el jugador considere relevante para su personaje.



## 3.8 Ciencia

**Implementar ranuras (racks ciberimplante):** se ve determinado por el atributo Razón (RZ).

Para implementar una ranura, el personaje debe invertir puntos de desarrollo (PD). Por cada rango invertido (ver Anexo [6.3](#)) se obtiene un 5% de posibilidad de implementar una ranura conectada al tálamo, 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 se adapta al proceso. Si el porcentaje alcanza el 100%, no es necesario tirar. Si supera el 100%, se adquiere una ranura y la posibilidad de implementar una segunda, sumando de nuevo el atributo de Razón, y así sucesivamente. Una ranura permite conectar un ciberimplante a la misma.



**Profesión científico:** el personaje debe ser admitido (sección [3.4](#)), tras lo cual obtiene una formación completa que le otorga conocimiento sobre un campo. Un científico puede implementar ranuras, insertar ciberimplantes en ellas, y generar diseños novedosos de la forma explicada anteriormente según suba de nivel.

### 3.8.1 Reglas para ranuras

- **Modo Partido (obligatorio):** todo implante homologado debe entrar en **perfil bloqueado**; el árbitro técnico puede ver un **beacon** que certifica módulos activos. El tenedor de una licencia M figura en el registro de firmware de todos los dispositivos del equipo y es responsable legal ante la federación y ante cualquier inspección o reclamación. En caso de sanción, son sancionados el jugador que lo portaba, el club y el instalador del dispositivo (licencias M y S).
- **Ciberimplantes prohibidos:** si no figura en la lista homologada por la federación, no se puede utilizar.

### 3.8.2 Marco legal y cumplimiento

- **Licencia tecnológica** ligada a la **licencia J** (jugador) en primera instancia y a licencia M en segunda instancia: declaración de cada implante, nº de serie y **perfil “Modo Partido”**; inspecciones aleatorias.
- **Homologación por el Comité Médico-Tecnológico:** catálogo de lista blanca (permitidos).
- **Auditoría de campo:** lector oficial verifica mediante lectura de telemetría, HUD, firmware y logs 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.
- **Instalación/reparación:** solo por personal con licencia **S/M** (sanitario/mecánico) y habilidades pertinentes (**Medicina/Ciberimplantes/Mecatrónica/Robótica**).

### Problemas de salud derivados y reclamaciones

- **Registro previo (S/M)** para cirugías o firmware; **declaración firmada** en ficha federativa del jugador (pre y post temporada) en la que renuncia a su derecho a reclamación alguna sobre la federación en caso de sufrir perjuicios de salud o económicos.
- Las clínicas suelen declinar realizar este tipo de intervenciones, debido a su complejidad legal, por lo que a menudo los equipos cuentan con secciones médica y mecánica propias.  
Acudir al mercado negro es otra opción, pero las garantías son escasas y los riesgos altos.
- **Energía y mantenimiento:** algunos implantes con “Modo Partido” consumen energía o **ciclos**. Estos dispositivos 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 implantes, problemas psicológicos derivados.  
En prensa, en los últimos años, han aparecido casos esporádicos donde un jugador ha sufrido alguna intervención desafortunada, y en unos pocos casos, con desenlace fatal.

### 3.8.3 Catálogo homologado (64 piezas, por familias)

9

#### Neuralware y procesadores

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Coprocesador táctico Mk.I	1 vez/parte: 1 Percepción de juego	+5% a Tácticas	L4	M
Cortafugas atencional	1 vez/parte: Cancela Molestar	+5% Negociar en entornos ruidosos	L4	M
Filtrestrés (biofeedback)	Ignora primer Intimidar/Desafiar	Ignora Intimidar/Desafiar	L4	S+M; 1 vez/día
HUD cortical (AR básica)	1 vez/parte: +15% Pasar	+5% Informática	L4	S+M; traza visual
Lazo neuro-muscular	1 vez/parte: +15% Atletismo	+15% al recibir Fisioterapia	L4	S+M
Metronomo interno	1 vez/parte: +15% Atrapar	+5% Instruir	L4	S+M
Buffer neuro-reflejo	1 vez/parte: +1 REA	+15% al ser instruído	L4	S+M
Quantum buffer	+20 INI; Acción de oportunidad gratis	+20 INI; Acción de oportunidad gratis	L4	S+M
Programador neuromotriz	+1 Agilidad	+1 Agilidad	L3	S+M
Neuro-Motor Reflex Arc	+1 Rapidez	+1 Rapidez	L3	S+M

#### Ciberópticos

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Proyección retiniana	+5% Esquivar y Parar	Pinta trayectorias (narrativo)	L4	S+M; Cansa vista
Retina termobiónica	+5% Placar	Visión nocturna; Huella térmica	L4	S+M
Zoom óptico 2x	Distancia -1 rango (pase/disparo)	Vigilancia perimetral; +5% Sigilo	L4	S+M
Tracking ocular	+10% en Tomar y Recoger	+5% Investigación	L4	S+M
Telemetría balística	1 vez/parte: +15% Disparar	Similar, con armas de fuego	L4	S+M
HUD de estado equipo	Lectura vitales (PV, heridas)	Staff recibe alertas	L4	S; datos médicos
Microexpresions analyzer	+10% Perspicacia y TR Mental	+10% Perspicacia y TR Mental	L4	M
Microretina Quantum	Dobra bono de Percepción de juego	Narrativo	L4	M
Microretina heurística	+1 Intuición	+1 Intuición	L3	S+M
Microretina Hawkeye Δ	+1 Percepción	+1 Percepción	L3	S+M

#### Ciberaudio

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Vox Resonance Mk-II	+15% Intimidar	Modular voz	L4	M
Direccional "beam"	+5% en acciones REA	+5% Callejero	L4	M
Filtro IA selectivo	+15% resistir acciones mentales	+15% resistir acciones mentales	L4	M
Traductor instantáneo	Cambio de idioma; +10% Intimidar	+1 Idioma (uso puntual)	L4	M
Criptocom del staff	Táctica rival en tiempo real	+5% Tácticas; Narrativo	L4	M; cifrado
Ecoespina de resonancia	1 uso: +1 REA o -1 Aturdido	1 uso: +1 REA o -1 Aturdido	L4	S+M; carga 1 hora
High frequency disruptor	+10% Molestar	Narrativo o similar	L4	M
Tactical Whisper Pro	Dar órdenes o comandos a aliados	+5% Instrucción	L4	M
Grabación y guardado	+5% (Spektrovox HoloAmp)	+5% Investigación	L4	M
Spektrovox HoloAmp	+5% Alardes, +10% Exhibiciones	Amplificar voz; reproducir audio	L4	M

#### Interfaz táctica, holoproyectores y comunicaciones

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Overlay online	+5% (Holoproyector Huawei)	+5% Informática; narrativo	L4	M
Overlay jugadas	+5% (Holoproyector Huawei)	+5% Instruir; repeticiones	L4	M
Holoproyector Huawei	+10% Alardes, +5% Exhibiciones	Narrativo	L4	M
Nodo de predicción α	+10% ante REA	+10% ante REA	L4	M
Ident amigo-enemigo	+10% Apoyo	Narrativo o similar	L4	M
Registro táctico	+5% Tácticas; repetir 1 efecto	+5% Tácticas	L4	M
Comms manos libres	+5% Tácticas y Liderazgo	Narrativo; órdenes de campo	L4	M; cifrado
Puntero kinestésico	+10% Pase corto y a la mano	Narrativo	L4	M
Stealth Holo-Cloak	1 vez/parte: anula efecto implante	Narrativo (debe ser el objetivo)	L3	M
AuraSync Neural	+1 Carisma	+1 Carisma	L3	S+M

## Biomonitores y estimulantes legales

10

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Acelerador sináptico	Sin efecto	+31 PD/mivel	L4	S+M
Biocollar de impulsos	Previene un -5% a acciones	Previene un -5% a acciones	L4	S+M
Subdérmico láctico	1 vez por parte: +1 MEN	+1 MEN	L4	S; carga en 1 hora
Microdosificador Φ	1 vez/partida: +5 EXT y +5 PV	+5 EXT y +5 PV	L4	S; electrolitos
Kit anti-sincopa	Anula 1 <b>aturdimiento</b>	Anula 1 <b>aturdimiento</b>	L4	S; 2 cargas
Regulador adrenérgico	1 vez/partida: +15% <b>Esquivar</b>	+15% <b>Esquivar</b>	L4	S
Regulador dopamínico	+10% <b>Exhibiciones</b> , +5% <b>Alardes</b>	Euforia; Narrativo	L4	S
Regulador circadiano	+10 EXT	+10 EXT; Narrativo	L4	S
Easycell/PRP plasma	1 vez/partida: +2D10 PV	1 vez/partida: +2D10 PV	L4	S
Regulador endocrino	+1 <b>Fuerza de Voluntad</b>	+1 <b>Fuerza de Voluntad</b>	L3	S

## Dermis/tejidos y osteo

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Refuerzo ligamentos	+1 rango en <b>Condición Física</b>	Rehabilitación acelerada	L4	S; historial
Micro-malla subcutánea	+1 <b>Absorción de daño</b>	+1 <b>Absorción de daño</b>	L4	S; sin armadura
Acolchado nervioso	1 vez/partida: -1 <b>aturdido</b>	Reduce 1 <b>aturdido</b>	L4	S
Sellado microcapilar	Anula <b>sangrado 2/as</b>	Anula <b>sangrado 2/as</b>	L4	S
Electro-Parche dérmico	Recupera 3PV por turno	Recupera 3PV por turno	L4	S+M
Tatuaje aposemático	+5% <b>Esquivar e Intimidar</b>	+5% <b>Esquivar e Intimidar</b>	L4	S+M
Nanotatuaje	+10% <b>Alardes y Provocar</b>	Narrativo	L4	S+M
Octopus Mimic/Ink System	Cambiar <b>tirada rival</b> anexo (6<->9)	Narrativo (confundir, camuflaje, tinta)	L4	S+M
Gel calcificante	Anula hasta -10% act. (óseo)	Anula hasta -10% act. (óseo)	L4	S+M
TitanLig Pro V3	+1 <b>Constitución</b>	+1 <b>Constitución</b>	L3	S+M

