

tusiones), de menor gravedad, provocado por golpes sin armas, objetos romos, caídas, etc.

Para calcular el daño final se utiliza una de estas dos fórmulas:

- **Daño letal:** Nivel de éxito – Aguante/2 + modificador de arma o maniobra.
- **Daño contundente:** Nivel de éxito – Aguante + modificador del arma o maniobra.

Con un resultado positivo, la víctima sufrirá un nivel de daño por cada tres niveles, redondeándose hacia arriba. Es decir, de +1 a +3 provocará un nivel de daño; de +4 a +6, dos niveles de daño; de +7 a +9, tres niveles de daño; de +10 a +12 cuatro puntos de daño y así sucesivamente.

## NIVELES DE DAÑO

Daño realizado	Niveles de daño sufridos
1-3	1 nivel de daño
4-6	2 niveles de daño
7-9	3 niveles de daño
10-12	4 niveles de daño
13-15	5 niveles de daño
Por cada tres	+1 nivel de daño

Cuando un personaje sufre daño letal, los niveles de daño que sufra se consideran automáticamente puntos 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).** Son 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 he-

rida no es necesario registrarla, ya que implica directamente la muerte del personaje.

Adicionalmente a marcar las heridas en las dianas, 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 diagrama 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 Heridas recuerda que las más graves 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, si un personaje tiene dos puntos de herida y dos de contusión (marcados en las dianas de Heridas como:



Si recibe otra herida su barra de Heridas pasará a ser:



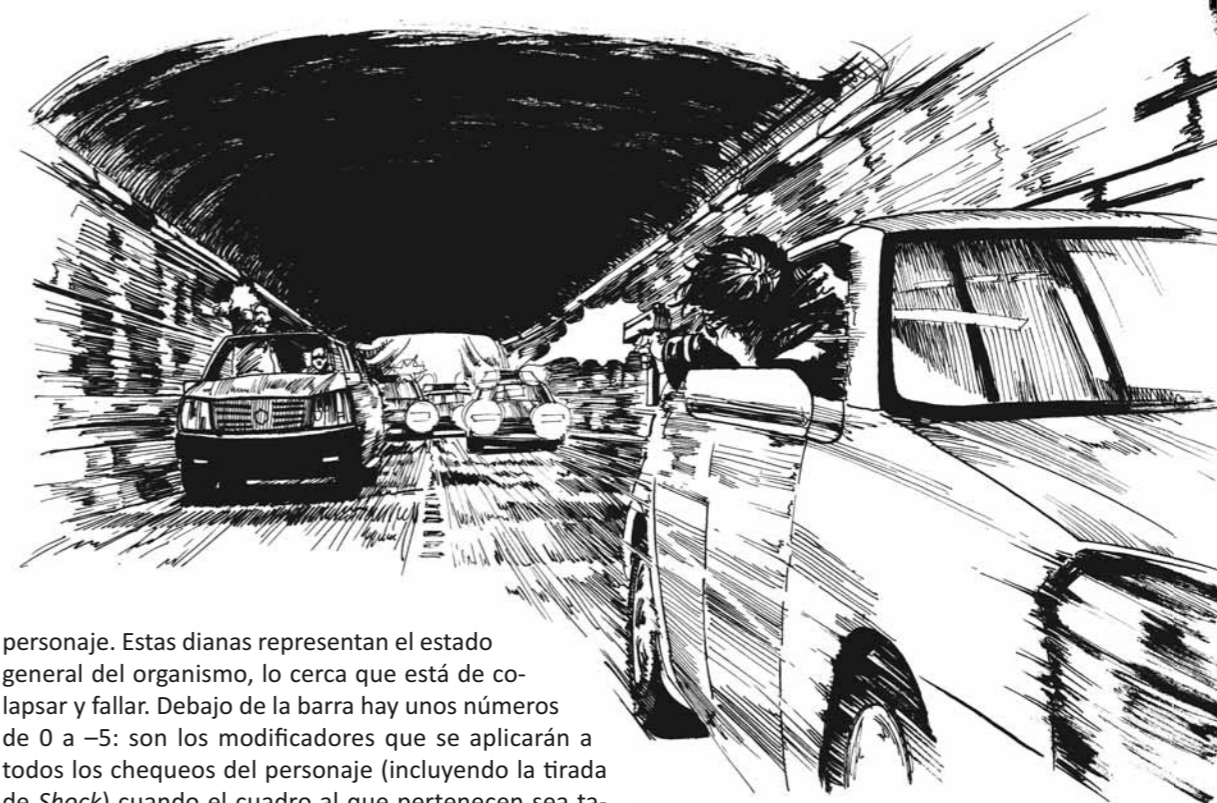
*Ejemplo: sabemos de sobra que tienes ganas de saber el destino sufrido por Hanks al recibir el impacto del explosivo. Ah, cuanta crueldad... evidentemente se trata de daño letal, y según la fórmula del daño letal es Nivel de éxito – Aguante / 2 + modificador de arma o maniobra. El Nivel de éxito en los explosivos no existe, sino que como indican las reglas se lanzan los dados y se añade el resultado al daño. El Director de Juego lanza los dados y obtiene un +1, y el aguante de Hanks es +1. Así pues el daño es +1 de “nivel de éxito” – (+1) de Aguante / 2 +4 de daño de la granada, así que el daño en total es 4 (1-1= 0, partido de 2 = 0, +4 = +4). Cuatro puntos de daño suponen dos niveles de daño, es decir, dos niveles de herida o, hablando en términos concretos, una Herida Seria, más una contusión de un punto (la mitad de las heridas recibidas, según las reglas):*



