



Cuando tu Runner se enfrente a una situación **arriesgada** o **problemática**, haz una **TIRADA DE ACCIÓN**:

01. Describe lo que quieres conseguir y qué **Enfoque**, **Habilidad** o cualquier **otro factor** (equipo, aumento, aspecto ambiental), usarás para hacerlo.

*No existe el enfoque «equivocado» respecto a una situación, pero algunos podrían ser menos efectivos o provocar consecuencias más severas. En esos casos, te animamos a reconsiderar el curso de acción para mejorar tu situación.*

02. El DJ evalúa el riesgo (**Amenaza** **A**) y te dice cuáles son las posibles Consecuencias si se falla, así como lo que se puede conseguir (**Efecto** **E**) con un éxito.

03. Puedes aumentar **A** y **E** juntos para potenciar su Efecto a costa de una **Consecuencia** peor o viceversa.

04. Para terminar, toma tus dados:

- > Un número igual a los niveles de **Enfoque+Habilidad**.
- > Añade dados adicionales de **Esforzarse** y/o **Ayudar**.

Si terminas con cero dados o menos, debes tirar dos dados y conservar el más bajo.

05. Tira tus dados a la vez y lee el **resultado individual más alto**, juzgando el resultado acorde a la tabla siguiente.

Trabaja junto al DJ para narrar la acción, pero este último tendrá la última palabra respecto al resultado y para declarar las posibles Consecuencias.

**6, 6** Crítico. Tienes éxito y ganas un beneficio extra (▲E, descubres un secreto, mejoras la situación, localizas una recompensa).

**6** Éxito. Va justo como se pretendía.

**4/5** Éxito Parcial. Éxito, pero viene con una **Consecuencia**.

**1-3** Fallo. Las cosas van mal, fallas y también sufres una **Consecuencia**.

## DADO DE ERROR

Cada factor con **ERROR** usado en una Tirada de Acción reemplaza un dado normal con un dado de **ERROR** —usa un dado que sea fácilmente distinguible del resto—.

Tras juzgar el resultado como normal, lee el **ERROR** más bajo por separado. Con **1-3**, se activa otra **Consecuencia de Nivel 2**, que no se puede resistir, con un **4/5**, la Consecuencia adicional se puede Resistir normalmente.

## ENFOQUES

<b>AGRESIVO</b> FUERZA INTIMIDACIÓN DESTRUCCIÓN	DUDA	ERROR
<b>INTELIGENTE</b> CREATIVIDAD ASTUCIA PERCEPCIÓN	DESORIENTACIÓN	ERROR
<b>EMPÁTICO</b> CARISMA LIDERAZGO DIPLOMACIA	APATÍA	ERROR
<b>SIGILOSO</b> DISCRECIÓN SUBTERFUGIO SECRETISMO	TEMERIDAD	ERROR

## HABILIDADES

<b>ANALIZAR</b>	GENTE, SITUACIÓN, INFORMACIÓN
<b>ATLETISMO</b>	ESPRINTAR, PARKOUR, NADAR, TREPAR
<b>COMBATE CUERPO A CUERPO</b>	LUCHA, ARMA:
<b>PROGRAMAR</b>	PIRATEAR, COMPILAR, MINAR, CODIFICAR
<b>INFLUENCIA</b>	INTERPRETAR, NEGOCIAR, INTIMIDAR
<b>PILOTAR</b>	COCHES, MOTOS, HELICOPTEROS, DRONES
<b>COMBATE A DISTANCIA</b>	PISTOLA, RIFLE, SUBFUSIL, ARROJADIZAS
<b>MANIPULAR</b>	ELECTRÓNICA, ROBÓTICA, MAQUINARIA PESADA
<b>CIENCIAS</b>	BIOTECNOLOGÍA, FÍSICA, QUÍMICA
<b>CALLEJEAR</b>	POLÍTICA, MERCADO, NAVEGACIÓN
<b>ARMONIZAR<sup>△</sup></b>	ESPIRITUS, ARTEFACTOS, LUGARES

<sup>△</sup> Consulta el plugin **+Weird** para saber más sobre esta Habilidad.

## AUMENTOS

ACCIÓN / MEJORADO POR

Marca **◆** para activar una capacidad mejorada (ejemplo: **termovisión**, **reflejos aumentados**, **fuerza aumentada**) o crea/oculta un recurso compacto específico (productos químicos, espada, nanobots). Se puede combinar con **Esforzarse**.