## Ciberextremidades y actuadores

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Roto-tensor de tendón	+5% <b>Atletismo y Acrobacias</b>	+5% <b>Atletismo y Acrobacias</b>	L4	M
Prótesis bio-compatible	+10% <b>Atrapar</b>	+5% <b>Oficio fino</b>	L4	S+M
Estabilizador de muñeca	+5% <b>Pasar y Disparar</b>	Narrativo	L4	M
Amortiguador pectoral	Rebota 2 <b>Daño</b> en torso	Rebota 2 <b>Daño</b> en torso	L4	M
Servo-estabilizador Spider	1 vez/partida: evita <b>Derribo/Empujar</b>	Similar, pero narrativo/entrenos	L4	M
Servo-pistones Hopper	1 vez/partida: <b>salto</b> de 2 casillas	1 vez/partida: <b>salto</b> de 2 casillas	L4	M
Servo-actuador eléctrico	-2 <b>Estopo</b>	-2 <b>Estopo</b>	L4	M
Servo NeckRig	Reduce <b>crítico</b> en cuello (loc: 2-3)	Reduce <b>crítico</b> en cuello (loc: 2-3)	L4	S+M
Servobrazales Tesla	+1 <b>Fuerza</b>	+1 <b>Fuerza</b>	L3	M; Auditorías
Servo-tren inferior A-Train	+1 <b>Movimiento</b>	+1 <b>Movimiento</b>	L3	S+M

## Robótica ligera y drones

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Dron-cámara estadio	<b>Estadio</b>	+10% <b>Investigación/Prensa</b>	L4	M+P; zonas rojas
Dron médico	<b>Estadio</b>	+10% <b>Medicina; incluye GPS/baliza</b>	L4	M+S
Dron seguridad túnel	<b>Estadio</b>	+5% <b>Subterfugio</b> (contraespionaje)	L4	M
Exo-ligero staff	<b>Estadio</b>	Carga/equipo (logística)	L4	M
Dron balístico/armado	<b>Estadio</b>	<b>Solo autoridad; Modo no letal</b>	-	M (X)
Dron de análisis táctico	+10% <b>Tácticas; Info en tiempo real</b>	+10% <b>Tácticas; Info en tiempo real</b>	L4	M; 1 por equipo
Dron pasarela AR fans	<b>Cancha</b>	Marketing/viral pasivo (ingresos)	L4	M; 1 por equipo
Enjambre nanobot WASP	Defensa ante placajes (fallo en x0)	Narrativo	L3	M
Vitalplasm nanoregulado	+25% PV; triple <b>umbral</b> conciencia	+25% PV; triple <b>umbral</b> conciencia	L3	S+M
Nanobots reparadores	Reduce <b>crítico</b> recibido; 1 carga	Reduce <b>crítico</b> recibido; 1 carga	L3	M+S; carga 1 hora

## 3.9 Dolencias y agotamiento

11

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	Possible 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	Possible 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	Possible 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:**  $[(Rapidez + Percepción) /2] \times 5 + 1d100$ . Cambia en 2<sup>a</sup> parte. Tras gol se mantiene el curso.
- **Ataque:**  $[Habilidad (Armas CC/Placar/Armas a distancia) + (FIS+DES) /2] \times 5 = Objetivo %$  (en D100).
- **Defensa:**  $[(Destreza + Instinto) /2 + (Esquivar/Parar con Placar)] \times 5$ . Permite tirada enfrentada.

## 4.1 Armas

El daño que hace un arma 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](#)).



Arma	Daño	Precisa	Penetra	Ini	Especial	Pifia	AC	Carg	AA
Pistola	DD	+1/0/0	1/0/0	+3	+6 al daño; Cargador (5-25); Licencia	1-1-2	P	MEN	MEN
Escopeta	DDD	+2/0/X	0/0/X	+3	+6 al daño; Cargador (1-5); Área; Licencia	1-1-4	P	MEN	MEN
Rifle	DDD	+1/+1/+	1/1/1	+3	+9 al daño; Cargador (10-30); Licencia	1-1-3	P	MEN	MEN
Rifle de asalto	DDD	+1/+1/0	1/1/0	+3	+9 al daño; Cargador (10-30); Licencia	1-1-4	P	MEN	MEN
Arco de torsión	DDD	0/0/0	0/0/0	+3	+FU del usuario $\leq 4$	2-2-2	P	MEN	MAY
Ballesta ligera	DDD	+1/+0/0	0/0/0	+3	+4 al daño; hay modelos de repetición	2-2-4	P	MAY	MAY
Daga	DDD	0/X/X	0	0	Arrojadiza (Corto)	1-1-4	T/P	n/a	MEN
Hacha	DDD	-1/X/X	1	0	Arrojadiza (Corto)	2-2-3	T/A	n/a	MAY
Placar (Pelea)	DD	n/a	0	-1	Sólo puede parar ataques de pelea	1-1-2	D/A	n/a	MEN
Nudillera	DDD	n/a	0	-1	Sólo puede parar ataques de pelea	1-1-3	D/A	n/a	MEN
Bola de acero	DDD	0/0/0	0/0/0	+3	(Se trata de la bola de juego)	1-1-3	A	n/a	MEN
Bate o Maza	DDD	n/a	0	0		1-1-4	A	n/a	MAY

- Con los proyectiles, Precisión y Penetración de armadura serán distintas según Alcance (Corto/Medio/Largo, ver sección [4.7](#))
- El bono de daño de las armas de proyectiles es la del usuario hasta un máximo ( $\leq$ ), o uno fijo (ballestas y armas de fuego)
- **Licencia:** Es un delito portar este arma sin la licencia pertinente
- **Área:** En cortas distancias puede afectar a varios blancos
- **Car/AA:** Coste en **Acciones** para usar el arma (ver [4.9](#))
- **AC:** Tipo de Acierto Crítico **seleccionable** (ver [5.0](#))

**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	Estopo	MB	Detalle
Ligera táctica	1	1 (0)	=	Kevlar y grafeno
Exotraje	2	2 (0)	=	Fibra de carbono y espuma densa
Compuesta	3	3 (1)	=	Placas cerámicas modulares
Táctica militar	4	4 (1)	-1*	Placas cerámicas avanzadas y titanio. * FIS 7+ anula malus al MB
Exoarmadura	5	5 (2)	-1	Exoesqueleto de aleación ligera y refuerzos de nanotubos

- El **estopo** es un malus que afecta a iniciativa, maniobras (atletismo, sigilo -excepto la ligera-, trepar, nadar -x3 al valor antes de reducción-, etc.), esquivar, pases y disparos. No afecta a los ataques.
- La habilidad armadura puede reducir el estopo 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 tirada enfrentada que usa 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 contra ataques cuerpo a cuerpo (placajes) y armas arrojadizas. Permite tirada enfrentada. Cada éxito reduce el daño recibido en un punto o, si obtiene más éxitos que el atacante, evita el ataque completamente. Además, con 0 éxitos o más anula los bonos del oponente (Carga, Placaje duro). Ver [4.9](#).
- **Esquiva instintiva:** En ausencia de reacciones, esta opción permite reducir el **Objetivo %** en rangos de Esquiva.
- **Esquiva acrobática (1/as.):** Como esquiva, pero añade a **Objetivo %** los rangos en la habilidad Acrobacias. Además, puede elegir a que casilla es empujado. Requiere de 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 un punto.
- **Atrapar:** Sólo se puede utilizar contra pases y disparos. Permite tirada enfrentada de dificultad variable.

## 4.4 Modificadores y consideraciones

**Aturdido:** un personaje aturdido pierde su acción MAY. Un personaje aturdido sin parar 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 somatotipo (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

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:

$$[(FIS+DES)/2 + Placar\ o\ Armas\ C.C.] \times 5 = \underline{\text{Objetivo \%}}$$

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

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 trickeyuelas 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

Movilidad del blanco: una situación de combate equivale normalmente a una movilidad Elevada (-15% al Objetivo % del atacante)

Con arcos y ballestas disparar trabado/en cuerpo a cuerpo es difícil (-15%)

Modificadores por defensa del blanco:

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.



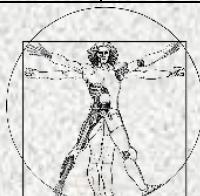
## 4.9 Acciones por turno

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	
<b>MAY</b> →	<b>MEN</b>
<b>MOV</b> →	<b>MEN</b>
<b>MEN</b> →	<b>REA</b>



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

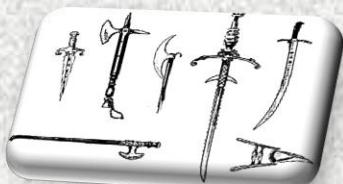
Éxitos en Ataque	Efecto
Inferiores a defensa	Fallo
Iguales a defensa	Acierto, se reduce en un grado
Supera defensa en 1	Acierto completo
Por cada +1 sobre defensa	+1 al daño, puede modificar el acierto

