

REINICIO_2035

MANUAL DEL SISTEMA DE ROL DEFINITIVO

*Un mundo donde la realidad se rompio.
Los que sobreviven suben de nivel.*

Sistema d100 Inverso · Cyber-Fantasy · Post-Apocaliptico

Primera Edicion — 2035 | Edicion Revisada 2026-04-15

TABLA DE CONTENIDOS

Distribución estimada: 86 páginas totales. La proporción se calculó en base al volumen relativo de cada sección en los archivos fuente (4020 líneas totales). Las páginas son estimaciones redondeadas para diseño editorial.

Sección	Página estimada
PORTADA	1
CRÉDITOS Y LICENCIA	2

INTRODUCCIÓN	Página
¿Qué es REINICIO_2035?	3
Cómo usar este manual	3
Qué necesitas para jugar	4

CAPÍTULO 1 — BIENVENIDO A LA CONVERGENCIA	Página
1.1 El Fin de la Incertidumbre: De 2030 a 2035	5
1.2 La Gamificación de la Existencia	5
1.3 Las Grietas y el Ecosistema de las Mazmorras	6
— Tipos de Portales: Categoría E hasta Categoría S	6
— La Economía de la Esencia	6
— El Riesgo de Ruptura	6
1.4 La Clase de los Despertados: Los "Levelers"	7
1.5 La Estética del Mañana: High Tech, Low Life, High Magic	7
1.6 El Propósito del Sistema	7
1.7 Terminología Básica para el Jugador (Glosario rápido)	8
1.8 Línea de Tiempo 2025–2035	8
1.9 Las Grandes Corporaciones del 2035	9

CAPÍTULO 2 — ATRIBUTOS PRIMARIOS: EL HARDWARE DEL DESPERTADO	Página
2.1 La Filosofía de los Seis Pilares	10
— I. Fuerza (FOR)	10
— II. Agilidad (AGI)	10
— III. Constitución (CON)	10
— IV. Inteligencia (INT)	11
— V. Percepción (PER)	11
— VI. Misticismo (MIS) / Voluntad (VOL)	11
2.2 Tabla A — Movimiento y Velocidad Táctica	12
2.3 Tabla B — Carga y Potencia Física	12

2.4 Atributos Derivados: Los Medidores de Supervivencia	12
— HP, MP, ST, INI: Fórmulas y Ejemplos	12
2.5 Punto de Creación y Distribución Inicial	13
2.6 Tabla de Rangos de Poder	13

CAPÍTULO 2.1 — EL SOFTWARE DEL DESPERTADO: SISTEMA DE HABILIDADES	Página
Filosofía General	14
2.1.1 La Ecuación de Sincronización	14
2.1.2 Escala de Competencia	14
2.1.3 Protocolo 50/50 — Distribución Inicial	15
2.1.4 Slots de Memoria — Estructura de Selección	15
2.1.5 Progresión por Nivel	15
2.1.6 El Residuo de Éxito — No es solo éxito o fallo	15
Resumen del Sistema de Habilidades (tabla)	16

CAPÍTULO 2.2 — PROTOCOLOS DE CONFLICTO: COMBATE	Página
2.2.1 Mecánica Base — El d100 Inverso	16
2.2.2 Tabla de Dificultades Ambientales	17
2.2.3 Iniciativa — Quién actúa primero	17
2.2.4 Combate a Distancia — El Algoritmo de Precisión	17
— Tabla de Distancia	17
— Tabla de Cobertura	18
— Tabla de Movimiento del Objetivo	18
— Ejemplo de Combate a Distancia	18
2.2.5 Combate Cuerpo a Cuerpo (CQC) — Oposición Directa	18
2.2.6 Fórmula de Daño — El Filtro de Eficiencia	19
— Tabla de Dados de Arma	19
2.2.7 Acciones por Ronda (6 segundos)	19
2.2.8 Estado Crítico y Muerte	19
2.2.9 Salvaciones — El Sistema te Pone a Prueba	20

CAPÍTULO 2.3 — VECTORES PROFESIONALES	Página
2.3.1 Los 20 Vectores del Sistema (tabla resumen)	21
— 1. Vanguardia de Ruptura (El Muro)	21
— 2. Espectro de Sombras (El Ejecutor)	22
— 3. Tirador de Élite (El Ojo del Sistema)	22
— 4. Tecnomante (El Arquitecto de Código)	23
— 5. Canalizador Primordial (La Lanza de Energía)	23

— 6. Splicer Médico (El Salvador)	24
— 7. Ingeniero de Fortificaciones (El Constructor)	24
— 8. Buscador de Esencia (El Rastreador)	25
— 9. Berserker de Ruptura (La Furia)	25
— 10. Operador de Enjambres (El Estratega Digital)	26
— 11. Disruptor Psiónico (El Rompementes)	26
— 12. Cazador de Bestias (El Depredador Alfa)	27
— 13. Alquimista de Plasma (El Artificiero)	27
— 14. Duelista de Filo (El Maestro de la Danza)	28
— 15. Invocador de Red (El Nexo)	28
— 16. Guardián del Gremio (El Protector Místico)	29
— 17. Saboteador de Sistemas (El Fantasma)	29
— 18. Arquitecto de Runas (El Forjador)	30
— 19. Vigilante de Zonas Muertas (El Superviviente)	30
— 20. Maestro de Técnicas (El Estudiante)	31
2.3.2 Lógica de los Bonos de Atributo	31
2.3.3 El Equipo Inicial y la Economía de Inicio	31

CAPÍTULO 2.4 — COMPENDIO DE HABILIDADES (SOFTWARE DEL DESPERTADO)	Página
2.4.1 Tabla Maestra de las 25 Skills Generales	32
2.4.2 Reglas Operativas Avanzadas de Skills Generales	33
— I. Acciones Extendidas y el Factor Tiempo	33
— II. Duelo de Sigilo (Clandestinidad vs. Observación)	33
— III. Diferencia entre Primeros Auxilios y Cirugía	34
2.4.3 Skills Especialistas — Los 20 Vectores	34
— Vector I: Vanguardia de Ruptura (15 skills)	34
— Vector II: Espectro de Sombras (15 skills)	35
— Vector III: Tecnomante (15 skills)	35
— Vector IV: Tirador de Élite (15 skills)	36
— Vector V: Canalizador Primordial (15 skills)	36
— Vector VI: Splicer Médico (15 skills)	37
— Vector VII: Berserker de Ruptura (15 skills)	37
— Vector VIII: Operador de Enjambres (15 skills)	38
— Vector IX: Disruptor Psiónico (15 skills)	38
— Vector X: Cazador de Bestias (15 skills)	39
— Vector XI: Alquimista de Plasma (15 skills)	39
— Vector XII: Duelista de Filo-Láser (15 skills)	40
— Vector XIII: Invocador de Red (15 skills)	40
— Vector XIV: Guardián del Gremio (15 skills)	41
— Vector XV: Saboteador de Sistemas (15 skills)	41

— Vector XVI: Arquitecto de Runas (15 skills)	42
— Vector XVII: Ingeniero de Fortificaciones (15 skills)	42
— Vector XVIII: Buscador de Esencia (15 skills)	43
— Vector XIX: Vigilante de Zonas Muertas (15 skills)	43
— Vector XX: Maestro de Técnicas (15 skills)	44

CAPÍTULO 2.5 — EL CÓDICE DE RUNAS (TÉCNICAS DEL SISTEMA)	Página
2.5.1 Reglas de Operatividad Técnica	45
— I. Gestión de Energía y Memoria (MP, Slots, PT)	45
— II. Ingreso de PT por Nivel (tabla)	45
— III. Sincronía Neuronal — Límites de Nivel de Técnica (tabla)	45
2.5.2 Matriz de Compatibilidad (30 Técnicas Universales)	46
2.5.3 Los 5 Rangos de Evolución (tabla Iniciado → Maestro)	46
2.5.4 Catálogo Completo de Runas — Primera Mitad (1-15)	47
— Runa 01: Sobrecarga de Plasma	47
— Runa 02: Filo Monomolecular	48
— Runa 03: Pulso de Choque (EMP)	48
— Runa 04: Impacto Cinético	49
— Runa 05: Rayo de Discontinuidad	49
— Runa 06: Descarga en Cadena	50
— Runa 07: Estallido de Fragmentos	50
— Runa 08: Bio-Drenaje	51
— Runa 09: Martillo del Sistema	51
— Runa 10: Nube Corrosiva	52
— Runa 11: Protocolo Fantasma	52
— Runa 12: Escaneo de Estructura	53
— Runa 13: Salto de Falla (Blink)	53
— Runa 14: Overclock Sináptico	54
— Runa 15: Enlace de Datos	54
2.5.5 Catálogo de Runas — Segunda Mitad (16-30)	55
— Runa 16: Fricción Cero	55
— Runa 17: Ecovisión (Sonar)	55
— Runa 18: Glitch de Identidad	56
— Runa 19: Ancla de Gravedad	56
— Runa 20: Re-codificación de Objeto	57
— Runa 21: Escudo de Energía	57
— Runa 22: Campo de Refracción	58
— Runa 23: Armadura Reactiva	58

— Runa 24: Muro de Datos	59
— Runa 25: Fase de Inestabilidad	59
— Runa 26: Pulso de Regeneración	60
— Runa 27: Campo de Supresión	60
— Runa 28: Reflejo Cinético	61
— Runa 29: Capullo de Estasis	61
— Runa 30: Campo de Refuerzo	62

CAPÍTULO 3 — EQUIPO Y ECONOMÍA DEL DESPERTADO	Página
3.1 El Mercado de la Convergencia (Créditos y Esencia)	63
3.2 Estamina y Economía de Esfuerzo	63
3.3 Tablas de Equipo	63
— I. Sustento, Ocio y Necesidades Básicas	63
— II. Indumentaria y Estilo	64
— III. Comunicaciones y Gadgets de Uso Diario	64
— IV. Herramientas de Exploración y Supervivencia	65
— V. Gadgets de Inteligencia y Espionaje	65
— VI. Hardware de Guerra Digital (Tecnología Avanzada)	66
— VII. Farmacopea de Combate y Bio-Medicina	66
— VIII. Arsenal Balístico: Modelos y Especificaciones (2035)	67
— IX. Instrumentos de Corte y Contacto (Maestría CQC)	68
— X. Protección Táctica y Blindaje	68
— XI. Transporte y Movilidad	69

CAPÍTULO 4 — LAS MAZMORRAS (DUNGEONS)	Página
4.1 Naturaleza de las Mazmorras	70
4.2 Clasificación por Categoría	70
4.3 Estructura Interna de una Mazmorra	71
4.4 El Sistema de Puntos de Dungeon	71
4.5 Ruptura de Confinamiento	72
4.6 El Jefe de la Mazmorra	72
4.7 Loot y Distribución de Esencia	72

CAPÍTULO 5 — GUÍA DEL DIRECTOR (EL SISTEMA COMO ÁRBITRO)	Página
5.1 El Rol del Director en 2035	73
5.2 Filosofía de Diseño de Encuentros	73
5.3 Creación de NPCs y Enemigos	74
5.4 Calibración de Dificultad	74

5.5 Tablas de Eventos Aleatorios de Dungeon	75
5.6 El Sistema de Reputación	75
5.7 Reglas de Maestría para el Director	76

APÉNDICE A — HOJA DE PERSONAJE	Página
Instrucciones de la Hoja	77
Bloque 1: Identidad	77
Bloque 2: Atributos Primarios y Derivados	78
Bloque 3: Habilidades (14 activas)	79
Bloque 4: Técnicas Activas (Runas)	80
Bloque 5: Equipo y Recursos	81
Bloque 6: Notas e Hitos de Clase	82

APÉNDICE B — TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA	Página
Resumen del Sistema d100 Inverso	83
Tabla de Salvaciones Rápida	84
Resumen de Penalizadores de Combate	84

GLOSARIO COMPLETO DE TÉRMINOS	Página
(Ver archivo parche_glosario.txt / insertar en impresión final)	85

CONTRAPORTADA / COLOFÓN	Página
	86

NOTAS EDITORIALES SOBRE EL ToC

1. SECCIONES SIN TÍTULO CLARO DETECTADAS:

La sección 2.5.5 (segunda mitad del catálogo de runas) tiene encabezado [H2] en parte5_content.txt como "2.5.5 Catálogo de Runas — Segunda Mitad (16-30)" pero las runas individuales mantienen la numeración "2.5.4.16" a "2.5.4.30" — hay inconsistencia entre el número de sección del encabezado y la numeración interna de las runas. Recomendación: renombrar las runas 16-30 a "2.5.5.16" a "2.5.5.30" para coherencia, o unificar todo bajo "2.5.4" con número del encabezado corregido a "2.5.4 Catálogo Completo de Runas (1-30)".

2. CAPÍTULO 4 Y 5 sin subtítulos en fuente:

Los encabezados H2 de los capítulos 4 y 5 están presentes en los archivos pero el cuerpo de texto de estas secciones no fue incluido en los archivos fuente revisados (solo aparecen los títulos). Si hay contenido adicional, el estimado de páginas 70-76 podría necesitar ajuste.

3. INTRODUCCIÓN: No tiene numeración de capítulo. Se integra antes del Capítulo 1 sin número.

Consistente con el estilo del manual.

4. HOJA DE PERSONAJE: Aparece como "APÉNDICE" sin letra en el encabezado H1 del archivo fuente. Se recomienda titularla "APÉNDICE A" y "APÉNDICE B" para diferenciación clara.

REINICIO_2035

Manual del Sistema de Rol Definitivo

Primera Edición — 2035 | Sistema d100 Inverso

Un mundo donde la realidad se rompió y los que sobreviven suben de nivel.

Introducción

¿Qué es REINICIO_2035?

REINICIO_2035 es un juego de rol de mesa para tres a seis jugadores más un Director de Juego (DJ), también llamado "Arquitecto del Sistema". El juego te coloca en el año 2035, en un planeta donde la realidad ha colapsado parcialmente y una entidad desconocida — el Sistema — ha reescrito las reglas de la existencia humana en términos de estadísticas, niveles y probabilidades. No eres un héroe de leyenda ni un semidiós predestinado. Eres un Despertado: alguien ordinario — un técnico, un analista, un courier de drones — que ha sido forzado a optimizarse bajo presión existencial implacable.

El núcleo mecánico de REINICIO_2035 es el sistema d100 Inverso: tiras un dado de cien caras y restas el resultado a tu habilidad. Si el residuo es cero o positivo, tienes éxito. Cuanto más alto el residuo, más brillante la hazaña. Este sistema elimina la arbitrariedad de "tirar alto para ganar" y convierte cada tirada en una evaluación de competencia real: lo que importa no es la suerte sino cuánto has entrenado.

Cómo usar este manual

Este manual está organizado en capítulos que van de lo general a lo específico. El Capítulo 1 establece el mundo, la historia y el tono. El Capítulo 2 define los Atributos Primarios — el hardware biológico de tu personaje. El Capítulo 2.1 cubre el Sistema de Habilidades — el software que corre sobre ese hardware. El Capítulo 2.2 detalla los Protocolos de Conflicto — combate a distancia, cuerpo a cuerpo, iniciativa, daño y muerte. Lee el manual en orden la primera vez. En sesiones posteriores, usa las tablas de referencia rápida al final de cada sección.

Qué necesitas para jugar

Para jugar REINICIO_2035 necesitas: un dado de cien caras (d100), un dado de diez caras (d10), un dado de ocho caras (d8), un dado de seis caras (d6) y un dado de cuatro caras (d4). También necesitas hojas de personaje impresas o digitales, lápices, y al menos una persona que asuma el rol de Director de Juego. El DJ no juega un personaje; narra el mundo, controla a los enemigos y aplica las reglas del Sistema. Los demás jugadores controlan a los Despertados — los protagonistas de la historia.

Capítulo 1 — Bienvenido a la Convergencia

1.1 El Fin de la Incertidumbre: De 2030 a 2035

En 2030, el mundo creyó que se enfrentaba a una anomalía estadística o a un experimento tecnológico fallido. Las primeras personas que "despertaron" veían pantallas flotantes y métricas de rendimiento en su visión periférica mientras caminaban por calles de neón. Se le llamó "El Glitch". Los gobiernos intentaron ocultarlo, las religiones hablaron de milagros y la ciencia buscó un chip que no existía.

Cinco años después, en 2035, la duda ha muerto. El "Sistema" no es una alucinación; es la capa fundamental de la realidad. El mundo ya no se divide por ideologías políticas o fronteras geográficas, sino por la Capacidad de Respuesta ante la Ruptura. Las megaciudades de 2035 — Neo-Tokio, Nueva York-Sur, los distritos industriales de Europa y las torres de Nova-Lima en Sudamérica — han tenido que adaptarse a una existencia dual. Por un lado, la tecnología de punta: drones de vigilancia con IA, implantes neuronales de consumo masivo y una red global de datos que fluye por el aire. Por otro, las Grietas de Ruptura: portales que se abren sin previo aviso en estaciones de metro, centros comerciales o bloques de apartamentos, conectando nuestra realidad con dimensiones de bolsillo que el Sistema denomina "Dungeons" o Mazmorras.

El proceso fue gradual pero inexorable. En 2025, apenas el 0.01% de la población reportó los primeros "Ecos Neurales" — visiones de números superpuestos sobre la realidad, descartados como fallos de implante. En 2027, cinco millones de personas calibradas irrumpieron simultáneamente en el mundo con interfaces completas. En 2028, los primeros portales de nivel inferior materializaron en subniveles urbanos abandonados. En 2029, diez mil portales de nivel medio introdujeron humanoides primitivos que aniquilaron dos mil personas en el colapso inaugural de un hypertren neoyorquino. Y en 2030 — el Año Cero — cien millones de personas despertaron en un solo día. Para 2035, el Sistema es una utilidad tan cotidiana como el oxígeno o la electricidad.

1.2 La Gamificación de la Existencia

Para el ciudadano promedio de 2035, el Sistema es una utilidad más, como el Wi-Fi o el oxígeno. Sin embargo, para los Despertados — los jugadores — el Sistema es una interfaz de comandos absoluta. Ya no entrenas para ser más fuerte en el sentido tradicional; "inviertes puntos". Ya no estudias una carrera para ser más inteligente; "subes niveles de habilidad". Esta transformación ha creado una sociedad profundamente desigual y competitiva. El valor de una persona está determinado por su Hoja de Datos. Si tu estadística de Inteligencia es baja, las IA de las corporaciones ni siquiera procesarán tu solicitud de empleo. Si tu Constitución es alta, eres reclutado por las fuerzas de contención de portales.

El mundo de 2035 es estético y brutal. Es un paisaje de rascacielos infinitos envueltos en publicidad holográfica, donde en el callejón de abajo puede aparecer un portal que escupa criaturas que la física convencional no puede explicar. La sensación de "subir de nivel" es adictiva: es una descarga de dopamina y poder real que recorre las venas del Despertado, modificando su estructura molecular para hacerlo más rápido, más fuerte o más capaz de manipular energías místicas. No hay punto de retorno. Una vez que el Sistema te ha elegido, eres parte de esta nueva jerarquía para siempre.

1.3 Las Grietas y el Ecosistema de las Dungeons

El cambio más radical en los últimos cinco años ha sido la aparición de las Dungeons. No son solo cuevas; son fragmentos de realidades alternativas que el Sistema utiliza para "evaluar" a la humanidad. Emergen como pulsos erráticos de energía anómala — grietas azuladas que rasgan el aire con un zumbido sordo y un olor a ozono quemado — vomitando entidades del vacío que desafían las leyes físicas conocidas.

Tipos de Portales: desde Categoría E hasta Categoría S

Los portales se clasifican en cinco categorías según su nivel de peligro y el tamaño de la amenaza que contienen. Las Grietas de Categoría E son molestias menores — fisuras de un metro de diámetro, estables por horas, con entidades primitivas del tamaño de perros. Las de Categoría D introducen humanoides rudimentarios con armas improvisadas. Las de Categoría C son portales de nivel medio que demandan equipos coordinados. Las de Categoría B son eventos de amenaza regional que pueden devastar barrios enteros. Las de Categoría S son eventos de extinción local — aberturas colosales que engullen edificios y cuya presencia distorsiona el tiempo a un kilómetro a la redonda.

La Economía de la Esencia

Dentro de los portales, las leyes de la física son dictadas por el Sistema. Al derrotar a las entidades que los habitan o al "limpiar" la zona, los Despertados obtienen Esencia y Runas. Estos son los únicos materiales capaces de alimentar la tecnología de nueva generación. El petróleo y el litio han sido sustituidos por los Cristales de Maná recuperados de las profundidades de las mazmorras. Un solo cristal de maná de calidad media equivale a diez mil créditos en el mercado negro. Los colectivos de Despertados construyen economías enteras sobre la extracción de Esencia.

El Riesgo de Ruptura

Si una Dungeon no es "limpiada" en el tiempo que el Sistema determina, ocurre una Ruptura de Confinamiento. Las criaturas cruzan al mundo real y el área circundante comienza a ser asimilada por el bioma del portal. Barrios enteros de Londres y Shanghái son ahora "Zonas Muertas" donde la tecnología humana falla y solo el poder del Sistema funciona. Entrar a una Zona Muerta sin preparación es una sentencia de muerte.

1.4 La Clase de los Despertados: Los "Levelers"

Tú no eres un ciudadano común. Eres un Despertado. Por alguna razón — un trauma, una predisposición genética o puro azar del Sistema — has recibido la capacidad de interactuar activamente con la interfaz. En 2035, ser un Despertado es una profesión de alto riesgo y alta recompensa. Te mueves en un mundo donde la ley de la calle se mezcla con la jerarquía del Sistema. Puedes ser un mercenario independiente que vende sus servicios a gremios corporativos, o un agente del gobierno encargado de cerrar portales ilegales.

Los Despertados no son elites genéticas ni profetas predestinados. Emergen de las profundidades de la cotidianidad urbana: analistas de datos exhaustos, técnicos de implantes freelance, pilotos de drones marginales. Su poder no es un regalo; es el resultado de sobrevivir a lo que mataría a cualquier otro. Los rangos operativos van desde el estrato Provisional — todo Despertado al despertar — hasta el estrato Supremo, tan raro que un solo individuo puede custodiar una megaciudad completo. El 60% de

los Despertados permanece en estratos bajos, luchando por supervivencia básica. Solo el 0.1% alcanza la cima.

Tu vida se rige por el Rigor del d100. Cada acción que realizas es una apuesta contra las leyes del azar que el Sistema intenta controlar. La notificación que aparece en tu retina cada mañana lo dice sin rodeos:

**[SISTEMA EN LÍNEA] [USUARIO IDENTIFICADO] [ESTADO: SUPERVIVENCIA RECOMENDADA]
[OBJETIVO DEL DÍA: NO MUERAS]**

1.5 La Estética del Mañana: High Tech, Low Life, High Magic

El tono de REINICIO_2035 es Cyber-Fantasy Crudo. No es el futuro brillante de los carteles corporativos; es el futuro que vive en los callejones debajo de esos carteles.

El Equipo: Llevas una chaqueta reforzada con fibra de carbono y placas de cerámica, pero en tu brazo tienes tatuada una Runa de Invisibilidad que brilla en azul eléctrico cuando la activas. Tu asistente personal es una inteligencia artificial que corre en tu implante cerebral, pero que ahora también te traduce las runas antiguas que encuentras en las paredes de una mazmorra. La dualidad es total: tecnología cuántica coexiste con magia rúnica; drones de vigilancia patrullan los mismos cielos que atraviesan entidades del vacío.

El Conflicto: Las corporaciones ya no solo quieren tu dinero; quieren tu Potencial de Nivel. Se rumorea que están experimentando con "Granjas de Nivel", donde obligan a personas a luchar en mazmorras controladas para extraer su Esencia. Los gobiernos clasifican a los Despertados como "activos estratégicos". Los colectivos de Levelers se convierten en el único refugio real. Y debajo de todo, el Sistema observa, mide, evalúa, y no da ninguna explicación.

1.6 El Propósito del Sistema

Nadie sabe qué quiere el Sistema. Algunos creen que es una defensa natural del universo contra una amenaza mayor — un protocolo de emergencia cósmico activado para forjar guerreros capaces de enfrentar lo que viene. Otros sostienen que es un juego de entidades superiores donde nosotros somos las piezas. Hay quienes han dedicado sus vidas a analizar los patrones de aparición de portales y creen detectar una inteligencia detrás, aprendiendo de cada neutralización, adaptando las entidades que envía, ajustando la dificultad como si evaluara a la especie entera. En el nivel 100, fragmentos de interfaz revelan una frase que ningún Despertado ha podido descifrar completamente: "El Sistema como conducto contra incursión externa."

Lo único cierto es que el Sistema no miente. No promete gloria ni protección. Solo cuantifica, mide y recompensa la supervivencia. Bienvenido a 2035. El mundo ya no es de los políticos, ni de los ejércitos, ni de los ricos. El mundo es de aquellos que pueden subir de nivel.

1.7 Terminología Básica para el Jugador

Para moverte por este mundo, debes conocer los términos que el Sistema ha impuesto en el lenguaje cotidiano:

Término	Definición
---------	------------

HUD (Heads-Up Display)	La interfaz visual que solo tú ves. Muestra tus barras de HP, MP, Estamina, y el porcentaje de éxito estimado para tus acciones.
Dungeon / Mazmorra	Fragmento de realidad alternativa accesible a través de una Grieta. Contiene entidades, trampas y Esencia extraíble.
Grieta de Ruptura	Portal dimensional que aparece sin aviso en zonas urbanas. Si no se limpia en el tiempo límite, provoca una Ruptura de Confinamiento.
Ruptura de Confinamiento	Colapso del portal hacia el mundo real. Las entidades cruzan y el área se convierte en Zona Muerta.
Zona Muerta	Área asimilada por el bioma de un portal. La tecnología humana falla en su interior; solo el Sistema funciona.
Esencia	Energía cuantificable que liberan las entidades al ser derrotadas. Combustible de la economía de 2035.
Runa de Técnica	Disco de datos orgánicos o grabados en piedra que, al absorberse, otorga una Técnica al usuario. No se aprende; se instala.
Cristal de Maná	Material sólido extraído de mazmorras profundas. Sustituyó al petróleo y al litio como fuente energética primaria.
Despertado / Leveler	Persona que ha recibido acceso activo al Sistema. Puede ver el HUD, invertir puntos y subir de nivel.
Saturación de Maná	Cantidad de energía del Sistema que un cuerpo puede soportar antes de sufrir colapso orgánico. Excederla es fatal.
Cierre de Portal	Acto de derrotar al Jefe de la Dungeon, colapsando la estructura dimensional y restaurando la realidad.
Penalizador de Rango	Reducción de probabilidades de éxito aplicada por el Sistema cuando se intenta una acción por encima del nivel del personaje.
Hoja de Datos	El perfil estadístico visible de un Despertado. En 2035, determina empleabilidad, reclutamiento y estatus social.
Residuo de Éxito (PE)	El número que queda tras restar el d100 a la Skill efectiva. Un residuo alto indica precisión y potencia adicional.
Recalibración	Evento raro post-trauma extremo donde el Sistema reescribe parcialmente el ADN del Despertado, duplicando atributos y desbloqueando especializaciones secundarias.

1.8 Línea de Tiempo 2025–2035

La historia del Sistema no comenzó con un gran evento visible. Comenzó con susurros.

Año	Evento
2025	Primeros "Ecos Neurales" — menos del 0.01% de la población reporta visiones numéricas superpuestas. Descartados como fallos de implante NeuroLink.
2026	Mil "Operativos Beta" reciben interfaces parciales, solo

	visualización de atributos. Varios alcanzan el nivel 5 y desaparecen. Corporaciones inician disección clandestina de nodos neurales.
2027	Marzo: cinco millones de calibrados emergen simultáneamente con interfaces completas. Corporaciones adoptan política "Calibra o Sepárate". Aparecen las primeras tablas de clasificación globales de Despertados.
2028	Octubre: cien portales de nivel inferior materializan en subniveles urbanos abandonados. Primeras entidades anómalas — roedores colosales — son neutralizadas por accidente por calibrados de nivel 10. Nace el mercado de Esencia.
2029	Diez mil portales de nivel medio. Humanoides primitivos irrumpen. Colapso de hypertren en Nueva York: 2,000 muertos. Los primeros colectivos de Despertados se organizan. Calibrados son transmitidos en directo realizando neutralizaciones.
2030 (Año Cero)	12 de enero: calibración masiva de 100 millones de personas simultáneamente. Ruptura en isla remota: un millón de bajas. El Sistema ya no puede negarse ni ocultarse. Gobiernos declaran estado de emergencia dimensional. Comienza la Era del Nivel.
2031	500 colectivos operativos registrados. Primeros portales de nivel alto en centros urbanos. Economía de fragmentos cristalinos equipara al PIB de países medianos. Aparecen los primeros Despertados de recalibración.
2032	Héroes nacionales emergen: Despertados de nivel 40+ capaces de cerrar portales en solitario. Naciones unen fuerzas en la "Primera Alianza Dimensional". Comienza la guerra corporativa por el monopolio de Esencia.
2033-2034	Un millón de portales activos simultáneos. El 20% de la población mundial ha muerto o desaparecido en Zonas Muertas. Ciudades-colectivo reemplazan a los municipios en zonas afectadas. El tiempo se distorsiona en portales rojos de alta intensidad.
2035	Señores Supremos emergen de portales Categoría S — entidades de nivel 90+ que devastan continentes. Se funda la "Nueva Alianza Operativa Internacional". El Sistema revela fragmentos crípticos a Despertados de nivel 80+. El mundo ya no tiene vuelta atrás.

1.9 Las Grandes Corporaciones del 2035

En el vacío de poder dejado por los gobiernos fragmentados, cuatro megacorporaciones se han posicionado como los actores económicos y militares más influyentes del mundo. Todas tienen una relación compleja y explotadora con los Despertados: los necesitan, los temen y los tratan como recursos.

Corporación	Especialidad	Relación con los Despertados
-------------	--------------	------------------------------

Nexus Dynamics	Implantes neurales de próxima generación, interfaces aumentadas y extracción de datos biométricos del Sistema	Reclutan Despertados como "probadores de producto". Se rumorea que sus laboratorios subterráneos operan Granjas de Nivel donde obligan a Levelers a limpiar mazmorras controladas en bucles para extraer datos de progresión.
OmniForce Security	Fuerzas de contención de portales, armamento anti-entidades y zonas de exclusión dimensional	Contratan Despertados de alto rango como contratistas de élite. Pagan bien pero exigen lealtad total. Los Despertados que rechazan sus contratos suelen tener "accidentes" en portales de nivel medio.
BioSynth Collective	Modificaciones genéticas, síntesis de nanobots, investigación sobre recalibración artificial	Obsesionados con reproducir la recalibración de forma controlada. Secuestran Despertados recalibrados para extraer sus núcleos neurales. Venden elixires que simulan calibración a no-Despertados — con efectos secundarios letales a largo plazo.
DataStream Alliance	Red global de datos cuánticos, mercados negros digitales, control de la infraestructura de comunicaciones	Monetizan las Hojas de Datos de los Despertados sin su consentimiento. Venden proyecciones de nivel a corporaciones rivales. Algunos canales de DataStream son la única forma que tienen los colectivos de coordinarse durante una Ruptura masiva — lo que les da un poder de chantaje sin precedentes.

Capítulo 2 — Atributos Primarios: El Hardware del Despertado

En el momento del "Despertar", el Sistema no crea capacidades nuevas de la nada; realiza una Auditoría Biomecánica. Lo que el jugador ve como números en su HUD es en realidad la cuantificación de su densidad muscular, su velocidad de disparo neuronal, su capacidad pulmonar y su afinidad con la energía de los portales.

En REINICIO_2035, los atributos son el techo de cristal de tus habilidades. Mientras que las Skills representan lo que has aprendido a hacer, los Atributos representan lo que tu cuerpo y mente te permiten alcanzar físicamente. No puedes entrenar más allá de tu hardware; primero debes actualizar el hardware.

2.1 La Filosofía de los Seis Pilares

El Sistema divide la capacidad humana en seis ejes fundamentales. Al iniciar, dispones de 100 puntos para distribuir entre ellos. El rango humano estándar antes del despertar suele oscilar entre 5 y 15. Un valor de 50 representa el pináculo de la evolución humana natural — un atleta olímpico o un genio universal. Superar el 50 solo es posible mediante la inversión de puntos obtenidos al subir de nivel, lo que el Sistema denomina "Trascendencia Biológica".

I. Fuerza (FOR)

No se trata solo de la apariencia estética de los músculos, sino de la Potencia Contráctil. En 2035, la Fuerza determina la capacidad de un operativo para infligir daño cinético y manipular equipo pesado en entornos de alta gravedad o dentro de mazmorras con leyes físicas alteradas. Es la diferencia entre poder usar un Hacha de Vibración de Combate o quedar paralizado por su peso al primer swing.

Impacto mecánico: afecta al daño en combate cuerpo a cuerpo, la capacidad de carga máxima y la fuerza de salto. Un personaje con FOR 5 es alguien demacrado o sedentario, incapaz de cargar su propio equipo de campaña. Un personaje con FOR 50 tiene una estructura ósea reforzada y músculos que parecen tensados como cables de acero — puede voltear un vehículo ligero con las manos desnudas.

II. Agilidad (AGI)

Es la métrica de la Coordinación Neuromotora. Define la capacidad del cuerpo para moverse por el espacio con precisión, mantener el equilibrio en superficies imposibles y reaccionar ante estímulos físicos inmediatos. En las mazmorras de 2035, donde el suelo puede deshacerse bajo tus pies y los pasillos se reconfiguran, la Agilidad es tan vital como el oxígeno.

Impacto mecánico: es la base de la esquivas en combate cuerpo a cuerpo, el sigilo y el parkour urbano. También determina la velocidad de movimiento por ronda. Con AGI alta, los movimientos del personaje dejan de ser "humanos" y adquieren una fluidez depredadora. Los tropiezos desaparecen y el cuerpo responde antes de que la mente consciente procese el obstáculo.

]III. Constitución (CON)

La Resiliencia Orgánica. Este atributo mide la eficiencia del sistema inmunológico, la densidad de los tejidos y la capacidad de recuperación celular. Es tu firewall biológico contra el entorno hostil de 2035 — contra el gas tóxico de los portales rojos, contra la radiación de maná que emiten las entidades de nivel S, contra el agotamiento que acumulas hora tras hora dentro de un encierro dimensional.

Impacto mecánico: determina los Puntos de Vida (HP) y la Estamina (ST). También dicta cuánto tiempo puedes pasar en zonas de radiación de maná sin sufrir colapso orgánico. Alguien con CON alta rara vez se siente cansado, sus heridas dejan de sangrar antes que las de los demás y su piel se siente más densa al tacto.

]IV. Inteligencia (INT)

Representa la Velocidad de Procesamiento Sináptico. No es solo "saber cosas", sino la rapidez con la que el cerebro puede analizar datos, reconocer patrones y establecer conexiones lógicas bajo fuego enemigo. En 2035, la INT es también la interfaz con los sistemas tecnológicos: una INT de 40+ permite al operativo "hablar" con terminales de seguridad y decodificar runas antiguas como si fueran lenguajes naturales.

Impacto mecánico: afecta al hackeo, el uso de tecnología avanzada y la capacidad de aprendizaje de nuevas Técnicas. Una INT de 40+ permite al jugador percibir el mundo en "flujos de datos". Las conversaciones se vuelven predecibles y la arquitectura de una ciudad se revela como un esquema lógico explotable.

]V. Percepción (PER)

La Agudeza Sensorial y Filtro de Datos. En un mundo saturado de publicidad holográfica y ruido digital, la Percepción permite separar la señal del ruido. Mide la vista, el oído y ese "sexto sentido" que detecta anomalías en el Sistema — el pulso sutil de un portal en formación, el parpadeo térmico de un francotirador a 200 metros.

Impacto mecánico: es el atributo principal para las armas a distancia (puntería) y para la Iniciativa en combate. Alguien con PER baja vive en una niebla constante, incapaz de detectar emboscadas hasta que ya es demasiado tarde. Alguien con PER alta nota la dilatación de las pupilas de un mentiroso o el zumbido casi inaudible de un dron oculto a tres manzanas de distancia.

]VI. Misticismo (MIS)

La Conductividad de Maná. Es el atributo más reciente en la historia humana — no existía como métrica medible antes del Año Cero. Mide qué tan bien puede tu cuerpo actuar como un puente entre nuestra realidad y la energía que fluye desde los portales. Es la diferencia entre un Despertado que puede apenas activar una Runa básica y un Canalizador Primordial que dispara lanzas de energía pura a través de paredes.

Impacto mecánico: determina tus Puntos de Misticismo (MP) y la potencia de tus Técnicas Rúnicas. Una persona con MIS alto suele tener una "presencia" extraña. Los dispositivos electrónicos a veces fallan a su alrededor y pueden sentir la proximidad de una mazmorra como una presión en la base del cráneo horas antes de que el portal materialice.

Nota de Diseño: Voluntad (VOL)

El atributo Voluntad (VOL) que aparece en algunas habilidades especializadas es un alias funcional del Misticismo (MIS). Cuando una habilidad indica VOL como atributo base, usa el valor de MIS del personaje. Esto refleja que la fuerza de voluntad en 2035 es inseparable de la afinidad con el Sistema.

2.2 Tabla A — Movimiento y Velocidad Táctica (Ronda de 6 segundos)

Rango de AGI	Caminar (Base)	Trotar (x2)	Sprint (x4)	Descripción de Movilidad
1-10	2 metros	4 metros	8 metros	Movilidad reducida o herida. Movimiento torpe y predecible.
11-20	3 metros	6 metros	12 metros	Humano Promedio. Ritmo urbano estándar. Sin ventaja táctica.
21-30	4 metros	8 metros	16 metros	Atleta Operativo. Movimiento táctico fluido. Difícil de flanquear.
31-40	5 metros	10 metros	20 metros	Élite. Velocidad de respuesta excepcional. Puede cubrir esquinas en 1 ronda.
41-50	6 metros	12 metros	24 metros	Pico Humano. Movimiento casi imperceptible a ojos no entrenados.
51+	+1m cada 10 pts	+2m cada 10 pts	+4m cada 10 pts	Trascendencia Biológica. Rompiendo límites del hardware humano.

Nota: El Sprint consume 1 punto de Estamina (ST) por cada 2 rondas de uso consecutivo. Superar la Carga Ligera impone -10 a AGI y reduce el Sprint a Trotar.

2.3 Tabla B — Carga y Potencia Física (Basada en FOR)

FOR	Carga Ligera (kg)	Carga Máxima (kg)	Levantar / Empujar (kg)
5	10 kg	25 kg	40 kg
15	25 kg	50 kg	80 kg
30	50 kg	100 kg	180 kg
50	90 kg	200 kg	400 kg
75	150 kg	350 kg	800 kg

Sobrecarga: Si superas tu Carga Ligera, recibes un penalizador de -10 a todas tus tiradas de Agilidad y Velocidad de movimiento. Si superas la Carga Máxima, el penalizador es de -30 y no puedes correr.

2.4 Atributos Derivados: Los Medidores de Supervivencia

A diferencia de las Skills, estos valores se calculan una vez y se actualizan solo cuando el atributo base cambia. Son los indicadores vitales que el DJ y los jugadores deben tener siempre visibles en la mesa.

HP (Puntos de Vida): $HP = (CON \times 2) + (FOR / 5)$

Tu capacidad para no morir. Ejemplo: Con CON 30 y FOR 20, tendrías $(30 \times 2) + (20 / 5) = 60 + 4 = 64$ HP. Un personaje con CON 10 y FOR 10 tendría apenas 22 HP — cualquier encuentro con una entidad de nivel medio puede ser fatal.

MP (Puntos de Misticismo): $MP = (MIS \times 2) + (INT / 5)$

Tu munición mágica para activar Técnicas Rúnicas. Ejemplo: Con MIS 40 e INT 20, tendrías $(40 \times 2) + (20 / 5) = 80 + 4 = 84$ MP. Sin MP, un Canalizador es solo un civil con buena ropa.

Regla de Gestión de Maná: Al inicio de cada sesión de juego, los personajes comienzan con el 80% de su MP máximo (redondeado hacia abajo). El 20% restante representa la reserva profunda que solo se alcanza con Recuperación Total o Cristales de Sincronía. Esta regla fuerza decisiones reales sobre cuándo y cómo usar las Técnicas Rúnicas.

ST (Estamina): $ST = CON + AGI$

Tu reserva de esfuerzo físico para mantener el sprint, realizar acciones extenuantes o resistir condiciones ambientales extremas. Ejemplo: Con CON 20 y AGI 25, tendrías $20 + 25 = 45$ ST. Cada 2 rondas de Sprint consecutivo consume 1 punto de ST.

INI (Iniciativa): $INI = (PER + AGI) / 2$

El valor base de reacción antes de aplicar el d100 inverso en combate. Ejemplo: Con PER 30 y AGI 20, tu INI base es $(30 + 20) / 2 = 25$. Este valor se usa en la fórmula de Iniciativa táctica durante el combate.

2.5 Punto de Creación y Distribución Inicial

Al crear tu personaje, dispones de 100 puntos para distribuir libremente entre los seis atributos. El mínimo por atributo es 1 — un valor de 1 en cualquier atributo representa una limitación grave en esa área. El máximo inicial es 50, que representa el pináculo de la forma humana pura sin intervención del Sistema. Para superar 50, el personaje debe haber completado al menos una Dungeon de Rango D y haber desbloqueado su limitador biológico mediante puntos de nivel ganados en juego.

El Bono de Vector — el bonus que otorga tu profesión elegida — se aplica después de distribuir los 100 puntos iniciales. Esto significa que un Tecnomante con INT 50 que recibe su bono primario de +10 INT tendrá una Inteligencia final de 60, rompiendo el límite humano gracias a la intervención directa del Sistema en su estructura neuronal.

2.6 Tabla de Rangos de Poder

Rango de Atributo	Descripción
-------------------	-------------

1-10	Humano débil. Limitación severa en esa área. Un atributo en 1 es casi una discapacidad funcional.
11-20	Humano promedio. El ciudadano urbano estándar de 2035, antes del Despertar.
21-30	Atleta. Condición física superior, entrenamiento serio o talento natural notable.
31-40	Élite. Profesional de alto rendimiento. Los mejores soldados, científicos y especialistas del mundo.
41-50	Pico Humano. El límite teórico de la biología humana no modificada. Atleta olímpico o genio universal.
51+	Trascendencia Biológica. Solo alcanzable mediante puntos de nivel altos. El cuerpo o la mente han superado lo que la evolución permite.

Nota sobre el Fallo Crítico por Atributo: Si el Sistema exige una tirada pura de atributo (sin Skill) y el resultado del d100 es 95-100, ocurre un Colapso de Atributo. FOR: desgarro muscular — penalizador de -20 a todo combate físico por 1d4 rondas. INT: migraña severa o reinicio forzado del HUD — ceguera temporal, 1 ronda sin acciones. MIS: Saturación de Maná — quemaduras internas, pierde 1d8 HP y 1d6 MP inmediatamente.

Capítulo 2.1 — El Software del Despertado: Sistema de Habilidades

Filosofía General

En la infraestructura de REINICIO_2035, la competencia no es un regalo del azar, sino un proceso de Carga de Datos Sinápticos. El Sistema no espera a que practiques mil veces un movimiento. En el momento en que inviertes tus puntos, el Sistema "mapea" los nervios, ajusta los micro-movimientos de tus ojos y optimiza tus reflejos mediante impulsos eléctricos de baja intensidad. Tus Skills son el software que corre sobre tu biología. Los atributos son el hardware; las habilidades son el código.

Esta distinción es fundamental: puedes tener FOR 50 y aun así ser un peleador incompetente si no has invertido puntos en CQC. La Fuerza te da el potencial; la Skill te da la precisión. Un luchador callejero con FOR 20 y CQC 45 vencerá a un culturista con FOR 45 y CQC 10. El hardware importa; el software gana combates.

2.1.1 La Ecuación de Sincronización

Skill Total = (Atributo Asociado / 2) + Puntos de Entrenamiento

El Aporte Biológico (Atributo / 2) es tu base inalterable. Es el "firmware" con el que vienes de fábrica. Si posees una Inteligencia de 30, tu base en cualquier habilidad cognitiva será de 15, sin importar cuánto entrenes. Ejemplo: INT 30 + 20 puntos de entrenamiento = 15 + 20 = 35 de Skill total en Hackeo.

Los Puntos de Entrenamiento representan tu enfoque y tu voluntad de especialización. Son los paquetes de optimización que tú, como usuario del Sistema, decides instalar en qué área de tu perfil operativo.

2.1.2 Escala de Competencia

Nivel	Rango de Skill	Descripción
Principiante	1-20	Conocimiento básico, errores frecuentes. Un técnico que recién empieza a hackear terminales simples.
Competente	21-40	Desempeño funcional bajo presión. Puede completar la mayoría de tareas estándar sin fallar continuamente.
Avanzado	41-60	Profesional operativo, confiable en campo. El estándar de un soldado de élite o un especialista corporativo experimentado.
Experto	61-80	Especialista de élite, referente en su área. Sus fallos son raros y sus éxitos suelen ser extraordinarios.
Maestro	81-100	Cima de la perfección humana

		aumentada. Sus acciones parecen imposibles para los no-Despertados.
Épico	101-120	Más allá de lo humano. Solo alcanzable con Trascendencia Biológica activa. Requiere atributos base 50+.
Trascendente	121-150	Leyenda viviente del Sistema. Un nombre que el propio HUD de otros Despertados registra como referencia histórica.

2.1.3 Protocolo 50/50 — Distribución Inicial

Al alcanzar el Nivel 1, el Sistema desbloquea tu capacidad de escritura de datos. Dispones de 100 puntos totales de entrenamiento, pero el Sistema impone una partición estricta de memoria para garantizar que seas un operativo versátil y no una herramienta de uso único.

Partición General (50 puntos): destinados exclusivamente a tus 7 Skills Generales.

Las Skills Generales cubren tu capacidad de moverte por el mundo urbano, interactuar con la tecnología civil y sobrevivir en entornos hostiles. Pertenecen al catálogo civil: Atletismo, Primeros Auxilios, Hacking, Sigilo, Negociación, Conducción, Observación, entre otras.

Partición Especialista (50 puntos): destinados exclusivamente a tus 7 Skills Especialistas.

Las Skills Especialistas son habilidades exclusivas que el Sistema otorga según el Vector de Profesión elegido. Definen tu letalidad en combate o tu capacidad técnica avanzada dentro de una Dungeon. No pueden adquirirse fuera del Vector asignado sin un evento especial de recalibración.

Cap inicial: no se pueden invertir más de 20 puntos de entrenamiento en una sola habilidad durante la creación del personaje.

Este limitador existe porque el Data-Shock — una sobrecarga sináptica por instalación masiva de datos en tiempo cero — puede freír el sistema nervioso de un Despertado inexperto. El límite de 20 puntos significa que, incluso con un atributo al máximo (50), tu Skill final en el nivel 1 no superará 45 (25 de base + 20 de puntos). Es una marca de Profesional Competente, pero aún lejos de la Maestría Absoluta.

2.1.4 Slots de Memoria — Estructura de Selección

Tu HUD tiene ranuras limitadas de procesamiento activo. No puedes ser bueno en todo; el Sistema te obliga a elegir en qué enfocar tus sensores. Dispones de 7 ranuras para Skills Generales y 7 ranuras para Skills Especialistas, para un total de 14 Skills activas en todo momento. Las habilidades fuera de estas ranuras no desaparecen; simplemente no se pueden usar con el modificador de entrenamiento completo hasta ser reactivadas ocupando una ranura.

2.1.5 Progresión por Nivel

A medida que acumulas experiencia dentro de las Dungeons, el Sistema te otorga paquetes de actualización. La subida de nivel es el momento en que tu software se actualiza para soportar más carga operativa.

Cada nivel: +10 puntos de Skill para distribuir libremente entre cualquiera de tus 14 ranuras activas.

Cap por nivel: no se pueden asignar más de 10 puntos nuevos a una misma habilidad en una sola subida de nivel.

Este sistema asegura que el personaje evolucione de forma constante pero lógica. Si decides poner los 10 puntos en una sola habilidad, sacrificas versatilidad en las otras 13 ranuras. Es una decisión táctica permanente: especializarte al máximo en un área o mantener un perfil equilibrado capaz de responder a imprevistos. Los DJ deben diseñar encuentros que castiguen la especialización excesiva y recompensen la adaptabilidad.

2.1.6 El Residuo de Éxito — No es solo éxito o fallo

En REINICIO_2035, el número que sobra tras la resta no es basura: es la medida de tu calidad. Un residuo alto — por ejemplo, tener una Skill de 40, sacar un 05 en el dado y obtener 35 de Residuo — permite al Director de Juego narrar una hazaña cinematográfica que va más allá del simple "lo logras". El Sistema recompensa la eficiencia.

Un residuo alto en Hackeo podría significar que no solo abriste la puerta, sino que bloqueaste los sensores de la siguiente habitación por 2 rondas. Un residuo alto en Atletismo podría significar que no solo cruzaste el abismo saltando, sino que aterrizaste en posición de ataque con ventaja táctica. Un residuo alto en Combate podría activar narraciones de golpes críticos que desorienten al enemigo más allá del daño calculado. La regla general: un residuo de +30 o más siempre genera efectos narrativos adicionales a discreción del DJ.

Resumen del Sistema de Habilidades

Concepto	Valor
Puntos iniciales totales	100 (50 Generales + 50 Especialistas)
Cap inicial por habilidad	20 puntos
Ranuras activas	7 Generales + 7 Especialistas = 14 total
Puntos por nivel	10
Cap por habilidad por nivel	10 puntos
Fórmula	Skill Total = (Atributo / 2) + Puntos de Entrenamiento

Capítulo 2.2 — Protocolos de Conflicto: Combate

Cuando la diplomacia falla o los sistemas de seguridad de una Dungeon se activan, el Sistema entra en un estado de alta prioridad: el Modo Táctico. La realidad se fragmenta en Rondas de 6 segundos. Ya no eres solo un ciudadano del 2035; eres una unidad de combate procesando variables de vida o muerte en milisegundos. En REINICIO_2035, el combate no es un intercambio estadístico abstracto; es un choque de habilidades donde el posicionamiento, la cobertura y la precisión absoluta dictan quién regresa a casa y quién se convierte en datos borrados.

2.2.1 Mecánica Base — El d100 Inverso

Fórmula: RESULTADO = Skill Efectiva - d100

Éxito: resultado mayor o igual a 0. El personaje logra su objetivo. El grado de éxito depende del Residuo.

Fallo: resultado menor a 0. La acción falla. El grado del fallo puede generar consecuencias narrativas.

Éxito Crítico: resultado igual o mayor a +50. Hazaña épica — daño multiplicado por 1.5, o efecto adicional narrado por el DJ.

Fallo Crítico: resultado igual o menor a -40. Consecuencia grave — el DJ decide el resultado: arma encasquillada, caída al vacío, exposición al fuego cruzado, activación de trampa cercana.

2.2.2 Tabla de Dificultades Ambientales

Categoría	Modificador	Contexto en 2035
Muy Fácil	+20	Uso de IA de apoyo, herramientas inteligentes o condiciones completamente controladas.
Fácil	+10	Condiciones óptimas sin presión de tiempo ni interferencia externa.
Moderado	0	Condiciones de campo estándar. El pan de cada día del operativo.
Difícil	-10	Entorno hostil, interferencia electromagnética o equipo dañado al 50%.
Muy Difícil	-20	Bajo fuego enemigo, oscuridad total, veneno activo o maná saturado.
Imposible	-30	Superar un protocolo de seguridad de grado militar o una barrera rúnica de nivel S.

2.2.3 Iniciativa — Quién actúa primero

Fórmula: INI = (AGI + PER) / 2 - d100

Antes de que el primer proyectil abandone la recámara, el Sistema realiza una comprobación de velocidad de procesamiento neuronal entre todos los involucrados. El personaje con el Residuo más

alto actúa primero. En caso de empate, la prioridad la tiene quien tenga el atributo de Percepción más alto. Si persiste el empate total, ambas entidades actúan en simultáneo — lo cual puede llevar a muertes mutuas en situaciones extremas.

Sorpresa (emboscada): si un bando es emboscado, el Sistema aplica un penalizador automático de -20 a su tirada de Iniciativa en la primera ronda. Un bando que detecta la emboscada con una tirada de Percepción exitosa antes del combate puede ignorar este penalizador.

2.2.4 Combate a Distancia — El Algoritmo de Precisión

En 2035, la velocidad de los proyectiles y la energía de las armas modernas hace imposible la evasión física humana. No se puede esquivar una bala como en los viejos tiempos. La supervivencia en combate a distancia depende de una sola variable: el terreno. El atacante debe calcular su Skill Efectiva restando todas las interferencias del entorno antes de tirar el d100.

Skill Efectiva = Skill de Arma - (Penalizador Distancia + Penalizador Cobertura + Penalizador Movimiento)

]Tabla de Distancia — Penalizador por Rango

Distancia	Penalizador	Nota
0-20 m	0	Rango óptimo — combate urbano estándar. El objetivo llena el HUD.
21-40 m	-5	Requiere estabilizar el pulso. Primera variable atmosférica.
41-60 m	-10	El viento empieza a influir. Cálculo de compensación necesario.
61-80 m	-15	Objetivo pequeño en el HUD. Solo tiradores entrenados pueden ser precisos.
81-100 m	-20	Rango máximo para armas cortas sin óptica adicional.
101-120 m	-25	Solo viable para tiradores designados con entrenamiento específico.
121-140 m	-30	Disparo de larga distancia extremo. Un arte en sí mismo.
141-160 m	-35	Límite de precisión balística estándar incluso con óptica.
161 m en adelante	-35 más -10 por cada 100 m adicionales	Solo para francotiradores épicos con Skills 60+ y equipo de alto nivel.

]Tabla de Cobertura — Mitigación Pasiva del Defensor

Nivel de Cobertura	Penalizador	Descripción
Sin cobertura	0	Completamente expuesto. Estar aquí bajo fuego es un error que el Sistema no perdona dos veces.
Leve	-10	Poste de luz, arbustos, barricada

		baja. Cubre extremidades y piernas.
Parcial	-20	Vehículo pequeño, escritorio, muro a media altura. Cubre hasta el pecho.
Elevada	-30	Esquina de edificio reforzada, trinchera. Solo asoma la cabeza y el arma.
Total	-40	Tras muro reforzado de concreto o blindaje. El atacante dispara a la posición, no al blanco.

]Tabla de Movimiento del Objetivo

Estado del Objetivo	Penalizador
Quieto	0
Caminando	-2
Trotando	-4
Sprint	-6
Alta Velocidad (vehículo o técnica de impulso)	-8

RÁFAGA: El atacante puede disparar en ráfaga aplicando -20 a la tirada, pero el daño final se multiplica por 2 si impacta. Alto riesgo, alta recompensa.

MIRA TELESCÓPICA: A partir de 60 m, una mira telescópica reduce el penalizador de distancia a la mitad (redondeado hacia abajo). No afecta cobertura ni movimiento.

]Ejemplo de Combate a Distancia

Kairo intenta disparar a un Mutante de la Ruptura que corre hacia él. Skill de Pistola de Kairo: 55. El mutante está a 30 metros (-5 por distancia) y está trotando (-4 por movimiento). Skill Efectiva: $55 - 5 - 4 = 46$. Kairo tira el d100 y saca 12. Residuo (PE): $46 - 12 = 34$. Lanza el d6 de su pistola y saca 4. Daño Total: $4 + (34 / 2) = 4 + 17 = 21$ puntos de daño, menos el blindaje del mutante.

2.2.5 Combate Cuerpo a Cuerpo (CQC) — Oposición Directa

A diferencia del combate a distancia, en CQC el defensor puede intervenir activamente. Es una lucha de voluntades y biomecánica donde cada segundo cuenta y la anticipación es tan importante como la fuerza bruta.

Ataque: el atacante tira su Skill de combate cuerpo a cuerpo (CQC, Hojas, Artes Marciales, etc.) usando la fórmula d100 inverso. Calcula su PE (Residuo de Éxito (PE) = Skill Efectiva - d100).

Defensa: el defensor realiza una tirada de oposición con su propia Skill de combate o Esquiva, usando la misma fórmula. Calcula su PE independiente.

Victoria del Atacante: si PE del Atacante es mayor que PE del Defensor, el golpe impacta y se calcula el daño.

Victoria del Defensor: si PE del Defensor es igual o mayor que PE del Atacante, el golpe es bloqueado, desviado o evadido. El Defensor no sufre daño.

En empate exacto de PE, el golpe roza al defensor pero no penetra — narrar como un impacto no letal, sin daño pero con tensión narrativa máxima.

2.2.6 Fórmula de Daño — El Filtro de Eficiencia

Daño Final = (Dado de Arma + PE / 2) - Blindaje

El dado de arma representa la potencia bruta del instrumento. El PE / 2 representa la precisión convertida en poder de impacto — cuanto más limpio el golpe, más daño. El Blindaje es la reducción plana del equipo defensivo del objetivo. Si el resultado es 0 o negativo, el golpe fue absorbido por las placas o desvió sin penetrar.

]Tabla de Datos de Arma

Tipo de Arma	Dado Base	Ejemplos
Pequeña / Arrojadiza	1d4	Shurikens, cuchillos tácticos, dardos, piedras afiladas.
Armas de Mano Cortas	1d6	Pistolas ligeras, subfusiles compactos, pistolas de clavos.
Armas de Mano Pesadas	1d8	Revólveres magnum, pistolas de plasma, escopetas compactas.
Armas Largas / Élite	1d10	Fusiles de asalto, rifles de precisión, hachas pesadas de vibración.

Algunas armas raras o de alto nivel pueden usar dados múltiples. Un Rifle de Riel de Ruptura recuperado de una Dungeon de Categoría B puede hacer 2d10 de daño. Un Hacha Rúnica forjada en cristal de maná puede hacer 1d10 + 1d6. El DJ decide el dado de arma de los objetos especiales al momento de su obtención.

2.2.7 Acciones por Ronda (6 segundos)

2.2.8 Recuperacion Fuera de Combate

El cuerpo y la mente de un Despertado tienen límites. Esta sección define como se recuperan los recursos vitales (HP, MP, ST) durante los periodos de descanso. El Director decide cuando el entorno permite un descanso seguro.

Tipo de Descanso	Duración	HP recuperado	MP / ST recuperado
Respiro Táctico	10 min (zona segura)	+10% HP max (no detiene sangrado activo)	ST: 100%. MP: +5% max
Descanso Corto	1 hora (sin combate)	25% HP max (detiene sangrado)	ST: 100%. MP: 25% max
Descanso Largo	8 horas (sueno o meditación)	100% HP max	ST: 100%. MP: 75% max
Recuperación Total	24h reposo + atención médica	100% HP + elimina estados alterados	MP: 100% max. Resetea contadores ST

Recuperación de MP mediante Esencia

El MP también puede recuperarse consumiendo cristales de Esencia fuera de combate:

- Esencia Menor (5 ES): +15 MP instantáneo.
- Esencia Estándar (20 ES): +40 MP instantáneo.
- Esencia Mayor (50 ES): +100 MP instantáneo.
- Cristal de Sinconia (150 ES): MP al 100% + +5 MP max permanente (una vez por nivel).

Condiciones que impiden el descanso

Un personaje NO puede descansar si: (1) tiene Sangrado Activo sin atención médica, (2) está bajo Envenenamiento severo (Nivel 3+), (3) se encuentra dentro de una Mazmorra activa sin haber alcanzado una Zona de Descanso, o (4) tiene HP igual a 0 (estado de Agonía). El Director puede crear Zonas de Descanso dentro de mazmorras como recompensa de exploración.

En cada ronda de combate, el Sistema te permite distribuir tu esfuerzo de tres formas:

Opción A: 1 Acción Completa (toda la ronda enfocada)

Atacar, usar una Técnica rúnica de alto nivel, realizar un hackeo complejo, aplicar cirugía de emergencia, o cualquier acción que requiera toda la concentración del operativo.

Opción B: 1 Acción de Movimiento + 1 Acción Simple

Desplazarse al ritmo de Trote (según AGI) y ejecutar una acción rápida simultánea.

Opción C: 2 Acciones Simples

Dos acciones rápidas en la misma ronda sin desplazamiento. Ejemplos de Acciones Simples: recargar un arma, desenfundar, consultar el HUD, gritar una orden táctica, activar un dispositivo, lanzar una granada (la explosión ocurre al inicio de la siguiente ronda).

Tipos de acción de los Skills: Pasiva (P) — siempre activa, no requiere turno; Simple (S) — máximo 2 por ronda; Compleja (C) — ocupa toda la ronda; Reacción (R) — se ejecuta fuera del turno propio como respuesta a una acción enemiga; Extendida (E) — requiere múltiples rondas consecutivas para completarse.

2.2.8 Estado Crítico y Muerte

El Sistema no tiene piedad. Cuando tus HP llegan a cero, no te "desmayas suavemente". Entrás en Estado de Agonía.

HP = 0: Estado de Agonía. El personaje ya no puede realizar acciones ofensivas. Pierde 1d5 HP por ronda por hemorragia activa.

Salvación de estabilización: un aliado debe realizar una tirada de Primeros Auxilios contra dificultad Moderada para detener la hemorragia y estabilizar al operativo. Un éxito detiene la pérdida de HP pero el personaje permanece inconsciente hasta recibir atención médica real.

Muerte Permanente: cuando los HP negativos igualan el valor del atributo CON del personaje.

Ejemplo: un personaje con CON 25 muere permanentemente cuando sus HP alcanzan -25. No hay salvación posible; el cuerpo colapsa a nivel celular y el Sistema emite una notificación fría: "Usuario desconectado. Datos archivados." Su equipo permanece en el lugar. Su Esencia acumulada se dispersa en el entorno.

