



TIRADA BÁSICA

1D10 + HABILIDAD



Dificultad	
Normal	Complicada
5-7	8-12

TIRADA COMBATE

PIÑAS
1D10 + LANSAR
DISPARAR



TIRADA ENEMIGO

PIÑAS
1D10 + LANSAR
DISPARAR

CALCULO DE DAÑO

DIFERENCIA
DE
LAS
TIRADAS DE COMBATE
ENFRENTADAS

+

Bono de Daño con armas	
Puños	+0
Armas cuerpo a cuerpo	+1
Armas a distancia	+2
Armas de fuego	+3
Lanza Papas y Peta-4	+4

CON EL RESULTADO
SE CALCULA LAS CASILLAS
DE PUPITA PERDIDAS

CASILLAS DE PUPITA
Sólo se cuentan los pares,
los sobrantes se ignoran.
ej sacas 7=2+2+2+1= 3 puntos de daño.

Para curar:

1. Pjeta usa curar.
1D10 Si sale par se recuperan
puntos iguales a CURAR.
Sale impar -1 en Pupita.*

*Si CURAR es de 0 se añade -1PUPITA

2. Usar tabla:

Sanidad Pública		
Establecimiento	Pupa recuperada	Coste
Curandero	1 punto	La voluntad
Médico callejero	1 o 2 puntos	5€ o especies
Ambulatorio*	3 puntos	Gratis*
Hospital*	4 puntos	Gratis*
Clinica privada	Todas	400€ o 600€

*Si quieres evitar a la poli no puedes ir a estos
lugares. Si se te ocurre ir, lanza 1d10, si sale
par no te pillan y si sale impar te cazan.

ESTADOS NEGATIVOS

1er Estado ESTABLE	2º Estado APUNTADO	3er Estado TOCADO	4º Estado HUNDIDO
1d6 Dificultad 5	1d8 Dificultad 7	1d10 Dificultad 9	K.O.
3 Birras	Buen rollo.	Todo el mundo es tu colega.	Coma etílico durante 1 día.
2 Cubatas de garrafón	Buen rollo sexy.	No hay peligro que se tercie.	Coma etílico y resaca de coti- llón 1 semana.
1 Porrillo	Buen rollo colega, "Paz".	Apalanque.	Sueño o paranoia*. 1 día.
2 Clenchas de farlopi	Hiperactividad.	Temblores.	Muerte del <i>corazón</i> , vamos que tas muerto.
1 Pastis	Euforia y no sientes dolor.	Alucinaciones.*	Muerte de la <i>cabeza</i> , tas to loco.
1 Viagra	Empalmada.	Dolor genital.	<i>Empalmo</i> de por vida. Falta de riego cerebral. No das más.
1 Seta o rana alucinógenas	Ver dragones en el pasillo de casa.*	Fatiga y mucho frío.	Vivir en una nueva realidad. *
Efectos a tiradas	-2	-4	FALLO AUTOMÁTICO

*El Pjeta entra en estado de "LA VISIÓN"

PUNTOS DE SUERTE

USAR 1 PUNTO:
Repetir una tirada

o

+2 a una tirada

o

1 punto de ganchito

USAR 2 PUNTOS:
Rebajar un estado de
efectos negativos

USAR 3 PUNTOS
Echar una "mardisión"

MAL DE OJO:

-2 A TODAS
LAS
TIRADAS