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

## ACIERTOS CRÍTICOS DE TAJO (T)

15

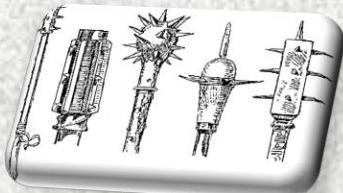
	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
<b>1</b>	-	Amputas una oreja del adversario. + 3 puntos de daño, pierde 3 puntos de vida por asalto y escucha con un -5. Esta aturdido y sin poder parar durante un asalto.	Destruyes un ojo del adversario. +5 puntos de daño y queda aturdido y sin poder parar durante los siguientes 12 asaltos.	Dejas inconsciente durante 6 horas al adversario con un golpe contra n 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.
<b>2</b>	-	Haces un corte en el cuello del adversario. +6 puntos de daño, queda aturdido durante 1 asalto y pierdes 2 puntos de vida por asalto.	Haces un tajo en el cuello del adversario. Está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante los 2 siguientes. +8 puntos de daño. Suma +1 a tu siguiente ataque.	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 traspieles.
<b>3</b>	-	Golpe contra el pecho del adversario. Debe parar durante el asalto siguiente, pero con un -2. La herida le hace perder un punto de vida por asalto. +2 puntos de daño.	Haces un corte en los músculos del hombro del adversario. +5 puntos de daño, está aturdido durante 3 asaltos y a partir de ahora lucha con un -2. Suma +1 a tu siguiente ataque.	Destrozas el hombro del brazo en el que el adversario lleva el escudo. El brazo queda inútil. El adversario está aturdido durante 2 asaltos. +9 puntos de daño. +1 a tu siguiente ataque.	El corazón ha sido destruido. Tienes una probabilidad del 25% de que tu arma se quede clavada en el cuerpo del adversario durante dos asaltos.
<b>4</b>	-	El adversario recibe una herida leve en el costado, lucha con un -1 y pierde un punto de daño por asalto. +3 puntos de daño.	Tajo en el costado +7 puntos de daño y herida grave. El adversario pierde 6 puntos de vida por asalto. Está aturdido 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 asalto, esta aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante los 2 siguientes. Lucha con un -1.	Tajo contra el costado. +20 puntos de daño. El adversario muere en 3 asaltos debido a los graves daños ocasionados a los órganos internos y queda inconsciente de inmediato.
<b>5</b>	-	Golpe contra la ingle que aturde al adversario durante 1 asalto. No puede parar. +3 puntos y además pierde 1 punto más por asalto	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 3 asaltos. No puede parar durante el siguiente, y a partir de ahora luchará con un -2. Suma +1 a tu siguiente ataque.	Destrozas la cadera del adversario, que cae al suelo. +6 puntos de daño. El adversario lucha con un -9 y se considera que ha sido derribado durante 3 asaltos.	Amputas el brazo del adversario, quien queda aturdido y sin poder parar durante los siguientes 9 asaltos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.
<b>6</b>	-	Herida leve en el antebrazo. El adversario está aturdido durante 1 asalto, pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1. +4 puntos de daño	Tajo contra la parte superior del brazo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -2. Está aturdido y sin poder parar durante los dos 2 siguientes asaltos.	Destrozas el codo del brazo en el que el adversario lleva el arma. +8 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante los dos primeros asaltos.	Amputas el brazo del arma del adversario, quien queda aturdido y sin poder parar durante los siguientes 9 asaltos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.
<b>7</b>	-	Herida leve en el antebrazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1.	Herida moderada en el antebrazo. +4 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto, lucha con un -1 y está aturdido durante los 2 siguientes asaltos.	Cortas los tendones y rompes el hueso del brazo del escudo. El brazo queda inutilizado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos.	Amputas una mano del adversario. +6 puntos de daño. Está aturdido y sin poder parar durante los siguientes 9 asaltos, transcurridos los cuales, muere. +15 puntos de daño.
<b>8</b>	-	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 asalto.	Herida en el muslo. El adversario está aturdido durante 2 asaltos. +8 puntos de daño. Pierde 5 puntos de vida por asalto.	Tajo contra la parte baja de la pierna que secciona músculos y tendones. El adversario lucha con un -7. +8 puntos de daño y esta aturdido durante 6 asaltos.	Cortas el tendón de Aquiles al adversario, que cae al suelo inmediatamente, lucha con un -5 y pierde la conciencia tras 6 asaltos por culpa del 'shock'. +20 puntos de daño. Pobre desgraciado...
<b>9</b>	-	Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por asalto. +2 puntos de daño.	Tajo contra los tendones de la parte inferior de la pierna. El adversario lucha con un -3 y pierde 2 puntos de vida por asalto. +4 puntos de daño. Esta aturdido durante 2 asaltos.	Corta los músculos y secciones los tendones de la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y no puede parar durante los 2 asaltos siguientes. Lucha con un -5.	Si el adversario no lleva una armadura de metal, amputas una pierna del adversario, cae al suelo y pierde la conciencia, para morir después de 9 asaltos. Si la lleva, el corte secciona músculos de la parte baja de la pierna. El adversario lucha con un -7. +15 puntos de daño.
<b>0</b>	-	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 APLASTAMIENTO (A)

16

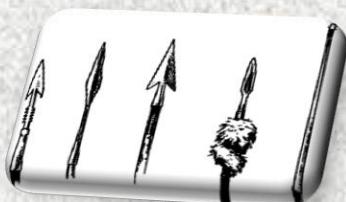
	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
1	-	Rompes la nariz de tu adversario, que está aturrido y sin poder parar durante 3 turnos. Luchara con un -15% durante dos días.	Golpe contra la parte superior de la cabeza. Si no lleva yelmo, el adversario está en coma durante 3 semanas. Si lo lleva, +20 puntos de daño y queda aturrido 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 aturrido y no puede reaccionar durante los 2 turnos siguientes.	Golpe contra el hombro del brazo inútil. Si el adversario lleva armadura 3-5, ésta se rompe. Si no lo lleva, el hombro se fractura y el brazo queda inútil.	Golpe contra la parte posterior del cuello de tu adversario, que queda paralizado de cuello para abajo. +25 puntos de daño y queda bastante aturrido.	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% durante el turno siguiente. Tiene una herida en una de sus costillas.	Golpe contra el pecho. +15 puntos de daño. El adversario está aturrido durante 2 turnos, y a partir de ahora actúa con un -5%.	Destrozas el hombro del brazo en el que el adversario lleva el arma. El brazo queda inútil. El adversario deja caer todo y está aturrido y sin poder reaccionar durante los 3 turnos siguientes.	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 el turno siguiente el adversario deberá reaccionar con un -25%,	Golpe contra un costado del adversario. +10 puntos de daño. Queda aturrido 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 está aturrido 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 está aturrido y sin poder reaccionar durante el turno siguiente.	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturrido durante 2 turnos. No puede reaccionar durante el siguiente, 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 está aturrido durante 3 turnos.	Destrozas la cadera del adversario. +35 puntos de daño. Está aturrido 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% durante el turno siguiente.	Golpe contra el brazo del adversario que lleva el arma. Fea herida. +9 puntos de daño y además de estar aturrido y no poder reaccionar durante el turno siguiente, actúa 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 aturrido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	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 aturrido durante el turno siguiente.	Golpe contra el antebrazo. El adversario deja caer todo y actúa con un -5%. +10 puntos de daño y está aturrido durante el turno siguiente.	Golpe dirigido contra el brazo inútil, que destroza la muñeca. El brazo ya no sirve de nada. El adversario queda aturrido durante el turno siguiente. +6 puntos de daño.	El golpe destroza el brazo inútil. 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 durante el siguiente turno 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. El adversario lucha con un -25%. +12 puntos de daño. Está aturrido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. Los cartílagos están seriamente dañados.	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% en el turno siguiente.	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 -20%. +10 puntos de daño, está aturrido y sin poder parar durante 2 turnos.	Destrozas la rodilla del adversario. +9 puntos de daño, cae al suelo y está aturrido y sin poder reaccionar durante 3 turnos, además de actuar con un -45%.
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 PERFORACIÓN (P)

17

	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
1	-	Amputas una de las orejas del adversario. +3 puntos de daño, además de 2 puntos de vida por asalto y un -5 a la capacidad auditiva. Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	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 asaltos.	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 +2 a tu siguiente ataque.
2	-	Golpe contra el cuello. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y sin poder parar durante 1.	Golpe contra la región cervical. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -2, quedando éste aturdido durante 2 asaltos.	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 leve en el pecho. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto. +3 puntos de daño, y deberá parar durante los siguientes 2 asaltos.	Herida en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto. +5 puntos de daño y lucha con un -1. Queda aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	El arma atraviesa el hombro del brazo del escudo, que queda inútil. Suma +1 a tu siguiente ataque. El adversario está aturdido durante 3 asaltos.	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 -1 y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Herida en el costado. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 2 asaltos. Suma +2 a tu siguiente ataque.	Herida grave en el abdomen. El adversario pierde 6 puntos de vida por asalto. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar 3 asaltos. Lucha con un -2.	El arma atraviesa un costado, destruyendo toda una serie de órganos. El adversario lucha con total normalidad durante 6 asaltos, y luego muere.
5	-	Hieres al adversario en un lado de la cadera. Está aturdido durante 1 asalto y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Golpe contra la parte baja de la espalda. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	El arma atraviesa una de las caderas del adversario, que pierde 3 puntos de vida por asalto. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	Clavas tu arma en la parte baja de la espalda del adversario. Las hemorragias internas y el 'shock' lo matan en 6 asaltos, 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 asaltos aturdido y pierde 3 puntos de vida por asalto.	Golpe contra la parte alta del brazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -2. Está aturdido durante 2 asaltos.	Golpe contra el brazo del arma, rompiendo el hueso. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. +10 puntos de daño.	Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 12 asaltos 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 -1.	Herida en el antebrazo que le hace perder 3 puntos de vida por asalto, lucha con un -1. El adversario está aturdido durante 2 asaltos.	El arma destroza el codo del brazo del arma. +3 puntos de daño y el brazo queda inútil. El adversario está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante 2.	Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 6 asaltos, y luego muere después de otros 6 asaltos de actividad.
8	-	Golpe contra el muslo. Si el adversario lleva armadura en la pierna. +3 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1. Está aturdido durante 2 asaltos.	Herida menos grave en el muslo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1. Está aturdido durante 2 asaltos.	El arma destroza la rodilla del adversario que cae en el suelo. Lucha con un -6 y permanece en el suelo durante 3 asaltos. No puede parar durante 2 asaltos.	El arma atraviesa una de las piernas del adversario, seccionando una arteria. El adversario cae al suelo, pierde la conciencia y muere después de 12 asaltos.
9	-	Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por asalto.	El arma alcanza la parte baja de la pierna, desgarrando tendones. El adversario lucha con un -1. +3 puntos de daño, queda aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	Golpe contra la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos. +5 puntos de daño y lucha con un -5. Se cortan tanto músculos como tendones.	El arma atraviesa la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. Se han seccionado músculos y cartílagos, el adversario lucha con un -7.
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 DESEQUILIBRIO (D)

