



Visualización de Daños en INS/MV

En In Nomine Satanis/Magna Veritas, y a diferencia de otros juegos de rol, no hay localización al daño. Con ello se pretende simplificar las reglas de combate. Por otra parte, la muerte es un hecho con el que los PJ se tropiezan a menudo en el juego, ya sea la de sus enemigos o (desgraciadamente) la suya propia. Por ello, en la primera edición del juego se incluyeron las siguientes reglas, destinadas a ayudar al DJ a describir la muerte de PJ y PNJ. Como un lector casual descubrirá enseguida, le dan al juego (y a los combates) un aire bastante más sangriento y salvaje...

por Croc (traducción de Ricard Ibáñez)

Las cifras que preceden las descripciones corresponden al número de puntos de daño que causan la muerte del personaje.

Muerte por fuego (lanzallamas, poderes de fuego)

(1-3): El fuego quema totalmente el rostro, cuece el cerebro y vuelve irreconocible a la víctima, que aulla de dolor antes de exhalar su último aliento.

(4-6): El cuerpo no es más que una masa chamuscada y sanguinolenta. La mayor parte de los huesos están ennegrecidos. Un olor insostenible de carne quemada invade la zona.

(7-9): La lengua de fuego alcanza la parte inferior del cuerpo, consumiéndola en el acto y partiendo en dos la víctima. Esta sigue viva escasos segundos más.

(10-12): Solamente el esqueleto permanece tras la llamarada... pero no por mucho tiempo. Los huesos calcinados se desmoronan en un confuso montón.

(13+): Una sombra negra en un muro calcinado es el único testimonio de la presencia del ser vivo que se encontraba allí. De él ya no quedan ni cenizas.

Muerte por ataque cortante (espada, hacha)

(1-3): La hoja se hunde entre dos costillas, llegando hasta el corazón, que, atravesado, deja de latir.

(4-6): Estocada; La hoja revienta el ojo y hunde la parte posterior del cráneo. Sesos, sangre y restos del ojo se desparan por la herida.

(7-9): Tajo al estómago; Los intestinos caen a los pies de la víctima, que intenta sujetarlos desesperadamente con las manos antes de morir segundos más tarde.

(10-12): Tajo de arriba abajo, de la cabeza al pubis. Ambas mitades permanecen juntas un segundo, luego se separan mientras la sangre cae a mares.

(13+): Estocada. La hoja corta en dos el esternón, empalando a la víctima. La columna vertebral se parte, desgarrando la carne de la espalda. El cuerpo muerto cae como un muñeco roto.

Muerte por contusión (golpe, maza)

(1-3): El golpe alcanza la base del cráneo. Hunde la nuez y rompe la nuca, provocando una muerte rápida pero dolorosa.

(4-6): El golpe alcanza la caja torácica, reventando las costillas. Una de ellas desgarró el corazón, provocando la muerte casi en el acto.

(7-9): El arma da a la víctima en plena boca, saltándole todos los dientes y arrancándole la mandíbula inferior. ¡Lástima que la víctima muera, porque no tendría más problemas de caries!

(10-12): El golpe impacta en la parte superior de la cabeza, aplastando totalmente el cerebro. El cadáver de la víctima mide ahora 20 cm. menos.

(13+): El arma y el brazo que la empuña penetran en el estómago saliendo por la espalda. Al sacarlo, las ví-

ceras caen al suelo haciendo un húmedo y viscoso "flotch".

Muerte por disparo (revolver, fusil)

(1-3): La bala alcanza a la vez el corazón y la octava vértebra, volviendo a la víctima simultáneamente parálitica y cadáver.

(4-6): La bala alcanza exactamente entre los ojos, produciendo un tercer agujero por el que sale a borbotones un chorrito de sangre.

(7-9): El proyectil alcanza el tórax, perforando un pulmón y creando así un nuevo orificio respiratorio por el que se escapa la vida de la víctima.

(10-12): La bala penetra en el cuello y explota. La mitad de éste último es arrancado. La víctima queda con la cabeza colgando de un pedazo de carne.

(13+): La víctima es alcanzada por una ráfaga de balas, creando numerosos orificios no naturales en la víctima, por donde escapa a chorro su sangre. Repintad la habitación. ♦

