



Confrontación	
Atributo:	Poder.
Número de aciertos necesarios:	Uno más que tu oponente de confrontación
Modificadores del número de aciertos necesarios: Ninguno	
Resultado del desafío:	
Fallo:	Jugador caído
0 o menos aciertos:	Compara con los aciertos de tu oponente para ver quién gana la confrontación
<b>Importante:</b> Los aciertos extra no proporcionan contadores de ímpetu	

Intento de zafarse	
Atributo:	Esquivar
Número de aciertos necesarios:	(El atributo de placar más alto de los oponentes levantados en un hexágono adyacente y encarados a tu jugador) -2
Modificadores del número de éxitos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Resultado del intento:	
Fallo:	El jugador queda aturdido en su hexágono. Tdl
Menos de los aciertos necesarios:	El jugador queda caído en su hexágono
Los aciertos necesarios o más:	El jugador consigue zafarse

Intento de empujar	
Atributo:	Poder
Número de aciertos necesarios:	(Poder del oponente) -2
Número de pasos necesarios:	1
Modificadores del número de aciertos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador, además del oponente al que intentas empujar:	+1
Empujando a un oponente por su cara posterior:	-1
Resultado del intento:	
Fallo:	Tu jugador queda caído. Tdl
Menos de los aciertos necesarios:	El empujón falla. El oponente no se mueve
Los aciertos necesarios o más:	¡Éxito! Tu golpe es suficiente para mover al oponente un hexágono atrás si es posible

Intento de lanzar	
Atributo:	Habilidad
Número de aciertos necesarios:	1
Número de pasos necesarios:	1
Modificadores del número de aciertos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Lanzando el balón a más de la mitad del número de pasos:	+2
Resultado del intento	
Fallo:	El balón rebota 1 paso en una dirección d6 desde la posición del lanzador. Tdl
Menos del número de aciertos necesarios:	El lanzamiento falla y el balón aterriza en una dirección d6 desde el hexágono objetivo. Tdl a no ser que alguien de tu equipo atrape el balón
Exactamente los aciertos necesarios:	¡El pase es un poco dubitativo! El jugador situado en el hexágono objetivo tiene que realizar un intento de atrapar a no ser que esté en un hexágono adyacente al lanzador (en cuyo caso atrapa automáticamente el balón).
Más de los aciertos necesarios:	¡Espiral perfecta! El jugador situado en el hexágono objetivo atrapa automáticamente el balón (aunque rebote fuera de línea).

Intento de recibir	
Atributo:	Habilidad
Número de aciertos necesarios:	2
Modificadores del número de aciertos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Resultado del intento:	
Fallo:	El jugador tropieza y queda caído. El balón rebota 1 paso en una dirección d6 desde la posición del jugador que hacía el intento de recibir*
Menos del número de aciertos necesarios:	La recepción falla. El lanzamiento se resuelve normalmente
Los aciertos necesarios o más:	El jugador recibe el balón
*Tdl si fallas una tirada de intento de recibir durante tu turno o el balón aterriza en el suelo o es atrapado por un oponente después de un intento de lanzar.	

Intento de impacto	
Atributo:	Poder
Número de aciertos necesarios:	(Poder del oponente) -2
Modificadores del número de aciertos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Placando a un oponente por su cara posterior:	-1
Resultado del intento:	
Fallo:	Tu jugador queda caído. Tdl
Menos del número de aciertos necesarios:	El placaje falla. No puedes realizar el intento de placar y tienes que pagar 1 paso adicional para moverte o realizar otro tipo de intento.
Los aciertos necesarios o más:	¡Éxito! Golpeas con suficiente fuerza para realizar un desafío de Placar contra el oponente.

Intento de placar	
Atributo:	Placar
Número de aciertos necesarios:	(Regate del oponente) -2
Número de pasos necesarios:	1
Modificadores del número de éxitos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Placando a un oponente que no sostiene el balón	+1
Placando a un oponente por su cara posterior:	-1
Resultado del desafío:	
Fallo:	Tu jugador queda Caído. Tdl.
Menos del número de éxitos necesarios:	El placador queda agarrotado. El placaje no tiene efecto.
Exactamente los éxitos necesarios:	Placaje insatisfactorio. Tanto el placador como el oponente quedan Caídos.
Los éxitos necesarios +1:	Golpe contundente. El oponente queda Caído.
Los éxitos necesarios +2:	Golpe extenuante. El oponente debe realizar un desafío de Lesión como si tuviese Armadura 6.
Los éxitos necesarios ≥ 3:	Golpe fatal. El oponente tiene que realizar un desafío de Lesión.
Nota: Solo se contarán como éxitos extra los que salgan a partir de 4 éxitos más de los necesarios.	

Intento de recoger	
Atributo:	Habilidad
Número de aciertos necesarios:	1
Número de pasos necesarios:	1
Modificadores del número de aciertos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Resultado del intento:	
Fallo:	El jugador tropieza y queda caído. El balón rebota 1 paso en una dirección d6. Tdl
Menos del número de aciertos necesarios:	El jugador no consigue recoger el balón. El balón rebota 1 paso en una dirección d6. Tdl
Los aciertos necesarios o más:	El jugador consigue recoger el balón

Intento de interceptar	
Atributo:	Habilidad
Número de aciertos necesarios:	2
Modificadores del número de aciertos necesarios:	
Por cada compañero de equipo levantado y encarado a tu jugador:	-1
Por cada oponente levantado y encarado a tu jugador:	+1
Resultado del intento:	
Fallo:	El jugador tropieza y queda caído. El lanzamiento se resuelve normalmente. Tdl
Menos del número de aciertos necesarios:	La interceptación falla. El lanzamiento se resuelve normalmente
Los aciertos necesarios o más:	El interceptor intercepta el balón y lo atrapa

Intento de correr	
Atributo:	Número de contadores de ímpetu usados
Número de aciertos necesarios:	1
Modificadores del número de aciertos necesarios: Ninguno	
Resultado del desafío:	
Fallo:	Tu jugador falla, tropieza y queda aturdimiento por el sobreesfuerzo. Tdl
Ningún acierto:	Tu jugador falla, tropieza y queda caído. Tdl
1 acierto o más:	El jugador puede realizar un intento adicional o mover un hexágono (incluyendo cualquier intento de zafarse necesario) y realizar un último intento.
Nota: Los aciertos extra no generan contadores de ímpetu.	