Marca **RESISTENCIA ESPECIAL** para usarla contra un tipo de Consecuencia especial (ejemplo: **cortafuegos neural**, **análizador de comportamiento**, **neutralizador de toxinas**, **recubrimiento ignífugo**, etc).

ERROR
ERROR
ERROR

## CARGA/EQUIPO

ACCIÓN / USAR

Durante el Run podrias declarar equipo en mano marcándolo en tu lista, hasta un número de objetos igual a tu nivel de **CARGA**. Si un objeto se agota, es destruido o se pierde, táchalo de la lista.

- ◆ **LIGERO** [3] Muévete libremente, fluye como el agua.
- ◆ **MEDIO** [5] Parece listo para un trabajo.
- ◆ **PESADO** [7] Ruidoso o lento, muy llamativo.

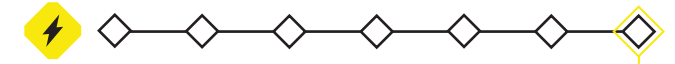
◆ UN ARMA DE FILO O DOS	◆ ARMADURA
◆ ARMA DE MANO	◆ +PESADO
◆ SUBFUSIL	◆ EQUIPO DE INFILTRACIÓN
◆ ARMA GRANDE/PESADA	◆ MUNICIÓN EXTRA ESTÁNDAR / PERFORANTE EXPLOSIVA / INCENDIARIA
◆ DISPOSITIVO DE RASTREO	◆ EQUIPO DE SUPERVIVENCIA □□□ MÁSCARA, RACIÓN, PURIFICADOR AGUA/AIRE.
◆ CIBERCONSOLA	◆ GRANADAS □□ PEM/GAS/ATURDIMIENTO/INCEND./FRAG.
◆ DRON PEQUEÑO SIGILOSO O RÁPIDO	◆ HERRAMIENTAS DE DEMOLICIÓN
◆ DRON MEDIANO DURO U OFENSIVO	◆ HERRAMIENTAS MICROTRÓNICAS
◆ BATERÍA DE REPUESTO	◆ PIEZAS DE REPUESTO
◆ BOTIQUÍN	◆ CARGA EXTRA
◆ DISFRAZ O CAMUFLAJE	

Los Equipos y Aumentos son de Calidad Media por defecto. Cuando se compara equipo entre bandos opuestos, el modelo de más alta calidad tendrá una **VENTAJA** por sus mejores características. **MEJORA** equipo con **ESCENAS RETROSPECTIVAS** (panel 8).

## ESTRÉS

[1 / FIT0815221]

ESFORZARSE: **◆◆** / AYUDAR: **◆** / ESCENA RETROSPECTIVA: **◆ 0 ◆◆+** (panel 3)



**SOBRECARGA** Cuando marques tu último **◆**, un Enfoque de tu elección sufre un **ERROR** permanente y produce una complicación al instante, como:

- Te quedas sin actuar.
- Expones la debilidad de tu grupo.
- Haces que el grupo pierda una ventaja.
- Dañas o pasas por alto algo crucial.

Mientras estás **SOBRECARGADO** no puedes realizar acciones que necesitarían **◆**. **TÓMATE UN RESPIRO** (panel 3) para aliviar **◆** y limpiar este estado.

## RESISTENCIA/ARMADURA

[2 / FIT0815221]

Expresa cómo estás **RESISTIENDO** para reducir la severidad de una **Consecuencia** o, a discreción del DJ, evitarla por completo. Luego escoge un método:

## MARCA Y GASTA UNO:

## RESISTENCIA ESPECIAL

Por ejemplo: Invéntate un uso defensivo de tu Aumento.

## UN TIPO ADECUADO DE ARMADURA

¿Qué apariencia tiene?

TIRA EL ENFOQUE APROPIADO (NO AÑADAS HABILIDAD ESTA VEZ), **⊕** SI ELIGES AGOTAR UN EQUIPO APROPIADO:

- > **6,6** GUAY. TOMA YA.
- > **6** BIEN HECHO. MARCA **◆**.
- > **4/5** NO ESTÁ MAL. MARCA **◆◆**.
- > **1-3** CERCA. MARCA **◆◆◆**.

## DAÑO

[3 / FIT0815221]

Si recibes Daño de un Nivel que ya está lleno, muévelo a un Nivel de Daño mayor. Cuando un **DAÑO** vaya a entorpecer una acción, aplica su **PENALIZACIÓN** —cuando estés **INCAPACITADO**—, puedes actuar solo si eres **AYUDADO** o te **ESFUERZAS**.

