

## RESOLUCIÓN DE ACCIONES

LANZAR	ÉXITO
3D6	Dos de ellos igualan o superan el Umbral establecido por el DJ.

## DIFICULTAD

SITUACIÓN	VALOR del UMBRAL
Muy simple	2
Simple	3
Normal	4
Difícil	5
Muy difícil	6

## RASGOS

PJ CUERDOS	PJ AFECTADOS
+2, +1, -1, -2	+3, +2, +2, +1, -1, -2
Los RASGOS solo influyen sobre el DADO INTERMEDIO	

## EFECTOS PARTICULARES

RESULTADO	EFEECTO
TRIPLE ÉXITO Todos los dados llegan al Umbral.	Éxito rotundo. El paciente anota <b>1 +</b> junto al Rasgo implicado. <b>5 +</b> : el Rasgo aumenta 1 punto.
TRIPLE FRACASO Ningún dado llega al Umbral.	Fracaso estrepitoso. El paciente anota <b>1 -</b> junto al Rasgo implicado. <b>5 -</b> : el Rasgo disminuye 1 punto.
TRIPLE ÉXITO DE DADOS IGUALES Todos los dados llegan al Umbral y además indican el mismo número.	Éxito sin precedentes, casi milagroso. El paciente anota <b>3 +</b> junto al Rasgo implicado. <b>5 +</b> : el Rasgo aumenta 1 punto.
TRIPLE FRACASO DE DADOS IGUALES Ningún dado llega al Umbral y además indican el mismo número.	Fiasco total, catástrofe. El paciente anota <b>3 -</b> junto al Rasgo implicado. <b>5 -</b> : el Rasgo implicado disminuye 1 punto.

## VETERANÍA

Cada fin de sesión se tacha una casilla de Veteranía en la hoja de PJ con un máximo de 13. Los Puntos de Veteranía usados no se recuperan.

**USO 1: DURANTE EL JUEGO.** Durante la Lotería el jugador que extrae el boleto nº13 podrá volver a intentarlo tantas veces como casillas tachadas tenga.

**USO 2: AL FINAL DE UNA SESIÓN.** Será posible aumentar el nivel de LUCIDEZ, SANGRE FRÍA y VITALIDAD. 3 puntos de Veteranía permiten añadir 1 punto en uno de los tres indicadores.

**USO 3: AL FINAL DE UNA SESIÓN.** Será posible mejorar un RASGO con un punto adicional. Siguiendo la siguiente tabla:

1 punto Veteranía: de 0 a +1  
2 puntos Veteranía: de +1 a +2  
3 puntos Veteranía: de +2 a +3

1 punto Veteranía: de -1 a 0  
2 puntos Veteranía: de -2 a -1  
3 puntos Veteranía: de -3 a -2

## INDICADORES

Reparto: 26 puntos (CUERDOS) o 29 puntos (AFECTADOS). Con un máximo de 15 y un mínimo de 5 en cada indicador.

LUCIDEZ (L)	Grado de comprensión del entorno, control de sus actos, recuerdos de acciones pasadas, forma en la que los medicamentos afectan a su comportamiento.					
SI LLEGA A CERO...	Pérdida de memoria. Cuando despierte el PJ cuenta con 3 puntos de Lucidez, +1 por cada hora de calma y reposo.					
¿CUÁNTO TIEMPO DURA LA PÉRDIDA DE MEMORIA?	Depende del número de crisis sufridas*.	0: 10 minutos 1: 1 hora 2: 2 horas	3: 1/2 día 4: 1 día 5: 2 días	6: 3 días 7: 1 semana 8: 2 semanas	9: 3 semanas 10: 1 mes 11: 2 meses	12: 3 meses 13: El paciente no vuelve en sí
¿CUÁNDO SE PIERDE?	<p>Los puntos de Lucidez permiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Volver a lanzar dados</u>. El jugador puede gastar 1 punto o más para volver a lanzar tantos dados como puntos haya gastado.</li> <li>- <u>Añadir un dado suplementario</u>.**</li> <li>- <u>Reducir un punto el Umbral</u>. Usando 2 puntos de Lucidez.**</li> <li>- <u>Recuperar puntos de Sangre Fría</u> (en situaciones de estrés) o <u>Vitalidad</u> (como si fueran primeros auxilios).</li> </ul> <p>Además, el PJ puede perder puntos de Lucidez debido a los medicamentos suministrados.</p>					
¿CUÁNDO SE RECUPERAN?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Ingesta de psicoestimulantes</u>. El paciente gana 2 puntos de Lucidez y pierde 2 puntos de Sangre Fría. (Duración 6-8 horas).</li> <li>- Participando en las consultas de los Superiores.</li> <li>- Viviendo situaciones que aporten paz y reposo.</li> </ul>					
SANGRE FRÍA (SF)	Indicador de estrés del PJ.					
SI LLEGA A CERO...	<p>Crisis de histeria. Se vuelve un loco furioso que no logra controlarse. Será encerrado o puesto bajo aislamiento durante un tiempo.</p> <p>El PJ recupera su condición normal y 3 puntos de Sangre Fría con 10 minutos de calma y reposo y 1 punto por cada hora de reposo adicional.</p>					
¿CUÁNTO TIEMPO DURA LA HISTERIA?	Depende del número de crisis sufridas*.	0: 10 minutos (si no es descubierto por los Batas Blancas evita la cama de pinchos). 1-2: Cama de pinchos 1 día.	3-4: Cama de Pinchos 3 días. 5-6: Cama de pinchos 1 sem.	7: Encierro 2 sem. 8: Encierro 3 sem. 9: Encierro 1 mes. 10: Camisa de fuerza 1 mes.	11. Camisa de fuerza 2 meses. 12. Camisa de fuerza 3 meses. 13. Abismo.	
¿CUÁNDO SE PIERDE?	Cuando el PJ sea insultado, menospreciado, esté inquieto o se ponga nervioso.					