2.2.9 Salvaciones — El Sistema te Pone a Prueba

Ciertas situaciones extremas exigen que el personaje pruebe su integridad fundamental contra el puro caos del mundo. Las Salvaciones no son tiradas de habilidad ordinarias; son pruebas directas de atributo donde el Sistema determina si tu biología puede resistir lo que acaba de pasar.

Fórmula Salvación Pura: (Atributo / 2) - d100 mayor o igual a 0 para sobrevivir

Fórmula Salvación con Skill: (Atributo_A / 4 + Atributo_B / 4 + Nivel_Skill) - d100 - Severidad mayor o igual a 0

Tipo de Salvación	Atributo Principal	Atributo Secundario	Skill Relevante	Causa del Chequeo
Muerte	CON	FOR	Resistencia	Golpe mortal, colapso dimensional masivo, detonación cercana.
Veneno / Toxina	CON	MIS	Resistencia	Envenenamiento por entidad, gas tóxico de portal, química sintética ilegal.
Miedo / Horror	MIS	INT	Gestión de Estrés	Presencia aterradora de una entidad Categoría S, campo psiónico, horror dimensional.
Sistema Mental	INT	MIS	Voluntad	Ataque psiónico de un Disruptor, hackeo neuronal, trampa rúnica de ilusión.
Colapso Físico	CON	AGI	Atletismo	Agotamiento extremo, Estamina en 0, sobrecarga de implantes.
Explosión	AGI	CON	Atletismo	Onda expansiva de granada, técnica de área, impacto de proyectil de gran calibre.
Caída	AGI	CON	Atletismo	Caída desde más de 5 metros, empuje desde altura en combate.
Modificación Radical	FOR	CON	—	Modificación corporal extrema o absorción de equipo de alto nivel incompatible con el nivel actual.
Sistema Rúnico	MIS	INT	Identificación de Runas	Absorber una Runa demasiado poderosa para el nivel del personaje. La Runa puede quemarlo desde adentro.

La Severidad es un número que el DJ determina según la intensidad del evento: 0 para amenazas básicas, 5 para peligros graves, 10 para situaciones que normalmente matarían a cualquiera sin intervención. Un personaje con atributos altos y la Skill relevante entrenada tiene más margen de supervivencia, pero nunca está garantizado. El Sistema no regala segundas oportunidades; las calcula.

2.2.7 Escala de Dificultad Extendida — Desafíos de Rango Epico

El sistema d100 Inverso escala hasta skills de 150. Personajes con skills superiores a 100 alcanzan un umbral donde el dado estandar deja de representar un desafio real. Para mantener la tension narrativa en personajes de alto rango, el Director aplica los siguientes modificadores:

Rango de Dificultad	Modificador	Rango de Skill	Ejemplo
Rutinario	+0	Skill 1-30	Abrir una puerta comun
Difícil	-10	Skill 31-60	Hackear terminal protegida
Muy Difícil	-20	Skill 61-80	Combatir entidad Rango B
Extremo	-30	Skill 81-100	Crackear IA militar de nivel alto
Imposible	-40	Skill 101-120	Desactivar un portal de Rango S
Trascendente	-60	Skill 121-150	Enfrentar a una entidad Dios del Sistema

REGLA DE ORO: Ningun skill garantiza exito automatico en un desafio Trascendente. Con skill 150 y penalizador -60, el resultado minimo de exito es 90. Siempre existe posibilidad de Fallo Critico narrativo en este rango.

CAPÍTULO 2.3: VECTORES PROFESIONALES

En el año 2035, el concepto de "trabajo" tal como lo conocían las generaciones anteriores ha muerto. Cuando una persona experimenta el Despertar y el Sistema se sincroniza con su sistema nervioso central, se produce un evento conocido como la Recalibración de Vector. En milisegundos, el Sistema analiza el potencial latente del individuo, reescribe fragmentos de su ADN, densifica su estructura ósea y optimiza sus sinapsis para prepararlo para el entorno brutal de las Mazmorras. Elegir un Vector Profesional no es elegir una carrera: es aceptar una alteración física permanente, irreversible, que redefine quién eres a nivel biológico y cuál es tu función dentro del nuevo orden.

Los bonos que recibes al elegir un Vector se suman a tus atributos base —los 100 puntos distribuidos durante la creación del personaje— y permiten que un Despertado de Nivel 1 rompa los límites humanos convencionales en su área de especialidad. Esta es la primera ventaja real que el Sistema te da. Y también la primera cadena.

2.3.1 Los 20 Vectores del Sistema

A continuación se presentan los 20 perfiles operativos reconocidos por el Sistema. Cada uno otorga un Bono Primario (+10), un Bono Secundario (+5) y un Kit de Equipo Inicial para tu primera incursión.

N°	Vector	Alias	Bono Primario	Bono Secundario	Rol en Grupo
1	Vanguardia de Ruptura	El Muro	+10 CON	+5 FOR	Tank / Protección
2	Espectro de Sombras	El Ejecutor	+10 AGI	+5 PER	Infiltración / Sigilo

3	Tirador de Élite	El Ojo del Sistema	+10 PER	+5 AGI	DPS a distancia
4	Tecnomante	El Arquitecto de Código	+10 INT	+5 MIS	Control / Hackeo
5	Canalizador Primordial	La Lanza de Energía	+10 MIS	+5 INT	DPS místico
6	Splicer Médico	El Salvador	+10 INT	+5 CON	Soporte / Curación
7	Ingeniero de Fortif.	El Constructor	+10 FOR	+5 INT	Soporte / Defensa
8	Buscador de Esencia	El Rastreador	+10 PER	+5 CON	Exploración / Botín
9	Berserker de Ruptura	La Furia	+10 FOR	+5 CON	DPS cuerpo a cuerpo
10	Operador de Enjambres	El Estratega Digital	+10 INT	+5 PER	Control / Drones
11	Disruptor Psiónico	El Rompementes	+10 MIS	+5 PER	Control mental
12	Cazador de Bestias	El Depredador Alfa	+10 CON	+5 AGI	Anti-monstruos
13	Alquimista de Plasma	El Artificiero	+10 FOR	+5 INT	DPS de área
14	Duelista de Filo	El Maestro de la Danza	+10 AGI	+5 FOR	DPS cuerpo a cuerpo ágil
15	Invocador de Red	El Nexo	+10 MIS	+5 CON	Soporte místico
16	Guardián del Gremio	El Protector Místico	+10 CON	+5 MIS	Tank místico
17	Saboteador de Sistemas	El Fantasma	+10 PER	+5 INT	Sabotaje / Stealth
18	Arquitecto de Runas	El Forjador	+10 MIS	+5 FOR	Craft / Soporte ofensivo
19	Vigilante de Z. Muertas	El Superviviente	+10 AGI	+5 CON	Supervivencia urbana
20	Maestro de Técnicas	El Estudiante	+10 AGI	+5 INT	Versátil / Multi-técnica

1. Vanguardia de Ruptura (El Muro)

El Sistema reescribe la densidad ósea del Vanguardia hasta convertirla en una pseudo-aleación orgánica. Sus músculos acumulan capas de tejido fibrótico resistente al trauma contuso, y su piel desarrolla micro-capas dérmicas que distribuyen el impacto cinético antes de que llegue a los órganos. Están diseñados para estar de pie cuando todos los demás ya cayeron.

Bono Primario: +10 CON

Bono Secundario: +5 FOR

Rol en Grupo: Tank / Protección — primera línea, absorbe daño, protege al equipo

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Escudo táctico de policarbonato	Panel balístico reforzado con capas de fibra cerámica	+3 Blindaje vs proyectiles; puede usarse para empujar enemigos (FOR vs FOR)
Chaleco de placas cerámicas	Blindaje pectoral de cerámica compuesta sobre soporte de kevlar	Blindaje 4 permanente al torso; Durabilidad 20 usos antes de revisión
Porra electrificada	Mango de acero con bobina de descarga eléctrica integrada	Daño d6 + parálisis 1 turno (CON dificultad 15 para resistir)

Trascendencia del Vector — Sistema de Hitos de Clase

Cada Vector Profesional tiene una trayectoria de desarrollo marcada por 6 Hitos de Clase en los niveles 10, 30, 50, 70, 90 y 100. El Hito de nivel 100 (el sexto) representa la Trascendencia del Vector: la forma definitiva del Despertado, donde el Sistema lo reconoce como expresión completa de su arquetipo.

]Hitos de Clase — Vanguardia de Ruptura

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Piel de Aleación	Pasivo: +2 Blindaje permanente en todo el cuerpo. El tejido dérmico se endurece de forma irreversible.
30	Bastión Móvil	Pasivo: Al recibir un ataque que supere tu Blindaje, puedes reducir el daño sobrante a la mitad una vez por turno. El exceso se absorbe como fatiga muscular (-1 FOR temporal, recuperable en descanso).
50	Muralla Viviente	Activo (1 vez por combate): Declaras posición de Muralla. Todos los ataques dirigidos a aliados adyacentes son redirigidos hacia ti ese turno. Dura hasta el inicio de tu siguiente turno.
70	Recuperación de Combate	Pasivo: Al inicio de cada turno de combate, recuperas 1d6 HP automáticamente mientras estés en pie. El cuerpo se repara en tiempo real gracias a la sobrecarga del Sistema.
90	Fortaleza Absoluta	Pasivo: Eres inmune a efectos de derribo, empuje y aturdimiento. Además, el primer ataque que te derrumbaría a 0 HP en cada combate te deja en 1 HP en su lugar (una vez por encuentro).
100	Trascendencia — El Titán Inquebrantable	El Vector alcanza su forma definitiva: el Sistema fusiona placas óseas subcutáneas con nano-fibrillas de ruptura. Blindaje total +5

		permanente adicional. Pasivo permanente: refleja 2 puntos de daño físico a cada atacante cuerpo a cuerpo. Activo (1 por sesión): Modo Égida — durante 3 turnos, eres completamente inmune al daño físico. Tus aliados en zona de 3 metros reciben +2 Blindaje mientras el Modo esté activo.
--	--	---

2. Espectro de Sombras (El Ejecutor)

El Sistema optimiza las fibras musculares de contracción rápida para movimientos explosivos y prácticamente silenciosos. La firma térmica del Espectro se reduce artificialmente: sus capilares superficiales se redirigen internamente, haciéndolo casi invisible para detectores de calor. Están hechos para entrar, eliminar y salir antes de que el Sistema enemigo registre la amenaza.

Bono Primario: +10 AGI

Bono Secundario: +5 PER

Rol en Grupo: Infiltración / Sigilo — eliminación silenciosa, reconocimiento avanzado, apertura de rutas

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Mono de infiltración de fibra de carbono	Traje de cuerpo completo con tejido absorbente de sonido	+15 a tiradas de Sigilo; neutraliza ruido de pasos en superficies duras
Par de cuchillos monomoleculares	Hojas de filo atómico que cortan entre las moléculas del material	Daño d6+d6; ignoran Blindaje de nivel Estándar o inferior
Dispositivo de distracción sonora	Pequeño emisor de frecuencias que proyecta sonidos falsos a 10 metros	Crea un foco de atención falso; desplaza a guardias hasta 2 turnos

]Hitos de Clase — Espectro de Sombras

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Paso de Niebla	Pasivo: Moverte no consume acción de Sigilo. Puedes mantenerte oculto mientras te desplazas a velocidad normal (no sprint).
30	Golpe Fantasma	Activo: Si atacas desde Sigilo, el primer impacto inflige daño x2 y el objetivo no puede reaccionar en ese turno. El Sigilo se rompe tras el ataque.
50	Sombra Persistente	Pasivo: Puedes reentrar en Sigilo en el mismo turno en que atacaste, siempre que haya una sombra, obstáculo o humo disponible en zona de 3 metros.
70	Evasión Perfecta	Pasivo: Una vez por turno, puedes

		anular completamente un ataque físico que te haya impactado. El cuerpo ejecuta una esquiva refleja pre-calculada por el Sistema.
90	Asesino del Sistema	Activo (1 por combate): Marcas a un objetivo. Durante 3 turnos, todos tus ataques contra ese objetivo ignoran Blindaje y generan sangrado (1d4 daño al inicio de cada turno del objetivo durante 3 turnos).
100	Trascendencia — El Sin Nombre	El Espectro trasciende el concepto de presencia física. Pasivo: Tu firma de energía de ruptura se vuelve indetectable para los sentidos del Sistema enemigo — los monstruos de nivel bajo a medio no te perciben pasivamente. Activo (1 por sesión): Modo Vacío — durante 2 turnos eres completamente invisible para todo ser viviente y mecánico. Los ataques durante el Modo Vacío siempre son golpes críticos si impactan.

3. Tirador de Élite (El Ojo del Sistema)

El Sistema modifica los globos oculares del Tirador con micro-filtros de cuarzo sintético que eliminan el ruido visual y calculan la trayectoria de proyectiles en tiempo real. Su corteza visual recibe una capa de procesamiento predictivo que le permite "ver" dónde estará el objetivo antes de que llegue allí. No apuntan a donde está el enemigo: apuntan a donde va a estar.

Bono Primario: +10 PER

Bono Secundario: +5 AGI

Rol en Grupo: DPS a distancia — daño sostenido desde posición segura, eliminación de objetivos prioritarios

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Rifle de precisión de cerrojo	Plataforma de francotirador de largo alcance con cerrojo manual	Daño d10; alcance efectivo 200m dentro de Mazmorra; recarga 1 turno
Mira de visión térmica	Óptica dual que alterna entre espectro visible e infrarrojo	Elimina penalizador por oscuridad; +10 a tiradas de disparo a más de 50m
Traje de camuflaje adaptativo	Tejido de células cromáticas que iguala el patrón del entorno estático	+20 Sigilo mientras permaneces inmóvil; el bono se pierde al moverte

Limitación de Rango: En combate cuerpo a cuerpo (distancia 0-1 metro), el Tirador sufre un penalizador de -15 a todas sus tiradas de ataque. Su equipo está optimizado para distancia; la proximidad extrema compromete el ángulo y el sistema de apuntado predictivo.

]Hitos de Clase — Tirador de Élite

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Cálculo Balístico	Pasivo: Ignorar penalizador por Cobertura Leve permanentemente. El procesador visual ya compensa los ángulos.
30	Ojo de Halcón	Pasivo: Puedes identificar las vulnerabilidades físicas de cualquier objetivo observado por al menos 1 turno completo: el DJ revela su valor de Blindaje o su punto débil si existe.
50	Disparo Penetrante	Activo (3 por combate): Tu disparo atraviesa hasta 2 objetivos en línea recta. El segundo objetivo recibe -3 al daño del proyectil por pérdida de energía.
70	Posición de Nido	Activo: Al declarar Posición de Nido (acción completa), todos tus disparos ese turno y el siguiente tienen +20 al d100 y el daño aumenta un dado de tipo. Moverte cancela el efecto.
90	Tiempo Bala	Activo (1 por combate): Durante 1 turno, puedes disparar a cada enemigo visible una vez, sin importar cuántos sean. El límite es la cantidad de proyectiles disponibles en el cargador.
100	Trascendencia — El Ojo Omnisciente	El Tirador trasciende la mecánica del disparo. Pasivo: La mira del Sistema se fusiona con su córnex — nunca puede ser sorprendido ni flanqueado. Activo (1 por sesión): Disparo del Sistema — un proyectil guiado por el Sistema que impacta sin importar cobertura, distancia ni movimiento. Daño automático máximo del arma equipada, más 3d10 adicionales. Sin posibilidad de esquiva.

4. Tecnomante (El Arquitecto de Código)

Tu cerebro recibe un procesador neural paralelo de silicio orgánico que te permite "hablar" con las máquinas y las runas del Sistema como si fueran extensiones naturales de tu sistema nervioso.

Donde otros ven puertas blindadas, tú ves protocolos. Donde otros ven trampas, tú ves rutinas. El mundo tecnológico y el mundo del Sistema se vuelven transparentes para ti.

Bono Primario: +10 INT

Bono Secundario: +5 MIS

Rol en Grupo: Control / Hackeo — manipulación del entorno, desactivación de sistemas enemigos, ventaja táctica digital

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Deck de hackeo "Cortex-V3"	Interfaz de conexión neural-digital con procesador cuántico embebido	Permite hackeo de sistemas de Mazmorra; +20 a tiradas de INT para intrusión electrónica
Guantes conductores de maná	Tejido de fibra de plata que canaliza energía del Sistema a través de las yemas	Permite transferir maná a dispositivos o runas tocadas; +1 carga a objetos rúnicos
Omni-herramienta electrónica	Dispositivo multifunción con módulos de diagnóstico, corte y reparación	Puede reparar equipo dañado en campo (recupera 5 Durabilidad por uso); 3 usos por sesión

]Hitos de Clase — Tecnomante

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Interfaz Pasiva + Escudo de Datos	Pasivo: Puedes "leer" cualquier sistema tecnológico o rúnico en un radio de 5 metros sin necesidad de tirada. El DJ debe revelar su función básica. Además, al recibir un Golpe Crítico (PE \geq +50 del atacante), el procesador neural genera automáticamente un Escudo de Datos: absorbe daño equivalente al 25% de tu HP máximo durante 1 turno. No requiere acción.
30	Parche de Emergencia	Activo (2 por combate): Hackeas el HUD de un aliado visible, restaurando 1d6 MP o eliminando un efecto de estado negativo de origen tecnológico o rúnico.
50	Dominio de Sistemas	Pasivo: Al hackear con éxito cualquier sistema de Mazmorra (trampas, puertas, torretas), el hackeo dura el doble de tiempo y no genera alarma secundaria.
70	Virus de Ruptura	Activo (1 por combate): Inyectas un virus del Sistema en un enemigo con componente mecánico o rúnico (robots, criaturas del Sistema, jefes con escudo digital). El enemigo pierde 1 acción por turno durante 3 turnos.
90	Arquitectura Paralela	Pasivo: Puedes mantener activos hasta 3 hackeos simultáneos sin

		penalizador. Antes de este hito, cada hackeo adicional simultáneo generaba -10 al d100.
100	Trascendencia — El Dios del Código	El Tecnomante fusiona su conciencia con el núcleo de la Mazmorra. Pasivo: Cualquier sistema tecnológico en la Mazmorra activa te reconoce como administrador — torretas no te atacan, puertas se abren, trampas no se activan. Activo (1 por sesión): Colapso de Sistema — sobrecarga el núcleo rúnico de la Mazmorra actual, infligiendo 5d10 de daño a todos los enemigos que tengan componente del Sistema y desactivando sus habilidades especiales durante 2 turnos.

5. Canalizador Primordial (La Lanza de Energía)

Te conviertes en una batería humana de alta capacidad. El Sistema ensancha los canales de energía de tu organismo —los que los antiguos llamaban meridianos— hasta convertirlos en autopistas de maná que fluyen sin quemar tus órganos internos. Mientras otros lanzadores se agotan en tres disparos, tú apenas comienzas a calentarte.

Bono Primario: +10 MIS

Bono Secundario: +5 INT

Rol en Grupo: DPS místico — daño mágico masivo, ataques de área, presión sostenida con maná

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Túnica reforzada con hilos de plata	Tejido ritual con trazados de plata que amplifican la resonancia del maná	+10% al daño de habilidades místicas; Blindaje 1 vs ataques de energía
Foco místico de cristal de ruptura	Cristal extraído de portales sellados que actúa como amplificador de canalización	+5 a tiradas de MIS para habilidades ofensivas; se recarga absorbiendo esencia de enemigos caídos
2 Pociones de maná pequeñas	Viales de esencia concentrada del Sistema	Cada una restaura 20 MP al consumirse; acción menor usarlas

]Hitos de Clase — Canalizador Primordial

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Canal Abierto	Pasivo: El costo de maná de todas tus habilidades del Vector se reduce en 2 MP. El flujo ya no encuentra resistencia inicial.
30	Sobrecarga Controlada	Activo (2 por combate): Puedes duplicar el daño de una habilidad mística pagando el costo de maná

		dos veces. No genera efecto secundario negativo gracias al ensanchamiento de canales.
50	Resonancia de Ruptura	Pasivo: Cada enemigo que cae afectado por una de tus habilidades libera un pulso de 1d4 MP que se absorbe automáticamente. Combatir es alimentarte.
70	Tormenta de Maná	Activo (1 por combate): Liberas toda tu reserva de MP en un solo ataque de área (radio 10 metros). El daño es igual a los MP gastados. Los aliados en el área reciben la mitad del daño.
90	Cuerpo de Pura Energía	Pasivo: Tu cuerpo genera 5 MP al inicio de cada turno de combate sin acción. Además, eres inmune a efectos de drenaje de maná enemigo.
100	Trascendencia — La Singularidad de Maná	El Canalizador trasciende la forma física en combate activo. Pasivo: Tu reserva máxima de MP aumenta permanentemente en +50 y no tienes límite de canalización simultánea. Activo (1 por sesión): Pulso Primordial — liberas toda tu energía acumulada en una explosión que alcanza a todos los enemigos en la sala actual. Daño igual a tu MIS × 3. Los supervivientes quedan aturdidos 1 turno.

6. Splicer Médico (El Salvador)

El Sistema carga en tu memoria los archivos de anatomía completos del banco de datos de ruptura: cada criatura catalogada, cada variante de herida, cada protocolo de emergencia. Tus manos reciben estabilizadores cinéticos que eliminan el temblor incluso en pleno combate. Eres la diferencia entre una retirada y una extinción del grupo.

Bono Primario: +10 INT

Bono Secundario: +5 CON

Rol en Grupo: Soporte / Curación — mantener al grupo operativo, curar estados negativos, gestión de recursos vitales

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Kit médico avanzado de campo	Maletín compacto con materiales de cirugía de campo, selladores de heridas y antisépticos de espectro total	Cura 2d8 HP a un aliado; acción completa; 5 usos antes de reabastecerse
Inyector de nanobots curativos	Jeringa de presión con nanobots programados para reparación tisular	Estabiliza automáticamente a un aliado a 0 HP, dejándolo en 1 HP; 2

	de emergencia	usos
Bisturí láser de combate	Herramienta de precisión quirúrgica que duplica como arma de contacto de corte fino	Daño d4 en combate; fuera de combate, permite cirugía de campo con +20 a INT para procedimientos complejos

]Hitos de Clase — Splicer Médico

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Diagnóstico Rápido	Pasivo: Con solo mirar a un aliado (acción libre), conoces su HP actual, estado de salud y efectos negativos activos. El Sistema te envía el diagnóstico directo.
30	Síntesis de Emergencia	Activo (2 por combate): Fabricas un estimulante básico con materiales del entorno. Restaura 1d6 HP y elimina el estado de Aturdido o Envenenado de un objetivo.
50	Protocolo de Resurrección	Activo (1 por combate): Si un aliado cae a 0 HP en tu radio de 5 metros, puedes gastar tu acción completa para estabilizarlo en 5 HP. No requiere materiales.
70	Campo de Regeneración	Activo (1 por combate): Activas un pulso de nanobots en área (radio 5 metros). Todos los aliados en zona recuperan 1d8 HP al inicio de cada uno de sus turnos durante 3 turnos.
90	Inmunización del Sistema	Activo: Al tratar a un aliado con el Kit (o cualquier habilidad de curación del Vector), también lo inmunizas al siguiente efecto de estado negativo que sufriría. La inmunización dura hasta que se active o hasta el fin del combate.
100	Trascendencia — El Médico Inmortal	El Splicer trasciende la medicina convencional. Pasivo: Tus habilidades de curación ya no tienen límite de usos por combate (los usos del equipo siguen aplicando al equipo físico, no a habilidades del Vector). Activo (1 por sesión): Protocolo Fénix — en el momento en que cualquier aliado cae a 0 HP en la Mazmorra, puedes activar esta habilidad a distancia ilimitada. El aliado se levanta con el 50% de su HP máximo y queda inmune al daño durante 1 turno completo.

7. Ingeniero de Fortificaciones (El Constructor)

Su percepción estructural fue reconfigurada para detectar debilidades en paredes, puntos de carga en techos y ángulos de cobertura óptimos en cualquier entorno. Pero lo que distingue al Constructor no es lo que ve: es lo que levanta. Sus manos tienen la fuerza y la precisión para convertir escombros en barreras y pasillos en trampas mortales en cuestión de minutos.

Bono Primario: +10 FOR

Bono Secundario: +5 INT

Rol en Grupo: Soporte / Defensa — creación de estructuras, control del campo de batalla, ventaja táctica posicional

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Multi-herramienta de construcción	Dispositivo de brazo con módulos de taladro, soldadura y corte activados por pensamiento neural	Permite construir/destruir estructuras básicas en 1 turno; +15 a INT para ingeniería de campo
Generador de barreras portátil	Dispositivo que proyecta un panel energético de 2x1 metros de Blindaje 6	Crea cobertura completa para 2 personas; dura 5 turnos o hasta recibir 30 de daño; 2 usos
Escopeta de mano compacta	Arma de fuego de cañón corto para defensa personal	Daño d8; alcance corto (hasta 15m); puede cargar munición especial de señalización

]Hitos de Clase — Ingeniero de Fortificaciones

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Lectura Estructural	Pasivo: Puedes identificar de inmediato los puntos débiles de cualquier estructura o barrera. El DJ debe informarte su HP y Blindaje exactos si los observas un turno completo.
30	Construcción Rápida	Pasivo: Construir una barrera o trampa básica ahora solo requiere una acción menor en lugar de una acción completa. La rapidez del Sistema compensa el tiempo de trabajo físico.
50	Trampa Maestra	Activo (2 por sesión): Instalas una trampa compleja en el entorno. Cuando se activa, inflige daño d10 + inmovilización 2 turnos al primero que la pise (enemigo o aliado imprudente).
70	Fortaleza Improvisada	Activo (1 por combate): Conviertes el área de 5 metros alrededor de tu posición en una zona de cobertura para todos los aliados. Todos reciben +2 Blindaje mientras permanezcan en la zona. Dura 3 turnos.
90	Ingeniería de Destrucción	Activo (1 por sesión): Puedes

		detonar controladamente una sección de la Mazmorra (techo, pared, suelo). El colapso bloquea el paso de los enemigos y puede sepultar hasta 3 de ellos (FOR dificultad 20 para escapar).
100	Trascendencia — El Arquitecto de la Ruptura	El Constructor trasciende el concepto de entorno fijo. Pasivo: Las barreras y estructuras que creas tienen el doble de HP y Blindaje. Activo (1 por sesión): Reconfiguración Total — en el plazo de 2 turnos, rediseñas el campo de batalla actual: colocas 3 barreras permanentes, 2 trampas activas y un punto de francotirador elevado para un aliado. El Sistema ejecuta la construcción de forma instantánea mediante nanobots de ruptura.

8. Buscador de Esencia (El Rastreador)

Su instinto de supervivencia fue llevado al máximo biológico posible. Puede oler la esencia mística de los portales abiertos a kilómetros de distancia, sentir la vibración de frecuencia específica de los objetos raros a través de las paredes y detectar cámaras de tesoro por la diferencia de presión de aire. No encuentra lo que busca. El Sistema lo guía hasta ello.

Bono Primario: +10 PER

Bono Secundario: +5 CON

Rol en Grupo: Exploración / Botín — maximización de recursos, detección de trampas y tesoros, información táctica del entorno

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Escáner de energía de ruptura	Dispositivo de muñeca que mapea firmas de maná en el entorno inmediato	Detecta objetos con energía de ruptura a 20 metros; clasifica por intensidad de firma
Mochila de alta capacidad	Sistema de carga modular con suspensión de peso distribuida	Triplifica la capacidad de carga sin penalizador de movimiento; espacio para objetos frágiles
Pistola ligera de bajo calibre	Arma de defensa personal compacta de bajo perfil	Daño d6; silenciosa por diseño; no genera penalizador a tiradas de Sigilo al disparar

]Hitos de Clase — Buscador de Esencia

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Sentido del Botín	Pasivo: Al entrar en cualquier sala de Mazmorra, el DJ debe informarte si hay un objeto de rareza Poco Común

		o superior en la sala, sin revelar su ubicación exacta.
30	Rastreo de Sangre	Activo: Puedes rastrear a cualquier criatura o persona que haya dejado rastro físico (sangre, esencia, pisadas) en las últimas 4 horas. La tirada de PER se realiza con +20.
50	Olfato de Ruptura	Pasivo: Tu escáner ya no es necesario: detectas firmas de ruptura pasivamente, igual que el dispositivo, pero sin límite de usos y con alcance de 20 metros. El equipo queda libre para otros usos.
70	Cosecha Eficiente	Pasivo: Al cosechar materiales o esencia de criaturas caídas, obtienes el doble de rendimiento. Tu conocimiento de anatomía del Sistema optimiza la extracción.
90	Mapa Mental	Pasivo: Tu memoria fotográfica del Sistema genera un mapa mental perfecto de toda Mazmorra que hayas explorado. Nunca te pierdes, no puedes ser engañado por ilusiones topográficas y puedes compartir el mapa con aliados en 1 acción.
100	Trascendencia — El Que Todo Lo Encuentra	El Buscador trasciende la detección pasiva. Pasivo: Automáticamente detectas trampas, puertas secretas y objetos ocultos en cualquier sala que entres, sin tirada. Activo (1 por sesión): Pulso de Esencia — emites un pulso que escanea toda la Mazmorra activa. El DJ revela el mapa completo de la Mazmorra, la ubicación de todos los enemigos, todos los cofres y el camino al jefe.

9. Berserker de Ruptura (La Furia)

El Sistema elimina por completo los receptores de dolor periférico y ajusta la producción de adrenalina a niveles que serían letales para un humano sin modificar. Un Berserker no siente cuando lo hieren. Solo siente cuando golpea. Fueron diseñados para un único propósito: avanzar sin detenerse hasta que no quede nada en pie frente a ellos.

Bono Primario: +10 FOR

Bono Secundario: +5 CON

Rol en Grupo: DPS cuerpo a cuerpo — daño bruto masivo, absorción de daño en primera línea, presión imparables

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Hacha pesada de vibración	Arma de dos manos con cabeza motorizada de micro-vibraciones	Daño d10+2; ignora 2 puntos de Blindaje por impacto; requiere ambas manos
Arnés de combate ligero	Soporte de cuero reforzado y kevlar que no restringe el movimiento	Blindaje 2; no genera penalizador a tiradas de AGI o FOR
Estimulante de adrenalina	Inyectable de emergencia con cóctel hormonal sobredosificado	Al usarlo: +10 FOR y +5 CON por 3 turnos; al finalizar, fatiga por 1 turno (-10 a todas las tiradas); 1 uso

]Hitos de Clase — Berserker de Ruptura

Regla de Exclusion Mutua — Berserker de Ruptura

El Modo Berserker Puro (Hito nivel 90: acción adicional de ataque por turno + inmunidad a control mental) y la Trascendencia "Tormenta de Furia" (nivel 100: inmunidad total al daño físico durante 5 turnos, ataque a todos en radio 3m) son MECANICAMENTE EXCLUYENTES. No pueden activarse simultáneamente en el mismo turno.

Regla de aplicación: El jugador declara al inicio de su turno cuál activa. Si la Trascendencia está activa, el Modo Berserker Puro queda suspendido hasta que Tormenta de Furia finalice. El Director puede levantar esta restricción en campañas de nivel 100+ de forma explícita, pero se recomienda mantenerla para preservar el balance del grupo.

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Umbral del Dolor	Pasivo: No sufres penalizadores por heridas hasta llegar al 25% de tu HP máximo. Por encima de ese umbral, el daño recibido simplemente no registra en tu sistema nervioso.
30	Furia Acumulada	Pasivo: Por cada impacto que recibes en combate (tanto si supera tu Blindaje como si no), acumulas 1 punto de Furia. Cada punto de Furia suma +1 al daño de tu siguiente ataque. Se resetea tras cada combate.
50	Embate Imparable	Activo (2 por combate): Te mueves hasta 10 metros en línea recta, impactando a todo enemigo en tu camino. Cada impacto inflige d8 y empuja al objetivo 2 metros. Ignoras ataques de oportunidad durante el movimiento.
70	Cuerpo de Guerra	Pasivo: Tu HP máximo aumenta permanentemente en +20. Además, cuando estás por debajo del 50% de HP, tu daño base aumenta en +3 por el incremento de adrenalina del Sistema.
90	Modo Berserker Puro	Activo (1 por combate): Durante 3

		turnos, entras en Modo Berserker: inmune a todos los efectos de control mental y parálisis, ganas una acción adicional de ataque por turno y tu daño aumenta en +5. Al finalizar, pierdes 1d6 HP por el estrés del Sistema.
100	Trascendencia — La Calamidad	El Berserker trasciende el concepto de límite físico. Pasivo: No puedes ser reducido a menos de 1 HP por un único ataque (una vez por combate). Tu FOR actúa como Blindaje adicional cuando no llevas armadura pesada. Activo (1 por sesión): Tormenta de Furia — durante 5 turnos, atacas a todos los enemigos en radio de 3 metros cada turno (tirada separada por enemigo). El daño es d12 + FOR modificador. Eres inmune a todo daño durante estos turnos.

10. Operador de Enjambres (El Estratega Digital)

Tu conciencia fue fragmentada de forma controlada por el Sistema, permitiéndote distribuir tu atención entre múltiples unidades externas simultáneamente como si fueran tus propias extremidades. Mientras tu cuerpo permanece relativamente seguro, tus drones son tus ojos, tus puños y tu presencia en cualquier punto del campo de batalla.

Bono Primario: +10 INT

Bono Secundario: +5 PER

Rol en Grupo: Control / Drones — información superior, presencia múltiple, presión táctica distribuida

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Consola de control de drones	Interfaz neural de muñeca con proyección holográfica del campo de batalla	Controla hasta 2 drones simultáneos sin penalizador; +15 a tiradas de INT para maniobras complejas
2 Mini-drones de reconocimiento/ataque	Unidades aéreas autónomas con cámara y módulo de disparo de dardos	Cada dron: 10 HP, Blindaje 0; dispara dardos d4 (veneno leve) o transmite video en tiempo real
Pistola de dardos paralizantes	Arma silenciosa de presión que dispara dardos de neurotoxina rápida	Daño 0 + parálisis 1 turno (CON dificultad 14 para resistir); 12 dardos iniciales

]Hitos de Clase — Operador de Enjambres

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Conciencia Distribuida	Pasivo: Puedes controlar hasta 3

		drones simultáneos sin penalizador (antes el límite sin penalizador era 2). Cada drone adicional más allá de 3 impone -10 a todas las tiradas.
30	Drones de Combate	Pasivo: Tus drones pueden ahora equipar módulos de combate (granadas pequeñas d6, luz cegadora, gas paralizante). Puedes llevar hasta 3 módulos intercambiables por drone.
50	Red de Inteligencia	Activo (permanente mientras haya drones activos): Tus drones comparten su visión contigo y con todos tus aliados que tengan HUD activo. Nadie puede ser sorprendido mientras al menos un drone esté operativo en la zona.
70	Enjambre Táctico	Activo (1 por combate): Lanzas todos tus drones en formación coordinada sobre un único objetivo. Cada drone realiza un ataque simultáneo. El objetivo queda marcado: todos los aliados tienen +10 contra él durante 2 turnos.
90	Reconstrucción de Drone	Pasivo: Cuando un drone es destruido, puedes reconstituirlo en 1 turno usando tu consola si tienes partes básicas disponibles (se asume que las tienes salvo en circunstancias extremas). Los drones ya no son recursos desechables.
100	Trascendencia — El Enjambre Infinito	El Operador trasciende el límite de unidades externas. Pasivo: Puedes controlar hasta 6 drones simultáneos sin penalizador. Los drones son ahora prácticamente indestructibles (Blindaje 5, HP 30 cada uno). Activo (1 por sesión): Protocolo Tormenta — despliegas un enjambre temporal de 20 micro-drones del Sistema que cubren toda la sala activa. Durante 3 turnos, ningún enemigo puede actuar sin recibir d6 de daño eléctrico al inicio de su turno.

11. Disruptor Psiónico (El Rompementes)

Tu cerebro emite una frecuencia electromagnética de ruptura que interfiere directamente con los centros de pensamiento de otros seres vivos. No eres un combatiente convencional: eres un arma

de interferencia, un campo de distorsión que camina. Los enemigos cerca de ti no piensan con claridad. Los aliados contigo sienten que el caos se ordena.

Bono Primario: +10 MIS

Bono Secundario: +5 PER

Rol en Grupo: Control mental — desorientar y neutralizar enemigos, proteger aliados de efectos psíquicos, manipulación de voluntad

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Diadema de amplificación neural	Casco ligero con circuitos de resonancia que amplifican la frecuencia cerebral natural	+15 a tiradas de MIS para habilidades psiónicas; amplía el alcance de efectos mentales en 5 metros
Guantes de choque psiónico	Guantes conductores que materializan la energía psiónica en contacto físico	En combate cuerpo a cuerpo: daño d6 + confusión 1 turno (objetivo pierde su próxima acción; MIS vs MIS para resistir)
Traje de neopreno reforzado	Traje ajustado de neopreno de alta densidad con refuerzos en puntos vitales	Blindaje 2; no interfiere con emisiones electromagnéticas del portador

]Hitos de Clase — Disruptor Psiónico

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Campo de Interferencia	Pasivo: En un radio de 3 metros alrededor de ti, los enemigos sufren -5 a todas sus tiradas de ataque. Tu presencia distorsiona su coordinación neural de forma pasiva.
30	Proyección de Miedo	Activo (2 por combate): Proyectas una imagen de terror directo en la mente de un objetivo. Si falla su tirada de MIS (dificultad igual a tu MIS), huye o queda paralizado de terror por 1 turno.
50	Dominio Mental	Activo (1 por combate): Tomas control temporal de un enemigo de inteligencia media o baja (no jefes). Durante 2 turnos, lo controlas como si fuera tu personaje. Al finalizar, el enemigo queda aturdido 1 turno adicional.
70	Escudo Psiónico	Activo (permanente, pasivo): Tú y todos los aliados a 5 metros son inmunes a efectos de control mental enemigo. Tu campo de interferencia actúa como barrera contra influencias externas.
90	Avalancha Mental	Activo (1 por combate): Liberas una onda expansiva de ruptura psiónica en radio de 10 metros. Todos los

		enemigos en zona sufren d8 de daño mental y quedan desorientados (-15 a todas las tiradas) durante 2 turnos.
100	Trascendencia — La Mente sin Límites	El Disruptor trasciende la distancia y el número de objetivos. Pasivo: Tu campo de interferencia se expande a 10 metros de forma permanente. Eres inmune a todo daño de origen mental. Activo (1 por sesión): Colapso Psiónico Total — proyectas un colapso de realidad psíquica en toda la sala. Todos los enemigos quedan controlados por ti durante 2 turnos completos. Durante ese tiempo, los puedes atacar entre ellos. Jefes solo quedan aturdidos 1 turno.

12. Cazador de Bestias (El Depredador Alfa)

Tu cuerpo adopta rasgos depredadores que ningún humano no modificado posee: visión nocturna básica integrada en el iris, resistencia muscular diseñada para luchas prolongadas contra criaturas que duplican tu masa, y una lectura instintiva del lenguaje corporal animal que te permite anticipar sus ataques. Estás en la cima de la cadena alimentaria de las Mazmorras.

Bono Primario: +10 CON

Bono Secundario: +5 AGI

Rol en Grupo: Anti-monstruos — especialista en criaturas, maximización de daño contra bestias, durabilidad prolongada

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Lanza compuesta retráctil	Arma de asta de aleación ligera que se pliega para transporte	Daño d8; alcance de 3 metros; +5 al daño contra criaturas de tamaño Grande o superior
Trampas de red eléctrica	Redes de filamento de tungsteno con carga eléctrica integrada	Inmoviliza objetivo de tamaño Mediano o Grande por 2 turnos; descarga d4 eléctrico por turno; 3 unidades
Capa de piel de monstruo	Capa confeccionada con piel de criatura de Mazmorra procesada	Resistencia elemental leve (-3 al daño elemental recibido); identifica al portador como Cazador ante criaturas del Sistema

]Hitos de Clase — Cazador de Bestias

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Lectura de Presa	Pasivo: Al observar a una criatura durante 1 turno completo, el DJ revela sus resistencias, debilidades y

		su siguiente acción probable. Tu instinto de cazador lee el combate antes de que ocurra.
30	Golpe al Punto Débil	Pasivo: Tu daño contra criaturas del Sistema (monstruos de Mazmorra) aumenta en +3. Con el tiempo, tu conocimiento anatómico de las bestias se vuelve automático.
50	Trampa Maestra de Caza	Activo (1 por sesión): Preparas una emboscada de caza compleja. El primer enemigo que entre en la zona de 5 metros queda atrapado (sin tirada de salvación) e inmovilizado 3 turnos. El daño de todos los aliados contra ese objetivo es +5 mientras esté atrapado.
70	Depredador Superior	Pasivo: Las criaturas de nivel inferior a ti te perciben como una amenaza dominante. Bestias de nivel igual o inferior no te atacan primero si hay otros objetivos disponibles. Jefes ignoran este efecto.
90	Cosecha de Trofeos	Pasivo: Al derrotar una criatura, automáticamente extraes el máximo de materiales posibles (sin tirada). Además, puedes consumir el corazón de un enemigo caído para recuperar 2d8 HP (acción menor).
100	Trascendencia — El Apex del Sistema	El Cazador trasciende la especie y se convierte en la criatura más peligrosa de cualquier Mazmorra. Pasivo: Las criaturas de Mazmorra sienten miedo instintivo hacia ti: sufren -10 a todas sus tiradas de ataque contra ti. Activo (1 por sesión): Llamada del Depredador — emites una frecuencia de ruptura que paraliza de terror a todas las criaturas de la sala activa durante 1 turno completo. Jefes sufren solo -20 a sus tiradas ese turno en lugar de la parálisis total.

13. Alquimista de Plasma (El Artificiero)

El Sistema refuerza los pulmones y la piel del Artificiero contra químicos volátiles y temperaturas extremas. Su musculatura fue optimizada para cargar y manipular equipos pesados de síntesis en condiciones de combate, y su coordinación motora gruesa alcanza niveles que le permiten lanzar materiales inestables con precisión quirúrgica. Es un laboratorio viviente capaz de embotellar el caos.

Bono Primario: +10 FOR

Bono Secundario: +5 INT

Rol en Grupo: DPS de área — daño masivo en zona, control del campo mediante químicos, adaptabilidad ofensiva

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Cinturón de granadas químicas vacías	Cinturón táctico con 6 compartimentos de carga rápida para proyectiles de síntesis	Permite llevar hasta 6 granadas fabricadas; facilita lanzamiento rápido sin penalizador de equipamiento
Recipientes de plasma inestable	3 frascos de plasma de ruptura en estado bruto extraído de portales menores	Cada uno puede usarse como granada de ruptura (daño 2d8, radio 5m) o como material base para síntesis avanzada
Máscara antigás avanzada	Respirador de espectro completo con filtros de maná y químicos de ruptura	Inmunidad completa a gases y vapores tóxicos propios o enemigos; visión normal bajo humo

]Hitos de Clase — Alquimista de Plasma

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Resistencia Química	Pasivo: Inmune a daño por veneno, ácido y toxinas de nivel básico. Tu cuerpo fue modificado para ignorar lo que fabrica.
30	Síntesis Rápida	Activo: Puedes fabricar una granada química básica en 1 acción menor en lugar de acción completa. Los materiales base se asumen disponibles en cualquier Mazmorra donde hayas estado más de 10 minutos.
50	Plasma Primario	Activo (2 por combate): Lanzas una bomba de plasma de ruptura (daño 3d6, radio 8 metros, ignora Blindaje estándar). El impacto deja una zona de plasma ardiente durante 2 turnos (d4 daño a quien entre o inicie turno en ella).
70	Alquimia de Combate	Pasivo: Puedes potenciar tus granadas mezclando materiales del entorno. Una vez por sala, puedes crear una versión potenciada de cualquier explosivo que conozcas (daño $\times 1.5$ o efecto adicional a elección del jugador).
90	Cuerpo Ignífugo	Pasivo: Inmune a daño por fuego, explosiones propias y plasma. Tu cuerpo ya no distingue entre el fuego que crea y el que recibe. Además, eres inmune al daño en área de tus propias granadas.

100	Trascendencia — La Gran Conflagración	El Artificiero trasciende la escala de destrucción individual. Pasivo: Todo tu daño de área aumenta en +5 permanentemente. Activo (1 por sesión): Síntesis Apocalíptica — fabricas una bomba de plasma de ruptura pura en 1 turno. Al detonar (tirada o lanzamiento), afecta a todos los enemigos en la sala activa. Daño 6d10 (sin Blindaje), más plasma ardiente en toda la sala por 3 turnos. Aliados dentro de la zona de plasma son inmunes si el Artificiero lo declara antes de detonar.
-----	---------------------------------------	---

14. Duelista de Filo (El Maestro de la Danza)

Sus reflejos neuronales fueron acelerados hasta el límite del hardware biológico humano. El mundo parece moverse un diez por ciento más lento en combate: no porque el tiempo cambie, sino porque su sistema nervioso procesa la información tan rápido que siempre va un paso adelante. Para un Duelista, el combate no es violencia. Es coreografía.

Bono Primario: +10 AGI

Bono Secundario: +5 FOR

Rol en Grupo: DPS cuerpo a cuerpo ágil — daño rápido sostenido, esquivas, presión en múltiples objetivos

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Katana monomolecular	Espada de filo atomizado que corta a nivel molecular	Daño d8; ignora Blindaje de armadura liviana; puede dividirse en dos ataques de d4 en la misma acción
Botas de parkour compensadas	Calzado de suela de impacto cero con sistema de rebote asistido	+10 a tiradas de AGI para movimiento; elimina daño por caídas de hasta 5 metros
Protecciones ligeras de kevlar	Coderas, rodilleras y chaleco de combate en kevlar de última generación	Blindaje 1; no genera penalizador a ninguna tirada de movimiento o AGI

]Hitos de Clase — Duelista de Filo

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Flujo de Combate	Pasivo: Cuando eliminas a un enemigo, puedes moverte hasta 3 metros de forma inmediata sin gastar acción. La danza continúa.
30	Contraataque Reflejo	Pasivo: Una vez por turno, si un ataque enemigo falla contra ti, puedes realizar un contraataque

		inmediato como reacción (fuera de tu turno). El contraataque tiene -10 al d100.
50	Danza de Mil Cortes	Activo (1 por combate): En un único turno, realizas ataques contra hasta 4 objetivos diferentes dentro de tu alcance de movimiento (3 metros cada desplazamiento). Tirada separada por objetivo.
70	Esquiva Perfecta	Pasivo: Una vez por combate, puedes anular completamente el daño de un ataque que te haya impactado. Tu cuerpo ejecutó la esquiva antes de que tu mente la procesara.
90	El Corte Invisible	Activo (1 por combate): Un ataque que el objetivo no puede percibir. Realiza la tirada de ataque con +30 al d100. Si impacta, el daño es automáticamente máximo del dado (sin tirar) más tu modificador de FOR.
100	Trascendencia — El Maestro Sin Forma	El Duelista trasciende el concepto de posición y distancia. Pasivo: Nunca puedes ser flanqueado. Eres inmune a penalizadores de terreno dificultoso. Tu velocidad de movimiento en combate se duplica. Activo (1 por sesión): Torbellino del Filo — durante 2 turnos, te mueves a velocidad sobrehumana atacando a todos los enemigos visibles en la sala (tirada por objetivo). El daño es d10 + modificadores. Durante el Torbellino, los ataques enemigos tienen -30 para impactarte.

15. Invocador de Red (El Nexo)

Tu firma mística es tan densa y estructurada que puedes crear "puentes" estables entre nuestra realidad y los planos adyacentes del Sistema, trayendo entidades menores a este mundo y anclándolas bajo tu voluntad. No convocas monstruos: convocas extensiones de tu propia red de energía con forma prestada.

Bono Primario: +10 MIS

Bono Secundario: +5 CON

Rol en Grupo: Soporte místico — invocación de aliados, anclaje del campo de batalla, amplificación de poder del grupo

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
----------------	-------------	--------

Tomo digital de invocación	Tableta con protocolos de invocación del Sistema almacenados como código ejecutable	Contiene 3 rituales de invocación básicos; +15 a MIS para rituales de convocatoria
Talismán de anclaje de realidad	Cristal de ruptura montado en plata que estabiliza el tejido dimensional local	Previene que entidades invocadas sean expulsadas por efectos antimagia o interrupciones del Sistema; pasivo permanente mientras se lleve
Daga ritual de maná	Arma ceremonial de filo corto usada tanto para combate como para sellar vínculos	Daño d4; al herir a un objetivo, el Nexo puede "marcar" el vínculo (futuras invocaciones en esa zona cuestan -2 MP durante la sesión)

]Hitos de Clase — Invocador de Red

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Red Estable	Pasivo: Tus entidades invocadas tienen +5 HP y duran 1 turno adicional antes de ser disueltas de vuelta a su plano. Tu red de anclaje es más firme desde el primer nivel.
30	Vínculo de Combate	Activo: Puedes vincular una entidad invocada a un aliado específico. La entidad protege a ese aliado: recibe el daño dirigido al aliado antes de que este lo sufra (hasta sus HP máximos).
50	Red Expandida	Pasivo: Puedes mantener hasta 2 entidades invocadas simultáneamente sin penalizador de concentración. Antes de este hito, mantener dos invocaciones imponía -10 a todas las tiradas.
70	Refuerzo del Nexo	Activo (1 por combate): Canalizas tu red para amplificar a todos los aliados en radio de 10 metros. Cada aliado gana +5 a su próxima tirada de acción y recupera 1d4 MP.
90	Invocación Mayor	Activo (1 por sesión): Convocas una entidad de clase media del Sistema: un ser con HP 50, Blindaje 3 y un ataque especial elemental. Permanece durante 5 turnos o hasta ser destruida. No cuenta en el límite de invocaciones simultáneas.
100	Trascendencia — El Centro de la Red	El Nexo trasciende el rol de invocador y se convierte en un nodo del Sistema mismo. Pasivo: Puedes mantener hasta 4 entidades simultáneas sin penalizador. Tu red pasiva restaura 2 MP por turno a todos los aliados en radio de 15 metros. Activo (1 por sesión): Gran Convergencia — invocas un Titán del

		Sistema, una entidad de nivel épico (HP 150, Blindaje 6, ataques de área d12) que permanece durante 3 turnos. Durante esos turnos, los enemigos deben superar MIS dificultad 20 para ignorar al Titán y atacar a otros objetivos.
--	--	---

16. Guardián del Gremio (El Protector Místico)

Combina la potencia física del defensor de primera línea con la fe operativa en el Sistema como fuerza protectora. Su sola presencia estabiliza el HUD de sus aliados, filtra el ruido de interferencia de las Mazmorras profundas y proyecta un aura de orden en medio del caos. Para un Guardián, proteger no es una función: es un mandato del Sistema.

Bono Primario: +10 CON

Bono Secundario: +5 MIS

Rol en Grupo: Tank místico — absorción de daño con componente mística, auras de protección, soporte defensivo pasivo

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Martillo de impacto de maná	Arma pesada de una mano con cabeza que canaliza maná en el impacto	Daño d10; al golpear, puede disipar un efecto místico activo en el objetivo (escudos, bendiciones enemigas)
Emblema del gremio	Medalla de aleación de mazmorra grabada con el sello del Sistema	Emite Luz de Guía: radio de 5 metros, elimina penalizadores de oscuridad para aliados; puede "pulsar" para detectar entidades ocultas
Coraza de aleación liviana	Armadura de pecho de metal de ruptura procesado, más ligera que el acero convencional	Blindaje 4; resistencia elemental leve contra daño místico (-2 al daño de origen rúnico o mágico); HP base del Guardián aumenta en +20 puntos permanentes por la densidad estructural de la coraza

]Hitos de Clase — Guardián del Gremio

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Aura de Resguardo	Pasivo: Los aliados en radio de 3 metros reciben +1 Blindaje mientras el Guardián esté de pie y consciente. El aura se proyecta de forma inconsciente.
30	Golpe Purificador	Activo (2 por combate): Tu ataque con el martillo disipa todos los efectos místicos activos del objetivo (protecciones, maldiciones activas,

		escudos de energía). El objetivo queda "desnudo" de buffs y debuffs.
50	Bastión Sagrado	Activo (1 por combate): Declaras un radio de 5 metros como Bastión. Dentro del Bastión, los aliados son inmunes a efectos de miedo, parálisis mental y control durante 3 turnos. Tú permaneces en el centro.
70	Escudo del Sistema	Pasivo: Una vez por combate, absorbes el daño de un golpe que habría dejado a cualquier aliado visible a 0 HP, recibéndolo tú en su lugar. Tu fe en el Sistema es literal: te interpones.
90	Voto del Guardián	Pasivo: Mientras al menos un aliado esté vivo en combate, no puedes morir. Si tu HP llegara a 0, permaneces en 1 HP. Este efecto solo aplica una vez por encuentro y consume 10 MP automáticamente.
100	Trascendencia — La Fortaleza Eterna	El Guardián trasciende la línea entre defensa física y protección mística. Pasivo: Tu Blindaje aumenta permanentemente en +4. Tu aura de resguardo se expande a 10 metros. Activo (1 por sesión): Égida del Sistema — durante 3 turnos, todos los aliados en radio de 10 metros son completamente inmunes al daño. Tú absorbes el 50% del daño que les correspondería. El otro 50% es disipado por el Sistema. Al finalizar los 3 turnos, recuperas 20 HP por cada aliado que protegiste.

17. Saboteador de Sistemas (El Fantasma)

Tiene el don de encontrar el punto de fallo en cualquier sistema, sea una puerta blindada con tres protocolos de seguridad, el generador de escudo de un jefe de Mazmorra o la confianza de un guardia de turno. Su modificación no aumentó su fuerza ni su resistencia: agudizó su capacidad de ver dónde todo puede romperse.

Bono Primario: +10 PER

Bono Secundario: +5 INT

Rol en Grupo: Sabotaje / Stealth — debilitamiento de enemigos antes del combate, destrucción de sistemas de defensa, ventaja táctica por información

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Kit de intrusión de seguridad	Maletín compacto con ganzúas electrónicas, anuladores de firma y	+20 a tiradas de PER e INT para superar sistemas de seguridad; 5

	puentes de circuito	cargas antes de reabastecerse
Explosivos plásticos de baja potencia	Carga modelable de plástico C-4 reducido con detonador de retardo programable	Daño 2d6 en radio de 3 metros; sin fragmentación (mínimo daño colateral); puede adherirse a cualquier superficie
Subfusil silenciado	Arma automática compacta con supresor integrado de fabricación del Sistema	Daño d6 (ráfaga: 2d6 pero consume 3 proyectiles); no activa penalizadores de Sigilo al disparar en interior

]Hitos de Clase — Saboteador de Sistemas

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Punto de Fallo	Pasivo: Al observar cualquier sistema de seguridad, trampa o mecanismo durante 1 turno, el DJ revela su método de desactivación exacto y si tiene alarma secundaria.
30	Sabotaje Silencioso	Activo: Puedes sabotear el equipo de un enemigo (arma, armadura, dispositivo) en lugar de atacarlo directamente. El equipo saboteado falla en su próximo uso crítico (el DJ determina cuándo, pero ocurre).
50	Fantasma Digital	Pasivo: No dejas rastro electrónico ni de energía de ruptura cuando actúas. Cámaras, detectores de movimiento y sistemas de alerta mística no pueden registrarte si operas con cuidado (sin combate activo).
70	Vulnerabilidad Expuesta	Activo (2 por combate): Analizas y marcas la debilidad de un objetivo. Todos los ataques del grupo contra ese objetivo tienen +15 hasta el fin del encuentro. El objetivo no sabe que fue marcado.
90	Colapso en Cadena	Activo (1 por combate): Al sabotear o destruir un sistema o dispositivo enemigo, el colapso se propaga: hasta 2 sistemas o dispositivos conectados también fallan simultáneamente. El Fantasma convierte un problema en una catástrofe.
100	Trascendencia — El Punto de Fallo Universal	El Saboteador trasciende el concepto de sistemas invulnerables. Pasivo: Ningún sistema de seguridad, trampa o mecanismo puede sorprenderte (detección pasiva permanente igual al Hito de Nivel 10 sin necesidad de observación). Activo (1 por sesión): Protocolo Colapso — identificas y

		activas simultáneamente todos los puntos de fallo de la Mazmorra activa. Trampas se activan contra enemigos, puertas se abren, sistemas de defensa se vuelven contra sus creadores. El efecto dura 2 turnos y el DJ determina el caos resultante en escena.
--	--	---

18. Arquitecto de Runas (El Forjador)

El Sistema no solo perfeccionó su habilidad manual: abrió en él canales místicos que le permiten "sentir" la estructura del código del Sistema en los objetos físicos. Grabar una runa no es un proceso intelectual para él: es escuchar lo que el objeto quiere ser y escribirlo en el idioma del Sistema. Sus manos son instrumentos, pero es su MIS lo que hace el trabajo real.

Bono Primario: +10 MIS

Bono Secundario: +5 FOR

Rol en Grupo: Craft / Soporte ofensivo — mejora de equipo del grupo, creación de objetos rúnicos, ventaja sostenida entre incursiones

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Cinzel láser para runas	Herramienta de precisión de filo de luz que graba comandos del Sistema en cualquier superficie compatible	Permite grabar runas básicas en equipo aliado; +20 a MIS para tiradas de grabado rúnico
Kit de materiales de grabado	Polvo de esencia de ruptura, catalizadores de cristal y tinta de maná concentrada	Materiales para 5 grabados básicos; cada grabado consume 1 unidad; se reabastece con esencia de criaturas caídas
Maza de forja de combate	Arma de impacto pesada diseñada tanto para el combate como para el trabajo de forja	Daño d8; puede usarse para "sellar" runas enemigas en objetos tocados (anulando el efecto rúnico del objetivo por 2 turnos)

]Hitos de Clase — Arquitecto de Runas

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Lectura Rúnica	Pasivo: Puedes leer e identificar cualquier runa del Sistema al verla, sin tirada. El DJ revela su efecto exacto, su nivel de potencia y si está activa o inerte.
30	Grabado Rápido	Activo: Puedes grabar una runa básica en combate (acción menor) en lugar de requerir descanso. La runa básica otorga +2 al daño o +1 Blindaje al objeto grabado; dura el combate actual.

50	Runa Mayor	Activo (2 por sesión fuera de combate): Grabas una Runa Mayor en un arma o armadura aliada. El efecto dura hasta la siguiente vez que el objeto se dañe gravemente. Runas Mayores pueden otorgar: +1d4 daño elemental, +2 Blindaje, o +10 a una tirada específica de atributo.
70	Forja de Ruptura	Activo (1 por sesión): Creas desde cero un objeto de calidad Buena usando materiales de Mazmorra. El objeto tiene estadísticas un nivel sobre el equipo estándar y puede recibir una runa básica sin costo adicional.
90	Maestro Rúnico	Pasivo: Tus Runas Mayores duran permanentemente hasta que sean destruidas activamente. Además, puedes grabar hasta 2 runas en el mismo objeto sin que interfieran entre sí.
100	Trascendencia — El Escriba del Sistema	El Arquitecto trasciende la escritura de código en objetos físicos para escribir directamente en la realidad. Pasivo: Todo el equipo del grupo que lleve tus runas tiene +1 Blindaje y +2 al daño de forma permanente. Activo (1 por sesión): Forja Divina — en 2 turnos, creas un Artefacto de Ruptura único. El artefacto tiene una habilidad especial única que tú y el DJ diseñan juntos, de nivel equivalente al mayor desafío superado hasta ese momento en la campaña. Es el único Vector capaz de crear objetos de nivel legendario.

19. Vigilante de Zonas Muertas (El Superviviente)

Su cuerpo fue adaptado para prosperar donde todos los demás mueren: zonas de alta radiación de portales, áreas de polución química de ruptura, ruinas urbanas con ausencia de recursos. Su metabolismo procesa toxinas, su sistema inmune ataca patógenos de Mazmorra y sus reflejos fueron calibrados para el terreno irregular de la ciudad rota. Es el rey de las ruinas de 2035.

