

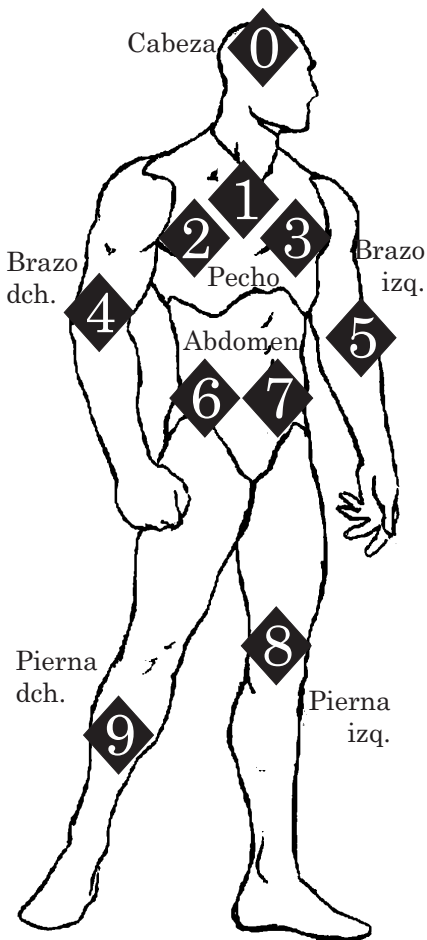
Tipo	Daño	Loc.
0	d-	dL
I	d+	dL
II	d- + d+	dL
III	2×(d- + d+)	dL
IV	(II, I, I, 0...)	dL±1 (~d-)
V	d- + d+	dL, d+, d-
VI	d- × d+	dL
VII	(10×d-) + d+	dL
VIII	(10×d+) + d-	dL

Tipo	Localización
0	Pelea, golpes.
I	Armas blancas y naturales
II	Pistolas, rifles
III	Armas inf. gran calibre
IV	Armas área, granadas
V	Escopetas, fragmentación
VI	Lanzagranadas, antitanques
VII	Cañones menor calibre
VIII	Cañones gran calibre

SOMBRA

Loc.	Herida Leve
	(res ≤ daño < 2×res)
Cabeza	2 as. aturdimiento
Pecho	+1 GD acc. físicas
Brazos	+1 GD uso brazo
Abdomen	Impedido hasta recibir atención médica
Piernas	Impedido hasta recibir atención médica
Cualq.	+1 pto daño /min sin (además) atención médica

Loc.	Herida Grave
	(daño ≥ 2×res)
Cabeza	Inconsciente n° horas igual al daño
Pecho	+2 GD ac. físicas
Brazos	Inutilizado (se cae lo que lleve en la mano)
Abdomen	Incapacitado hasta recibir atención médica
Piernas	Incapacitado.
Cualq.	+1 pto daño / 5 as. sin (además) atención médica



Tipo	Daño	Loc.
0	d-	dL
I	d+	dL
II	d- + d+	dL
III	2×(d- + d+)	dL
IV	(II, I, I, 0...)	dL±1 (~d-)
V	d- + d+	dL, d+, d-
VI	d- × d+	dL
VII	(10×d-) + d+	dL
VIII	(10×d+) + d-	dL

Tipo	Localización
0	Pelea, golpes.
I	Armas blancas y naturales
II	Pistolas, rifles
III	Armas inf. gran calibre
IV	Armas área, granadas
V	Escopetas, fragmentación
VI	Lanzagranadas, antitanques
VII	Cañones menor calibre
VIII	Cañones gran calibre

SOMBRA

Loc.	Herida Leve
	(res ≤ daño < 2×res)
Cabeza	2 as. aturdimiento
Pecho	+1 GD acc. físicas
Brazos	+1 GD uso brazo
Abdomen	Impedido hasta recibir atención médica
Piernas	Impedido hasta recibir atención médica
Cualq.	+1 pto daño /min sin (además) atención médica

Loc.	Herida Grave
	(daño ≥ 2×res)
Cabeza	Inconsciente n° horas igual al daño
Pecho	+2 GD ac. físicas
Brazos	Inutilizado (se cae lo que lleve en la mano)
Abdomen	Incapacitado hasta recibir atención médica
Piernas	Incapacitado.
Cualq.	+1 pto daño / 5 as. sin (además) atención médica