

SISTEMA DE JUEGO GENÉRICO

Para ambientaciones en un entorno futurista decadente y violento

1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas 2
1.1 Tiradas de habilidad 2
1.2 Tiradas de atributo 2
1.3 Tiradas enfrentadas 2
1.4 Casos especiales 2
2.0 Atributos 3
2.1 Atributos secundarios 3
2.2 Atributos derivados 3
2.2.1 Curación de heridas 3
2.2.2 Movimiento 3
3.0 Creación de personaje 4
3.1 Elegir somatotipo y modificar los atributos 4
3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV 4
3.3 Habilidades por cultura 4
3.4 Educación avanzada 4
3.5 Ciclos 4
3.5.1 Grupos de habilidades 5
3.6 Pagas, Licencias y Fama 5
3.7 Habilidades 6
3.7.1 Grupos de habilidades 6
3.8 Ciencia 7
3.8.1 Reglas para ranuras 7
3.8.2 Marco legal y cumplimiento 7
3.8.3 Catálogo homologado 8
3.9 Dolencias y agotamiento 10
3.9.1 Ataque básico (TR Miedo/Venenos/Enfermedades) 10
3.9.2 Sistema de agotamiento (extenuación) 10
4.0 Combate 11
4.1 Ataques y Daño 11
4.2 Armaduras 11
4.3 Defensas 11
4.4 Modificadores y consideraciones 12
4.5 Modos de combate 12
4.6 Acciones ilegales 12
4.7 Acciones a distancia (modificadores) 12
4.8 Acciones a distancia (rebotes) 13
4.9 Campo de juego 13
4.9.1 Turno e Iniciativa 13
4.9.2 Movimiento 13
4.9.3 Acciones y Extenuación 13
4.9.4 Placajes 14
4.9.5 Acciones dobles y contacto combinado 14
4.9.6 Acciones mentales 14
4.9.7 Acciones por turno 15
5.0 Aciertos críticos y localización de daño 16
ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A) 16
ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D) 17
PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS 19
6.0 Anexos 20
6.1 Especialización de habilidades: a rango 7 y 10 las habilidades dan pequeñas ventajas. 20
6.2 Ficha de personaje 26
6.3 Experiencia y puntos de desarrollo 29
6.4 Encuentros y calidad de objetos 31
6.5 Talentos y defectos 31

1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas

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

1.1 Tiradas de habilidad

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

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



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

Sin rangos en la habilidad y tareas complejas: en habilidades que representan tareas muy complejas (como realizar una cirugía, cálculos matemáticos avanzados, 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 ≤ 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

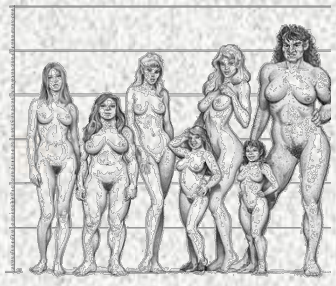
Fallo: Un resultado que no es igual o inferior al Objetivo %.

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 MENTE	
FÍSICO (5)	**FIS**
DESTREZA (14)	**DES**
INTELIGENCIA (20)	**INT**
INSTINTO (17)	**INS**
PRESENCIA (10)	**PRE**



Estos atributos son fundamentales en las tiradas de habilidad, pues generan el valor Objetivo % junto a la propia habilidad.

Objetivo %: (valor habilidad + media atributos) x5

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.

FÍSICO	Fuerza (**FU**): poder físico y tangible, corpulencia	Daño, Carga, MB, Ciclos
	Constitución (**CO**): aguante físico, resistencia	PV, TR, EX, Curación
DESTREZA	Agilidad (**AG**): capacidad de utilizar el cuerpo e interactuar con objetos	XP, Ciclos
	Rapidez (**RA**): capacidad de reaccionar con el cuerpo, reflejos	INI, PA, MB
INTELIGENCIA	Empatía (**EM**): aptitud para sentir o percibir el entorno social	XP, Ciclos
	Razón (**RZ**): sistema de pensamiento lento, racional y lógico	XP, % Diseños, Ciclos
INSTINTO	Intuición (**IN**): sistema de pensamiento rápido, emocional e intuitivo	XP, Ciclos
	Percepción (**PE**): aptitud para sentir o percibir el entorno físico	XP, INI, Ciclos
PRESENCIA	Carisma (**CA**): poder mental y social, carácter	Contactos, Ciclos
	Fuerza de Voluntad (**FV**): 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 (**TR**)	Miedo // Veneno // Enfermedad	[(FV + CA)/2]x10 // Cox10 // Cox10
Iniciativa (**INI**)	Rapidez/Percepción	[(RA + PE)/2]x5 + 1D100
Puntos de Vida (**PV**)	Constitución/Fuerza de Voluntad/Condición física	Factor Racial + [(CO + FV + CF)x3]
Extenuación (**EXT**)	Constitución/Fuerza de Voluntad	[(CO + FV)/2]x10
Daño (**DA**)	Fuerza + Precisión del ataque (ver **5.0**)	+X (FU5 daría +5 al daño) + Precisión
Capacidad de carga (**CG**)	Fuerza	FUx5 kilos
Experiencia (**XP**)	Agilidad, Razón, Percepción, Empatía, Intuición	(AG+RZ)x20+(PE+EM+IN)x10 (Ver **6.3**)

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 pirueta 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.

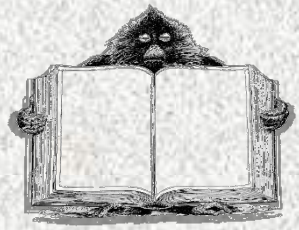
	Atributos								
Somatotipo	**FIS**	**DES**	**INS**	**INT**	**PRE**	**Especial**	**Ta**	**Ad**	**PV**
Ectomorfo (analítico)	3 (8)	4 (9)	5 (10)	5 (10)	3 (9)	+1 Conocimiento	2	2	8
Mesomorfo (atlético)	5 (10)	4 (9)	4 (9)	3 (9)	4 (9)	+1 Somáticas	2	1	12
Endomorfo (social)	4 (9)	3 (8)	4 (9)	3 (8)	6 (11)	+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	Callejeo	Placar	Callejeo	Leyes	Leyes	5
6	Subterfugio	Condición Física	Tecnología	Interacción	Conocimiento	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**.