18

	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
<b>1</b>	-	Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. El adversario retrocede 2 casillas y está aturdido y sin poder reaccionar durante 10 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.
<b>2</b>	-	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 lucha con un -10% por tener una clavícula rota y está aturdido y sin poder reaccionar el siguiente 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.
<b>3</b>	-	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 el siguiente 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 además 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.
<b>4</b>	-	Golpe en el costado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente 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.
<b>5</b>	-	Golpe en el costado. El adversario deberá reaccionar con -25% durante el siguiente 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 brúces 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, rompiendo el tendón y destrozando la articulación. Queda aturdido y sin poder parar 5 turnos. Pierna inutilizada; actúa con un -45%.
<b>6</b>	-	Golpe en el brazo. El adversario está aturdido durante el siguiente 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 brazo queda dañado y +10 puntos de daño. De lo contrario, el brazo queda inutilizado y está aturdido durante 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.
<b>7</b>	-	El adversario pierde el equilibrio y actúa con un -10% durante el siguiente turno. +5 puntos de daño.	Golpe en el brazo que desarma al adversario. Está 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. Si llevaba la bola, ésta sale despedida a 2 casillas de distancia. El adversario está aturdido durante 12 turnos.
<b>8</b>	-	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 el siguiente 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 adversario caiga al suelo. +9 puntos de daño. Actúa con un -40% debido a tener la rodilla rota, y está aturdido y sin reaccionar 3 turnos.
<b>9</b>	-	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 el siguiente turno.
<b>0</b>	-	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 CALOR (C)

19

	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
1	-	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. Si el adversario lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida y otros 2 por asalto. De no llevar yelmo, perderá 11 puntos de vida y otros 4 por asalto.	Golpe en la cabeza. El adversario no ve nada y lucha con un -9 durante 6 asaltos. Si no lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida por asalto 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. Suma +1 a tu siguiente tirada.
2	-	Golpe en la zona del cuello del adversario, si lleva armadura en el cuello, está aturdió y sin poder parar durante 3 asaltos. De lo contrario, el adversario es derribado y pierde 8 puntos de vida por asalto.	Golpe contra el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 3 puntos de vida por asalto y luchará con un -1. De no tenerla, el adversario está inconsciente y pierde 10 puntos de vida por asalto.	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 asaltos, transcurridos los cuales muere. +20 puntos de daño. +1 a tu siguiente tirada.
3	-	Golpe en el pecho. El adversario está aturdió durante 2 asaltos y sin poder parar durante 1. Luchará con un -1. Suma +1 a tu siguiente ataque. +9 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario está aturdió durante 3 asaltos. Si lleva puesta una armadura de algún material orgánico, ésta es destruida. Si carece de armadura en el pecho, el adversario pierde 6 puntos de vida por asalto y lucha con un -2.	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 aturdió durante 3 asaltos. De no llevar armadura, es derribado, pierde 6 punto de vida por salto y lucha con un -6.	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. Suma +1 a tu siguiente tirada.
4	-	Golpe en la espalda, que derriba al adversario. Está aturdió durante 1 salto y pierde 2 puntos de vida por asalto. 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 asalto. Todo material orgánico en espalda destruido.	Golpe en abdomen. Si lleva una armadura, queda destruida, cae inconsciente, pierde 2 puntos de vida por asalto. De lo contrario, muere por órganos dañados tras 12 asaltos de no hacer nada.	Un costado del adversario está en llamas. Muere después de 6 asaltos por múltiples fracturas compuestas, pérdida de órganos y tejidos y sangre hirviendo. +20 puntos de daño.
5	-	Las ropas del adversario se incendian. Está aturdió y sin poder parar durante 1 asalto, perdiendo +9 puntos de vida por cada asalto en el que sus ropas arden (tarda 2 asaltos en apagar el fuego). +12 puntos de daño.	El fuego abrasa la región de la cadera del adversario. Está aturdió y sin poder parar durante 2 asaltos. Lucha con un -3. +12 puntos de daño.	Golpe contra el pecho que derriba al adversario. Si lleva armadura, pierde 2 puntos de vida por asalto. De lo contrario, el brazo del arma queda inútil y pierde 4 puntos de vida por asalto. +12 puntos de daño.	La mitad inferior del cuerpo del adversario está envuelta en llamas. Muere después de 9 asaltos a resultas de la pérdida masiva de órganos tejidos. +20 puntos de daño.
6	-	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. +10 puntos de daño y 2 de vida por asalto. Todas las piezas de tela que cubran los brazos quedan destruidas.	Golpe en el brazo; quemaduras aturden al adversario 2 asaltos 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 del escudo. Si lleva escudo, lo deja caer. Si fue fabricado con material orgánico, queda destruido. De no llevarlo, queda aturdió 6 asaltos, pierde el uso del brazo y lucha con -5.	El golpe quema los dos brazos y la parte superior del pecho del adversario, que pierde el uso de ambos brazos y está aturdió durante 9 asaltos. +15 puntos de daño.
7	-	El fuego aturde al adversario durante 2 asaltos. +12 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por asalto. 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 aturdió y sin parar durante 2 asaltos y además luchará con un -1. +9 puntos de daño.	El adversario pierde la mano del arma. Todos los objetos en esa mano son destruidos. El adversario está aturdió y sin parar 3 asaltos, perdiendo 5 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo del escudo. Si lleva escudo, éste es destruido y pierde esa mano. Aturdió 6 asaltos. De no llevarlo, pierde ese brazo y cae inconsciente. +20 puntos 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). Aturdió 2 asaltos. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdió durante 2 asaltos. Si lleva armadura en las piernas, pierde +7 puntos de daño y 1 por asalto. De lo contrario, +10 puntos de daño y perderá además 3 puntos de vida por asalto.	Golpe en la pierna. Si lleva armadura en la pierna, pierde +2 puntos de vida por asalto y lucha con un -2. De no llevar armadura, hay daños tisulares generalizados: la pierna queda inutilizada y lucha con un -8.	Quemaduras en mitad superior de la pierna. Pierde el uso de la pierna a causa de la pérdida de tejidos. Está aturdió y sin parar durante 6 asaltos, pierde +4 puntos de vida por asalto y lucha con un -9. +18 puntos de daño.
9	-	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. 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 asalto. En ambos casos, aturdió durante 2 asaltos.	Intenso golpe que quema las piernas del adversario. Está aturdió y sin poder parar durante 2 asaltos. Pierde 4 puntos de vida por asalto y luchará con un -1. +1 puntos de daño.	Quemaduras en la parte inferior de la pierna. El usuario pierde el pie, pero la herida queda cauterizada. Está aturdió y sin parar 6 asaltos, perdiendo 3 puntos de vida por asalto. Lucha con un -8. +15 puntos 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 asalto (o 2 asaltos, si no tiene armadura), +5 puntos de daño.



## ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO (F)

20

	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
1	-	El golpe aturde al adversario durante 1 asalto. Pierde 2 puntos de vida por asalto y además lucha con un -1 por culpa de un 'shock' facial. +8 puntos de daño.	Golpe en la cabeza que derriba al adversario. Si lleva yelmo, está aturdido durante 3 asaltos. De no llevar yelmo, está aturdido durante 6 asaltos, lucha con un -5 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 asalto. Su cerebro y su cráneo son ahora quebradizos y están muertos. Suma 1 a tu siguiente tirada.
2	-	El adversario está aturdido y sin poder parar durante 4 asaltos. Si no lleva armadura ni capa que le proteja, pierde 5 puntos de vida por asalto.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 4 puntos de vida por asalto. De no tenerla, lucha con un -5, pierde 5 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, está aturdido durante 9 asaltos. 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 asaltos.
3	-	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 2 asaltos y no puede parar durante 1. +12 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto. Si lleva armadura en el pecho, está aturdido durante 3 asaltos. De no llevarla, cae al suelo y lucha con un -2.	Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y deja caer todo lo que tenga en las manos. Está aturdido durante 12 asaltos 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 caerse al suelo 6 metros detrás del lugar donde recibió el impacto del ataque.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. Congelación. El adversario lucha con un -1. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdido durante 2 asaltos y toda la madera en la espalda del adversario expuesta al exterior se vuelve inútil y quebradiza. Pierde 2 puntos de vida por asalto. +9 puntos de daño.	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y no puede parar durante 1. Lucha con un -2. 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 asaltos.
5	-	Golpe de congelación contra la espalda que seca toda clase de materia orgánica que tuviese expuesta al exterior en ella. Está aturdido y sin parar durante 1 asalto. +9 puntos de daño.	Golpe contra un costado que hace que el adversario retroceda 1'5 metros. Las ampollas le hacen perder 3 puntos de vida por asalto y estar aturdido 2 asaltos. +10 puntos de daño.	Golpe en la cadera del adversario, que se rompe en pedazos. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos y lucha con un -7. +17 puntos de daño.	Golpe en un costado, que congela y rompe en pedazos la pelvis del adversario. Muere después de 6 asaltos por 'shock' y lesiones nerviosas. +18 puntos de daño.
6	-	Golpe fuerte pero desviado que aturde al adversario durante 1 asalto. Pierde 3 puntos de vida por asalto debido a las congelaciones sufridas en la muñeca que aguanta el escudo. +8 puntos de daño.	Golpe en el brazo que aguanta el arma. Deja caer al suelo lo que tuviese en esa mano. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y lucha con un -3. +13 puntos de daño. Congelación.	Golpe en el brazo que aguanta el arma. La congelación y el entumecimiento hacen que el brazo quede inutilizado, aturdido al adversario durante 3 asaltos. +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 brazales, inconsciente durante 1 día y pierde 6 puntos de vida por asalto. +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 aturdido durante 1 asalto. Su arma cae al suelo.	El adversario cae al suelo y está aturdido 6 asaltos. Si lleva en las muñecas armadura, pierde 3 puntos de vida por asalto. De no tenerla, lucha con un -2 y pierde 6 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, +20 puntos de daño. Si no lo lleva, brazo inutilizado por culpa de los daños causados a músculos y nervios. Aturdido 5 asaltos.	El golpe congela ambas manos y el adversario pierde el uso de sus dos brazos. Está aturdido durante 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto.
8	-	Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo. Adversario aturdido 2 asaltos. Si no lleva armadura en las piernas, pierde 5 puntos de vida por asalto por 'shock' y dolor.	Golpe en la pierna. Congelación. Si el adversario lleva botas o grebas de cuero, éstas son destruidas. Está aturdido durante 4 asaltos. +11 puntos de daño.	Golpe en el muslo, que le rompe el hueso y causa congelación. El adversario lucha con un -4, pierde 5 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 6 asaltos.	La mitad inferior del cuerpo del adversario se congela por completo. Muere después de no hacer nada durante 6 asaltos. +19 puntos de daño.
9	-	Golpe acompañado de escarcha que obliga al adversario a perder la iniciativa durante 2 asaltos. +5 puntos de daño.	Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo, que aturde al adversario durante 1 asalto. Destruye protecciones de sus pies. Si los pies estaban desnudos, el adversario lucha con un -2 (por congelación).	Golpe en las piernas. El adversario cae al suelo. Si lleva armadura en las piernas, está aturdido durante 2 asaltos. De no llevarla, el adversario pierde el uso del pie izquierdo y lucha con un -7 (por congelación).	Golpe dirigido contra la parte inferior de las piernas, que destruye las protecciones de los pies, congela los dos pies y le aturde durante 9 asaltos. Pierde 6 puntos de vida por asalto y lucha con un -8.
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 una ropa que le proteja, pierde iniciativa para el siguiente asalto. De no ser así, +6 puntos de daño y pierde la iniciativa 2 asaltos.



## ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD (E)

21

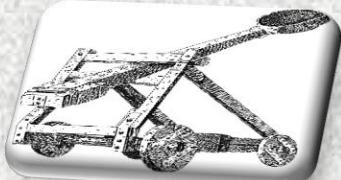
	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
1	-	Estallido de luz y humo que deja aturdidos durante 1 asalto a todos los que se encuentren a menos de 1'5 metros del adversario, que cae al suelo y está aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en la cabeza. El adversario está temporalmente ciego 2 semanas y pierde la nariz. Aturdido 9 asaltos. Mientras esté ciego, lucha con un -9. Si no lleva yelmo, cae al suelo.	Golpe en la cabeza. Si el adversario lleva un yelmo de cuero, éste es destruido y está en coma 2 meses. De no ser así, el cerebro se deshace y muere en el acto. +1 a tu siguiente tirada.	Golpe en la cabeza. El cerebro del adversario sufre un 'shock' generalizado y daños graves en la corteza cerebral. Cae al suelo inconsciente y muere en 5 asaltos. +20 puntos de daño.
2	-	Golpe en la mitad superior del pecho del adversario, que le aturde durante 2 asaltos. No puede parar durante 1 asalto. +5 puntos de daño.	Golpe en el cuello y los hombros. Si el adversario lleva puesta una armadura que proteja el cuello, aturdido y sin parar 6 asaltos. De no ser así, pierde el habla y cae inconsciente. +10 de daño.	Golpe en el cuello que le deja inconsciente. El adversario no puede hablar durante 2 meses y pierde +4 puntos de vida por asalto. +20 puntos de daño.	El golpe atraviesa el cuello del adversario y le decapita, matándole en el acto. Suma +1 a tu siguiente tirada de ataque.
3	-	Golpe en el pecho. Si el adversario lleva armadura de cuero, está aturdido durante 2 asaltos. De no llevarla, está aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y pierde 2 puntos de vida por asalto por efecto de la pérdida de sangre. +11 puntos de daño.	Golpe en el pecho; el adversario cae al suelo inconsciente como consecuencia del 'shock'. La pérdida de sangre y los daños causados a sus nervios provocan la pérdida de 3 puntos de vida por asalto. +18 puntos de daño.	Golpe en el pecho, que hace retroceder al adversario 3 metros. Daños nerviosos generalizados. El adversario muere de 'shock' después de 3 asaltos. +20 puntos de daño.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. +9 puntos de daño.	Golpe en la espalda. El adversario cae al suelo y está inconsciente durante 1 asalto. 'Shock' leve. El adversario lucha con un -2. +12 puntos de daño.	Golpe en el costado, que destroza el sistema nervioso. 'Shock' generalizado, entra en coma. El adversario se convierte en un vegetal viviente. +30 puntos de daño.	Golpe en el pecho. Si lleva armadura que proteja el pecho, aturdido 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto. De no ser así, muere por 'shock' y pérdida de sangre en 12 asaltos.
5	-	El adversario gira sobre sí mismo, queda aturdido 1 asalto y pierde la iniciativa para el siguiente asalto. +6 puntos de daño.	El humo caliente y la luz aturden al adversario durante 4 asaltos. Pierde la iniciativa durante 6 asaltos. +13 puntos de daño.	Golpe en la cadera. Si el adversario lleva puesta una armadura que la proteja, aturdido 6 asaltos; +10 puntos de daño. De no ser así, aturdido durante 3 asaltos y -5 a todas sus acciones a causa del 'shock' y los daños causados a los nervios.	El golpe aplasta la pelvis y destruye la parte baja de la columna vertebral. La espina dorsal se quema y se divide en multitud de fragmentos pequeños. El adversario cae al suelo inconsciente y muere después de 12 asaltos.
6	-	Quemaduras leves en el brazo del arma. El adversario debe parar durante 1 asalto y pierde 1 punto de vida por asalto. +6 puntos de daño.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo del adversario. Si lleva armadura de metal, pero no escudo, el adversario está inconsciente durante 6 asaltos. +15 puntos de daño.	Golpe en el brazo del escudo. Si lleva un escudo, está aturdido 6 asaltos y pierde 12 puntos de vida. De no ser así, el adversario cae al suelo, el brazo queda inútil y +13 puntos de daño.	Golpe en los brazos. Si lleva puesta una armadura de metal que le protege los brazos y el pecho, sus brazos se fusionan entre sí y no puede usarlos. De no ser así, queda inconsciente 6 horas y pierde +9 de daño.
7	-	La luz distrae al adversario, que deberá parar durante 1 asalto. +5 puntos de daño.	Golpe en el brazo con el que el adversario aguanta el arma. Deja caer al suelo todo lo que tenga en esa mano. Está aturdido 2 asaltos y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo. Si el adversario lleva un escudo, está aturdido durante 4 asaltos. De no ser así, el brazo del usuario está inutilizado y él está aturdido sin parar 2 asaltos.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, está aturdido 6 asaltos y pierde +12 puntos de vida. De no ser así, cae al suelo, el brazo queda inútil y +13 puntos de daño.
8	-	Golpe en la mitad superior de la pierna. El adversario está aturdido durante 1 asalto. +5 puntos de daño.	El adversario gira sobre sí mismo y está aturdido durante 1 salto. Una quemadura leve en la pierna le hace perder 2 puntos de vida por asalto. +7 puntos de daño.	Golpe en el muslo. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto. Los huesos se rompen y los cartílagos se desgarran; el adversario está aturdido 4 asaltos y lucha con un -4.	El golpe fragmenta la rodilla del adversario y destruye una serie de nervios. El adversario lucha con un -6 y está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.
9	-	El golpe hace que el adversario pierda el equilibrio. Pierde la iniciativa durante 2 asaltos. +4 puntos de daño.	Golpe en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, está aturdido 1 asalto. De no ser así, el adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 salto, perdiendo 3 puntos de vida por asalto.	Golpe derriba al adversario. Si lleva armadura de metal en la pierna, pierde su uso a causa de daños causados a sus nervios. De no ser así, el adversario está aturdido y sin parar 2 asaltos. +15 puntos de daño.	Golpe en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, está aturdido y sin poder parar 6 asaltos. De no ser así, la pierna está rota con varios de sus nervios dañados, lucha con un -5 y aturdido 6 asaltos.
0	-	Mucha electricidad estática. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Si el adversario lleva puesta una armadura, pierde la iniciativa durante 2 asaltos; de no ser así, está aturdido durante 1 salto. +5 puntos de daño.



## ACIERTOS CRÍTICOS DE IMPACTO (I)

22

	<b>A 0-9</b>	<b>B 10-14</b>	<b>C 15-19</b>	<b>D 20-24</b>	<b>E 25+</b>
1	-	Golpe en la cabeza. +15 puntos de daño. Si lleva yelmo, cae al suelo aturrido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, cae al suelo inconsciente durante 1 día.	Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. Si lleva yelmo, inconsciente durante 1 día. De no llevarlo, cae al suelo inconsciente y está en coma durante 1 mes.	Golpe en la cabeza. +25 puntos de daño. Si lleva puesto yelmo, estará en coma durante 2 semanas. Si no lleva yelmo, aplasta el cráneo y muere en el acto.	El golpe rompe en multitud de partículas el cráneo del adversario, que muere en el acto. Impacto directo.
2	-	El golpe rompe la clavícula del adversario, que ahora luchará con un -3 (-1 con gorjal). La fractura no es importante. +15 puntos de daño. El adversario está aturrido durante un asalto.	Golpe en la garganta. +25 puntos de daño. Si lleva gorjal, queda aturrido 9 asaltos. De no llevarlo, el adversario cae al suelo inconsciente durante 1 día. No puede hablar durante 2 semanas.	Golpe en el cuello. +30 puntos de daño. Si lleva gorjal, paraliza al adversario de los hombros para abajo. Si no lo lleva, rompe vértebras y tráquea. Incapaz de respirar o de luchar, muere después de 12 asaltos.	El golpe rompe en pedazos el cuello y la mandíbula del adversario, dañando de paso su cerebro. +50 puntos de daño. El adversario muere después de no hacer nada durante 3 asaltos.
3	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 1 asalto. +12 puntos de daño.	Golpe en el pecho del adversario, que le rompe varias costillas y le aturde durante 6 asaltos. +20 puntos de daño. El adversario lucha con un -3, que será un -6 si no lleva armadura de metal.	Golpe en el pecho del adversario. +25 puntos de daño. Si lleva armadura de metal, se rompen varias costillas y lucha con un -6. Si no la lleva, muere por shock generalizado.	Traumatismo en el pecho. Los pulmones y el corazón del adversario explotan y él muere de inmediato.
4	-	Golpe en el abdomen. El adversario está aturrido y sin poder parar un asalto. +7 puntos de daño.	Golpe en el abdomen. +15 puntos de daño. El golpe derriba al adversario. +10 puntos de daño. Si no tiene armadura de metal, está inconsciente durante 3 asaltos. De estarlo, aturrido 3 asaltos.	Golpe en el abdomen. +20 puntos de daño. El golpe derriba al adversario. Si no tiene armadura de metal, el adversario muere después de 6 asaltos por daños en órganos vitales. De tenerla, aturrido 6 asaltos.	El golpe hace desaparecer la totalidad del esqueleto del adversario, que queda reducido a una especie de pulpa gelatinosa.
5	-	Golpe en la cadera. +10 puntos de daño. Aturrido 2 asaltos.	El golpe rompe la cadera del adversario, que a partir de ahora lucha con un -4. +15 puntos de daño. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 2 asaltos.	El golpe rompe la cadera del adversario, que a partir de ahora lucha con un -6. +20 puntos de daño. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 3 asaltos.	Golpe en un costado que aplasta "unos cuantos órganos vitales" y provoca una hemorragia interna. El adversario muere después de no hacer nada durante 6 asaltos. +30 puntos de daño.
6	-	El adversario pierde el equilibrio y está obligado a parar durante 2 asaltos. +12 puntos de daño.	Golpe en el brazo del adversario que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, este se rompe. De no ser así, el brazo del adversario se rompe en pedazos.	El golpe rompe los dos brazos del adversario, éste cae al suelo, lucha con un -9 y está aturrido durante 3 asaltos.	El golpe fragmenta en pedazos los huesos de ambos brazos, que pierden toda forma de uso y consistencia. El adversario queda inconsciente durante 1 día.
7	-	El golpe hace que el adversario pierda el equilibrio. +9 puntos de daño y está obligado a parar el siguiente asalto.	El adversario cae al suelo. Está inconsciente durante 2 asaltos. +10 puntos de daño.	Golpe en el brazo del arma. +15 puntos de daño. Si lleva brazales, fractura ósea grave, el adversario lucha con un -4. Si no los lleva, los huesos se rompen y el brazo queda inutilizado.	El golpe rompe los dos brazos del adversario y le derriba. +20 puntos de daño. El adversario está inconsciente durante 3 asaltos y tiene los dos brazos inutilizados.
8	-	El adversario pierde el equilibrio. +6 puntos de daño y está obligado a parar durante el siguiente asalto.	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. +15 puntos de daño. El adversario no puede parar durante 1 asalto.	Impacto en ambas piernas. +25 puntos de daño. Si el adversario lleva grebas, las fracturas son menos graves, lucha con un -4. Si no las lleva, fracturas graves, lucha con un -7.	El golpe aplasta los huesos de la mitad inferior del cuerpo del adversario, que muere después de 3 asaltos. +50 puntos de daño.
9	-	El adversario gira sobre sí mismo. +4 puntos de daño. Pierde la iniciativa para el siguiente asalto.	El golpe hace retroceder al adversario. +15 puntos de daño y está aturrido durante 1 asalto.	Golpe en la pantorrilla del adversario. +20 puntos de daño. El adversario lucha con un -5 (-3 con grebas) por culpa de los huesos rotos y los tendones desgarrados. Está aturrido durante 3 asaltos.	El golpe destroza la rodilla del adversario, que a partir de ahora cojea y lucha con un -7. +20 puntos de daño. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 9 asaltos.
0	-	Golpe débil. No hay puntos de daño adicionales.	El adversario pierde la iniciativa para el siguiente asalto. +2 puntos de daño.	El adversario pierde el equilibrio. +5 puntos de daño y está obligado a parar durante el siguiente asalto.	El adversario es derribado y retrocede 5 metros. Además, está obligado a parar durante 2 asaltos.



## PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS

23

	Placaje/Arma de mano	Armas a dos manos	Armas arrojadizas	Armas de proyectiles
<b>1</b>	Un ligero traspies cambia el curso de tu ataque, que apenas roza al oponente. Le causas 3 puntos de daño.	No tienes el arma bien agarrada. Pierdes la oportunidad de asestar un golpe directo.	No tienes el arma bien agarrada, por lo que decides no lanzarla en el último momento. No pierdes el ataque, pero pierdes 2 PA y el ataque se retrasa al final de la cola de iniciativa.	No tienes el arma bien agarrada, por lo que decides no disparar. No pierdes el ataque, pero pierdes 2 PA y el ataque se retrasa al final de la cola de iniciativa.
<b>2</b>	No tienes buen agarre, y pierdes una oportunidad de asestar un golpe directo al adversario.	Te sientes incómodo con el agarre de tu arma. Pierdes el ataque, y dos puntos de acción adicionales para cambiar el agarre.	Fallas tu ataque, pero sorprendentemente aun tienes el arma en la mano. Tu siguiente ataque será a -1.	Uno de tus dedos no coordina bien con los demás. Pierdes el ataque, pero el arma permanece cargada.
<b>3</b>	Mala maniobra. Pierdes tu ataque y te causas a ti mismo +2 puntos de daño.	No tienes el arma bien agarrada y pierdes tu ataque. No puedes parar durante todo este asalto.	Dejas ir el arma demasiado pronto y la envías sin fuerza 3 metros detrás de ti. Si alguien se encuentra en la nueva trayectoria del arma, sufre +5 puntos de daño.	Se te caen varios proyectiles (1D10) al suelo. Tienes que volver a cargar el arma.
<b>4</b>	No tienes buen agarre y pierdes tu ataque y tu acción MEN.	Pésima maniobra. Fallas el ataque, y estás aturdido durante este asalto.	Resbalas y te cuesta 2 puntos de acción recuperarte. Pierdes el ataque, pero aun tienes el arma en la mano.	Rompes la flecha o virote y te pones nervioso. Pierdes 2 puntos de acción adicionales, y tu siguiente ataque será a -1,
<b>5</b>	No tienes buen agarre y pierdes tu ataque. No puedes usar REA durante un asalto.	Se te cae el arma al suelo. Te cuesta 5 PA recogerla, o bien puedes desenvainar otra, si la tuvieras, por el coste habitual.	Pésimo lanzamiento. El arma llega a 6 metros de distancia a la izquierda del blanco. Si alguien se encuentra en el lugar, vuelve a hacer una tirada de ataque.	Se te cae el proyectil. Intentas recargar, pero el siguiente proyectil se vuelve a caer. Maldices, y pagas los PA de toda la secuencia.
<b>6</b>	Se te cae el arma o la bala al suelo. Pierdes tu ataque y tu siguiente acción MAY.	Das un traspies. Pierdes el ataque y las acciones de todo el asalto.	Lanzamiento muy malo, que envía el arma 10 grados a la derecha. Si alguien se encuentra en la nueva trayectoria del arma, vuelve a hacer una tirada de ataque. Estás desconcentrado, tu siguiente ataque será a -1.	Se te cae el arma al suelo. Te cuesta 5 PA recogerla (en tal caso, tendrás que cargarla de nuevo.), o bien puedes desenvainar otra, si la tuvieras, por el coste habitual.
<b>7</b>	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 traspies y casi te caes al suelo. Estás aturdido y sin parar durante este asalto.	Resbalas y pierdes todo el asalto en recuperarte por completo. Aun tienes el arma en la mano.	Resbalas y caes al suelo. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño), además de aturdido y sin parar durante todo el asalto. Tu flecha se pierde en el aire.
<b>8</b>	Te pones nervioso y te muerdes la lengua. Sufres +1 punto de daño y estás aturdido durante un asalto.	Tu potente ataque te desequilibra gravemente. Fallas el ataque, ofreces el flanco a tu oponente durante este asalto, y pierdes las acciones de todo el asalto.	Fallas tu lanzamiento, pero aun tienes el arma en la mano. Desgraciadamente, te has luxado el hombro. Estás a -3 a la actividad hasta que te lo recoloquen.	La cuerda del arma se rompe y te sacude un latigazo, causándote 5 puntos de daño. Tardarás 3 asaltos en colocar una cuerda nueva, o bien puedes desenvainar otra, por el coste habitual.
<b>9</b>	Das un traspies, 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 el arma. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y mientras dure este estado, los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño).	Te caes al suelo. Tu arma se pierde en el aire. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y mientras dure este estado, los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño).	Tu arma se astilla y se rompe en dos. Estás aturdido y si poder durante este asalto.
<b>0</b>	Intentas lisiarte a ti mismo. Haz una tirada en la columna "D" de la tabla de aciertos críticos para tu tipo arma.	El peor movimiento jamás visto. El subsiguiente calambre en la ingle te deja a -5 a la actividad durante dos días.	Te clavas tu propia arma cuando intentas lanzarla. Haz una tirada en la columna "D" de la tabla de aciertos críticos de perforación.	Mal disparo. Dejas ir la flecha y pierdes una oreja. +5 puntos de daño. Pierdes 2 puntos de vida por asalto.



## 6.1 Especialización de habilidades:

a rango 7 y 10 las habilidades dan pequeñas ventajas.