Bono Primario: +10 AGI

Bono Secundario: +5 CON

Rol en Grupo: Supervivencia urbana — operación en terreno hostil, autosuficiencia extrema, movilidad táctica avanzada

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
----------------	-------------	--------

Ballesta táctica de poleas	Arma de precisión silenciosa con sistema de poleas de tensión rápida	Daño d8; silenciosa (no rompe Sigilo); recarga en 1 acción menor con el sistema de poleas mejorado
Cuerda de escalada de alta resistencia	30 metros de fibra de ruptura trenzada con resistencia de 500 kg	Permite escalar cualquier superficie vertical; puede usarse como trampa o ligadura; Durabilidad 10 usos antes de revisión
Máscara de filtrado reciclada	Respirador artesanal de alta eficiencia con filtros de carbono y esencia de ruptura	Inmunidad a gases tóxicos y radiación de portales básicos; puede adaptarse para visión nocturna con modificación de campo

]Hitos de Clase — Vigilante de Zonas Muertas

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Metabolismo de Superviviente	Pasivo: Inmune a veneno de nivel básico y enfermedad de Mazmorra. Tu cuerpo ya procesa lo que mataría a otros Despertados sin modificación de supervivencia.
30	Terreno Propio	Pasivo: En entornos urbanos arruinados, zonas muertas o ruinas de Mazmorra, recibes +15 a todas las tiradas de movimiento, Sigilo y exploración. Estás en tu elemento.
50	Improvisación de Campo	Activo (3 por sesión): Fabricas una herramienta o arma básica con materiales del entorno en 1 turno. El objeto fabricado tiene estadísticas equivalentes al equipo estándar y dura 1 sesión antes de deteriorarse.
70	Fantasma Urbano	Pasivo: En entornos con cobertura (escombros, ruinas, estructuras dañadas), eres prácticamente indetectable en movimiento. Tu Sigilo en movimiento tiene +20 en estos entornos, apilándose con cualquier equipo de ocultamiento.
90	Adaptación Extrema	Pasivo: Eres inmune a todos los efectos ambientales de Mazmorra (radiación, temperaturas extremas, presiones anómalas, campos de disrupción). El entorno es tu aliado, no tu enemigo.
100	Trascendencia — El Último en Pie	El Vigilante trasciende el concepto de límite de supervivencia. Pasivo: Nunca mueres de causas ambientales. Tu HP mínimo en combate es 1 (igual que el Guardián, pero sin costo de MP — es pura biología). Activo (1 por sesión): Modo Superviviente Absoluto — durante 4 turnos, tu velocidad se duplica, eres inmune a todo daño de

		fuentes no directamente hostiles (trampas, efectos de área aliados, entorno) y recuperas 2 HP al inicio de cada turno. Estás operando a la capacidad máxima que el Sistema permite a un organismo vivo.
--	--	---

20. Maestro de Técnicas (El Estudiante)

Es una "pizarra en blanco" optimizada: el Sistema hizo su ADN altamente maleable, permitiéndole absorber y codificar nuevas técnicas físicas y mentales a una velocidad que haría palidecer a cualquier especialista. No tiene el pico de un Berserker ni la profundidad de un Tecnomante, pero puede emular fragmentos de ambos. Su poder no está en lo que es: está en lo que puede llegar a ser.

Bono Primario: +10 AGI

Bono Secundario: +5 INT

Rol en Grupo: Versátil / Multi-técnica — adaptabilidad táctica, cubrir roles ausentes del grupo, crecimiento acelerado

Equipo Inicial	Descripción	Efecto
Dispositivo de grabación de movimientos	Brazaletes que registra y analiza técnicas de combate observadas para su replicación asistida	Al observar una técnica de otro Vector en uso, puede "grabarla": siguiente tirada de replicación con +20
Manual de combate básico	Compendio digital del Sistema con técnicas base de los 20 Vectores en versión simplificada	Permite ejecutar versiones básicas de técnicas de cualquier Vector (-10 al d100, efectos reducidos) consultando el manual (acción menor)
Espada corta estándar	Arma de hoja media versátil, equilibrada entre velocidad y potencia	Daño d6; no impone penalizador en espacios cerrados; compatible con estilos de dos armas

]Hitos de Clase — Maestro de Técnicas

Nivel	Nombre del Hito	Efecto
10	Aprendizaje Acelerado	Pasivo: El costo en puntos de experiencia para aprender skills fuera de tu Vector es 20% menor. Tu ADN maleable reduce la resistencia biológica al aprendizaje cruzado.
30	Mimesis Táctica	Activo (2 por combate): Copias temporalmente la última habilidad activa que viste usar a un aliado o enemigo. La copia funciona al 75% de efectividad y solo puede usarse una vez antes de desvanecerse.

50	Especialización Secundaria	Pasivo: Elige un segundo Vector como especialización secundaria. Tienes acceso permanente a sus primeras 5 skills al 80% de efectividad. Esta elección es permanente.
70	Versatilidad Suprema	Pasivo: Puedes equipar y usar equipo de cualquier Vector sin penalizador de incompatibilidad. El Sistema reconoce tu firma como compatible con todos los perfiles registrados.
90	Síntesis de Vectores	Activo (1 por combate): Combinas dos técnicas de Vectores distintos en un único efecto híbrido. El DJ determina el efecto resultante basándose en la lógica narrativa de la combinación. Este es el hito más creativo y poderoso de tu clase.
100	Trascendencia — El Sistema Completo	El Maestro trasciende la especialización y se convierte en la expresión más completa del potencial humano en 2035. Pasivo: Tienes acceso a las primeras 5 skills de todos los 20 Vectores al 80% de efectividad. Eres la única clase con esta capacidad. Activo (1 por sesión): Convergencia Total — durante 3 turnos, accedes a las habilidades de Trascendencia de dos Vectores a tu elección simultáneamente. No tiene costo de MP: el Sistema simplemente te reconoce como su expresión más completa.

2.3.2 Lógica de los Bonos de Atributo

Los bonos del Vector se aplican al final, sobre los 100 puntos base distribuidos durante la creación del personaje. Si un jugador puso 50 puntos en INT (el máximo inicial) y elige el Vector Tecnomante (+10 INT), su INT final será 60, rompiendo el límite biológico natural mediante la intervención directa del Sistema. Esto representa que la Recalibración de Vector no es una mejora incremental: es una reescritura que supera lo que la biología humana no modificada permite. Los bonos del Vector nunca compiten con los puntos base, sino que los trascienden.

2.3.3 El Equipo Inicial y la Economía de Inicio

El equipo entregado por el Sistema al momento del Despertar es de calidad Estándar. No es el mejor equipo posible, pero es funcional y suficiente para las primeras incursiones. Tiene tres características que el jugador debe tener presentes: primero, su durabilidad es limitada —si se usa sin mantenimiento dentro de las Mazmorras, acumula deterioro y eventualmente genera penalizadores al d100—.

Segundo, está vinculado al ADN del usuario: si otro Despertado intenta usar tu Deck de Tecnomante, tu Rifle de Tirador o tu Cincel de Runas, el Sistema bloqueará el uso o le aplicará un penalizador de -20 por Incompatibilidad de Usuario. Tercero, es el punto de partida, no el destino: la economía del juego está diseñada para que el equipo inicial sea reemplazado y mejorado a medida que el grupo progresa en las Mazmorras.

CAPÍTULO 2.4: COMPENDIO DE HABILIDADES (SOFTWARE DEL DESPERTADO)

En el año 2035, el Sistema no solo mide tu capacidad de matar, sino tu eficiencia biológica en el entorno. Las Habilidades (Skills) son protocolos: algunas se ejecutan en un parpadeo, mientras que otras requieren ciclos de procesamiento prolongados. Antes de consultar cualquier tabla, familiarízate con los cinco tipos de ejecución que determinan cuándo y cómo puedes activar cada protocolo.

Tipos de ejecución en el HUD:

Pasiva (0): Siempre activa. El Sistema lanza el dado en segundo plano, sin coste de acción. El Despertado no necesita declarar su uso.

Simple (S): Acción rápida. Máximo 2 por ronda de 6 segundos. Ideal para maniobras de apoyo o preparación.

Compleja (C): Acción total. Consume toda la ronda. No puedes combinarla con ninguna otra acción ese turno.

Reacción (R): Respuesta instantánea a un estímulo externo, activada fuera de tu turno. Solo 1 por ronda.

Extendida (E): Tareas complejas que duran varias rondas, minutos u horas. Un Fallo durante una acción extendida puede significar la pérdida total del tiempo invertido. La interrupción es el enemigo de estas habilidades.

2.4.1 TABLA MAESTRA DE LAS 25 SKILLS GENERALES

Las Skills Generales están disponibles para todos los Despertados, independientemente de su Vector Profesional. Se usan los 50 puntos de la partición General en el momento de la creación del personaje. La fórmula de registro es: Skill Total = (Atributo Asociado / 2) + Puntos de Entrenamiento.

N°	Skill	Atributo Base	Tipo Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Lectura Rápida	INT	Pasiva	Dif. Datos	Escaneo de texto. Reduce el tiempo de análisis de datos a la mitad. El HUD resalta palabras clave automáticamente.
2	Danza / Expresión	AGI	Compleja	Empatía Rival	Uso social y de distracción. Un éxito otorga +10 a Carisma o distrae a un guardia por 1 ronda completa.
3	Síntesis Gastronómica	INT	Extendida 10-20 min	Variable	Preparar comida de campo. Con PE 15 o más, la

					comida recupera 2 ST (Estamina) a quien la consume. Requiere materiales básicos.
4	Simulación / Juegos	INT	Simple	INT Rival	Destreza en entornos VR y simuladores de combate. Otorga +5 a la Iniciativa en combates digitales o de entrenamiento.
5	Protocolo / Etiqueta	INT	Pasiva	PER Rival	Evita ofensas involuntarias ante élites, corporaciones o IAs sociales. El PE reduce penalizadores en interacciones formales.
6	Clandestinidad	AGI	Movimiento	PER Rival	Movimiento en sigilo. Velocidad reducida a la mitad. Si corres, recibes un penalizador de -20 a la tirada.
7	Atletismo	FOR	S / C	Dif. Física	Saltar, trepar o escalar. Un éxito evita gastar 1 ST en esfuerzos físicos de corta duración.
8	Observación	PER	Pasiva	Clandestinidad	Escaneo automático del entorno. Detecta anomalías, trampas y enemigos ocultos sin necesidad de declararla.
9	Primeros Auxilios	INT	Compleja	Dif. Herida	Atención de urgencia. Detiene hemorragias activas (pérdida de HP por turno). NO recupera HP; solo estabiliza al herido.
10	Conducción Civil	AGI	Movimiento	Dif. Terreno	Manejo de autos, motos y drones civiles. Con PE 20 o más, permite

					ejecutar maniobras evasivas a velocidad máxima.
11	Gestión de Estrés	MIS	Pasiva	Dif. Evento	Resistencia mental ante el caos. Permite repetir 1 tirada de MIS fallida por sesión de combate.
12	Búsqueda de Datos	INT	Extendida 1-5 min	Variable	Localizar información profunda en la red sin disparar alertas de seguridad. El tiempo varía según el nivel de protección del objetivo.
13	Sentido de Dirección	PER	Pasiva	Dif. Mapa	Mapeo mental automático. El personaje nunca se pierde en entornos ya explorados o con referencia espacial visible.
14	Regateo / Comercio	INT	Compleja	INT Rival	Negociación de precios e intercambios. Cada 10 puntos de PE descuentan un 5% en el precio final de la transacción.
15	Empatía / Intuición	PER	Pasiva	Engaño Rival	Detectar mentiras o emociones ocultas en humanos e IAs de nivel social. El HUD analiza microexpresiones.
16	Memoria Técnica	INT	Pasiva	Dif. Dato	Recordar con exactitud códigos de acceso, frecuencias de radio o rutas complejas después de haberlos visto una sola vez.
17	Voluntad (MIS)	MIS	Reacción	Efecto Mental	Defensa automática contra

					estados de miedo, pánico, hipnosis o ataques mentales de bajo nivel.
18	Mantenimiento	INT	Extendida Variable	Variable	Reparar equipo roto u objetos dañados. El tiempo de reparación depende de la gravedad del daño.
19	Natación / Buceo	FOR	Movimiento	Dif. Agua	Movimiento acuático eficiente. El PE determina los segundos extra que el personaje puede permanecer bajo el agua.
20	Expresión Artística	INT	Extendida Horas	Variable	Pintura, música o escultura. Un PE alto otorga la condición "Reputación" en sectores urbanos específicos, facilitando contactos.
21	Labia / Conversación	INT	Simple	INT Rival	Extraer información en charlas casuales sin levantar sospechas ni activar protocolos de seguridad social.
22	Conocimiento Urbano	PER	Pasiva	Dif. Zona	Detectar callejones, salidas de emergencia y rutas de huida en áreas urbanas conocidas o similares.
23	Meditación	MIS	Extendida 10 min	—	Recuperación de energía mental. Recuperas un valor de MP igual a tu PE dividido entre 2.
24	Juego de Manos	AGI	Simple	PER Rival	Robar objetos pequeños, esconder armas de mano o realizar trucos de distracción sin ser

					detectado.
25	Identificación de ítems	INT	Simple	Dif. ítem	Saber el efecto exacto de una droga, comida o ítem desconocido antes de consumirlo o usarlo.

2.4.2 Reglas Operativas Avanzadas de Skills Generales

I. Acciones Extendidas y el Factor Tiempo[BOLD]

Para habilidades como Mantenimiento, Síntesis Gastronómica o Búsqueda de Datos, el Director de Juego (DJ) fija un tiempo base según la complejidad de la tarea. La eficiencia del Despertado reduce ese tiempo: por cada 10 puntos de PE (Residuo de Éxito) obtenidos en la tirada, el tiempo de ejecución se reduce en un 10% del valor base. Un PE de 50 podría reducir a la mitad el tiempo de una reparación, pero nunca por debajo del 30% del tiempo original: el trabajo mínimo siempre existe.

Si una acción extendida es interrumpida por un combate u otro evento urgente, el jugador debe superar una tirada de Gestión de Estrés para retomar el trabajo donde lo dejó. Si falla esta tirada de recuperación, debe empezar de cero. Los materiales ya consumidos no se recuperan.

II. Duelo de Sigilo (Clandestinidad vs. Observación)[BOLD]

Este es el duelo más común en REINICIO_2035. El Infiltrado declara movimiento en sigilo y tira Clandestinidad (con el penalizador de velocidad si aplica). El Guardia usa su Observación Pasiva como valor fijo de dificultad: si el PE del Infiltrado supera ese valor, no es detectado. Si el Guardia tiene razones para sospechar y decide buscar activamente (gasta 1 Acción Simple), la mecánica cambia a una Tirada Enfrentada d100 vs. d100, donde ambos aplican sus skills completas. La ventaja de la Pasiva es que no avisa al guardián de que algo está pasando; la Activa es más precisa pero revela que el guardia ya sospecha.

III. Diferencia entre Primeros Auxilios y Medicina / Cirugía[BOLD]

Es vital diferenciar estas dos habilidades. Primeros Auxilios (General) es una Acción Compleja de 1 ronda, diseñada exclusivamente para estabilizar: detiene hemorragias y evita que el personaje siga perdiendo HP, pero NO recupera puntos de vida. Cirugía / Medicina (Especialista, propia del Splicer Médico) es una Acción Extendida de mínimo 30 minutos que sí recupera HP, cura estados críticos como venenos o fracturas, y puede revertir condiciones permanentes con el equipamiento adecuado. Usar Primeros Auxilios en lugar de Cirugía es aceptable en el campo; intentar lo contrario —hacer cirugía en 1 ronda— no está permitido por las reglas del Sistema.

2.4.3 Skills Especialistas — Los 20 Vectores

Cada Vector Profesional posee un catálogo de 15 habilidades únicas que definen su identidad táctica dentro del grupo. En la creación del personaje, el jugador elige 7 de estas 15 como sus ranuras activas y distribuye los 50 puntos de la partición Especialista entre ellas (máximo 20 puntos por habilidad en el momento de la creación). Las 8 habilidades restantes del catálogo están disponibles pero inactivas: se desbloquean invirtiendo puntos en niveles futuros, permitiendo que el Despertado evolucione y amplíe su repertorio conforme avanza en el Sistema.

]VECTOR I: VANGUARDIA DE RUPTURA — Skills Especialistas

El Muro Viviente. La Vanguardia es la primera línea de cualquier escuadrón: su cuerpo ha sido reforzado para absorber impactos que destruirían a cualquier otro Despertado. Sus habilidades se centran en resistir daño, proteger aliados, mantener líneas de combate y forzar al enemigo a enfrentarla directamente. Bono Primario: +10 Fuerza (FOR). Bono Secundario: +5 Constitución (CON). Equipo Inicial: Escudo de batalla reforzado, Maza de impacto pesada (d10), Arnés de combate de titanio.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Armas de Impacto Pesadas	FOR	Compleja	CQC Rival	Maestría en mazas, martillos y bastones de guerra (d10). Si el PE es mayor de 20, el impacto derriba al enemigo automáticamente sin tirada adicional.
2	Uso: Escudo de Batalla	FOR	Pasiva	N/A	Permite usar escudos de gran formato sin penalizadores de Agilidad. El escudo otorga Cobertura Elevada (-30) de forma permanente mientras esté equipado.
3	Bloqueo Corporal	FOR	Reacción	CQC Rival	Interpones tu cuerpo o escudo ante un ataque dirigido a ti o a un aliado adyacente. El PE se resta directamente al daño recibido.

4	Aguante de Daño	CON	Pasiva	N/A	Entrenamiento extremo en absorción de impacto. Reduce en 2 puntos cualquier penalizador impuesto por heridas o fatiga acumulada.
5	Provocación / Taunt	FOR	Simple	MIS Rival	Lanzas un desafío verbal o físico al enemigo. Si ganas el VS, el objetivo solo puede atacarte a ti durante esta ronda, ignorando a tus aliados.
6	Carga Defensiva	FOR	Movimiento	AGI Rival	Cargas hacia el enemigo con el escudo en posición. Si ganas el VS, el rival pierde su próxima Acción de Reacción y retrocede 2 metros.
7	Formación de Escuadrón	FOR	Simple	N/A	Gasta 2 ST para posicionarte. Todos los aliados adyacentes ganan un bono de +5 a sus tiradas de defensa mientras permanezcas en contacto con ellos.
8	Golpe Repelente	FOR	Compleja	FOR Rival	Golpe con toda la masa del arma o escudo. Si ganas el VS, el enemigo es lanzado 3 metros atrás y queda Aturdido por 1 ronda.
9	Formación Defensiva	CON	Reacción	Efecto Aturdidor	Cuando un aliado adyacente sufre el estado Aturdido, puedes transferirlo hacia ti mismo 1 vez por combate. Tu posición de

					escudo absorbe el impacto en lugar de tu compañero.
10	Escudo de Voluntad	CON	Pasiva	N/A	Cuando absorbes un golpe que habría dejado a un aliado adyacente en estado crítico, el penalizador de heridas se aplica sobre ti en vez de sobre ellos. Tu cuerpo es el escudo del equipo.
11	Posición Inamovible	FOR	Simple	FOR Rival	Te anclas al terreno. Eres inmune a empujes, explosiones de área o tirones de portal hasta tu siguiente turno.
12	Punto de Quiebre	PER	Pasiva	N/A	Al observar a un enemigo con armadura durante 1 turno, el DJ revela cuántos puntos de blindaje tiene Y cuál parte del cuerpo tiene menor protección. Tu escudo busca la brecha, no el centro.
13	Presencia Imponente	FOR	Simple	MIS Rival	Todos los enemigos en radio de 5 metros deben superar una tirada de CON o reciben -5 a sus ataques durante 1 turno. Tu masa y postura afectan al grupo, no a un solo objetivo.
14	Recuperación Táctica	CON	Extendida 5 min	N/A	Ejercicios de respiración forzada entre combates. Recuperas

					Estamina (ST) igual a tu PE dividido entre 5.
15	Punto de Apoyo	PER	Pasiva	N/A	Conoces instintivamente el centro de equilibrio de los enemigos. Tus empujones y placajes con escudo mueven al objetivo el doble de distancia. La geometría del cuerpo trabaja para tu equipo.

]VECTOR II: ESPECTRO DE SOMBRAS — Skills Especialistas

El Ejecutor Silencioso. El Espectro opera donde la luz no llega: es un especialista en eliminación furtiva, movimiento fantasma y neutralización antes de que el objetivo llegue a percatarse. Sus habilidades combinan sigilo, velocidad y precisión quirúrgica. Bono Primario: +10 Agilidad (AGI). Bono Secundario: +5 Percepción (PER). Equipo Inicial: Cuchillos monomoleculares duales (d6 c/u), Pistola silenciada (d6), Traje de fibra óptica absorbente de luz.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Cuchillos Monomoleculares	AGI	Compleja	CQC Rival	Maestría en hojas de filo molecular (d6 c/u). Permite atacar con ambas manos: el segundo ataque tiene solo -5 a la Skill. Si el PE es mayor de 20, el corte ignora 2 puntos de blindaje físico.
2	Uso: Armas Silenciadas	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en pistolas y subfusiles con supresor. Si el PE supera 15, el disparo no genera rastro de energía en el HUD enemigo. Adicionalmente, puedes disparar mientras estás en estado Oculto sin

					romper el camuflaje. Sigilo puro: ni tu posición ni tu presencia se registran.
3	Asesinato Silencioso	AGI	Compleja	CON Rival	Ataque desde sigilo dirigido a puntos vitales. Si el objetivo desconoce tu presencia, el daño se aplica completo sin restar blindaje. Solo funciona desde sigilo activo.
4	Movimiento Fantasma	AGI	Movimiento	PER Rival	Te mueves a velocidad normal en sigilo, sin el penalizador habitual de reducción de velocidad. Permaneces indetectable para sensores de movimiento de baja gama.
5	Parpadeo de Sombra	AGI	Simple	N/A	Microrráfaga de movimiento. Te desplazas hasta 3 metros en cualquier dirección como Acción Simple, incluso fuera de tu turno si es una Reacción declarada.
6	Ocultarse en Terreno	AGI	Movimiento	PER Rival	Usas el entorno —sombras, obstáculos, irregularidades— para desaparecer de la línea de visión. El enemigo tiene un penalizador de -20 adicional para encontrarte.
7	Detección de Cámaras	PER	Pasiva	Dif. Zona	El HUD resalta en tiempo real la posición y ángulo de cobertura de todas las cámaras

					de seguridad en un radio de 15 metros.
8	Desenganche Rápido	AGI	Reacción	Presa Rival	Si un enemigo intenta agarrarte o presa, ganas +20 a tu tirada de AGI para escapar antes de que el agarre se consolide.
9	Neutralización No Letal	AGI	Compleja	CON Rival	Ataque de estrangulamiento o golpe preciso. En lugar de HP, drena Estamina (ST). Si la ST del objetivo llega a 0, queda inconsciente.
10	Rastreo de Señales	PER	Pasiva	Clandestinidad	El HUD detecta frecuencias de comunicación activas en el entorno. Revela la posición de guardias con radios encendidas aunque estén fuera de la línea de visión.
11	Identidad Falsa	INT	Extendida 10 min	INT Rival	Preparas una cobertura: vestimenta, credenciales o comportamiento de otro rol social. Mientras no se examine de cerca, pasas como personal autorizado.
12	Presencia Nula	AGI	Movimiento	Percepción Rival	Durante 3 turnos, los enemigos sin capacidad psiónica no te incluyen en su modelo de amenaza activa. No eres blanco prioritario de ataques automáticos ni sistemas de targeting. Tu cuerpo se mueve;

					el mundo simplemente no te registra.
13	Análisis de Patrón	PER	Pasiva	N/A	Tras observar a un guardia o sistema de vigilancia durante 2 rondas, el HUD predice su próximo movimiento o ruta con un 80% de precisión.
14	Mantenimiento de Hojas	INT	Extendida 15 min	N/A	Afila y calibra los cuchillos monomoleculares. Las armas ganan +1 de daño base durante el próximo combate.
15	Extracción de Emergencia	AGI	Reacción	Dif. Entorno	Si estás en zona de peligro inmediato, ejecutas una ruta de salida precalculada. Reduces en 2d6 el daño de cualquier explosión o trampa activada mientras huyes.

IVECTOR III: TECNOMANTE — Skills Especialistas

El Tecnomante no hace magia; domina el código y el hardware del mundo moderno. Sus habilidades se centran en la intrusión, la manipulación de sistemas electrónicos y el uso de armamento de energía. Bono Primario: +10 Inteligencia (INT). Bono Secundario: +5 Misticismo (MIS). Equipo Inicial: Deck de intrusión "Cortex-V3", Subfusil de Pulsos (d6), Visor de datos.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Subfusil de Pulsos	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Especialista en armas láser de ráfaga. El retroceso es nulo; ignora el penalizador de -5 en distancias cortas.
2	Uso: Pistola de Plasma	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Manejo de armas de calor. Cada 10 de PE restan 1 punto

					de Blindaje Físico al objetivo (funde la placa).
3	Hackeo de Terminales	INT	Extendida 1-5 min	Firewall del Sistema	Capacidad de forzar cerraduras electrónicas y acceso a datos locales. Un fallo puede bloquear el sistema por 10 minutos.
4	Cortafuegos Activo	INT	Reacción	Hackeo Rival	Protege tu HUD y dispositivos aliados contra virus de interrupción. El PE se suma a la defensa del equipo contra intrusiones digitales.
5	Sobrecarga de Nodos	INT	Simple	Electrónica Rival	Provoca cortocircuitos en luces, cámaras o drones. Si el PE es mayor de 15, el objeto queda inútil por 1d4 rondas.
6	Control de Drones	INT	Simple	Dificultad de Vuelo	Operar unidades robóticas remotas. Permite ver y disparar a través de la cámara del dron controlado.
7	Encriptación de Señal	INT	Extendida 10 min	INT Rival	Crea comunicaciones seguras para el equipo. Cualquier intento de escucha rival debe superar tu PE en una tirada enfrentada.
8	Rastreo de Cables	PER	Pasiva	Clandestinidad	El HUD resalta fuentes de energía y cables de datos a través de muros delgados de hasta 10 cm.
9	Reparación de	INT	Extendida 30	Variable	Arreglar equipo electrónico

	Hardware		min		dañado o encasquillado. Recupera la funcionalidad total del objeto intervenido.
10	Camuflaje Optoelectrónico	AGI	Movimiento	Sensores e IAs	Interfiere con la señal de cámaras. Movimiento a la mitad. Los ojos humanos te ven, las máquinas no.
11	Sabotaje Remoto	INT	Compleja	PER Rival	Intenta bloquear el arma electrónica de un enemigo vía señal de pulso. Si ganas el VS, el arma se reinicia y queda inoperativa por 1 ronda.
12	Análisis de Dispositivo	INT	Pasiva	Rareza del Ítem	Identifica componentes, origen y funciones de cualquier hardware encontrado en las mazmorras sin necesidad de desmontarlo.
13	Supresión de Señal	MIS	Compleja	Radio 5 metros	Crea una zona de silencio electrónico. Dentro del área, los teléfonos, radios y sistemas de comunicación dejan de funcionar.
14	Programación de Scripts	INT	Extendida 5 min	N/A	Crea una tarea automática ejecutable (ej: "abrir puerta en 2 minutos"). No requiere tu presencia física después de programarla.
15	Escaneo de Puntos de Red	PER	Simple	Dificultad Fija	Encuentra el punto de acceso WiFi o cableado más cercano para conectarse

					al sistema de la zona.
--	--	--	--	--	------------------------

]VECTOR IV: TIRADOR DE ÉLITE — Skills Especialistas

El Tirador es un profesional de la balística y la geometría. Sus habilidades no son mágicas, sino el resultado de un entrenamiento riguroso en cálculo de trayectorias, control de respiración y uso de cobertura. Bono Primario: +10 Percepción (PER). Bono Secundario: +5 Agilidad (AGI). Equipo Inicial: Rifle de Precisión (d10), Mira de largo alcance, Traje Ghillie de entorno urbano.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Rifle de Precisión	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Especialista en armas largas de cerrojo. Cada 15 de PE añade +1 de daño por impacto en punto vital del objetivo.
2	Uso: Pistola de Servicio	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en armas cortas (d6). Permite desenfundar y disparar como una sola acción si el enemigo está a menos de 5 metros.
3	Recarga Táctica	AGI	Simple	N/A	Cambiar el cargador es tan instintivo que solo consume una Acción Simple. No pierdes el turno de ataque principal.
4	Apnea de Disparo	CON	Simple	N/A	Gasta 1 ST para contener la respiración perfectamente. Elimina el penalizador de distancia por una categoría completa.
5	Optimización de Cobertura	PER	Pasiva	Puntería Rival	El HUD analiza ángulos de exposición. Tu Cobertura Parcial (-20) pasa a contar como Cobertura

					Elevada (-30).
6	Escudo Balístico	FOR	Pasiva	Puntería Rival	Permite portar un escudo de mano mientras disparas una pistola sin penalizadores de peso ni de manejo.
7	Parada con Arma Larga	FOR	Reacción	CQC Rival	Usa el cuerpo del rifle para desviar un ataque cuerpo a cuerpo. Si ganas el VS, empujas al rival 1 metro hacia atrás.
8	Disparo en Carrera	AGI	Compleja	Dif. Movimiento	Permite trotar y disparar un rifle simultáneamente. El penalizador de movimiento se reduce a solo -2.
9	Observación Balística	PER	Pasiva	Clandestinidad	El HUD marca la trayectoria de las balas enemigas, revelando la posición del tirador rival tras el primer disparo recibido.
10	Camuflaje de Terreno	AGI	Movimiento	PER Rival	Usar el entorno para ocultarse en posición de francotirador. Si permaneces quieto, el enemigo tiene un -20 adicional para verte.
11	Disparo de Rebote	INT	Compleja	Dif. Superficie	Calcula ángulos para impactar a un objetivo oculto tras una esquina o barrera. Ignora el bono de cobertura si el PE supera la dificultad de la superficie.
12	Extracción Rápida	AGI	Simple	N/A	Permite cambiar de tu rifle a tu pistola de servicio en una sola Acción Simple sin penalizadores.
13	Triangulación de	INT	Pasiva	N/A	Al recibir fuego,

	Fuego				tu HUD marca automáticamente un área de probabilidad donde se encuentra el atacante oculto.
14	Manejo de Munición	INT	Simple	N/A	Capacidad de cambiar entre balas perforantes, expansivas o de trazado sin riesgo de encasquillamiento ni pérdida de acción.
15	Evaluación de Daño	PER	Pasiva	N/A	Al apuntar, el HUD muestra la barra de HP del objetivo y sus puntos de blindaje actuales antes de disparar.

IVECTOR V: CANALIZADOR PRIMORDIAL — Skills Especialistas

El Canalizador no es un mago de fantasía; es un especialista en la manipulación de la energía que emana del Sistema. Sus habilidades se centran en el control de flujos de maná, la identificación de estructuras energéticas y el uso de herramientas conductoras. Bono Primario: +10 Misticismo (MIS). Bono Secundario: +5 Inteligencia (INT). Equipo Inicial: Foco de energía (guantelete o anillo), Bastón de aleación conductora (d8), Visor de espectro de maná.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Bastón Conductor	FOR	Compleja	CQC Rival	Maestría en armas de asta conductora. Si el PE es mayor de 15, el golpe drena 2 MP al enemigo además del daño físico.
2	Uso: Focos de Energía	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Permite proyectar descargas básicas desde el foco equipado. Daño: d6 + PE dividido entre 2.
3	Detección de Maná	PER	Pasiva	Clandestinidad Rival	El HUD detecta firmas de energía, portales ocultos o

					trampas místicas en un radio de 15 metros.
4	Estabilizar Flujo	MIS	Simple	Dificultad Fija	Evita que el equipo de energía sufra retroalimentación destructiva. Otorga +10 a la próxima tirada de MIS del portador.
5	Resonancia Rúnica	MIS	Pasiva	N/A	Sientes instintivamente la presencia de runas activas a 15 metros. Si las tocas, tu HUD revela su nivel y función básica sin necesidad de estudio. No lees las runas: las escuchas.
6	Control de Recarga	MIS	Extendida 5 min	N/A	Recarga celdas de energía o baterías de maná usando tu propia reserva de MP. La cantidad recargada es igual al PE obtenido.
7	Mantenimiento de Focos	INT	Extendida 30 min	N/A	Calibración de herramientas místicas. El foco gana +1 de daño base por la siguiente hora de combate.
8	Análisis de Portales	PER	Simple	Dificultad del Portal	Determina cuánto tiempo falta para que una mazmorra colapse o para que se abra una grieta de ruptura.
9	Concentración Táctica	MIS	Pasiva	N/A	Permite mantener el foco en una acción extendida aunque recibas daño menor de 5 HP en una misma ronda.
10	Parada Energética	MIS	Reacción	Ataque Rival	Usa tu arma conductora para desviar ataques

					de energía entrantes. El PE obtenido se resta directamente al daño recibido.
11	Geometría de Ruptura	INT	Simple	Dificultad Fija	Encuentra el punto estructural más débil de una barrera de energía o escudo místico para optimizar el ataque.
12	Sigilo Místico	AGI	Movimiento	Sensores de Maná	Oculto tu rastro energético ante monstruos que usen detección de maná. Velocidad a la mitad. No oculta tu cuerpo físico.
13	Recolección de Esencia	PER	Extendida 2 min	N/A	Extrae cristales de energía de los restos de enemigos del Sistema con un 20% más de eficiencia que el estándar.
14	Resistencia a Saturación	CON	Pasiva	Dificultad de Área	Permite permanecer en zonas con alta radiación de maná sin sufrir penalizadores de fatiga o estados alterados de energía.
15	Sobrecarga de Objetos	MIS	Simple	Electrónica Rival	Inyecta energía en un objeto tecnológico para forzar su encendido en emergencia o provocar un cortocircuito controlado.

JVECTOR VI: SPLICER MÉDICO — Skills Especialistas

El Splicer es un profesional de la carne y los nanobots. Sus habilidades no son curación mágica sino medicina de campo hiper-avanzada, química de combate y conocimiento profundo de la anatomía

humana y de monstruos. Bono Primario: +10 Inteligencia (INT). Bono Secundario: +5 Constitución (CON). Equipo Inicial: Kit médico "Splicer-V1", Inyector de nanobots, Pistola de clavos quirúrgicos (d6).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Pistola de Dardos	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en armas de inyección. Permite disparar fármacos o venenos a aliados o enemigos con precisión quirúrgica.
2	Uso: Escalpelo / Daga	AGI	Compleja	CQC Rival	Manejo de armas cortas de precisión. Si el PE es mayor de 20, el corte ignora el blindaje porque alcanza una zona blanda.
3	Primeros Auxilios Avanzados	INT	Compleja	Dificultad Herida	Estabiliza a un aliado y le devuelve 1d4 HP de forma inmediata. Solo puede usarse una vez por herida recibida.
4	Diagnóstico Rápido	PER	Simple	N/A	El HUD analiza al objetivo y revela sus HP exactos, estados alterados activos y debilidades biológicas conocidas.
5	Farmacología de Campo	INT	Extendida 15 min	N/A	Crea compuestos químicos (estimulantes de combate o sedantes) usando suministros del kit médico personal.
6	Cirugía de Campo	INT	Extendida 30 min	N/A	Cura 1d10 + PE dividido entre 2 HP a un aliado fuera de combate.

					Requiere un entorno relativamente limpio y el kit completo.
7	Diagnóstico de Amenaza	INT	Pasiva	N/A	Al examinar una criatura de portal, el DJ revela sus puntos débiles Y su estado de salud actual. Tu objetivo no es solo el daño: es incapacitar. Otorga +5 al daño neto y un 20% de probabilidad adicional de aplicar estados alterados (veneno, sangrado) en golpes exitosos.
8	Manejo de Nanobots	MIS	Simple	Dificultad Fija	Calibra los nanobots activos de un aliado para que recuperen 2 puntos de Estamina (ST) por ronda durante 3 rondas.
9	Administración de Stims	AGI	Simple	N/A	Aplicar un inyectable a uno mismo o a un aliado adyacente sin penalizadores de movimiento ni de combate.
10	Extracción Biológica	PER	Extendida 5 min	N/A	Recuperar órganos o glándulas de monstruos caídos para convertirlos en medicina de campo o ingredientes de alto valor.
11	Defensa Quirúrgica	AGI	Reacción	CQC Rival	Usa el escalpelo para desviar un ataque cuerpo a

					cuerpo. Si ganas el VS, realizas un corte que resta 2 ST adicionales al rival.
12	Química de Combate	INT	Extendida 10 min	N/A	Prepara gases lacrimógenos o nubes de humo irritante a partir de materiales químicos básicos del kit.
13	Análisis Biométrico	PER	Pasiva	Engaño Rival	Detecta cambios en el ritmo cardíaco y temperatura. Saber si alguien miente o está bajo estrés extremo con alta precisión.
14	Gestión de Toxinas	CON	Pasiva	Resistencia Veneno	El Splicer tiene un bono de +20 para resistir venenos y gases tóxicos gracias a sus propios filtros biológicos internos.
15	Sutura Rápida	AGI	Compleja	Dificultad Herida	Cierra una herida sangrante en medio del combate, deteniendo la pérdida continua de HP por hemorragia activa.

]VECTOR VII: BERSERKER DE RUPTURA — Skills Especialistas

Tu sistema ha sido configurado para ignorar los inhibidores de seguridad del tejido muscular y los receptores de dolor. No eres un salvaje; eres un especialista en el asalto frontal que utiliza el estrés físico como combustible para la eficiencia en combate. Bono Primario: +10 Fuerza (FOR). Bono Secundario: +5 Constitución (CON). Equipo Inicial: Gran hacha o maza pesada (d10), Arnés de combate reforzado, Inyector de adrenalina de emergencia.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Armas de Dos Manos	FOR	Compleja	CQC Rival	Especialista en armas pesadas de d10. Si el PE es

					mayor de 20, el impacto derriba al enemigo automáticamente sin tirada adicional.
2	Uso: Armas de Mano Duales	AGI	Compleja	CQC Rival	Permite usar dos armas de mano (d6 c/u). Realizas dos ataques por ronda, el segundo con -10 a la Skill.
3	Ignorar Dolor	CON	Pasiva	N/A	Cuando tu HP cae por debajo del 30%, ganas +3 al dado de daño. El dolor no te frena: te alimenta. La furia reemplaza lo que otros llaman límite.
4	Carga de Asalto	FOR	Movimiento	AGI Rival	Corres hacia el enemigo a máxima velocidad. Si ganas el VS, el rival pierde su Acción de Reacción para este turno.
5	Combate Desarmado	FOR	Compleja	CQC Rival	Maestría en llaves, golpes y agarres. El PE dividido entre 2 se aplica como daño de fatiga, restando ST además de HP al rival.
6	Mantenimiento de Filos	INT	Extendida 15 min	N/A	Afilado y calibración de armas pesadas. El arma ignora 1 punto de Blindaje durante el próximo combate completo.
7	Rugido de Ruptura	FOR	Simple	MIS Rival	Seleccionas 1 enemigo visible. Si falla su tirada de CON, ese enemigo sufre -10 a TODOS sus tipos de acción durante 2 turnos.

					Tu furia concentrada sobre uno solo aplasta su voluntad.
8	Presa de Fuerza	FOR	Compleja	FOR Rival	Sujetas a un enemigo con ambas manos. Mientras esté apresado, ambos tienen Agilidad efectiva igual a 0.
9	Cabeza Dura	CON	Pasiva	N/A	Eres inmune al estado Aturdido si tu HP está por encima del 50%. Tu furia temprana anula el aturdimiento antes de que se instale. No necesitas reacción: tu rabia lo bloquea de entrada.
10	Uso: Escopetas Pesadas	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en escopetas de gran calibre. A quemarropa (0-2 metros), el PE dividido entre 2 se multiplica por 1,5 en el cálculo de daño.
11	Objetivo más Débil	PER	Pasiva	N/A	Siempre sabes cuál enemigo en campo tiene menos HP en ese momento, sin tirada. Tu instinto depredador marca al más vulnerable antes de que tu mente lo procese.
12	Lanzamiento de Peso	FOR	Compleja	Tablas de Distancia	Capacidad de lanzar armas o escombros pesados como proyectil (d8). La distancia máxima es FOR dividido entre 5, en metros.
13	Recuperación de Estamina	CON	Extendida 10 min	N/A	Ejercicios de respiración

					forzada entre combates. Recuperas Estamina (ST) igual a tu PE dividido entre 5.
14	Olfato de Sangre	INT	Pasiva	N/A	Cuando un enemigo cae por debajo del 50% de HP, tus ataques ignoran 2 puntos de blindaje adicionales. Hueles la debilidad antes de verla. El instinto hace el resto.
15	Empuje Violento	FOR	Simple	FOR Rival	Usas tu arma o cuerpo como ariete para apartar a un enemigo de su posición. El rival es desplazado 2 metros hacia atrás.

]VECTOR VIII: OPERADOR DE ENJAMBRES — Skills Especialistas

Tu cerebro ha sido particionado para permitir el control simultáneo de múltiples unidades remotas. Eres un comandante de campo que delega el peligro en máquinas, gestionando la vigilancia y el fuego de apoyo desde una distancia segura. Bono Primario: +10 Inteligencia (INT). Bono Secundario: +5 Percepción (PER). Equipo Inicial: Consola de mando "Swarm-Link", 2 Micro-drones de reconocimiento, Subfusil ligero (d6).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Armas PDW	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en armas de defensa personal (subfusiles compactos). Permite disparar con una sola mano con solo -10 a la Skill.
2	Pilotaje de Combate	AGI	Simple	Dificultad de Vuelo	Realizar maniobras evasivas con drones activos. El PE se suma a la

					dificultad de ser impactados por fuego enemigo.
3	Mantenimiento de Drones	INT	Extendida 20 min	N/A	Reparación de daños estructurales en unidades robóticas. Recupera 1d10 puntos de integridad al dron intervenido.
4	Triangulación Táctica	INT	Pasiva	N/A	Si tienes 2 o más drones activos simultáneamente, tu equipo recibe +5 a la Puntería contra enemigos marcados por ellos.
5	Guerra Electrónica	INT	Compleja	Electrónica Rival	Interfiere la señal de control de drones enemigos. Si ganas el VS, el dron enemigo queda fuera de control por 1d4 rondas.
6	Enlace Sensorial	PER	Simple	N/A	Compartes la visión y audio de tus drones activos. Tu Observación usa el rango del dron en lugar del tuyo propio.
7	Optimización de Batería	INT	Pasiva	N/A	Tus drones y dispositivos electrónicos personales duran un 25% más de tiempo antes de necesitar recarga o batería nueva.
8	Despliegue Rápido	AGI	Simple	N/A	Permite lanzar y activar hasta 2 micro-drones en una sola Acción Simple, sin coste de Acción Compleja.
9	Reconfiguración de Dron	INT	Extendida 10 min	N/A	Cambia el módulo de función del dron (cámara térmica a emisor de señuelo,

					linterna, o grabador de audio).
10	Protocolo de Defensa	INT	Reacción	Ataque Rival	Ordenas a un dron cercano interponerse físicamente en la trayectoria de un disparo. El dron recibe el daño en tu lugar.
11	Análisis de Frecuencia	PER	Pasiva	Clandestinidad	Detecta señales de radio o WiFi activas, revelando la posición de mandos a distancia y consolas enemigas.
12	Recarga en Vuelo	AGI	Compleja	Dificultad Fija	Capacidad de cambiar el cargador o batería de un dron mientras este sigue en vuelo activo.
13	Programación de Patrulla	INT	Extendida 5 min	N/A	Define una ruta automática de vigilancia para tus drones. Estos vigilarán el área sin consumir tus acciones propias.
14	Identificación de Botica	INT	Pasiva	N/A	Identifica modelos específicos, puntos débiles estructurales y tipo de IA de cualquier robot o dron enemigo en el campo.
15	Señal de Emergencia	MIS	Simple	N/A	Lanza un pulso de maná codificado que fuerza la reconexión de drones que hayan perdido la señal de control.

VECTOR IX: DISRUPTOR PSIÓNICO — Skills Especialistas

Tu sistema nervioso emite una frecuencia electromagnética que el Sistema ha estabilizado para interactuar con la psique de otros seres. No eres un telépata de fantasía, sino un experto en guerra de información biológica, capaz de leer firmas neuronales y sabotear la concentración enemiga mediante pulsos de microondas. Bono Primario: +10 Misticismo (MIS). Bono Secundario: +5 Percepción (PER).

Equipo Inicial: Diadema de amplificación neural, Daga de choque (d6), Visor de ondas cerebrales.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Armas de Pulso	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en armas que disparan ondas de choque electromagnéticas. Si el PE es mayor de 15, el rival pierde 4 puntos de Estamina (ST) adicionales.
2	Uso: Dagas de Choque	AGI	Compleja	CQC Rival	Especialista en armas cortas electrificadas. Si impacta, reduce la Iniciativa del rival en -5 para la próxima ronda de combate.
3	Escudo Mental	MIS	Reacción	Ataque Mental	El Sistema bloquea intrusiones externas de forma activa. El PE obtenido se resta directamente a cualquier daño mental o estrés recibido.
4	Lectura de Intenciones	PER	Pasiva	Engaño Rival	El HUD detecta micro-movimientos musculares predictivos. Otorga +5 a tus tiradas de defensa contra el rival analizado.
5	Interferencia de HUD	MIS	Simple	Electrónica Rival	Lanzas un pulso que llena de estática la visión del enemigo. El rival sufre -10 a la Percepción durante 1 ronda completa.
6	Análisis Neuronal	PER	Pasiva	N/A	El HUD marca el "Nivel de Estrés"

					de los enemigos visibles, indicando quién está más cerca de fallar una tirada de MIS.
7	Meditación de Enfoque	MIS	Extendida 5 min	N/A	Ejercicio mental para limpiar el "lag" cerebral acumulado. Recuperas MP igual a tu PE dividido entre 4.
8	Sigilo Psíquico	MIS	Movimiento	Percepción Rival	Proyectas una señal de "no-existencia" directamente en la mente de 1 enemigo seleccionado. Ese enemigo específico te ignora completamente por 2 turnos a menos que lo ataques. Funciona incluso contra robots con IA. No desapareces: los haces creer que no existes.
9	Detección de Conciencia	PER	Pasiva	Clandestinidad	Detecta la presencia de mentes conscientes — humanas o monstruos— en un radio de 10 metros, incluso tras muros o barreras.
10	Estabilización Aliada	MIS	Simple	Dificultad Fija	Envías un pulso de calma calibrado a un aliado. Elimina un estado de "Miedo" o "Confusión" de nivel bajo o medio.
11	Sabotaje Biométrico	INT	Compleja	CON Rival	Envías una señal de error al implante de salud del enemigo. Si ganas el VS, el rival sufre -5 a la Fuerza por 2 rondas.
12	Resistencia al	MIS	Pasiva	N/A	Entrenamiento

	Miedo				sistemático contra horrores de la ruptura. Inmune a penalizadores por "Presencia Aterradora" de monstruos de rango E.
13	Uso: Pistola de Dardos	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Especialista en proyectiles sedantes de precisión. El PE aumenta la duración del estado de sueño en 1 ronda por cada 10 puntos.
14	Rastreo Mental	MIS	Extendida 10 min	N/A	Sigues el rastro de la "firma de pensamiento" de un objetivo que estuvo en el lugar hace menos de una hora.
15	Grito de Confusión	MIS	Simple	MIS Rival	Lanzas una disonancia sónica y psíquica combinada. Si ganas el VS, el enemigo no puede usar Acciones de Reacción este turno.

]VECTOR X: CAZADOR DE BESTIAS — Skills Especialistas

Eres un experto en la biología de las anomalías que cruzan los portales. Tu formación se centra en el rastreo de rastro biológico de maná, el uso de armas de caza especializadas y la supervivencia en los ecosistemas alienígenas que se forman tras una ruptura. Bono Primario: +10 Constitución (CON). Bono Secundario: +5 Agilidad (AGI). Equipo Inicial: Lanza compuesta (d8), Ballesta de poleas pesada (d10), Kit de desuello y trampas.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Lanzas de Caza	FOR	Compleja	CQC Rival	Especialista en armas de asta larga. Permite atacar a enemigos a 2 metros de distancia (Alcance

					Extendido).
2	Uso: Ballestas Pesadas	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en proyectiles silenciosos de gran impacto. Ignora 2 puntos de blindaje de piel natural o escamas.
3	Punto Vital	INT	Pasiva	N/A	Conoces la anatomía letal de las criaturas de portal. Suma +5 al daño neto contra cualquier criatura de origen portal. Una vez por combate puedes declarar Golpe Vital: el siguiente ataque ignora todo el blindaje de la criatura. Buscas la muerte, no la herida.
4	Rastreo de Anomalías	PER	Pasiva	Dificultad de Rastro	Capacidad de seguir huellas, rastro de maná residual o restos orgánicos en cualquier tipo de terreno o bioma.
5	Uso: Redes de Captura	FOR	Compleja	AGI Rival	Lanza una red reforzada sobre el objetivo. Si ganas el VS, el objetivo queda Inmovilizado (Agilidad 0) hasta que rompa la red con una tirada de FOR.
6	Camuflaje de Bioma	AGI	Movimiento	Percepción Rival	Velocidad a la mitad. Usas restos orgánicos del entorno para enmascarar tu olor y firma térmica. Los monstruos tienen -20 para detectarte.
7	Trampas de Ruptura	INT	Extendida 10 min	N/A	Prepara trampas de presión o de

					lazo en el terreno. El PE determina el daño de activación (d8 + PE dividido entre 2).
8	Sentido Depredador	PER	Pasiva	Clandestinidad	Detecta la dirección del viento y ruidos de baja frecuencia infrasonora. Imposible ser sorprendido por animales o bestias de la ruptura.
9	Resistencia Ambiental	CON	Pasiva	Dificultad Fija	Tu cuerpo tolera climas extremos y atmósferas tóxicas leves de las Dungeons sin gastar Estamina por el entorno.
10	Extracción de Órganos	INT	Extendida 5 min	N/A	Despoja a un monstruo muerto con técnica depredadora. Obtienes materiales raros o "Esencia" con un 25% más de éxito que el estándar.
11	Combate vs. Enjambres	AGI	Pasiva	N/A	Entrenamiento específico para luchar contra múltiples enemigos pequeños. No recibes el penalizador estándar por estar rodeado.
12	Provocación de Presa	FOR	Simple	MIS Rival	Realizas un ruido o gesto de dominancia depredadora. El monstruo se enfoca en ti, ignorando a aliados más débiles en el área.

13	Uso: Armas Arrojadizas	AGI	Compleja	Tablas de Distancia	Especialista en cuchillos y hachas de lanzamiento (d4). Puedes lanzar uno como Acción Simple si ya lo tienes preparado.
14	Primeros Auxilios Veterano	INT	Compleja	Dificultad Herida	Especialista en tratar mordeduras y quemaduras químicas de criaturas. Recupera 2 HP adicionales al estabilizar al herido.
15	Escalar Criaturas	AGI	Movimiento	AGI Rival	Si el enemigo es de tamaño "Grande" o mayor, puedes trepar sobre su cuerpo para atacar puntos ciegos no protegidos.

]VECTOR XI: ALQUIMISTA DE PLASMA — Skills Especialistas

No es un químico de laboratorio sino un artificiero de campo. Su cuerpo ha sido inmunizado parcialmente contra toxinas y su HUD está calibrado para la mezcla de gases y explosivos de maná. La corrección de diseño del Sistema asigna la potencia bruta de la Fuerza como motor primario de este Vector: el Alquimista carga y dispara armamento de plasma pesado antes de fabricar sus compuestos. Bono Primario: +10 Fuerza (FOR). Bono Secundario: +5 Inteligencia (INT). Equipo Inicial: Cinturón de granadas químicas, Lanzallamas de plasma portátil (d10), Máscara de filtrado (Blindaje contra gases).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Lanzallamas / Plasma	FOR	Compleja	Tablas de Distancia	Armas de área y alta temperatura (d10). Ignoran cobertura leve por su naturaleza expansiva. El daño de fuego continúa por 2 rondas adicionales.

2	Lanzamiento: Granadas	FOR	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en proyectiles de mano. El PE aumenta el radio de explosión en +1 metro por cada 20 puntos obtenidos.
3	Síntesis de Volátiles	INT	Extendida 10 min	N/A	Capacidad de crear granadas básicas o viales de ácido usando chatarra y maná ambiental disponible en el entorno.
4	Estabilidad Química	MIS	Pasiva	N/A	El HUD estabiliza tus movimientos y los sensores de presión del equipo. Tus explosivos nunca detonan accidentalmente por golpes recibidos.
5	Análisis de Gases	PER	Pasiva	Dif. Toxina	El visor de HUD identifica la composición de humos o nubes tóxicas activas y marca el perímetro del área segura.
6	Trampas Químicas	INT	Extendida 5 min	N/A	Crea minas de proximidad que liberan gas somnífero o ácido corrosivo. El PE determina la duración del efecto.
7	Resistencia a Toxinas	CON	Pasiva	N/A	Entrenamiento de inmunización biológica progresiva. Inmune a venenos de bajo nivel y penalizadores por inhalación de humo.
8	Recarga de Celdas	FOR	Simple	N/A	Optimiza el cambio de tanques de combustible o

					plasma del lanzallamas. No consume Acción Compleja para la recarga.
9	Identificar Compuestos	INT	Pasiva	Rareza Ítem	Saber qué contiene un vial o granada enemiga solo con observar el rastro visual y térmico que muestra el HUD.
10	Humo de Cobertura	AGI	Simple	N/A	Lanza una cápsula de humo denso de forma instantánea. Otorga Cobertura Elevada (-30) a todos en un radio de 3 metros.
11	Sabotaje de Tanques	PER	Simple	Electrónica Rival	Detecta el punto débil estructural en el equipo de gas o plasma enemigo para hacerlo explotar de un solo impacto preciso.
12	Manipulación de Maná	MIS	Extendida 15 min	N/A	Capacidad de "limpiar" el maná contaminado de una zona para hacerla respirable sin equipo de filtrado externo.
13	Mantenimiento de Kit	INT	Extendida 30 min	N/A	Calibra las herramientas de mezcla y los sistemas de entrega. Tu próxima granada fabricada tendrá +5 de daño base.
14	Gestión de Estrés	MIS	Reacción	Efecto Miedo	Tu mente analítica bloquea el pánico ante explosiones o reacciones inesperadas. Permite ignorar

					un efecto de confusión una vez por combate.
15	Primeros Auxilios Químico	INT	Compleja	Dificultad Herida	Especialista en tratar quemaduras ácidas o por plasma. Recupera 2 HP adicionales sobre el resultado estándar de estabilización.

VECTOR XII: DUELISTA DE FILO-LÁSER — Skills Especialistas

Tu sistema neuronal ha sido overclockeado para el combate de proximidad extrema. Eres un artista del acero monomolecular, capaz de moverte con una precisión que para otros parece un fallo en la realidad (Glitch). Bono Primario: +10 Agilidad (AGI). Bono Secundario: +5 Fuerza (FOR). Equipo Inicial: Katana monomolecular (d8), Botas de tracción magnética, Protecciones ligeras de kevlar.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Katanas / Sables	AGI	Compleja	CQC Rival	Maestría en armas de filo largo. El PE aumenta el residuo de daño sin dividirlo cuando el PE supera los 25 puntos.
2	Uso: Hojas Duales	AGI	Compleja	CQC Rival	Permite atacar con dos espadas cortas en la misma ronda. El segundo ataque tiene solo un -5 a la Skill.
3	Desvío de proyectiles	AGI	Reacción	Puntería Rival	Usa tu arma para interceptar balas o láseres en el momento del impacto. El PE obtenido se resta al daño del proyectil.
4	Estocada de Precisión	PER	Compleja	Blindaje Rival	Un ataque quirúrgico dirigido a las

					uniones del blindaje. Ignora puntos de blindaje físico igual a tu PER dividido entre 5.
5	Foco Absoluto	MIS	Pasiva	N/A	Nada te distrae en el combate cerrado. Ignoras penalizadores de entorno (luces estroboscópicas, ruidos ensordecedores) en CQC.
6	Reflejos de Combate	AGI	Pasiva	N/A	El Sistema te otorga un bono permanente de +5 a tus tiradas de Iniciativa en cualquier tipo de combate.
7	Danza de Hojas	AGI	Compleja	AGI Rival	Realizas un ataque giratorio en área. Afecta a todos los enemigos adyacentes de forma simultánea (máximo 3 objetivos).
8	Posición de Guardia	FOR	Simple	N/A	Sacrificas tu movimiento de este turno para ganar +10 a tu siguiente tirada de Desvío o Bloqueo activo.
9	Desarme Ágil	AGI	Compleja	AGI Rival	En lugar de infligir daño, usas la inercia del ataque para provocar que el enemigo suelte su arma de la mano.
10	Parkour de Combate	AGI	Movimiento	Dif. Terreno	Puedes correr por muros durante 1 ronda o saltar sobre enemigos sin penalizadores por el terreno irregular.

11	Análisis de Estilo	PER	Pasiva	CQC Rival	Tras 2 rondas de combate contra el mismo rival, el HUD marca sus patrones. Ganas +5 permanente a tu ataque contra ese objetivo.
12	Corte de Maná	MIS	Compleja	Blindaje Místico	Tu hoja vibra en la frecuencia del Sistema. El ataque hace daño directo a MP si el rival tiene un escudo de energía activo.
13	Extracción de Filo	AGI	Simple	N/A	Desenvainar y atacar ocurren en la misma acción fluida. Nunca puedes ser sorprendido completamente desarmado.
14	Mantenimiento de Filo	INT	Extendida 15 min	N/A	Calibración de la frecuencia del láser molecular. El arma gana +1 de daño base durante el próximo combate completo.
15	Grito de Duelo	MIS	Simple	MIS Rival	Desafío psicológico de alta intensidad. Si ganas el VS, el enemigo no puede atacar a nadie más que a ti durante esta ronda.

]VECTOR XIII: INVOCADOR DE RED — Skills Especialistas

Tu sistema ha sido configurado como un puerto de enlace multicanal. No "invocas" seres mágicos; utilizas protocolos de red para materializar constructos de datos y coordinar entidades del Sistema. Eres un experto en la gestión de flujos de información y en el mantenimiento de la estabilidad entre planos. Bono Primario: +10 Misticismo (MIS). Bono Secundario: +5 Constitución (CON). Equipo Inicial: Tomo digital de anclaje, Daga de datos (d4), Generador de señal estable.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Dagas de Datos	AGI	Compleja	CQC Rival	Maestría en hojas cortas de código. Un éxito inyecta un "ping" que revela la posición exacta del rival por 2 rondas.
2	Uso: Tomos de Anclaje	INT	Pasiva	N/A	Capacidad de usar dispositivos de lectura masiva. Reduce el coste de MP de todas las Técnicas activas en 1 punto.
3	Sincronización de Enlace	MIS	Simple	Dificultad Fija	Estabiliza la conexión con una entidad invocada. Otorga +10 a la siguiente tirada de acción de la criatura controlada.
4	Análisis de Entidades	PER	Pasiva	N/A	El HUD identifica el tipo, rango y debilidades de cualquier constructo de datos o invocación enemiga visible.
5	Protocolo de Escudo	MIS	Reacción	Daño Entrante	Ordenas a tu nexo de datos absorber parte del impacto dirigido a tu invocación. El PE se resta al daño que recibe la entidad.
6	Recolección de Fragmentos	PER	Extendida 5 min	N/A	Extrae restos de código de enemigos digitales caídos. Recupera 1d6 de MP al finalizar el proceso de extracción.
7	Mantenimiento	INT	Extendida 15	N/A	Calibración profunda del

	de Nexo		min		Tomo de anclaje. Tu próxima invocación durará 1 ronda adicional en el plano real.
8	Interferencia de Red	MIS	Compleja	MIS Rival	Crea un área de "lag" místico en un radio de 3 metros. Los enemigos en el área pierden 5 puntos de Iniciativa.
9	Transferencia Vital	CON	Simple	N/A	Sacrificas voluntariamente 5 HP propios para otorgar 10 HP temporales a una de tus entidades activas.
10	Geometría de Invocación	INT	Pasiva	N/A	Identifica el mejor nodo del terreno para materializar entidades, evitando obstáculos, trampas y zonas de lag.
11	Reprogramación Fugaz	INT	Compleja	INT Rival	Intenta tomar el control temporal de una invocación enemiga de bajo rango por 1 ronda completa.
12	Gestión de Estabilidad	MIS	Pasiva	N/A	Entrenamiento mental para mantener el enlace activo incluso bajo fuego intenso o daño masivo. Reduce el estrés de conexión.
13	Búsqueda de Frecuencia	PER	Simple	Clandestinidad	Detecta la posición de otros Invocadores activos o controladores de drones en el área de

					combate.
14	Escudo Neuronal Compartido	MIS	Pasiva	N/A	Mientras tengas una entidad activa en el campo, ganas +5 a tu propia tirada de MIS como efecto secundario de la conexión.
15	Desvanecimiento de Red	AGI	Movimiento	PER Rival	Velocidad a la mitad. Te ocultas en el flujo de datos del entorno. Los sensores digitales tienen -20 para marcarte.

]VECTOR XIV: GUARDIÁN DEL GREMIO — Skills Especialistas

Eres la piedra angular de cualquier escuadrón. Tu configuración está diseñada para la defensa pesada y la estabilización moral de tus aliados. Combinas la potencia física de un soldado con el conocimiento del Código del Sistema para actuar como líder de campo y protector activo. Bono Primario: +10 Constitución (CON). Bono Secundario: +5 Misticismo (MIS). Equipo Inicial: Martillo de impacto (d10), Escudo de torre, Emblema de mando (emisor de auras de cohesión).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Armas de Aplastamiento	FOR	Compleja	CQC Rival	Maestría en martillos y mazas pesadas. Con PE mayor de 20, ignora el Blindaje Físico y daña la estructura del equipo del rival.
2	Uso: Escudos Pesados	FOR	Pasiva	N/A	Permite usar escudos de torre sin penalizadores de Agilidad en postura defensiva activa.
3	Parada de Falange	FOR	Reacción	CQC Rival	Bloqueo absoluto con el escudo de torre. Si ganas el VS, tú y un aliado

					adyacente reciben 0 daño de ese ataque.
4	Estabilización Moral	MIS	Simple	MIS Aliada	Emite un pulso de calma desde el Emblema de mando. Elimina penalizadores de "Miedo" o "Estrés" en un aliado a 5 metros.
5	Cobertura de Escudo	CON	Pasiva	Puntería Rival	Tu escudo de torre otorga Cobertura Elevada (-30) a cualquiera que se posicione directamente detrás de ti.
6	Grito de Reunión	FOR	Simple	N/A	Gasta 2 ST para emitir el grito. Todos los aliados en 10 metros ganan +5 a su próxima tirada de Iniciativa.
7	Liturgia del Sistema	INT	Extendida 10 min	N/A	Discurso motivador basado en el Código del Sistema. Otorga +5 HP temporales a todos los miembros del grupo para el próximo combate.
8	Análisis de Formación	PER	Pasiva	N/A	El HUD detecta huecos y ángulos ciegos en la defensa enemiga. Otorga +5 al ataque a aliados que estén flanqueando.
9	Mantenimiento de Escudos	INT	Extendida 20 min	N/A	Reparación de blindaje en campo. Devuelve 2 puntos de integridad a tu escudo o al escudo de un

					aliado cercano.
10	Carga Protectora	FOR	Movimiento	AGI Rival	Te lanzas hacia un aliado en peligro interceptando al agresor. Si impactas al enemigo, lo desplazas 3 metros atrás.
11	Identificar Aura	MIS	Pasiva	N/A	Detecta si un aliado o enemigo tiene un Buff activo y cuánto tiempo aproximado le queda de duración.
12	Resistencia de Mártir	CON	Pasiva	N/A	Entrenamiento en absorción de dolor. Ignoras el primer punto de daño de cada ataque recibido (mínimo 1 siempre).
13	Sentido de Justicia	PER	Pasiva	Engaño Rival	Detecta intenciones hostiles inmediatas en personas con quienes interactúas. Imposible ser sorprendido por alguien con quien hablas.
14	Uso: Pistola de Pesada	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en revólveres de gran calibre (d8). El PE dividido entre 2 se aplica neto a distancias menores de 5 metros.
15	Anclaje de Gremio	MIS	Simple	FOR Rival	Te vuelves inamovible mediante una sincronía con el Sistema. Ni explosiones ni tirones de portal pueden desplazarte de tu posición este turno.

