

Drogas, Enfermedades y Venenos

Síntomas/Efectos

Algunas drogas, enfermedades y venenos hacen simplemente daño a BLD, tal y como si fueras apuñalado. Sin embargo, la mayoría tienen efectos y síntomas que afectan a la gente con diferentes intensidades (dependiendo de qué cantidad de droga o veneno se haya ingerido, o de la gravedad de la enfermedad). Algunos síntomas son solamente molestias que no pueden evitarse con una salvación (p.e. piel enrojecida e hinchada). Otros reducen atributos y tampoco pueden ser evitados (p.e. una enfermedad puede causar “agotamiento” y reducir STH y SPD por 5). Hay otros síntomas que sí pueden ser evitados (p.e. un veneno puede causar Vómitos, que pueden evitarse salvando contra una dificultad de 10). Fallar una salvación puede significar que el PJ está incapacitado, o incluso moribundo.

La siguiente lista muestra algunos síntomas/efectos comunes, que atributo se usa para la tirada de salvación, y qué ocurre si el PJ falla dicha tirada:

Amnesia Anterógrada (INL): No puede recordar nada de su pasado.

Parada Cardíaca (END): 1 punto de daño a BLD por round.

Coma (END): Inconsciente e incapaz de despertar. **Con un fallo** de 10+ el usuario sufre una parada cardíaca.

Ilusiones (WIL): Cree sin reservas en un pensamiento o idea (p.e. Soy inmune a las balas).

Apatía (WIL): Superado por la infelicidad/depresión e incapaz de iniciar ninguna actividad.

Euforia (WIL): Superado por el placer e incapaz de iniciar ninguna actividad.

Alucinaciones (WIL): Siente cosas que es incapaz de distinguir de las sensaciones reales.

Dolor de Cabeza (WIL): -1 a todas las tiradas por cada punto de fracaso.

Insomnio (WIL): Daño por privación de sueño (véase p.xx) como si pasara una noche sin dormir.

Alucinaciones Engañosas (WIL): Incapaz de ver, oír o sentir estímulos reales a causa de las alucinaciones.

Pánico (WIL): Hace cualquier cosa por escapar del peligro. Con un fallo de 10+ el usuario realiza acciones aleatorias contraproducentes.

Parálisis (WIL): Incapaz de moverse. Con un fallo de 10+ el usuario es incapaz de respirar.

Parada Respiratoria (END): 1 punto de daño a END por round, luego 1 punto de daño a BLD por round.

Amnesia Retrógrada (INL): No recordará nada de lo ocurrido durante la intoxicación.

Convulsiones (WIL): Pierde la conciencia durante 1d6 minutos, pierde toda la reserva de END. Con un fallo de 5+ hay posibilidad de daños físicos. Con un fallo de 10+ hay daño cerebral (-1 INL, AWR o AGY).

Shock (END): END = 0, el resto de atributos reducidos a la mitad. 1 punto de daño a BLD por minuto.

Estupor (WIL): Incapaz de pensar, recordar, concentrarse o tomar decisiones (INL = 0, WIL = 0).

Amnesia Repentina (WIL): Olvida lo que está haciendo, le lleva 1d6 rounds recordarlo.

Inconsciencia (END/WIL): A menos que se especifique otra cosa, dura 1 round por punto de fallo.

Vómitos (WIL): -20 a cualquier acción mientras vomita.

Drogas

Una droga puede tener diferentes efectos dependiendo de cuándo y cómo sea usada. Una droga puede tener:

-**Efectos de dosis normal** (una persona toma una dosis de la droga).

-**Efectos de sobredosis** (los efectos de tomar 2, 4 y/o 8 veces la cantidad de una dosis normal).

-**Efectos de eliminación** (cuando la droga es eliminada del cuerpo del usuario)

-**Efectos a largo plazo** (los efectos generales de la droga para un usuario habitual)

-**Efectos de eliminación a largo plazo** (efectos de eliminación después de un uso habitual)

-**Tolerancia** (cuanto más debe consumir un usuario habitual para conseguir el efecto normal)

Adicción- Las drogas pueden ser adictivas en una o en ambas de las siguientes maneras:

Fisiológicamente Adictiva: Usando la droga el tiempo suficiente altera el equilibrio químico del cerebro y del cuerpo de tal manera que la droga es necesaria para el funcionamiento normal de los mismos. Sin la droga el cerebro no trabaja correctamente y eso conduce al adicto a consumir más droga para “arreglar” el problema.