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

❶ Campo		② Subterfugio		❸ Somáticas	
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
Precisión	DES/INS	Sigilo	DES/PRE	Acrobacias	DES/FIS
Atrapar	DES/INS	Callejeo	INS/PRE	Atletismo	DES/FIS
Lectura de juego	INT/INS	Investigar	INS/INT	Condición Física	-
④ Ciencia		**❺ Conocimiento**		**⑥ Interacción**	
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 (Atletismo/Acrobacias) 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

❶ Placar: luchar cuerpo a cuerpo desarmado o con armas improvisadas. Presa es un ataque contra la DA que nunca hará daño, y que aplica un -5% a las acciones del oponente por cada punto en que supere la tirada. Pelear, luchar
❶ Esquivar: realizar un movimiento para evitar un golpe. Es la defensa menos costosa, pero su excelencia es complicada
❶ Armadura: reduce el estorbo (habilidad + bono FIS), pero sólo hasta el mínimo que marca la propia armadura
❶ Precisión: capacidad de enviar la bola a un compañero o como ejecución ofensiva dirigida a portería. Pasar. Disparar
❶ Atrapar: acción defensiva para interceptar o detener un pase o lanzamiento. Requiere posicionamiento y buen agarre
❶ Lectura de juego: uso de acciones, posicionamiento, sincronía con el equipo, control de campo
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 Callejeo: 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
❸ Arte (a elegir): artes creativas como música (canto o instrumentos), baile, literatura, poesía, bellas artes, comedia, …
❸ Oficio (a elegir): implica un desempeño profesional (albañil, mecánico, administrativo, granjero, camarero, soldado, …)
❸ Fisioterapia: mantenimiento integral de cuerpo y mente; prevención de lesiones, nutrición, descanso y bienestar psicológico
❸ Acrobacias: piruetas y maniobras de movimiento arriesgadas, caídas controladas. Equilibrismo, contorsionismo
❸ Atletismo: movimiento y maniobras, carreras, saltos, pruebas combinadas y marcha
❸ 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
❺ Idioma: idioma adicional al materno. Se pueden obtener varios. A partir del cuarto idioma, son un rango más barato
❺ Tácticas: otorga pequeños modificadores grupales al equipo (defensa, iniciativa, ataque, etc.)
❺ Política: actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar objetivos. Intrigas

❺ Leyes: conocimiento del código penal y de su jerga, castigos, apelaciones y recursos. Derecho
❺ Historia: conocer personajes y hechos del pasado, lejano o reciente. Geografía, anales, culturas. Incluye cultura del deporte
❺ 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, seduciendo, coaccionando o intimidando
⑥ Liderazgo: convocar, gestionar, o motivar grupos. Trabajo en equipo y en torno a un propósito. Dar órdenes en partido
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 contínua. 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)

Neuralware y procesadores

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Coprocesador táctico Mk.I	1 vez/parte: 1 **Percepción de juego** gratuita	+5% a **Tácticas**	L4	M
Cortafugas atencional	1 vez/parte: Cancela **Molestar**	+5% **Negociar** en entornos ruidosos estresantes	L4	M
Filtrestrés (biofeedback)	Ignora primer **Intimidar/Desafiar**	Ignora **Intimidar/Desafiar**	L4	S+M; 1 vez/día
HUD cortical (AR básica)	1 vez/parte: repetir una **tirada**	+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 y Apuntar**	Visión nocturna; Huella térmica	L4	S+M
Zoom óptico 2×	**Distancia** -1 rango (pase/disparo)	Vigilancia perimetral; +5% **Sigilo**	L4	S+M
Tracking ocular	+10% **Atrapar**	+5% **Investigación**	L4	S+M
Telemetría balística	1 vez/parte: +15% **Precisión/Apuntar**	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 microexpresiones	+10% **Perspicacia** y **TR Mental**	+10% **Perspicacia** y **TR Mental**	L4	M
Microretina Quantum	Dobla 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% **Callejeo**	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

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
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% **Precisión** en distancias cortas	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

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/parte: +5 **EXT** y +5 **PV**	+5 **EXT** y +5 **PV**	L4	S; electrolitos
Kit anti-sincopa	Anula 1 **aturdimiento**	Anula 1 **aturdimiento**	L4	S; 2 cargas
Regulador adrenérgico	1 vez/parte: +15% **Esquivar**	+15% **Esquivar**	L4	S
Regulador dopamínico	+10% **Exhibiciones**, +5% **Alardes**	Euforia; Narrativo	L4	S
Regulador circadiano	+10 **EXT**	+10 **EXT**; Narrativo	L4	S
Easycell/PRP plasma	1 vez/parte: **+2D10 PV**	1 vez/parte: **+2D10 PV**	L4	S
Regulador endocrino	+1 **Fuerza de Voluntad**	+1 **Fuerza de Voluntad**	L3	S

Dermis/tejidos y osteo

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Refuerzo ligamentos	+1 rango en **Condición Física**	Rehabilitación acelerada	L4	S; historial
Micro-malla subcutánea	**+1 Absorción de daño**	**+1 Absorción de daño**	L4	S; sin armadura
Acolchado nervioso	1 vez/parte: -1 **aturdido**	Reduce 1 **aturdido**	L4	S
Sellado microcapilar	Anula **sangrado 2/as**	**Anula sangrado 2/as**	L4	S
Electro-Parche dérmico	Recupera **3PV** por turno	Recupera **3PV** por turno	L4	S+M
Tatuaje aposemático	+5% **Esquivar** e **Intimidar**	+5% **Esquivar** e **Intimidar**	L4	S+M
Nanotatuaje	+10% **Alardes** y **Molestar**	Narrativo	L4	S+M
Octopus Mimic/Ink System	Cambiar **tirada rival** 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 **Constitución**	+1 **Constitución**	L3	S+M

Ciberextremidades y actuadores

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

Robótica ligera y drones

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Dron-cámara estadio	**Estadio**	+10% **Investigación/Prensa**	L4	M+P; zonas rojas
Dron médico	**Estadio**	+10% **Medicina; incluye GPS/baliza**	L4	M+S

Implante	En partido	Fuera de partido	L	Licencia/Notas
Dron seguridad túnel	**Estadio**	+5% **Subterfugio** (contraespionaje)	L4	M
Exo-ligero staff	**Estadio**	Carga/equipo (logística)	L4	M
Dron balístico/armado	**Estadio**	**Solo autoridad; Modo no letal**	-	M (X)
Dron de análisis táctico	+10% **Tácticas; Info en tiempo real**	+10% **Tácticas; Info en tiempo real**	L4	M; 1 por equipo
Dron pasarela AR fans	**Cancha**	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 **umbral** consciencia	+25% **PV**; triple **umbral** consciencia	L3	S+M
Nanobots reparadores	Reduce **crítico** recibido; 1 carga	Reduce **crítico** recibido; 1 carga	L3	M+S; carga 1 hora

3.9 Dolencias y agotamiento

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

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

3.9.1 Ataque básico (TR Miedo/Venenos/Enfermedades)

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

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

3.9.2 Sistema de agotamiento (extenuación)

El rendimiento de un atleta está condicionado por su capacidad física y por el desgaste que genera la competición. Para representar este desgaste, cada personaje dispone de una reserva de Puntos de Agotamiento (EXT).
Cálculo de Agotamiento Inicial. Al comienzo de un partido, cada jugador cuenta con una cantidad de EXT igual a: [(CO + FV)/2]x10 = 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: 5×10 = 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] x5 + 1d100. Cambia en 2ª parte. Tras gol se mantiene el curso.
- **Ataque:** [Habilidad (Armas CC/Placar/Armas a distancia) + (FIS+DES) /2] x5 = Objetivo % (en D100).
- **Defensa**: [(Destreza + Instinto) /2 + (Esquivar/Parar con Placar)] x5. Permite tirada enfrentada.