JVECTOR XV: SABOTEADOR DE SISTEMAS — Skills Especialistas

Tu sistema ha sido optimizado para detectar el punto de colapso en cualquier estructura, sea digital o física. No eres un atacante frontal; eres el profesional que asegura que la torreta enemiga no dispare, que la puerta no se abra y que el arma del jefe de la mazmorra falle en el momento crítico. Bono Primario: +10 Inteligencia (INT). Bono Secundario: +5 Percepción (PER). Equipo Inicial: Kit de intrusión multiformato, Gafas de escaneo térmico y electromagnético, Pistola silenciada (d6).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Armamento Discreto	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en pistolas y subfusiles con supresor integrado. El disparo no activa sistemas de alarma automatizados ni cámaras de seguridad, independientemente del PE. Funciona contra tecnología, no contra percepción humana directa. Tu herramienta es el sistema, no la sombra.
2	Colocación de Minas	INT	Extendida 5 min	N/A	Capacidad de armar explosivos de trampa de forma encubierta. El PE se suma a la dificultad de ser detectadas por el enemigo.
3	Interferencia de HUD	MIS	Compleja	Electrónica Rival	Lanzas un pulso de ruido electromagnético. Si ganas el VS, el enemigo sufre -20 a su Percepción por 1 ronda completa.
4	Sabotaje de Armas	INT	Simple	PER Rival	Envías un comando de bloqueo a un arma visible a distancia corta. El arma tiene un 50% de probabilidad de fallo en su siguiente disparo.
5	Deshabilitar Sensores	INT	Compleja	Firewall del Sistema	Apagas cámaras o detectores de movimiento de

					forma local sin disparar la alarma central del edificio.
6	Análisis de Estructura	PER	Pasiva	N/A	El HUD resalta vigas maestras, cerraduras y puntos débiles en muros para demolición rápida y mínimo ruido.
7	Uso: Explosivos Plásticos	INT	Extendida 2 min	N/A	Manejo profesional de C4 y cargas de brecha. El PE dividido entre 2 se suma al daño estructural para abrir pasos en muros.
8	Señuelos Digitales	MIS	Simple	INT / Sensores Rival	Creas una firma de calor y datos falsa en los radares enemigos, ubicada a 10 metros de tu posición real.
9	Mantenimiento de Kits	INT	Extendida 15 min	N/A	Calibración completa de las herramientas de intrusión del kit. Tu próxima tirada de Hackeo o sabotaje gana un bono de +10.
10	Camuflaje Electromagnético	AGI	Movimiento	Sensores Grado Militar	Te vuelves completamente invisible para radares y visores térmicos de grado militar. Velocidad reducida a la mitad.
11	Identificar Alarmas	PER	Pasiva	Dificultad de Zona	Detectas cables trampa, sensores láser e interruptores de presión antes de activarlos accidentalmente.
12	Extracción de Datos	INT	Extendida 10 min	N/A	Robar información confidencial de terminales enemigos comprometidos. Puede revelar mapas de zona o códigos de acceso críticos.
13	Improvisación de Trampa	AGI	Compleja	Dif. Terreno	Creas una trampa básica (lazo, caída, circuito eléctrico) usando solo elementos del

					entorno en 1 ronda de combate.
14	Resistencia a Rastreo	MIS	Pasiva	N/A	Entrenamiento mental para no dejar rastro digital ni firma de actividad. Los hackers enemigos tienen -10 para localizarte en la red.
15	Bypass de Seguridad	INT	Compleja	Cerradura Rival	Permite abrir puertas electrónicas o mecánicas de forma rápida y silenciosa. Si el PE supera 20, se abre en solo 1 Acción Simple.

]**VECTOR XVI: ARQUITECTO DE RUNAS — Skills Especialistas**

Eres el ingeniero de materiales del Sistema. Tu función no es luchar en primera línea, sino asegurar que el equipo del grupo sea superior. Eres capaz de analizar la composición atómica de los objetos y realizar grabados rúnicos que optimizan el rendimiento físico y místico de armas y armaduras. La corrección de diseño del Sistema asigna el Misticismo como motor primario de este Vector: el Arquitecto comprende las runas desde su esencia energética, no solo como arte manual. Bono Primario: +10 Misticismo (MIS). Bono Secundario: +5 Inteligencia (INT). Equipo Inicial: Cincel láser de precisión, Martillo de forja ligera (d8), Kit de materiales rúnicos (polvos y aceites de esencia).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Grabado de Maná	MIS	Extendida 20 min	Dificultad de Runa	Inscribe runas de energía profunda en un arma o armadura. El daño del arma grabada cuenta como Místico por 1 hora de combate.
2	Síntesis de Cristales	MIS	Extendida 30 min	Dificultad de Material	Crea cristales de esencia rúnica a partir de materiales crudos. El PE determina la calidad y potencia del cristal sintetizado.

3	Identificación de Runas	MIS	Pasiva	Rareza del Ítem	Al examinar una runa (activa o inactiva), descifras nivel, función, origen dimensional y posibles efectos secundarios ocultos. También detectas runas falsificadas o saboteadas. Tu estudio va más allá de la lectura: descompones cada capa del código rúnico.
4	Lectura de Resonancia	MIS	Simple	N/A	Detecta si un objeto, arma o zona tiene energía rúnica activa o residual. Revela el tipo de runa y su nivel de carga.
5	Grabado Rápido	AGI	Compleja	Dificultad de Runa	Inscribe una runa básica de "Filo" o "Dureza" en medio del combate. La runa dura solo 2 rondas por la velocidad de ejecución.
6	Análisis de Materiales	INT	Pasiva	N/A	El HUD identifica la composición de cualquier metal, polímero o cristal y sus propiedades de resistencia y conductividad.
7	Desmantelar Equipo	INT	Extendida 5 min	N/A	Desarma objetos encontrados para obtener "Chatarra de Calidad" o "Esencia Rúnica" reutilizable.
8	Mantenimiento Superior	INT	Extendida 30 min	N/A	Afila y calibra armas con conocimiento técnico profundo. El arma recibe +2 a

					su tirada de ataque durante el próximo combate.
9	Forja de Campo	MIS	Extendida 1 hora	N/A	Repara equipo que ha llegado a durabilidad 0 usando esencia rúnica disponible. Devuelve funcionalidad básica completa.
10	Estabilidad de Runas	MIS	Pasiva	N/A	Tu conocimiento energético evita que las runas del equipo exploten bajo presión. Reduce el riesgo de fallo crítico rúnico a 0.
11	Uso: Martillos de Forja	FOR	Compleja	CQC Rival	Maestría en armas de impacto de forja. Si el PE supera 15, el golpe reduce el Blindaje del enemigo en 1 punto permanente.
12	Reparación de Runas	MIS	Compleja	Dificultad de Runa	"Parchea" una runa dañada de un aliado para que funcione una última vez antes de borrarse definitivamente.
13	Identificar Encantos	PER	Pasiva	Rareza del Ítem	El HUD resalta qué mejoras rúnicas tiene un arma enemiga activa y sugiere cómo contrarrestarlas eficientemente.
14	Refuerzo de Armadura	INT	Extendida 15 min	N/A	Añade placas provisionales a un chaleco o armadura. Otorga +1 de Blindaje Físico temporal hasta recibir 10 puntos de daño.

15	Resistencia Térmica	CON	Pasiva	N/A	Tu cuerpo está acostumbrado al calor extremo de la forja y el plasma. Ganas +10 para resistir daños por fuego o plasma.
----	---------------------	-----	--------	-----	---

]VECTOR XVII: INGENIERO DE FORTIFICACIONES — Skills Especialistas

Eres el arquitecto del campo de batalla. Tu sistema está optimizado para la creación de estructuras defensivas, la modificación del terreno y el mantenimiento de la integridad física del equipo. No solo detienes al enemigo, sino que dictas dónde y cómo puede moverse dentro de tu zona de control. Bono Primario: +10 Fuerza (FOR). Bono Secundario: +5 Inteligencia (INT). Equipo Inicial: Multi-herramienta de construcción, Generador de barreras portátil, Escopeta de obra (d8).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Escopetas de Obra	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en armas de dispersión de alta potencia. A menos de 3 metros, ignora 2 puntos de blindaje por la fuerza del impacto.
2	Construcción: Barricada	FOR	Extendida 5 min	N/A	Levanta una defensa física con materiales del entorno. Otorga Cobertura Parcial (-20) a dos aliados posicionados detrás.
3	Despliegue de Cobertura	AGI	Compleja	N/A	Lanza un dispositivo plegable que despliega un parapeto instantáneo. Otorga Cobertura Elevada (-30) por 3 rondas.
4	Mantenimiento de Fortines	INT	Extendida 15 min	N/A	Repara estructuras o barricadas

					dañadas. Recupera 1d10 de integridad a la cobertura o estructura elegida.
5	Análisis de Carga	PER	Pasiva	N/A	El HUD marca el peso máximo que puede soportar un suelo, techo o pared antes de colapsar bajo presión.
6	Refuerzo de Puertas	FOR	Extendida 2 min	N/A	Bloquea una entrada con refuerzos de campo. La dificultad para forzarla desde fuera aumenta en un valor igual a tu PE.
7	Trampas de Estructura	INT	Extendida 10 min	N/A	Prepara una sección del suelo o techo para que colapse al detectar peso enemigo. Daño: $d8 + PE$ dividido entre 2.
8	Uso: Clavadora Térmica	AGI	Compleja	CQC Rival	Usa una herramienta industrial pesada como arma de combate. Si impacta, "clava" al enemigo al suelo con Movimiento 0 por 1 ronda.
9	Reparación de Blindaje	INT	Extendida 20 min	N/A	Capacidad de soldar o parchear armaduras pesadas de vehículos o aliados de forma profesional en campo.
10	Diseño de Trinchera	INT	Pasiva	N/A	Identifica el ángulo muerto óptimo de cualquier habitación.

					Otorga +5 a la defensa del equipo si permanecen en esa zona.
11	Demolición Controlada	INT	Compleja	Dificultad del Objeto	Coloca una carga mínima para derribar un muro específico sin causar daños colaterales a los aliados en el área.
12	Camuflaje de Obra	AGI	Movimiento	PER Rival	Usa redes y escombros para ocultar una posición defensiva del equipo. Los enemigos tienen -15 para detectar la base.
13	Geometría Defensiva	PER	Simple	N/A	Analiza el terreno y marca la "Zona de Fuego" óptima para el grupo. Aliados en esa zona ganan +5 a la Puntería.
14	Fortalecer Cimiento	FOR	Pasiva	N/A	Estabilidad absoluta personal. Tienes un bono de +20 para resistir ser derribado o movido por explosiones o empujes.
15	Gestión de Chatarra	INT	Pasiva	N/A	Optimización del transporte de materiales. Puedes cargar el doble de materiales de construcción sin sufrir penalizadores por carga.

VECTOR XVIII: BUSCADOR DE ESENCIA — Skills Especialistas

Eres el experto en infiltración profunda y recuperación de activos valiosos. Tu sistema ha sido recalibrado para la supervivencia extrema y la detección de objetos raros. Mientras otros pelean, tú aseguras que el equipo encuentre la ruta de salida y el botín más valioso de la mazmorra. Bono Primario: +10 Percepción (PER). Bono Secundario: +5 Constitución (CON). Equipo Inicial: Escáner de energía de bolsillo, Mochila de alta capacidad (optimización de peso), Pistola ligera (d6).

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Pistolas Ligeras	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Especialista en armas de mano cortas y ágiles. Permite disparar durante una Acción de Movimiento con solo -5 a la Skill.
2	Uso: Bastón de Explorador	AGI	Compleja	CQC Rival	Maestría en bastones largos de rastreo. Se usa para testear el suelo buscando trampas mientras te desplazas.
3	Sentido del Tesoro	PER	Pasiva	Clandestinidad del Ítem	El HUD emite un pulso sonoro cuando hay un objeto de rareza "Superior" o mayor a menos de 10 metros de posición.
4	Tasación de Runas	INT	Pasiva	N/A	Identifica instantáneamente el valor en créditos y la utilidad táctica de cualquier cristal de esencia encontrado.
5	Navegación de Laberintos	PER	Pasiva	Dificultad de Zona	El HUD genera un mapa 3D automático del área explorada. Es imposible perderse en una mazmorra que ya fue recorrida.
6	Escape de Emergencia	AGI	Reacción	Presa / Entorno	Si una trampa se activa o un enemigo te agarra, ganas un bono de +15 a tu tirada de AGI para

					escapar antes del daño.
7	Identificar Rareza	INT	Pasiva	N/A	Al mirar cualquier objeto, el HUD revela si es basura, equipo útil o una reliquia del Sistema de alto valor.
8	Sigilo de Exploración	AGI	Movimiento	PER Rival	Puedes moverte a Velocidad de Trote en sigilo completo sin recibir el penalizador estándar de -20 por movimiento rápido.
9	Abrir Cofres	INT	Compleja	Cerradura Rival	Maestría en forzar cerraduras mecánicas y contenedores del Sistema sin activar las alarmas internas.
10	Rastreo de Esencia	MIS	Pasiva	Clandestinidad	Detecta el rastro de maná residual dejado por enemigos poderosos. Revela la dirección aproximada hacia el Jefe de zona.
11	Carga de Mochila	FOR	Pasiva	N/A	El HUD optimiza la distribución del peso en tiempo real. Puedes cargar un 50% más de peso antes de penalizar tu Agilidad.
12	Extracción de Cristales	AGI	Extendida 2 min	N/A	Extrae cristales de energía de las paredes o columnas de la mazmorra sin que se rompan ni pierdan carga.
13	Intuición de Trampa	PER	Reacción	Trampa Activa	Si pisas una trampa, el Sistema te da un milisegundo de aviso sonoro. Tienes una tirada de AGI para evitar

					el daño completo.
14	Gestión de Suministros	INT	Pasiva	N/A	Las raciones de comida y viales de MP que portas ocupan la mitad del espacio de inventario gracias al empaque optimizado.
15	Movimiento Parkour	AGI	Movimiento	Dif. Terreno	Capacidad de saltar vacíos y trepar muros a velocidad normal de carrera. Reduce el daño por caída en 1d6 puntos.

VECTOR XIX: VIGILANTE DE ZONAS MUERTAS — Skills Especialistas

Tu sistema ha sido recalibrado para operar en los entornos más hostiles de las megaciudades colapsadas. Eres un experto en guerra de guerrillas, supervivencia entre chatarra tecnológica y navegación en áreas con alta contaminación de ruptura. En la Zona Muerta, la improvisación es la diferencia entre la vida y el borrado de datos. Bono Primario: +10 Agilidad (AGI). Bono Secundario: +5 Constitución (CON). Equipo Inicial: Ballesta táctica de poleas (d8), Máscara de filtrado reciclada, Kit de herramientas de chatarra.

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Uso: Ballestas de Poleas	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Maestría en proyectiles silenciosos de alta tensión. Con PE mayor de 20, el virote atraviesa al primer enemigo e impacta al que está detrás.
2	Uso: Armas de Chatarra	FOR	Compleja	CQC Rival	Manejo de armas improvisadas (tubos, sierras industriales). Gana +2 al daño base si el arma ha sido reparada por ti mismo.
3	Camuflaje de Asfalto	AGI	Movimiento	PER Rival	Velocidad a la mitad. Te ocultas entre

					escombros y sombras urbanas. Los sistemas de drones tienen - 20 para detectarte.
4	Navegación Urbana	PER	Pasiva	N/A	El HUD marca rutas por alcantarillas, conductos y azoteas. Imposible ser emboscado en entornos de ciudad en ruinas conocidos.
5	Reparación de Chatarra	INT	Extendida 10 min	N/A	Arregla equipo dañado usando piezas de metal del entorno. Devuelve 1d4 puntos de durabilidad al objeto reparado.
6	Trampas Callejeras	INT	Extendida 5 min	N/A	Crea lazos, minas de clavos o alarmas ruidosas con basura urbana. El PE determina la dificultad de detección enemiga.
7	Sigilo de Ruinas	AGI	Movimiento	PER / Sensores	Capacidad de moverse sobre escombros, cristal roto y metal oxidado sin generar ruido acústico detectable.
8	Comunicación de Guerrilla	INT	Pasiva	N/A	Sabes usar señales de luz, espejos y frecuencias de radio antiguas que el Sistema central no monitorea habitualmente.
9	Parkour de Combate	AGI	Movimiento	Dif. Terreno	Permite trepar muros y saltar entre edificios a velocidad de trote activo.

					Reduce el daño por caída en 2d6 puntos.
10	Resistencia a Polución	CON	Pasiva	N/A	Tu cuerpo tolera el aire tóxico, la radiación residual y los gases de las Zonas Muertas. Inmune a penalizadores de fatiga ambiental.
11	Búsqueda de Refugio	PER	Extendida 15 min	N/A	Localiza el lugar más seguro del entorno para un descanso largo del grupo. Otorga +5 a la recuperación de HP de todos.
12	Identificar Zonas de Lag	MIS	Pasiva	N/A	El HUD detecta áreas donde el Sistema falla (Glitches activos). Permite evitarlas o usarlas como cobertura contra sensores.
13	Extracción de Baterías	INT	Extendida 5 min	N/A	Recupera celdas de energía funcionales de vehículos o máquinas abandonadas para recargar viales de MP o equipo electrónico.
14	Intimidación Callejera	FOR	Simple	MIS Rival	Gestos y gritos de guerra urbana bien ejecutados. Si ganas el VS, el enemigo sufre -10 a su Defensa durante esta ronda.
15	Primeros Auxilios de Trinchera	INT	Compleja	Dif. Herida	Especialista en cauterizar heridas y extraer proyectiles de forma rápida y sin anestesia. Detiene hemorragias al

					instante.
--	--	--	--	--	-----------

]VECTOR XX: MAESTRO DE TÉCNICAS — Skills Especialistas

Eres una pizarra en blanco optimizada por el Sistema. Tu configuración neuronal es altamente maleable, diseñada para observar, analizar y replicar patrones de combate. No eres un especialista en una sola área, sino un integrador que puede adaptarse a cualquier situación aprendiendo de aliados y enemigos en tiempo real. Bono Primario: +10 Agilidad (AGI). Bono Secundario: +5 Inteligencia (INT). Equipo Inicial: Espada corta estándar (d6), Pistola básica (d6), Dispositivo de grabación de movimientos "Mirror-Link".

N°	Skill	Atributo	Acción	VS / Dificultad	Descripción y Reglas Especiales
1	Mimetismo de Skill	INT	Compleja	Skill del Aliado	Observas a un aliado ejecutar una skill especialista. Por 1 hora, puedes usar esa skill con tu propio puntaje base.
2	Aprendizaje Rápido	INT	Pasiva	N/A	Recibes un 10% adicional de experiencia al finalizar cualquier mazmorra o misión completada con éxito.
3	Adaptabilidad Táctica	AGI	Simple	N/A	Cambias tu postura de combate de forma instantánea. Elige: +5 al Ataque o +5 a la Defensa hasta tu siguiente turno.
4	Análisis de Estilo	PER	Pasiva	N/A	Tras ver a un enemigo atacar por primera vez, el HUD revela su atributo más alto y su skill de combate principal.
5	Memoria Muscular	CON	Pasiva	N/A	Reduces el coste de Estamina (ST) de cualquier maniobra física

					declarada en 1 punto (mínimo 1 ST siempre).
6	Sinergia de Habilidades	MIS	Pasiva	N/A	Si usas una técnica inmediatamente después de una skill exitosa en la misma ronda, la técnica gana +5 a su tirada de activación.
7	Uso: Armas de Práctica	FOR	Compleja	CQC Rival	Maestría en espadas y varas de entrenamiento estándar. Con PE mayor de 20, realiza un desarme como Acción Simple adicional.
8	Uso: Pistolas Estándar	PER	Compleja	Tablas de Distancia	Manejo competente de armas de mano comunes. No sufres penalizador por usar armas de baja calidad o chatarra de campo.
9	Parada Adaptativa	AGI	Reacción	CQC Rival	Copias el movimiento de bloqueo del enemigo y lo utilizas contra él. Si ganas el VS, el rival queda Aturdido por su propia fuerza.
10	Flujo de Maná Versátil	MIS	Simple	N/A	Convierte 5 puntos de MP en 5 puntos de ST (o viceversa) una vez por combate, equilibrando tus reservas según la situación.
11	Identificación de Vector	PER	Pasiva	N/A	Sabes qué profesión tiene un Despertado enemigo solo con observar su postura de

					combate y el equipo que porta.
12	Reacción Instantánea	AGI	Reacción	Iniciativa Rival	Permite realizar una tirada de AGI para actuar antes que alguien que te ha sorprendido o emboscado.
13	Estabilizar Técnica	MIS	Simple	N/A	Reduce la probabilidad de fallo crítico en tu próxima tirada de MIS o activación de técnica en un 5% fijo.
14	Evaluación de Nivel	PER	Pasiva	N/A	El HUD te indica el Nivel de Sincronización aproximado de cualquier Despertado visible en el campo de combate.
15	Coordinación Multi-Vector	INT	Pasiva	N/A	Puedes equipar 1 habilidad especialista adicional desde el Nivel 1 (8 habilidades activas en total en lugar de las 7 estándar).

CAPÍTULO 2.5: EL CÓDICE DE RUNAS (TÉCNICAS DEL SISTEMA)

Las Técnicas son fragmentos de código de la Ruptura instalados en el Kernel neuronal del Despertado. A diferencia de las habilidades (Skills), estas alteran la realidad física y digital consumiendo MP (Maná). No se aprenden con entrenamiento; se instalan en el alma.

2.5.1 Reglas de Operatividad Técnica

II. Gestión de Energía y Memoria

MP Inicial: $(\text{Misticismo} \times 2) + (\text{Inteligencia} / 5)$

Ranuras (Slots): Comienzas con 4 técnicas activas. Ganas una ranura nueva cada 5 niveles de personaje (Máx. 24 a nivel 100).

Puntos de Técnica (PT): Se usan para subir el nivel de las Runas (Nv. 1 al 50). El coste para alcanzar el siguiente nivel es igual al valor del nivel destino (ejemplo: subir de nivel 7 a 8 cuesta 8 PT).

III. Ingreso de PT por Nivel

El Sistema recompensa el crecimiento del Despertado aumentando el flujo de PT por cada nivel alcanzado:

Rango de Nivel del Personaje	PT ganados por Nivel
Nivel 1 al 10	10 PT / Nivel
Nivel 11 al 20	20 PT / Nivel
Nivel 21 al 30	40 PT / Nivel
Nivel 31 al 40	80 PT / Nivel
Nivel 41 al 100	150 PT / Nivel

III. Sincronía Neuronal (Límites de Nivel de Técnica)

El nivel de una técnica (TL) no puede superar el límite impuesto por el nivel del personaje (PL):

Nivel del Personaje (PL)	Fórmula de Límite (TL max)
PL 1 - 20	$(\text{PL} / 2) + 5$
PL 21 - 50	$(\text{PL} / 2) + 2$
PL 51 - 100	$\text{PL} / 2$

2.5.2 Matriz de Compatibilidad (30 Técnicas Universales)

Cada Vector Profesional tiene acceso a un catálogo específico de técnicas. Los jugadores deben elegir sus 4 iniciales exclusivamente de su lista de afinidad.

Vector Profesional	Técnicas Disponibles (Afinidad de Kernel)
1. Vanguardia	Plasma, Kinetic, Hammer, Gravity Anchor, Dispersion, Reactive, Bio-Repair, Gravity Well
2. Espectro	Filo, Bio-Drain, Ghost, Blink, Overclock, Friction, Identity, Redirection, Phase, Static
3. Tecnomante	Plasma, EMP, Discontinuity, Chain, Data Link, Jammer, Dispersion, Neural Inhibitor, Glitch Field
4. Tirador	Plasma, Discontinuity, Frag, Scan, Overclock, Jammer, Redirection, Glitch Field
5. Canalizador	Plasma, Discontinuity, Chain, Blink, Data Link, Phase, Gravity Well
6. Splicer Médico	Bio-Drain, Corrosive, Data Link, Bio-Repair, Neural Inhibitor, Static, Enlace de Datos
7. Berserker	Filo, Kinetic, Hammer, Overclock, Friction, Reactive, Bio-Repair, Impacto Cinético
8. Operador Enjambre	EMP, Chain, Scan, Data Link, Echo, Jammer, Glitch Field
9. Disruptor Psiónico	Bio-Drain, Chain, Identity, Jammer, Redirection, Phase, Neural Inhibitor, Entropy, Static
10. Cazador	Kinetic, Bio-Drain, Hammer, Echo, Friction, Anchor, Reactive, Bio-Repair, Entropy
11. Alquimista	Plasma, EMP, Frag, Corrosive, Jammer, Reactive, Glitch Field
12. Duelista	Filo, Hammer, Blink, Overclock, Friction, Redirection, Phase
13. Invocador	Discontinuity, Chain, Bio-Drain, Blink, Data Link, Identity, Phase, Gravity Well, Entropy, Static
14. Guardián Gremio	Kinetic, Hammer, Data Link, Anchor, Dispersion, Reactive, Bio-Repair, Entropy
15. Saboteador	Plasma, EMP, Frag, Corrosive, Ghost, Scan, Jammer, Neural Inhibitor, Glitch Field
16. Arquitecto Runas	EMP, Anchor, Jammer, Dispersion, Reactive, Gravity Well, Mantenimiento
17. Ing. Fortificación	EMP, Frag, Anchor, Dispersion, Gravity Well, Entropy
18. Buscador Esencia	Bio-Drain, Corrosive, Ghost, Scan, Blink, Friction, Echo, Anchor, Redirection, Glitch Field
19. Vigilante Urbano	Filo, Frag, Corrosive, Ghost, Scan, Friction, Echo, Glitch Field
20. Maestro Técnicas	Plasma, Filo, Discontinuity, Ghost, Blink, Identity, Phase, Neural Inhibitor, Static

2.5.3 Los 5 Rangos de Evolución

Cuando una Runa alcanza ciertos niveles, sufre un umbral significativo que altera su funcionamiento básico:

Rango	Niveles	Umbral	Efecto del Umbral
Iniciado	1-10	—	Efecto base, coste bajo (5-10 MP)
Intermedio	11-20	Umbral I (nivel 11)	Mejora de área o duración técnica
Avanzado	21-30	Umbral II (nivel 21)	Evolución de naturaleza (ejemplo: invisibilidad indetectable para sensores)
Experto	31-40	Umbral III (nivel 31)	Optimización de acción (de Acción Completa a Acción Simple)
Maestro	41-50	Umbral IV (nivel 41) + Trascendencia (nivel 50)	Despertar Trascendente: Efecto Legendario definitivo

2.5.4 Catálogo Completo de Runas

]RUNA 2.5.4.1: SOBRECARGA DE PLASMA

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Vanguardia, Tecnomante, Tirador, Canalizador, Alquimista, Saboteador, Maestro de Técnicas

Proyecta un pulso concentrado de gas ionizado a temperaturas estelares. Es la unidad básica de artillería del Sistema, equilibrando daño bruto con una progresión táctica versátil. Al disparar, el aire se fractura en un destello naranja-blanco y el impacto genera una detonación que chamusca el contorno del objetivo. La sensación de uso es la de sostener un sol en la palma durante una fracción de segundo.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	5	1d10. Rango: 20m.
2	Optimización de Lente	5	+5 a la Puntería.
3	Aceleración de Partículas	6	+1 al Daño Plano.
4	Expansión de Campo	6	+2m de Alcance (22m).
5	Enfoque Crítico I	7	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Estabilización Térmica	7	+1 al Daño Plano.
7	Mejora de Trayectoria	8	+5 a la Puntería.
8	Inyección de Energía	8	+1 al Daño Plano.
9	Expansión de Campo II	9	+3m de Alcance (25m).
10	Consolidación de Calor	10	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	15	PROTOCOLO DE DISPERSIÓN: EL PROYECTIL GENERA EXPLOSIÓN AL IMPACTO. DAÑO EN ÁREA (1m) = 50% DEL DAÑO PRINCIPAL.
12	Núcleo Ígneo	16	+1 al Daño Plano.
13	Ionización Activa	17	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	18	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Recalibración de Cañón	19	El dado de daño escala de 1d10 a 1d12.
16	Empuje Volátil	20	Impacto causa retroceso de 1m al rival.
17	Expansión de Campo III	21	+5m de Alcance (30m).
18	Calor Residual	22	Añade estado "Quemadura Leve" (1 HP/ronda por 2 rondas).
19	Densidad de Plasma	23	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN

			PERMANENTE: El coste de MP baja 5 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	35	PERFORACIÓN MOLECULAR: IGNORA 3 PUNTOS DE BLINDAJE FÍSICO. LA QUEMADURA SUBE A 1d4 HP/RONDA.
22	Enfoque de Plasma	36	+5 a la Puntería.
23	Ignición Rápida	37	+1d4 al daño por quemadura.
24	Alcance de Ruptura	38	+5m de Alcance (35m).
25	Enfoque Crítico III	40	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia Térmica	41	+2 al Daño Plano.
27	Área Expandida	43	El radio de explosión de área sube a 2m.
28	Superconductor	45	Si el objetivo porta blindaje metálico, +5 de daño extra.
29	Trayectoria Inteligente	47	Ignora penalizadores por Cobertura Leve.
30	Potencia Máxima	50	El dado de daño escala de 1d12 a 2d8.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	65	SOBRECARGA NEURAL: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE. PERMITE DOBLE USO POR RONDA.
32	Recarga Flash	67	+5 a la Puntería en el segundo disparo del turno.
33	Plasma Líquido	69	La duración de la quemadura aumenta 1 ronda.
34	Impacto Sísmico	71	El retroceso del enemigo aumenta según PE (PE / 10 metros).
35	Foco Magnético	73	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Francotirador	75	+15m de Alcance (50m).
37	Enfoque Crítico IV	77	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Debilitamiento Dérmico	79	El impacto reduce el Blindaje del enemigo en -1 permanente.
39	Estabilidad de Ráfaga	81	Elimina penalizadores por disparar en movimiento.
40	Compresión de Masa	85	El dado de daño escala de 2d8 a 2d10.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	100	REACCIÓN EN CADENA: SI EL OBJETIVO MUERE, EXPLOTA HACIENDO EL DAÑO TOTAL EN RADIO DE

			5m.
42	Resonancia de Vacío	105	+5 al Daño Plano.
43	Calor Blanco	110	La quemadura ignora escudos de energía enemigos.
44	Precisión Quirúrgica	115	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Supernova Local	120	El radio de explosión de área sube a 4m.
46	Drenaje de Estamina	125	El impacto drena 5 puntos de Estamina (ST) al rival.
47	Plasma Persistente	130	El suelo del área de impacto arde por 2 rondas (daño de zona).
48	Enfoque de Mando	135	+10 a la Puntería.
49	Nucleosíntesis	145	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	150	SINGULARIDAD DE PLASMA: DAÑO FINAL 4d12 + 60. IGNORA COBERTURAS SÓLIDAS.

]RUNA 2.5.4.2: FILO MONOMOLECULAR

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Espectro, Berserker, Duelista, Vigilante Urbano, Vanguardia, Maestro de Técnicas, Cazador

Reviste el arma equipada o las extremidades del usuario con un campo de oscilación de alta frecuencia que debilita los enlaces moleculares del objetivo. No solo corta la carne, sino que "deshace" la integridad estructural de lo que toca. Al activarla, el filo del arma vibra con un zumbido subsónico apenas perceptible y emite un leve halo azul-violeta. Cada golpe exitoso deja una herida perfectamente limpia y de bordes irregulares a nivel molecular.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	8	+1d6 al daño físico. Duración: 3 rondas.
2	Oscilación Estable	8	+1 al Daño Plano.
3	Sintonía de Agarre	9	+5 a la Puntería (Cuerpo a Cuerpo).
4	Extensión de Energía	9	La técnica dura 1 ronda adicional (4 total).
5	Enfoque Crítico I	10	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Micro-vibración	10	+1 al Daño Plano.
7	Refuerzo de Inercia	11	+5 a la Puntería.

8	Filo Reforzado	11	+1 al Daño Plano.
9	Estabilidad Rúnica	12	+1 ronda de duración (5 total).
10	Consolidación de Corte	13	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	18	VIBRACIÓN PERSISTENTE: EL ARMA IGNORA AUTOMÁTICAMENTE 1 PUNTO DE BLINDAJE FÍSICO DEL RIVAL.
12	Corte Limpio	19	+1 al Daño Plano.
13	Flujo de Maná I	20	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	21	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	22	El dado de daño extra escala de 1d6 a 1d8.
16	Impacto de Choque	23	+1 al daño de ruptura (Efectivo contra máquinas).
17	Extensión de Energía II	24	La técnica dura 1 ronda adicional (6 total).
18	Hemorragia de Datos	25	Los ataques causan "Sangrado Leve" (1 HP/ronda por 2 rondas).
19	Densidad de Filo	26	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	40	CORTE ATÓMICO: IGNORA 3 PUNTOS DE BLINDAJE FÍSICO (SUSTITUYE AL ANTERIOR). EL SANGRADO SUBE A 1d4.
22	Sincronía Motora	41	+5 a la Puntería.
23	Ruptura Orgánica	42	+1d4 al daño por sangrado.
24	Persistencia de Runa	44	La técnica dura 1 ronda adicional (7 total).
25	Enfoque Crítico III	46	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia de Combate	48	+2 al Daño Plano.
27	Resonancia Sónica	50	Al impactar, enemigos a 1m reciben 2 de daño por la onda de choque.
28	Superconductor	52	+5 de daño extra si el arma es metálica.
29	Contra-Parada	55	Reduce el bono de defensa del enemigo en -10 al intentar bloquearte.
30	Escalado de Runa II	60	El dado de daño extra

			escala de 1d8 a 2d6.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	75	REFLEJO DE COMBATE: LA ACTIVACIÓN PASA A SER ACCIÓN SIMPLE. SE ACTIVA AUTOMÁTICAMENTE AL DESENVAINAR.
32	Tajo Veloz	77	+5 a la Puntería en ataques de reacción (Paradas).
33	Herida Profunda	79	El sangrado ahora dura 4 rondas.
34	Impacto de Masa	81	Si el daño neto supera 10, el enemigo queda cojo (Movimiento -2m).
35	Foco de Energía	83	+2 al Daño Plano.
36	Mantenimiento de Filo	85	El arma no pierde durabilidad mientras la técnica esté activa.
37	Enfoque Crítico IV	88	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Debilitamiento Óseo	90	Los impactos reducen la CON del enemigo en -1 temporalmente.
39	Fluidez de Movimiento	95	No sufres penalizadores de Agilidad al usar armas pesadas con esta técnica.
40	Escalado de Runa III	100	El dado de daño extra escala de 2d6 a 2d8.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	120	FRACTURA DE REALIDAD: LOS ATAQUES GENERAN UNA ONDA DE VACÍO. ALCANCE DE MELEE AUMENTA +2 METROS.
42	Resonancia de Vacío	125	+5 al Daño Plano.
43	Sangre de Sistema	130	El sangrado ahora drena 1 MP al enemigo por ronda.
44	Precisión de Verdugo	135	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Onda de Choque II	140	El daño de área a enemigos adyacentes sube a 10.
46	Drenaje de Estamina	145	Cada golpe exitoso resta 3 ST al rival.
47	Filo Infinito	150	La duración de la técnica pasa a ser de Todo el Combate.
48	Enfoque de Maestro	155	+10 a la Puntería.
49	Desintegración	160	+10 al Daño Plano.

50	TRASCENDENCIA	180	FILO DEL FIN DEL SISTEMA: DAÑO EXTRA 4d8 + 50. IGNORA BLINDAJE FÍSICO TOTAL. EL ATAQUE NO PUEDE SER BLOQUEADO.
----	---------------	-----	--

]RUNA 2.5.4.3: PULSO DE CHOQUE (EMP)

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Tecnomante, Operador Enjambre, Saboteador, Ing. Fortificaciones, Arquitecto de Runas, Maestro de Técnicas

Libera una onda expansiva de energía electromagnética de alta intensidad. Interfiere con los circuitos electrónicos, sobrecarga los implantes neuronales y "ciega" temporalmente los sensores del Sistema en el área de impacto. Al detonarse, se percibe una presión en los oídos y todos los dispositivos cercanos parpadean o se apagan momentáneamente; el aire huele a ozono quemado.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	1d8 (Daño de Energía). Radio: 3m. Alcance: 15m.
2	Enfoque de Onda	10	+5 a la Puntería.
3	Inducción Eléctrica	11	+1 al Daño Plano.
4	Expansión de Esfera	11	+1m de Radio de impacto (4m total).
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Ruido Blanco	12	Enemigos afectados sufren -5 a la Percepción por 1 ronda.
7	Optimización de Salto	13	+5 a la Puntería.
8	Inyección de Voltaje	13	+1 al Daño Plano.
9	Alcance de Antena	14	+2m de Alcance de lanzamiento (17m total).
10	Consolidación de Carga	15	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	22	LAG NEURONAL: SI EL IMPACTO INFLIGE DAÑO, EL ENEMIGO PIERDE 5 PUNTOS DE INICIATIVA PARA SU SIGUIENTE TURNO.
12	Núcleo Estático	23	+1 al Daño Plano.
13	Ionización de Aire	24	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	25	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	26	El dado de daño escala de 1d8 a 1d10.
16	Falla de HUD	27	El rival afectado tiene 20%

			de probabilidad de fallar su próxima acción de disparo.
17	Expansión de Esfera II	28	+1m de Radio de impacto (5m total).
18	Sobrecarga de Batería	29	Si el enemigo es una máquina o dron, recibe +5 de daño extra.
19	Densidad Eléctrica	30	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	25	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 5 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	SABOTAJE DE HARDWARE: EL PULSO DESACTIVA UNA TÉCNICA ACTIVA DEL ENEMIGO DE NIVEL INFERIOR A ESTA POR 1 RONDA.
22	Enfoque Magnético	46	+5 a la Puntería.
23	Voltaje Residual	47	Enemigos sufren "Shock" (2 HP/ronda por 2 rondas).
24	Alcance de Antena II	48	+3m de Alcance de lanzamiento (20m total).
25	Enfoque Crítico III	50	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia Electrónica	52	+2 al Daño Plano.
27	Área Expandida	55	El radio de impacto sube a 6m.
28	Anti-Blindaje (EMP)	58	Ignora 5 puntos de blindaje si el enemigo tiene implantes metálicos.
29	Trayectoria de Red	61	Ignora penalizadores por Cobertura Parcial (la onda fluye).
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 1d10 a 2d6.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	80	EJECUCIÓN SIMPLE: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga de Capacitador	82	+5 a la Puntería en usos consecutivos.
33	Parálisis por Arco	85	Enemigos con 0 HP de escudo quedan Aturdidos 1 ronda.
34	Impacto de Voltaje	88	+2 al Daño Plano.
35	Foco Magnético II	91	+5m de Alcance (25m total).
36	Inhibición de Recarga	94	El objetivo no puede recuperar MP por 2 rondas.

37	Enfoque Crítico IV	97	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Drenaje de Datos	100	El pulso drena 5 MP al enemigo por cada impacto.
39	Estabilidad de Campo	105	La onda no afecta a los aliados seleccionados por el HUD.
40	Escalado de Runa III	110	El dado de daño escala de 2d6 a 2d8.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	125	BORRADO DE DATOS: DESACTIVA TEMPORALMENTE EL HUD DEL ENEMIGO. SUS TIRADAS DE PUNTERÍA TIENEN UN PENALIZADOR DE -30 POR 2 RONDAS.
42	Resonancia de Voltio	130	+5 al Daño Plano.
43	Shock Cardíaco	135	La técnica afecta directamente a la Estamina (ST) del rival (-10).
44	Precisión Binaria	140	Crítico ahora ocurre con 85-100 en el dado d100.
45	Súper Esfera	145	El radio de explosión sube a 10m.
46	Drenaje de Red	150	Robas 2 MP al enemigo por cada impacto exitoso.
47	Cortocircuito Total	155	Armas electrónicas del enemigo se encasquillan el siguiente turno.
48	Enfoque de Gran Maestro	160	+10 a la Puntería.
49	Fusión de Núcleo	170	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	180	APAGÓN TOTAL: DAÑO FINAL 4d8 + 55. DESACTIVA TODOS LOS DISPOSITIVOS Y DRONES EN UN RADIO DE 20m DE FORMA DEFINITIVA HASTA EL FIN DEL COMBATE.

]RUNA 2.5.4.4: IMPACTO CINÉTICO

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Vanguardia, Berserker, Guardián, Cazador, Canalizador, Maestro de Técnicas

Condensa el aire o la energía de maná en un punto focal para lanzarlo como un mazo invisible de alta presión. No es un proyectil de energía térmica, sino una onda de choque física que golpea con la fuerza de un vehículo en movimiento. El impacto produce un estampido sónico audible a decenas de

metros; la superficie del punto de impacto se quiebra o deforma como si algo enorme la hubiera golpeado desde el interior.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	8	1d10 (Daño de Impacto). Empuje: 2m. Rango: 10m.
2	Enfoque de Masa	8	+5 a la Puntería.
3	Densidad de Onda	9	+1 al Daño Plano.
4	Expansión de Vector	9	+2m de Alcance de lanzamiento (12m total).
5	Enfoque Crítico I	10	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Inercia de Golpe	10	+1m de Empuje (3m total).
7	Mejora de Trayectoria	11	+5 a la Puntería.
8	Presión de Vacío	11	+1 al Daño Plano.
9	Expansión de Vector II	12	+3m de Alcance (15m total).
10	Consolidación de Fuerza	13	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	18	ONDA DE CONMOCIÓN: SI EL ENEMIGO CHOCA CONTRA UNA PARED TRAS EL EMPUJE, QUEDA ATURDIDO 1 RONDA.
12	Núcleo de Presión	19	+1 al Daño Plano.
13	Sintonía de Impacto	20	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	21	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	22	El dado de daño escala de 1d10 a 1d12.
16	Empuje Violento	23	+2m de Empuje (5m total).
17	Expansión de Vector III	24	+5m de Alcance (20m total).
18	Fractura Interna	25	Impacto reduce la Estamina (ST) del rival en 2 puntos.
19	Densidad de Onda II	26	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 5 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	40	COLAPSO DE ARMADURA: IGNORA 5 PUNTOS DE BLINDAJE FÍSICO. EL IMPACTO DEBILITA LA ESTRUCTURA DEL OBJETIVO.
22	Enfoque de Masa II	41	+5 a la Puntería.
23	Trauma Cinético	42	Si el enemigo es empujado, pierde su Acción de Reacción este

			turno.
24	Alcance de Ruptura	44	+5m de Alcance (25m total).
25	Enfoque Crítico III	46	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia de Golpe II	48	+2 al Daño Plano.
27	Área de Cono	50	El impacto ahora afecta en un cono de 2m detrás del objetivo principal.
28	Superconductor Cinético	52	El daño aumenta en +5 si el objetivo es de tamaño Grande o superior.
29	Trayectoria de Vacío	55	Ignora penalizadores por Cobertura Leve (la onda rodea el objeto).
30	Escalado de Runa II	60	El dado de daño escala de 1d12 a 2d8.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	75	REFLEJO DE IMPACTO: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga de Presión	77	+5 a la Puntería en usos consecutivos.
33	Hemorragia Interna	79	Añade estado "Vaso Roto" (2 HP/ronda por 3 rondas).
34	Impacto de Masa	81	El empuje aumenta según PE (PE / 5 metros adicionales).
35	Foco Magnético	83	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Asedio	85	+10m de Alcance (35m total).
37	Enfoque Crítico IV	88	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Debilitamiento Óseo	90	Los impactos reducen la FOR del enemigo en -2 temporalmente.
39	Estabilidad de Ráfaga	95	No sufres penalizadores por usar esta técnica en caída o saltando.
40	Escalado de Runa III	100	El dado de daño escala de 2d8 a 2d10.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	120	PESO DEL SISTEMA: EL IMPACTO CLAVA AL ENEMIGO AL SUELO SI NO ES EMPUJADO. SU AGILIDAD BAJA A 0 POR 1 RONDA.
42	Resonancia de Masa	125	+5 al Daño Plano.
43	Colapso Pulmonar	130	El enemigo afectado no puede usar técnicas que requieran canalización

			verbal.
44	Precisión de Ruptura	135	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Onda de Choque Total	140	El radio de impacto en el punto de destino sube a 5m.
46	Drenaje Cinético	145	El impacto drena 10 puntos de Estamina (ST) al rival.
47	Inercia Infinita	150	El enemigo es empujado ignorando su atributo de Fuerza.
48	Enfoque de Gran Maestro	155	+10 a la Puntería.
49	Singularidad de Impacto	165	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	180	MAZO DE LA REALIDAD: DAÑO FINAL 4d10 + 65. EL IMPACTO ES INEVITABLE. SI EL ENEMIGO CHOCA, EL DAÑO SE DUPLICA.

]RUNA 2.5.4.5: RAYO DE DISCONTINUIDAD

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Canalizador, Tirador, Invocador, Tecnomante, Maestro de Técnicas

Emite un haz coherente de partículas inestables que vibran en la frecuencia de ruptura del Sistema. A diferencia de un disparo único, este es un flujo continuo que desintegra la materia y el código a nivel subatómico mientras se mantenga el contacto. El haz tiene el color del vacío absoluto — un blanco azulado que no proyecta sombra — y el suelo donde toca se deshace en píxeles de luz antes de colapsar.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	12	1d12. Acción Completa (Canalizado). Rango: 25m.
2	Enfoque de Haz	12	+5 a la Puntería.
3	Excitación de Partículas	13	+1 al Daño Plano.
4	Lente de Largo Alcance	13	+2m de Alcance (27m).
5	Enfoque Crítico I	14	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Vibración Armónica	14	+1 al Daño Plano.
7	Estabilidad de Flujo	15	+5 a la Puntería.
8	Inyección Térmica	15	+1 al Daño Plano.
9	Lente de Largo Alcance II	16	+3m de Alcance (30m).
10	Consolidación de Rayo	17	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	PROTOCOLO DE FUSIÓN:

			SI EL RAYO IMPACTA AL MISMO OBJETIVO MÁS DE 1 RONDA, EL DAÑO AUMENTA EN +5 ACUMULATIVO.
12	Núcleo de Haz	26	+1 al Daño Plano.
13	Sintonía Óptica	27	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	El dado de daño escala de 1d12 a 2d6.
16	Debilitamiento de Enlaces	30	El impacto reduce la Defensa Física del rival en -2.
17	Lente de Largo Alcance III	31	+5m de Alcance (35m).
18	Residuo Radioactivo	32	Añade estado "Irradiado" (2 HP/ronda por 2 rondas).
19	Densidad de Partículas	33	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	20	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	BARRIDO LINEAL: EL RAYO ATRAVIESA AL PRIMER OBJETIVO E IMPACTA AL SIGUIENTE EN LÍNEA RECTA (50% DAÑO).
22	Enfoque de Haz II	46	+5 a la Puntería.
23	Fisión Crítica	47	+1d6 al daño por irradiación.
24	Alcance de Ruptura	49	+5m de Alcance (40m).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia Fotónica	53	+2 al Daño Plano.
27	Haz Engrosado	55	El ancho del rayo permite ignorar penalizadores por Cobertura Parcial.
28	Superconductor II	58	Daño aumenta en +5 contra estructuras o escudos fijos.
29	Trayectoria de Vacío	61	Ignora penalizadores por viento o efectos atmosféricos.
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 2d6 a 2d8.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	CANALIZACIÓN MÓVIL: PUEDES MOVERTE A VELOCIDAD DE PASO MIENTRAS MANTIENES EL RAYO ACTIVO.

32	Recarga en Movimiento	87	+5 a la Puntería mientras caminas.
33	Plasma Líquido	89	El estado "Irradiado" dura 1 ronda adicional.
34	Impacto de Presión	91	El objetivo sufre -5 a la Iniciativa por el empuje del haz.
35	Foco de Energía	93	+2 al Daño Plano.
36	Alcance Orbital	95	+15m de Alcance (55m).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Corrosión de Datos	100	Cada ronda de impacto reduce el MP del enemigo en 2.
39	Estabilidad Quirúrgica	105	Si el objetivo no se mueve, el daño crítico se duplica (x3).
40	Escalado de Runa III	115	El dado de daño escala de 2d8 a 2d10.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	PULSO DE DESINTEGRACIÓN: SI EL ENEMIGO TIENE MENOS DEL 15% DE HP, EL RAYO LO EJECUTA INSTANTÁNEAMENTE.
42	Resonancia de Vacío	140	+5 al Daño Plano.
43	Luz de Juicio	145	El rayo ahora ignora cualquier tipo de Escudo de Energía.
44	Precisión de Sistema	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Haz Colosal	155	El rayo ahora afecta a todos en una línea de 2m de ancho.
46	Drenaje de Esencia	160	Recuperas 1 MP por cada 10 de daño infligido con el haz.
47	Discontinuidad Total	165	El suelo donde impacta el rayo desaparece (crea agujeros).
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería.
49	Punto de Singularidad	185	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	200	FINAL DEL CÓDIGO: DAÑO FINAL 4d10 + 75. EL RAYO BORRA LA EXISTENCIA DEL OBJETIVO. NO HAY TIRADA DE DEFENSA POSIBLE.

]RUNA 2.5.4.6: DESCARGA EN CADENA

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Canalizador, Invocador, Disruptor Psiónico, Tecnomante, Maestro de Técnicas

Lanza un arco voltaico de maná puro que busca el conductor más cercano tras el impacto. Es la técnica por excelencia para la limpieza de salas y el control de grupos de enemigos débiles, permitiendo dañar a múltiples objetivos con una sola ejecución. El arco salta con un chasquido seco entre cuerpo y cuerpo, dejando el olor a metal quemado y pequeñas quemaduras en zigzag en cada objetivo alcanzado.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	12	1d8. Salta a 1 objetivo extra (50% daño). Rango: 15m.
2	Conductividad de Maná	12	+5 a la Puntería.
3	Intensidad de Amperaje	13	+1 al Daño Plano.
4	Enlace de Arco	13	Rango de salto entre enemigos aumenta +1m.
5	Enfoque Crítico I	14	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Voltaje de Ruptura	14	+1 al Daño Plano.
7	Mejora de Salto	15	+5 a la Puntería.
8	Inyección de Energía	15	+1 al Daño Plano.
9	Enlace de Arco II	16	Rango de salto aumenta +1m (3m total).
10	Consolidación de Rayo	17	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	BIFURCACIÓN DE DATOS: EL RAYO AHORA SALTA A 2 OBJETIVOS ADICIONALES. EL DAÑO YA NO SE REDUCE EN EL PRIMER SALTO.
12	Núcleo Eléctrico	26	+1 al Daño Plano.
13	Ionización Activa	27	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	El dado de daño escala de 1d8 a 1d10.
16	Salto Estático	30	El rango entre objetivos sube a 5m.
17	Enlace de Arco III	31	Añade 1 objetivo extra al salto (3 en total).
18	Parálisis Leve	32	Enemigos impactados tienen 10% de probabilidad de perder su Acción Simple.
19	Densidad de Carga	33	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	20	REDUCCIÓN

			PERMANENTE: El coste de MP baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	SOBRECARGA DE RETORNO: SI EL RAYO MATA A UN ENEMIGO, EL SIGUIENTE SALTO HACE DAÑO CRÍTICO GARANTIZADO.
22	Enfoque de Arco	46	+5 a la Puntería.
23	Voltaje Residual	47	Añade estado "Electrificado" (1d4 daño/ronda por 2 rondas).
24	Alcance de Salida	49	+5m de Alcance inicial (20m total).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia Eléctrica	53	+2 al Daño Plano.
27	Multi-Salto	55	El rayo ahora puede saltar hasta a 5 objetivos.
28	Superconductor	58	Si los enemigos están juntos (<2m), el daño aumenta en +5 para todos.
29	Trayectoria Inteligente	61	El rayo prioriza enemigos con menos HP.
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 1d10 a 2d6.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	CONDUCTIVIDAD NERVIOSA: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga de Pulso	87	+5 a la Puntería en usos consecutivos.
33	Rayo Persistente	89	El estado "Electrificado" dura 1 ronda adicional.
34	Magnetismo Táctico	91	El rayo puede saltar a través de objetos metálicos para alcanzar enemigos ocultos.
35	Foco de Energía	93	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Tormenta	95	+10m de Alcance inicial (30m total).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Drenaje de Estamina	100	Cada salto resta 3 ST a los objetivos impactados.
39	Estabilidad de Cadena	105	El rayo no puede saltar a aliados (Seguridad de Kernel).
40	Escalado de Runa III	115	El dado de daño escala de 2d6 a 2d8.

41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	RESONANCIA INFINITA: SI SOLO HAY 2 ENEMIGOS, EL RAYO REBOTA ENTRE ELLOS HASTA 4 VECES, AUMENTANDO EL DAÑO UN 10% EN CADA REBOTE.
42	Resonancia de Vacío	140	+5 al Daño Plano.
43	Arco Voltaico Total	145	El rayo puede saltar hasta a 10 objetivos si están en rango.
44	Precisión de Rayo	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Superconductor II	155	El rango entre saltos aumenta a 10m.
46	Drenaje de Maná	160	Robas 1 MP por cada enemigo que muera por la cadena.
47	Estática Permanente	165	Los enemigos que sobreviven quedan con -10 a la Agilidad por 2 rondas.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería.
49	Fusión de Tormenta	185	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	200	IRA DEL SISTEMA: DAÑO FINAL 4d8 + 60. EL RAYO NO TIENE LÍMITE DE SALTOS MIENTRAS HAYA ENEMIGOS A MENOS DE 10m UNOS DE OTROS.

]RUNA 2.5.4.7: ESTALLIDO DE FRAGMENTOS

Categoría: Ofensiva (Destrucción)

Afinidad de Vector: Tirador, Alquimista, Saboteador, Vigilante Urbano, Ing. Fortificaciones, Maestro de Técnicas

Genera un núcleo inestable de maná sólido que, al detonar, se fractura en miles de astillas de energía pura. A diferencia del plasma, que es una quemadura continua, este es un daño físico-cinético masivo por metralla rúnica. La detonación suena como una granada de cristal multiplicada por diez; el área queda cubierta de pequeñas marcas ardientes y cualquier objeto blando dentro del radio queda perforado.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	1d10. Radio AoE: 2m. Rango: 15m (Parábola).
2	Calibración de Mecha	10	+5 a la Puntería.
3	Astillas Reforzadas	11	+1 al Daño Plano.
4	Expansión de Núcleo	11	+1m de Alcance de

			lanzamiento (16m).
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Metralla Serrada	12	+1 al Daño Plano.
7	Proyección Óptima	13	+5 a la Puntería.
8	Inyección de Energía	13	+1 al Daño Plano.
9	Expansión de Núcleo II	14	+2m de Alcance (18m).
10	Consolidación de Carga	15	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	22	DETONACIÓN PROGRAMADA: EL HUD PERMITE DETONAR LA RUNA EN EL AIRE O TRAS UN TIEMPO, IGNORANDO COBERTURAS SUPERIORES.
12	Fragmentación Fina	23	+1 al Daño Plano.
13	Sintonía de Lanzamiento	24	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	25	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	26	El dado de daño escala de 1d10 a 1d12.
16	Onda Expansiva	27	El radio de la explosión aumenta a 3m.
17	Expansión de Núcleo III	28	+2m de Alcance (20m).
18	Micro-Cortes	29	Añade estado "Sangrado" (1 HP/ronda por 2 rondas).
19	Densidad de Fragmento	30	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	20	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	METRALLA PENETRANTE: IGNORA 4 PUNTOS DE BLINDAJE FÍSICO. EL SANGRADO SUBE A 1d4.
22	Enfoque de Dispersión	46	+5 a la Puntería.
23	Ignición Secundaria	47	+1d4 al daño por sangrado.
24	Alcance de Asedio	49	+5m de Alcance de lanzamiento (25m).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia de Astilla	53	+2 al Daño Plano.
27	Área Masiva	55	El radio de explosión aumenta a 4m.
28	Superconductor	58	Si el núcleo impacta directamente a un enemigo, daño +5.
29	Trayectoria de Error	61	Reduce la penalización por

			lanzar a ciegas en -10.
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 1d12 a 2d8.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	LANZAMIENTO TÁCTICO: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga de Viales	87	+5 a la Puntería en usos consecutivos.
33	Metralla Persistente	89	El sangrado ahora dura 4 rondas.
34	Impacto de Presión	91	Enemigos en el epicentro son empujados 2m.
35	Foco de Energía	93	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Artillería	95	+10m de Alcance de lanzamiento (35m).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Debilitamiento Estructural	100	La explosión daña la cobertura enemiga (la destruye si es madera/plástico).
39	Estabilidad de Mano	105	Elimina el penalizador por lanzar mientras corres.
40	Escalado de Runa III	115	El dado de daño escala de 2d8 a 2d10.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	ASTILLAS DE RETROALIMENTACIÓN: EL ÁREA DE LA EXPLOSIÓN QUEDA CUBIERTA DE FRAGMENTOS POR 2 RONDAS. MOVERSE POR ELLA CAUSA 5 DE DAÑO/m.
42	Resonancia de Ruptura	140	+5 al Daño Plano.
43	Fragmentos de Vidrio	145	Enemigos afectados sufren -20 a la Percepción (Ceguera temporal).
44	Precisión de Metralla	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Supernova de Astillas	155	El radio de explosión final sube a 6 metros.
46	Drenaje de Estamina	160	La explosión drena 5 puntos de ST a todos los afectados.
47	Fragmentos Inteligentes	165	Los fragmentos evitan a los aliados dentro del radio de explosión.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería.
49	Fusión de Núcleo	185	+10 al Daño Plano.

50	TRASCENDENCIA	200	FRAGMENTACIÓN TOTAL DEL SISTEMA: DAÑO FINAL 4d10 + 60. IGNORA TODAS LAS COBERTURAS. EL ÁREA QUEDA PERMANENTEMENTE DAÑADA.
----	---------------	-----	---

]RUNA 2.5.4.8: BIO-DRENAJE

Categoría: Ofensiva (Destrucción / Sustento)

Afinidad de Vector: Splicer Médico, Disruptor Psiónico, Cazador, Invocador, Buscador de Esencia, Maestro de Técnicas

Establece un vínculo parasitario de energía rúnica entre el Kernel del usuario y el sistema biológico o digital del objetivo. La técnica succiona la integridad estructural del enemigo y la reconvierte en datos de reparación para el usuario. El vínculo es visible como un hilo rojizo-negro que conecta las siluetas; el objetivo siente un frío creciente y una fatiga que no puede explicar.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	1d6. Recuperas 50% del daño en HP. Rango: 10m.
2	Succión Estable	10	+5 a la Puntería.
3	Osmosis de Datos	11	+1 al Daño Plano.
4	Extensión de Vínculo	11	+2m de Alcance (12m).
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Filtrado de Esencia	12	+1 al Daño Plano.
7	Reflujo de Energía	13	+5 a la Puntería.
8	Sifón Reforzado	13	+1 al Daño Plano.
9	Extensión de Vínculo II	14	+3m de Alcance (15m).
10	Consolidación Vital	15	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	22	VÍNCULO NEURAL: EL DRENAJE AHORA TAMBIÉN ROBA 1 MP POR RONDA ADEMÁS DE HP.
12	Extracción Limpia	23	+1 al Daño Plano.
13	Sintonía Biométrica	24	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	25	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	26	El dado de daño escala de 1d6 a 1d8.
16	Re-conversión Eficiente	27	La curación aumenta al 60% del daño infligido.
17	Extensión de Vínculo III	28	+5m de Alcance (20m).
18	Debilidad Inducida	29	El objetivo sufre -2 a la

			Fuerza mientras esté vinculado.
19	Densidad de Vínculo	30	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 5 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	METABOLISMO DE RUPTURA: LA CURACIÓN AUMENTA AL 75% DEL DAÑO. SE PUEDE CURAR A UN ALIADO EN LUGAR DE A TI MISMO.
22	Enfoque de Sifón	46	+5 a la Puntería.
23	Drenaje de Estamina	47	Roba 2 puntos de Estamina (ST) al rival por ronda.
24	Alcance de Parásito	49	+5m de Alcance (25m).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia Vital	53	+2 al Daño Plano.
27	Vínculo Elástico	55	El vínculo no se rompe si el enemigo se mueve (siempre que esté en rango).
28	Superconductor Bio	58	Si el objetivo tiene CON > 50, robas +2 HP extra.
29	Trayectoria de Sombra	61	Ignora Cobertura Leve (el vínculo fluye por las esquinas).
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 1d8 a 2d6.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	SINCRONICIDAD VITAL: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga de Pulso	87	+5 a la Puntería en usos consecutivos.
33	Drenaje Prolongado	89	Si el objetivo muere mientras está vinculado, recuperas 10 HP extra.
34	Parálisis por Drenaje	91	El objetivo sufre -2 a la Agilidad mientras dure el vínculo.
35	Foco de Energía	93	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Depredador	95	+10m de Alcance (35m).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Corrosión Sináptica	100	El robo de MP aumenta a 3 por ronda.
39	Estabilidad Metabólica	105	Elimina el coste de Estamina al usar esta

			técnica.
40	Escalado de Runa III	115	El dado de daño escala de 2d6 a 2d8.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	DRENAJE MULTICANAL: PUEDES VINCULARTE HASTA A 2 OBJETIVOS SIMULTÁNEAMENTE (REPARTIENDO EL DAÑO).
42	Resonancia Vital	140	+5 al Daño Plano.
43	Vínculo de Sangre	145	El daño ignorará cualquier escudo de energía enemigo.
44	Precisión Quirúrgica	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Sifón Colosal	155	El alcance aumenta a 50 metros.
46	Infección de Sistema	160	El objetivo no puede curarse por ningún medio mientras esté vinculado.
47	Entropía Compartida	165	El 25% del daño que recibas se transfiere al objetivo vinculado.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería.
49	Punto de Sincronía	185	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	200	COSECHA DE ALMAS: DAÑO FINAL 4d8 + 55. CURACIÓN DEL 100% DEL DAÑO. SI EL OBJETIVO MUERE, SU SISTEMA COLAPSA Y NO PUEDE SER "REBOOTED" (RESUCITADO) EN ESE COMBATE.

