

de herida y, además, sufre un número de puntos de contusión iguales a la mitad (redondeando hacia abajo) de los letales.

Por otro lado, si el daño sufrido es contundente los niveles de daño se dividen a la mitad entre puntos de herida (redondeando hacia abajo) y puntos de contusión.

Por cada punto de contusión, marca los puntos llenando el círculo interior de una de las dianas del apartado de Heridas, y para marcar los puntos de heridas, rellena la diana completamente. La consideración del daño puede tener diferentes grados de gravedad:

- **Herida Leve (1 herida).** Se trataría de un hueso roto, un desgarro muscular, la amputación de un dedo, una hemorragia pequeña o una herida abierta de poca profundidad.
- **Herida Seria (2 heridas).** Algo como un desgarro muscular grave, una mano o pie amputados, una hemorragia mediana, daño en un órgano sin afectar gravemente su funcionalidad o una herida abierta de hasta cinco centímetros de profundidad.
- **Herida Grave (3 heridas).** Serían heridas graves la amputación de un miembro, una gran hemorragia, daños graves en el sistema nervioso o daño grave en un órgano.
- **Herida Mortal (4 heridas).** Que provoca la muerte en el acto o lo que se denomina "lesiones incompatibles con la vida": destrucción de órganos vitales, daño masivo generalizado, decapitación, etc. Este tipo de herida no es necesario registrarla, ya que implica directamente la muerte del personaje.

Adicionalmente a marcar las heridas en la barra de shock, los personajes también deberán apuntar la gravedad (L para Leve, S para Seria, y G para Grave) y tipo de cada herida individual recibida así como su localización utilizando el espacio destinado para ello de su hoja de personaje. Aunque durante el combate no tenga demasiada influencia, será importante a la hora de recuperarse (o no) de las heridas y de definir las posibles secuelas que dejen. Cuando tengas heridas y contusiones en la barra de shock recuerda que las heridas se colocan siempre en la parte izquierda, de forma que si tu personaje recibe más daño los nuevos puntos de herida "empujarán" hacia la derecha a los puntos de contusión que tuvieras. Por ejemplo, un personaje tiene dos puntos de herida y dos de contusión su barra de shock es la siguiente:



Si recibe otra herida su barra de shock pasaría a ser:



La barra de shock representa el estado general del organismo, lo cerca que está de colapsar y fallar. Debajo de la barra hay unos números de 0 a -4: son los modi-

ficadores que se aplicarán a todos los chequeos del personaje (incluyendo la tirada de Shock) cuando la casilla a la que pertenecen sea tachada, bien por heridas, bien por contusiones. Cuando se provoca una herida Seria o Grave, el personaje realiza un chequeo de Shock, que consiste en una tirada de Aguante + cualquier modificador aplicable como por ejemplo el Trasfondo Duro de Matar. El resultado del chequeo se resuelve según la siguiente tabla:

RIESGO DE SHOCK	
Resultado	Consecuencias
Éxito	Pierde acciones de esta Toma, o las de la siguiente
Fallo por 1 ó 2	Inconsciente o incapacitado
Fallo por 3 ó más	Parada Cardiorrespiratoria, riesgo de muerte

Si alcanza la parada cardiorrespiratoria, el personaje sólo podrá ser salvado con una rápida reanimación cardiopulmonar (RCP). Si el personaje tiene heridas abiertas deberán taponarse en primer lugar con una tirada de Medicina con una Dificultad igual al Nivel de cada Herida individual (+1 para Herida Leve, +2 para Heridas Serias y +3 para Heridas Graves. Luego se deberá realizar un masaje cardio-pulmonar para mantener la circulación y la ventilación del personaje hasta que se pueda acceder a un desfibrilador.

Realizar un masaje cardio-pulmonar eficiente supone superar un chequeo de dificultad -4 si hay un solo reanimador y a -2 si hay dos o más; tener oxigenoterapia proporciona un +2. Además cada minuto después de la parada cardiaca que se haya tardado en iniciar la RCP supondrá una penalización acumulativa de -2. El masaje sólo se podrá suspender en caso de que el paciente se recupere (lo cual ocurre únicamente con un éxito crítico en el chequeo). El chequeo de RCP se tendrá que repetir cada dos minutos con una penalización de -1. Pasados 20 minutos y en el mejor de los casos el chequeo tendrá una penalización de -10 con lo que el paciente será irrecuperable.

Cuando llegue el desfibrilador (automático o con personal con al menos Medicina -2) se deberá realizar un chequeo de Medicina (-2 si es automático) con penalizaciones acumulativas de -1 por cada minuto tras el primer chequeo de RCP fallido o la parada cardiorrespiratoria, lo que sucediera después. En el caso de que se tenga éxito en este último chequeo el paciente se considera estabilizado aunque requerirá cuidados médicos especializados para no empeorar.

Pero supongamos que has sobrevivido a todo esto, en ese caso hablamos de la recuperación del daño. Si el personaje recibe la suficiente atención médica y no realiza grandes esfuerzos se recuperará según el siguiente ritmo:

- **Contusiones:** un nivel al día.
- **Heridas Leves:** un nivel por semana.
- **Heridas Serias:** se transforman en Leves transcurrido un mes.
- **Heridas Graves:** se transforman en Serias a los tres meses.

Y esto es todo lo que necesitas saber del combate por el momento. En el capítulo 4 de **Eyes Only** encontrarás reglas que cubren aspectos más detallados del combate, como fuego en ráfagas, protecciones, cobertura, etc. que dotarán de mayor realismo a tus historias.

## EXPERIENCIA

Misión a misión los personajes de los jugadores se irán curtiendo más y más. Esto, como en muchos otros juegos de rol, se representa con la Experiencia, un recurso que nos permite reflejar el crecimiento personal de los personajes o, hablando en términos de reglas, cómo sus rasgos de juego mejoran.

Al final de cada arco argumental (no de cada Episodio), el Director de Juego deberá asignar a cada jugador entre 1 y 5 Puntos de Experiencia según cómo haya interpretado su personaje, desde 1 para aquellos que han hecho poco más que tirar dados hasta 5 para los que habrían sido ganadores de un Globo de Oro. Estos

Puntos de Experiencia de anotan en la hoja de personaje hasta que el jugador reúne 10 de ellos, los cuales se convierten instantáneamente en un Punto de Drama.

Los Puntos de Drama pueden convertirse en otros rasgos de juego (Características, Habilidades, Trasfondos) al mismo coste que si se estuviera creando el personaje. Con este sistema, los jugadores obtendrán un Punto de Drama para sus personajes cada 2-3 arcos argumentales, permitiéndoles ver crecer su personaje de una forma constante, pero con cierto control por parte del Director de Juego.

## DISPOSITIVOS

Para garantizar el éxito de las misiones no basta con tener los mejores agentes en tu organización, también necesitas el mejor equipamiento. En este juego, entendemos por dispositivo o gadget a todo objeto de próxima tecnología (es decir, no disponible al público, que seguramente ni sepa de su existencia) y que o bien realiza una función habitual de forma excepcional (por ejemplo, un pequeño pendrive con capacidad de varios terabytes), o bien puede realizar tareas imposibles o que en circunstancias normales consumirían mucho tiempo (por ejemplo, un sensor que te indica cuál es el número que abre una caja fuerte de alta seguridad).