4.1 Ataques y Daño



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

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

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

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

Pifia con armas: Cuando se realice un ataque con armas, habrá una posibilidad de pifia según el tipo de arma (ver columna **Pifia** en la tabla superior). El valor indicado es el límite superior de la pifia, lo que significa que cualquier tirada en ese rango o inferior provocará una pifia de armas. Por ejemplo, un hacha pifia con cualquier tirada en el rango entre 1-1-1 y 2-2-4. Los efectos de la pifia se encuentran en la tabla de **Fallos críticos** en el apartado 5.0.

4.2 Armaduras

Armadura	Absorción	Estorbo	MB	Detalle	Coste (€)
Ligera táctica	1	1 (0)	=	Kevlar y grafeno	1.000
Exotraje	2	2 (0)	=	Fibra de carbono y espuma densa	2.000
Compuesta	3	3 (1)	=	Placas cerámicas modulares	4.000
Táctica militar	4	4 (1)	-1*	Placas cerámicas avanzadas y titanio. * FIS 7+ anula malus al MB	8.000
Exoarmadura	5	5 (2)	-1	Exoesqueleto de aleación ligera y refuerzos de nanotubos	16.000

- El estorbo 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 estorbo hasta un mínimo, marcado entre paréntesis.
- La absorción reflejada reduce el daño recibido, y afecta al acierto crítico que se podría recibir (ver sección **5.0**).

4.3 Defensas

Una Defensa es una 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 (una vez por turno): Como esquiva, pero añade a Objetivo % los rangos en la habilidad Acrobacias. Además, puede elegir a que casilla es empujado. Requiere chequeo de Acrobacias (normal).

- Parada: Sólo se puede utilizar contra placajes o ataques cuerpo a cuerpo. Permite tirada enfrentada en la que se utiliza la habilidad Placar. Cada éxito reduce el daño recibido en un punto.
- Atrapar: Sólo se puede utilizar contra pases y disparos (habilidad Precisión). Permite tirada enfrentada si la trayectoria pasa por encima del personaje. Si pasa a una casilla de distancia, se puede realizar una tirada de acrobacias para interceptar la bola (por cada fallo se debe aplicar un -5% a la tirada de atrapar).

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

4.4 Modificadores y consideraciones

Aturdido: un personaje aturdido pierde su acción MAY. Un personaje aturdido sin reaccionar pierde su acción MAY y cualquier acción REA que pudiera tener.
Muerte e Inconsciencia: el umbral de inconsciencia es 0 puntos de vida menos tirada de dado según 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
• Nocturnidad: -5/-10	Malus al ataque	Noche o lugares cerrados y con escasa iluminación
• Sorpresa: +10	Bono al ataque	Cuando el ataque es totalmente inesperado
• Retaguardia: +15 y +3	Bono al ataque y al daño	El quinto oponente obtiene retaguardia
• Oponente derribado: +25 y +5	Bono al ataque y al daño	La situación más vulnerable. Bonos no acumulables

4.5 Modos de combate (opcional)

En combate hay tres modos o actitudes distintas:

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

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

[(FIS+DES) /2 + Placar o Armas C.C.]x5 = Objetivo % **VS.** [(-4/0/+2) + (RA/PE)/2 + (Esquiva/Placar)] x5 = Objetivo %

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

4.6 Acciones ilegales (opcional)

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

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

4.7 Acciones a distancia (modificadores)

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



Los rangos de distancia reflejados son casillas. El resultante es un modificador a aplicar al Objetivo %
Los ataques de armas a distancia no pueden ser esquivados. Si es posible una esquiva instintiva para reducir Objetivo % del atacante
Disparo advertido: si el blanco sabe que le van a disparar. En caso contrario, no se puede intentar una esquiva
Habilidad involucrada: los pases y disparos se ejecutan con la habilidad Precisión.
Modificadores por defensa del blanco (sólo armas a distancia):
El blanco suma cualquier bono de defensa atípico (objetos, talentos, …)
El blanco puede estar en posición defensiva (+10 defensa) o agresiva (-20 defensa)
El blanco puede tener algún tipo de cobertura debido al escenario y/o está cuerpo a tierra (+/- variable)
Condiciones meteorológicas, como viento, niebla o en menor medida, lluvia (+/- variable)