]RUNA 2.5.4.9: MARTILLO DEL SISTEMA

Categoría: Ofensiva (Destrucción / Movilidad)

Afinidad de Vector: Vanguardia, Berserker, Guardián, Duelista, Cazador, Maestro de Técnicas

El Kernel sobrecarga los actuadores mecánicos o biológicos de las piernas del usuario para un salto explosivo, seguido de un impacto descendente que libera una onda de choque radial. Al aterrizar, la energía se descarga directamente en el suelo, fracturando el entorno y los sistemas de los enemigos cercanos. Desde afuera, el Despertado aparece como un meteorito — una silueta que cae a velocidad imposible y hace que el suelo reviente al tocarlo.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	12	1d12. Salto: 5m. Radio de impacto: 2m.

2	Propulsión de Salto	12	+5 a la Puntería.
3	Inercia Descendente	13	+1 al Daño Plano.
4	Expansión de Hidráulica	13	+1m de Alcance de salto (6m total).
5	Enfoque Crítico I	14	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Onda Expansiva I	14	+1 al Daño Plano.
7	Mejora de Estabilidad	15	+5 a la Puntería.
8	Inyección de Potencia	15	+1 al Daño Plano.
9	Expansión de Hidráulica II	16	+2m de Alcance de salto (8m total).
10	Consolidación de Impacto	17	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	ANCLAJE DE IMPACTO: ENEMIGOS EN EL EPICENTRO (1m) DEBEN SUPERAR UN TEST DE FOR O QUEDAR DERRIBADOS.
12	Núcleo de Presión	26	+1 al Daño Plano.
13	Sintonía Kinética	27	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	El dado de daño escala de 1d12 a 2d8.
16	Área de Efecto II	30	El radio de impacto aumenta a 3m.
17	Expansión de Hidráulica III	31	+4m de Alcance de salto (12m total).
18	Ruptura de Suelo	32	El área impactada se vuelve "Terreno Difícil" por 1 ronda.
19	Densidad de Choque	33	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	20	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	ONDA SÍSMICA: IGNORA 4 PUNTOS DE BLINDAJE FÍSICO. EL RADIO DE IMPACTO AUMENTA A 4m.
22	Enfoque de Salto	46	+5 a la Puntería.
23	Trauma Óseo	47	El impacto reduce la Agilidad de los afectados en -2 por 1 ronda.
24	Alcance de Asalto	49	+3m de Alcance de salto (15m total).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia Descendente II	53	+2 al Daño Plano.
27	Área de Efecto III	55	El radio de impacto

			aumenta a 5m.
28	Superconductor Físico	58	Si el usuario pesa más de 100kg (armadura), daño +5.
29	Trayectoria en Vuelo	61	Puedes cambiar de dirección ligeramente en el aire.
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 2d8 a 2d10.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	SALTO SUPERSÓNICO: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga Hidráulica	87	+5 a la Puntería si se usa tras un movimiento normal.
33	Fisura Prolongada	89	El terreno difícil ahora dura 3 rondas.
34	Impacto Masivo	91	Daño extra basado en la Fuerza del usuario (FOR / 10).
35	Foco de Energía	93	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Meteorito	95	+10m de Alcance de salto (25m total).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Aturdimiento Acústico	100	Enemigos en el epicentro quedan "Sordos" (Fallo en PER sonora).
39	Estabilidad de Carga	105	Ganas +10 a la defensa contra ataques de reacción al saltar.
40	Escalado de Runa III	115	El dado de daño escala de 2d10 a 2d12.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	COLAPSO ESTRUCTURAL: EL IMPACTO DESTRUYE COBERTURAS FÍSICAS EN EL ÁREA Y DERRIBA A TODOS LOS ENEMIGOS SIN TEST.
42	Resonancia de Masa	140	+5 al Daño Plano.
43	Vacío de Impacto	145	Al saltar, dejas una pequeña explosión en el punto de origen.
44	Precisión de Caída	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Cráter de Ruptura	155	El radio de impacto final aumenta a 8 metros.
46	Drenaje de Estamina	160	Los afectados pierden 10 puntos de ST.

47	Inercia Infinita	165	Inmune a interrupciones durante el salto.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería.
49	Fisión del Suelo	185	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	210	IMPACTO ORBITAL: DAÑO FINAL 4d12 + 70. ALCANCE DE SALTO: 50m. EL IMPACTO CREA UN TERREMOTO QUE AFECTA A TODO EL MAPA.

]RUNA 2.5.4.10: NUBE CORROSIVA

Categoría: Ofensiva (Destrucción / Alteración)

Afinidad de Vector: Alquimista, Splicer Médico, Saboteador, Vigilante Urbano, Buscador de Esencia, Maestro de Técnicas

Libera una densa bruma de nanobots ácidos o vapores alquímicos que se adhieren a cualquier superficie. La nube no solo daña los tejidos biológicos, sino que consume activamente las aleaciones de las armaduras y los polímeros de los circuitos, debilitando al enemigo con cada segundo de exposición. El aire dentro de la nube huele a cloro y metal derretido; la visión se distorsiona como si el espacio mismo estuviera siendo corroído.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	1d6/ronda. Radio: 3m. Duración: 2 rondas.
2	Dispersión Controlada	10	+5 a la Puntería (Lanzamiento).
3	Acidez Incrementada	11	+1 al Daño Plano.
4	Expansión de Gas	11	+1m de Radio de la nube (4m total).
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Persistencia Química	12	La técnica dura 1 ronda adicional (3 total).
7	Mejora de Alcance	13	+2m al Alcance de lanzamiento (12m).
8	Corrosión Activa	13	+1 al Daño Plano.
9	Expansión de Gas II	14	+1m de Radio de la nube (5m total).
10	Consolidación Tóxica	15	+2 al Daño Plano.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	22	DENSIDAD VISCOSA: LA NUBE SE VUELVE ESPESA. ENEMIGOS DENTRO SUFREN UN PENALIZADOR DE -2m AL MOVIMIENTO.
12	Ácido Refinado	23	+1 al Daño Plano.

13	Sintonía de Vaho	24	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	25	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	26	El dado de daño escala de 1d6 a 1d8.
16	Debilitamiento Metálico	27	Reduce el Blindaje Físico del enemigo en -1 mientras esté dentro.
17	Persistencia Química II	28	La técnica dura 1 ronda adicional (4 total).
18	Vapor Irritante	29	Los afectados sufren -5 a todas sus tiradas de ataque (escozor).
19	Densidad de Nube	30	+1 al Daño Plano.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de MP baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	ACIDEZ MOLECULAR: LA NUBE DERRITE LAS DEFENSAS. REDUCE EL BLINDAJE FÍSICO EN -2 DE FORMA PERMANENTE POR CADA RONDA DENTRO.
22	Enfoque Corrosivo	46	+5 a la Puntería.
23	Daño Celular	47	El daño ahora ignora la CON del enemigo (Daño Puro).
24	Alcance de Lanzamiento II	49	+5m de Alcance de lanzamiento (17m total).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico.
26	Inercia de Gas	53	+2 al Daño Plano.
27	Expansión de Gas III	55	El radio de la nube sube a 7m.
28	Superconductor Ácido	58	Si el enemigo usa armadura pesada, el daño aumenta en +5.
29	Trayectoria de Humo	61	La nube ignora Cobertura Total (el gas se filtra bajo puertas/grietas).
30	Escalado de Runa II	65	El dado de daño escala de 1d8 a 2d6.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	EXHALACIÓN RÁPIDA: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE.
32	Recarga de Catalizador	87	+5 a la Puntería en lanzamientos consecutivos.
33	Persistencia Química III	89	La técnica dura hasta el fin

			del combate.
34	Impacto de Asfixia	91	Los afectados pierden 2 puntos de Estamina (ST) por ronda.
35	Foco de Energía	93	+2 al Daño Plano.
36	Alcance de Nebulosa	95	+10m de Alcance de lanzamiento (27m total).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico.
38	Debilitamiento de Nervios	100	Los impactos reducen la Voluntad (MIS) del enemigo en -2.
39	Estabilidad de Bruma	105	La nube no bloquea la visión de los aliados (Filtro de HUD).
40	Escalado de Runa III	115	El dado de daño escala de 2d6 a 2d8.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	NIEBLA DEL OLVIDO: LA NUBE BLOQUEA TODA COMUNICACIÓN POR RADIO Y SENSORES DENTRO DE ELLA (CEGUERA TOTAL).
42	Resonancia Química	140	+5 al Daño Plano.
43	Ácido Fluorescente	145	Los enemigos que salen de la nube quedan "Marcados" por 2 rondas (Vulnerables).
44	Precisión de Partícula	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Nube Global	155	El radio de la nube final sube a 12 metros.
46	Drenaje de Oxígeno	160	Los afectados sufren -10 a la Agilidad mientras estén dentro.
47	Bruma Inteligente	165	El daño se duplica contra enemigos con menos del 30% de vida.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería.
49	Punto de Saturación	185	+10 al Daño Plano.
50	TRASCENDENCIA	200	ATMÓSFERA DE RUPTURA: DAÑO FINAL 4d8 + 60. LA NUBE ES INAMOVIBLE. TODO BLINDAJE FÍSICO SE REDUCE A 0 AL ENTRAR.

]RUNA 2.5.4.11: PROTOCOLO FANTASMA

Categoría: Utilidad (Alteración / Sigilo)

Afinidad de Vector: Espectro, Saboteador, Buscador de Esencia, Vigilante Urbano, Maestro de Técnicas

Aplica un algoritmo de refracción lumínica y enmascaramiento térmico sobre el Kernel del usuario. No solo curva la luz alrededor del cuerpo, sino que sincroniza la frecuencia de los nanobots ambientales para borrar la presencia del Despertado de los espectros visuales y electrónicos básicos. Activarla es como ver al usuario dejar de existir: hay un destello breve, un leve parpadeo en el aire, y donde había alguien ahora solo hay el espacio vacío.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10 Act. / 2 Mant.	Invisibilidad visual básica. Se rompe al atacar.
2	Difracción Estable	10 / 2	+5 a Clandestinidad.
3	Enmascaramiento Térmico I	11 / 2	Reduce firma de calor (Invisibilidad para sensores térmicos básicos).
4	Optimización de Batería	11 / 1	El coste por ronda baja a 1 MP.
5	Sombra Digital I	12 / 1	+2% Probabilidad de Evadir detección electrónica.
6	Refracción Fluida	12 / 1	+1 a la Agilidad mientras esté activo.
7	Silenciador de Pasos I	13 / 1	+5 a Clandestinidad (Total +10).
8	Opacidad Mejorada	13 / 1	+1 a la Agilidad (Total +2).
9	Estabilidad de Salto	14 / 1	No se rompe al realizar saltos atléticos.
10	Consolidación de Velo	15 / 1	+5 a Clandestinidad (Total +15).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	20 / 1	MANTO SILENCIOSO: EL MOVIMIENTO NO GENERA RUIDO AUDIBLE. PUEDES CORRER SIN PENALIZADOR DE DETECCIÓN.
12	Enmascaramiento Térmico II	21 / 1	Indetectable para drones de patrulla estándar.
13	Sombra Digital II	22 / 1	+5 a Clandestinidad.
14	Velo de Movimiento	23 / 1	No genera distorsión visual al moverse rápido.
15	Escalado de Runa I	24 / 1	Ganas +10 al daño en el primer ataque que rompa la invisibilidad.
16	Refracción Avanzada	25 / 1	+2 a la Agilidad (Total +4).
17	Optimización de Red	26 / 1	El coste de activación baja a 15 MP.

18	Persistencia de Velo	27 / 1	La invisibilidad dura 1 ronda tras realizar una acción no ofensiva (ej: abrir puertas).
19	Sombra Digital III	28 / 1	+5 a Clandestinidad (Total +25).
20	Optimización de Flujo	10 / 1	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de activación baja a 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	35 / 2	FANTASMA ELECTRÓNICO: INDETECTABLE PARA CÁMARAS, SENSORES DE MOVIMIENTO Y RADARES DE FRECUENCIA.
22	Mimetismo Ambiental	36 / 2	+5 a Clandestinidad.
23	Pulso de Desvío	37 / 2	+10 a la Defensa contra ataques de área mientras seas invisible.
24	Velo de Sombra	38 / 2	Puedes esconderte incluso a plena luz del día.
25	Crítico desde Sombras I	40 / 2	+5% Probabilidad de Crítico en el ataque que rompa el velo.
26	Inercia de Invisibilidad	41 / 2	+2 a la Agilidad (Total +6).
27	Área de Velo Leve	43 / 2	Aliados a 1m obtienen +10 a Clandestinidad (no invisibilidad total).
28	Superconductor de Red	45 / 2	Si hackeas mientras eres invisible, +5 a la tirada de Hackeo.
29	Trayectoria de Fantasma	47 / 2	Ignora penalizadores por terreno difícil al moverte.
30	Escalado de Runa II	50 / 2	El bono de daño al romper el velo sube a +25.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	65 / 3	VELO PERSISTENTE: REALIZAR UN ATAQUE NO ROMPE LA INVISIBILIDAD INMEDIATAMENTE; SE MANTIENE POR 1 RONDA ADICIONAL.
32	Recarga Flash	67 / 3	La activación pasa a ser Acción Simple.
33	Manto de Red	69 / 3	+5 a Clandestinidad (Total +35).
34	Desvío de Sensores Pro	71 / 3	Indetectable para Escaneo de Estructura (Runa 2.5.4.12) de nivel inferior.
35	Foco de Energía	73 / 3	+2 a la Agilidad (Total +8).
36	Velo Multiespectral	75 / 3	Indetectable para Ecovisión (Runa 2.5.4.17).

37	Crítico desde Sombras II	77 / 3	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
38	Debilitamiento de Rastro	79 / 3	No dejas rastro de olor ni huellas físicas.
39	Estabilidad de Kernel	81 / 3	Mantener la técnica no consume Estamina (ST).
40	Escalado de Runa III	85 / 3	El bono de daño al romper el velo sube a +50.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	100 / 5	FANTASMA DE RED: PUEDES ATRAVESAR BARRERAS DE LÁSER Y CAMPOS DE FUERZA BÁSICOS SIN ACTIVARLOS.
42	Resonancia de Vacío	105 / 5	+5 a Clandestinidad (Total +45).
43	Velo de Grupo	110 / 5	Puedes gastar 50 MP extra para volver invisible a 1 aliado cercano.
44	Precisión de Sombra	115 / 5	El primer ataque desde la invisibilidad siempre tiene Ventaja.
45	Mimetismo Total	120 / 5	+2 a la Agilidad (Total +10).
46	Drenaje de Sospecha	125 / 5	Si te detectan, puedes forzar un re-test de Percepción al enemigo.
47	Velo de Realidad	130 / 5	Los ataques enemigos tienen 50% de probabilidad de fallar (Ceguera de objetivo).
48	Enfoque de Gran Maestro	135 / 5	+10 a Clandestinidad (Total +55).
49	Sincronía de Vacío	145 / 5	El coste por ronda vuelve a bajar a 2 MP.
50	TRASCENDENCIA	150 / 2	EXISTENCIA NEGADA: ERES UNA ANOMALÍA EN EL SISTEMA. ERES INTANGIBLE PARA PROYECTILES Y NADIE PUEDE RECORDARTE TRAS EL COMBATE.

]RUNA 2.5.4.12: ESCANEO DE ESTRUCTURA

Categoría: Utilidad (Percepción / Información)

Afinidad de Vector: Tirador, Operador Enjambre, Saboteador, Buscador de Esencia, Vigilante Urbano, Maestro de Técnicas

Emite pulsos de ondas de terahercios y sonar rúnico que atraviesan materiales sólidos. El Kernel procesa los rebotes para proyectar en el HUD del usuario un modelado en 3D de alta fidelidad del entorno, revelando enemigos, trampas, cableado y objetos de valor a través de muros y obstáculos. Al activarlo, el mundo exterior se vuelve transparente por un instante — siluetas azules sobre un fondo gris que pulsan con cada latido del corazón detectado.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	Pulso único. Revela enemigos tras muros. Radio: 15m.
2	Resolución de Imagen	10	+5 a la Percepción (PER) táctica.
3	Filtro de Objetos	11	Detecta recipientes de suministros (Loot) básicos.
4	Expansión de Pulso I	11	+3m de Radio de escaneo (18m).
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico (al revelar puntos débiles).
6	Sensor de Trampas	12	Revela minas y trampas mecánicas en el área.
7	Optimización de Señal	13	+5 a la Percepción.
8	Rastreador de Calor	13	Detecta firmas térmicas (ayuda contra Protocolo Fantasma).
9	Expansión de Pulso II	14	+5m de Radio de escaneo (23m).
10	Consolidación de Datos	15	+2 a la Percepción (Total +12).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	22	ANÁLISIS TÁCTICO: REVELA LOS HP Y MP ACTUALES DE LOS ENEMIGOS ESCANEADOS.
12	Filtro de Electrónica	23	Revela cableado eléctrico y cámaras ocultas.
13	Sintonía de Onda	24	+5 a la Percepción.
14	Enfoque Crítico II	25	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	26	El escaneo ahora revela el nivel (PL) del enemigo.
16	Predicción de Ruta	27	Muestra la línea de visión (LoS) del enemigo en el HUD.
17	Expansión de Pulso III	28	+7m de Radio de escaneo (30m).
18	Identificador de Armas	29	Revela el equipo y armas que porta el objetivo.
19	Densidad de Datos	30	+1 a la Percepción.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN

			PERMANENTE: El coste de activación baja 5 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	VULNERABILIDAD EXPUESTA: OTORGA +10 AL ACIERTO CONTRA ENEMIGOS ESCANEADOS (PUNTOS DÉBILES VISIBLES).
22	Enfoque de Terahercio	46	+5 a la Percepción.
23	Rastreador de Esencia	47	Detecta fuentes de energía y nodos de Ruptura.
24	Alcance de Antena	49	+10m de Radio de escaneo (40m).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia Sensorial	53	+2 a la Percepción (Total +25).
27	Marcado de Objetivo	55	Los enemigos escaneados permanecen visibles 2 rondas aunque salgan del radio.
28	Superconductor II	58	Si el enemigo tiene implantes, +5 al daño contra él.
29	Trayectoria de Error	61	Revela puntos de debilidad estructural en muros (para derribarlos).
30	Escalado de Runa II	65	El escaneo revela las Técnicas que el enemigo tiene equipadas.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85 / 5	MONITORIZACIÓN CONTINUA: LA TÉCNICA PASA A SER TOGGLE (ACTIVABLE). ESCANEA CADA RONDA AUTOMÁTICAMENTE.
32	Recarga Flash	87 / 5	La activación inicial pasa a ser Acción Simple.
33	Filtro de Materiales	89 / 5	Diferencia entre madera, metal y blindaje rúnico.
34	Alerta de Proyectoil	91 / 5	Otorga +10 a la Defensa contra proyectiles que vengan tras muros.
35	Foco Magnético	93 / 5	+2 a la Percepción.
36	Alcance de Satélite	95 / 5	+15m de Radio de escaneo (55m).
37	Enfoque Crítico IV	98 / 5	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento Óptico	100 / 5	Detecta la frecuencia de los escudos enemigos

			(ignora 2 de su defensa).
39	Estabilidad de Enlace	105 / 5	Puedes compartir la visión del escaneo con 1 aliado.
40	Escalado de Runa III	115 / 5	Revela las Resistencias y Debilidades elementales del objetivo.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135 / 10	HACKEO REMOTO: PUEDES INTERACTUAR CON PANELES Y DRONES ESCANEADOS A TRAVÉS DE MUROS.
42	Resonancia de Vacío	140 / 10	+5 a la Percepción.
43	Visión de Espectro	145 / 10	Detecta enemigos en Fase de Inestabilidad (Runa 2.5.4.25).
44	Precisión de Análisis	150 / 10	Los críticos contra enemigos escaneados infligen x2.5 de daño.
45	Radio Global	155 / 10	El radio de escaneo final sube a 80 metros.
46	Drenaje de Sigilo	160 / 10	Reduce la Clandestinidad de todos los enemigos en el área en -20.
47	Predicción de Combate	165 / 10	Otorga +10 a la Iniciativa mientras el escaneo esté activo.
48	Enfoque de Gran Maestro	170 / 10	+10 a la Percepción (Total +45).
49	Punto de Claridad	185 / 10	El coste por ronda del modo continuo baja a 2 MP.
50	TRASCENDENCIA	200 / 2	OMNISCENCIA TÁCTICA: DETECTAS TODO EN 100m. IGNORAS CUALQUIER FORMA DE SIGILO. NO PUEDES SER SORPRENDIDO.

]RUNA 2.5.4.13: SALTO DE FALLA (BLINK)

Categoría: Utilidad (Movimiento / Espacio)

Afinidad de Vector: Espectro, Duelista, Canalizador, Invocador, Buscador de Esencia, Maestro de Técnicas

Provoca una micro-ruptura controlada en el tejido de la realidad, permitiendo al Despertado desaparecer de un punto y reaparecer instantáneamente en otro dentro de su campo visual. A diferencia del salto físico, aquí no hay trayectoria; el usuario simplemente deja de existir en un lugar

para existir en otro. El glitch característico — ese destello estático seguido de silencio — es la firma inconfundible de alguien que ya no se molesta en caminar entre los puntos A y B.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	15	Salto instantáneo. Distancia: 4m. Requiere línea de visión.
2	Estabilidad de Salto	15	+5 a la Defensa (DEF) tras el salto por 1 ronda.
3	Enfoque de Destino	16	+5 a la Puntería en el siguiente ataque tras saltar.
4	Estiramiento Espacial I	16	+1m de Distancia de salto (5m).
5	Enfoque Crítico I	17	+2% Probabilidad de Crítico en el ataque post-salto.
6	Inercia Nula	17	Al aterrizar, puedes orientarte en cualquier dirección sin coste.
7	Reflejo de Falla I	18	+5 a la Defensa.
8	Optimización de Salto	18	+1m de Distancia de salto (6m).
9	Enfoque de Destino II	19	+5 a la Puntería.
10	Consolidación de Falla	20	+2 a la Defensa (Total +12).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	FASE MATERIAL: EL SALTO AHORA PUEDE ATRAVESAR BARRERAS FÍSICAS DELGADAS (VIDRIOS, REJAS, PUERTAS DE MADERA) SIEMPRE QUE VEAS EL DESTINO.
12	Estiramiento Espacial II	26	+2m de Distancia de salto (8m).
13	Sintonía de Reparación	27	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	Ganas +10 al Daño en el primer ataque tras el salto.
16	Falla Silenciosa	30	El salto no genera el sonido característico de "glitch".
17	Estiramiento Espacial III	31	+2m de Distancia de salto (10m).
18	Residuo de Vacío	32	Dejas una pequeña nube de humo que otorga cobertura leve en el origen.
19	Densidad de Salto	33	+1 a la Defensa.

20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de activación baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	40	ECO DE RUPTURA: AL SALTAR, DEJAS UN HOLOGRAMA DE "GLITCH" EN TU POSICIÓN ORIGINAL POR 1 RONDA QUE DISTRAE A LOS ENEMIGOS.
22	Enfoque de Destino III	41	+5 a la Puntería.
23	Salto Vertical	42	El límite de altura del salto se duplica (puedes subir a techos altos).
24	Alcance de Falla	44	+5m de Distancia de salto (15m).
25	Enfoque Crítico III	46	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia de Combate	48	+2 a la Defensa (Total +15).
27	Eco Persistente	50	El holograma del salto ahora dura 2 rondas y puede recibir 1 golpe.
28	Superconductor II	52	Si saltas a menos de 2m de un enemigo, este sufre -10 a su Defensa.
29	Trayectoria de Error	55	Puedes saltar a puntos que solo hayas visto a través de cámaras/escaneo.
30	Escalado de Runa II	60	El bono de daño tras el salto sube a +25.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	75	SINCRONÍA INSTANTÁNEA: LA TÉCNICA PASA A SER ACCIÓN SIMPLE. PERMITE SALTADO + ATAQUE O DOBLE SALTO.
32	Recarga Flash	77	+5 a la Puntería si se usa la técnica ofensiva inmediatamente.
33	Falla Refractaria	79	Al aterrizar, eres invisible por 0.5 segundos (evita ataques de reacción).
34	Impacto de Aire	81	Al reaparecer, empujas a enemigos adyacentes (1m) a una distancia de 2m.
35	Foco de Energía	83	+2 a la Defensa.
36	Alcance de Horizonte	85	+10m de Distancia de salto (25m).
37	Enfoque Crítico IV	88	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento Espacial	90	El lugar de origen queda "inestable",

			teletransportando proyectiles enemigos al azar.
39	Estabilidad de Kernel	95	No sufres penalizador de "mareo" (MIS) al realizar saltos consecutivos.
40	Escalado de Runa III	100	El bono de daño tras el salto sube a +50.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	120	SALTO DE CADENA: PUEDES REALIZAR UN SEGUNDO SALTO GRATUITO EN LA MISMA RONDA SI EL PRIMERO NO SUPERÓ LOS 10m.
42	Resonancia de Vacío	125	+5 a la Defensa (Total +25).
43	Intercambio de Falla	130	Puedes gastar 50 MP extra para intercambiar posición con un aliado.
44	Precisión de Salto	135	El primer ataque tras el salto siempre ignora el blindaje físico del rival.
45	Salto Colosal	140	La distancia de salto final aumenta a 50 metros.
46	Drenaje de Estamina	145	Al reaparecer cerca de un enemigo, le robas 5 puntos de ST.
47	Falla Definitiva	150	Puedes saltar a lugares que NO veas (siempre que los hayas visitado antes).
48	Enfoque de Gran Maestro	155	+10 a la Puntería (Total +35).
49	Punto de Singularidad	165	+10 al Daño Plano tras el salto.
50	TRASCENDENCIA	180	PLEGUE DIMENSIONAL: DISTANCIA DE SALTO ILIMITADA (DENTRO DEL MAPA VISIBLE). PUEDES LLEVAR A UN ALIADO CONTIGO SIN COSTE EXTRA.

]RUNA 2.5.4.14: OVERCLOCK SINÁPTICO

Categoría: Utilidad (Aceleración / Mejora)

Afinidad de Vector: Duelista, Tirador, Espectro, Berserker, Operador Enjambre, Maestro de Técnicas

Fuerza el Kernel a disparar impulsos eléctricos masivos a través de la red neuronal. El resultado es el estado de "Tiempo Bala": los sentidos se agudizan, los latidos del corazón se ralentizan en la

percepción del usuario y el cuerpo responde antes de que el pensamiento consciente se complete. Quienes lo observan desde afuera simplemente ven a alguien moverse y reaccionar con velocidad imposible humana; el usuario lo vive como si el resto del mundo estuviera bañado en melaza.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	15	Ganas 1 Acción Simple extra este turno. Duración: 1 ronda.
2	Disparo Neuronal	15	+5 a la Iniciativa.
3	Reflejos de Datos	16	+5 a la Defensa (Evasión).
4	Estabilidad de Pulso I	16	+1 a la Agilidad (AGI) mientras esté activo.
5	Enfoque Crítico I	17	+2% Probabilidad de Crítico.
6	Percepción Aguda	17	+5 a la Puntería.
7	Mejora de Respuesta I	18	+5 a la Iniciativa (Total +10).
8	Optimización de Vías	18	+1 a la Agilidad (Total +2).
9	Estabilidad de Pulso II	19	+5 a la Defensa.
10	Consolidación de Flujo	20	+2 a la Agilidad (Total +4).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	ACELERACIÓN MOTORA: LA TÉCNICA AHORA DURA 2 RONDAS. GANAS +2m DE MOVIMIENTO BASE.
12	Sintonía de Sinapsis	26	+5 a la Iniciativa.
13	Enfoque de Reacción	27	+5 a la Puntería.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	Otorga 1 Acción de Reacción adicional por ronda.
16	Flujo Ininterrumpido	30	Reduce el penalizador de "Fatiga" tras el uso en un 10%.
17	Estabilidad de Pulso III	31	+5 a la Defensa (Total +15).
18	Visión Cinética	32	Ignoras penalizadores por disparar a objetivos en movimiento.
19	Densidad Neuronal	33	+1 a la Agilidad (Total +5).
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de activación inicial baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	TIEMPO BALA: LOS ENEMIGOS TIENEN DESVENTAJA AL ATACARTE CON PROYECTILES MIENTRAS EL OVERCLOCK

			ESTÉ ACTIVO.
22	Enfoque de Respuesta II	46	+5 a la Iniciativa (Total +15).
23	Coordinación Flash	47	+5 a la Puntería.
24	Duración de Runa	49	La técnica dura 1 ronda adicional (3 total).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia Sináptica	53	+2 a la Agilidad (Total +7).
27	Reflejos de Rayo	55	Puedes intentar esquivar explosiones (AoE) con éxito total.
28	Superconductor II	58	Si tu AGI es > 60, el coste de MP por ronda baja a la mitad.
29	Trayectoria de Error	61	+10 a la Defensa contra ataques de oportunidad.
30	Escalado de Runa II	65	La Acción Simple extra se convierte en 1 Acción Completa extra.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	RECARGA NEURAL: LA ACTIVACIÓN PASA A SER ACCIÓN GRATUITA. SE ACTIVA POR INSTINTO.
32	Procesamiento en Paralelo	87	+5 a la Puntería en el segundo ataque del turno.
33	Metabolismo de Ruptura	89	Al activarlo, recuperas 10 puntos de Estamina (ST) de golpe.
34	Impacto de Velocidad	91	El daño físico aumenta según tu Agilidad (AGI / 10).
35	Foco de Energía	93	+2 a la Agilidad (Total +9).
36	Duración de Runa II	95	La técnica dura 2 rondas adicionales (5 total).
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento Temporal	100	Tus ataques reducen la Iniciativa del enemigo en - 5 al impactar.
39	Estabilidad de Kernel	105	Elimina el efecto de "Aturdimiento" al terminar la técnica.
40	Escalado de Runa III	115	Ganas 1 Acción Simple adicional (Total: 1 Completa + 1 Simple extra).
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	PERCEPCIÓN DE DIOS: MIENTRAS ESTÉ ACTIVO, EL PRIMER ATAQUE QUE

			RECIBAS CADA RONDA FALLA AUTOMÁTICAMENTE.
42	Resonancia de Vacío	140	+5 a la Iniciativa (Total +20).
43	Nervios de Fibra Óptica	145	Ganas inmunidad al miedo y efectos mentales por la velocidad de proceso.
44	Precisión de Microsegundo	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Velocidad de Escape	155	Tu movimiento base se triplica mientras esté activo.
46	Drenaje de Estamina	160	El coste de MP por mantenerlo desaparece (solo pagas activación).
47	Sincronía Perfecta	165	Puedes realizar acciones técnicas (hackeo) como Acción Simple.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a la Puntería (Total +30).
49	Punto de Singularidad	185	+1 al multiplicador de daño crítico (ej: de x2 a x3).
50	TRASCENDENCIA	220	ESTADO DE FLUJO ETERNO (1 vez por combate): El tiempo se detiene para todos excepto para ti durante 1 turno completo. Realizas tus acciones con normalidad y luego el tiempo reanuda. Al finalizar el turno extra, quedas Fatigado el resto del combate (-10 a todas las tiradas).

]RUNA 2.5.4.15: ENLACE DE DATOS

Categoría: Utilidad (Comunicación / Soporte)

Afinidad de Vector: Operador Enjambre, Invocador, Guardián del Gremio, Splicer Médico, Tecnomante, Maestro de Técnicas

Establece un puente de datos neuronales cifrados entre el Kernel del usuario y sus aliados. Esta red permite compartir en tiempo real flujos de telemetría, visión periférica, análisis táctico y, en niveles avanzados, incluso la propia energía vital y mental. Para el equipo enlazado, el combate deja de ser una serie de decisiones individuales y se convierte en una coreografía donde todos ven lo que cada uno ve y sienten lo que cada uno siente.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	Enlaza a 1 aliado. Comparten HUD y chat de voz cifrado. Rango: 50m.
2	Ancho de Banda I	10	+5 a la Puntería si el aliado ve al objetivo.
3	Sintonía Táctica	11	+5 a la Iniciativa de los miembros enlazados.
4	Nodo Adicional I	11	Permite enlazar a 2 aliados simultáneamente.
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico si ambos atacan al mismo objetivo.
6	Telemetría Compartida	12	+5 a la Defensa (Evasión) mutua.
7	Optimización de Señal	13	+5 a la Iniciativa (Total +10).
8	Nodo Adicional II	13	Permite enlazar a 3 aliados (un equipo estándar).
9	Estabilidad de Red	14	El rango del enlace sube a 100 metros.
10	Consolidación de Red	15	+2 a todas las tiradas de Skill coordinadas.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	MEMORIA COMPARTIDA: LOS ALIADOS PUEDEN USAR LOS BONOS DE SKILLS (HABILIDADES) DEL USUARIO SI ESTOS SON SUPERIORES.
12	Ancho de Banda II	26	+5 a la Puntería (Total +10).
13	Sintonía de Reflejos	27	+5 a la Defensa.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico (Total 5%).
15	Escalado de Runa I	29	Si un aliado recibe daño, el usuario lo sabe instantáneamente (Vitales en HUD).
16	Nodo Adicional III	30	Permite enlazar a 4 aliados.
17	Rango de Repetidor	31	El rango del enlace sube a 500 metros.
18	Buffer de Datos	32	Si un miembro del enlace falla una tirada, el usuario puede darle un bono de +5.
19	Densidad de Enlace	33	+1 a la Voluntad (MIS) de todos los enlazados.
20	Optimización de Flujo	15	REDUCCIÓN PERMANENTE: El coste de

			activación inicial baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	SINFONÍA VITAL: LOS MIEMBROS PUEDEN TRANSFERIRSE MP O ST ENTRE ELLOS COMO ACCIÓN SIMPLE.
22	Ancho de Banda III	46	+5 a la Puntería.
23	Red de Protección	47	+10 a la Defensa contra hackeos externos mientras estén enlazados.
24	Duración de Runa	49	El enlace persiste aunque el usuario quede Aturdido.
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia de Datos	53	+2 a la Voluntad de todos.
27	Nodo Adicional IV	55	Permite enlazar a 6 aliados (escuadrón completo).
28	Superconductor II	58	Si un aliado usa una técnica de utilidad, el coste de MP baja 2 puntos para él.
29	Trayectoria de Red	61	Se puede mantener el enlace a través de dimensiones o planos de fase.
30	Escalado de Runa II	65	Los miembros enlazados ganan +10 al daño contra objetivos marcados.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	PULSO DE COORDINACIÓN: LA ACTIVACIÓN PASA A SER ACCIÓN SIMPLE. SE PUEDE RE-ENLAZAR EN COMBATE.
32	Recarga Flash	87	+5 a la Iniciativa al iniciar el enlace.
33	Escudo de Red	89	El 10% del daño recibido por un aliado se reparte entre los demás (Mitigación).
34	Impacto de Grupo	91	El daño de las técnicas aumenta un 5% por cada aliado enlazado.
35	Foco de Energía	93	+2 a la Voluntad.
36	Alcance de Satélite	95	El rango del enlace es ilimitado dentro de la misma ciudad/servidor.
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento de Rastro	100	El enlace oculta las firmas

			electrónicas del grupo (-10 a ser detectados).
39	Estabilidad de Kernel	105	Si un aliado muere, los demás no sufren el penalizador de choque mental.
40	Escalado de Runa III	115	Los miembros pueden compartir Acciones de Reacción.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	TRANSFERENCIA SINÁPTICA: UNA VEZ POR COMBATE, EL USUARIO PUEDE "CEDER" SU TURNO A UN ALIADO.
42	Resonancia de Vacío	140	+5 a la Voluntad (Total +10).
43	Red de Resurrección	145	Si un aliado cae a 0 HP, se mantiene consciente 1 ronda extra gracias al enlace.
44	Precisión de Colmena	150	Rango de crítico expandido para todos (85-100 en d100).
45	Nodo Maestro	155	Permite enlazar a 10 aliados.
46	Drenaje de Red	160	El coste de MP por mantener el enlace desaparece.
47	Sincronía Perfecta	165	Todos los miembros enlazados actúan en el mismo segmento de Iniciativa.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+10 a todas las tiradas coordinadas.
49	Punto de Singularidad	185	El daño crítico del grupo aumenta a x3.
50	TRASCENDENCIA	250	PROTOCOLO COLMENA: LOS MIEMBROS ENLAZADOS FUNCIONAN COMO UNA SOLA ENTIDAD. COMPARTEN HP, MP Y ATRIBUTOS (SE USA EL VALOR MÁS ALTO DEL GRUPO PARA TODOS).

FIN_PARTE4 — Las runas 16-30 están en el Capítulo 2.5.5 (parte 5 del documento).

2.5.5 Catálogo de Runas — Segunda Mitad (16-30)

]RUNA 2.5.4.16: FRICCIÓN CERO

Categoría: Utilidad (Movimiento / Física)

Afinidad de Vector: Espectro, Duelista, Buscador de Esencia, Vigilante Urbano, Berserker, Maestro de Técnicas

Altera el coeficiente de fricción de las superficies en contacto directo con el usuario y manipula la inercia del Kernel. Permite deslizarse por el suelo a altas velocidades, correr por paredes o techos y realizar maniobras acrobáticas que desafían las leyes de la biomecánica estándar.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	8	+2m al Movimiento base. Puedes deslizarte por el suelo.
2	Fluidez de Tobillos	8	+5 a la Agilidad (AGI) solo para maniobras de esquiva.
3	Inercia Controlada	9	+1m de Deslizamiento (Slide).
4	Optimización de ST I	9	Reduce el coste de Estamina al correr en 1 punto.
5	Enfoque Crítico I	10	+2% Probabilidad de Crítico si atacas durante un deslizamiento.
6	Agarre Molecular	10	Puedes escalar superficies verticales a velocidad normal.
7	Reflejos de Patín	11	+5 a la Defensa mientras te mueves.
8	Mejora de Zancada	11	+1m al Movimiento base (Total +3m).
9	Estabilidad Inercial	12	No sufres penalizador de equilibrio en superficies resbaladizas.
10	Consolidación Cinética	13	+2 a la Agilidad (Total +7).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	18	DESLIZAMIENTO INERCIAL: Al deslizarte, conservas la inercia. Puedes disparar sin penalizador de movimiento.
12	Pivotaje Rápido	19	Cambiar de dirección bruscamente no consume movimiento extra.
13	Sintonía de Suelo	20	+5 a la Agilidad.
14	Enfoque Crítico II	21	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	22	El bono de Movimiento

			base sube a +5m.
16	Amortiguación Bio	23	Caes desde 5m sin recibir daño ni quedar derribado.
17	Optimización de ST II	24	Correr ya no consume Estamina mientras la técnica esté activa.
18	Estela de Vacío	25	Tu paso es totalmente silencioso (Bono +10 a Clandestinidad).
19	Densidad de Inercia	26	+1 a la Agilidad.
20	Optimización de Flujo	10	Reducción Permanente: El coste de activación baja a 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	35	CAMINANTE DE PAREDES: Puedes correr por paredes y techos indefinidamente mientras te muevas.
22	Agarre de Tensión	36	+5 a la Agilidad.
23	Salto de Impulso	37	Al final de un deslizamiento, tu siguiente salto duplica su distancia.
24	Movimiento de Ruptura	39	El bono de Movimiento base sube a +8m.
25	Enfoque Crítico III	41	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia de Giro	43	+2 a la Agilidad (Total +15).
27	Esquiva Acrobática	45	Puedes usar la acción de Esquivar como Acción Simple.
28	Superconductor II	48	Si te mueves más de 10m en un turno, tu siguiente ataque tiene +5 daño.
29	Trayectoria de Error	51	Puedes caminar sobre el agua o superficies líquidas.
30	Escalado de Runa II	55	El bono de Movimiento base sube a +12m.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	70	ACCIÓN FLUIDA: La técnica pasa a ser Acción Simple.
32	Recarga Flash	72	+5 a la Puntería en ataques realizados durante el parkour.
33	Fricción Negativa	74	Inmunidad a efectos de "Ralentización" o "Enraizado".
34	Impacto Cinético II	76	Si chocas contra un enemigo mientras corres, lo empujas 3m.
35	Foco de Energía	78	+2 a la Agilidad.

36	Velocidad de Crucero	80	El bono de Movimiento base sube a +15m.
37	Enfoque Crítico IV	83	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento Inercial	85	Los enemigos que intenten un ataque de reacción contra ti tienen -20 al acierto.
39	Estabilidad de Kernel	90	Puedes mantener el equilibrio en superficies del ancho de un cable.
40	Escalado de Runa III	100	Tu velocidad de carrera se considera Velocidad de Carga permanente.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	120	IMAGEN RESIDUAL: Te mueves tan rápido que dejas un rastro borroso. Los enemigos tienen Desventaja al atacarte.
42	Resonancia de Masa	125	+5 a la Agilidad (Total +25).
43	Vuelo Rasante	130	Puedes realizar saltos dobles en el aire manipulando la presión.
44	Precisión de Velocidad	135	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Supervelocidad	140	El bono de Movimiento base sube a +25m.
46	Drenaje de Fricción	145	Al pasar al lado de un enemigo, le restas 2m de su movimiento.
47	Inercia Infinita	150	No puedes ser detenido por obstáculos físicos destruibles (los atraviesas).
48	Enfoque de Gran Maestro	155	+10 a la Agilidad (Total +35).
49	Punto de Singularidad	165	Al moverte, generas una onda de choque sónica que aturde levemente.
50	TRASCENDENCIA	180	SUPERFLUIDEZ CUÁNTICA: Tu movimiento es tan fluido que atraviesas la materia. Puedes cruzar muros mientras corras. Tu Agilidad es virtualmente infinita para esquivar.

IRUNA 2.5.4.17: ECOVISIÓN (SONAR)

Categoría: Utilidad (Percepción / Rastreo)

Afinidad de Vector: Cazador, Buscador de Esencia, Vigilante Urbano, Operador, Saboteador, Maestro de Técnicas

Emite pulsos acústicos inaudibles y micro-vibraciones de alta frecuencia que rebotan en el entorno. El Kernel procesa estos ecos para generar un mapa topográfico en tiempo real en la mente del usuario. Es inmune a la oscuridad total, al humo y a la mayoría de los camuflajes ópticos.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	7	Pulso activo. Revela siluetas en 360°. Radio: 15m.
2	Resolución Acústica	7	+5 a la Percepción (PER) contra sigilo.
3	Eco-Localización I	8	Detecta la dirección exacta de fuentes de ruido.
4	Expansión de Onda I	8	+3m de Radio de sonar (18m).
5	Enfoque Crítico I	9	+2% Probabilidad de Crítico (detecta vibración de órganos).
6	Filtrado de Ruido	9	No se satura en entornos ruidosos (lluvia, disparos).
7	Optimización de Frecuencia	10	+5 a la Percepción.
8	Análisis de Masa	10	Diferencia entre obstáculos pequeños y grandes.
9	Expansión de Onda II	11	+5m de Radio de sonar (23m).
10	Consolidación Sonora	12	+2 a la Percepción (Total +12).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	18	RASTREO DE MOVIMIENTO: Los enemigos detectados dejan una estela visual por 1 ronda en el HUD.
12	Eco-Localización II	19	Detecta enemigos que no se mueven (por su latido/respiración).
13	Sintonía Ultrasónica	20	+5 a la Percepción.
14	Enfoque Crítico II	21	+3% Probabilidad de Crítico.
15	Escalado de Runa I	22	Revela la dirección en la que mira el enemigo.
16	Identificador Orgánico	23	Diferencia entre humanos y máquinas por el pulso electromagnético.

17	Expansión de Onda III	24	+7m de Radio de sonar (30m).
18	Sensor de Proximidad	25	Avisa si algo entra en el radio de 5m aunque no estés mirando.
19	Densidad de Onda	26	+1 a la Percepción.
20	Optimización de Flujo	10	Reducción Permanente: El coste de activación baja 5 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	40	ANÁLISIS DE MATERIAL: Revela la densidad de los muros (si son destructibles o no).
22	Enfoque de Vibración	41	+5 a la Percepción.
23	Rastreador de Trampas	42	Detecta vibraciones mecánicas de minas y cables.
24	Alcance de Antena	44	+10m de Radio de sonar (40m).
25	Enfoque Crítico III	46	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia Sensorial	48	+2 a la Percepción (Total +25).
27	Marcado Acústico	50	Los enemigos marcados son visibles para aliados sin Runa.
28	Superconductor II	52	El radio aumenta un 50% si estás bajo el agua o en metal.
29	Trayectoria de Eco	55	Detecta enemigos tras 1 muro de grosor medio.
30	Escalado de Runa II	60	Revela la Estamina (ST) actual del enemigo.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	75	SENTIDO ARÁCNIDO: La técnica pasa a ser Toggle (Activable). Sonar constante.
32	Recarga Flash	77	La activación inicial pasa a ser Acción Simple.
33	Filtro Multiespectral	79	Ignora interferencias de Runas de Glitch de nivel inferior.
34	Alerta de Balística	81	Detecta la trayectoria de balas en el aire (Bono +10 Evasión).
35	Foco de Energía	83	+2 a la Percepción.
36	Alcance de Radar	85	+15m de Radio de sonar (55m).
37	Enfoque Crítico IV	88	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).

38	Eco-Debilitamiento	90	Revela fisuras en blindajes (Penetración +2).
39	Estabilidad de Kernel	95	Puedes "oír" a través del ruido blanco o inhibidores.
40	Escalado de Runa III	100	Revela el estado mental (Miedo, Calma) del objetivo.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	120	PING GEOGRÁFICO: Crea un mapa mental 3D de toda la zona (500m) incluyendo salidas y rutas.
42	Resonancia de Vacío	125	+5 a la Percepción.
43	Visión Sísmica	130	Detecta enemigos bajo tierra o en el piso inferior/superior.
44	Precisión Sónica	135	Los críticos ignoran la Defensa Física del rival.
45	Radio de Satélite	140	El radio de sonar final sube a 80 metros.
46	Drenaje de Sigilo	145	Reduce la Clandestinidad de enemigos en el área en -20.
47	Predicción de Impacto	150	Avisa al usuario 1 segundo antes de un ataque por la espalda.
48	Enfoque de Gran Maestro	155	+10 a la Percepción (Total +45).
49	Punto de Claridad	165	El coste de mantenimiento baja a 2 MP por ronda.
50	TRASCENDENCIA	180	VIBRACIÓN ABSOLUTA: El mundo entero es transparente. No hay sombra ni muro que oculte nada. PER +100 contra sigilo.

]RUNA 2.5.4.18: GLITCH DE IDENTIDAD

Categoría: Utilidad (Ilusión / Ingeniería Social)

Afinidad de Vector: Espectro, Saboteador, Disruptor Psiónico, Invocador, Maestro de Técnicas

Proyecta una superposición de datos holográficos y señales de confusión cognitiva sobre el cuerpo del usuario. Altera la percepción visual, auditiva y biométrica de los observadores, permitiendo al Despertado suplantar la identidad de otros o volverse una "mancha" irreconocible en la memoria de los testigos.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	12	Cambio visual básico (Ropa/Rostro). Duración: 5

			min.
2	Texturizado Realista	12	+5 a la Skill de Engaño/Persuasión.
3	Modulación de Voz I	13	Altera el tono de voz para coincidir con la apariencia.
4	Estabilidad de Capa I	13	+1 min de duración (6 min total).
5	Enfoque Crítico I	14	+2% Daño Crítico en ataques sorpresa sociales.
6	Ajuste de Altura	14	Permite variar la estatura proyectada en ± 10 cm.
7	Reflejos de Máscara	15	+5 a Engaño/Persuasión (Total +10).
8	Detalle de Pupila	15	Engaña a escáneres de retina básicos.
9	Estabilidad de Capa II	16	+2 min de duración (8 min total).
10	Consolidación de Ego	17	+2 a la Voluntad (MIS) mientras esté activo.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	MÁSCARA BIOMÉTRICA: El Glitch emite una firma de ADN/Huella dactilar falsa. Supera controles de acceso nivel 1.
12	Modulación de Voz II	26	Imita acentos y patrones de habla específicos de un objetivo.
13	Sintonía de Gestos	27	+5 a Engaño/Persuasión.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Daño Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	La duración pasa a ser de 30 minutos.
16	Glitch de Sombra	30	Las cámaras graban una imagen distorsionada pero "normal".
17	Estabilidad de Capa III	31	+10 min de duración (40 min total).
18	Rastro Biométrico	32	Dejas huellas y rastros de calor falsos que coinciden con la máscara.
19	Densidad de Imagen	33	+1 a la Voluntad.
20	Optimización de Flujo	15	Reducción Permanente: El coste de activación baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	ENMASCARAMIENTO DE FIRMA: Indetectable para IAs de reconocimiento facial y bases de datos criminales.
22	Mimetismo de Rango	46	El personal de bajo nivel te ignora automáticamente

			(Autoridad).
23	Empatía de Datos	47	Detectas el estado emocional del objetivo para ajustar tu máscara.
24	Duración de Runa	49	La duración pasa a ser de 2 horas.
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Daño Crítico (Total 10%).
26	Inercia de Identidad	53	+2 a la Voluntad (Total +5).
27	Multi-Máscara	55	Puedes cambiar de apariencia en medio de la técnica una vez.
28	Superconductor II	58	Si el objetivo te cree, recuperas 1 MP por cada 5 min de charla.
29	Trayectoria de Error	61	+10 a la Defensa contra ataques mentales mientras estés "disfrazado".
30	Escalado de Runa II	65	La técnica engaña a sensores de nivel 2 (Seguridad Corporativa).
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	CARGA DE IDENTIDAD RÁPIDA: La activación pasa a ser Acción Simple. Útil para "perderse en la multitud".
32	Recarga Flash	87	El primer engaño tras activar la Runa tiene éxito automático.
33	Velo de Memoria	89	Tras desactivarla, los NPCs olvidan tus rasgos específicos (Amnesia).
34	Impacto de Presencia	91	Puedes proyectar un aura de "Miedo" o "Calma" según tu disfraz.
35	Foco de Energía	93	+2 a la Voluntad.
36	Duración de Runa II	95	La duración pasa a ser de 12 horas.
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Daño Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento Cognitivo	100	Los enemigos tienen -20 a la Percepción para notar fallos en el disfraz.
39	Estabilidad de Kernel	105	La técnica no se rompe si recibes daño (solo si caes inconsciente).
40	Escalado de Runa III	115	Permite imitar a criaturas no humanas de tamaño similar.

41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	IDENTIDAD DE SOMBRA: Puedes suplantar a un NPC específico y acceder a sus memorias superficiales (datos de HUD).
42	Resonancia de Vacío	140	+5 a la Voluntad (Total +10).
43	Velo de Grupo	145	Puedes extender la ilusión visual a 1 aliado cercano.
44	Precisión de Rol	150	Rango de crítico expandido (Crítico con 85-100 en d100).
45	Duración Infinita	155	La técnica dura hasta que el usuario decida apagarla.
46	Drenaje de Sospecha	160	Si te descubren, puedes forzar un re-test de Voluntad al enemigo.
47	Espejo de Neuronas	165	Reflejas la apariencia del que te mira (se ve a sí mismo).
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+30 a cualquier tirada de interacción social.
49	Punto de Singularidad	185	El bono de daño por sorpresa sube a +100.
50	TRASCENDENCIA	165	ARQUETIPO UNIVERSAL: Te conviertes en una idea. Los observadores ven en ti lo que más desean o temen. Éxito social absoluto.

]RUNA 2.5.4.19: ANCLA DE GRAVEDAD

Categoría: Utilidad (Física / Posicionamiento)

Afinidad de Vector: Vanguardia, Guardián, Espectro, Cazador, Arquitecto de Runas, Maestro de Técnicas

Sintoniza el Kernel con las fuerzas fundamentales de la masa y la gravedad. El usuario puede fijar su centro de atracción hacia cualquier superficie sólida o, por el contrario, aligerar su masa molecular para volverse casi ingrávido.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	Camina por paredes/techos a 50% de velocidad.
2	Equilibrio Vestibular	10	+5 a la Agilidad (AGI) para evitar caídas.
3	Aligeramiento I	11	Aumenta la distancia de salto en +2m.

4	Estabilidad de Anclaje I	11	+5 a la Defensa contra efectos de Empuje.
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Daño Crítico si atacas desde una pared/techo.
6	Masa Ajustable	12	Reduce el daño por caída en un 50%.
7	Reflejos de Peso	13	+5 a la Agilidad.
8	Aligeramiento II	13	Aumenta la distancia de salto en +3m.
9	Estabilidad de Anclaje II	14	+5 a la Defensa contra empujes (Total +10).
10	Consolidación de Masa	15	+2 a la Fuerza (FOR) solo para resistir ser movido.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	CENTRO FIRME: Eres inmune a ser derribado (Prone) mientras estés anclado a una superficie.
12	Tracción Mejorada	26	Velocidad en paredes/techos sube al 100% (Normal).
13	Sintonía de Inercia	27	+5 a la Agilidad.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Daño Crítico.
15	Escalado de Runa I	29	Puedes "anclar" a un aliado tocándolo (comparte tu gravedad).
16	Salto de Baja Gravedad	30	Los saltos consumen un 50% menos de Estamina (ST).
17	Estabilidad de Anclaje III	31	+10 a la Defensa contra empujes (Total +20).
18	Caída de Pluma	32	Inmune al daño por caída (siempre que el Kernel esté activo).
19	Densidad de Campo	33	+1 a la Fuerza.
20	Optimización de Flujo	15	Reducción Permanente: El coste de activación inicial baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	SALTO CINÉTICO: Al saltar desde una pared, el primer ataque tiene +10 de daño por el impulso.
22	Enfoque de Peso II	46	+5 a la Agilidad.
23	Anclaje de Proyectoil	47	Reduce el retroceso de tus propias armas pesadas a 0.
24	Alcance de Ancla	49	Puedes anclarte a superficies a 2m de distancia (no necesitas tocar).
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Daño Crítico (Total

			10%).
26	Inercia Gravitatoria	53	+2 a la Fuerza (Total +5).
27	Campo de Pesadez	55	Enemigos a 2m de ti se mueven a 50% de su velocidad.
28	Superconductor II	58	Si pesas más de 150kg (armadura), tu daño de impacto sube +5.
29	Trayectoria de Error	61	Puedes "caer" horizontalmente hacia una pared (Movimiento rápido).
30	Escalado de Runa II	65	Tu capacidad de carga (peso que puedes levantar) se duplica.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	POLARIDAD INSTANTÁNEA: La activación pasa a ser Acción Simple.
32	Recarga Flash	87	+5 a la Iniciativa si empiezas el combate anclado.
33	Anclaje Multisuperficie	89	Puedes saltar entre superficies conservando la gravedad actual.
34	Impacto de Masa II	91	Tus ataques cuerpo a cuerpo pueden "anclar" al enemigo al suelo 1 ronda.
35	Foco de Energía	93	+2 a la Fuerza.
36	Alcance de Campo II	95	El radio de pesadez aumenta a 5m.
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Daño Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento Óseo	100	Enemigos en tu campo de pesadez pierden 5 puntos de ST por ronda.
39	Estabilidad de Kernel	105	No te afecta la gravedad de otras Runas de nivel inferior.
40	Escalado de Runa III	115	Ganas +10 a la Defensa contra proyectiles (los desvías levemente).
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	POZO GRAVITATORIO: Puedes forzar a enemigos voladores a caer al suelo en un radio de 10m.
42	Resonancia de Vacío	140	+5 a la Fuerza (Total +10).
43	Masa Infinita Leve	145	Tus golpes ignoran la Defensa Física basada en escudos.

44	Precisión de Impacto	150	Rango de crítico expandido (85-100 en d100).
45	Radio de Satélite	155	El radio del pozo gravitatorio aumenta a 20 metros.
46	Drenaje de Inercia	160	El coste de MP por mantenimiento desaparece.
47	Horizonte de Sucesos	165	Proyectiles enemigos a 5m de ti son atraídos al suelo automáticamente.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+30 a cualquier tirada de Atletismo/Fuerza.
49	Punto de Singularidad	185	El bono de daño por saltar desde superficies sube a +40.
50	TRASCENDENCIA	195	SEÑOR DE LA GRAVEDAD: Controlas tu propio vector de peso. Puedes volar (levitación) y eres inmune a cualquier desplazamiento forzado.

]RUNA 2.5.4.20: RE-CODIFICACIÓN DE OBJETO

Categoría: Utilidad (Interacción / Creación)

Afinidad de Vector: Tecnomante, Alquimista, Saboteador, Operador, Arquitecto de Runas, Maestro de Técnicas

Permite al Kernel del usuario interactuar directamente con el "código fuente" de los objetos inanimados. Puede reparar integridad estructural, alterar propiedades físicas (dureza, conductividad) o forzar errores en sistemas cerrados (cerraduras, terminales). Es la esencia de la ingeniería de campo.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10	Reparación básica de equipo (Recupera 10% Integridad).
2	Análisis de Material	10	+5 a la Skill de Tecnología/Crafteo.
3	Ajuste de Calidad I	11	+1 al daño plano de un arma (Temporal: 1 combate).
4	Estabilidad de Código I	11	La reparación ahora recupera 20% de Integridad.
5	Enfoque Crítico I	12	+2% Probabilidad de Crítico al usar objetos modificados.

6	Bypass de Seguridad I	12	+5 a tiradas para abrir cerraduras electrónicas.
7	Reflejos de Ingeniero	13	+5 a Tecnología/Crafteo (Total +10).
8	Refuerzo de Blindaje I	13	+1 al Blindaje Físico de una armadura (Temporal).
9	Estabilidad de Código II	14	La reparación ahora recupera 30% de Integridad.
10	Consolidación de Materia	15	+2 a la Inteligencia (INT) para interactuar con máquinas.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25	OVERCLOCK DE EQUIPO: El objeto modificado otorga un bono de +10 a su estadística principal por 3 rondas.
12	Ajuste de Calidad II	26	+2 al daño plano (Total +3).
13	Sintonía de Circuitos	27	+5 a Tecnología/Crafteo.
14	Enfoque Crítico II	28	+3% Probabilidad de Crítico (Total 5%).
15	Escalado de Runa I	29	Puedes reparar objetos a distancia (Rango: 5m).
16	Desmantelar Rápido	30	Recuperas el 50% de materiales al destruir un objeto.
17	Estabilidad de Código III	31	La reparación ahora recupera 50% de Integridad.
18	Sabotaje de Arma	32	Puedes causar un "Glitch" en un arma enemiga (Falla en el siguiente turno).
19	Densidad de Datos	33	+1 a la Inteligencia.
20	Optimización de Flujo	15	Reducción Permanente: El coste de activación baja 10 puntos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45	TRANSMUTACIÓN LEVE: Puedes cambiar el tipo de daño de un arma (ej: Físico a Eléctrico) por 1 combate.
22	Enfoque de Modificación	46	+5 a Tecnología/Crafteo.
23	Refuerzo de Blindaje II	47	+3 al Blindaje Físico (Total +4).
24	Alcance de Código	49	Rango de interacción aumenta a 15m.
25	Enfoque Crítico III	51	+5% Probabilidad de Crítico (Total 10%).
26	Inercia de Creación	53	+2 a la Inteligencia (Total +5).