(\*) Se deben contabilizar en la hoja de PJ

(\*\*) Las reglas de triples éxitos o fracasos no serán tenidas en cuenta.



## INDICADORES

VITALIDAD (V)	Indica el estado físico del PJ					
SI LLEGA A CERO...	Inconsciencia. Por debajo de -3 el PJ muere. Si despierta el PJ se recupera con 3 puntos de Vitalidad, +1 por cada 2 días de reposo.					
¿CUÁNTO TIEMPO DURA LA INCONSCIENCIA?	Depende del número de veces que haya caído inconsciente*.	0: 10 minutos 1: 1 hora 2: 2 horas	3: 1/2 día 4: 1 día 5: 2 días	6: 3 días 7: 1 semana 8: 2 semanas	9: 3 semanas 10: 1 mes 11: 2 meses	12: 3 meses 13: El paciente no recupera la conciencia
¿CUÁNDO SE PIERDE?	Cuando es herido.					

### ENFRENTAMIENTOS: Principios generales

3D EXITOSOS IGUALES > 3D EXITOSOS > ÉXITO SIMPLE > FRACASO > FRACASO TRIPLE

Lo que está en juego debe determinarse antes de tirar los dados.

Siempre se redondea al alza.

### ENFRENTAMIENTOS: Modificaciones del dado intermedio

Vitalidad	Dado Intermedio	Sangre Fría	Dado Intermedio
5	-1	5	-1
3	-2	3	-2
1	-3	1	-3

### INICIATIVA

PRIMER TURNO: basta con anunciarlo. Si es simultáneo el PJ con más LUCIDEZ (e. físico) o SANGRE FRÍA (e. psicológico) toma la iniciativa

RESTO DE TURNOS: tirada con Umbral 4 para determinar la iniciativa.

Si el ENFRENTAMIENTO tiene lugar delante de los BATAS BLANCAS, el PJ que haya provocado el altercado (el que pega primero) será sancionado con la CAMA DE PINCHOS o con RECLUSIÓN.

### ENFRENTAMIENTOS FÍSICOS

PEGAR (atacar) Atacante (A)	Umbral 4	PARAR (defenderse) Defensor (D)	Umbral 4	RESULTADO (pérdida de Vitalidad) D intenta PARAR
ÉXITO simple		ÉXITO simple o triple		D no pierde VITALIDAD
ÉXITO triple		ÉXITO simple o triple		D pierde daño mín. del arma
ÉXITO simple		FRACASO simple		D pierde daño medio del arma
ÉXITO simple		FRACASO triple		D pierde daño máx. del arma
ÉXITO triple		FRACASO simple		D pierde daño máx. del arma
FRACASO simple		-		No pasa nada
FRACASO triple		-		A pierde daño mín. del arma

EVITAR (esquivar) Defensor (D)	Umbral 5	RESULTADO (pérdida de Vitalidad) D intenta ESQUIVAR	ARMAS	
ÉXITO simple		D no pierde VITALIDAD y +1 LUCIDEZ	Puño, pie, cabeza	1/1/2
ÉXITO triple y mejor que tirada de A		D no pierde VITALIDAD y +2 LUCIDEZ	Pata de silla	1/2/3
ÉXITO pero tirada de A es mejor (triple)		D pierde daño mín. del arma	Tenedor	2/3/4
FRACASO simple		D pierde daño medio del arma	Tubería	1/3/6
FRACASO y mejor tirada de A (triple)		D pierde daño máx. del arma	Hoja de afeitar	2/4/7
FRACASO triple		D pierde daño máx. del arma	Barra de hierro	3/5/8
			Naveja automática	2/7/12
			Revolver	4/9/14