Psicológicamente Adictiva: La personalidad del adicto se ajusta tanto a los efectos de la droga que es incapaz de aceptar la realidad (el día a día) sin ella.

Salvación vs. Adicción- Cada droga adictiva muestra la dificultad de adicción para adicción fisiológica y/o psicológica. A esta dificultad se le añade el número de dosis que la persona ha tomado sin dejar un margen de tiempo razonable entre tomas (de al menos 24 horas). Las salvaciones son hechas como sigue:

WIL + 1d20 vs. Dificultad de Adicción Psicológica + número de dosis tomadas

END + 1d20 vs. Dificultad de Adicción Fisiológica + número de dosis tomadas

“Mono”- El “mono” aparece por primera vez en las 24 horas siguientes al momento en que el personaje adicto intenta parar de drogarse. PJs que tienen adicciones psicológicas y fisiológicas tienen que tratar con dos “mono” por separado. Para resistirlo, se hace una tirada de salvación de WIL+1d20 vs. la Dificultad del “Mono” de la droga. Si se tiene éxito en la primera tirada, el PJ no sufrirá de “mono” por 1 día. En éxitos subsiguientes, el tiempo entre “monos” se duplica.. Algunas drogas tienen “desencadenantes” especiales que causan “mono” en cualquier momento, no importa cuanto ha pasado desde el último sufrido.

El “mono” fisiológico desaparece después de un número de días igual a su dificultad. El psicológico nunca desaparece, simplemente va espaciándose más y más.

Si un PJ falla al salvar contra el “mono”, hará cualquier cosa a su alcance para conseguir la droga. Si el PJ consigue su ración de la droga, la usará inmediatamente, y volverá de nuevo al periodo de 1 día entre “monos”. Si un PJ está buscando la droga de su elección y no puede encontrarla, puede realizar una nueva salvación vs. “mono” cada hora para abandonar su búsqueda.

Ejemplo: Para continuar hackeando a pesar del dolor de sus heridas, Lulu empieza a meterse calmantes. Los calmantes tienen una Dificultad de Adicción Fisiológica de 5, una Dificultad de Adicción Psicológica de 1 y una Dificultad de “Mono” de 20. El “mono” de esta droga puede ser desencadenado también por el dolor o la ansiedad. Lulu termina tomando 10 dosis en el curso de varios días. Al final de ese periodo el GM la hace tirar su salvación vs. Adicción Fisiológica (a END + 1d20 vs. 5 +10 (las 10 dosis)). Lulu falla, de modo que contrae adicción fisiológica a los calmantes. También tiene que hacer una salvación vs. Adicción Psicológica (a WIL + 1d20 vs. 1 +10). Falla la tirada. Ahora ella es adicta fisiológica y psicológicamente. Cuando intenta parar de drogarse, no solo experimenta los efectos de eliminación listados para la droga, sino que cada día ella debe hacer dos salvaciones vs. “mono” a WIL + 1d20. Tiene éxito en ambas, así que su próximo “mono” no tendrá lugar hasta dentro de 2 días. Dos días después, salva de nuevo y tiene éxito, así que el “mono” se espacia hasta 4 días. Cuatro días después, salva y tiene éxito de nuevo. Ocho días después, salva y consigue superar la tirada. Antes del siguiente periodo de “mono”, han pasado 20 días, lo que significa que no tiene que realizar más salvaciones vs. Adicción Fisiológica. Dieciséis días después hace sólo una salvación, y tiene éxito. Pasarán 32 días antes de su siguiente “mono”. Desafortunadamente, antes de ese tiempo se corta gravemente con un alambre de espino y sufre fuertes dolores. Esto desencadena el “mono” inmediatamente. Esta vez, Lulu falla, y se ve forzada a dejar cualquier cosa que esté haciendo para buscar calmantes. Finalmente, consigue algunas pastillas. Cuando la dosis que tomó desaparece, ella decide dejar de tomarlas otra vez. Tiene que hacer otra salvación vs. Adicción fisiológica (esta vez a END + 1d20 vs. 5 +1 (una dosis)). Ella tiene éxito, y solo tiene que tratar una dificultad, la psicológica. Sin embargo, los tiempos de “mono” vuelva como al principio, y tendrá que experimentar otro “mono” en 24 horas.