27	Modificación de Grupo	55	Puedes aplicar mejoras a 2 objetos simultáneamente.
28	Superconductor II	58	Las armas modificadas consumen 2 MP menos por técnica.
29	Trayectoria de Error	61	+10 a la tirada para hackear sistemas de seguridad.
30	Escalado de Runa II	65	Las mejoras temporales ahora duran Todo el Combate.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	85	PROTOTIPADO RÁPIDO: La técnica pasa a ser Acción Simple. Reparas o mejoras en un instante.
32	Recarga Flash	87	+5 a la Puntería al usar un objeto recién reparado.
33	Código Persistente	89	Las reparaciones recuperan el 100% de Integridad.
34	Impacto de Función	91	Puedes convertir un objeto común en una trampa explosiva (1d12 daño).
35	Foco de Energía	93	+2 a la Inteligencia.
36	Alcance de Código II	95	Rango de interacción aumenta a 30m.
37	Enfoque Crítico IV	98	+5% Probabilidad de Crítico (Total 15%).
38	Debilitamiento de Estructura	100	Reduce la dureza de un muro para que sea destruido con 1 solo golpe.
39	Estabilidad de Kernel	105	Las modificaciones no pueden ser "borradas" por enemigos.
40	Escalado de Runa III	115	Las armas mejoradas ganan 1 slot de Runa adicional temporal.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	135	CONSTRUCTOR DE CAMPO: Puedes crear coberturas físicas (barricadas) de la nada usando chatarra.
42	Resonancia de Vacío	140	+5 a la Inteligencia (Total +10).
43	Glitch Masivo	145	Desactiva todas las granadas o minas en un radio de 10m.
44	Precisión de Calibración	150	Rango de crítico expandido (85-100 en d100).

45	Alcance de Maestro	155	Rango de interacción aumenta a 50m.
46	Drenaje de Materia	160	El coste de MP por reparaciones básicas desaparece.
47	Sincronía Perfecta	165	Los objetos modificados por ti no fallan nunca (No hay pifias).
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+30 a cualquier tirada de Tecnología/Hackeo.
49	Punto de Singularidad	185	El bono de daño de armas modificadas sube a +25 planos.
50	TRASCENDENCIA	185	ARQUITECTO DEL EQUIVALENTE: Transmuta hasta 2m ³ de materia (ej. Muro a Puerta) si hay masa exacta. Cambios orgánicos requieren Catalizador. Reparación total del grupo (Consume 10% MP aliados).

]RUNA 2.5.4.21: ESCUDO DE ENERGIA

Categoría: Defensa (Proteccion)

Afinidad de Vector: Vanguardia, Guardian, Tecnomante, Splicer Medico, Arquitecto de Runas, Maestro de Tecnicas

Genera una burbuja de plasma frio o un campo de fuerza de polaridad inversa que envuelve al usuario. Este campo absorbe el impacto de proyectiles y ataques runicos, disipando la energia antes de que alcance el cuerpo o la armadura fisica.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalacion Base	12	Genera 20 HP de Escudo. Dura 3 rondas.
2	Polaridad Estable	12	+5 a la Defensa (DEF) contra proyectiles.
3	Capacidad Energetica I	13	+5 HP de Escudo (Total 25).
4	Estabilidad de Campo I	13	+1 ronda de duracion (4 total).
5	Enfoque Critico I	14	+2% de probabilidad de Parada Perfecta (Refleja 5% dano).
6	Disipacion Termica	14	+2 HP de Escudo.
7	Reflejos de Escudo I	15	+5 a la Defensa.
8	Capacidad Energetica II	15	+10 HP de Escudo (Total 37).
9	Estabilidad de Campo II	16	+1 ronda de duracion (5 total).
10	Consolidacion de Plasma	17	+2 a la Constitucion (CON) mientras este activo.
11	UMBRAL DE SINCRONIA I	25	RECARGA CINETICA: El escudo recupera 2 HP por cada ataque fisico que bloquee con exito.
12	Densidad de Campo I	26	+5 HP de Escudo.
13	Sintonia de Frecuencia	27	+5 a la Defensa.
14	Enfoque Critico II	28	+3% Probabilidad de Parada Perfecta.
15	Escalado de Runa I	29	El Escudo base ahora escala con tu Misticismo (MIS x 2).
16	Amortiguacion Sonica	30	El escudo reduce el dano por explosiones (AoE) en un 10%.
17	Estabilidad de Campo III	31	La duracion aumenta a 8 rondas.
18	Refraccion de Laser	32	Dano por armas de luz/plasma se reduce en 3 puntos fijos.

19	Densidad de Campo II	33	+10 HP de Escudo.
20	Optimizacion de Flujo	15	Reduccion Permanente: Coste de activacion baja 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONIA II	45	ESCUDO BASTION: El escudo protege tambien a los aliados situados justo detras del usuario.
22	Enfoque de Reflejo II	46	+5 a la Defensa (Total +15).
23	Resistencia Elemental	47	Escoge un tipo de dano (Fuego, Electrico, Acido): - 5 dano de ese tipo.
24	Alcance de Campo	49	El escudo puede proyectarse a un aliado a 5m.
25	Enfoque Critico III	51	+5% Probabilidad de Parada Perfecta (Total 10%).
26	Inercia Defensiva	53	+2 a la Constitucion (Total +4).
27	Absorcion de MP	55	Si el escudo se agota por dano runico, recuperas 5 MP.
28	Superconductor II	58	+20 HP de Escudo extra.
29	Trayectoria de Error	61	+10 a la Defensa contra ataques criticos enemigos.
30	Escalado de Runa II	65	Los HP del escudo ahora escalan (MIS x 3 + 20).
31	UMBRAL DE SINCRONIA III	85	REACCION DE EMERGENCIA: El escudo se activa como Accion Simple o Reaccion si recibes dano.
32	Recarga Flash	87	+5 a la Defensa en la ronda que se activa.
33	Escudo Persistente	89	La duracion pasa a ser de Todo el Combate.
34	Impacto de Retroceso	91	Atacantes cuerpo a cuerpo reciben 1d6 de dano de choque al golpear.
35	Foco de Energia	93	+2 a la Constitucion.
36	Escudo de Cupula	95	El escudo rodea al usuario en 360 grados (Proteccion por la espalda).
37	Enfoque Critico IV	98	+5% Probabilidad de Parada Perfecta (Total 15%).
38	Debilitamiento de Impacto	100	Reduce el empuje recibido por ataques cineticos en un 50%.

39	Estabilidad de Kernel	105	El escudo no puede ser desactivado por EMP de nivel inferior.
40	Escalado de Runa III	115	Los HP del escudo ahora escalan (MIS x 4 + 40).
41	UMBRAL DE SINCRONIA IV	135	ESCUDO ESPEJO: Las Paradas Perfectas devuelven el 50% del dano al atacante.
42	Resonancia de Vacio	140	+5 a la Constitucion (Total +10).
43	Capa de Energia	145	Si el escudo esta activo, ganas +5 de Blindaje Fisico.
44	Precision de Bloqueo	150	Criticos enemigos contra el escudo se vuelven ataques normales.
45	Cupula Expandida	155	El escudo protege a todos los aliados en un radio de 3m.
46	Drenaje de Estamina	160	El coste de mantenimiento de la tecnica desaparece.
47	Sincronia Defensiva	165	Puedes usar tu escudo para bloquear ataques dirigidos a aliados.
48	Enfoque de Gran Maestro	170	+30 a la Defensa (Evasion/Bloqueo).
49	Punto de Singularidad	185	+50 HP de Escudo planos adicionales.
50	TRASCENDENCIA	210	INVIOLABILIDAD DEL KERNEL: HP del Escudo: (MIS x 5) + 50 (maximo 350 HP). Inmune a criticos y estados alterados mientras el escudo resista. Al romperse, genera una explosion que repele a todos los enemigos. Cap de apilamiento: el Blindaje total de origen runico (escudo + armadura reactiva + campo de refuerzo) no puede superar 30 puntos combinados.

]RUNA 2.5.4.22: CAMPO DE REFRACCION

Categoria: Defensa (Evasion / Distorsion)

Afinidad de Vector: Espectro, Duelista, Vigilante Urbano, Saboteador, Maestro de Tecnicas, Cazador

Genera un halo de micro-oscilaciones runicas que curvan la luz y las ondas de radar alrededor del usuario. Crea un efecto de espejismo o borron que desplaza tu imagen real unos centimetros de tu posicion fisica, haciendo que apuntarte sea una pesadilla tactica.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalacion Base	10	+10 a la Defensa (Evasion). Duracion: 3 rondas.
2	Espejismo Leve	10	Enemigos sufren -5 a la Punteria al dispararte.
3	Sintonia Optica I	11	+1 a la Agilidad (AGI) mientras este activo.
4	Estabilidad de Campo I	11	+1 ronda de duracion (4 total).
5	Enfoque Critico I	12	+2% Probabilidad de contraataque tras esquivar.
6	Borron Visual	12	+2 a la Defensa (Evasion).
7	Reflejos de Velo I	13	+5 a la Defensa (Total +17).
8	Sintonia Optica II	13	+1 a la Agilidad (Total +2).
9	Estabilidad de Campo II	14	+1 ronda de duracion (5 total).
10	Consolidacion de Luz	15	+2 a la Agilidad (Total +4).
11	UMBRAL DE SINCRONIA I	25	SILUETA DESFASADA: Los ataques a distancia contra ti tienen un 15% de probabilidad de fallo automatico.
12	Densidad de Espejismo	26	+5 a la Defensa (Evasion).
13	Sintonia de Radar	27	El campo ahora afecta tambien a sensores electronicos.
14	Enfoque Critico II	28	+3% Probabilidad de contraataque.
15	Escalado de Runa I	29	El bono de Defensa ahora escala con tu Agilidad (AGI x 0.5).
16	Refraccion Termica	30	Indetectable para visores de calor en combate.
17	Estabilidad de Campo III	31	La duracion aumenta a 8 rondas.
18	Doble Imagen Leve	32	Enemigos sufren -10 a la Punteria (Sustituye al nivel 2).
19	Densidad de Velo II	33	+1 a la Agilidad (Total +5).
20	Optimizacion de Flujo	15	Reduccion Permanente: Coste de activacion baja 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONIA II	45	REFLEXION DE

			PROYECTILES: Si el enemigo falla por mas de 30 puntos, el proyectil rebota en una direccion aleatoria.
22	Enfoque de Reflejo II	46	+5 a la Defensa (Total +22 + escala).
23	Camuflaje Activo	47	Ganas +10 a Clandestinidad incluso si estas en combate.
24	Alcance de Campo	49	Puedes extender el borron a 1 aliado adyacente.
25	Enfoque Critico III	51	+5% Probabilidad de contraataque (Total 10%).
26	Inercia Evasiva	53	+2 a la Agilidad (Total +7).
27	Distorsion de Area	55	La probabilidad de fallo automatico sube al 25%.
28	Superconductor II	58	Si te mueves mas de 5m, el bono de Defensa sube +5 esa ronda.
29	Trayectoria de Error	61	+10 a la Defensa contra ataques de oportunidad.
30	Escalado de Runa II	65	El bono de Defensa escala ahora (AGI x 1).
31	UMBRAL DE SINCRONIA III	85	ESTADO VIBRATORIO: La tecnica pasa a ser Accion Simple.
32	Recarga Flash	87	+5 a la Defensa en la ronda que se activa.
33	Velo Persistente	89	La duracion pasa a ser de Todo el Combate.
34	Espejismo Multiple	91	Creas 2 imagenes residuales que distraen al enemigo.
35	Foco de Energia	93	+2 a la Agilidad (Total +9).
36	Reflujo de Datos	95	Atacar no reduce los bonos de este campo.
37	Enfoque Critico IV	98	+5% Probabilidad de contraataque (Total 15%).
38	Debilitamiento Optico	100	Enemigos que te miren directamente sufren -5 a su Percepcion.
39	Estabilidad de Kernel	105	El campo no puede ser anulado por Glitch de nivel inferior.
40	Escalado de Runa III	115	El bono de Defensa escala ahora (AGI x 1.5).
41	UMBRAL DE SINCRONIA IV	135	REFLEXION DIRIGIDA: Los proyectiles que fallan pueden ser redirigidos a

			otro enemigo (Test de AGI).
42	Resonancia de Vacio	140	+5 a la Agilidad (Total +14).
43	Velo de Sombra	145	Los enemigos pierden tu rastro si te mueves tras una cobertura.
44	Precision de Evasion	150	Tras esquivar, tu siguiente ataque es Critico automatico.
45	Distorsion Colosal	155	La probabilidad de fallo automatico sube al 40%.
46	Drenaje de Estamina	160	El coste de mantenimiento desaparece.
47	Sincronia Perfecta	165	Eres inmune a ataques que dependan de la vista del enemigo.
48	Enfoque Maestro	170	+30 a la Defensa (Evasion).
49	Punto de Singularidad	185	+10 a la Agilidad (Total +24).
50	TRASCENDENCIA	170	FORMA INTANGIBLE: Bono de Defensa: +30 + (AGI x 2). 50% de probabilidad de que cualquier ataque simplemente te atravesase sin dano.

]RUNA 2.5.4.23: ARMADURA REACTIVA

Categoria: Defensa (Mitigacion Fisica)

Afinidad de Vector: Vanguardia, Berserker, Guardian, Alquimista, Maestro de Tecnicas

Instala una capa de placas de nanobots de alta densidad sobre la piel o la armadura del usuario. A diferencia del escudo, esta es una defensa fisica que reacciona ante el impacto, endureciendose instantaneamente o liberando una contra-explosion para desviar la fuerza del golpe.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalacion Base	10	-2 de dano fisico recibido. Dura 3 rondas.
2	Aleacion Inteligente	10	+5 a la Resistencia Fisica.
3	Absorcion de Choque I	11	-1 de dano adicional (Total -3).
4	Estabilidad de Placa I	11	+1 ronda de duracion (4 total).
5	Enfoque Critico I	12	5% de probabilidad de anular un critico enemigo.
6	Endurecimiento Rapido	12	+2 HP de integridad de armadura.

7	Reflejos de Placa I	13	+5 a la Resistencia Fisica.
8	Absorcion de Choque II	13	-2 de dano adicional (Total -5).
9	Estabilidad de Placa II	14	+1 ronda de duracion (5 total).
10	Consolidacion de Masa	15	+2 a la Constitucion (CON).
11	UMBRAL DE SINCRONIA I	25	CONTRA-IMPACTO: Al recibir un golpe melee, la armadura libera una onda que causa 1d6 de dano al atacante.
12	Densidad de Placa I	26	-1 de dano adicional.
13	Sintonia de Impacto	27	+5 a la Resistencia Fisica.
14	Enfoque Critico II	28	10% probabilidad de anular criticos.
15	Escalado de Runa I	29	La reduccion de dano escala con tu Constitucion (CON / 10).
16	Dispersion de Energia	30	Ahora tambien reduce -2 el dano de tipo Fuego/Luz.
17	Estabilidad de Placa III	31	La duracion aumenta a 8 rondas.
18	Placas de Sacrificio	32	Puedes ignorar un golpe mortal una vez, destruyendo la Runa.
19	Densidad de Placa II	33	+1 a la Constitucion (Total +3).
20	Optimizacion de Flujo	15	Reduccion Permanente: Coste inicial baja 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONIA II	45	RECUBRIMIENTO NO-NEWTONIANO: Ganas inmunidad a ataques de Sangrado y Hemorragia.
22	Enfoque de Refuerzo II	46	+5 a la Resistencia Fisica.
23	Estabilidad Termica	47	Inmunidad al estado Quemadura.
24	Alcance de Placa	49	Puedes activar la Reactiva sobre un aliado a 2m.
25	Enfoque Critico III	51	15% probabilidad de anular criticos.
26	Inercia Defensiva	53	+2 a la Constitucion (Total +5).
27	Metralla Reactiva	55	El Contra-impacto (Melee) ahora causa 2d6 de dano.
28	Superconductor II	58	+5 puntos fijos de reduccion de dano.
29	Trayectoria de Error	61	+10 a la Defensa contra armas de perforacion.
30	Escalado de Runa II	65	La reduccion escala ahora

			(CON / 5).
31	UMBRAL DE SINCRONIA III	85	REPLIEGUE INSTANTANEO: La tecnica pasa a ser Accion Simple.
32	Recarga Flash	87	+10 a la Resistencia en la ronda de activacion.
33	Blindaje Persistente	89	La duracion pasa a ser de Todo el Combate.
34	Impacto de Inercia	91	Reduce el dano por colisiones y caidas en un 80%.
35	Foco de Energia	93	+2 a la Constitucion.
36	Armadura de Espinas	95	El Contra-impacto ahora tambien afecta a proyectiles a corta distancia (menos de 3m).
37	Enfoque Critico IV	98	25% probabilidad de anular criticos.
38	Debilitamiento Cinetico	100	Los atacantes melee sufren -5 a su propia Fuerza tras golpearle.
39	Estabilidad de Kernel	105	La reduccion de dano no puede ser ignorada por tecnicas de perforacion.
40	Escalado de Runa III	115	La reduccion escala ahora (CON / 3).
41	UMBRAL DE SINCRONIA IV	135	NUCLEO INQUEBRANTABLE: Inmunidad a Aturdimiento, Paralisis y Derribo.
42	Resonancia de Vacio	140	+5 a la Constitucion (Total +10).
43	Capa de Plomo	145	Ganas resistencia a la Radiacion y Bio-venenos.
44	Precision de Contraataque	150	El dano del Contra- impacto ahora es Dano Puro (ignora blindaje).
45	Armadura de Fortaleza	155	Otorga +20 HP maximos permanentes mientras este activa.
46	Drenaje de Estamina	160	El coste de mantenimiento desaparece.
47	Sincronia Perfecta	165	Al recibir dano, recuperas 1 punto de Estamina (ST).
48	Enfoque Maestro	170	+30 a la Resistencia Fisica/Elemental.
49	Punto de Singularidad	185	+10 a la Constitucion (Total +20).
50	TRASCENDENCIA	220	BALUARTE DE LA

			HUMANIDAD: Reduccion de dano: $25 + (CON / 2)$. El usuario es inmune a la muerte por un solo golpe. Si el HP llega a 1, la armadura explota sanando al usuario 50 HP.
--	--	--	--

]RUNA 2.5.4.24: MURO DE DATOS

Categoría: Defensa (Seguridad Logica / Mental)

Afinidad de Vector: Tecnomante, Saboteador, Disruptor Psionico, Operador, Maestro de Tecnicas, Splicer Medico

Despliega una red de cifrado dinamico y trampas logicas alrededor de la firma digital del usuario. Protege contra intentos de hackeo externo, manipulacion mental, bloqueo de habilidades y danos psionicos directos al Kernel.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP	Efecto Operativo
1	Instalacion Base	10	+5 a la Resistencia contra Hackeo y Ataques Mentales.
2	Cifrado Simetrico	10	+5 a la Voluntad (MIS) para defensa.
3	Filtro de Spam I	11	Inmune a Mensajes de Glitch distractores.
4	Estabilidad de Red I	11	+1 ronda de duracion (4 total).
5	Enfoque Critico I	12	5% de probabilidad de reflejar un intento de hackeo.
6	Escudo de Privacidad	12	+2 a la Resistencia contra escaneo de HP/MP enemigo.
7	Reflejos Logicos I	13	+5 a la Voluntad.
8	Cifrado Asimetrico	13	+5 a la Resistencia contra paralisis digital.
9	Estabilidad de Red II	14	+1 ronda de duracion (5 total).
10	Consolidacion de Ego	15	+2 a la Voluntad (Total +12).
11	UMBRAL DE SINCRONIA I	25	AISLAMIENTO DE KERNEL: Inmunidad a la tecnica Sobrecarga de MP y efectos de Silencio de nivel inferior.
12	Antivirus Activo I	26	+2 a la Voluntad.
13	Sintonia de Cifrado	27	+5 a la Resistencia contra

			control mental.
14	Enfoque Critico II	28	10% de probabilidad de reflejar hackeos.
15	Escalado de Runa I	29	El bono de resistencia escala con tu Inteligencia (INT / 10).
16	Trampa de Datos	30	El hacker enemigo sufre -5 a su proxima tirada si intenta atacarte.
17	Estabilidad de Red III	31	La duracion aumenta a 8 rondas.
18	Redundancia de Memoria	32	Inmune al estado de Confusion.
19	Densidad de Cifrado II	33	+1 a la Voluntad.
20	Optimizacion de Flujo	15	Reduccion Permanente: Coste inicial baja 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONIA II	45	RETROALIMENTACION (FEEDBACK): Si alguien intenta hackearte y falla, recibe 1d10 de dano psionico directo.
22	Enfoque de MIS II	46	+5 a la Voluntad (Total +17 + escala).
23	Cortafuegos de Grupo	47	Puedes extender el Muro a 1 aliado enlazado.
24	Alcance de Red	49	El radio de proteccion para aliados es de 5m.
25	Enfoque Critico III	51	15% de probabilidad de reflejo.
26	Inercia Mental	53	+2 a la Voluntad (Total +19).
27	Honeypot Tactico	55	El atacante revela su posicion exacta si intenta entrar en tu red.
28	Superconductor II	58	+10 puntos fijos a la resistencia psionica.
29	Trayectoria de Error	61	+15 a la Defensa contra Ilusiones y Glitches visuales.
30	Escalado de Runa II	65	La resistencia escala ahora (INT / 5).
31	UMBRAL DE SINCRONIA III	85	AUTORIDAD SUPREMA: La tecnica pasa a ser Accion Simple y no puede ser purgada.
32	Recarga Flash	87	+10 a la Defensa mental en la ronda de activacion.
33	Cifrado Persistente	89	La duracion pasa a ser de Todo el Combate.

34	Impacto Neuronal	91	El dano de Feedback aumenta a 2d10.
35	Foco de Energia	93	+2 a la Voluntad.
36	Muro Espejo	95	Los intentos de Bio-drenaje (vampirismo) contra ti fallan automaticamente.
37	Enfoque Critico IV	98	25% de probabilidad de reflejo.
38	Debilitamiento de IA	100	Drones y IAs enemigas tienen -20 al acierto contra ti.
39	Estabilidad de Kernel	105	Tu MP no puede ser drenado por otros mientras el muro este activo.
40	Escalado de Runa III	115	La resistencia escala ahora (INT / 2).
41	UMBRAL DE SINCRONIA IV	135	SOBERANIA DIGITAL: Inmunidad absoluta a Posesion, Control Mental y Borrado de Memoria.
42	Resonancia de Vacio	140	+5 a la Voluntad (Total +24).
43	Capa de Cifrado Cuantico	145	Los enemigos no pueden leer tus estadisticas ni debilidades.
44	Precision de Feedback	150	El dano de Feedback ahora es Dano Puro (3d10).
45	Muro Colectivo	155	El radio de proteccion para aliados aumenta a 15 metros.
46	Drenaje de Estamina	160	El coste de mantenimiento desaparece.
47	Sincronia Perfecta	165	Puedes realizar un contra-hackeo gratuito si bloqueas un ataque.
48	Enfoque Maestro	170	+30 a cualquier tirada de Resistencia Mental/Logica.
49	Punto de Singularidad	185	+10 a la Voluntad (Total +34).
50	TRASCENDENCIA	215	FORTALEZA DE LA CONSCIENCIA: Inmunidad a todo dano psionico y logico. Si un enemigo intenta entrar en tu mente, puedes formatear su MP, dejandolo a 0. Protege a todo el equipo enlazado.

]RUNA 2.5.4.25: FASE DE INESTABILIDAD

Categoría: Defensa (Desfase / Intangibilidad)

Afinidad de Vector: Espectro, Duelista, Canalizador, Maestro de Tecnicas, Buscador de Esencia

Sincroniza la frecuencia del Kernel con un estado de glitch controlado, permitiendo que la materia atraviese al usuario. Es la defensa definitiva contra el dano cinetico, pero genera una carga masiva en la estabilidad psiquica del Despertado.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP (Act/Mant)	Accion	Efecto Operativo
1	Instalacion Base	20 / -	Completa	Intangibilidad fisica. Duracion: 1 Ronda. No puedes atacar.
2	Vibracion Armonica	20 / -	Completa	+5 a la Defensa (Evasion) contra ataques de energia.
3	Sintonia de Vacio I	21 / -	Completa	+1 a la Agilidad (AGI) mientras estes desfasado.
4	Estabilidad de Salto I	21 / -	Completa	Duracion: 2 Rondas. Atraviesa objetos de menos de 10cm.
5	Enfoque Critico I	22 / -	Completa	+2% Probabilidad de Critico al re-materializarte.
6	Flujo Inmaterial	22 / -	Completa	Ignora penalizador de terreno dificil al moverte.
7	Reflejos Espectrales I	23 / -	Completa	+5 a la Defensa (Evasion).
8	Sintonia de Vacio II	23 / -	Completa	+1 a la Agilidad (Total +2).
9	Estabilidad de Salto II	24 / -	Completa	Duracion: 3 Rondas. Atraviesa muros de menos de 30cm.
10	Consolidacion de Fase	25 / -	Completa	+2 a la Voluntad (MIS).
11	UMBRAL DE SINCRONIA I	35 / -	Completa	DESPLAZAMIENTO: Puedes moverte a traves de enemigos sin recibir ataques de oportunidad.
12	Vibracion Armonica II	36 / -	Completa	+5 a la Defensa (Evasion).
13	Sintonia de Vacio III	37 / -	Completa	+5 a la Agilidad (Total +7).
14	Enfoque Critico II	38 / -	Completa	+3% Probabilidad de Critico.

15	Escalado de Runa I	30 / -	Completa	Reduccion de Coste: La activacion baja a 30 MP.
16	Fase Selectiva I	40 / -	Completa	Puedes atacar, pero la Fase se rompe tras el ataque.
17	Estabilidad de Salto III	41 / -	Completa	Duracion: 4 Rondas. Atraviesa cualquier material no runico.
18	Residuo Espectral	42 / -	Completa	Dejas rastro: Aliados tras de ti ganan +10 Clandestinidad.
19	Densidad de Vacio	43 / -	Completa	+1 a la Agilidad (Total +8).
20	Optimizacion de Flujo	20 / -	Completa	EFICIENCIA: El coste de activacion baja a 20 MP fijos.
21	UMBRAL DE SINCRONIA II	45 / -	Completa	VELO ESPECTRAL: Indetectable para sensores termicos y opticos normales durante la fase.
22	Enfoque de MIS II	46 / -	Completa	+5 a la Voluntad (Total +7).
23	Resistencia al Glitch	47 / -	Completa	Inmune a Ralentizacion mientras estes en fase.
24	Duracion de Runa	50 / -	Completa	Duracion: 5 Rondas.
25	Enfoque Critico III	51 / -	Completa	+5% Probabilidad de Critico (Total 10%).
26	Inercia de Fase	53 / -	Completa	+2 a la Agilidad (Total +10).
27	Fase de Grupo Leve	55 / -	Completa	Puedes llevar a 1 aliado (contacto fisico) al desfase.
28	Superconductor II	58 / -	Completa	Si atraviesas a un enemigo, sufre -5 a su MIS.
29	Trayectoria de Error	61 / -	Completa	+10 a la Defensa contra ataques de area (AoE).
30	Escalado de Runa II	65 / -	Completa	El bono de AGI escala ahora con tu Misticismo (MIS / 10).
31	UMBRAL DE SINCRONIA III	95 / -	Simple	FLUJO INSTANTANEO: La activacion pasa de ser Accion Completa a Accion Simple.

32	Recarga Flash	97 / -	Simple	Recuperas 5 MP si un ataque enemigo te atraviesa.
33	Fase Persistente	95 / 5	Simple	MODO TOGGLE: Dura hasta que el MP se agote o el usuario cancele. Gasta 5 MP/ronda.
34	Impacto de Vacío	101 / 5	Simple	Rematerializarte dentro de un oponente causa 2d10 Dano Puro.
35	Foco de Energía	103 / 5	Simple	+2 a la Agilidad (Total +12 + escala).
36	Desfase Motor	105 / 5	Simple	Velocidad de movimiento +5m mientras estes en fase.
37	Enfoque Critico IV	108 / 5	Simple	+5% Probabilidad de Critico (Total 15%).
38	Debilitamiento Atomico	110 / 5	Simple	Enemigos atravesados quedan Vulnerables (1 ronda).
39	Estabilidad de Kernel	115 / 5	Simple	Inmune a Fuerza de Rematerializacion de Runas menores.
40	Escalado de Runa III	125 / 5	Simple	+10 a la Punteria en el ataque que rompa la fase.
41	UMBRAL DE SINCRONIA IV	145 / 5	Simple	MAESTRIA: Atacar cuerpo a cuerpo no rompe el estado de fase. Tu eres intangible, tu arma no.
42	Resonancia de Vacío	150 / 5	Simple	+5 a la Agilidad (Total +17 + escala).
43	Velo Espectral Total	155 / 5	Simple	Indetectable para Ecovision (2.5.4.17) de nivel inferior.
44	Precision de Desfase	160 / 5	Simple	Rango de critico expandido (85-100 en d100).
45	Fase Colectiva II	165 / 5	Simple	Puedes desfasar a 2 aliados (contacto fisico).
46	Mantenimiento Optim.	170 / 2	Simple	El coste por ronda del modo Toggle baja a 2 MP.
47	Sincronia Perfecta	175 / 2	Simple	Inmune a Energia de Ruptura mientras

				estes en fase.
48	Enfoque Maestro	185 / 2	Simple	+30 a la Defensa (Evasion).
49	Punto de Singularidad	195 / 2	Simple	+10 a la Agilidad (Total +27 + escala).
50	TRASCENDENCIA	200 / 1	Simple	EXISTENCIA DESANCLADA: Inmune a dano fisico/elemental. Vuelo total. Tras 5 rondas, test de MIS cada turno para no sufrir Glitch Mental (1d20 Dano Directo al Kernel).

]RUNA 2.5.4.26: PULSO DE REGENERACION

Categoría: Defensa (Sanacion / Restauracion Organica)

Afinidad de Vector: Splicer Medico, Guardian, Alquimista, Canalizador, Maestro de Tecnicas

Emite una onda de nanobots medicos o energia runica vital que acelera la mitosis celular y sella heridas de forma casi instantanea. No solo cura el tejido fisico, sino que estabiliza las fluctuaciones del Kernel tras el trauma del combate.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP (Act/Mant)	Accion	Efecto Operativo
1	Instalacion Base	15 / -	Completa	Sana 1d8 + 2 HP a un objetivo adyacente (Contacto).
2	Sutura Acelerada	15 / -	Completa	+1 al bono de sanacion plana (Total +3).
3	Estabilidad Vital I	16 / -	Completa	+1 a la Constitucion (CON) del objetivo por 1 ronda.
4	Rango de Pulso I	16 / -	Completa	Rango de sanacion: 3 metros.
5	Enfoque Critico I	17 / -	Completa	5% de probabilidad de sanacion critica (Cura el doble).
6	Bio-Estabilizador	17 / -	Completa	Detiene el estado de Sangrado inmediatamente.
7	Reflejos Medicos I	18 / -	Completa	+5 a la Skill de Medicina/Primeros Auxilios.
8	Sutura Acelerada II	18 / -	Completa	+2 al bono de sanacion (Total +5).

9	Rango de Pulso II	19 / -	Completa	Rango de sanacion: 6 metros.
10	Consolidacion Bio	20 / -	Completa	+2 a la Constitucion (CON) del usuario.
11	UMBRAL DE SINCRONIA I	30 / 5	Completa	REGENERACION (HoT): El objetivo sana 5 HP/ronda durante 3 rondas.
12	Limpieza de Toxinas	31 / 5	Completa	Elimina el estado Envenenado al sanar.
13	Sintonia Celular	32 / 5	Completa	+5 a la Skill de Medicina.
14	Enfoque Critico II	33 / 5	Completa	10% de probabilidad de sanacion critica.
15	Escalado de Runa I	34 / 5	Completa	La cura base escala con tu Misticismo (MIS / 10).
16	Pulso de Estamina	35 / 5	Completa	El objetivo recupera 2 puntos de Estamina (ST).
17	Rango de Pulso III	36 / 5	Completa	Rango de sanacion: 10 metros.
18	Estimulante Adrenal	37 / 5	Completa	El objetivo gana +2 a la Iniciativa en su siguiente turno.
19	Densidad Vital	38 / 5	Completa	+1 a la Constitucion (Total +3).
20	Optimizacion de Flujo	15 / 5	Completa	EFICIENCIA: El coste de activacion inicial baja a 15 MP fijos.
21	UMBRAL DE SINCRONIA II	50 / 10	Completa	PULSO COLECTIVO: La sanacion afecta a todos los aliados en un radio de 5m.
22	Enfoque Medico II	51 / 10	Completa	+5 a Medicina (Total +15).
23	Neutralizador Bio	52 / 10	Completa	Elimina estados de Quemadura y Congelacion.
24	Rango de Pulso IV	54 / 10	Completa	Rango de lanzamiento del pulso: 15 metros.
25	Enfoque Critico III	56 / 10	Completa	15% de probabilidad de sanacion critica.
26	Inercia Vital	58 / 10	Completa	+2 a la Constitucion (Total +5).
27	Regeneracion Extendida	60 / 10	Completa	El efecto HoT dura 2 rondas adicionales (5 total).

28	Superconductor II	63 / 10	Completa	Si el objetivo tiene menos de 20% HP, la sanacion aumenta +10.
29	Trayectoria de Error	66 / 10	Completa	+10 a Medicina para tratar heridas criticas (miembros perdidos).
30	Escalado de Runa II	70 / 10	Completa	El dado de sanacion escala de 1d8 a 1d12.
31	UMBRAL DE SINCRONIA III	90 / 15	Simple	REACCION VITAL: La tecnica pasa a ser Accion Simple. Puedes curar y atacar.
32	Recarga Flash	92 / 15	Simple	Si sanas a un aliado, tu siguiente tecnica cuesta -5 MP.
33	Pulso Persistente	94 / 15	Simple	El modo HoT (Regeneracion) dura Todo el Combate.
34	Purga de Glitch	96 / 15	Simple	Cura el dano mental (Kernel) provocado por tecnicas de Glitch.
35	Foco de Energia	98 / 15	Simple	+2 a la Constitucion (Total +7).
36	Rango de Pulso V	100 / 15	Simple	Rango de lanzamiento: 25 metros.
37	Enfoque Critico IV	105 / 15	Simple	20% de probabilidad de sanacion critica.
38	Fortalecimiento Oseo	110 / 15	Simple	Otorga +2 de Blindaje Fisico temporal al objetivo.
39	Estabilidad de Kernel	115 / 15	Simple	La sanacion no puede ser bloqueada por efectos de Anti-curacion.
40	Escalado de Runa III	125 / 15	Simple	La sanacion escala con tu Misticismo (MIS / 5).
41	UMBRAL DE SINCRONIA IV	145 / 20	Reaccion	DESFIBRILADOR: Puedes activar la Runa como Reaccion cuando un aliado cae a 0 HP.
42	Resonancia de Vacio	150 / 20	Reaccion	+5 a la Constitucion (Total +12).
43	Bio-Enlace	155 / 20	Reaccion	Sanas un 20% de lo

				que sanas a tu aliado (Sanacion compartida).
44	Precision Medica	160 / 20	Reaccion	Las sanaciones criticas ahora curan el triple (x3).
45	Pulso Global	165 / 20	Reaccion	El radio del Pulso Colectivo aumenta a 15 metros.
46	Drenaje de MP Optim.	170 / 5	Reaccion	El coste de mantenimiento del HoT baja a 5 MP.
47	Sincronia Perfecta	175 / 5	Reaccion	Elimina cualquier estado alterado (Debuff) al sanar.
48	Enfoque de Gran Maestro	185 / 5	Reaccion	+30 a la Skill de Medicina.
49	Punto de Singularidad	195 / 5	Reaccion	+10 a la Constitucion (Total +22).
50	TRASCENDENCIA	210 / 10	Simple	REGENESIS: Sana 2d12 + 80 + (MIS/2). Puede revivir a un aliado caido en la misma ronda. Restaura miembros perdidos.

]RUNA 2.5.4.27: CAMPO DE SUPRESIÓN

Categoría: Defensa (Control de Área / Inhibición)

Afinidad de Vector: Saboteador, Tecnomante, Vanguardia, Operador, Maestro de Técnicas.

Emite una frecuencia de "ruido blanco" rúnico que satura los procesos de invocación ajenos. El usuario proyecta su autoridad mental, creando una zona donde la realidad lógica es dictada por su propio Kernel. Las técnicas enemigas dentro del radio requieren más energía y pueden fallar por retroalimentación.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP (Act/Mant)	Acción	Efecto Operativo
1	Instalación Base	15 / -	Completa	Radio 2 m. Técnicas enemigas cuestan +2 MP. Salvación: defensor tiene +20 en MIS.
2	Distorsión Inicial	15 / -	Completa	+1 MP adicional al costo de técnicas enemigas.
3	Estática Pasiva	16 / -	Completa	+5 a la INT del usuario para mantener el campo.

4	Expansión de Área I	16 / -	Completa	Radio del campo: 3 metros.
5	Enfoque Crítico I	17 / -	Completa	5% de probabilidad de fallo técnico enemigo (Glitch).
6	Densidad de Ruido	17 / -	Completa	+1 MP adicional al costo total de técnicas enemigas.
7	Sintonía de Kernel	18 / -	Completa	+5 a la INT para detectar activaciones en el radio.
8	Impulso de Supresión	18 / -	Completa	+5 a la Defensa del usuario contra técnicas de control.
9	Expansión de Área II	19 / -	Completa	Radio del campo: 4 metros.
10	Consolidación Rúnica	20 / -	Completa	+1 MP adicional acumulado (total +4 MP a técnicas enemigas).
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	35 / 5	Completa	MICRO-ESTÁTICA: Enemigos no pueden usar Acciones de Reacción. Tirada enfrentada: INT usuario vs MIS enemigo.
12	Capa de Interferencia	36 / 5	Completa	+5 a la INT del usuario para ganar tiradas de choque de Kernels.
13	Sintonía Profunda	37 / 5	Completa	+5 a la Defensa mental (MIS/2) del usuario.
14	Enfoque Crítico II	38 / 5	Completa	10% de probabilidad de fallo técnico enemigo.
15	Escalado de Runa I	40 / 5	Completa	El aumento de coste escala con INT / 10.
16	Pulso Supresor	41 / 5	Completa	Al activar, todos los enemigos en el radio pierden 5 MP inmediatos.
17	Expansión de Área III	44 / 5	Completa	Radio del campo: 6 metros.
18	Estabilización de Kernel	47 / 5	Completa	El usuario es inmune a sus propios efectos de supresión.
19	Densidad de Campo	49 / 5	Completa	+2 MP adicionales acumulados (total +6 MP a técnicas

				enemigas).
20	Optimización de Flujo	25 / 5	Completa	EFICIENCIA: El coste de activación inicial baja a 25 MP fijos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	55 / 10	Completa	BORRADO DE DATOS: Técnicas enemigas de nivel < 10 fallan automáticamente en el radio.
22	Frecuencia Adaptativa	56 / 10	Completa	+5 a la INT para adaptarse a nuevas técnicas enemigas.
23	Expansión de Área IV	58 / 10	Completa	Radio del campo: 8 metros.
24	Escudo de Interferencia	60 / 10	Completa	+3 MP adicionales acumulados (total +9 MP a técnicas enemigas).
25	Enfoque Crítico III	63 / 10	Completa	15% de probabilidad de fallo técnico enemigo.
26	Resonancia de Supresión	67 / 10	Completa	Técnicas enemigas de nivel < 20 tienen -20 al resultado.
27	Amplificación de Ruido	71 / 10	Completa	+5 MP adicionales acumulados (total +14 MP a técnicas enemigas).
28	Capa de Vacío	75 / 10	Completa	Enemigos dentro no pueden recibir apoyo externo de técnicas.
29	Trayectoria de Error	79 / 10	Completa	+10 a la Defensa contra ataques de área rúnica.
30	Escalado de Runa II	80 / 10	Completa	El aumento de coste escala con INT / 5.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	100 / 15	Simple	INTERFERENCIA ACTIVA: Activación pasa a Acción Simple. Defensor sufre -10 en su MIS.
32	Pulso de Choque Extendido	103 / 15	Simple	Al activar, empuja 1 m a todos los enemigos del radio.
33	Campo Persistente	107 / 15	Simple	El campo se mantiene sin concentración activa (modo toggle).
34	Amplificación x2	111 / 15	Simple	Técnicas enemigas de nivel < 25 fallan

				automáticamente.
35	Foco de Supresión	115 / 15	Simple	+2 MP adicionales acumulados (total +16 MP a técnicas enemigas).
36	Expansión de Área V	110 / 15	Simple	Radio del campo: 12 metros.
37	Frecuencia Imposible	120 / 15	Simple	Técnicas de invocación fallan automáticamente dentro del radio.
38	Disrupción Profunda	125 / 15	Simple	Técnicas enemigas de nivel < 30 fallan automáticamente.
39	Estabilidad de Kernel	130 / 15	Simple	El campo no puede ser disuelto por EMP o Glitch menores.
40	Escalado de Runa III	135 / 15	Simple	El aumento de coste escala ahora con INT / 2.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	155 / 20	Simple	SILENCIO RÚNICO: Técnicas de nivel < 35 bloqueadas. Defensor sufre -20 en su MIS.
42	Vacío Absoluto Parcial	160 / 20	Simple	+5 MP adicionales acumulados (total +21 MP a técnicas enemigas).
43	Expansión de Área VI	165 / 20	Simple	Radio del campo: 15 metros.
44	Supresión Masiva	170 / 20	Simple	Técnicas de nivel < 40 fallan automáticamente dentro del radio.
45	Frecuencia Letal	175 / 20	Simple	Activar una técnica dentro del radio drena 10 HP al caster además del MP.
46	Drenaje de MP Optim.	180 / 5	Simple	El coste de mantenimiento baja a 5 MP/ronda.
47	Sincronía de Vacío	200 / 5	Simple	El usuario puede percibir cada intento de activación en el radio.
48	Enfoque Maestro	220 / 5	Simple	+30 a INT para mantener el campo en condiciones hostiles.
49	Punto de	250 / 5	Simple	El radio máximo del

	Singularidad			campo alcanza 18 metros.
50	TRASCENDENCIA	200 / 15	Simple	VACÍO ABSOLUTO: Radio 20 m. Defensor sufre -30 en su MIS. Si falla la salvación, la técnica se borra de su memoria el resto del combate. Las técnicas de nivel < 45 fallan automáticamente.

]RUNA 2.5.4.28: REFLEJO CINÉTICO

Categoría: Defensa (Deflexión Activa)

Afinidad de Vector: Duelista, Vanguardia, Espectro, Maestro de Técnicas, Cazador.

Sobrecarga los nervios motores y proyecta un campo de tensión cinética sobre las manos o el arma del usuario. Permite interceptar proyectiles en pleno vuelo — balas, flechas, rayos de energía — y desviarlos mediante un movimiento de precisión sobrehumana. En sus niveles más altos, convierte al usuario en un espejo cinético que devuelve el fuego enemigo con intereses.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP (Act/Mant)	Acción	Efecto Operativo
1	Instalación Base	10 / -	Reacción	Desvía 1 proyectil físico. Test: AGI vs Puntería enemiga.
2	Tensión de Agarre	10 / -	Reacción	+5 a AGI para bloqueos.
3	Sincronía de Ojo I	11 / -	Reacción	+2 a Puntería en el siguiente turno tras un bloqueo.
4	Cadencia de Reflejo I	11 / -	Reacción	Permite desviar hasta 2 proyectiles por reacción.
5	Enfoque Crítico I	12 / -	Reacción	5% de probabilidad de desvío perfecto (proyectil al vacío).
6	Disipación de Impacto	12 / -	Reacción	Reduce daño recibido un 10% si el bloqueo es parcial.
7	Reflejos de Acero I	13 / -	Reacción	+5 a AGI (total +10).
8	Tensión de Agarre II	13 / -	Reacción	+5 a DEF contra proyectiles pesados.
9	Cadencia de Reflejo II	14 / -	Reacción	Desviar hasta 3 proyectiles por reacción.

10	Consolidación Motriz	15 / -	Reacción	+2 a FOR para resistir el impacto.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	25 / -	Reacción	PARADA FLUIDA: Si bloqueas con éxito, no consumes Acción de Reacción para el resto del turno.
12	Sincronía de Ojo II	26 / -	Reacción	+5 a AGI.
13	Sintonía Kinestésica	27 / -	Reacción	+5 a DEF.
14	Enfoque Crítico II	28 / -	Reacción	10% de probabilidad de desvío perfecto.
15	Escalado de Runa I	30 / -	Reacción	El bono de bloqueo escala con AGI / 10.
16	Deflexión de Energía I	31 / -	Reacción	Permite interceptar ataques de Plasma y Luz (con arma rúnica).
17	Cadencia de Reflejo III	33 / -	Reacción	Desviar hasta 5 proyectiles por reacción.
18	Empuje Cinético	35 / -	Reacción	Si bloqueas un ataque melee, el atacante retrocede 1 metro.
19	Densidad de Reflejo	37 / -	Reacción	+1 a AGI (total +11).
20	Optimización de Flujo	10 / -	Reacción	EFICIENCIA: Coste por bloqueo baja a 10 MP.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	45 / -	Reacción	REFLEJO ESPEJO: Puedes devolver el proyectil al atacante. Test: Puntería propia vs DEF enemiga.
22	Enfoque de AGI II	46 / -	Reacción	+5 a AGI (total +16).
23	Disipación de Energía	47 / -	Reacción	Bloquear ataques de energía ya no daña el arma.
24	Cadencia de Reflejo IV	50 / -	Reacción	Desviar hasta 8 proyectiles por reacción.
25	Enfoque Crítico III	55 / -	Reacción	15% de probabilidad de desvío perfecto.
26	Inercia Defensiva	60 / -	Reacción	+2 a FOR (total +4).
27	Reflejo de Área	65 / -	Reacción	Puedes bloquear proyectiles dirigidos a aliados a 1 metro.
28	Superconductor II	70 / -	Reacción	El daño del proyectil devuelto aumenta en +5.
29	Trayectoria de Error	75 / -	Reacción	+10 a DEF contra ataques por la

				espalda.
30	Escalado de Runa II	80 / -	Reacción	El bono de bloqueo escala con AGI / 5.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	100 / 10	Simple	POSTURA DE VACÍO: Modo activo (Simple) que bloquea automáticamente proyectiles menores. Dura hasta que ceses.
32	Recarga Flash	105 / 10	Simple	Recuperas 2 ST por cada proyectil desviado.
33	Reflejo Persistente	110 / 10	Simple	La Postura de Vacío dura todo el combate.
34	Impacto de Retorno	115 / 10	Simple	Proyectiles devueltos causan 1d6 de daño adicional.
35	Foco de Energía	120 / 10	Simple	+2 a AGI (total +18).
36	Cadencia de Reflejo V	130 / 10	Simple	Capacidad de bloqueo ilimitada contra armas automáticas.
37	Enfoque Crítico IV	140 / 10	Simple	20% de probabilidad de desvío perfecto.
38	Debilitamiento Inercial	150 / 10	Simple	Enemigos que ven tus reflejos sufren -5 a Puntería (Miedo).
39	Estabilidad de Kernel	160 / 10	Simple	El bloqueo no se rompe por ataques de desequilibrio.
40	Escalado de Runa III	175 / 10	Simple	El bono de bloqueo escala con AGI / 2.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	195 / 15	Simple	SENTIDO PRECOGNITIVO: Puedes desviar proyectiles que no ves — por la espalda o en oscuridad total.
42	Resonancia de Vacío	210 / 15	Simple	+5 a AGI (total +23).
43	Reflejo de Explosión	225 / 15	Simple	Puedes "cortar" una explosión AoE para reducir su daño un 50%.
44	Precisión de Retorno	240 / 15	Simple	Proyectiles devueltos se consideran Ataques Críticos

				automáticamente.
45	Reflejo de Escuadrón	260 / 15	Simple	Protege aliados en radio de 3 metros con el mismo reflejo.
46	Drenaje de MP Optim.	280 / 5	Simple	El coste de mantenimiento de Postura de Vacío baja a 5 MP.
47	Sincronía Perfecta	300 / 5	Simple	Bloquear ataques melee permite un contraataque inmediato gratuito.
48	Enfoque Maestro	320 / 5	Simple	+30 a AGI para cualquier test de movimiento de combate.
49	Punto de Singularidad	350 / 5	Simple	+10 a AGI (total +33).
50	TRASCENDENCIA	220 / 10	Reacción	TORMENTA DE ESPEJOS: Desvía y devuelve TODOS los proyectiles lanzados contra el grupo en radio de 5 m. Los devuelve con +50 al daño. Indetectable como origen.

IRUNA 2.5.4.29: CAPULLO DE ESTASIS

Categoría: Defensa (Protección Temporal / Emergencia)

Afinidad de Vector: Guardián, Splicer Médico, Arquitecto de Runas, Maestro de Técnicas.

Genera una densa membrana de crono-cristales que envuelve al usuario. Dentro del capullo, el tiempo se detiene o se ralentiza drásticamente, haciendo al usuario inmune a todo daño externo. La contrapartida es total: mientras el capullo está activo, no puedes actuar. En sus rangos más altos, puedes extender el capullo a aliados y hasta rebobinar el tiempo al salir.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP (Act/Mant)	Acción	Efecto Operativo
1	Instalación Base	30 / -	Completa	Invulnerabilidad total. Duración: 1 ronda. No puedes actuar.
2	Cristalización Rápida	30 / -	Completa	+5 a MIS para resistir expulsiones del capullo.
3	Estabilidad Interna I	31 / -	Completa	Al salir, recuperas 5 HP.
4	Duración Extendida I	31 / -	Completa	Duración: 2 rondas.

5	Enfoque Crítico I	32 / -	Completa	5% de probabilidad de que el coste de MP se devuelva al romperse.
6	Blindaje de Vacío	32 / -	Completa	El capullo es inmune a ser movido por fuerzas físicas.
7	Reflejos de Supervivencia I	33 / -	Completa	+5 a CON para el cálculo de HP al salir.
8	Estabilidad Interna II	33 / -	Completa	Al salir, recuperas 10 HP.
9	Duración Extendida II	34 / -	Completa	Duración: 3 rondas.
10	Consolidación de Kernel	35 / -	Completa	+2 a MIS del usuario.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	45 / -	Reacción	PROTOCOLO DE EMERGENCIA: Se activa automáticamente si el usuario recibe un golpe que lo dejaría a menos del 10% de HP.
12	Densidad Crono I	46 / -	Reacción	+2 a MIS (total +4).
13	Sintonía de Estasis	47 / -	Reacción	+5 a resistencia contra "Desintegración".
14	Enfoque Crítico II	48 / -	Reacción	10% de probabilidad de devolución de MP.
15	Escalado de Runa I	50 / -	Reacción	La curación al salir escala con MIS / 10.
16	Filtro de Toxinas	52 / -	Reacción	Elimina "Veneno" y "Sangrado" mientras estás dentro.
17	Duración Extendida III	55 / -	Reacción	Duración: 5 rondas.
18	Repercusión Térmica	58 / -	Reacción	Al romperse, onda que empuja 2 m a enemigos adyacentes.
19	Densidad de Membrana	61 / -	Reacción	+1 a MIS (total +5).
20	Optimización de Flujo	30 / -	Reacción	EFICIENCIA: Coste de activación baja a 30 MP fijos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	65 / 10	Simple	ESTASIS COMPARTIDA: Puedes activar el capullo sobre un aliado a 5 m para

				salvarle la vida.
22	Enfoque de MIS II	66 / 10	Simple	+5 a MIS (total +10).
23	Purga Bio-Química	68 / 10	Simple	Al salir, se eliminan TODOS los debuffs físicos activos.
24	Duración Voluntaria	70 / 10	Simple	El usuario puede elegir salir antes de tiempo.
25	Enfoque Crítico III	75 / 10	Simple	15% de probabilidad de devolución de MP.
26	Inercia Vital	80 / 10	Simple	+2 a CON (total +2).
27	Refresco de Estamina	85 / 10	Simple	Dentro del capullo, recuperas 5 ST por ronda.
28	Superconductor II	90 / 10	Simple	El capullo refleja el 10% del daño recibido hacia el atacante.
29	Trayectoria de Error	95 / 10	Simple	+10 a DEF mental durante la transición de salida.
30	Escalado de Runa II	105 / 10	Simple	La curación al salir escala con MIS / 5.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	130 / 15	Simple	RECONSTRUCCIÓN ATÓMICA: Mientras estás dentro, sanas 5% de tu HP total por ronda.
32	Recarga Flash	135 / 15	Simple	Si el capullo recibe daño masivo, recuperas 20 MP al salir.
33	Estasis Persistente	140 / 15	Simple	Duración indefinida (consume MP por ronda).
34	Onda de Choque II	145 / 15	Simple	La onda al salir causa 1d12 de daño de choque.
35	Foco de Energía	150 / 15	Simple	+2 a MIS (total +12).
36	Capullo de Grupo	160 / 15	Simple	Puedes envolver a 2 aliados simultáneamente dentro del radio.
37	Enfoque Crítico IV	170 / 15	Simple	20% de probabilidad de devolución de MP.
38	Debilitamiento Temporal	180 / 15	Simple	Enemigos que golpeen el capullo sufren "Lentitud" (1 ronda).

39	Estabilidad de Kernel	190 / 15	Simple	El capullo no puede ser disuelto por técnicas de cancelación menores.
40	Escalado de Runa III	210 / 15	Simple	La curación al salir escala con MIS / 2.
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	240 / 20	Simple	SANTUARIO: Aliados a 3 m del capullo ganan +20 a su DEF.
42	Resonancia de Vacío	250 / 20	Simple	+5 a MIS (total +17).
43	Estasis Profunda	260 / 20	Simple	Dentro del capullo, eres invisible para cualquier radar o sensor.
44	Precisión Médica	275 / 20	Simple	La Reconstrucción Atómica sana 10% de HP por ronda (en vez de 5%).
45	Radio de Santuario	290 / 20	Simple	El radio de protección para aliados aumenta a 10 metros.
46	Drenaje de MP Optim.	310 / 5	Simple	El coste de mantenimiento baja a 5 MP/ronda.
47	Sincronía Perfecta	330 / 5	Simple	Al salir, ganas 1 Acción Completa adicional inmediata.
48	Enfoque Maestro	350 / 5	Simple	+30 a cualquier tirada de MIS.
49	Punto de Singularidad	380 / 5	Simple	+10 a MIS (total +27).
50	TRASCENDENCIA	215 / 8	Reacción	REINICIO CRONOLÓGICO (1 vez por combate): Al entrar en estasis puedes elegir "rebobinar" tus últimos 2 turnos — recuperas HP/MP/ST gastados en ese periodo. Restricción: el MP gastado en la activación del propio Capullo no se recupera con el rebobine. El MP transferido por aliados vía Enlace de Datos tampoco se recupera (es recurso externo). Eres una singularidad eterna

				que reescribe su propio pasado, no la de otros.
--	--	--	--	---

]RUNA 2.5.4.30: CAMPO DE REFUERZO

Categoría: Defensa (Soporte Defensivo / Blindaje Grupal)

Afinidad de Vector: Guardián, Vanguardia, Ingeniero de Fortif., Operador de Enjambres, Arquitecto de Runas.

Emite una frecuencia de entrelazamiento cuántico que vincula las armaduras y Kernels de los aliados cercanos. Crea una malla de energía que endurece los materiales físicos y distribuye el estrés de los impactos a través de toda la red, reduciendo la letalidad de los ataques enemigos. En sus niveles máximos, el grupo se vuelve prácticamente inmortal mientras el Arquitecto tenga maná.

Nivel	Nombre de Mejora	Coste MP (Act/Mant)	Acción	Efecto Operativo
1	Instalación Base	20 / -	Completa	Aliados ganan +2 Blindaje Físico. Duración: 3 rondas.
2	Malla de Enlace	20 / -	Completa	+5 a Resistencia Física de aliados.
3	Estabilidad de Red I	21 / -	Completa	+1 a CON de aliados (total +1).
4	Expansión de Red I	21 / -	Completa	Radio: 8 metros.
5	Enfoque Crítico I	22 / -	Completa	5% de probabilidad de ignorar un efecto de Aturdimiento.
6	Blindaje Compuesto	22 / -	Completa	+1 Blindaje adicional (total +3).
7	Reflejos de Escuadrón I	23 / -	Completa	+5 a Iniciativa del grupo.
8	Estabilidad de Red II	23 / -	Completa	+1 a CON de aliados (total +2).
9	Expansión de Red II	24 / -	Completa	Radio: 12 metros.
10	Consolidación de Mando	25 / -	Completa	+2 a MIS del usuario.
11	UMBRAL DE SINCRONÍA I	40 / 5	Completa	AURA DE PERSISTENCIA: El campo dura mientras el usuario tenga MP (modo Toggle activo).
12	Refuerzo Térmico	41 / 5	Completa	Aliados ganan +5 Resistencia al Fuego y Calor.
13	Sintonía de Red	42 / 5	Completa	+5 a DEF de aliados.
14	Enfoque Crítico II	43 / 5	Completa	10% de probabilidad

				de ignorar Aturdimiento.
15	Escalado de Runa I	45 / 5	Completa	El blindaje otorgado escala con MIS / 10.
16	Dispersión de Daño	47 / 5	Completa	El primer impacto recibido por la red se reduce 10%.
17	Expansión de Red III	49 / 5	Completa	Radio: 15 metros.
18	Blindaje Energético	52 / 5	Completa	Aliados ganan +2 Blindaje contra Plasma y Luz.
19	Densidad de Malla	55 / 5	Completa	+1 a MIS usuario (total +3).
20	Optimización de Flujo	25 / 5	Completa	EFICIENCIA: Coste de activación baja a 25 MP fijos.
21	UMBRAL DE SINCRONÍA II	65 / 10	Completa	PROTOCOLOS DE RESISTENCIA: Inmunidad grupal a Hemorragia y Fractura.
22	Enfoque de MIS II	66 / 10	Completa	+5 a MIS usuario (total +8).
23	Red de Estamina	68 / 10	Completa	Aliados recuperan 1 ST por ronda dentro del campo.
24	Expansión de Red IV	70 / 10	Completa	Radio: 20 metros.
25	Enfoque Crítico III	75 / 10	Completa	15% de probabilidad de ignorar Aturdimiento.
26	Inercia Defensiva	80 / 10	Completa	+2 a CON aliados (total +4).
27	Refuerzo de Nanobots	85 / 10	Completa	Sanación recibida por aliados dentro del campo sube 10%.
28	Superconductor II	90 / 10	Completa	+5 puntos fijos de Blindaje Físico adicional.
29	Trayectoria de Error	95 / 10	Completa	+10 a DEF grupal contra ataques de área (AoE).
30	Escalado de Runa II	105 / 10	Completa	El blindaje otorgado escala con MIS / 5.
31	UMBRAL DE SINCRONÍA III	130 / 15	Simple	DESPLIEGUE TÁCTICO: La activación pasa a ser Acción Simple.
32	Recarga Flash	135 / 15	Simple	Si un aliado bloquea un ataque, el usuario recupera 2

				MP.
33	Blindaje Persistente	140 / 15	Simple	El blindaje no puede ser reducido por técnicas de perforación.
34	Impacto de Inercia	145 / 15	Simple	Aliados ignoran penalizadores de movimiento por armadura pesada.
35	Foco de Energía	150 / 15	Simple	+2 a MIS usuario (total +10).
36	Expansión de Red V	160 / 15	Simple	Radio: 30 metros.
37	Enfoque Crítico IV	170 / 15	Simple	20% de probabilidad de ignorar Aturdimiento.
38	Debilitamiento Cinético	180 / 15	Simple	Atacantes melee sufren -5 al daño al golpear la red.
39	Estabilidad de Kernel	190 / 15	Simple	El campo no puede ser disuelto por EMP o Glitches menores.
40	Escalado de Runa III	210 / 15	Simple	El blindaje otorgado escala con MIS / 5 (cap absoluto: +15 de fuentes rúnicas combinadas).
41	UMBRAL DE SINCRONÍA IV	240 / 20	Simple	NÚCLEO COMPARTIDO: El daño recibido por un aliado se reparte equitativamente entre todos en la red (opcional, consenso del grupo).
42	Resonancia de Vacío	250 / 20	Simple	+5 a MIS usuario (total +15).
43	Capa de Malla Total	260 / 20	Simple	Inmunidad grupal a Quemadura y Congelación.
44	Precisión de Defensa	275 / 20	Simple	Críticos enemigos contra el grupo se vuelven ataques normales.
45	Expansión de Red VI	290 / 20	Simple	Radio: 50 metros.
46	Drenaje de MP Optim.	310 / 5	Simple	El coste de mantenimiento baja a 5 MP/ronda.
47	Sincronía Perfecta	330 / 5	Simple	Al activarse, otorga 20 HP temporales a todo el grupo.
48	Enfoque Maestro	350 / 5	Simple	+30 a cualquier tirada de Liderazgo o

				Táctica.
49	Punto de Singularidad	380 / 5	Simple	+10 a MIS usuario (total +25).
50	TRASCENDENCIA	225 / 10	Simple	BASTIÓN DE LA REFORMA: Radio 50 m. Blindaje grupal fijo +15 (cap rúnico global — no apila con Escudo de Energía ni Armadura Reactiva más allá de 30 pts combinados totales). Todo el grupo es inmune a muerte instantánea y estados alterados mientras el usuario tenga MP.

CAPITULO 3: EQUIPO Y ECONOMIA DEL DESPERTADO

3.1 El Mercado de la Convergencia

En 2035, el dinero dicta tu derecho a respirar. La economía se divide en dos sistemas paralelos que definen el nivel de acceso de cada ciudadano.

Creditos (CR): dinero digital estandar. 1 CR equivale aproximadamente a 2 USD. Se usa para comida, renta, equipo civil y transporte.

Esencia (ES): cristales extraídos de las Dungeons. Moneda del mercado negro runico y equipo de alto nivel. No tiene equivalencia fija con el CR — su valor fluctua segun la escasez de portales activos.

3.2 Estamina y Economia de Esfuerzo

Formula de Estamina (ST): CON + AGI

La Estamina es el combustible fisico del Despertado. Se usa para correr en sprint, realizar maniobras extra en combate y resistir entornos extremos. Si llega a 0, el personaje colapsa y no puede actuar hasta recuperar al menos 1 punto.