*Como es un daño que ha afectado a todo su cuerpo el jugador de Hanks no indica ninguna herida específica en el diagrama del persona, pero sí apunta “Explosión S” en el apartado de heridas para indicar que tiene una herida seria causada por ello. Asimismo, rellena dos dianas completas y el centro de otra en la barra de shock, lo que le indica que tiene un -1 a sus tiradas. Dentro de lo que cabe no ha tenido tan mala suerte...*

## SHOCK

Como ya sabes, las contusiones y las heridas se van apuntando en las dianas del apartado “Heridas” de la hoja de



personaje. Estas dianas representan el estado general del organismo, lo cerca que está de colapsar y fallar. Debajo de la barra hay unos números de 0 a -5: son los modificadores que se aplicarán a todos los chequeos del personaje (incluyendo la tirada de Shock) cuando el cuadro al que pertenecen sea tachado, 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. Si pasa el chequeo, el personaje pierde sus acciones de la Toma o, si no le quedan acciones, las de la siguiente Toma. Si falla por uno o por dos el personaje cae inconsciente o, al menos, incapacitado para realizar cualquier acción que no sea gritar de dolor por unos minutos. Si falla por más de tres el personaje sufre una parada cardiorrespiratoria de la que sólo se le podrá sacar con la debida atención médica. Cuánto más tiempo pase sin recibir dicha atención más difícil será reanimarle y más probable será que queden secuelas físicas en caso de conseguirlo.

Puede llegar un momento en que el personaje no tenga más dianas que tachar y siga en activo (Sobre todo si tiene un Aguante alto, es Duro de Matar o, simplemente tenga una suerte endiablada). En ese caso, el personaje deberá tirar de nuevo por Shock cada vez que sea herido nuevamente, cada vez que realice un esfuerzo físico importante y por cada minuto de tiempo de juego (no real) que pase, para representar la pérdida de sangre y la dificultad sobrehumana que le supone al personaje mantenerse consciente. Si el personaje sobrevive aún así y consigue llegar a un lugar medianamente seguro, quedará inconsciente automáticamente (ya que permanecía en pie únicamente por la adrenalina y por puro instinto

de supervivencia) y sufrirá una parada cardiorrespiratoria en tantos minutos como su Aguante +6 si no recibe atención médica. Los Trasfondos como Duro de Matar se aplican al Aguante para calcular el tiempo que queda para la parada cardiorrespiratoria.

## 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

*Ejemplo: Hanks, el personaje de Ángel, acaba de sufrir una herida seria. Según estas reglas eso requiere un chequeo de shock, es decir el Aguante de Hanks (+1) más Trasfondos apropiados. Afortunadamente para Ángel, compró Duro de Matar 1, lo que le proporciona un +2 a su tirada. Ángel lanza los dados y obtiene un resultado de 3 y 5 (3-5= -2), al que le suma +3 (+1 de Aguante y +2 del Trasfondo) para un total de +1. Pero el Director de Juego le recuerda a Ángel que tiene una penalización de -1 por sus heridas, así que se queda con un +0, que aún es suficiente para salvarle del shock. Como consecuencia pierde las acciones de la próxima Toma, pero aún puede levantarse en la siguiente y tratar de alcanzar al fugitivo...*

