

BNH-FUSION: MANUAL TÉCNICO

ESPECIFICACIÓN DE SISTEMA – BNH FUSION

1. ATRIBUTOS (PAC) Y EJEMPLOS

Los atributos base representan el hardware biológico y técnico. Se dividen en **Potencia (POT)**, **Agilidad (AGI)** y **Control (CTL)**.

Ejemplos de Distribución PAC:

- **Atacante Pesado:** POT 40, AGI 10, CTL 10 (Tier 2).
- **Especialista:** POT 10, AGI 20, CTL 30 (Tier 2).

2. PUNTOS DE VIDA (PV) Y TIERS

La vitalidad se calcula mediante la suma del PAC y el bono de rango. El Tier se determina por la suma total de atributos.

$$PV = \text{floor}(POT/4) + \text{floor}(AGI/4) + \text{floor}(CTL/4) + \text{Bono de Tier}$$

Rango PAC	Tier de Poder	Bono de PV
40 - 59	Tier 1	+5
60 - 79	Tier 2	+10
80 - 99	Tier 3	+15
100 - 149	Tier 4	+20

3. SLOTS DINÁMICOS

La capacidad de medallas es variable y depende exclusivamente del **Control (CTL)**. La suma de los costos de todas las medallas debe ser menor o igual al CTL total del usuario.

Ejemplos de Configuración (CTL 10):

- **Opción A:** 10 medallas de costo 1 (10 slots totales).
- **Opción B:** 2 medallas de costo 5 (2 slots totales).

4. DADO INICIAL (1D100)

Al inicio del turno se lanza 1d100. El resultado representa el **porcentaje de eficiencia** del Quirk. La cantidad de medallas activas se calcula aplicando el resultado del dado como un porcentaje sobre el total de slots equipados.

$$\text{Slots Activos} = \text{floor} \left(\left(\frac{\text{Resultado Dado}}{100} \right) * \text{Total Slots} \right)$$

Ejemplo Práctico (Resultado de Dado: 80):

- Si tienes 10 slots: 80% de 10 = 8 slots activos (Slots 1 al 8).
- Si tienes 2 slots: 80% de 2 = 1.6 -> 1 slot activo (Solo Slot 1).

**Se activa un mínimo de 1 slot siempre que el resultado sea mayor a 0 y haya medallas equipadas.*

5. SISTEMA DE CAMBIOS (AGI)

La Agilidad define la capacidad de reprogramar medallas en combate.

$$\text{Cambios por turno} = \text{floor}(\text{AGI} / 4)$$

6. LECTOR DE INTERACCIÓN Y PT

Progresión automática mediante lectura de posts de rol.

- **Interacción Base:** +1 PT a un tag propio por contraste con tags ajenos.
- **Fusión (x5):** Las interacciones en este estado otorgan **+5 PT** automáticamente.

7. MENÚ DE CANJE (EVOLUCIÓN)

Los Puntos de Tag (PT) acumulados mediante el lector de interacción pueden ser canjeados por mejoras permanentes o cambios estructurales en la identidad del usuario.

Costo de PT	Acción de Evolución	Efecto Mecánico
50 PT	Refuerzo de Atributo	Suma +1 punto permanente a POT, AGI o CTL.
75 PT	Creación de Medalla	Crea una medalla nueva para el pool de habilidades del Tag utilizado.
100 PT	Mutación Quirk	Permite añadir, quitar o intercambiar un Tag de la lista de identidad (altera el límite de 10).

REGLA DE PUREZA TÉCNICA: Los puntos para cualquier canje deben pertenecer estrictamente al MISMO TAG. No se permite combinar puntos de diferentes tags (ej. no es válido usar 18 PT de #Tech y 2 PT de #Mecánica para una mejora de 20 PT).

8. FUNCIONAMIENTO DE MEDALLAS

Las medallas en BNH-FUSION no están sujetas a una fórmula global única; son funciones variables cuyos efectos se ejecutan según la descripción técnica de su codificación.

Tipos de Efectos y Ejemplos de Redacción:

- **Efecto Fijo:** "Quita 10 PV". El impacto es constante y no escala con atributos.
- **Efecto Escalado:** "Quita 3 PV + POT/20". Suma un bono proporcional a la estadística de Potencia del usuario.
- **Efecto Modular (#):** "Da 4 PV de escudo. #Ilusión: Refleja 1 daño". El bono indicado tras el símbolo "#" solo se activa si el usuario posee ese Tag en su lista de identidad.

9. PERSONAJES DE REFERENCIA

MARIETTA VON KARMA (Tier 4)

Tags: #Eldritch, #Oscuridad, #Dimensional, #Horror, #Ilusión, #Autoridad, #Disciplina, #Madurez, #Vínculo, #Nostalgia.

Atributos (PAC): POT 40 | AGI 25 | CTL 35 | PV: 44

Medalla	Tag Requerido	Costo CTL	Efecto Técnico
Juicio de Profesora	#Autoridad	3	Quita 3 PV + POT/20. Reduce el daño del enemigo en -1 el próximo turno.
Memorias de la Clase B	#Nostalgia	4	Da 4 PV de escudo. #Ilusión: Refleja 1 de daño al atacante al romperse.
Meteorito	#Eldritch	10	Quita 15 PV fijos. Penalización: Pierdes -5 CTL por cada turno que la medalla esté activa.

FLOS EX MACHINA (Tier 1)

Tags: #Asimilación, #Tech, #Mecánica, #Digital, #Análisis, #Cyborg, #Vuelo, #Lógica, #Procesamiento, #Anomalía.

Atributos (PAC): POT 29 | AGI 3 | CTL 12 | PV: 15

Medalla	Tag Requerido	Costo CTL	Efecto Técnico
Nanitos	#Asimilación	5	Otorga +3 POT al inicio de cada turno. Penalización: Pierdes -1 AGI y -1 CTL de forma acumulativa por turno.
Propulsión Térmica	#Vuelo	3	Ganas +10 AGI temporales. #Mecánica: Obtienes -1 de reducción de daño recibido.
Hackeo	#Tech	4	Desequipa una medalla del rival. El rival deberá usar un Cambio de AGI para re-equipar la medalla en un turno posterior.