Regla de Carga: Si el peso del equipo supera la Carga Ligera (FOR / 3 en kg), el personaje recibe -10 a Agilidad y Velocidad. Si supera la Carga Maxima (FOR / 2 en kg), el penalizador es -30 y no puede correr.

Los ataques con armas pesadas (Martillos, Hachas grandes) consumen 1 punto de ST por ataque. Las carreras en sprint consumen 1 ST por ronda a menos que una Runa lo modifique.

3.3 Tablas de Equipo

]I. Sustento, Ocio y Necesidades Basicas

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Agua Embotellada (500ml)	0.5	5	Hidratacion basica.
Racion de Sintesis Sabor Pollo	0.4	15	Recupera 5 ST tras un descanso breve.
Barrita Energetica Hiper-Proteica	0.1	10	Recupera 2 ST. Se consume como Accion Simple.
Cafe Caliente de Maquina	0.2	8	+2 a la Iniciativa por 10 minutos.
Paquete de Cigarrillos Convencionales	0.1	25	+5 a tiradas de Gestion de Estres.
Cerveza Sintetica (Lata)	0.4	12	-5 PER / +5 MIS por 20 minutos.
Botiquin de Emergencia (Venda/Alcohol)	0.5	150	Permite estabilizar a alguien en agonia.

Analgesicos Comunes (Caja)	0.1	80	Reduce penalizadores por dolor leve.
Mochila de Lona Simple	0.5	120	Permite cargar hasta 15kg sin incomodidad.
Linterna de Pilas (Led)	0.3	45	Ilumina 10m en cono.
Mechero / Encendedor	-	10	Produce llama pequena.
Ropa de Calle (Chaqueta/Jeans)	1.0	60	Estetica estandar de ciudad.
Botas de Trabajo Reforzadas	1.2	200	+5 para resistir resbalones o terreno dificil.
Gorra con Visera Antidestello	0.1	35	Reduce penalizadores por luces cegadoras.
Cantimplora de Metal (Vacía)	0.2	30	Para transportar liquidos.
Saco de Dormir Barato	2.0	180	Permite descansar en el suelo sin perder ST.
Pastillas para Dormir	-	50	Asegura recuperacion total de ST en descansos cortos.
Bateria Portatil (Powerbank)	0.4	300	Recarga gadgets o celulares.
Jabon Antiseptico	0.2	15	Higiene basica para evitar infecciones.
Goma de Mascar con Nicotina	-	20	+2 a la Concentracion (tiradas de INT).
Paraguas Plegable	0.4	25	Proteccion contra lluvia acida leve.
Cinta Adhesiva Industrial	0.5	40	Util para reparaciones improvisadas rapidas.
Navaja Multiusos	0.2	150	Herramienta basica (destornillador, tijeras).
Bolsa de Frutos Secos (Mix)	0.2	20	Recupera 3 ST.
Reloj de Pulsera Digital	-	60	Muestra hora y cronometro.

III. Indumentaria y Estilo

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Ropa Civil Comun	1.0	50	Conjunto basico (Camiseta, pantalones). Sin bonos.
Abrigo con Capucha (Hoodie)	0.8	80	+5 a Clandestinidad en entornos urbanos pobres.
Traje Corporativo Estandar	1.5	1200	Requerido para entrar en distritos de lujo. +5 a Etiqueta.
Gabardina de Infiltracion	1.2	600	Permite ocultar un arma de mano (Pistola/Daga) sin

			ser detectada.
Guantes de Agarre Tactico	0.2	350	+5 a Atletismo para trepar superficies urbanas.
Botas de Suela Silenciosa	1.0	450	+10 a Clandestinidad al caminar sobre metal o concreto.
Mascarilla de Filtro Urbano	0.1	120	Inmune a los efectos de la polucion de las Zonas Muertas.
Gafas de Sol con Interfaz	-	250	Muestra el HUD de forma externa si el implante esta danado.
Mochila Tactica Reforzada	1.0	400	Aumenta el limite de Carga Ligera en +10 kg.
Cinturon Portamunicion	0.3	150	Reduce el tiempo de recarga (Accion Simple a Gratuita 1 vez/combate).
Pasamontanas Anti-Escaneo	-	300	Bloquea el reconocimiento facial de camaras de seguridad basicas.
Ropa de Neopreno (Buceo)	1.5	500	Disenada para operaciones acuaticas. +10 a Natacion.
Chaqueta de Cuero Sintetico	1.2	280	+1 de Blindaje Fisico contra ataques de corte.
Calzado Magnetico Ligero	0.8	850	Permite caminar por paredes de metal (Velocidad a la mitad).
Poncho de Camuflaje Digital	0.5	1100	+15 a Clandestinidad si el usuario permanece inmovil.
Mono de Trabajo Industrial	1.8	200	Identificacion visual como obrero. +5 a Mantenimiento.
Sombrero con Ala Ancha	0.2	75	Estetico. Protege la vision de la lluvia acida leve.
Munqueras de Estabilizacion	0.1	180	+5 a Punteria con armas de mano pequenas.
Chaleco Multibolsillos	0.5	300	Permite llevar hasta 6 objetos pequenos (granadas/viales) a mano.
Mascara de Gas de Lujo	0.4	900	Proteccion total contra quimicos. No penaliza la Percepcion.

]III. Comunicaciones y Gadgets de Uso Diario

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Smartphone Estandar	0.2	500	Comunicacion basica, acceso a red y billetera de Creditos.

Smartphone Encriptado	0.2	2500	+20 de Dificultad para ser rastreado o hackeado remotamente.
Auricular de Com-Link	-	150	Comunicacion de radio manos libres. Rango: 1 km.
Auriculares de Conduccion Osea	-	350	Escuchas comunicaciones sin perder la percepcion del entorno.
Unidad de Almacenamiento (USB)	-	80	Capacidad de datos estandar para transportar archivos robados.
Disco Duro Externo Blindado	0.3	450	Resistente a caidas y campos magneticos leves (EMP).
Tableta de Datos (Pad)	0.5	1200	Pantalla tactil para analisis de mapas o programacion basica.
Camara Digital Compacta	0.3	600	Zoom x100. Graba video en alta definicion y espectro termico.
Traductor Universal de Mano	0.1	800	Traduce idiomas civiles y Runas basicas de bajo nivel.
Localizador GPS (Tag)	-	200	Pequeno adhesivo que marca una posicion en tu HUD.
Reloj Inteligente (Smartwatch)	-	400	Monitorea tus constantes vitales (HP/ST) fuera del HUD neural.
Altavoz Portatil de Alta Potencia	0.8	250	Util para distracciones sonoras o comunicacion grupal.
Panel Solar Plegable	0.4	350	Recarga un Smartphone o linterna en 4 horas de luz solar.
Tarjeta de Datos Virgen (Pack 5)	-	50	Tarjetas blancas para grabar accesos o codigos temporales.
Proyector Holografico de Bolsillo	0.2	700	Muestra modelos 3D o mapas para planificacion tactica.
Grabadora de Audio Espia	-	300	Se activa por sonido. Almacena hasta 100 horas de audio.
Lector de Micro-Chips	0.1	400	Permite extraer datos de implantes o dispositivos danados.
Antena Amplificadora de Senal	0.5	950	Aumenta el rango de comunicaciones inalambricas en +5 km.
Cifrador de Voz Portatil	0.1	650	Al hablar, tu voz sale

			distorsionada y no puede ser analizada.
Brujula Digital Runica	0.1	550	Siempre apunta hacia la Grieta de Ruptura mas cercana.

IV. Herramientas de Exploracion y Supervivencia

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Soga de Nano-fibra (20m)	1.0	80	Soporta 500kg. +10 a Atletismo para trepar.
Garfio de Anclaje Manual	0.5	120	Permite fijar cuerdas en salientes.
Linterna de Dinamo (Cuerda)	0.4	90	No usa baterias. Ilumina 8m de forma constante.
Bengalas de Magnesio (4u)	0.8	60	Iluminacion intensa de 20m por 5 minutos.
Brujula Magnetica Analogica	-	45	Funciona en zonas con interferencia electromagnetica.
Kit de Filtrado de Agua	0.3	250	Elimina bacterias y quimicos basicos de 100L de agua.
Multiherramienta Pesada	0.5	300	Pinzas, sierra y llaves. +5 a Mantenimiento.
Tienda de Campana Termica (2p)	3.0	750	Inmune a frio extremo. Recupera +2 ST en descanso.
Manta de Emergencia (Aluminio)	-	15	Protege de la hipotermia. Muy compacta.
Espejo de Senales	-	20	Comunicacion visual a larga distancia sin energia.
Tizas Marcadoras (Pack 10)	0.2	10	Para marcar rutas en laberintos.
Pala Plegable de Acero	1.0	140	Util para trincheras o desenterrar suministros.
Kit de Pesca de Supervivencia	0.1	50	Para obtener alimento en biomas de mazmorra con agua.
Silbato de Supervivencia	-	10	Sonido de alta frecuencia audible a 2 km.
Pastillas para Potabilizar Agua	-	100	50 usos. Accion rapida (1 min).
Hacha de Mano de Carbono	1.2	350	Arma (1d6) y herramienta para madera/escombros.
Mascara de Respiracion Simple	0.3	200	Filtra polvo y ceniza. 4 horas de uso por filtro.
Bolsas Estancas (Pack 3)	0.2	40	Mantiene el equipo electronico seco bajo el

			agua.
Piquetas de Escalada (Par)	0.6	180	+10 a Atletismo en superficies de hielo o tierra dura.
Resina Adhesiva Rapida	0.3	110	Pega materiales en 10 segundos. Soporta 100 kg.
Mapa Topografico Fisico	-	30	No requiere HUD. Informacion basica de una zona urbana.
Kit de Costura Reforzado	-	25	Reparacion basica de ropa, mochilas o tiendas.
Machete de Explorador	0.8	280	Arma (1d6). Ignora penalizador de terreno por vegetacion.
Pedernal y Eslabon Moderno	-	35	Genera chispas incluso bajo lluvia intensa.
Bolsa de Dormir para Clima Severo	1.5	400	Permite descansar en entornos gelidos sin dano.

IV. Gadgets de Inteligencia y Espionaje

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Memoria USB Cifrada	-	150	Dificultad +20 para ser hackeada por terceros.
Microfono Direccional Laser	0.4	1100	Escucha conversaciones a traves de vidrios (hasta 50m).
Micro-Camara Espia (Lente 2mm)	-	450	Se oculta en botones o grietas. Transmision inalambrica.
Lector de Tarjetas Universal	0.1	850	+10 a Bypass de Seguridad en puertas electronicas.
Inhibidor de Senal de Bolsillo	0.3	1500	Bloquea llamadas y Wi-Fi en un radio de 3m.
Maletin Blindado Ignifugo	1.5	600	Protege contenido de fuego y caidas de gran altura.
Spray Detector de Laseres	0.2	180	Revela trampas laser de seguridad por 1 minuto.
Lupa Digital de Alta Resolucion	-	250	Analiza micro-fisuras y huellas dactilares.
Emisor de Firmas Termicas Falsas	0.2	1200	Crea una distraccion para sensores de calor enemigos.
Software de Borrado de Rastro	-	500	Uso unico. Elimina registros de tu HUD en una red local.
Localizador GPS Miniatura (Adhesivo)	-	350	Rastrea un vehiculo u objeto en el mapa de tu

			HUD.
Kit de Ganzuas Electronicas	0.3	950	Herramienta base para forzar cerraduras digitales.
Grabadora de Pulsos Electromagneticos	0.2	1800	Almacena y replica una frecuencia de apertura una sola vez.
Cifrador de Datos Portatil	0.2	1300	Encripta archivos en segundos. Requiere exito en INT.
Dispositivo de Escucha de Pared	0.1	400	Amplifica sonidos a traves de muros de hasta 30cm.
Camara Termica de Mano	0.4	900	Detecta seres vivos a traves de humo o paredes delgadas.
Papel de Datos Auto-Destructible	-	70	Se borra permanentemente 10 min despues de ser leido.
Generador de Ruido Blanco (Cuarto)	0.8	2200	Impide grabaciones de audio en un radio de 5m.
Clonador de Senales de Proximidad	0.2	2800	Copia la senal de tarjetas de acceso sin contacto (Rango 1m).
Analizador de Estres de Voz	0.1	750	+10 a Empatia/Intuicion para detectar mentiras.
Gafas de Vision Nocturna Pasiva	0.3	1100	Vision clara en oscuridad total. Se saturan con luz subita.
Espejo Tactico Telescopico	0.2	120	Para ver esquinas o bajo puertas de forma analogica.
Micro-Dron de Vigilancia (Mosca)	0.1	3500	5 min de vuelo. Muy dificil de detectar (PER -30).
Hack-Mod para Smartphones	-	650	Permite usar un celular comun para hackeos Muy Faciles.
Disfraz Facial de Silicona	-	550	+10 a Engano si no hay escaneo biometrico.

]VI. Hardware de Guerra Digital (Tecnologia Avanzada)

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Deck de Hackeo Cortex-V1	1.5	1500	Herramienta base. Permite hackeos de dificultad Moderada.
Deck de Hackeo Cortex-V3	1.2	5000	Alta gama. +10 a la Skill de Hackeo.
Cable de Enlace Neural Reforzado	0.3	200	Conexion fisica directa. Reduce en 1 ronda el tiempo de hackeo.

Antena de Largo Alcance (Portatil)	1.0	1200	Permite hackear dispositivos a una distancia de hasta 50m.
Modulo de Encriptacion de Hardware	0.2	800	Protege tu Deck. Enemigos tienen -10 para rastrear tu senal.
Servidor de Bolsillo (Buffer)	0.5	1500	Almacena datos pesados. Permite repetir una tirada de INT fallida.
Inhibidor de Senal de Grado Militar	2.0	4500	Radio 15m. Apaga comunicaciones de nivel civil automaticamente.
Capsula de Aislamiento Electronico	1.5	900	Maletin que vuelve indetectable cualquier objeto en su interior.
Filtro de HUD Clear-Mind	-	550	Gafas/Lentes. Inmunidad a Mensajes de Glitch y spam visual.
Dron de Reconocimiento Avispa	0.4	2800	Autonomia 10 min. Equipado con camara termica y microfono.
Repetidor de Senal de Ruptura	0.8	1700	Permite usar comunicaciones digitales dentro de las Dungeons.
Unidad de Hackeo de Proximidad	0.2	2100	Se pega a una cerradura. Intenta abrirla cada ronda (Skill 40).
Bateria de Induccion Rapida	0.4	400	Recarga un dispositivo electronico en 1 Accion Completa.
Escaner de Firmas de Kernel	0.3	1350	Detecta si hay otros Despertados en un radio de 20m.
Software Icebreaker (Uso unico)	-	600	Otorga un exito automatico en un hackeo Facil o Moderado.
Teclado Holografico de Muneca	0.1	350	Facilita la programacion en campo. +5 a Scripts.
Cable de Puente de Datos (Universal)	0.2	150	Permite conectar dos dispositivos de eras distintas (Viejo/Nuevo).
Visor de Espectro Electromagnetico	0.4	1800	Ves cables a traves de muros y emisiones de radio en el aire.
Simulador de Protocolo Corporativo	0.2	2200	Engana a sistemas de acceso haciendote pasar por personal tecnico.
Kit de Reparacion de Microchips	0.6	750	Herramientas de precision para arreglar Hardware danado.

JVII. Farmacopea de Combate y Bio-Medicina

Item	Peso (kg)	Coste (CR)	Efecto
Inyector de Adrenalina (Stim)	0.1	600	Accion Simple. Recuperas 20 ST y eliminas penalizador por dolor.
Pocion de Mana Azul Estandar	0.2	800	Recupera 1d20 + 5 MP de forma inmediata.
Nanobots de Sutura Rapida	0.2	1200	Accion Completa. Recupera 1d10 HP en medio del combate.
Vial de Coagulante Sintetico	0.1	300	Detiene el estado de Hemorragia de forma instantanea.
Antitoxina de Amplio Espectro	0.1	500	Elimina estados de Veneno o Infeccion de nivel 1 y 2.
Serum de Enfoque Cognitivo	0.1	700	+10 a la INT para tareas de hackeo o analisis por 10 min.
Analgesia de Choque (Spray)	0.2	250	Reduce a la mitad el penalizador de Agilidad por extremidad herida.
Pildora de Estabilizacion Mental	-	450	Elimina el estado Miedo o Panico.
Spray de Piel Sintetica	0.3	350	Sella quemaduras leves. Recupera 2 HP y evita infecciones.
Kit Quirurgico Desechable	0.8	1500	Requerido para la Skill de Cirugia. 3 usos.
Vial de Glucosa y Electrolitos	0.1	80	Recupera 5 ST de forma inmediata.
Sedante de Accion Rapida	0.1	400	Fuerza un test de CON al objetivo o queda inconsciente 1 min.
Neutralizador de Acido	0.3	280	Detiene el dano por quemadura quimica de forma inmediata.
Parche de Regeneracion Lenta	-	950	Recuperas 1 HP por hora durante las proximas 12 horas.
Estimulante Neuronal Overclock	0.1	1800	Ganas 1 Accion Simple extra la proxima ronda. Causa fatiga (-10 ST).
Sales de Reanimacion	-	150	Despierta a un aliado inconsciente (pero con HP positivo).
Antibiotico de Nueva Generacion	-	200	Cura enfermedades contraidas en biomas de mazmorra.
Vial de Sangre Sintetica (500ml)	0.6	500	Util para transfusiones. Otorga +10 HP temporales

			a alguien en agonía.
Mascara de Oxigeno de Emergencia	0.5	650	10 min de aire puro. Protege contra asfixia y gases.
Suero de Verdad Pentotal-R	0.1	2500	Penalizador de -30 a MIS para resistir interrogatorios por 5 min.

JVIII. Arsenal Balístico: Modelos y Especificaciones (2035)

Reglas de Disparo: Tiro a Tiro (Accion Simple): Dano = Dado + (PE/2). Rafaga Corta (Accion Completa): Dano = (Dado x2) + (PE/2), consume 5 balas. Rafaga Larga / 1 cuarto de Proveedor (Accion Completa): Dano = (Dado x3) + (PE/2), consume 1/4 del cargador. Solo en armas Automaticas.

Modelo	Calibre	Tipo	Capacidad	Dano (Simple)	R. Corta	R. Larga	Coste (CR)
Pistola Viper-9	9mm	Semi-Auto	15	1d6	N/A	N/A	1200
Jackhammer-45	.45 ACP	Semi-Auto	10	1d6+2	N/A	N/A	1800
S&W Grizzly	.357 Sig	Semi-Auto	8	1d8	N/A	N/A	2500
Tactical-X Compact	9mm	Semi-Auto	12	1d6	N/A	N/A	950
Executioner	.50 AE	Manual	7	1d10	N/A	N/A	4000
Stinger PDW	4.7mm	Automatica	30	1d6	2d6	3d6	3500
Spectre-9 SMG	9mm	Automatica	30	1d6	2d6	3d6	2800
Raptor Carbine	5.56mm	Automatica	30	1d8	2d8	3d8	4500
Manticore-X	5.56mm	Automatica	30	1d8	2d8	3d8	5200
AR-7 Vanguard	7.62mm	Automatica	20	1d10	2d10	3d10	6500
Hammer-12 (Pump)	12 Gauge	Manual	6	1d10	N/A	N/A	2200
Auto-Breacher 12	12 Gauge	Automatica	12	1d10	2d10	3d10	5800
Silencer-7	7.62mm	Semi-Auto	10	1d10	N/A	N/A	7000
Venom-C Sub	.45 ACP	Automatica	25	1d6+2	2d6+2	3d6+2	3900
Nova-Light	Laser	Semi-Auto	20	1d6	N/A	N/A	4200
Pulse-Rifle Gen 2	Plasma	Automatica	40	1d8	2d8	3d8	8500
Scout-56	5.56mm	Bolt-Action	5	1d8+5	N/A	N/A	3100
Interceptor-338	.338 Lapua	Bolt-Action	5	1d10+5	N/A	N/A	9800
Tyrant-50 Cal	.50 BMG	Bolt-Action	5	2d10	N/A	N/A	15000
Storm-Gate	40mm	Manual	1	1d10 AoE	N/A	N/A	6000

40							
Needler-X	Bio-Dardo	Semi-Auto	5	1d4	N/A	N/A	2500
Viper-Full Auto	9mm	Automatica	20	1d6	2d6	3d6	2300
Heavy-Revolver	.44 Mag	Manual	6	1d10	N/A	N/A	2100
Crowd-Control	Goma	Semi-Auto	10	1d6 (No Letal)	N/A	N/A	1400
Alpha-Burst	5.56mm	Rafagas	30	N/A	2d8	N/A	4000

JIX. Instrumentos de Corte y Contacto (Maestria CQC)

En el combate cuerpo a cuerpo, la Estamina (ST) es clave. Atacar con armas pesadas (Martillos/Hachas) consume 1 punto de ST.

Herramienta	Material / Tipo	Dado Dano	Peso	Coste (CR)	Notas
Cuchillo de Combate	Acero / Carbono	1d4	0.5	150	Accion Simple.
Daga Monomolecular	Nano-filo	1d6	0.4	1200	Ignora 1 de Blindaje.
Espada de Practica	Polimero	1d4	1.0	300	Dano no letal (ST).
Katana Muramasa-V	Monomolecular	1d8	1.5	6500	+5 Punteria en CQC.
Sable de Plasma	Energia	1d10	1.0	12000	Consume 2 MP/ronda.
Hacha de Impacto	Neumatica	1d10	4.5	3800	+5 Dano a estructuras.
Martillo Runico	Gravitatorio	1d10	6.0	7200	Derriba con PE mayor a 20.
Maza Electricada	Induccion	1d8	3.0	2500	-10 Iniciativa al rival.
Lanza Extensible	Compuesto	1d8	2.0	1900	Alcance: 3 metros.
Nudilleras Reforzadas	Cromo	1d4	0.2	400	Suma FOR total al dano.
Garra de Predador	Bio-Acero	1d6	0.6	3200	Causa Hemorragia.
Latigo de Monofilo	Fibra Runica	1d8	0.8	5500	Alcance: 5 metros.
Escudo de Energia	Pulso	1d4	2.5	4000	+20 Def contra balas.
Porra Retractil	Acero	1d6	1.0	600	Facil de ocultar.
Daga de Vacio	Glitch	1d6	0.3	8000	Dano puro (Kernel).

JX. Protección Táctica y Blindaje

Modelo	Tipo	BL	HP	Peso	Coste (CR)	Notas
Skin-Guard v1	Interior	1	100	0.5	450	Indetectable bajo la ropa.
Malla Termica Ignis	Interior	1	120	0.4	600	Inmune a quemaduras leves.
Camiseta Anti-Corte	Ropa	1	80	0.3	300	Solo protege contra cuchillos (d4).
Sudadera de Kevlar	Ropa	2	150	1.0	850	Estilo urbano, protección oculta.
Chaleco Courier	Chaleco	2	180	1.5	1100	Muy ligero, alta movilidad.
Runner Vest Alpha	Chaleco	3	200	2.0	1800	+5 a Agilidad mientras no este danada.
Chest-Rig PMC	Chaleco	3	250	3.0	2400	Incluye espacios para 4 cargadores.
Placa Ceramica Sola	Accesorio	4	150	2.5	900	Se anade a cualquier chaleco.
Enforcer Gen-2	Pesado	4	350	5.0	3500	Estandar de la policia privada.
Riot Shield Phalanx	Escudo	5	500	6.0	2200	Requiere una mano. Cubre a un aliado.
Traje SWAT Breacher	Completa	5	450	8.0	6000	Inmune a aturdimiento por granadas flash.
Hazard-Shell	Ambiental	2	300	4.0	2500	Proteccion total vs Acido y Gas.
Capa de Monofibra	Capa	2	100	0.8	4200	+10 a Clandestinidad en quietud.
Poncho Balistico	Ropa	3	180	1.2	1500	Ideal para climas de lluvia acida.
Kinetic Dampener	Especial	3	220	2.0	5500	Reduce dano por caída en un 50%.
Spec-Ops Nano-Suit	Completa	4	400	3.5	12000	+10 a todas las Skills fisicas.
Iron-Glitch Mesh	Media	5	500	7.0	7500	Los ataques de energia quitan mitad de HP.
Heavy	Pesada	7	800	15.0	18000	-15 a Agilidad.

Juggernaut						Blindaje masivo.
Titan-Plate Rig	Pesada	8	1000	20.0	25000	Requiere FOR 30 para moverse normal.
Reactive Vest	Especial	4	300	4.5	9000	Estalla al romperse (1d10 dano a melee).
EMP-Shielded Vest	Media	3	350	3.8	4000	Protege dispositivos del usuario de EMP.
Liquid Armor Layer	Media	4	400	4.0	8500	Se endurece al impacto. +5 DEF Melee.
Graphene-Shell	Ligera	3	300	1.0	10000	Relacion peso/proteccion perfecta.
Carbon-Flex Suit	Media	5	550	5.5	9500	No tiene penalizadores de sigilo.
Poly-Hard Case	Rigida	6	600	9.0	8000	Protege contra impactos criticos (x3 a x2).
Bio-Synth Skin	Organica	3	200*	1.0	15 ES	*Recupera 10 HP/hora de forma natural.
Void-Mesh Cloak	Mistica	4	300	0.5	30 ES	Los proyectiles tienen -20 a Punteria.
Gravity Plates	Pesada	6	700	12.0	14000	Permite saltar el doble de distancia.
Plasma-Guard Rig	Especial	5	400	5.0	16000	Especializada contra armas de energia.
Sentinel Exosuit	Trascend.	10	1500	25.0	50000	El pináculo de la defensa fisica.

]XI. Transporte y Movilidad

Todos los vehiculos tienen su propio HP (Estructura). Si llega a 0, el vehiculo explota o queda inutilizable.

Modelo	Tipo	Vel. Max	HP	Pasajeros	Coste (CR)	Notas
Patines Inline	Manual	15 km/h	20	1	100	Basados en el esfuerzo del usuario (ST).
E-Skates Spark	Electrico	30 km/h	25	1	450	Pequenos motores en las ruedas.

Mag-Skates Grip	Magnetico	40 km/h	30	1	1200	Pueden subir por paredes metalicas.
Rocket Skates	Propulsion	80 km/h	20	1	3500	Consumen 1 unidad de combustible/min.
Glitch-Blades	Especial	45 km/h	35	1	5000	Permiten atravesar obstaculos de menos de 5cm.
Mono-Wheel Solo	Monociclo	40 km/h	50	1	1800	Muy agil en pasillos estrechos.
One-Wheel Neon	Tabla	35 km/h	40	1	1500	Todoterreno urbano (parques, tierra).
Skate Classic	Tabla	15 km/h	15	1	80	Madera y ruedas de polimero.
E-Longboard	Tabla	45 km/h	30	1	900	Control remoto manual.
Hoverboard v1	Levitacion	30 km/h	40	1	4000	Flota a 20cm del suelo. Cruza agua.
Turbo-X Hover	Levitacion	70 km/h	50	1	9500	Propulsores traseros para sprint.
Mag-Lev Board	Magnetico	90 km/h	60	1	12000	Solo funciona sobre superficies de metal.
Gravity Disk	Especial	20 km/h	80	1	18000	Plataforma circular. Puede cargar 200kg.
Scooter Plegable	Manual	20 km/h	25	1	250	Cabe en cualquier mochila.
E-Scooter Dash	Electrico	40 km/h	45	1	850	El transporte mas comun de la ciudad.
Combat Scooter	Escudado	50 km/h	120	1	4500	Frente blindado (BL 2) para el conductor.
Moped City-Fly	Moto Lig.	80 km/h	150	2	2800	Barata y ruidosa.
Induction Kaze	Moto Sport	220 km/h	250	2	12000	Aceleracion instantanea (0-100 en 2s).
Iron Chopper	Moto Pes.	160 km/h	400	2	9000	Muy resistente. Dificil de volcar.
Wraith Stealth	Moto Silen.	140 km/h	200	1	18500	Invisible a radares y sensores

						acusticos.
Hover-Bike Wasp	Levitacion	180 km/h	180	1	25000	Vuela hasta 5 metros de altura.
Hornet Combat	Levitacion	200 km/h	300	1	45000	Incluye ametralladora ligera (1d8).
Orb Monocycle	Cerrado	90 km/h	220	1	7200	Una esfera de cristal reforzado.
Sedan Nexus-5	Auto	180 km/h	500	5	15000	Coche familiar estandar.
Vault Armored	Auto	150 km/h	1200	4	40000	Blindaje 5. Ventanas a prueba de d10.
Coupe Velocity	Deportivo	320 km/h	400	2	85000	Carroceria de fibra de carbono.
Torque Muscle	Clasico	240 km/h	650	4	30000	Potencia bruta. +10 a embestidas.
Mammoth 4x4	Todoterreno	140 km/h	900	6	35000	Sube pendientes de 60 grados.
SUV Cuspide	Lujo	200 km/h	700	7	60000	Interior de lujo. Minibar y HUD total.
Bunker Tactical	Furgon	120 km/h	1500	8	55000	Base movil para un escuadron.
Aero Sedan	Volador	400 km/h	450	5	120000	Coche volador basico (Nivel de vuelo 1).
Comet Sport	Volador	750 km/h	350	2	250000	El rey del cielo urbano. Muy rapido.
Sky-Limo	Volador	300 km/h	800	10	500000	Para la elite corporativa.
Cargo VTOL	Transporte	250 km/h	2000	2	180000	Carga hasta 5 toneladas.
Jetpack Personal	Propulsion	120 km/h	60	1	35000	Autonomia: 15 minutos.
Wing-Suit Tech	Planeador	200 km/h	40	1	8000	Requiere saltar desde un lugar alto.
Exo-Legs Miner	Exoesqueleto	20 km/h	500	1	12000	Aumenta carga en +200kg.
Combat Strider	Mecha	60 km/h	2500	1	1200000	Armamento pesado integrado.
Spider-Bot	Caminante	50 km/h	600	2	45000	Puede caminar por techos y montanas.
Sub-Scooter Aqua	Acuatico	40 km/h	300	1	5500	Para exploracion submarina.

CAPITULO 4: LAS MAZMORRAS (DUNGEONS)

4.1 Naturaleza de las Mazmorras

Las Mazmorras son fragmentos de realidades alternativas que el Sistema proyecta para evaluar y progresar a los Despertados. No son solo cuevas con monstruos — son ecosistemas completos con sus propias leyes físicas, economías de mana y jerarquías de criaturas. El Sistema las genera cuando la concentración de energía de ruptura en una zona supera el umbral de contención dimensional.

Cada mazmorra tiene un tiempo de vida limitado. Si no es limpiada antes del colapso, sus fronteras se rompen y las criaturas del interior invaden el mundo real. A este evento se le llama Ruptura.

4.2 Clasificación por Categoría

Categoría	Nivel Recomendado	Tipo de Amenaza	Esencia Promedio	Tiempo de Colapso
E	1-10	Monstruos básicos (ratas de mana, slimes)	50-200 CR	72 horas
D	11-20	Criaturas organizadas (goblins, lobos de ruptura)	500-2.000 CR	48 horas
C	21-35	Bestias de elite, trampas del Sistema	5.000-20.000 CR	24 horas
B	36-50	Entidades conscientes, facciones de monstruos	50.000-200.000 CR	12 horas
A	51-70	Entes primordiales, líderes de portal	500.000+ CR	6 horas
S	71-100	Eventos de extinción — solo equipos de elite	Invaluable	2 horas

4.3 Estructura Interna de una Mazmorra

Cada mazmorra tiene 3 secciones:

Sala de Entrada (Umbral): donde los Despertados materializan. Las leyes físicas todavía son cercanas a la normalidad.

Núcleo (Zonas de Peligro): múltiples salas con enemigos progresivamente más fuertes. Aquí el Sistema modifica la realidad.

Sala del Jefe (Corazón del Portal): donde reside la entidad principal. Limpiarla cierra el portal.

4.4 El Sistema de Puntos de Dungeon

Acción	Puntos de Dungeon (PD)	Efecto
Matar enemigo E	1 PD	—

Matar enemigo D	3 PD	—
Matar enemigo C	10 PD	—
Matar jefe	50 PD	Cierra el portal
Explorar sala nueva	2 PD	—
Rescatar civil	5 PD	Reputacion +1
Fallo de mision	-20 PD	—

Cada 100 PD acumulados de por vida sube el Rango del Despertado. Los rangos son: F mayor a E mayor a D mayor a C mayor a B mayor a A mayor a S mayor a SS mayor a SSS.

4.5 Ruptura de Confinamiento

Si una mazmorra no es limpiada antes del Tiempo de Colapso, ocurre una Ruptura. Las criaturas invaden el mundo real y el area circundante (radio = Categoria numerica x 100 metros) comienza a transformarse en el bioma de la mazmorra.

Regla del Director: Una Ruptura es una mision de emergencia de nivel Categoria+1 y afecta a toda la ciudad.

4.6 El Jefe de la Mazmorra

Cada portal tiene un Jefe. Su poder esta en proporcion a la categoria del portal. El jefe tiene:

HP = (Categoria numerica x 500)

Sus ataques siguen las mismas reglas que los de los jugadores pero con skills del Sistema a nivel (Categoria x 20). Tiene habilidades especiales unicas que el Director disena. Al morir: otorga un Item Raro o Runa unica, y cierra el portal.

4.7 Loot y Distribucion de Esencia

Categoria Mazmorra	Esencia por Limpieza	Items Raros	Runas Especiales
E	50-200 CR	0-1 item comun	—
D	500-2.000 CR	1-2 items poco comunes	—
C	5.000-20.000 CR	2-3 items raros	10% chance de Runa
B	50.000-200.000 CR	3-4 items epicos	30% chance de Runa
A	500.000+ CR	5+ items legendarios	60% chance de Runa
S	Variable (millones)	Items unicos	100% Runa + Habilidad del Jefe

CAPITULO 5: GUIA DEL DIRECTOR (EL SISTEMA COMO ARBITRO)

5.1 El Rol del Director en 2035

El Director de Juego en REINICIO_2035 no es Dios — es el Sistema. Tu trabajo es ser un arbitro justo y un narrador implacable. El Sistema de 2035 no tiene misericordia, pero tampoco es sadico. Recompensa la preparacion, la creatividad y el riesgo calculado.

El Director no debe querer matar a los jugadores. Debe presentar un mundo coherente donde las decisiones imprudentes tengan consecuencias reales. Un Despertado que no prepara su equipo antes de entrar a una mazmorra Categoria C debe enfrentarse a la realidad de esa decision — no a una trampa arbitraria.

5.2 Filosofia de Diseno de Encuentros

Principios fundamentales:

Tres soluciones: un encuentro bien disenado tiene al menos 3 soluciones posibles (combate, sigilo, negociacion).

NPCs con personalidad: cada NPC tiene sus propias estadísticas simplificadas — no necesitan 14 skills, solo las relevantes para la escena.

Dificultad viva: la dificultad se calibra con el nivel del grupo, no con el nivel del documento.

5.3 Creacion de NPCs y Enemigos

Tipo de Enemigo	HP Base	Skills	Dado de Dano	Blindaje	Notas
Ciudadano	CON x 2	Skill unica 20	1d4	0	Fragil — PNJ civil, no apto para combate real
Guardia Corporativo	CON x 3 + FOR/5	Skills 40-50	1d8	3	Equipado y entrenado — primer desafio real
Despertado Rival (Tier D)	HP normal x 1.5	Skills 40-55	1d8+2	4	Despertado antagonista nivel medio
Bestia de Dungeon (Tier C)	CON x 5	Skills 55-65	2d8+2	6	Resistente al dolor; habilidad especial 1/combate
Entidad de Portal A	CON x 6	Skills 80-90	2d10	10	Habilidades especiales
Jefe de Mazmorra	Categoria x 500	Skills 100+	3d10	15	Inmortal hasta el corazon

	Contacto / Socio / Aliado Estrategico								
Calle	Objetivo / Rival / Desconocido / Neutral / Respetado / Conectado / Lider de Barrio / Leyenda Urbana								
Gremio	Expulsado / Multado / A Prueba / Sin Rango / Miembro / Especialista / Maestro / Campeon del Sistema								

5.7 Reglas de Maestria para el Director

Sobre los Criticos: un Exito Critico (mas de +50) siempre tiene una consecuencia narrativa, no solo mecanica.

Sobre los Fallos Criticos (menos de -40): el Director describe el peor resultado plausible, no el peor resultado posible. La narrativa primero.

Sobre la Muerte: nunca mate a un jugador sin darle una salvacion final. La ultima tirada de CON/2 menos d100 siempre tiene su momento dramatico.

Sobre las Runas del grupo: antes de cada sesion, el Director debe revisar que Runas tienen los jugadores. Los encuentros deben ser desafios para esas capacidades, no ignorarlas.

APENDICE: HOJA DE PERSONAJE

Instrucciones de la Hoja

La hoja de personaje de REINICIO_2035 registra todos los datos mecanicos del Despertado. Se divide en 6 bloques. El jugador la completa al crear al personaje y la actualiza tras cada sesion o nivel ganado.

BLOQUE 1: IDENTIDAD

Campo	Valor
Nombre del Personaje	
Vector Profesional	
Nivel del Personaje	
Rango del Sistema	F / E / D / C / B / A / S / SS / SSS
Alias / Apodo	

BLOQUE 2: ATRIBUTOS PRIMARIOS Y DERIVADOS

Atributo	Base	Bono Vector	Total
FOR (Fuerza)	—	+_	—
AGI (Agilidad)	—	+_	—
CON (Constitucion)	—	+_	—
INT (Inteligencia)	—	+_	—
PER (Percepcion)	—	+_	—
MIS (Misticismo)	—	+_	—

Derivado	Formula	Valor Actual
HP (Puntos de Vida)	$(CON \times 2) + (FOR/5)$	— / —
MP (Puntos de Mana)	$(MIS \times 2) + (INT/5)$	— / —
ST (Estamina)	CON + AGI	— / —
INI (Iniciativa)	$(PER + AGI) / 2$	—
Blindaje (Base)	Armadura equipada	—

BLOQUE 3: HABILIDADES (14 ACTIVAS)

Tipo	N°	Skill	Atributo	Pts	Total (Atr/2+Pts)
General	1				
General	2				
General	3				

General	4				
General	5				
General	6				
General	7				
Especialista	1				
Especialista	2				
Especialista	3				
Especialista	4				
Especialista	5				
Especialista	6				
Especialista	7				

BLOQUE 4: TECNICAS ACTIVAS (RUNAS)

Slot	Runa	Nivel Actual	Coste MP	Efecto Actual
1				
2				
3				
4				
Slot 5+	Desbloquear a nivel 5			(+1 slot cada 5 niveles)

BLOQUE 5: EQUIPO Y RECURSOS

Categoría	Item	Peso (kg)	Notas
Arma Principal			
Arma Secundaria			
Armadura			
Gadget 1			
Gadget 2			
Consumibles			

Creditos (CR): _____ | Esencia (ES): _____

Puntos de Dungeon acumulados: _____ | Rango actual: _____

BLOQUE 6: NOTAS Y HITOS DE CLASE

Espacio para registrar los Hitos desbloqueados por nivel (10, 30, 50, 70, 90, 100) y notas de historia del personaje.

APENDICE B: TABLAS DE REFERENCIA RAPIDA

Resumen del Sistema d100 Inverso

Resultado	Consecuencia
Mas de +50	Exito Critico — hazana epica, dano x1.5
+1 a +49	Exito — la accion funciona
0	Exito Justo — funciona pero con complicacion menor
-1 a -39	Fallo — la accion falla
Menos de -40	Fallo Critico — consecuencia grave

Tabla de Salvaciones Rapida

Salvacion pura: $(\text{Atributo} / 2) - d100$ mayor o igual a 0

Salvacion con skill: $(\text{Attr}_A / 4 + \text{Attr}_B / 4 + \text{Skill}) - d100 - \text{Severidad}$ mayor o igual a 0

Resumen de Penalizadores de Combate

Factor	Penalizador
Cobertura Leve	-10
Cobertura Parcial	-20
Cobertura Elevada	-30
Cobertura Total	-40
Objetivo caminando	-2
Objetivo trotando	-4
Objetivo sprint	-6
Objetivo alta velocidad	-8
Rafaga (dano x2)	-20 a la tirada

CAPÍTULO 2.6: PROGRESIÓN DEL DESPERTADO — EXPERIENCIA Y NIVELES

El Sistema no regala nada. Cada punto de experiencia que tu HUD registra es el residuo cuantificado de una decisión que te costó algo: sangre, tiempo, o exposición al riesgo real. El nivel no es un número decorativo; es la medida exacta de cuántas veces te pusiste en peligro, procesaste el resultado y sobreviviste para aprender.

Este capítulo define las reglas completas de progresión: cómo se gana experiencia, cuánto se necesita para subir de nivel, qué otorga cada subida, y cómo el Despertado desbloquea runas, hitos y nuevas capacidades a lo largo de su trayectoria.

2.6.1 Fuentes de Experiencia (XP)

El Sistema distingue entre Experiencia Activa — la que se obtiene por acciones directas en campo — y Experiencia Pasiva — la que se acumula por crecimiento intelectual, social y de red. Ambas alimentan el mismo medidor de XP, pero el Sistema aplica un principio de rendimiento decreciente: repetir exactamente la misma acción en el mismo tipo de entorno otorga XP reducida la segunda vez y nula a partir de la quinta repetición consecutiva. Crecer requiere variedad.

JA. Combate y Eliminación de Entidades

La fuente más directa de XP en REINICIO_2035. El Sistema calcula la recompensa en función del Rango de la entidad eliminada y del esfuerzo requerido para derrotarla. Una entidad de Rango C aniquilada por un Despertado de nivel 2 otorga más XP que la misma entidad abatida por uno de nivel 15, porque el diferencial de poder cambia el coeficiente de aprendizaje.

Rango Entidad	Nivel Recomendado	XP Base por Entidad	Multiplicador por Primera Vez
Rango E (Primitiva)	1-3	10 XP	×2 (20 XP)
Rango D (Rudimentaria)	3-7	25 XP	×2 (50 XP)
Rango C (Amenaza Media)	7-15	60 XP	×1.5 (90 XP)
Rango B (Amenaza Alta)	15-25	150 XP	×1.5 (225 XP)
Rango A (Amenaza Crítica)	25-40	350 XP	×1.5 (525 XP)
Rango S (Evento de Extinción)	40+	800 XP	×2 (1,600 XP)
Jefe de Dungeon (cualquier rango)	Según rango	×3 del valor base	Bonus +500 XP al cierre de portal

Nota sobre Rangos y Nivel de Personaje: si el Despertado enfrenta una entidad de rango muy inferior a su nivel (diferencia de más de 10 niveles), el Sistema reduce la XP otorgada al 25% del valor base. El Sistema no premia el cebado.

Bonificaciones de Combate: existen multiplicadores adicionales que el Sistema aplica cuando la eliminación fue particularmente eficiente o innovadora.

Condición de Combate	Bonus XP
Crítico definitorio (residuo \geq+50 en golpe de gracia)	+15% XP de la entidad
Sin recibir daño en todo el combate	+20% XP de la entidad
Eliminar entidad en solitario (grupo de 3+ personas)	+25% XP de la entidad
Combo táctico (aliado prepara, tú rematas o viceversa)	+10% XP de la entidad
Usar debilidad específica de la criatura	+15% XP de la entidad
Método no convencional (sin combate directo, ej. trampa)	+30% XP de la entidad

JB. Exploración de Dungeon

El Sistema valora la exploración activa tanto como el combate. Un Despertado que atraviesa una Mazmorra corriendo hacia el jefe final aprende menos que uno que mapea cada corredor, examina cada trampa y comprende la arquitectura de la amenaza.

Acción de Exploración	XP Otorgada
Entrar a una Dungeon por primera vez (cualquier rango)	50 XP
Explorar sala nueva dentro de la Dungeon	5 XP por sala
Mapear completamente un nivel de Dungeon (\geq80% salas)	+100 XP bonus
Desactivar trampa mecánica	20 XP
Desactivar trampa rúnica	35 XP
Activar trampa involuntariamente pero sobrevivir	10 XP (el Sistema reconoce la experiencia)
Descubrir ruta alternativa o atajos	40 XP
Encontrar cámara de tesoro oculta	75 XP
Identificar correctamente el bioma de la Dungeon	25 XP
Cerrar portal (derrota del Jefe)	500 XP base + bonus por Rango (ver tabla de Jefes)

JC. Objetivos Narrativos y Misiones

Las misiones estructuradas — contratos del gremio, operaciones corporativas o arcos personales — otorgan bloques grandes de XP porque representan un esfuerzo sostenido y una inversión de recursos extendida en el tiempo.

Tipo de Objetivo	XP Otorgada
Objetivo menor (1 sesión)	150-250 XP
Objetivo estándar (2-3 sesiones)	400-600 XP
Objetivo mayor (arco completo, 5+ sesiones)	800-1,200 XP
Objetivo fallido pero con aprendizaje documentado (a criterio del DJ)	50% del valor del objetivo
Objetivo completado con método óptimo (sin bajas del grupo, sin alertas)	+25% bonus sobre el valor
Superar un objetivo diseñado para grupo de mayor nivel	+50% bonus sobre el valor

]D. Descubrimiento de Runas

Las Runas de Técnica son fragmentos del código fuente del Sistema. Descubrir las — no solo usarlas, sino entender su patrón y absorber el conocimiento que contienen — es un proceso de XP activo. El Sistema distingue entre encontrar una runa y comprenderla.

Acción con Runa	XP Otorgada
Encontrar runa sin identificar	10 XP
Identificar una runa sin usarla (tirada INT o MIS exitosa)	20 XP
Sintonizar una runa nueva de nivel 1-10	50 XP
Sintonizar una runa nueva de nivel 11-25	100 XP
Sintonizar una runa nueva de nivel 26-50	200 XP
Sintonizar una runa nueva de nivel 51+	400 XP
Descubrir runa de rareza única o legendaria	500 XP + evento narrativo
Sintonizar segunda runa del mismo tipo (combinación)	75 XP (bonus por comprensión del patrón)

]E. Hitos Sociales y de Gremio

El Sistema no existe en el vacío. La red de relaciones de un Despertado — sus alianzas, su reputación y su posición en los gremios — alimenta su crecimiento de formas que el combate solo no puede replicar. En 2035, la información y la confianza tienen un valor tan real como el acero.

Hito Social	XP Otorgada
Primer contrato completado con un gremio nuevo	100 XP
Ascender de rango dentro del gremio	200 XP
Establecer alianza con otro grupo de Despertados	150 XP
Negociar con éxito con una facción neutral o enemiga	100 XP
Revelar información crítica sobre el Sistema a otros Despertados	75 XP
Salvar la vida de un NPC importante para la narrativa	125 XP
Completar un arco de relación personal (romances, rivalidades, mentorías)	200 XP
Traicionar a un aliado con consecuencias narrativas (ambas partes aprenden)	50 XP (aprendizaje amargo)

]F. XP de Riesgo Personal

El Sistema tiene un mecanismo menos documentado: recompensa el riesgo calculado. Ponerse en peligro real — no suicida, sino con consecuencias genuinas — activa un multiplicador que el Sistema llama internamente Coeficiente de Presión.

Situación de Riesgo	Bonus XP
Entrar a una Dungeon de Rango superior al recomendado	+20% a toda la XP de esa sesión
Combatir en condiciones de inferioridad numérica (3:1)	+25% a XP de combate

o más)	
Operar sin equipo completo (perdido, dañado o sin abastecimiento)	+15% a toda la XP de esa sesión
Usar una habilidad por primera vez en situación de alta presión	+30 XP bonus
Sobrevivir a una situación que debería haberte matado (≤5% HP)	+100 XP bonus (una vez por sesión)

2.6.2 Tabla de XP por Nivel — Niveles 1 al 20

La tabla de progresión de REINICIO_2035 usa una curva de tipo exponencial moderada en los primeros 10 niveles, y se acelera significativamente a partir del nivel 11. Esto refleja la naturaleza del Sistema: los primeros pasos son relativamente accesibles — el Sistema quiere que sobrevivas el inicio — pero la verdadera maestría exige un esfuerzo compuesto que va más allá de simplemente limpiar Dungeons de bajo nivel.

El XP mostrado es el XP acumulado total, no el XP por nivel individual. Esto facilita el cálculo en mesa: consulta la tabla con el total de XP del personaje y busca el nivel correspondiente.

Nivel	XP Acumulado Total	XP Requerida (Delta)	Sesiones Estimadas	Hito de Clase
1	0	—	0	Despertar inicial
2	200	200	1-2 sesiones	—
3	500	300	2-3 sesiones	—
4	900	400	3-4 sesiones	—
5	1,500	600	4-6 sesiones	+1 punto de atributo
6	2,300	800	5-7 sesiones	—
7	3,300	1,000	6-9 sesiones	—
8	4,500	1,200	8-11 sesiones	—
9	6,000	1,500	10-14 sesiones	—
10	8,000	2,000	13-18 sesiones	HITO DE CLASE 1 + +1 punto de atributo
11	10,500	2,500	17-23 sesiones	—
12	13,500	3,000	22-29 sesiones	—
13	17,000	3,500	27-36 sesiones	—
14	21,000	4,000	33-45 sesiones	—
15	25,500	4,500	40-55 sesiones	+1 punto de atributo
16	30,500	5,000	48-65 sesiones	—
17	36,000	5,500	57-77 sesiones	—
18	42,000	6,000	66-89 sesiones	—
19	48,500	6,500	76-103 sesiones	—
20	56,000	7,500	87-118 sesiones	HITO DE CLASE 2 + +1 punto de atributo

Referencia rápida: para llegar al nivel 10 se requieren 8,000 XP acumulados, que equivalen aproximadamente a 13-18 sesiones de juego con actividad completa (combate, exploración y objetivos narrativos). Un grupo activo que limpia dos Dungeons de Rango D/C por arco narrativo alcanzará el nivel 10 en aproximadamente 10-12 sesiones reales, lo cual es coherente con el primer Hito de Clase.

2.6.3 Fórmula de Progresión para Niveles 21 en Adelante

El Sistema no tiene un techo de nivel definido. La progresión más allá del nivel 20 sigue una fórmula que el DJ puede calcular en mesa sin necesidad de tablas extensas.

Fórmula base: $XP_acumulado(N) = XP_nivel_20 + \Sigma [7,500 + (N-20) \times 1,000]$ para cada nivel $N > 20$

En términos prácticos, esto significa que cada nivel a partir del 21 cuesta aproximadamente 1,000 XP más que el anterior. La progresión es lineal con pendiente creciente: llegar del nivel 20 al 21 cuesta 8,500 XP; del 21 al 22, 9,500; del 22 al 23, 10,500; y así sucesivamente.

Nivel	XP Delta (ese nivel)	XP Acumulado Total	Hito de Clase
21	8,500	64,500	—
22	9,500	74,000	—
23	10,500	84,500	—
24	11,500	96,000	—
25	12,500	108,500	+1 punto de atributo
30	17,500	193,000	HITO DE CLASE 3 + +1 punto de atributo
35	22,500	315,500	+1 punto de atributo
40	27,500	471,000	HITO DE CLASE 4 + +1 punto de atributo
50	37,500	856,000	+1 punto de atributo
60	47,500	1,381,000	+1 punto de atributo
70	57,500	2,056,000	+1 punto de atributo
80	67,500	2,881,000	+1 punto de atributo
90	77,500	3,856,000	+1 punto de atributo
100	87,500	4,981,000	HITO DE CLASE 5 — TRASCENDENCIA DEL VECTOR

Nota de diseño: alcanzar el nivel 100 y la Trascendencia del Vector requiere un compromiso de campaña extraordinario. A un ritmo de 3-4 sesiones por semana con grupos altamente activos, esta es una trayectoria de años de juego en el mundo real. Esto es intencional: la Trascendencia no es un final del juego; es la consagración de una leyenda viviente.

2.6.4 Qué Otorga Subir de Nivel

Cada vez que el personaje alcanza un nuevo nivel, el Sistema ejecuta una secuencia de actualización que el Despertado experimenta físicamente: un pulso de calor que recorre la columna vertebral, una claridad mental de dos o tres segundos donde todo parece moverse más lento, y una notificación en el HUD que no se puede ignorar.

]Recompensas Estándar (cada nivel)

Recompensa	Descripción
+10 Puntos de Skill	Distribuibles libremente entre cualquiera de las 14 ranuras activas. Cap de 10 puntos por habilidad por nivel.
Recálculo de Atributos Derivados	HP, MP y ST se recalculan si los atributos base cambiaron. El Sistema aplica la actualización automáticamente.
Acceso a runas de nuevo nivel	Al alcanzar niveles pares (2, 4, 6...), el mercado de Esencia desbloquea runas del siguiente rango disponible.

]Recompensas Periódicas (cada 5 niveles)

Nivel	Recompensa Especial
5	+1 punto de atributo (libre asignación); acceso a runas de nivel 6-10
10	+1 punto de atributo; HITO DE CLASE 1; acceso a Dungeons de Rango C sin penalizador de rango
15	+1 punto de atributo; acceso a runas de nivel 11-20; posibilidad de solicitar Recalibración Secundaria al DJ
20	+1 punto de atributo; HITO DE CLASE 2; acceso a Dungeons de Rango B; se pueden abrir una ranura adicional de Skill (rango opcional, no obligatorio)
25	+1 punto de atributo; acceso a runas de nivel 21-30
30	+1 punto de atributo; HITO DE CLASE 3
35	+1 punto de atributo; puede invertir un punto de atributo en un segundo atributo base sin coste adicional
40	+1 punto de atributo; HITO DE CLASE 4; acceso a Dungeons de Rango A
50	+1 punto de atributo; el cap de Skills aumenta: se pueden asignar hasta 15 puntos por habilidad por nivel
60	+1 punto de atributo; el límite máximo de Skill efectiva aumenta de 150 a 175
70	+1 punto de atributo; acceso a Dungeons de Rango S sin penalizador de rango
80	+1 punto de atributo; el DJ puede revelar fragmentos del propósito del Sistema
90	+1 punto de atributo; acceso a la capa profunda de runas legendarias
100	+2 puntos de atributo; HITO DE CLASE 5 —

2.6.5 Sistema de Sintonización de Runa

Las Runas de Técnica no se "equipan" como un arma. El proceso de sintonización es una integración biológica: el disco de datos orgánicos o el fragmento de código rúnico se introduce en el sistema nervioso del Despertado y el Sistema reescribe parcialmente sus rutas neuronales para dar soporte a la nueva capacidad. No todas las personas pueden sintonizar cualquier runa: existen requisitos de atributo, nivel y Esencia.

]Tipos de Runas por Nivel de Acceso

Categoría de Runa	Nivel de Runa	Nivel Mínimo del Despertado	Atributo Mínimo Requerido	Coste en Esencia
Runa Novata	1-5	1	Atributo base \geq 15	25 Esencia
Runa Iniciada	6-10	5	Atributo base \geq 20	75 Esencia
Runa Avanzada	11-20	10	Atributo base \geq 30	200 Esencia
Runa Experta	21-30	20	Atributo base \geq 40	500 Esencia
Runa Maestra	31-40	30	Atributo base \geq 50	1,200 Esencia
Runa Épica	41-60	40	Trascendencia Biológica activa	3,000 Esencia
Runa Legendaria	61+	60	Hito de Clase 4 completado	7,500 Esencia + ritual especial

]Proceso de Sintonización — Pasos

El proceso de sintonización de una runa se resuelve en mesa con los siguientes pasos. No es instantáneo; requiere condiciones específicas.

Paso 1 — Adquisición: la runa debe ser obtenida en campo (tesoro de Dungeon, mercado de Esencia, misión especial). Las runas de rareza Épica y Legendaria no están disponibles en mercados ordinarios; requieren eventos narrativos o encargos de gremio de alto nivel.

Paso 2 — Verificación de Requisitos: el DJ confirma que el personaje cumple el nivel mínimo y el atributo base requerido. Si alguno no se cumple, la runa no puede sintonizarse hasta alcanzar el requisito — el Sistema lo bloquea con una notificación de "INCOMPATIBILIDAD DE PROTOCOLO".

Paso 3 — Pago de Esencia: el coste en Esencia se descuenta del inventario del personaje. La Esencia es la divisa del Sistema, no créditos corporativos. Los costes de la tabla son el coste base; en entornos de mercado negro o sintonización forzada, el coste puede ser 50-100% superior.

Paso 4 — Tirada de Sintonización: el jugador hace una tirada de MIS (o INT para runas tecnológicas) contra el nivel de la runa multiplicado por 2. Si el residuo es positivo, la sintonización es exitosa. Si el residuo es negativo (fallo), el Despertado puede intentarlo nuevamente la siguiente sesión sin perder la Esencia invertida. Si el resultado es Fallo Crítico (≤ -40), ocurre un Rechazo de Protocolo: el

personaje sufre 1d8 de daño de maná y no puede intentar sintonizar esa runa específica hasta el siguiente nivel.

Resultado Tirada de Sintonización	Efecto
Éxito normal (residuo ≥ 0)	Sintonización exitosa en 1 hora de descanso
Éxito con residuo ≥ +30	Sintonización instantánea + bonus: runa comienza en nivel +1
Fallo (residuo < 0)	Intento fallido; puede reintentarse en la próxima sesión; Esencia no se pierde
Fallo Crítico (residuo ≤ -40)	Rechazo de Protocolo: 1d8 daño, prohibición temporal de esa runa hasta el siguiente nivel

Paso 5 — Integración: tras la sintonización exitosa, la runa queda registrada en el HUD del Despertado. Puede activarse gastando el coste de MP especificado en la descripción de la runa. Las runas sintonizadas no se pierden al subir de nivel; son permanentes hasta que el Despertado decida abandonarlas (proceso también llamado "desconfiguración de protocolo").

]Sintonización de Emergencia (en combate)

En situaciones de desesperación extrema, un Despertado puede intentar sintonizar una runa en pleno combate. El proceso se comprime a una acción completa, pero el coste en Esencia es el doble del estándar y la penalización a la tirada de sintonización es de -20. Los Tecnomantes y Arquitectos de Runas pueden reducir estas penalizaciones con sus habilidades de clase.

2.6.6 Hitos de Clase — Integración con el Sistema XP

Los Hitos de Clase están anclados a niveles específicos (10, 20, 30, 40, 100). El sistema XP está diseñado para que el grupo alcance cada hito en un rango de sesiones que genere dramatismo sin desgaste.

Hito	Nivel	XP Acumulado	Sesiones Estimadas (ritmo normal)	Sesiones Estimadas (ritmo intenso)
Hito 1	10	8,000 XP	13-18 sesiones	9-12 sesiones
Hito 2	20	56,000 XP	87-118 sesiones (desde inicio)	50-70 sesiones acumuladas
Hito 3	30	193,000 XP	Campaña media (1-2 años de juego)	—
Hito 4	40	471,000 XP	Campaña larga (2-4 años de juego)	—
Trascendencia	100	4,981,000 XP	Campaña épica (5-10+ años)	—

El ritmo normal asume 2-3 sesiones por semana, con grupos de 3-5 Despertados que completan combates, exploración y objetivos narrativos en cada sesión. El ritmo intenso asume grupos altamente optimizados que maximizan las fuentes de XP disponibles.

Nota para el DJ: si el grupo quiere alcanzar el Hito 1 más rápidamente, aumenta la densidad narrativa de las primeras 8 sesiones: más Dungeons de Rango D, más trampas descubiertas, más hitos sociales. Si quieres que el Hito 1 llegue con peso dramático, redúcela. La tabla es una guía, no una prisión.

2.6.7 La Notificación de Nivel

Cuando el Sistema registra que un Despertado ha alcanzado el XP umbral de un nuevo nivel, no lo hace con discreción. La notificación es interna y brutal:

[SISTEMA] [ACTUALIZACIÓN DE PROTOCOLO APROBADA] [NIVEL N DESBLOQUEADO] [DISTRIBUCIÓN DE DATOS SINÁPTICOS EN PROGRESO] [TIEMPO ESTIMADO: 3 SEGUNDOS] [NO RESISTA EL PROCESO]

Durante esos tres segundos, el Despertado queda en un estado de trance superficial. En combate, esto puede ser fatal si ocurre en el momento incorrecto; algunos Despertados veteranos aprenden a posponer la actualización hasta un momento seguro, aunque el Sistema solo permite retrasos de hasta 10 minutos antes de forzar el proceso.

La actualización instantánea de Stats otorga los beneficios del nuevo nivel de inmediato: el HP sube, las Skills se recalculan y el acceso a nuevas runas se desbloquea. Un Despertado que estaba al borde de la muerte puede subir de nivel en pleno combate y recuperar suficiente HP para sobrevivir. El Sistema es, en este sentido, narrativamente dramático por diseño.

2.6.8 Distribución de XP en Grupo

El Sistema distribuye la XP de forma individual, no colectiva. Cada Despertado recibe XP según sus acciones específicas durante la sesión. Sin embargo, existen bonificaciones de sinergia que el Sistema aplica cuando el grupo opera de forma coordinada.

Situación Grupal	Efecto sobre XP
Acción coordinada exitosa (mínimo 2 personas)	Todos los participantes reciben +15% XP de esa acción
Grupo completo supera Dungeon sin bajas	+10% a toda la XP de la sesión para todos los miembros
Despertado comparte información táctica que beneficia al grupo	+25 XP bonus al que comparte; +10 XP a los que la usaron
Revivir a un aliado que hubiera muerto	+50 XP bonus al que revivió; el aliado no pierde XP por la muerte
Despertado de nivel más alto guía a uno de nivel más bajo	+20 XP al tutor por sesión de mentoría activa

No existe un límite de XP diario o por sesión. El Sistema simplemente registra todo. Algunos grupos extraordinariamente activos han alcanzado el Hito 1 en 6 sesiones; otros con más énfasis narrativo y social han tardado 25. Ambos son resultados válidos del mismo sistema.