Enfermedad

Contracción- Cuando un PJ es expuesto a una enfermedad, el PJ tiene que hacer una salvación vs. Contracción de Enfermedad (END + 1d20 vs. el Valor de Contracción de Enfermedad de la enfermedad). Las enfermedades tendrán diferentes valores de contracción dependiendo de cómo quede expuesto el PJ a éstas. Respirar el mismo aire que una persona infectada puede tener un Valor de Contracción de 10, mientras que compartir fluidos corporales puede tener un Valor de Contracción de 40. Si el PJ tiene éxito en la salvación no contrae la enfermedad. Si el PJ falla, entonces tiene la enfermedad a un grado de síntomas de 1x.

Progresión- Una vez que el PJ tiene una enfermedad, debe luchar para evitar que ésta empeore. Cada enfermedad tiene una Velocidad de Progresión de Enfermedad, que representa la velocidad a la que la enfermedad empeorará. Si la Velocidad de Progresión es de 8 horas, entonces el PJ debe hacer una salvación vs. Progresión de Enfermedad cada 8 horas. Cada enfermedad tiene su propio Valor de Progresión de Enfermedad (la dificultad para salvar vs. progresión de enfermedad). Por cada fallo consecutivo en dicha salvación, el grado de síntomas aumenta en 1 niveles (1x a 2x, 2x a 3x, etc.). Sin embargo, si el PJ tiene éxito en la salvación la enfermedad es “detenida”: no podrá progresar más. De este punto en adelante, una salvación fallida vs. Progresión no tiene efectos negativos, pero un éxito significa que el grado de síntomas es reducido (3x a 2x, 2x a 1x). Cuando el grado de síntomas llega a 0, el PJ está curado.

Tratamientos- Los tratamientos pueden hacer dos cosas. Algunos tratamientos pueden ayudar al PJ a combatir la enfermedad (otorgan bonificadores a la salvación vs. progresión de enfermedad). Otros tratamientos solo ayudan a reducir la severidad de los síntomas (la mayoría de medicamentos actúan de esta forma).

Inmunidad- Una vez que un PJ ha vencido una enfermedad, el PJ tiene inmunidad a ella y obtiene un +10 a la salvación vs. contracción y progresión de enfermedad contra esa misma enfermedad. El PJ también gana un +6 a dicha salvación contra enfermedades estrechamente relacionadas.

Ejemplo: Marcos fue apuñalado en una pelea y la herida fue expuesta a una infección. La infección tiene un Valor de Contracción de Enfermedad de 20, un Valor de Progresión de Enfermedad de 20, y una Velocidad de Progresión de Enfermedad de 12 horas, puede ser tratada con antibióticos, y tiene los siguientes síntomas: por cada 1x la víctima sufre de fiebre (-10 a las salvaciones vs. agotamiento por calor), Vómitos (10), debilidad (-5 STH, -5 SPD) y 1 punto de daño a BLD por cada progresión.

12 horas después de ser apuñalado, Marcos tira la salvación vs. contracción de enfermedad a END (7) + 1d20 vs. 20. Falla la tirada, y ahora tiene los síntomas a un grado de 1x. Tiene un -10 a las salvaciones vs. Agotamiento por calor, un -5 a STH, -5 a SPD, recibe 1 punto de daño a BLD y tiene que salvar vs. vómitos (a dificultad 10). 12 horas más tarde tiene que hacer una salvación vs. progresión de enfermedad (a END (7) + 1d20 vs. 20). Falla de nuevo, y ahora tiene los síntomas a 2x: -20 a las salvaciones vs. agotamiento por calor, -10 a STH, -10 a SPD, 1 punto de daño a BLD adicional y tiene que salvar vs. vómitos a dificultad 20. Como Marcos tiene una SPD de 8, ahora ni siquiera puede mantenerse en pie. Los amigos de Marcos finalmente le llevan algunos antibióticos que le dan un +8 a la salvación vs. progresión de enfermedad. Después de otras 12 horas salva de nuevo a END (7) +8 (antibióticos) +1d20 vs. 20. Marcos tiene éxito: la enfermedad está detenida, pero aún tiene los síntomas a 2x. 12 horas más tarde, tira de nuevo y falla, pero como la enfermedad está detenida, no ocurre nada, los síntomas permanecen a 2x. 12 horas más tarde tira de nuevo y tiene éxito; ahora los síntomas se han reducido a 1x. 12 horas después tira de nuevo y vuelve a tener éxito: ahora la enfermedad ha desaparecido.