## ENFRENTAMIENTOS PSICOLÓGICOS

<b>INTIMIDAR</b> (atacar) Umbral 4 El atacante (A) anuncia LA CANTIDAD DE PUNTOS DE SANGRE FRÍA que quiere hacer perder a su adversario	<b>RESPONDER</b> (defenderse) Umbral 4 Defensor (D)	<b>RESULTADO</b> (pérdida de Sangre Fría) D intenta PARAR
ÉXITO simple	ÉXITO simple	D no pierde SANGRE FRÍA
ÉXITO simple	ÉXITO triple	A pierde 1/2 de los puntos de SANGRE FRÍA anunciados
ÉXITO triple	ÉXITO simple	D pierde 1/2 de los puntos de SANGRE FRÍA anunciados
ÉXITO simple	FRACASO simple	D pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados
ÉXITO simple	FRACASO triple	D pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados +1
ÉXITO triple	FRACASO simple	D pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados +1
FRACASO simple	–	No pasa nada
FRACASO triple	–	A avergonzado pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados

<b>IGNORAR</b> (esquivar) Defensor (D) Umbral 5	<b>RESULTADO</b> (pérdida de Vitalidad) D intenta ESQUIVAR
ÉXITO simple	D evita el ataque y +1 SANGRE FRÍA
ÉXITO triple y mejor que tirada de A	D esquiva magistralmente y +2 SANGRE FRÍA
ÉXITO pero tirada de A es mejor (triple)	D pierde 1/2 de los puntos de SANGRE FRÍA anunciados
FRACASO simple	D pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados
FRACASO y mejor tirada de A (triple)	D pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados +1
FRACASO triple	D pierde los puntos de SANGRE FRÍA anunciados +1

## MEDICAMENTOS

NOMBRE	¿CUÁNDO UTILIZARLO?	¿CÓMO UTILIZARLO?	EFFECTOS SECUNDARIOS	EFFECTOS TÉCNICOS
DEPRESOFÁN (cápsulas con orugas en su interior)	Reducir conductas agresivas, problemas obsesivos-compulsivos...	Dos cápsulas a ingerir con agua (no deben masticarse)	Delirios, temblor de mano y lengua, comportamiento maniaco, confusión al final del día, náuseas...	Ninguno
RELAXAN (ansiolítico)	En caso de estrés, crisis nerviosa...	Injectado. Altas dosis efectos sedantes	Somnolencia, bajada de atención, fallos de memoria...	+2 SANGRE FRÍA / -1 LUCIDEZ
CALMAX (antidepresivo)	Nerviosismo y agresividad	Parche. Calma al sujeto y lo vuelve dócil	Fiebre, sudoración, sed, diarrea, confusión mental...	+3 SANGRE FRÍA / -2 LUCIDEZ
THANOSAN (hipnótico)	En caso de insomnio	1 comprimido antes de acostarse	Problemas de memoria	El paciente no puede luchar contra el sueño
NEURONUM (neuroléptico)	Reducir síntomas psicóticos, pacientes nerviosos y excitados	Potente tranquilizante. Pequeñas dosis. Dosis altas: pasivos y desinteresados	Contracturas musculares, movimientos involuntarios, tics, muecas, temblores...	+1 SANGRE FRÍA -1 LUCIDEZ
LA E.C.T. (Extraña Cosa Trenzada) Criatura rectangular de carne y metal	Cuando no funcionan los demás medicamentos o el paciente se muestra “inestable” regularmente.	Se coloca en el vientre y sus manos (tamaño ser humano) se hunden en la caja torácica. Fuertes dolores. Algunos no sobreviven.	Los Superiores no saben realmente cómo funciona. Las víctimas sufren pérdidas de memoria.	-4 SANGRE FRÍA / +4 LUCIDEZ -4 VITALIDAD Los agujeros dejan escapar los susurros

## CURARSE: Ganar puntos de vitalidad

1 PUNTO CADA 2 DÍAS
Si la VITALIDAD $\leq 5$ : se pueden usar puntos de LUCIDEZ para recuperar puntos de VITALIDAD hasta un máximo de 6 puntos en VITALIDAD. A RAZÓN DE 1 PUNTO DE LUCIDEZ POR 1 PUNTO DE VITALIDAD

## CALMARSE: Ganar puntos de sangre fría

1 PUNTO CADA HORA
Si la SANGRE FRÍA $\leq 5$ : se pueden usar puntos de LUCIDEZ para recuperar puntos de SANGRE FRÍA hasta un máximo de 6 puntos en SANGRE FRÍA. A RAZÓN DE 1 PUNTO DE LUCIDEZ POR 1 PUNTO DE SANGRE FRÍA

P A C I E N T E