

Como contrapartida, las armaduras son incómodas y pesadas de llevar. Esta penalización se aplica al modificador de Destreza y afecta por lo tanto a todas las acciones con esta característica, como las Habilidades, el Ataque y la Bonificación de Reflejos y, por tanto, la Defensa y la Iniciativa. Dobra la penalización si el personaje viste una armadura con la que no es competente. Los personajes más fuertes se manejan con más comodidad con armadura, ya que ésta supone un peso menor para ellos. Resta el modificador de Fuerza de la penalización por armadura. Date cuenta que si el modificador de FUE es negativo, esto supone un incremento en la penalización por armadura.



Además, algunas armaduras tienen una Penalización a la Velocidad. Reduce la velocidad del personaje en el número indicado cuando así sea.

UMBRAL DE HERIDA GRAVE

Cuando un personaje recibe, de un mismo ataque, un daño igual o superior a su Umbral de herida grave, ha recibido **daño masivo** y puede entrar en shock. En este caso debe realizarse una prueba de Fortaleza, con una CD de 10 + el daño del ataque y consultar la siguiente tabla:

TABLA GDJ15: DAÑO MASIVO

El resultado de la prueba es...	Efecto daño masivo
Éxito	Ninguno
Fallo por 5 puntos o menos	Aturdido + Malherido
Fallo por 10 puntos o menos	Aturdido + Incapacitado
Fallo por 11 puntos o más	Inconsciente + Moribundo

Si el personaje sufre nuevamente un estado en el que ya se encuentra, marca el siguiente estado libre. Así, un personaje Malherido que recibe de nuevo daño para quedar Malherido pasa a estar Incapacitado.

La casilla Muerto no puede tacharse directamente como resultado del daño de un ataque (aunque el DJ puede, a su discreción, asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta Malherido, Incapacitado o Moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de -2 a todas sus acciones. Adicionalmente, un personaje malherido resulta Aturdido durante un asalto inmediatamente después de sufrir este estado.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. El personaje recibe un -5 a todas sus acciones y se encuentra Aturdido durante el siguiente asalto.

Moribundo: Un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Es incapaz de actuar y a partir del asalto siguiente debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante otro asalto. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de Moribundo. El personaje se encuentra ahora Inconsciente e Incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse sin entrenamiento (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: Descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crear uno nuevo.

RECUPERARSE DEL DAÑO

Un personaje que no ha sufrido heridas graves recupera cada día tantos Puntos de Resistencia como su bonificación total de Fortaleza. En cambio, un personaje Malherido recupera sólo la mitad de esta cantidad cada día. Un personaje Incapacitado no recuperará Puntos de Resistencia hasta que mejore de dicho estado.

Una vez por día de descanso, un personaje Malherido puede realizar una prueba de Fortaleza CD 15. Si tiene éxito, borra la marca de estado de Malherido de su registro. Si falla, puede volver a intentarlo un día después, con una bonificación de +1 por cada prueba fallada.

Un personaje Incapacitado puede realizar una prueba de Fortaleza CD 15 cada semana de descanso. Si tiene éxito en la tirada, borra la marca de Incapacitado y pasará a estar Malherido. Si falla, recibe un nuevo intento a la semana siguiente, con +1 por cada prueba fallada.

Para recuperarse de la inconsciencia se permite un prueba de Fortaleza CD 10 cada minuto después de caer inconsciente. Se recibe un +1 por cada minuto por encima del primero.

Si un personaje recibe atención médica, una prueba exitosa de Medicina CD 15 permite añadir la puntuación de Medicina del médico a la prueba de Fortaleza del personaje y hace que recupere el doble de Puntos de Resistencia diarios.