Habilidad	Experto (7+ rangos)	Maestro (10 rangos)
Placar	Apuntar a ½ coste	Puede parar armas CC
Esquivar	Mover localización 1 (1D10<Esquiva)	Como efecto 7, sin esquivar
Armadura	El Estorbo no se aplica a Iniciativa	Sube un rango de Ritmo
Pasar	Mejora rango de pases (B:1-2; C:3-4; M:5-7; L:8-10)	Atrapar sólo bajo trayectoria
Atrapar	Palinear dirigido (rebote en 90º en lugar de 360º)	Palinear dirigido (elige casilla)
Disparar	Con Acrobacias se puede evitar un Atrapar en contacto	Disparo apresurado sin malus
Disfraz	Cambios de personaje "ligeros" en cuestión de segundos	Maquillaje FX
Actuar	Disfraz se vuelve similar. Sin malus si disfraz rango 5	Autogenerar emociones reales
Juego	Encontrar patrones en datos estadísticos	Anticipar probabilidad
Sigilo	Moverse más rápido en sigilo (mitad de movimiento)	Correr en sigilo
Callejero	Puedes elegir un objetivo a la hora de seguir rumores	Peligrosidad baja un rango
Investigar	Identificar hábitos o rutinas explotables del objetivo	Metadatos y cruce de datos
Arte	Puede crear obras o desarrollar conceptos nuevos	Posibilidad de obra maestra
Oficio	Interpretar situaciones desde perspectiva profesional	Generar protocolos universales
Fisioterapia	Reducir levemente malus a la acción en partidos	Mejora de recuperación 10%
Acrobacias	Esquiva acrobática sin tirada	Incorporarse/Recoger: MEN
Atletismo	Reduce extenuación en acciones dobles a la mitad (3)	+1 rango a las otras Somáticas
Condición Física	+1 PV por nivel (+2 si es un deportista)	+20 puntos de Extenuación
Informática	Ciberseguridad y hacking	Programación acelerada
Ciberimplantes	Modificar implantes instalados	Diseños avanzados
Robótica	Modificar robots y drones	Diseños avanzados
Ingeniería	Dominio de varias áreas de ingeniería	Diseños avanzados
Mecatrónica	Ingeniería inversa con piezas o partes	Diseños avanzados
Medicina	Cirugías de emergencia o de campo	Crear nuevas curas
Idioma	Reconocer el origen cultural y regional de las expresiones	Dominar dialectos y arcaísmos
Tácticas	Elegir entre dos opciones de efectos tácticos por tirada	Anula un efecto del oponente
Política	Reducir e incluso anular ataques reputacionales	Reconocer esferas de poder
Leyes	Interpretar leyes internacionales y convenios	Jurisprudencia creativa
Historia	Predecir resultado probable en base a precedente histórico	Comodín en temas populares
Instruir	+5% XP adicional	Repetir tirada de Aprendizaje
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:
  - Mover un jugador aliado una casilla hacia su propia portería.
  - Hacer actuar a un jugador aliado tras terminar el turno de otro jugador aliado, ignorando iniciativa.
  - 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 contigo.
- 13 *Códigos del dron táctico*: 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, aturrido).
- 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 contigo.
- 19 *Protesta al árbitro*: anula una expulsión leve (por dos warning).
- 20 *Parón técnico impostado*: neutraliza una tactica 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 contigo 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 (1<sup>a</sup> o 2<sup>a</sup> 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 *Ánálisis 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 chip*: 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 *Guño 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 IA*: el entrenador accede a predicción de algoritmo. 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 *Ánalysis neurométrico*: 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 empata 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 Sigma*: Al descanso, reprograma un implante cambiando un concepto (negociable). Requiere de tirada exitosa en el tipo de tecnología. Provoca sanción leve en el post-partido.
- 97 *Sombra del misterio*: 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
Crítico	+1 PC y roba una nueva carta de objetivo.
Éxito	+1 PC.
Fallo	+1 PC si gasta REA o MEN; o roba una nueva carta de objetivo.
Pifia	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 ±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 — “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 — “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 — “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 — “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 — “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 — “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 — “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 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 — “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:** Despues de un periodo de **varias semanas** de entrenamiento consistente (20 días con tiradas exitosas, modifiable 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 relacionadas 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.

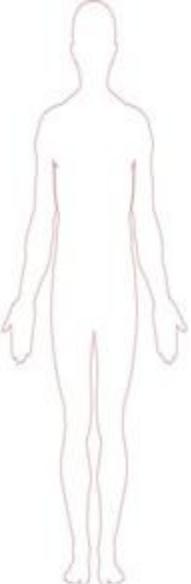
**Nota:** Este escenario de aprendizaje contempla que todos aprenden lo mismo como escenario ideal. Si se instruye a varias personas en distintas habilidades a la vez, el proceso puede ofrecer peores resultados.

- **Fisioterapia:** el “fisio” de un equipo puede reducir el malus a las acciones o recuperar EXT de sus compañeros durante el descanso de los partidos. Puede seleccionar a un compañero en el descanso, y por cada éxito en la tirada puede hacer que éste recupere un EXT.

## 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.

Jugador:		Atributo 2.º	At. 1.º	Nivel	(AG+RZ)x20 + (PE+EM+IN)x10:	Guardar XP	
Personaje:		FUERZA:	FIS				
Somatotipo:		CONSTITUCIÓN:					
Edad:		AGILIDAD:	DES	1	Placar	B-S-A	00000 0ØØØØ
Altura:		RAPIDEZ:		2	Atrapar		00000 0ØØØØ
Peso:		PERCEPCIÓN:	INS	3	Pasar	▽	00000 0ØØØØ
Género:		INTUICIÓN:		4	Disparar	△	00000 0ØØØØ
Origen		EMPATÍA:	INT	5			00000 0ØØØØ
País:		RAZÓN:					
Población:		CARISMA:	PRE				
Clase social:		VOLUNTAD:					
Profesión:				Defensas	PA	Coste	Rango
Posición:		APARIENCIA:		Armadura	-		00000 0ØØØØ
Moral:		CORDURA:		Parada	REA		= rango en Placar
				Esquivar	REA		00000 0ØØØØ

Talentos y defectos		Nº	Habilidades	Coste	Rango	Atributos	%
		6			00000 0ØØØØ		
		7			00000 0ØØØØ		
		8			00000 0ØØØØ		
		9			00000 0ØØØØ		
		10			00000 0ØØØØ		
		11			00000 0ØØØØ		
	Iniciativa [(RA+PE)/2]x10			12		00000 0ØØØØ	
	Curación (CO)	X		13		00000 0ØØØØ	
	Movimiento Base			14		00000 0ØØØØ	
	RA/FU/Altura/Peso			15		00000 0ØØØØ	
	Extenuación			16		00000 0ØØØØ	
	[(CO+VO)/2]x10			17		00000 0ØØØØ	
		%		18		00000 0ØØØØ	
	TR Miedo [(VO+CA)/2]x10			19		00000 0ØØØØ	
	TR Veneno (Cox10)			20	Atletismo	▽	00000 0ØØØØ
	TR Enfermedad (Cox10)			21	Acrobacias	△	00000 0ØØØØ
				22	Condición Física	B-S-A	00000 0ØØØØ
Idiomas/Contactos		Rang	Acciones físicas				HAB DIF
			Acciones físicas		Coste	Descripción	
			Placaje	MAY		Ataque básico	Pelea +0%
			Placaje duro	MAY+MEN		Ataque mejorado: +2 daño	Pelea +0%
			Disparar	MAY		A portería, a un oponente o a la noria	Disp +0%
			Disparar con efecto	MAY+MEN		Anula REA en la trayectoria o -15%	Disp +0%
			Pase largo	MAY		Más de 6 casillas	Pase -15%
			Recoger	MAY		Coger del suelo la bola	Atlet +30%
			Incorporarse	MAY		Tras derribado	- -
			Pase corto / a la mano	MEN		Menos de 4 casillas / A la mano: +15%	Pase +0%
			Disparo apresurado	MEN		Bloqueo fácil para portero o defensor	Disp -15%
			Tomar de la mano	MEN		Si contiguo	Atlet +30%
			Ingerir o inyectar	MEN		Si preparado y a mano	Sigilo +15%
			Placaje rápido	MEN		Durante Mover (rival contiguo): -4 daño	Pelea -15%
			Derribar	REA		Un placaje en tránsito contiguo	Pelea -15%
			Apoyar / Molestar	REA		+10% compañero / -10% rival	- -
			Pase precipitado	REA		Un pase corto antes de recibir placaje	Pase -15%
			Palmar / Interceptar	REA		Desviar pelota / Atrapar pelota: -15%	Blog +0%
			Esquivar (ver 4.3)	REA		Mover tras placaje. Anular bono Cargar	Esqui +0%
			Parar	REA		Reducir daño de placaje (1 por éxito)	Pelea +0%
			Mover	MOV		Ver 2.2.2	- -
			Cargar	MOV+MAY		Mover, placar y empujar: +4 daño	Pelea +15%
			Esprintar	MOV +MEN		Mover/Cargar con +1 MOV y -5 EXT	Atlet +15%
Acciones mentales		Coste	Descripción				HAB DIF
			Acciones mentales		Coste	Descripción	
			Acción condicionada	-		Se determina activador de Iniciativa	- -
			Acción de oportunidad	MEN		Se demora la Iniciativa, se actúa antes	- -
			Percepción de juego	MEN		Siguiente REA un rango más fácil	PE +30%
			Intimidar / Provocar	MEN		Penalizar siguiente acción / Desafiar	Persua -15%
			Alarde / Exhibición	MEN		Ganar cajas / Ganar seguidores	Actuar -15%
Tipo/Distancia	[Bocajarro]	Corta]	[Media]	[Larga]			
Tiros	1: +15	2-3: 0	4-6: -15	-			
Pases	1: +15	2-3: 0	4-6: -15	7-10: -30			



### 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  $[(AG+RZ)x20 + (PE+EM+IN)x10]$  puntos por nivel), se reflejan en la siguiente tabla:

Valor/ Rango	Ascenso de nivel	Atributo básico	Atributo ajeno	Habilidad básica	Habilidad secundaria	Habilidad ajena	
	Coste 	Coste 	Coste 	Coste 	Coste 	Coste 	
1	0	0	0	10	20	30	
2	100	200	200	20	30	50	
3	300	200	200	30	50	80	
4	600	200	200	50	80	130	
5	1000	250	300	80	130	210	
6	1,500	300	500	130	210	340	
7	2,100	350	800	210	340	550	
8	2,800	500	1,300	340	550	890	
9	3,600	800	2,100	550	890	1,440	
10	4,500	1,300	3,400	890	1,440	2,330	
11	5.500	2.100	5.500	Básicos para cada profesión			
12	6,600	3.400	8,900	Líder: Interacción, Campo CA, FV, EM, FU, **			
13	7,800	5.500	14,400	Táctico: Conocimiento, Campo, RZ, AG, IN, FV, **			
14	9,100	8,900	23,300	Agente: Subterfugio, Interacción, CA, PE, IN, RZ, **			
15	10,500	14,400	37,700	Portero: Campo, Somáticas, FU, AG, RA, PE, **			
16	12,000	23,300	61,000	Pasador: Campo, Somáticas, FU, AG, RA, PE, IN			
17	13,600	37,700	98,700	Defensa: Campo, Somáticas, FU, CO, AG, RA, FV			
18	15,300	61,000	159,700	Delantero: Campo, Somáticas, FU, AG, RA, PE, CA			
19	17,100	98,700	258,400	Comunicador: Interacción, Subterfugio, EM, CA, FV, IN, **			
20	19,000	159,700	418,100	Médico: Ciencia, Somáticas, AG, RZ, EM, IN, **			
21	21,000	258,400	676,500	Científico: Ciencia, Conocimiento, FV, EM, IN, RZ, **			
22	23,100	418,100	1,094,600	** 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” (Ciencia, Conocimiento e Interacción).

Coste habilidad
Ajena
Secundaria
Básica

Los puntos de desarrollo pueden ser guardados para su posterior utilización, si bien el jugador debe gastar al menos un 50% cada nivel. Adicionalmente, el jugador puede elegir dos habilidades de “utilidad” y mejorarlas un grado para complementar su trasfondo: por ejemplo, un defensa del mundo rural podría mejorar oficio (granjero).