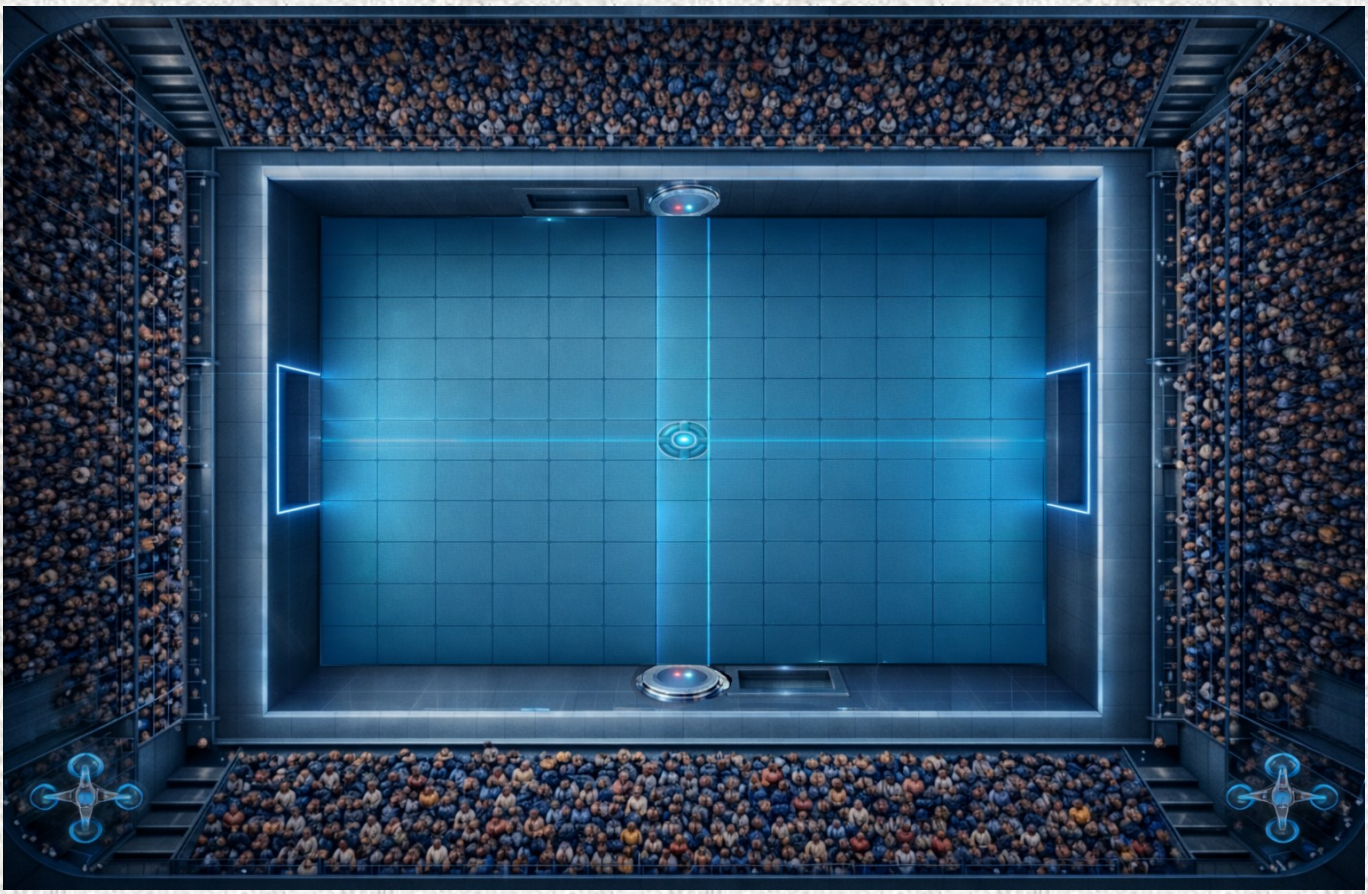
4.8 Acciones a distancia (rebotes)



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

4.9 Campo de juego

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



4.9.1 Turno e Iniciativa

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

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

4.9.2 Movimiento

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

4.9.3 Acciones y Extenuación

Durante su turno, un jugador dispone de:

- **Una Acción Mayor (MAY)**

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

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

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

4.9.4 Placajes

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

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

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

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

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

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

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

4.9.5 Acciones dobles y contacto combinado

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

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

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

4.9.6 Acciones mentales

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

- Con **MEN** (aplicando el modificador habitual), o
- Con **MAY a +0 %**, sin el penalizador de –15 %.

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

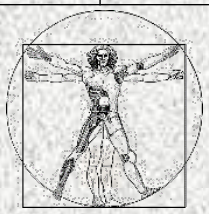
Las acciones mentales para retrasar a un jugador en el orden de Iniciativa son las siguientes:

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

4.9.7 Acciones por turno

Cada turno tienes: 1 Acción Mayor (**MAY**) + 1 de Movimiento (**MOV**) + 1 Menor (**MEN**) + 1 Reacción (**REA**).
Intercambios permitidos: MAY → MEN (degradar); MOV → MEN (degradar); MEN → REA
Reacción: acción que puede ser jugada en turno propio o fuera de turno (atrapar un disparo, esquivar un placaje, …).

Intercambiar	
MAY →	MEN
MOV →	MEN
MEN →	REA



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

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

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

Acciones físicas	Coste	Descripción	HAB	DIF
Placaje	MAY	Ataque básico	Placar	+0%
Placaje pesado	MAY+MEN	Ataque mejorado: +2 daño	Placar	+0%
Disparar	MAY	A portería, a un oponente o a la noria	Precis	+0%
Disparar con efecto	MAY+MEN	Anula REA en la trayectoria o -15%	Precis	+0%
Pase largo	MAY	Más de 6 casillas	Precis	-15%
Recoger	MAY	Coger del suelo la bola	Atrap	+30%
Incorporarse	MAY	Tras derribado	-	-
Pase corto / a la mano	MEN	Menos de 4 casillas / A la mano: +15%	Precis	+0%
Disparo apresurado	MEN	Atrapar fácil para portero o defensor	Precis	-15%
Tomar de la mano	MEN	Si contiguo	Atrap	+30%
Ingerir o inyectar	MEN	Si preparado y a mano	Sigilo	+15%
Placaje rápido	MEN	Durante Mover (rival contiguo): -4 daño	Placar	-15%
Derribar	REA	Un placaje en tránsito contiguo	Placar	-15%

Apoyar / Molestar	REA	+10% compañero / -10% rival	-	-
Pase precipitado	REA	Un pase corto antes de recibir placaje	Precis	-15%
Palmear / Interceptar	REA	Desviar pelota / Atrapar pelota: -15%	Atrap	+0%
Esquivar (ver 4.3)	REA	Anula bonos. Si le empujan elige casilla	Esqui	+0%
Parar	REA	Reducir daño de placaje (1 por éxito)	Placar	+0%
Mover	MOV	Ver **2.2.2**	MB	-
Cargar	MOV+MAY	Mover, placar y empujar: +4 daño	Atlet	+15%
Esprintar	MOV +MEN	Mover/Cargar con +2 MOV	Atlet	+15%
Acciones mentales	**Coste**	**Descripción**	**HAB**	**DIF**
Acción condicionada	-	Se determina activador de Iniciativa	-	-
Acción de oportunidad	MEN	Se demora la Iniciativa, se actúa antes	-	-
Percepción de juego	MEN	Siguiente REA un rango más fácil	PE	+30%
Intimidar / Provocar	MEN	Penalizar siguiente acción / Desafiar	Persu	0%
Alarde / Exhibición	MEN	Ganar cajas / Ganar seguidores	Actuar	0%

(-) No requiere tirada.