SECUELAS

En lugar del resultado habitual del daño masivo, un personaje puede sufrir una Secuela, que sustituye al marcaje de una casilla Malherido, Incapacitado o Moribundo (¡o incluso Muerto!). Una Secuela es una consecuencia más explícita que el simple avance en el medidor de salud y tiene efectos de juego relacionados con su naturaleza. Al fallar la prueba de Fortaleza por daño masivo, el jugador puede elegir sufrir una Secuela determinada en lugar de tachar la casilla de salud correspondiente. Igualmente, el DJ puede elegir

que un personaje controlado por él sufra una Secuela en lugar de un estado de daño normal. Además, un personaje víctima de un golpe crítico puede sufrir una Secuela además del efecto de daño normal. El atacante escoge la Secuela en este último caso.

- ✦ Una Secuela leve sustituye al daño letal no masivo.
- ✦ Una Secuela moderada sustituye un resultado de Malherido.
- ✦ Una Secuela severa sustituye un resultado de Incapacitado.
- ✦ Una Secuela permanente sustituye un resultado de Moribundo (o Muerto si el DJ lo autoriza).

La naturaleza exacta de la Secuela depende del tipo de conflicto. Cualquiera que sea esta, ha de anotarse en el registro de daño del personaje. Un personaje sólo puede ganar una Secuela por combate.

Para recuperarse de una Secuela es necesario que pase un cierto tiempo y tener éxito en una prueba de Fortaleza CD 15. Si la Secuela es leve, la prueba puede realizarse cada hora. Si es moderada puede realizarse cada día. Si es severa puede realizarse cada semana. Un personaje no puede recuperarse de una Secuela permanente con el simple paso del tiempo: se convierte en una Complicación. También puedes sobreponerte a una Secuela gastando un Punto de Acción por grado de la Secuela. Un personaje recibe los mismos beneficios de la atención médica explicados anteriormente cuando trata de recuperarse de Secuelas.

Un personaje puede tratar de producir deliberadamente una Secuela a su blanco en lugar del daño normal. En ese caso, el jugador debe gastar un Punto de Acción y sufre un -5 al Ataque. Los personajes controlados por el DJ pueden hacer lo propio a los héroes, pero en este caso el personaje blanco del ataque gana un Punto de Acción.

RECUPERARSE DE LA FATIGA

Para recuperarse de la fatiga un personaje necesita descansar. Si la fatiga proviene del uso de una dote (como Furia o Danza Derviche) sus efectos desaparecen después de tantos asaltos como los que haya

TABLA GDJ16: RESUMEN DE ESTADOS MÁS FRECUENTES

Nombre	Efecto
Atontado	No se puede emprender ninguna acción pero se conserva bonificación de Esquiva a Defensa
Aturdido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa y se recibe un -2 adicional a la Defensa. Sólo puede emprender reacciones
Desprevenido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa
Envuelto en una Presa	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa ante oponentes fuera de la presa. Sólo se puede intentar escapar de la presa, continuarla o atacar con un arma pequeña
Estremecido	Penalización de -2 a las pruebas de Ataque, Bonificaciones, Habilidades y Características
Exhausto	-6 a Fuerza, Destreza e Inteligencia y movimiento a la mitad. Si se fatiga resulta Inconsciente
Fatigado	-2 a Fuerza, Destreza e Inteligencia. No puede moverse a fondo ni cargar. Si se fatiga resulta Exhausto
Inconsciente	Indefenso y se pierde la consciencia
Indefenso	Defensa total reducida a 1 en cuerpo a cuerpo y 5 a distancia (más mod. tamaño). El atacante recibe +4 a Ataque
Invisible	+2 a Ataque contra enemigos que no lo ven. Enemigos pierden bonificación de Esquiva a la Defensa. Con 11 o más en d20 fallan ataques exitosos
Paralizado	Fuerza y Destreza reducidas a 0 y Defensa reducida a 5+mod. tamaño. Sólo se pueden hacer acciones mentales
Sujeto	Se pierde bonificación de Esquiva y se recibe un -4 adicional a la Defensa
Tumbado	-4 al Ataque en cuerpo a cuerpo. Oponentes +4 al Ataque en cuerpo a cuerpo y -4 a distancia. Levantarse es acción de movimiento