2.6.9 Pérdida de XP y Eventos de Desestabilización

El Sistema no solo otorga XP; también puede retirarla. Los eventos de Desestabilización son situaciones donde el Despertado toma decisiones que el Sistema interpreta como regresión operativa.

Evento de Desestabilización	Penalización de XP
Muerte (caída a 0 HP confirmada, sin revivir)	-10% del XP necesario para el siguiente nivel
Abandono de misión activa sin causa justificada	-5% del XP necesario para el siguiente nivel
Traicionar a un aliado de gremio	-100 XP fijos + penalización de reputación
Colapso de Mazmorra por tiempo (no limpiar en el límite)	-50 XP fijos + todos reciben Penalizador de Rango -5 por 1 sesión
Fallo Crítico consecutivo (3+ en la misma sesión)	-25 XP fijos (el Sistema registra la degradación de rendimiento)

La pérdida de XP nunca puede reducir el nivel actual: el personaje puede quedar en 0 XP del nivel actual, pero no retrocede. El Sistema puede frustrar, pero no borra lo que ya fue integrado.

APÉNDICE C: EJEMPLOS DE JUEGO EN MESA

Este apéndice es la guía de referencia práctica para DJ y jugadores que quieren ver las mecánicas de REINICIO_2035 en acción. Cada ejemplo usa personajes nombrados y situaciones ambientadas en el mundo del año 2035. Los números son reales; las tiradas son ficticias pero construidas para ilustrar los rangos realistas que el grupo encontrará en mesa.

Lee estos ejemplos antes de tu primera sesión. Muéstraselos a los jugadores nuevos. El sistema d100 inverso es contraintuitivo al principio — queremos tirar bajo, no alto — y los ejemplos concretos eliminan el 90% de las confusiones iniciales.

C.1 — TIRADA BÁSICA: HACKEO BAJO PRESIÓN

La Situación

Año 2035. Sector industrial de Nova-Lima, subsuelo Nivel -4. Una Dungeon de Rango C materializa sin aviso en un almacén abandonado de BioSynth Collective. El grupo lleva 40 minutos limpiando pasillos y ha llegado a una puerta de seguridad que separa la zona de acceso libre de la cámara del Jefe.

La puerta está protegida por un terminal de seguridad corporativa Serie 7, con un protocolo de encriptación de grado medio. El grupo necesita abrirla antes de que el temporizador de estabilización del portal llegue a cero.

El personaje a cargo: KAISER, Espectro de Sombras, Nivel 4.

Vector: Espectro de Sombras (Bono: +10 AGI, +5 PER)

Atributos relevantes: INT 25 (base), sin bono de Vector en INT

Skill de Hackeo: $INT/2 + 18$ puntos de entrenamiento = $12 + 18 = 30$

Kaiser no es un especialista en hackeo — es un infiltrador. Pero alguien tiene que intentarlo, y él es el único con el Deck de datos disponible.

Cálculo de Skill Efectiva

El terminal es de grado medio (-10 a la tirada). El entorno está parcialmente iluminado pero sin interferencia activa. No hay presión directa de combate en este turno.

Factor	Modificador
Skill base de Hackeo	30
Penalizador por seguridad de grado medio	-10
Skill Efectiva Final	20

Con una Skill Efectiva de 20, Kaiser tira el d100.

Escenario A — Éxito Normal

Kaiser tira el d100. Resultado: 14.

Residuo = Skill Efectiva - d100 = $20 - 14 = +6$

Resultado positivo: ÉXITO.

El DJ narra: "El Deck de Kaiser emite un pitido suave. La secuencia de encriptación cede después de tres segundos de procesamiento. La puerta se desliza 40 centímetros antes de que el mecanismo neumático la empuje completamente. Ninguna alarma. El HUD de Kaiser registra: PROTOCOLO NEUTRALIZADO."

El residuo de +6 es un éxito funcional pero no elegante. No genera efectos adicionales narrativos; simplemente la puerta se abre. El grupo avanza.

Escenario B — Fallo

Misma situación. Kaiser tira el d100. Resultado: 23.

Residuo = $20 - 23 = -3$

Resultado negativo: FALLO.

El DJ narra: "El Deck parpadea con un código de error rojo. El terminal registra un intento de intrusión fallido y lanza un protocolo de alerta de nivel 1. En algún lugar de la Dungeon, algo se ha enterado de que hay Despertados en el corredor este. Kaiser no logró forzar la encriptación a tiempo — el sistema detectó el patrón del Deck antes de que pudiera completar la secuencia."

Consecuencia narrativa: el DJ decide que en 2 rondas aparecerá un centinela mecánico alertado. La puerta sigue cerrada. El grupo necesita otra solución o intentar el hackeo de nuevo con una penalización adicional de -5 (el terminal ya está en modo alerta).

Escenario C — Éxito Crítico

Misma situación. Kaiser tira el d100. Resultado: 03.

Residuo = $20 - 03 = +17$ — no es crítico (+50), pero veamos qué pasa si Kaiser tuviera una Skill Efectiva más alta.

Supongamos que un Tecnomante del equipo activa su habilidad pasiva de Hito Nivel 10 — Interfaz Pasiva — y transfiere +20 al d100 de Kaiser via su Deck de hackeo. Skill Efectiva sube a 40.

Kaiser tira el d100 con el bonus. Resultado: 05. (Un resultado bajo es lo que queremos.)

Residuo = $40 - 05 = +35$ — supera el umbral de +30 para efectos narrativos adicionales.

El DJ narra: "La secuencia de intrusión de Kaiser no solo vulnera el protocolo: lo desmonta desde adentro. En 1.8 segundos, el Deck extrae el mapa completo de la red de seguridad local. La puerta se abre. Los dos sensores de movimiento del siguiente pasillo quedan en modo de reposo. Una cámara de vigilancia apunta 15 grados hacia la izquierda, creando un punto ciego de 3 metros a la entrada. La habitación del Jefe está a 40 metros, corredor recto, sin patrullas activas."

Con +35 de residuo, el DJ le da al grupo información táctica y ventaja posicional que cambia la siguiente fase del encuentro.

Escenario D — Fallo Crítico (residuo ≤ -40)

Kaiser está solo, sin apoyo de Tecnomante. Skill Efectiva: 20. Tira el d100. Resultado: 78.

Residuo = $20 - 78 = -58$. Fallo Crítico confirmado (≤ -40).

El DJ narra: "El Deck de Kaiser no solo falla: la secuencia inversa del terminal lanza un pulso de sobretensión que viaja por el cable de conexión directo al implante neural de Kaiser. El HUD del Espectro parpadea violentamente, pierde color, y por dos rondas se llena de líneas de error. Kaiser cae de rodillas mientras el Sistema intenta reparar las rutas neuronales dañadas."

Consecuencia mecánica: Kaiser no puede realizar acciones de hackeo por 2 rondas (sistema neural en recuperación). El terminal activa nivel de alerta máximo. El DJ decide que el Jefe de la Dungeon recibe una notificación y abandona su cámara para investigar.

La diferencia entre los escenarios ilustra por qué la Skill Efectiva importa tanto: con una skill de 20 frente a un terminal de dificultad -10, el margen de éxito es estrecho y los fallos catastróficos son posibles.

C.2 — COMBATE COMPLETO: UN TURNO EN DETALLE

El Encuentro

Tres Despertados han entrado a una sala de tránsito en una Dungeon de Rango D en los subsuelos del Distrito Industrial Norte de Nova-Lima. Frente a ellos: un Guardián de Ruptura Menor, clasificado por

el Sistema como entidad de Rango D, tipo Humanoide Reforzado. HP: 45. Blindaje: 3. Ataque: d8+2. Skill de combate: 30.

El personaje principal del ejemplo: BREAKER, Vanguardia de Ruptura, Nivel 3.

Atributo	Valor
FOR	70 (base 60 + bono primario +10)
AGI	25
CON	35 (base 30 + bono secundario +5)
PER	20
INI base	$(PER + AGI) / 2 = (20 + 25) / 2 = 22$
HP	$(CON \times 2) + (FOR / 5) = (35 \times 2) + (70 / 5) = 70 + 14 = 84$
Skill Armas Pesadas	$(FOR / 2) + 20 \text{ puntos} = 35 + 20 = 55$

Fase 1 — Iniciativa

Fórmula: $INI = (AGI + PER) / 2 - d100$

Breaker tira INI: base 22. d100 resultado: 15. Residuo = $22 - 15 = +7$.

El Guardián tira INI: base $(AGI 20 + PER 15) / 2 = 17$. d100 resultado: 22. Residuo = $17 - 22 = -5$.

Breaker tiene residuo positivo, el Guardián tiene residuo negativo. Breaker actúa primero.

El DJ declara: "Breaker, tienes iniciativa. Ves al Guardián a 4 metros de distancia, en postura de carga. ¿Qué hace?"

Fase 2 — Declaración de Acción

El jugador de Breaker declara: "Me muevo 2 metros hacia adelante y ataco con la Porra Electrificada usando Armas Pesadas."

Nota: Breaker está en Nivel 3 y aún usa su equipo inicial. La Porra Electrificada hace d6 de daño + parálisis (CON dificultad 15 para resistir).

Fase 3 — Tirada de Ataque

Skill Efectiva de Armas Pesadas: 55 (sin modificadores: rango óptimo, sin cobertura, sin movimiento activo durante el ataque).

Breaker tira d100. Resultado: 18.

Residuo = $55 - 18 = +37$.

Residuo positivo: ÉXITO. El residuo supera +30, lo que activa efectos narrativos adicionales.

Fase 4 — Cálculo de Daño

La Porra Electrificada hace d6 de daño base. Breaker tira: resultado 5.

Daño total = 5.

El Guardián tiene Blindaje 3. Daño neto = $5 - 3 = 2$ HP de daño al Guardián. (HP del Guardián: $45 - 2 = 43$.)

El residuo fue +37, superando el umbral de +30. El DJ aplica un efecto narrativo adicional: el golpe no solo conecta, sino que el ángulo de impacto activa la descarga eléctrica en el momento exacto de contacto máximo.

Fase 5 — Salvación del Guardián (Efecto de Parálisis)

El Guardián debe hacer una tirada de Constitución (CON) contra dificultad 15 para resistir la parálisis de 1 turno.

Fórmula para tirada pura de atributo: $CON - d100$. CON del Guardián: 25. Dificultad 15 significa que el personaje necesita superar el valor de dificultad.

El DJ tira por el Guardián: d100 resultado 12. Residuo = $25 - 12 = +13$. El residuo supera el 0 pero no llega a la dificultad de 15. En este sistema, la dificultad actúa como un umbral mínimo de residuo: el Guardián necesitaba un residuo de +15 para resistir, pero solo obtuvo +13.

El efecto de parálisis se aplica: el Guardián queda paralizado este turno y el siguiente.

El DJ narra: "El golpe de Breaker conecta en el costado del Guardián con un chasquido metálico. La descarga eléctrica recorre la armadura del humanoide; el sistema nervioso artificial del Guardián entra en colapso temporal. Cae a una rodilla, con los brazos temblando. No puede atacar este turno."

Fase 6 — Turno del Guardián

El Guardián está paralizado. Pierde su turno. El DJ lo registra.

En el turno siguiente (no mostrado en este ejemplo), el Guardián recupera la movilidad y declara su ataque: Skill de combate 30, daño $d8+2$. El jugador de Breaker pedirá no hacer esquiva activa (no existe en combate a distancia, pero en cuerpo a cuerpo puede usar AGI para reposicionarse, según reglas opcionales del DJ).

Resumen del Turno

Fase	Acción	Resultado
Iniciativa	Breaker: +7 vs Guardián: -5	Breaker actúa primero
Declaración	Movimiento + ataque con Porra Electrificada	Declarado
Tirada de ataque	Skill 55 - d100(18) = +37	Éxito con efecto narrativo adicional
Daño	$d6(5) - \text{Blindaje}(3) = 2$ HP netos	Guardián: 45 → 43 HP
Parálisis	CON Guardián(25) - d100(12) = +13 vs dificultad 15	FALLO — parálisis 1 turno
Turno del Guardián	Paralizado	Sin acción

El combate ilustra algo importante: el sistema no es letal por defecto. Un ataque exitoso con un arma básica contra un enemigo con Blindaje hace daño modesto. La letalidad aumenta con niveles de Skill más altos, armas más potentes y acumulación de daño en múltiples rondas. Un solo Despertado de

nivel 3 no puede destruir en un golpe a un guardián de Rango D a menos que ocurra un Éxito Crítico (residuo $\geq +50$).

C.3 — SALVACIÓN: GAS TÓXICO EN SALA SELLADA

La Situación

La alquimista VERA, Alquimista de Plasma, Nivel 6, entra a una sala de almacenamiento en una Dungeon de Rango C. La sala tiene un techo bajo y está mal ventilada. Al abrir la puerta blindada, una nube de gas cianogénico de Nivel 2 (liberado por un sistema de defensa activado automáticamente) llena el espacio.

El DJ declara: "El gas de Nivel 2 exige una salvación de CON. Dificultad: 20 puntos de residuo mínimo. Si fallas, sufres envenenamiento Grado 2: -10 a todas las tiradas durante 3 rondas y 1d4 de daño al inicio de cada uno de esos 3 turnos."

Los Atributos de Vera

Atributo	Valor
FOR	45 (base 35 + bono primario +10 como Alquimista)
CON	25 (sin bonificación de Vector)
AGI	20
HP	$(25 \times 2) + (45 / 5) = 50 + 9 = 59$ HP

Cálculo de la Tirada de Salvación

Fórmula: Residuo = CON - d100. Para superar el gas de Nivel 2, necesita un residuo mínimo de +20.

Vera tira el d100. Resultado: 08.

Residuo = CON(25) - d100(08) = +17.

El residuo es positivo (éxito básico de supervivencia), pero no alcanza el umbral de dificultad de +20 para resistir completamente. El DJ aplica el sistema de grados parciales:

Resultado	Interpretación
Residuo ≤ 0 (fallo)	Envenenamiento Grado 2 completo: -10 todas las tiradas, 1d4 daño/turno por 3 turnos
Residuo +1 a +19 (éxito parcial)	Envenenamiento Grado 1: -5 a todas las tiradas, 1d4 daño en el 1er turno solamente
Residuo +20 a +39 (resistencia)	Sin envenenamiento. Vera aguanta la exposición sin efectos permanentes
Residuo +40 o más (resistencia total)	Sin envenenamiento + Vera identifica la composición del gas. El DJ revela sus propiedades químicas

Vera obtuvo +17. Aplicamos Envenenamiento Grado 1.

El DJ narra: "La nube de gas alcanza a Vera antes de que pueda cubrirse. Siente el ardor inmediato en la garganta y un mareo que le cuesta tres segundos combatir. Su organismo, reforzado por el Sistema, metaboliza rápidamente la primera oleada de toxinas, pero la irritación persiste. En la siguiente ronda, la presión en los pulmones le dificultará apuntar."

Mecánicamente: Vera recibe -5 a todas sus tiradas en la siguiente ronda y tira d4 al inicio de su siguiente turno para daño de veneno. Resultado d4: 3. Vera pierde 3 HP. HP actual: 59 - 3 = 56.

¿Puede Hacer Algo Vera Antes de la Siguiete Ronda?

Vera tiene en su inventario su equipo de Alquimista, incluyendo un Antídoto de Espectro Básico (reduce en 1 grado el envenenamiento activo, acción menor). Decide usarlo en su turno, antes de que el veneno cause más daño.

El DJ confirma: el antídoto reduce el envenenamiento de Grado 1 a Grado 0. El efecto se neutraliza. Vera no sufre más daño de veneno ni penalizadores.

El DJ anota: "Vera se inyecta el antídoto en el cuello. El ardor cede en 4 segundos. El HUD registra: TOXINA NEUTRALIZADA. Suministro de antídoto: -1."

C.4 — USO DE RUNA: TECNOMANTE EN ACCIÓN

La Situación

NEXO, Tecnomante, Nivel 12. Ha sintonizado la Runa Enlace de Datos Nivel 15 hace dos sesiones. El grupo está dentro de una Dungeon de Rango C y acaba de entrar a una sala de control con tres terminales activos, dos drones de patrulla y una puerta sellada con protocolo de grado alto.

Nexo decide activar la Runa Enlace de Datos para obtener control simultáneo de todos los terminales de la sala.

Descripción de la Runa Enlace de Datos (Nivel 15)

Propiedad	Valor
Nombre	Enlace de Datos
Nivel	15
Coste MP	25 MP por activación
Duración	3 rondas
Efecto	El Tecnomante establece un enlace neural simultáneo con todos los sistemas tecnológicos en radio de 15 metros. Puede hackear hasta 3 sistemas de forma simultánea durante la duración, sin necesidad de tirada si su Skill de Hackeo supera el nivel de seguridad del sistema.
Tirada requerida	Solo si algún sistema tiene nivel de seguridad superior a

	la Skill de Hackeo del personaje. En ese caso: tirada normal de Hackeo con -10 por cada sistema simultáneo más allá del primero.
--	--

Los Atributos de Nexo

Atributo	Valor
INT	55 (base 40 + bono primario +10 + 1 punto de atributo nivel 10)
MIS	30 (base 25 + bono secundario +5)
MP	$(MIS \times 2) + (INT / 5) = (30 \times 2) + (55 / 5) = 60 + 11 = 71$ MP
Skill Hackeo	$(INT / 2) + 30 \text{ puntos} = 27.5 + 30 = 57$ (redondeamos a 57)
MP actual	71 MP disponibles

Verificación de Requisitos

La Runa Enlace de Datos es de nivel 15. Requisitos: nivel mínimo del Despertado 10 (Nexo es nivel 12: cumple), atributo INT \geq 30 (Nexo tiene 55: cumple), coste 25 MP (Nexo tiene 71: puede pagarlo).

Los tres terminales de la sala tienen los siguientes niveles de seguridad:

Terminal A (control de drones): nivel de seguridad 40.

Terminal B (puerta sellada): nivel de seguridad 55.

Terminal C (registro de actividad): nivel de seguridad 25.

La Skill de Hackeo de Nexo es 57. La Runa especifica que si la Skill supera el nivel de seguridad, no hay tirada necesaria. Nexo supera los terminales A y C sin tirada. El Terminal B (nivel 55) es inferior a su Skill de 57, también sin tirada.

El DJ confirma: "Nexo, los tres sistemas están dentro de tu capacidad de enlace simultáneo sin tirada. Sin embargo, quiero saber en qué orden los hackeas y qué órdenes das. La runa dura 3 rondas."

Declaración de Nexo

El jugador de Nexo declara: "Gasto 25 MP. Activo el enlace. Primer objetivo: Terminal A — apago los drones. Segundo: Terminal C — descargo el registro completo al Deck. Tercero: Terminal B — abro la puerta."

Resolución Ronda a Ronda

Ronda 1: Nexo activa la Runa (acción completa). Los 25 MP se descuentan. MP actual: $71 - 25 = 46$. El enlace neural se establece con los tres terminales. El DJ confirma que los drones entran en modo de reposo inmediato (Terminal A hackeado). El Deck comienza a descargar el registro (Terminal C: tarda 2 rondas en completarse). La puerta abre (Terminal B).

El DJ narra: "El implante de Nexo emite un pulso azul pálido. Tres pantallas holográficas se materializan simultáneamente frente a él. Los dos drones de patrulla se detienen a medio vuelo con un zumbido descendente y caen lentamente al suelo en modo de espera. La puerta sellada libera sus cerrojos con un golpe hidráulico. Y en el Deck de Nexo, los datos del Terminal C comienzan a fluir: coordenadas, fechas, órdenes de movimiento de Esencia."

Ronda 2: El grupo avanza por la puerta abierta. La descarga del registro continúa. Los drones siguen inactivos. Nexo mantiene el enlace sin coste adicional.

Ronda 3: La descarga del registro completa. La Runa expira al final de esta ronda. Los drones permanecen en modo reposo porque el hackeo del Terminal A fue exitoso y permanente (no revierte al expirar la Runa, a criterio del DJ).

¿Qué Pasa si el Terminal B hubiera sido más difícil?

Si el Terminal B hubiera tenido nivel de seguridad 65 — superior a la Skill de Nexo (57) — se requería tirada. Aplicando la penalización por sistemas simultáneos: -10 por el segundo y tercer sistema simultáneos, su Skill Efectiva para el Terminal B sería $57 - 10 - 10 = 37$.

Nexo tiraría d100. Resultado: 30. Residuo = $37 - 30 = +7$. Éxito mínimo. La puerta abre, pero el DJ podría decidir que el hackeo tardó más (se activa en la ronda 2 en vez de la 1).

C.5 — EXPLORACIÓN DE DUNGEON: SISTEMA DE PUNTOS DE DUNGEON

El Grupo

Tres Despertados entran a una Dungeon de Rango D en los túneles abandonados del sistema de metro de Nova-Lima. Es la primera Dungeon completa del grupo. Los personajes son:

Personaje	Vector	Nivel	Rol
BREAKER	Vanguardia de Ruptura	3	Primera línea, tanque
VERA	Alquimista de Plasma	3	DPS mística, área
KAISER	Espectro de Sombras	3	Reconocimiento, infiltración

Puntos de Dungeon (PD) — El Sistema de Recursos

Las Dungeons de Rango D tienen un presupuesto de Puntos de Dungeon de 100 PD. Los PD representan la "vida" de la Dungeon como entidad: cada vez que el grupo usa un recurso de la Mazmorra — rutas seguras, descansos, tiempo — el PD disminuye. Cuando los PD llegan a 0 antes de que el grupo cierre el portal, la Dungeon entra en estado de Colapso Acelerado: las entidades se sobrecargan y reciben bonificaciones de ataque y defensa, y el tiempo límite para cerrar el portal se reduce a la mitad.

Acción del Grupo	Coste en PD
Tomar descanso corto (10 minutos) dentro de la Dungeon	5 PD
Tomar descanso largo (1 hora) dentro de la Dungeon	15 PD
Activar una trampa involuntariamente	3 PD (la Dungeon "aprende")
Retroceder un nivel ya explorado	2 PD por nivel
Usar un punto de recarga de Esencia de la Dungeon	8 PD
Perder un combate y retirarse (sin muerte)	10 PD
Hacer ruido excesivo (tirada de Sigilo fallida en zona sensible)	2 PD

El grupo comienza con 100 PD. El DJ no revela el total actual a los jugadores — solo les da señales narrativas: el zumbido de la Dungeon se intensifica, los pasillos se vuelven más hostiles, las entidades muestran comportamientos alterados.

La Entrada — Primera Sala

El grupo entra a la Dungeon. El DJ otorga 50 XP de entrada a cada miembro.

Kaiser declara: "Entro primero y reviso la sala antes de que el resto pase."

Tirada de Observación de Kaiser: Skill 35 (PER 30 → 15 base + 20 puntos de entrenamiento). Tira d100. Resultado: 22. Residuo = 35 - 22 = +13. Éxito.

El DJ responde: "La sala tiene seis metros de ancho y está cubierta de musgo bioluminiscente verde. A tu izquierda hay dos pasillos. El de la izquierda tiene el suelo húmedo y marcas de arrastre — algo pesado pasó por ahí recientemente. El de la derecha está seco y huele a ozono. Hay una mancha oscura en el suelo a 3 metros de la entrada: podría ser una trampa de presión, podría ser solo una junta estructural vieja."

Kaiser comparte la información con el grupo. El DJ otorga 5 XP de sala nueva a cada miembro. El jugador de Kaiser recibe +25 XP adicional por compartir información táctica. PD de la Dungeon: 100 (sin cambios).

El Encuentro con la Trampa

El grupo decide investigar la mancha del suelo. Vera pide hacer una tirada de Observación (su Skill es 20: PER 20 → 10 base + 10 puntos). Tira d100. Resultado: 55.

Residuo = 20 - 55 = -35. Fallo.

El DJ no revela que hay una trampa. Solo dice: "La mancha parece ser una acumulación de polvo y óxido. No ves nada que llame la atención." Vera concluye que no hay trampa.

Breaker, confiando en el análisis de Vera, avanza. Al dar el segundo paso sobre la mancha: la trampa de presión se activa. Una ráfaga de gas paralizante de Nivel 1 llena el metro cuadrado donde está Breaker.

El DJ declara: "Breaker, salvación de CON contra el gas paralizante de Nivel 1. Dificultad: residuo mínimo +10."

Breaker tira CON: atributo 35. d100 resultado: 18. Residuo = $35 - 18 = +17$. Supera el umbral de +10. Resistencia exitosa.

El DJ narra: "El gas alcanza a Breaker por debajo de las rodillas antes de que pueda saltar. El Vanguardia aguanta la respiración y da un paso atrás. Siente el hormigueo paralizante en las pantorrillas durante dos segundos, pero su constitución lo absorbe. No cae. La trampa ya fue activada — ya no es una amenaza para el resto del grupo."

Costes del evento: 3 PD descontados de la Dungeon por trampa activada (la Mazmorra "aprendió" que hay intrusos). PD actuales: $100 - 3 = 97$.

XP ganada: Breaker recibe 20 XP por desactivar trampa (al activarla y sobrevivir, el DJ otorga la XP de todos modos; si la hubiera desactivado activamente habría sido 20 XP también). Vera recibe 10 XP de experiencia amarga (fallo con aprendizaje).

La Decisión del Pasillo

Frente al grupo: el pasillo izquierdo con rastros de arrastre (probable entidad grande) o el pasillo derecho con olor a ozono (probable trampa rúnica o sistema tecnológico).

El grupo delibera. El DJ no interviene; esta es una decisión puramente narrativa y estratégica.

Kaiser propone: "El rastro de arrastre puede ser el Jefe, o puede ser una entidad de Rango D estándar. El ozono me preocupa más — podría ser una zona de trampa rúnica sin señalización. Prefiero ir por la izquierda y usar el rastro para preparar el combate."

Vera objeta: "Si el Jefe está en la derecha y nosotros vamos por la izquierda, limpiamos entidades y llegamos al Jefe desgastados. Prefiero el derecho con menos combate."

Breaker, como tanque, decide: "Izquierda. Si hay una entidad grande, quiero enfrentarla con energía completa, no al final del recorrido."

El grupo toma la izquierda. El DJ sonríe internamente: el olor a ozono del pasillo derecho era efectivamente una cámara de tesoro sellada con una trampa rúnica de baja dificultad — el grupo pasará por ahí en la vuelta.

Resumen del Primer Tramo

Evento	XP Ganada	PD Consumidos
Entrada a la Dungeon	50 XP cada uno	0
Explorar primera sala	5 XP cada uno	0
Kaiser comparte información táctica	+25 XP solo para Kaiser	0
Trampa activada (Breaker sobrevive)	20 XP (Breaker), 10 XP (Vera, fallo)	3 PD
Total parcial	Kaiser: 80 XP / Breaker: 75 XP / Vera: 65 XP	97 PD restantes

El DJ hace una nota interna: si el grupo decide descansar en algún momento dentro de la Dungeon, costará PD. A este ritmo, tienen margen para 3-4 descansos cortos antes de entrar en zona de tensión.

Con 97 PD y el Jefe estimado a 4-5 salas de distancia, el grupo está en buena posición — si no comete más errores de exploración.

C.6 — ESCENARIO INTEGRADO: UN COMBATE COMPLETO EN 3 RONDAS

La Situación

El grupo (Breaker, Vera, Kaiser) llega a una sala central con un Cazador de Red — entidad de Rango D, tipo Arácnido Mecánico. HP: 55. Blindaje: 4. Ataque: d8 (ácido). Skill de combate: 35. Velocidad: AGI equivalente a 30.

RONDA 1 — Iniciativa

Personaje / Entidad	INI Base	d100	Residuo	Orden
Kaiser	INI (25+20)/2=22	08	+14	1° actúa
Breaker	INI (25+20)/2=22	17	+5	2° actúa
Vera	INI (20+30)/2=25	31	-6	3° actúa
Cazador de Red	INI (30+20)/2=25	28	-3	4° actúa (último)

Turno de Kaiser (1° en el orden)

Kaiser declara: "Me muevo a la sombra de la columna derecha (2 metros) y disparo con la pistola desde Sigilo."

Verificación de Sigilo de Kaiser antes del disparo: Skill Sigilo 45 (AGI 35 como base → 17 base + 28 puntos). La sala tiene poca iluminación (bioluminiscencia del techo). Tira Sigilo. d100 resultado: 20. Residuo = 45 - 20 = +25. Éxito. Kaiser está en Sigilo.

Disparar desde Sigilo: las reglas del sistema establecen que atacar desde Sigilo no tiene una bonificación automática (eso vendrá en el Hito Nivel 10 del Espectro), pero el DJ concede +10 a la primera tirada de ataque por sorpresa táctica.

Skill de Ataque Ranged de Kaiser: PER 25 → 12 base + 22 puntos de entrenamiento = 34. Con el bonus de sorpresa: 44. Rango al Cazador: 5 metros (sin penalizador). Skill Efectiva: 44.

Kaiser tira d100. Resultado: 27. Residuo = 44 - 27 = +17. Éxito.

Daño pistola: d6. Resultado: 4. Blindaje del Cazador: 4. Daño neto: 0. La bala conecta pero el caparazón mecánico absorbe el impacto completamente.

El DJ: "Kaiser, tu disparo impacta en el caparazón. Chispas. El Cazador gira hacia tu posición — el Sigilo se rompe."

Turno de Breaker (2° en el orden)

Breaker declara: "Corro hacia el Cazador y ataco con el Hacha de Vibración" (nota: Breaker en este ejemplo tiene el Hacha Pesada de su equipo inicial, d10+2, ignora 2 puntos de Blindaje).

Movimiento: 4 metros de trote. Breaker llega al Cazador.

Skill Armas Pesadas: 55. El Hacha ignora 2 puntos de Blindaje. Blindaje efectivo del Cazador contra el Hacha: $4 - 2 = 2$.

Breaker tira d100. Resultado: 12. Residuo = $55 - 12 = +43$. Éxito fuerte (casi crítico, pero no llega a +50).

Daño Hacha: d10+2. Resultado d10: 8. Daño = $8 + 2 = 10$. Menos Blindaje efectivo (2): daño neto = 8 HP al Cazador.

HP del Cazador: $55 - 8 = 47$.

El residuo de +43 es alto. El DJ concede un efecto narrativo: "El Hacha de Breaker se hunde en la articulación trasera izquierda del Cazador. El mecanismo cruje. La velocidad del Cazador se reduce en esta ronda — su AGI efectiva cae a 20 por 1 turno."

Turno de Vera (3° en el orden)

Vera declara: "Activo la habilidad de lanzamiento de plasma de nivel básico. Gasto 15 MP. Ataque de área a 4 metros centrado en el Cazador."

El ataque de plasma de Vera usa su Skill de Canalización: MIS 30 → 15 base + 20 puntos = 35. Costo MP: 15. MP de Vera: 45 actuales - 15 = 30 restantes.

El ataque de área alcanza al Cazador y potencialmente a Breaker si está en rango. El DJ confirma que Breaker se apartó justo tras el golpe — no está en el área.

Vera tira d100. Resultado: 33. Residuo = $35 - 33 = +2$. Éxito mínimo.

Daño plasma básico: d8. Resultado: 5. El plasma ignora Blindaje físico convencional (es energía del Sistema). Daño neto: 5 HP al Cazador.

HP del Cazador: $47 - 5 = 42$.

El DJ: "Una bola de plasma impacta en el centro del caparazón del Cazador. El calor deja una marca ennegrecida. No es letal todavía, pero el Cazador ya empieza a mostrar daño acumulado."

Turno del Cazador de Red (4° en el orden, AGI reducida este turno)

El Cazador ataca a Breaker (objetivo más cercano). Skill de combate: 35. Breaker no tiene forma activa de esquivar (sin habilidad de esquivar activa en nivel 3).

El Cazador tira d100. Resultado: 11. Residuo = $35 - 11 = +24$. Éxito.

Daño ácido: d8. Resultado: 6. Blindaje de Breaker (Chaleco de Placas, Blindaje 4): $6 - 4 = 2$ HP netos.

Efecto ácido: el DJ aplica corrosión al chaleco de Breaker. Durabilidad del chaleco -1 (ahora tiene 19 usos restantes antes de revisión).

HP de Breaker: $84 - 2 = 82$. Apenas un rasguño. El combate continúa en la Ronda 2.

Resumen de Ronda 1

Acción	Resultado
Kaiser dispara desde Sigilo	Impacta pero daño neto 0 (Blindaje absorbió)
Breaker ataca con Hacha	8 HP de daño; articulación del Cazador dañada (-AGI 1 turno)
Vera lanza plasma básico	5 HP de daño
Cazador ataca Breaker	2 HP de daño + corrosión al chaleco
Estado del Cazador (fin ronda 1)	HP: 42/55 — articulación dañada

El grupo va bien. El Cazador tiene el 76% de sus HP, pero su articulación dañada lo ralentizará. En la Ronda 2, si Vera coordina un ataque con Breaker, pueden activar el bonus de +15% XP por acción coordinada y hacer daño suficiente para terminar el combate antes de la Ronda 3.

C.7 — PREGUNTAS FRECUENTES EN MESA

¿Qué pasa si dos personajes tienen exactamente el mismo residuo de Iniciativa?

El Sistema prioriza al personaje con mayor PER. Si la PER también es igual, ambos actúan simultáneamente — sus acciones se resuelven en paralelo. En combate, esto puede llevar a situaciones donde ambos mueren en el mismo turno, o donde ambos logran sus efectos antes de ver el resultado del otro. El DJ narra los dos resultados y luego resuelve las consecuencias.

¿Se puede usar MP para recuperar HP o viceversa?

No. Los Puntos de Vida (HP) y los Puntos de Misticismo (MP) son reservas completamente separadas. Un Despertado con 0 MP todavía tiene toda su capacidad física. Un Despertado con 0 HP está incapacitado independientemente de cuánto MP le quede. La única forma de convertir energías es mediante runas específicas de conversión (rareza Experta o superior) o habilidades de clase de Vectores de soporte.

¿La Skill Efectiva puede ser negativa antes de tirar?

Sí. Si los modificadores negativos superan la Skill base, la Skill Efectiva puede llegar a 0 o incluso ser negativa. En ese caso, la tirada d100 siempre genera un residuo negativo — es matemáticamente imposible tener éxito. El DJ debe advertir al jugador cuando su Skill Efectiva llega a 0 antes de que tire: "El Sistema te notifica que la probabilidad de éxito es cero. ¿Aun así quieres intentarlo?"

Un Despertado puede decidir intentarlo de todas formas. La narrativa puede requerir el intento aunque el éxito sea imposible. El DJ en ese caso narra el fallo de forma significativa.

¿Cuántos ataques puede hacer un personaje por turno?

La regla base: un ataque por acción de combate, y un personaje tiene una acción completa por turno. Sin embargo, los Vectores de combate cuerpo a cuerpo pueden obtener acciones adicionales mediante habilidades de clase. El Berserker de Ruptura en Modo Berserker Puro (Hito Nivel 90) obtiene una acción adicional de ataque. El Duelista de Filo obtiene ataques múltiples en niveles avanzados. Sin habilidades especiales, la regla es: una acción de ataque + una acción menor por turno.

¿Qué ocurre si el personaje llega a 0 HP pero no está en combate?

Un Despertado que llega a 0 HP en cualquier contexto queda en estado crítico — incapacitado, inconsciente o en colapso. Si no recibe atención médica (Primeros Auxilios exitosos, uso del Kit Médico, o habilidades de Splicer Médico) en el siguiente turno, en combate, o en los próximos 5 minutos fuera de combate, el personaje muere permanentemente y el Sistema emite la notificación más temida:

[SISTEMA] [USUARIO IDENTIFICADO] [ESTADO: ELIMINADO] [HOJA DE DATOS: ARCHIVADA] [NIVEL N REGISTRADO] [RECONOCIMIENTO: SERVICIO PRESTADO]

La muerte permanente en REINICIO_2035 es posible pero no inevitable. El sistema de salvación del Splicer Médico y las mecánicas de revivir están diseñados para que la muerte sea dramáticamente posible sin ser aleatoriamente cruel.

GLOSARIO DE TÉRMINOS — REINICIO_2035

Este glosario reúne todos los términos del mundo, del Sistema y de las mecánicas de juego empleados en el manual. Los términos entre paréntesis indican la sigla o el alias funcional. Las referencias de capítulo indican dónde se explica cada término en profundidad.

A

Acción Compleja (C)

Tipo de ejecución que consume toda la ronda de 6 segundos. No puede combinarse con ninguna otra acción en el mismo turno. Ejemplos: atacar con una Técnica de alto nivel, realizar un hackeo complejo, aplicar cirugía de emergencia. Ver Cap. 2.2.7.

Acción de Movimiento

Desplazamiento del personaje durante la ronda de combate. Puede combinarse con una Acción Simple en la misma ronda (Opción B). Ver Cap. 2.2.7.

Acción Extendida (E)

Tipo de ejecución que requiere múltiples rondas, minutos u horas para completarse. La interrupción por combate u otro evento obliga a superar una tirada de Gestión de Estrés para retomar el trabajo desde donde se dejó; si falla, se empieza desde cero. Ver Cap. 2.4.2.

Acción Pasiva (0)

Tipo de ejecución siempre activa. El Sistema ejecuta la tirada en segundo plano sin coste de acción. El Despertado no necesita declararla. Ver Cap. 2.4.

Acción Reactiva (R)

Tipo de ejecución que se activa fuera del turno propio como respuesta a una acción enemiga. Máximo una por ronda. Ver Cap. 2.4.

Acción Simple (S)

Tipo de ejecución rápida. Máximo dos por ronda de 6 segundos. Ejemplos: recargar un arma, desenfundar, consultar el HUD, lanzar una granada. Ver Cap. 2.2.7.

AGI (Agilidad)

Atributo Primario que mide la Coordinación Neuromotora. Define la capacidad del cuerpo para moverse con precisión y reaccionar ante estímulos físicos. Base de la esquivas en CQC, el sigilo y el parkour urbano. Determina la velocidad de movimiento por ronda. Ver Cap. 2, sección II.

Año Cero

12 de enero de 2030: fecha en que cien millones de personas despertaron simultáneamente. Evento que marcó el inicio de la Era del Nivel y el reconocimiento irrefutable del Sistema como capa fundamental de la realidad. Ver Cap. 1.1 y Línea de Tiempo.

Arquitecto del Sistema

Nombre alternativo del Director de Juego (DJ). Algunos grupos prefieren este título para reforzar la ambientación. Mecánicamente es idéntico al rol del DJ. Ver Introducción.

Atributo Derivado

Valor calculado a partir de los Atributos Primarios. Se actualiza solo cuando cambia el atributo base. Los cuatro atributos derivados son HP, MP, ST e INI. Ver Cap. 2.4.

Atributo Primario

Uno de los seis ejes fundamentales que cuantifican la capacidad del Despertado: FOR, AGI, CON, INT, PER, MIS. Al inicio, el jugador distribuye 100 puntos entre ellos. El máximo inicial es 50; superarlo requiere Trascendencia Biológica. Ver Cap. 2.

B

Blindaje

Valor de reducción plana de daño que otorga el equipo defensivo del objetivo. Se resta al Daño Final en la fórmula: $\text{Daño Final} = (\text{Dado de Arma} + \text{PE} / 2) - \text{Blindaje}$. Un resultado de 0 o negativo indica que el golpe fue absorbido. Ver Cap. 2.2.6.

Bono de Vector

Bonus de Atributos que el Sistema otorga al elegir un Vector Profesional: un Bono Primario (+10) y un Bono Secundario (+5). Se aplica después de distribuir los 100 puntos base y puede romper el límite de 50 en el atributo correspondiente. Ver Cap. 2.3.

C

Canalizador Primordial

Vector Profesional especializado en el manejo de energía de maná. Bono Primario: +10 MIS. Rol: DPS místico. Alias: "La Lanza de Energía". Ver Cap. 2.3.

Categoría de Portal (E a S)

Sistema de clasificación de los portales o Grietas de Ruptura según su nivel de peligro y tamaño de amenaza. Categoría E: molestia menor. Categoría S: evento de extinción local. Ver Cap. 1.3 y Cap. 4.2.

Cerrojo / Cierre de Portal

Acto de derrotar al Jefe de la Mazmorra (Boss), colapsando la estructura dimensional y restaurando la realidad local. El objetivo primario de toda incursión en una Mazmorra. Ver Cap. 4.6.

Colapso de Atributo

Consecuencia de un Fallo Crítico en una tirada pura de atributo (resultado 95-100 en d100). Cada atributo tiene su propio efecto: FOR provoca desgarro muscular, INT reinicia el HUD, MIS genera Saturación de Maná. Ver Cap. 2, tabla final.

CON (Constitución)

Atributo Primario que mide la Resiliencia Orgánica. Determina el sistema inmunológico, la densidad de tejidos y la recuperación celular. Determina los Puntos de Vida (HP) y la Estamina (ST). Ver Cap. 2, sección III.

CQC (Combat Close Quarters / Combate Cuerpo a Cuerpo)

Modalidad de combate en distancia de contacto donde el defensor puede intervenir activamente con tiradas de oposición. Se resuelve comparando el PE del atacante con el PE del defensor. Ver Cap. 2.2.5.

Créditos (CR)

Moneda digital estándar del año 2035. Equivale aproximadamente a 2 USD. Se usa para comida, renta, equipo civil y transporte. Ver Cap. 3.1.

Cristal de Maná

Material sólido extraído de las profundidades de las Mazmorras. Forma cristalizada de la Esencia, comercializable en el mercado. Un solo cristal de calidad media equivale a 10.000 créditos en el mercado negro. Sustituyó al petróleo y al litio como fuente energética primaria. Ver Cap. 1.3 y Cap. 3.1.

D

d100 Inverso

Sistema de resolución central de REINICIO_2035. Fórmula: Resultado = Skill Efectiva - d100. Si el residuo es cero o positivo, hay éxito. Cuanto mayor el residuo, mejor la hazaña. Elimina la arbitrariedad de "tirar alto" y convierte cada tirada en evaluación de competencia real. Ver Introducción y Cap. 2.2.1.

Data-Shock

Sobrecarga sináptica por instalación masiva de datos en un Despertado inexperto. Justificación narrativa del límite de 20 puntos por habilidad en la creación de personaje. Ver Cap. 2.1.3.

Despertado

Persona que ha recibido acceso activo al Sistema: puede ver el HUD, invertir puntos de habilidad y subir de nivel. También llamado "Leveler". Los personajes jugadores son Despertados. Ver Cap. 1.4.

Director de Juego (DJ)

El participante que narra el mundo, controla a los enemigos y aplica las reglas del Sistema. No juega un personaje propio. También llamado "Arquitecto del Sistema". Nota: en una sección del manual aparece como "GM" por error; el término correcto es siempre DJ. Ver Introducción.

Dungeon

Término en inglés equivalente a Mazmorra, usado en contextos narrativos o coloquiales dentro del mundo de 2035. Mecánicamente es idéntico a Mazmorra. Ver Cap. 1.3 y Cap. 1.7.

E

Estados Alterados — Referencia Completa

Los estados alterados son condiciones que modifican las capacidades de un personaje durante el combate o exploración. Duran hasta que se cumple su condición de fin o se aplica un antídoto. El Splicer Médico puede eliminar la mayoría con una acción completa y un test de INT.

Estado	Efecto Mecánico	Duración Estándar	Cómo Termina
Aturdido	El personaje pierde su acción de movimiento y sufre -20 a todas las tiradas durante 1 turno completo. No puede realizar reacciones.	1 turno	Automático al inicio de su siguiente turno; o test de CON (sin penalizador) al final del turno en que fue aplicado.
Sangrado	Pierde 1d4 HP al inicio de cada uno de sus turnos. El daño ignora Blindaje.	Hasta curar	Requiere una acción menor para aplicar presión + test de INT (Medicina) dificultad 20; o Descanso Corto; o habilidad de curación del Splicer.
Envenenado	Sufre -10 a FOR, AGI y CON. Al inicio de cada turno pierde 2 HP (acumulable con Sangrado). Dificultad para concentrarse: test de CON para lanzar Técnicas Rúnicas.	Hasta antídoto	Antídoto químico (equipo de Splicer); Purificación Rúnica; o 8 horas de Recuperación Total.
Paralizado	No puede moverse ni realizar acciones. Puede hablar y usar habilidades puramente mentales si su clase lo permite. Los atacantes tienen Ventaja contra él.	Hasta fin de efecto	Duración definida por la habilidad que lo causó (1-3 turnos); o test de CON con penalizador indicado; o Splicer Médico (acción completa).

Miedo	El personaje debe alejarse del origen del miedo al menos 5m en cada turno que sea posible. Sufre -15 a tiradas de ataque si permanece en el radio de la fuente. No puede realizar acciones que acerquen al objetivo aterrador.	2 turnos	Test de MIS al inicio de cada turno (dificultad 30); habilidad de Guardián "Bastión Sagrado"; Descanso fuera del área de efecto.
Marcado	El personaje es visible para todos los enemigos sin importar Sigilo o invisibilidad. Los enemigos tienen +10 a tiradas de ataque contra él. Puede ser objetivo de ataques dirigidos de área.	Hasta remover el efecto	Acción completa para eliminar el marcador físico/digital; duración de la Técnica que lo aplicó; o Splicer Médico.
Quemado	Sufre 1d6 HP de daño ígneo al inicio de su turno. Si se mueve más de 5m en su turno, el daño aumenta a 2d6 ese turno (el movimiento aviva las llamas). Sufre -5 a AGI.	3 turnos o hasta apagar	Usar acción completa para apagarse (tirar al suelo, cubrirse); agua u otro extintor; Técnica Rúnica de enfriamiento.
Anclado	El personaje no puede moverse de su posición actual. Puede atacar, usar Técnicas y reaccionar normalmente, pero su desplazamiento es 0m.	Hasta fin de efecto	Duración definida por la habilidad; test de FOR (dificultad según la Técnica) como acción menor; o aliado que destruya el efecto de anclaje.

Ventaja y Desventaja

Mecanismo que modifica la probabilidad de éxito en una tirada sin cambiar el valor del skill.

Ventaja: tira el d100 dos veces y usa el resultado MÁS BAJO (más fácil de superar con tu skill). Ejemplo: con skill 55 y Ventaja, tiras 72 y 38 — usas 38, PE = 55 - 38 = +17 (éxito).

Desventaja: tira el d100 dos veces y usa el resultado MÁS ALTO (más difícil de superar). Ejemplo: con skill 55 y Desventaja, tiras 72 y 38 — usas 72, PE = 55 - 72 = -17 (fallo). Ventaja y Desventaja se cancelan entre sí si se aplican simultáneamente; múltiples instancias no se acumulan.

Eco Neural

Las primeras manifestaciones del Sistema en humanos (2025): visiones de números superpuestos sobre la realidad, descartadas en su momento como fallos de implante NeuroLink. El primer síntoma documentado de lo que sería el Despertar masivo. Ver Cap. 1.1 y Línea de Tiempo.

Equipo Inicial

El kit de equipo estándar que el Sistema otorga a cada Despertado al momento del Despertar, según su Vector Profesional. De calidad Estándar, durabilidad limitada y vinculado al ADN del usuario. Ver Cap. 2.3.3.

Esencia (ES)

Energía cuantificable que liberan las entidades al ser derrotadas. Combustible de la economía de 2035. En su forma cristalizada se convierte en Cristal de Maná, comercializable. También es la unidad de medida del mercado negro rúnico. Ver Cap. 1.3 y Cap. 3.1.

Estratos Operativos

Sistema de rangos sociales y de poder de los Despertados. Van desde el estrato Provisional (todo Despertado al despertar) hasta el estrato Supremo (custodio de megaciudades). El 60% permanece en estratos bajos. Ver Cap. 1.4.

Éxito Crítico

Resultado igual o mayor a +50 en la tirada d100 inversa. Hazaña épica: daño multiplicado por 1.5 o efecto adicional narrado por el DJ. Ver Cap. 2.2.1.

F

Fallo Crítico

Resultado igual o menor a -40 en la tirada d100 inversa. Consecuencia grave a discreción del DJ: arma encasquillada, caída, exposición al fuego cruzado, activación de trampa. Ver Cap. 2.2.1.

FOR (Fuerza)

Atributo Primario que mide la Potencia Contráctil. Determina el daño en combate cuerpo a cuerpo, la capacidad de carga máxima y la fuerza de salto. También contribuye parcialmente a los HP. Ver Cap. 2, sección I.

G

Glitch (El Glitch)

Nombre que se dio en 2030 a las primeras manifestaciones del Sistema: pantallas flotantes y métricas de rendimiento visibles en la visión periférica. Descartado inicialmente como anomalía tecnológica. Ver Cap. 1.1.

Gremio

Colectivo organizado de Despertados. Surgieron a partir de 2029 como unidad básica de supervivencia, coordinación operativa y soporte económico. Reemplazaron a los municipios en zonas afectadas por portales. Ver Cap. 1.4 y Cap. 5.6.

Grieta de Ruptura

Portal dimensional que aparece sin aviso en zonas urbanas. Si no se limpia en el tiempo límite que el Sistema determina, provoca una Ruptura de Confinamiento. Ver Cap. 1.3 y Cap. 1.7.

H

Hito de Vector (también llamado "Hito de Clase" en algunas secciones)

Capacidad especial que el Sistema desbloquea automáticamente al alcanzar ciertos niveles (10, 30, 50, 70, 90 y 100). Cada Vector Profesional tiene 6 hitos únicos. El Hito de nivel 100 es la Trascendencia del Vector. Ver Cap. 2.3.

Hoja de Datos

El perfil estadístico visible de un Despertado. En 2035, determina empleabilidad, reclutamiento y estatus social. Equivale a la hoja de personaje en el mundo narrativo. Ver Cap. 1.7.

HP (Puntos de Vida)

Atributo derivado que mide la capacidad del personaje para no morir. Fórmula: $HP = (CON \times 2) + (FOR / 5)$. Al llegar a 0, el personaje entra en Estado de Agonía. Muere permanentemente cuando los HP negativos igualan el valor de CON. Ver Cap. 2.4 y Cap. 2.2.8.

HUD (Heads-Up Display)

Interfaz visual que solo el Despertado puede ver. Muestra las barras de HP, MP, Estamina e INI, el porcentaje de éxito estimado para acciones y datos del entorno. Exclusiva de los Despertados. Ver Cap. 1.7.

I

INI (Iniciativa)

Atributo derivado que determina el orden de actuación en combate. Fórmula: $INI = (PER + AGI) / 2$. En combate se tira como d100 inverso y quien obtiene mayor residuo actúa primero. Ver Cap. 2.4 y Cap. 2.2.3.

INT (Inteligencia)

Atributo Primario que mide la Velocidad de Procesamiento Sináptico. Determina el hackeo, el uso de tecnología avanzada y la capacidad de aprender Técnicas. INT 40+ permite "hablar" con terminales y decodificar runas antiguas. Contribuye parcialmente a los MP. Ver Cap. 2, sección IV.

J

Jefe de Mazmorra (Boss)

Entidad de alto nivel que guarda el núcleo dimensional de cada Mazmorra. Derrotarlo ejecuta el Cierre de Portal y colapsa la estructura dimensional. Ver Cap. 4.6.

L

Leveler

Nombre coloquial para "Despertado". Hace referencia a la mecánica de "subir de nivel". Se usa en contextos narrativos e informales dentro del mundo de 2035. Ver Cap. 1.4 y Cap. 1.7.

M

Mazmorra

Fragmento de realidad alternativa accesible a través de una Grieta de Ruptura. Contiene entidades, trampas y Esencia extraíble. Si no se limpia en el tiempo límite, provoca una Ruptura de Confinamiento. Término mecánico principal; "Dungeon" es su equivalente narrativo. Ver Cap. 1.3, Cap. 1.7 y Cap. 4.

MIS (Misticismo)

Atributo Primario que mide la Conductividad de Maná. Determina los Puntos de Misticismo (MP) y la potencia de las Técnicas Rúnicas. No existía como métrica medible antes del Año Cero. El atributo Voluntad (VOL) que aparece en algunas habilidades y runas es un alias funcional de MIS: cuando se indica VOL, se usa el valor de MIS. Ver Cap. 2, sección VI.

MP (Puntos de Misticismo)

Atributo derivado. La reserva de energía para activar Técnicas Rúnicas. Fórmula: $MP = (MIS \times 2) + (INT / 5)$. Sin MP, un Despertado con afinidad mística no puede usar sus Técnicas. Ver Cap. 2.4.

N

Nivel de Personaje (PL)

Medida de progresión del Despertado dentro del Sistema. Determina los puntos de habilidad ganados por nivel (+10 Skills), el límite máximo de nivel de Técnica (TL) y el desbloqueo de Hitos de Vector. Ver Cap. 2.1.5 y Cap. 2.5.1.

P

PE (Residuo de Éxito)

El número que queda tras restar el d100 a la Skill Efectiva. Un PE positivo indica éxito; un PE negativo indica fallo. Un PE alto mejora el daño y puede generar efectos narrativos adicionales. También aparece como "Puntaje de Éxito" en algunas secciones (error de edición); el término correcto es Residuo de Éxito (PE). Ver Cap. 1.7, Cap. 2.2.1 y Cap. 2.1.6.

Penalizador de Rango

Reducción de probabilidades de éxito aplicada por el Sistema cuando un Despertado intenta una acción por encima de su nivel actual. Ver Cap. 1.7.

PER (Percepción)

Atributo Primario que mide la Agudeza Sensorial y el Filtro de Datos. Es el atributo principal para armas a distancia (puntería) y para la Iniciativa en combate. PER alta permite detectar portales en formación, francotiradores ocultos y mentiras. Ver Cap. 2, sección V.

Portal

Ver Grieta de Ruptura. También se usa genéricamente para referirse a la Mazmorra accesible desde la grieta.

Protocolo 50/50

Regla de distribución inicial de puntos de habilidad. Los 100 puntos de entrenamiento del Nivel 1 se dividen obligatoriamente: 50 para Skills Generales y 50 para Skills Especialistas. Ver Cap. 2.1.3.

PT (Puntos de Técnica)

Puntos dedicados exclusivamente a mejorar el nivel de las Técnicas (Runas). El coste para alcanzar el siguiente nivel de Técnica es igual al valor del nivel destino. Se ganan con cada nivel de personaje según la tabla de rangos. Ver Cap. 2.5.1.

R

Recalibración

Evento raro post-trauma extremo donde el Sistema reescribe parcialmente el ADN del Despertado, duplicando atributos y desbloqueando especializaciones secundarias. Ver Cap. 1.7.

Recalibración de Vector

Proceso instantáneo al momento del Despertar en que el Sistema analiza el potencial latente del individuo y lo asigna a un Vector Profesional, reescribiendo fragmentos de su ADN de forma permanente e irreversible. Ver Cap. 2.3.

Residuo de Éxito

Ver PE.

Runa

Objeto físico (disco de datos orgánicos o grabados en piedra) que, al absorberse, instala una Técnica en el kernel neuronal del Despertado. No se aprende: se instala. También denominada "Técnica" cuando se hace referencia a su efecto en juego. Ver Cap. 1.7 y Cap. 2.5.

Ruptura de Confinamiento

Colapso de un portal hacia el mundo real cuando la Mazmorra no es limpiada en el tiempo límite. Las entidades cruzan al mundo y el área circundante comienza a ser asimilada por el bioma del portal, convirtiéndose en Zona Muerta. Ver Cap. 1.3 y Cap. 1.7.

S

Salvación

Tirada directa de atributo que el personaje debe superar ante eventos extremos (muerte, veneno, horror, colapso físico, explosión, etc.). Fórmula básica: $(\text{Atributo} / 2) - d100 \geq 0$. La Severidad del evento es un penalizador adicional determinado por el DJ. Ver Cap. 2.2.9.

Saturación de Maná

Cantidad de energía del Sistema que un cuerpo puede soportar antes de sufrir colapso orgánico. Exceder este límite es fatal. También es el nombre del efecto específico de un Colapso de Atributo en MIS. Ver Cap. 1.7 y Cap. 2.

Señor Supremo

Entidad de nivel 90+ que emerge de portales Categoría S. Capaz de devastar continentes. Los primeros aparecieron en 2035. Ver Cap. 1.8.

Sincronía Neuronal

Sistema que regula el límite máximo del nivel de una Técnica (TL) en relación con el nivel del personaje (PL). Impide que un Despertado instale Técnicas demasiado avanzadas para su nivel de desarrollo. Ver Cap. 2.5.1.

Skill (Habilidad)

Capacidad aprendida o entrenada del Despertado. Se calcula con la fórmula: Skill Total = (Atributo Asociado / 2) + Puntos de Entrenamiento. Las Skills son el "software" del personaje; los Atributos son el "hardware". Ver Cap. 2.1.

Skill Efectiva

El valor de Skill resultante después de aplicar todos los modificadores situacionales (penalizadores de distancia, cobertura, movimiento, dificultad ambiental). Es el valor que se usa en la fórmula d100 inverso. Ver Cap. 2.2.4.

Skill Especialista

Habilidad exclusiva del Vector Profesional del Despertado. Define su identidad táctica. Solo puede adquirirse dentro del Vector asignado, salvo eventos especiales de recalibración. Distribuye los 50 puntos de la Partición Especialista. Ver Cap. 2.1.3 y Cap. 2.4.3.

Skill General

Habilidad disponible para todos los Despertados independientemente de su Vector. Cubre capacidades de movimiento, tecnología civil y supervivencia urbana. Distribuye los 50 puntos de la Partición General. Ver Cap. 2.1.3 y Cap. 2.4.1.

Skill Total

Ver Skill.

Slot de Memoria (Ranura)

Espacio de procesamiento activo del HUD. El Despertado dispone de 7 ranuras para Skills Generales y 7 para Skills Especialistas (14 total). Las habilidades fuera de ranuras activas no pueden usarse con el modificador de entrenamiento completo. Ver Cap. 2.1.4.

Sistema (El Sistema)

La capa fundamental de la realidad que reescribió las reglas de la existencia humana en 2030 en términos de estadísticas, niveles y probabilidades. Cuantifica, mide y recompensa la supervivencia. Nadie conoce su origen ni propósito definitivo. Ver Cap. 1 completo.

ST (Estamina)

Atributo derivado que mide la reserva de esfuerzo físico. Fórmula: ST = CON + AGI. Se consume con sprints consecutivos (1 ST cada 2 rondas), ataques con armas pesadas y maniobras extenuantes. Al llegar a 0, el personaje colapsa. Ver Cap. 2.4 y Cap. 3.2.

T

Técnica

Capacidad activa instalada en el kernel neuronal del Despertado mediante la absorción de una Runa. A diferencia de las Skills, altera la realidad física y digital consumiendo MP. No se aprende con entrenamiento; se instala en el alma. Ver Cap. 2.5.

Técnica Rúnica

Expresión que combina los conceptos de Runa (el objeto/archivo) y Técnica (el efecto activo). Se usa en el manual para referirse al sistema de habilidades mágicas en su conjunto. Ver Cap. 2, atributos derivados y Cap. 2.5.

TL (Nivel de Técnica)

El nivel de desarrollo de una Técnica individual, de 1 a 50. Cada 10 niveles se alcanza un Umbral de Sincronía con efectos cualitativos. El nivel 50 es la Trascendencia de la Técnica. Ver Cap. 2.5.3.

Trascendencia Biológica

Estado de un Despertado cuyo valor en un atributo supera 50, el límite teórico de la biología humana no modificada. Solo alcanzable mediante puntos de nivel. El cuerpo o la mente han superado lo que la evolución permite. Ver Cap. 2 y Cap. 2.5 escala de competencia.

Trascendencia del Vector

El Hito de nivel 100 de cada Vector Profesional. Representa la forma definitiva del Despertado, donde el Sistema lo reconoce como expresión completa de su arquetipo. Ver Cap. 2.3 (hitos de cada Vector).

U

Umbral de Sincronía

Punto de evolución cualitativa que alcanza una Técnica al llegar a los niveles 11, 21, 31 y 41. Cada umbral mejora el funcionamiento de la Técnica de forma significativa. El Umbral IV (nivel 41) precede a la Trascendencia (nivel 50). Ver Cap. 2.5.3.

V

Vector Profesional

El perfil operativo que define la identidad táctica y las capacidades especializadas de un Despertado. Se elige al momento del Despertar (Recalibración de Vector), es permanente e irreversible y otorga un Bono Primario (+10) y Bono Secundario (+5). Existen 20 Vectores reconocidos por el Sistema. Ver Cap. 2.3.

VOL (Voluntad)

Alias funcional del atributo Misticismo (MIS). Cuando una habilidad o Técnica indica VOL como atributo base, se usa el valor de MIS del personaje. La fuerza de voluntad en 2035 es inseparable de la afinidad con el Sistema. Ver Cap. 2, "Nota de Diseño: Voluntad".

Z

Zona de Descanso

Área especial dentro de una Mazmorra donde el ambiente hostil del Sistema cede temporalmente. El Director de Juego puede crear Zonas de Descanso como recompensa de exploración. Dentro de una Zona de Descanso, los personajes pueden realizar un Descanso Corto sin restricciones aunque estén dentro de una Mazmorra activa. Suelen presentarse como habitaciones selladas, terminales de mantenimiento del Sistema o cavidades naturales fuera de los corredores de ruptura. Ver Cap. 2.2.8.

Zona Muerta

Área geográfica asimilada por el bioma de un portal tras una Ruptura de Confinamiento. La tecnología humana falla en su interior; solo el Sistema funciona. Entrar sin preparación es una sentencia de muerte. Barrios enteros de Londres y Shanghái se convirtieron en Zonas Muertas. Ver Cap. 1.3 y Cap. 1.7.