5.0 Aciertos críticos y localización de daño

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

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

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

-15%	Torso, brazos o piernas
-30%	Cabeza o cuello
-45%	Ojos
-30%	Arma o mano del arma

Ciertos artilugios pueden mejorar estos %

Éxitos en Ataque	**Efecto**
Inferiores a defensa	Fallo
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 APLASTAMIENTO (A)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Rompes la nariz de tu adversario, que esta aturdido y sin poder parar durante 3 turnos. Actuará con un -15% durante dos días.	Golpe contra la parte superior de la cabeza. Si no lleva yelmo, el adversario está en coma durante 3 semanas. Si lo lleva, +20 puntos de daño y queda aturdido durante 10 turnos.	Golpe contra uno de los lados de la cabeza del adversario. Si no lleva puesto un yelmo, fracturas su cráneo. Si lo lleva, le dejas inconsciente durante 4 horas. +20 puntos de daño.	Destruyes el cráneo de tu adversario, que muere inmediatamente. Suma +10% a tu siguiente placaje. Recuperas la acción MEN, siempre que la hayas gastado.
2	-	Golpe contra el hombro del adversario. Fractura menor. El adversario lucha con un -5%, está aturdido y no puede reaccionar durante 2 turnos.	Golpe contra el hombro del brazo inhábil. Si el adversario lleva armadura 3-5, ésta se rompe. Si no lo lleva, el hombro se fractura y el brazo queda inútil. Actuará con un -15%.	Golpe contra la parte posterior del cuello de tu adversario, que queda paralizado de cuello para abajo. +25 puntos de daño y queda bastante aturdido.	Golpe contra el cuello del adversario que rompe la columna vertebral y destruye su médula espinal. +25 puntos de daño, cae al suelo y muere después de dos turnos.
3	-	Golpe contra el pecho del adversario. +5 puntos de daño y deberá reaccionar con un -25% en su siguiente REA. Tiene una herida en una de sus costillas.	Golpe contra el pecho. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 2 turnos, y a partir de ahora actúa con un -5%.	Destrozas el hombro del brazo hábil. El adversario deja caer todo y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. Actuará con un -15%.	Golpe contra el pecho del adversario. Los restos de la caja torácica destrozan el corazón, cae al suelo y muere. Suma +2 a tu siguiente ataque.

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
4	-	Golpe contra uno de los costados del adversario. +4 puntos de daño. En su siguiente REA el adversario deberá reaccionar con un -25%,	Golpe contra un costado del adversario. +10 puntos de daño. Queda aturdido y sin poder parar durante 2 turnos. Lucha con un -10%.	El golpe da en la espalda, destruyendo músculos y rompiendo huesos. +20 puntos de daño. El adversario actúa con un -25%, ha caído al suelo y esta aturdido durante 6 turnos.	Golpe contra la espalda del adversario. +25 puntos de daño. Los huesos perforan los órganos vitales y el adversario cae al suelo, para morir después de 6 turnos.
5	-	Golpe contra la parte inferior de la espalda. +5 puntos de daño. El adversario esta aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 2 turnos. No puede reaccionar durante 1 turno, y a partir de ahora actuará con un -10%. Suma +5% a tu siguiente placaje.	El golpe rompe la cadera del adversario. Actúa con un -35% y cae al suelo. +15 puntos de daño y esta aturdido durante 3 turnos.	Destrozas la cadera del adversario. +35 puntos de daño. Está aturdido 2 turnos, vuelve a estar activo durante 4 turnos (con un -20%) y a continuación muere por daños causados a su sistema nervioso.
6	-	Golpe contra el brazo del adversario. +5 puntos de daño y deberá reaccionar con un -25% en su siguiente REA.	Golpe contra el brazo hábil del adversario. Fea herida. +9 puntos de daño y aturdido sin reaccionar durante 1 turno. Actuará con un -10%.	Golpe contra el codo del brazo hábil del adversario. +9 puntos de daño. La articulación queda destruida y el brazo inutilizado. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. Actuará con un -15%.	Golpe contra la axila. +30 puntos de daño. Rompes sus costillas y destruyes su costado. El adversario cae al suelo y muere 3 turnos después a causa de los daños ocasionados a los órganos y al sistema nervioso.
7	-	Sorprendes al adversario con un golpe que le da en el antebrazo hábil. +6 puntos de daño. El adversario deja caer lo que tenga en ese brazo y está aturdido durante 1 turno.	Golpe contra el antebrazo. El adversario deja caer todo y actúa con un -5%. +10 puntos de daño y esta aturdido durante 1 turno.	Golpe dirigido contra el brazo inhábil, que destroza la muñeca. El brazo ya no sirve de nada. El adversario queda aturdido durante 1 turno. +6 puntos de daño. Actuará con un -15%.	El golpe destroza el brazo inhábil. Los fragmentos de hueso seccionan una arteria y una vena. El adversario muere por el 'shock' y la pérdida de sangre después de no hacer nada durante 9 turnos.
8	-	Golpe contra el muslo del adversario. +5 puntos de daño y está obligado a reaccionar en sul siguiente REA con un -25%.	Golpe dirigido contra la parte superior de la pierna. Fractura poco importante. +12 puntos de daño. El adversario actúa con un -5%. Pierde la iniciativa el turno siguiente.	El golpe rompe uno de los huesos de la pierna y daña cartílagos. El adversario lucha con un -25% y moverá la mitad de su MB. +12 puntos de daño. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	El golpe destroza el muslo. +9 puntos de daño y fractura del fémur. Las astillas de hueso seccionan una arteria. El adversario muere después de 12 turnos de inactividad.
9	-	Causas una herida en la pantorrilla del adversario. +6 puntos de daño. Pierde la iniciativa. El enemigo actuará con un -5% durante 1 turno.	Gran herida en la pantorrilla. +10 puntos de daño. El adversario actúa con un -5%. Pierde la iniciativa el turno siguiente.	El golpe causa una herida en la rodilla del adversario, que a partir de ahora actúa con un -10% y mueve a -2. +10 puntos de daño, está aturdido y sin poder parar durante 2 turnos.	Destrozas la rodilla del adversario. +9 puntos de daño, cae al suelo y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos, además de actuar con un -45% y mover la mitad de su MB.
0	-	Golpe débil. No hay daños adicionales.	+2 Puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Golpe de refilón. +6 puntos de daño. El adversario ha perdido un poco el equilibrio. Pierde la iniciativa el turno siguiente.



ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D)

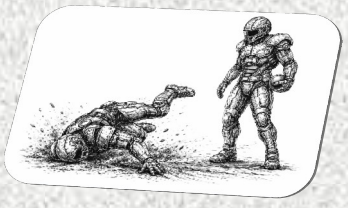
	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. El adversario retrocede 2 casillas y está aturdido y sin poder reaccionar durante 10 turnos.	Fuerte golpe en la cabeza. Si el adversario lleva yelmo, retrocede 2 casillas y está aturdido durante 5 turnos. De lo contrario, 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.

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



PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS

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



6.0 Anexos

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

Habilidad	Experto (7+ rangos)	Maestro (10 rangos)
Placar	No interrumpe movimiento al placar con MAY	Responde con un placaje rápido
Esquivar	Mover localización 1 (1D10<Esquiva)	Como efecto 7, sin esquivar
Armadura	El Estorbo no se aplica a Iniciativa	Sube un rango de Ritmo
Precisión	Mejora rango distancias (B.1-2; C:3-4; M:5-7; L:8-10)	Atrapar sólo bajo trayectoria
Atrapar	Palmear dirigido (rebote en 90º en lugar de 360º)	Palmear dirigido (elige casilla)
Lectura de juego	-	-
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
Callejeo	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 arcaicismos
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:
  1. Mover un jugador aliado una casilla hacia su propia portería.
  2. Hacer actuar a un jugador aliado tras terminar el turno de otro jugador aliado, ignorando iniciativa.
  3. Aplicar un Apoyo o un Molestar en ausencia de REA o sin gastarla.

