

Atributos de Salud

En Resumen- Los filos cortantes quitan BLD. Los golpes contundentes quitan BDY (después doble BLD). 0 BLD = herido de muerte, pero los PC pueden continuar hasta que su INCY o su Reserva de END = 0.

Los tres atributos de salud, BLD, BDY y INCY son usados siempre que un personaje reciba cualquier tipo de daño, lo que lleva al PC progresivamente hacia la muerte. Hay muchos tipos de daño que pueden causar dolor, o incluso lisiar al PC, pero que no lo acercarán significativamente a morir, y así no restan BLD, BDY y INCY. Los dos tipos principales de daño son contundente y cortante.

Daño Contundente- El daño contundente viene de aquello que provoca aplastamiento sobre el PC, como un garrote o un puñetazo. Cosas como caer, ser aplastado o ser embestido por un vehículo también produce daño contundente. El daño contundente se resta del BDY. Una vez que no quede más BDY, el daño contundente se resta del BLD pero el efecto será el doble. Así, si una persona con 2 BDY es golpeada con algo que provoca 5 puntos de daño contundente, los 2 BDY son restados y el personaje sufre además 6 de daño al BLD (los 3 restantes por 2).

Daño Cortante- El daño cortante lo produce cualquier cosa que corte, perforo o derrame sangre, incluyendo cuchillos, pistolas, alambre de espino, un patinazo, etc. El daño cortante va directamente a BLD. Cualquier otro tipo de daño que haga que el PC pierda sangre, sea incapaz de coger oxígeno, o haga daño al corazón o a los pulmones también restan puntos de BLD.

0 BLD- Cuando un PC alcanza 0 BLD significa que ha sido herido de muerte, y que sin intervención médica acabará muriendo. Incluso a 0 BLD o por debajo, un PC puede aun hacer cosas, incluso luchar, por un periodo de tiempo limitado. END determina por cuanto tiempo puede actuar el PC, y INCY (Incapacidad) determina cuanto daño más puede resistir el PC antes de quedar inmediatamente incapacitado.

Incapacidad- Cuando el daño reduce el BLD de un PC a 0, cualquier daño posterior se resta de INCY. INCY representa las últimas reservas de energía del personaje para actuar incluso después de haber sido mortalmente herido. Llegados a ese punto, todo daño

contundente hace doble daño a INCY. Todo daño que hubiera restado puntos a BLD provoca daño a INCY en su lugar. Cuando un PC alcanza 0 INCY significa que está incapacitado. Una persona incapacitada no puede mantenerse de pie, realizar acciones o reacciones de lucha, o iniciar cualquier tipo de comunicación. Un PC incapacitado puede hacer chequeos moderados de WIL (dificultad 20) para ser capaz de hacer cosas simples (p. e. contestar una pregunta, huir de un fuego arrastrándose), pero no puede hacer nada que requiera una tirada (p. e. usar una habilidad).

Mientras un PC tenga Incapacidad, puede seguir actuando con normalidad, siempre que tenga aun reserva de END. Tan pronto como un personaje llegue a 0 BLD, pierde un punto de la reserva de END cada round (además de la pérdida de END de otras actividades/circunstancias). Cuando la reserva de END alcance 0, el PC estará incapacitado.

Tras ser incapacitado, el PC tiene un número de rounds igual a su INCY + END antes de que ocurra la muerte cerebral, y ningún medio conocido pueda revivirlo.

Armadura

Seamos breves- AR es cuanto éxito necesita un golpe para atravesar la armadura, PR es restado de cualquier golpe que reciba la armadura.

Una pieza de armadura tiene dos factores:

Grado de armadura (AR) representa cuánto cuerpo cubre la armadura (o cómo de difícil es alcanzar un punto desprotegido del PC).

Grado de protección (PR) representa cuánto daño de cada tipo puede absorber la armadura.

Ejemplo: Lake tiene un chaleco de cuero con un AR de 7 y un PR de 2 cortante. Un golpe (una acción de combate, ver p.XX) con un éxito de 7 o inferior golpeará la armadura y 2 puntos de daño cortante se restarán del daño que el golpe haría normalmente. Si el golpe fue con un arma que hace 4 cortante y 2 contundente, solo haría 2 cortante y 2 contundente. Un golpe con un éxito de 8 o superior impactaría una zona desprotegida y haría daño completo.

AR de 20 representa protección total y ninguna cifra de éxito podría superar la armadura.

Múltiples Capas - Cuando un PC lleva múltiples capas de armadura, cada capa actúa sobre el daño independientemente. Un golpe puede impactar una pieza de armadura y perder algo de su daño, golpear otra pieza de armadura y perder más, y luego superar una tercera pieza sin perder más daño. Para que el daño alcance a un PC, debe superar o cortar a través de cada pieza de armadura que el PC lleve puesta.

Perforar Armadura - Algunas armas y tipos de daño cortan a través de la armadura mejor que a través de otras cosas (como gente). Una bala perfora-armadura puede estar listada como: "5 daño cortante (perfora como 10)". Cuando se reste el daño absorbido por la armadura, trata el daño como si fuera 10. Cuando el daño llegue al PC, sin embargo, no puede hacer más de 5. Observa que los venenos en un arma de filo hacen daño completo si algún daño cortante llega hasta la víctima.

