

Visualización de daños

Benjamín, Ángel de Mikel, se detuvo en el umbral, estudiando el terreno antes de seguir. Hacía ya años que participaba de forma activa en la guerra entre el Cielo y el Infierno. ¿Cuántos? No lo recordaba. Pero no eran tantos los Ángeles (y los Demonios) que seguían en activo tras seiscientos años de escaramuzas constantes. Lo normal, a estas alturas, era que se hubiesen convertido en Arcángeles o Príncipes... o estuvieran muertos. Pocos, muy pocos seguían por el puro y simple placer de la caza y el combate.

El Demonio estaba allí. Lo sabía. Había roto las reglas... ¿Qué se puede esperar de un Demonio? En algún lugar de esa fábrica abandonada se encontraba un rehén humano. Rehén que tendría que sacar de allí con vida... e ignorante de lo que sucediera a continuación.

La espada se materializó en su mano. Una katana, forjada por los fuegos primigenios, allá en las Marcas Intermedias. Lo más parecido a un amigo que tuvo jamás... Salvo, quizás...

Su enemigo lo esperaba, la espada ya en la mano, en el centro de la nave industrial. Buen lugar para combatir. No intentó esconderse, no intentó ninguna trampa. Solamente le sonreía. Benjamín parpadeó un par de veces. Ese brillo en la mirada...

-¿Sándalo?

-Hola, Ángel. Ha pasado mucho tiempo...

Benjamín sintió que la cabeza le daba vueltas. Conocía a ese Demonio de Baal. Habían luchado juntos contra un Hechicero humano, hace ya muchos años...

-Ya sabes las reglas, Benjamín... De nosotros dos, sólo puede quedar uno...- le dijo el Demonio con una sonrisa en los labios -Por los amigos ausentes, Ángel- añadió poniéndose en guardia.

-Por los compañeros perdidos, Demonio- dijo Benjamín adoptando una pose de combate.

El duelo fue largo y difícil. Por último, la espada del Ángel logró encontrar una fisura en la guardia de su enemigo, haciéndole un profundo corte de abajo arriba, casi cortándole en dos. El Demonio cayó de rodillas, agonizante, y dirigió al Ángel una mirada cómplice. Benjamín asintió, y volteando la espada como si fuera un derviche segó de un solo tajo el cuello de su ¿enemigo?

Y mientras el cuerpo de Sándalo caía pesadamente al suelo, para desintegrarse casi inmediatamente, Benjamín oyó una exclamación ahogada a su espalda... Y vio que el cabrón de Sándalo le había gastado la última broma, y que la chica que había tomado como rehén lo había visto todo... Benjamín pensó en algo lo bastante inverosímil para que se lo creyera... Así que respiró profundamente y empezó:

- Mi nombre es Duncan Maclaud. Soy inmortal, y no soy el único...

En In Nomine Satanis/Magan Veritas, y a diferencia de otros juegos de rol, no hay localización al daño. Con ello se pretende simplificar las reglas de combate, para hacer éste más ágil. Por otro lado, 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. Estas reglas opcionales están destinadas a ayudar al DJ a describir la muerte de Pj y PnJ. Como una lectura casual revelará enseguida, le dan al juego (y en especial a los combates) un aire más sangriento y salvaje...

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 aúlla 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 insoportable 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 desparrraman 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 se 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 entran en el estómago saliendo por la espalda. Al sacarlo, las vísceras caen al suelo haciendo un húmedo y viscoso "flotch".

Muerte por disparo (revolver, fúsil)

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