Tirada	Efecto táctico
01	*Grito de guerra:* el equipo gana +5 Iniciativa para todo el partido.
02	*Ensayado en los entrenos*: repite una tirada de atletismo de uno de tus jugadores.
03	*Gestión de ritmo:* todos los jugadores recuperan +5 EXT.
04	*Caldear el ambiente:* haz una tirada de Exhibición. Cada éxito se puede utilzar durante el próximo turno para hacer que el rival aplique un -5 a sus tiradas.
05	*Trampa de posición:* +15 a Atrapar durante un pase de un oponente.
06	*"¡Jugada del barrilete!"*: una Carga con +10 Iniciativa y Placar, pero termina derribado.
07	*Lectura de juego perfecta:* el rival no puede aplicar tácticas en la segunda parte.
08	*Túnel de visión:* Aplicas +5 a Disparar o Pase largo, pero –5 a cualquier otra acción ese turno.
09	*Finta táctica:* obliga al rival a repetir una tirada exitosa y no crítica de Placaje (Placar).
10	*Trampa inversa:* Si el rival declara una Táctica que otorga bono, convierte su bono en negativo.
11	*Señal triple:* Durante 1 turno, 3 de tus jugadores pueden actuar en orden libre, intercambia su INI.
12	*Bloqueo zonal perfecto:* +10 a Defensa durante un turno completo si aliado contiguo.
13	*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, aturdido).
15	*Provocación mediática:* obtienes +1 Fama peronal si empatas o ganas este partido.
16	*Repliegue ensayado:* todos tus jugadores pueden moverse 1 casilla hacia tu portería.
17	*Lectura de hombros:* +5 Esquiva o Interceptar para un jugador designado.
18	*Ataque sincronizado:* dos jugadores actúan juntos: +5 a placajes si aliado contiguo.
19	*Protesta al árbitro:* anula una expulsión leve (por dos warning).
20	*Parón técnico impostado:* neutraliza una 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.

Tirada	Efecto táctico
32	*Cierre de filas:* todos los jugadores reciben +5 Defensa durante 1 turno.
33	*Pared en espiral:* Un pase fallido rebota una vez y puede volver a intentarse con –10.
34	*Señala y motiva:* cancela un penalizador de acción (por herida) momentáneamente.
35	*Orden "Linebacker"*: si recibe daño un compañero, redúcelo en 1.
36	*Estrategia invertida:* intercambia la Iniciativa de dos de tus jugadores. Ambos ganan +5 Esquiva.
37	*Voz de mando:* El entrenador puede asignar un +5 a un jugador en un chequeo en REA.
38	*Sombra de zona:* +10 Derribo si el rival está contiguo a dos de tus jugadores.
39	Treta luminosa: deslumbra al pasador rival, -10 a su pase. Un "warning" para ti, entrenador.
40	*Adrenalina colectiva:* un jugador recupera 1 REA tras una tirada exitosa de tu equipo.
41	*Soplo de genio:* +20 a una tirada en una acción de gol si es el último turno.
42	*Anticipación: mueve un jugador dos casillas durante un saque inicial (1ª o 2ª parte), ignorando zonas de defensa (sin REA de derribo). Evitas el warning automáticamente.*
43	*Amago de jugada:* pierde tu MOV para gastar 1 REA de hasta 2 oponentes a 2 casillas o menos.
44	Haka ensayada: +15 a una tirada para Intimidar a un oponente.
45	*Análisis rival:* el rival tiene –20 a su Táctica (puede hacerle perder dos tácticas).
46	*Motivación interior:* +3 PV y -1 aturdimiento a un jugador.
47	*Orden de repliegue:* uno de tus jugadores retrocede dos casillas
48	*Mímica desde la banda:* +5 a la tirada en Pasar o Atrapar.
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 míster:* el rival pierde 1 REA por desconcierto.
70	*Empuje de la afición*: haz una tirada de Exhibición. Cada éxito obtenido se puede usar durante el próximo turno para mejorar una tirada de alguno de tus jugadores en 5.
71	*Gustarse ante la grada:* intenta a +10 un Alarde o Exhibición (impacto mediático).
72	*Toque personal:* un jugador gana +10 en un alarde.
73	*Voz interior:* cancela un efecto de intimidación o desafío rival.
74	*Oh capitán, mi capitán*: el capitán del equipo puede repetir una tirada fallada.
75	*Ciclo de presión:* mueve a un jugador una casilla e intenta un Derribar gratuito.
76	*Cambio de mentalidad:* el rival no puede usar efectos tácticos durante un turno.
77	*Guiño del destino:* una tirada de 66 se considera 11 (normalmente un crítico).
78	*Saturación de ritmo:* un rival tiene –1 Movimiento y -5 Defensas durante esta jugada.

Tirada	Efecto táctico
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	*Análisis 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 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 míster:* 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 — "TODOS A UNA"** Condición de activación: Durante un mismo turno, **tres jugadores** de tu equipo **ejecutan placajes** consecutivos (o dos placajes y un apoyo directo) sobre un mismo rival. **Notas FICA:** **Los placajes deben producirse dentro del mismo turno del equipo, aunque por jugadores distintos. El apoyo puede ser una acción REA o MEN, siempre que esté destinado a facilitar uno de los placajes.**
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "VENIRSE ARRIBA" **Condición de activación:** El público reacciona a **una acción coral** de tu equipo (tras un pase exitoso, marcar un gol o causar un KO, otro compañero a dos casillas o menos de una de las bandas realiza con éxito una acción de Exhibición). **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Representa liderazgo carismático y conexión emocional con la afición.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "EN TODOS LADOS"** **Condición de activación:** Durante una jugada rival, dos o más jugadores de tu equipo **usan acciones REA** con éxito, y evitando que el oponente tenga éxito en su acción **MAY**. En todo caso, no será objetivo cumplido si el oponente marca gol o causa un KO en su acción. **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Refleja la importancia de abarcar campo.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "DOMINIO" **Condición de activación:** Se anuncia al principio del turno. Al final del turno tu equipo controla la bola en **la mitad rival del campo** con al menos tres jugadores en zona ofensiva, sin hacer retroceder la bola a campo propio y sin perder la posesión. **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Una posesión prolongada antes de la ejecución.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "ÚLTIMO HOMBRE"** **Condición de activación:** Un jugador designado que o sea el portero **evita una jugada de gol o anotación** con un atrapar (intercepción directa). La acción debe tener valor gol, es decir, no había otra posibilidad de atrapar, y el disparo terminaba en gol de fallarse la tirada. **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Se dice que los delanteros ganan partidos, pero que las defensas ganan campeonatos.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "ZONA ASEGURADA" **Condición de activación:** Se anuncia al principio de un turno. El oponente (o DJ) designa una zona con un área de 3x3 casillas y en campo contrario. Esa **zona debe estar libre de oponentes** al final del turno. **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Representa cohesión y control territorial bajo presión.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "ZONA DE FUEGO"** **Condición de activación:** Tu equipo realiza **tres acciones ofensivas** en un mismo turno (Disparar o Pasar) sin que el rival intercepte ni haya un retroceso del balón. **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Simboliza mantener control y confianza en una zona caliente del campo.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "CONTRAATAQUE" **Condición de activación:** Tras recuperar el balón en tu propio campo, tu equipo consigue mantener la posesión y trasladar el balón **más allá de la línea central un mínimo de 6 casillas** en el mismo turno, sin perderlo. **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Refleja la capacidad de un líder para reorganizar bajo presión y liberar el campo.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "CARRIL BAJO CONTROL"** **Condición de activación:** Se anuncia al principio de un turno. Al final del turno tu equipo controla por completo **uno de los flancos ofensivos del campo** (dos jugadores propios y ningún rival en la misma franja de tres casillas). **Notas FICA:** Solo puede cumplirse una vez por partido. Representa abrir el campo y atacar por las bandas.