Ataques no letales - Hay ataques que no hacen daño, pero hacen cosas como causar dolor, romper articulaciones, noquear, etc. Una armadura puede proteger también de estos ataques. Para determinar si la armadura protege de tal ataque, calcula cuanto daño hubiera hecho el ataque si fuera un golpe normal, entonces calcula si algo de ese daño hubiera atravesado la armadura. Si no es así, entonces el ataque no letal no tiene efecto. Además, algunos ataques tienen un daño mínimo (p.e. un golpe aturdidor requiere un ataque que hiciera al menos 2 de daño contundente si fuera un ataque normal) y si la armadura reduce el supuesto daño a menos de esa cifra, entonces el golpe no funciona.

Ejemplo: Inferno está intentando apuñalar a Hoshi en las pelotas con un picahielo (un golpe de dolor/aturdimiento). Hoshi lleva un traje de cuero de motorista que tiene AR 10, PR 3 cortante 1 contundente. La dificultad que tiene Inferno para golpear es 25, y obtiene un 32, lo que significa que tiene éxito por 7 puntos. Este éxito es menor que el AR de la armadura, así que el PR de la armadura se resta del daño. Si este hubiera sido un golpe normal, el picahielo hubiera hecho 1 cortante (perfora armadura como 3). Así, 3 PR cortante se restan de 3 de daño cortante, y el resultado es 0. El daño no penetra la armadura y el golpe no tienen ningún efecto especial en Hoshi.

Otros Tipos De Daño

Fuego: Cuando una persona es quemada, pasan 4 cosas:

- Daño BLD (1 punto por cada punto de daño por fuego).
- Dolor (WIL+1d20 vs. 10/punto de daño).
- Shock Fisiológico (END+1d20 vs. 5/punto de daño).
- Posibilidad incrementada de infección (-5 a la salvación vs. contracción de enfermedad/punto de daño).

Frío: Se hacen salvaciones vs. hipotermia cada hora. 1er fallo disminuye todos los atributos a la mitad, cada fallo adicional hace 1 de daño BLD.

Daño Lacerante: ½ de daño inutilizará la mano o dañará gravemente un pie. 1 de daño inutilizará un brazo o una pierna. Ver Ataque Lacerante (p.XX) para más información.

Objetos caídos: hacen daño contundente = peso (dividido por 10 lbs) por número de pisos. P.E. objeto de 20 lbs. lanzado a 5 pisos de altura hace 10 de daño contundente.

Electricidad: Cuando la electricidad alcanza a una persona a niveles dañinos, pasan cuatro cosas:

- Parálisis (WIL+END+1d20 vs. 20/punto de daño), parálisis solo dura mientras la electricidad esté activa.
- Inconsciencia (WIL+END+1d20 vs. 10 por punto de daño)
- Ataque al corazón (END+1d20 vs. 5/puntos de daño), ver Síntomas/Efectos (p.XX).
- Daño por fuego: 1 punto de daño por fuego por cada 4 puntos de daño eléctrico.

Explosión: Las explosiones pueden hacer una, dos o tres de los siguientes efectos:

- Daño Incendiario (como daño por fuego)
- Daño de conmoción (como daño contundente)
- Metralla (como daño cortante, la cantidad se expresa normalmente como una tirada de dado, y por norma general perfora armadura)

Daño a END: Algunas toxinas hacen daño a END. Cada punto de daño resta un punto de la reserva de END. Cuando la reserva de END está a 0, el daño se hace a BLD.

Caída: 2 de daño contundente por cada piso caído (un piso equivale a 10 pies). La armadura no protege de este daño.

Calor: Se hacen salvaciones vs. agotamiento por calor cada hora. 1er fallo disminuye a la mitad todos los atributos, cada daño adicional hace 1 de daño a BLD.

Hambre: Por cada dos días sin comida: $-\frac{1}{2}$ BLD, -4 END.

Radiación: Por cada punto de daño: 1 de daño a BLD, Vómitos (10), Dolor de Cabeza (10), fatiga (-2 END), confusión (-1 INL, AWR). Los efectos se desarrollan a lo largo de 24 horas. El daño a BLD es permanente (a menos que se realice un trasplante de médula ósea). Fuerte probabilidad (25% por punto de daño) de desarrollar cáncer o cataratas durante el próximo año.

Serrado: Como el daño cortante, pero con posibilidades incrementadas de infección tras la batalla (Véase p.xx). Por cada punto de daño serrado recibido, PC obtiene un -5 a la salvación vs. contracción de enfermedad.

Patinado: Por cada 20 SPD a la que el PC se está moviendo: 1 de daño cortante y 1 de daño contundente. Menos si el suelo es muy suave, más si es rocoso.

Privación de Sueño: Por cada 24 horas sin dormir: -3 a AWR, CHM, INL y END. Tiene que salvar vs. alucinaciones e ilusiones a (dificultad 3 por cada 24 horas). Tiene que salvar vs. inconsciencia (dificultad 15 por cada 24 horas) cuando no esté haciendo nada.

Estrangulación/Pérdida de Oxígeno: el PC pierde 1 punto de su reserva de END por round (además de la pérdida de reserva de END por otros motivos). El PC no puede recuperar reserva de END descansando. Cuando END llega a 0, el PC pierde 1 BLD por round. Cuando el PC pueda respirar normalmente de nuevo, la END perdida y el BLD es recuperado a 1 por round.

Sed: $\frac{1}{2}$ de daño a BLD por día.