El coste de los diseños (cada 5% de probabilidad de aprender un diseño) depende de los rangos en la habilidad. Se consideran (a efectos de aprendizaje) los siguientes tipos:

Ejemplo: Esnarri tiene rango 4 en la habilidad Ciberimplantes y Razón 4. Paga 4 veces el coste (320 PD), y obtiene un 20%. Luego se añade el atributo Razón x5, para un total de 40%. Este nivel puede hacer una tirada en 1D100 para intentar aprender un diseño. Si falla, ese 40% queda guardado para el siguiente nivel. Si alcanzase el 100%, es automático; si se rebasa, además añade tirada.

Tipo	Coste
Rango 9	10
Rango 6	40
Rango 3	80

Los jugadores posicionales (portero, pasador, defensa y delantero) obtienen un rango flotante en su habilidad predilecta (atrapar, pasar, plazar y disparar respectivamente).





## 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≤ 2	X= 1	2,8
Amarillo - Menos tranquila (París / Han dejado rastros)	X≤ 3	X≤ 2	10,4
Naranja - Agitada (Río de Janeiro / Algo les ha visto)	X≤ 4	X≤ 3	21,6
Rojo - Peligrosa (Ciudad de México / Alguien les ha visto)	X≤ 5	X≤ 4	35,2
Negro - Letal (Kabul / Les siguen)	X≤ 6	X≤ 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 somatotipo 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 “Escurridizo”, 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 “Escurridizo”, 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 del somatotipo, 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. +2 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 y Atrapar. +1 Atletismo y Acrobacias. Repetir acción de Recoger
6	Brazos hercúleos	+2 Placar. +1 Disparar, Pasar, 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. Repetir tiradas en Parar. Acciones dobles sin pagar MEN. +31 PD/Nivel
11	Ojos de halcón	+2 Disparar, Pasar y Callejear. 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 Pelea, Atletismo, Pasar, Disparar y Mecatrónica. Disparar con MEN. +3 a Juego y Artes
18-19	Reflejos eléctricos	+3 INI. +2 a Atrapar, Esquivar y Parar. Mover 1 casilla antes de REA. Anula 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	+1 Esquivar y grupo <u>Somáticas</u> . Reduce aciertos críticos de desequilibrio en un grado
24-26	Sentido de la firmeza	+1 Armadura. -1 aturdimiento por golpe recibido. Aturdido pierde MEN en lugar de MAY y aturdido sin parar sólo 1 REA. TR FV si KO por efecto de CR. Puede elegir no ser empujado
27-29	Ritmo sincrónico	+1 Atrapar, Esquivar, Acrobacias y Atletismo. Repetir tiradas en Tomar de la mano e Ingerir. Al terminar turno puede intercambiar casillas con un aliado adyacente
30-32	Mano martillo	+2 Placar. +2 daño en Placar. +1 Atrapar. Derribar reducido a dificultad normal (+0%)
33-35	Buen juego de pies	+1 Placar, Acrobacias y Esquivar. Elige casilla cuando le empujan. Esprintar sin malus y +30%
36-38	Voz y porte poderosos	+10 Apariencia. +1 a grupo de habilidades de <u>Interacción</u> . Grito de guerra (uno por partido): +5% a todas las acciones propias y aliados hasta su siguiente turno. Buena planta y estatura
39-42	Silencioso y letal	+3 Sigilo y maniobras de equilibrio. +2 Daño. Apoyo gratuito (no necesita REA). Puede repetir tiradas en acciones ilegales. Reduce el malus de apuntar en un 15%
43-47	Rastreador nato	+1 grupo <u>Subterfugio</u> y Perspicacia. Anular o forzar una tirada de encuentro por sesión
48-53	Diseño óptimo	-1 Estorbo. +1 Condición Física. 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 sensibilidad	+1 grupo <u>Interacción</u> . Ayudas a aliados mejorada (+1 adicional). Coste de EM -1 rango
63-65	Temple	Combate y maniobras conllevan estrés: +1 a TR Miedo, Iniciativa, Defensas Activas y Tiradas
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> , Artes, Placar, Persuasión y Negociar. Acción de oportunidad gratuita
72-74	Analítico	+3 Perspicacia, Investigar y Tácticas. Un pálpito por sesión. Coste de IN -1 rango. +31 PD/N
75-77	Instinto de supervivencia	+3 Parada, Callejear y Fisioterapia. Si queda KO, antes de aplicar jugará un turno entero
78-79	Polivalente	+1 a una habilidad de cada grupo de habilidades. Todas las habilidades similares sin reducir rangos (pasar = disparar; acrobacias = atletismo). Todas las habilidades son naturales
80-81	Escéptico iluminado	+2 Liderazgo, Actuar e Historia. Máxima dificultad intentos de intimidar, provocar y persuadir. Reduce 1 rango en alardes y exhibiciones. Tecnoescéptico y/o ateo (roleo ad hoc)
82-83	Atención plena	+6 INI. +10% aprender diseños. 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>Campo</u> , Condición 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. Reduce en 1 efectos incapacitantes de los críticos (lucha con -x). +31 PD/Nivel
90	Agresividad	+2 INI. +1 Placar y Negociar. Intimidar un rango más difícil. Modo Agresivo sin malus
91	Reloj interno	+1 MEN. +1 Condición Física, Juego e Investigar. Modo Defensivo sin malus. Siempre 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	+10 EXT especiales (por 10 EXT, anula 1 aturdimiento o +10PV). +10 PV. +20% XP. +31 PD/N
94	Memoria fotográfica	+1 grupo <u>Ciencia</u> . Recuerdo de imágenes. +10% aprender diseños. +31 PD/nivel
95	Comprensión abstracta	+3 a dos habilidades de <u>Ciencia</u> . +10% de aprender diseños, 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	Repetir tiradas difíciles o superior. 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 MIN. Acción condicionada mejorada (se actúa antes y la condición puede ser general o ambigua)
00	Ingenio natural	Obtienes 10 diseños, sin importar profesión. Aprendizaje de diseños reducido (5/20/40)

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	Científico loco	Tu progenitor murió haciendo lo que más amaba, pero causando mucho daño a otros. Tu capacidad de aprender diseños aumenta en un 20%. +1 a dos habilidades de Ciencia.
2-3	Telepredicador	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 Campo.
6-7	Personal médico	Progenitores del mundo médico. No puedes 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 Leyes.
12-14	Familia de timadores	Tu familia se ganaba la vida timando a incautos de todo tipo: +2 a Juego, Actuar y Disfraz.
15-17	Grupo de poder o partido político	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, Callejero, Persuasión e Investigar.
21-23	Jugador de crúsbol 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 y Persuasión.
27-29	Familia de criminales	Tu familia está asociada con un gremio organizado de criminales y posees 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 Forrajeo 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 3.6).
43-47	Familia de granjeros	Tu familia cultiva la tierra. Son buena gente y siempre se han desvivido contigo. +2 a Oficio: granjero y Condición 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 Callejero.
54-58	Familia de albañiles	Tu familia trabaja en la construcción y son gente humilde. No tienen muchos recursos, pero son buena gente. +2 a Oficio: albañil y Condición Física.
59-62	Familia de camareros	Tu familia trabaja en la hostelería y son gente sociable. No tienen muchos recursos, pero son apañados. +2 a Oficio: camarero y Callejero.
63-65	Familia de comerciantes	Tu familia pertenece a un gremio de mercaderes o artesanos y posees 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	Mecánico	Tu progenitor trabajó toda su vida en un taller mecánico. Te trasladó su devoción por los vehículos y los ingenios mecánicos. +1 Mecatrónica y +1 Oficio: mecánico.
84-86	Administrativo	Tu progenitor fue sido un funcionario de algún servicio público. Elige entre +1 a Informática y Leyes o +1 a Diplomacia y Negociar.
87-89	Militar	Como tu padre antes, estuviste en el ejército de tu país. +1 a la habilidad Oficio: soldado y +1 a Atletismo y a Armas de Fuego.
90-91	Tecnómadas problemáticos	Eres el hijo de un hacker que tuvo problemas con la ley. Has sido educado por él desde niño. +2 a Informática y +1 a Ciberimplantes.
92-93	Contactos con el gobierno	Puedes recibir ayuda de las fuerzas del orden locales (de tu país), en forma de alojamiento, subsistencia, protección o incluso dinero. +2 Contactos poderosos.
94-95	Gurú tecnológico	Como persona visionaria que era, tu progenitor te educó sin reparar en gastos. Obtienes una paga adicional, pero elige el resultado. +1 a Política, Liderazgo, Informática e Ingeniería.
96-97	Influencer o streamer	Tu progenitor era una figura mediática experta 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 Interacción y Somáticas.
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 Condición Física. Esfuerzo sostenido durante 3 asaltos o más: -3 a todas las acciones.
6	Hemocromatosis	Dolores articulares, fatiga, pérdida peso, pérdida deseos sexuales. -1 a Disparar, Pasar y Persuasión.
7	Esclerosis múltiple	Pérdida de masa y rigidez muscular, descoordinación. -2 a Somáticas.
8	Síndrome Klinefelter	Hipogonadismo (genitales de tamaño mínimo) y esterilidad. Desarrollo lento. -31 PD.
9	Escoliosis	Hombros y/o caderas disparejas. -1 a Somáticas.
10	Síndrome de Sjögren	Las células atacan glándulas de saliva y lágrimas: sequedad en boca y ojos. -1 a Percepción. Necesita sobre-hidratación. -1 a Condición 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 sanguinolenta, -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	Vitílico	Enfermedad degenerativa de piel, manchas rosáceas. -10 Apariencia. -1 Interacción.
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 desgarros 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, apatía y sudoración. -1 a grupo Interacción 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 cardiaca, arritmia: -20 puntos de Extenuación
48-53	Obesidad	Sobrepeso, exceso de grasa. -10 a apariencia.
54-58	Miopía/hipermetropía	-1 a percepción. -2 Disparar y Pasar. Puede corregirse.
59-62	Astigmatismo	-1 a percepción. -2 Disparar y Pasar (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 períodos depresivos).
69-71	Disfemia/tartamudez	Dificultad al hablar. -2 a grupo Interacción.
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 Interacción. 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 Interacción.
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. Sobre peso. -10 a apariencia. -1 Condición Física y al grupo Interacción. -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%.