INSTRUIR

Efectos de la Instrucción

1. **Desbloqueo Táctico:** Después de un periodo de **varias semanas** de entrenamiento consistente (20 días con tiradas exitosas, modificable por críticos, pifias o éxitos relevantes), la habilidad **Instruir** permite al entrenador aplicar la habilidad **Tácticas** con su equipo durante los partidos. Sin esta preparación, las tácticas avanzadas no existen, todavía no se han creado los automatismos debidos.
2. **Aceleración de Experiencia:** Bajo la supervisión de un instructor competente (P.J. que invierte tiempo en esta habilidad), los jugadores del equipo incrementan permanentemente su capacidad de asimilación. El equipo gana un **+10% de Puntos de Experiencia (PE)** adicionales en todas las fuentes de ganancia (partidos, misiones, entrenamiento). Este beneficio se aplica mientras el P.J. sea el entrenador activo.
3. **Preparación y Resistencia** (Efecto en Extenuación): Este uso convierte la instrucción en una preparación física y logística superior que permite al equipo esforzarse más. Los jugadores entrenados por el P.J. aumentan su límite máximo de **Puntos de Extenuación (EXT)** en una cantidad menor (ej. **+1 EXT** por rango en la habilidad) tras un periodo de entrenamiento consistente (4 semanas o 20 tiradas exitosas).
4. **Aprendizaje:** el instructor ayuda a un pupilo a mejorar una habilidad determinada, en base al coste de la misma para el pupilo (ver tabla del apartado 6.3). 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 habildad (por ejemplo, para aprender Placar, FIS/DES), mulitplicados por 10 (tiradas de atributo, como se explica en el apartado 1.2 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**
Personaje:		**FU**ERZA:		**FIS**
Somatotipo		**CO**NSTITUCIÓN:		
Edad:		**AG**ILIDAD:		**DES**
Altura:		**RA**PIDEZ:		
Peso:		**PE**RCEPCIÓN:		**INS**
Género:		**IN**TUICIÓN:		
Origen		**EM**PATÍA:		**INT**
País:		**RA**ZÓN:		
Población:		**CA**RISMA:		**PRE**
Clase social:		**VO**LUNTAD:		
Profesión:				
Posición:		APARIENCIA:		
Moral:		CORDURA:		

Nivel	(**AG**+**RZ**)x20 + (**PE**+**EM**+**IN**)x10:	Guardar XP	

	Habilidades	**Coste**	**Rango**	**Atributos**	**%**
1	Placar	B-S-A	OOOOO OØOOØ	FIS/DES	
2	Atrapar		OOOOO OØOOØ	INS/DES	
3	Precisión		OOOOO OØOOØ	DES/INS	
4			OOOOO OØOOØ	DES/FIS	
5			OOOOO OØOOØ	FIS/DES	

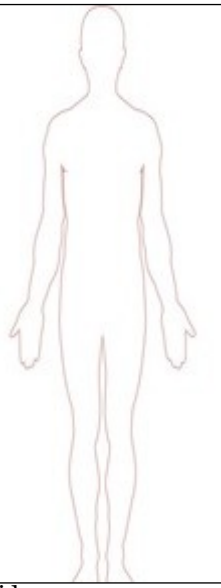
Tipo de armadura	**Estorbo**	**Abs.**

Defensas	**PA**	**Coste**	**Rango**	**Atributos**	**%**
Armadura	-		OOOOO OØOOØ	FIS/DES	-
Parada	REA		= rango en Placar	DES/INS	
Esquivar	REA		OOOOO OØOOØ	DES/INS	

Talentos y defectos	**Nº**

	Habilidades	**Coste**	**Rango**	**Atributos**	**%**
6			OOOOO OØOOØ		
7			OOOOO OØOOØ		
8			OOOOO OØOOØ		
9			OOOOO OØOOØ		
10			OOOOO OØOOØ		
11			OOOOO OØOOØ		
12			OOOOO OØOOØ		
13			OOOOO OØOOØ		
14			OOOOO OØOOØ		
15			OOOOO OØOOØ		
16			OOOOO OØOOØ		
17			OOOOO OØOOØ		
18			OOOOO OØOOØ		
19			OOOOO OØOOØ		
20	Atletismo ▽		OOOOO OØOOØ		
21	Acrobacias △		OOOOO OØOOØ		
22	Condición Física	B-S-A	OOOOO OØOOØ		

Heridas / Malus



Heridas:

Atributo derivado	
Iniciativa [(RA+PE)/2]x10	
Curación (CO)	x
Movimiento **B**ase RA/FU/Altura/Peso	
Extenuación [(CO+VO)/2]x10	
	%
TR Miedo [(VO+CA)/2]x10	
TR Veneno (Cox10)	
TR Enfermedad (Cox10)	

Idiomas/Contactos	**Rango**

Puntos de **V**ida:	
Puntos de **F**ama:	
Punto de **D**estino:	

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

Acciones físicas	Coste	Descripción	HAB	DIF
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%
Palmear / Interceptar	REA	Desviar pelota / Atrapar pelota: -15%	Bloq	+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**
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%

Riñonera Carga (FU)x5**:**	**Nº**	**Mochila**	**Nº**

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 XP	Coste PD	Coste PD	Coste PD	Coste PD	Coste PD
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, placar y disparar respectivamente).

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

6.4 Encuentros y calidad de objetos

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

1o3D10 o dado medio en 3D10			
Tipo de región / Rango	Peligro	Encuentro	%= X
Verde - Tranquila (Praga / Recién llegados)	X≤ 2	X= 1	2,8
Amarillo - Menos tranquila (París / Han dejado rastros)	X≤ 3	X≤ 2	10,4
Naranja - Agitada (Rio de Janeiro / Algo les ha visto)	X≤ 4	X≤ 3	21,6
Rojo - Peligrosa (Ciudad de Méjico / 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 **T**alento (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. +3 Liderazgo y Persuasión. Repetir tirada de un oponente una vez por sesión si tiene incidencia sobre él. En Creación, admisión automática. Coste de CA -1 rango
4	Tren inferior potente	+1 Placar, Acrobacias y Atletismo. -1 Estorbo. Sube un rango el MB, y -1 rango a la dificultad de ciertas tiradas de Atletismo. Coste de FU -1 rango
5	Agarre de hierro	+2 Placar y Atrapar. +1 Atletismo y Acrobacias. Repetir acción de Atrapar
6	Brazos hercúleos	+2 Placar. +1 Precisión, Atletismo y Acrobacias. Coste de FU -1 rango
7	Escurridizo	+2 Esquivar y Acrobacias. Mover aciertos críticos recibidos (si advertido) una localización
8	Reacción eléctrica	+1 REA, INI y Esquivar. Repetir tiradas de Esquivar. Coste de RA -1 rango
9	Agilidad felina	Recoger e Incorporarse MEN. +1 a 5 habilidades que utilicen DES. Coste de AG -1 rango
10	Gran memoria muscular	+1 Placar. Repetir tiradas en Parar. Acciones dobles sin pagar MEN. +31 PD/Nivel
11	Ojos de halcón	+2 Precisión, Atrapar y Callejeo. Percepción de juego gratuita. Coste de PE -1 rango
12-13	Explosividad	+1 MB, INI, Atletismo, Esquiva y Acrobacias. Si falla tirada en acciones dobles no pierde MEN
14-15	Juggernaut	-2 Estorbo. +2 Armadura. En carga +8 daño (no +4) y repetir tirada. Coste de CO -1 rango
16-17	Destreza manual	+1 Placar, Atletismo, Precisión, Medicina y Mecatrónica. Disparar con MEN. +3 Juego y Artes
18-19	Reflejos eléctricos	+3 INI. +2 Atrapar, Esquivar y Parar. Mover 1 casilla antes de REA. Anula apuntar y sorpresa
20-21	Resistente al dolor	Tiempo de recuperación heridas /2. Daño recibido /2 (no cambia CR). Coste de CO -1 rango
22-23	Dúctil	Reduce aciertos críticos de desequilibrio en un grado. +1 Esquivar y grupo Somáticas.
24-26	Sentido de la firmeza	+1 Armadura. -1 aturdimiento por golpe recibido. Aturdido pierde MEN en lugar de MAY. TR FV si KO por efecto de CR. Puede elegir no ser empujado
27-29	Ritmo sincrónico	+1 Atrapar, Esquivar, Acrobacias y Atletismo. Apoyo gratuito (no necesita REA).Al terminar turno puede intercambiar casilla con un aliado adyacente
30-32	Mano martillo	+2 Placar. +2 daño en Placar. +1 Atrapar. Derribar reducido a dificultad normal (+0%)
33-35	Buen juego de pies	+1 Placar, Acrobacias, Esquivar y Sigilo. Elige casilla si le empujan. Esprintar sin tirada
36-38	Voz y porte poderosos	+10 Apariencia. +1 a grupo de habilidades de Interacción. 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. Molestar gratuito (no necesita REA). Puede repetir tiradas en acciones ilegales. Reduce el malus de apuntar en un 15%
43-47	Depredador nato	+3 a dos habilidades de Subterfugio. Anular/forzar encuentro por sesión. Derribar +4 Daño
48-53	Diseño óptimo	-1 Estorbo. +1 Condición Física. +5 EXT. Ambidextro. Sin defectos. +31 PD/N
54-58	Sueño ligero	Vigilia dormida, con -2 a percepción. Despertar sin malus. Duerme la mitad. +62 PD/N
59-62	Empatía y cohesión	+1 grupo Interacción. 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 Subterfugio, 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	+5 Parada y Callejeo. Doble umbral PV. 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 (acrobacias = atletismo). Todas las habilidades son naturales
80-81	Escéptico iluminado	+3 Liderazgo, Actuar e Historia. Máxima dificultad para toda acción mental hostil contra él. Reduce 1 rango dificultad de acciones mentales. Repetir tirada en acciones mentales
82-83	Atención plena	+6 INI. +10% aprender diseños. Ajenas pasan a ser secundarias. +31 PD/nivel
84-85	Estratega	+1 grupo Conocimiento. Repetir tirada de Tácticas. Coste de RZ -1 rango. +31 PD/nivel
86-87	Nació preparado	+2 INI. +1 grupo Campo, 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 y Negociar. +1 Placar. Acción mental hostil contra él 1 rango más difícil. +2 Daño
91	Reloj interno	+1 MEN. +1 Condición Física, Juego e Investigar. +2 a cualquier tirada de una defensa. Sabes la hora del día con bastante precisión. Tienes rutinas ordenadas (roleo ad hoc)
92	Mente centrada	REA+MEN→MAY. Percepción de juego mejorada (afectar a REA o MAY). +31 PD/nivel
93	Inasequible al desaliento	+10 EXT especiales (por 10 EXT, anula 1 aturdimiento o +10PV). +10 PV. +20% XP. +31 PD/N
94	Memoria fotográfica	+1 grupo Ciencia. Recuerdo de imágenes. +10% aprender diseños. +31 PD/nivel
95	Comprensión abstracta	+3 a dos habilidades de Ciencia. +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	+3 a todas las TR. 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 MEN. 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, Callejeo, 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 Forrajear 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 Callejeo
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 Callejeo
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 deseo sexual. -1 a Precisión 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 lácrimales: 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 sangrante, -1D10 PV/día
18-19	Psoriasis	Enfermedad crónica de piel, produce lesiones escamosas inflamadas. -10 a apariencia. -1D5 PV/día. -1 Interacción social
20-21	Vitíligo	Enfermedad degenerativa de piel, manchas rosáceas. -10 Apariencia. -1 grupo 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 y sudoración. -1 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 Precisión. Puede corregirse
59-62	Astigmatismo	-1 a percepción. -2 Precisión (sólo de noche). Puede corregirse
63-65	Fobia o filia	EJ.: fuego, oscuridad, social, truenos, arañas, serpientes, altura,...
66-68	Desorden distémico	Depresiones crónicas (-1 a todo durante los periodos depresivos)
69-71	Disfemia/tartamudez	Dificultad al hablar. -2 a grupo 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. Sobrepeso. -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%.		