

REGLAMENTO DE CAUSAS Y EFECTOS

Revisado para 2009

Durante el juego a menudo simularemos algo que no ocurre realmente (como un terremoto o el ataque de un enjambre de avispas) y necesitarás saber cómo interpretarlo y las reglas de juego aplicables. El *sistema de causas y efectos* es un mecanismo que permite dar a los jugadores la información necesaria de forma rápida y sencilla.

CÓMO FUNCIONA:

Cuando algo vaya a ocurrirte te dirán primero la causa y luego el o los efectos correspondientes. Es decir primero la naturaleza de lo que te está sucediendo y luego lo que te sucede.

Ejemplos:

“Veneno: Inconsciente”

Significa que por algún tipo de veneno quedas Inconsciente.

“Fuego: Ardiendo”

Significa que por algún tipo de fuego empiezas a arder.

Si tienes suerte, se te indicará además el tipo de punto de heroísmo que puedes emplear para evitar dicho efecto (en el reglamento de “Heroísmo y habilidades” se explica detalladamente qué son los puntos de heroísmo y cómo se utilizan)

Ejemplo:

“Fuego: Reflejos o Ardiendo”

Significa que, por algún tipo de fuego, empiezas a arder a menos que gastes un punto de reflejos para esquivarlo.

En ocasiones, es posible que seas tú mismo el que ha realizado el ataque especial. Tal vez hayas lanzado un dardo envenenado o vertido un cuenco de aceite ardiendo sobre un pobre enemigo. En estos casos, tendrás que informar de la causa y efectos apropiados.

Lo que debes decir se indica en la descripción de la habilidad que te permite realizar dicho ataque, que encontrarás en tu ficha de personaje. Debes pronunciar con claridad y emplear un tono de voz lo bastante alto como para que se te oiga sin dificultad. Si ves que alguno de los implicados no reacciona no te preocupes y no interrumpas el juego por eso. Sigue adelante y en cuanto se te presente la ocasión habla con un Master.

Ejemplo:

Lupa la meretriz es capaz de, contoneando sus voluptuosas formas, dejar alelado a cualquier espectador. En su ficha de personaje se le indica que, cuando desee emplear tan peculiar habilidad, debe decir:

“Contoneo sensual: Voluntad o Fascinado”

CAUSAS

Las causas indican la razón por la que uno o varios efectos le ocurren al jugador.

En una partida pueden darse tantas y tan variadas situaciones que no tiene sentido tratar de hacer una lista. Ya las irás descubriendo durante el juego a medida que las desgracias caigan sobre ti.

EFFECTOS

Los efectos explican las consecuencias de las habilidades, ataques especiales y demás eventualidades que pudieran acaecerle a un personaje.

Hay un número limitado de efectos y para cada uno hay unas reglas precisas sobre cómo deben ser interpretados. Los jugadores deben familiarizarse con estas reglas, ya que son fundamentales para el buen funcionamiento del juego.

Dadas las imprevisibles circunstancias que pueden darse durante el juego puede ser que a veces no haya manera de llevar a cabo lo indicado por un efecto. En tal caso debe emplearse el sentido común, nunca interrumpir el juego.

Ejemplo:

La Capitana Ana recibe un gran martillazo de un enemigo, que exclama:
"Golpe de toro: Despedido"

La jugadora sabe entonces que debería interpretar salir despedida tres o cuatro pasos hacia atrás. Pero detrás de ella hay un acantilado, por lo que opta por simular que el golpe le ha alcanzado en un costado, saliendo despedida hacia la derecha.

He aquí la lista de los posibles efectos:

Ardiendo

Tu cuerpo ha quedado envuelto en llamas y si no las apagas empezarás a arder. Para ello debes emplear diez segundos en fingir que sofocas frenéticamente el fuego (golpeando tus ropas, rodando por el suelo, empleando una manta o una capa...) Echarte agua por encima apagará las llamas de forma inmediata sin necesidad de emplear los diez segundos.

Puedes ignorar las llamas pero en ese caso sufrirás 1 Punto de Daño Directo (ver Daño más abajo) y se asumirá que las llamas se apagan solas transcurridos los diez segundos. Durante ese tiempo deberás interpretar que estás envuelto en llamas y gritar furiosamente.

Aterrado

El miedo a algo terrorífico te domina por completo. Lo aterrador puede ser cualquier cosa, desde un monstruo horrible a un objeto maligno o incluso un lugar siniestro. Mientras estés Aterrado no podrás soportar la presencia de lo que te causa Terror.

Si es una criatura viva, intentarás no llamar su atención y evitarla tanto como te sea posible; en ningún caso podrás combatirla. Si es un objeto inerte, tratarás de que sea apartado de ti, aunque no lo tocarás bajo ninguna circunstancia; si eso no es posible procurarás alejarte tú. Si es un lugar harás todo lo posible por marcharte y no volver a acercarte.

Mientras cumplas con todo lo anterior puedes actuar como desees, por ejemplo combatiendo o usando habilidades. Si fueras obligado a enfrentarte a lo que te aterroriza (si viene hacia a ti y tú no puedes moverte por ejemplo) quedarías presa del pánico y no podrías hacer otra que gritar horrorizado.

En caso de que no se indique otra cosa permanecerás Aterrado hasta el final de la Escena, cuando hayas dejado de percibir la presencia del causante del Terror (no lo ves ni lo oyes y sabes que no está cerca).

Aturdido

Estás desorientado y conmocionado, siendo incapaz de actuar con rapidez y eficacia. En este estado no podrás atacar de ninguna manera aunque si podrás defenderte parando o esquivando. Tampoco podrás correr aunque si andar tambaleándote. Si no se indica otra cosa este efecto dura diez segundos.

Derribado

Caes al suelo. La dirección en la que caes o si es boca arriba o boca abajo queda a tu elección. Se admite que te desplaces un poco al caer, pero nada de artimañas como ir retrocediendo y caerte detrás de tus compañeros. Una vez en el suelo puedes levantarte inmediatamente.

En caso de que no puedas tirarte al suelo por cualquier causa (tu armadura no lo permite o el suelo está lleno de barro o cristales afilados) es suficiente con que te arrodilles durante unos cuatro segundos. Nada de una fugaz flexión de piernas.

Daño X

Resultas herido, perdiendo X puntos de vida. Si después de "Daño X" se añade "Directo", significa que la armadura que puedas llevar no te protege.

Desarmado

Tu guardia ha sido superada por el ataque de tu adversario y te arrebató el arma de entre las manos. Debes dejarla caer a tus pies y retroceder un paso hacia atrás.

Despedido

Eres empujado con gran fuerza. Debes moverte tres o cuatro pasos en dirección contraria simulando estar desequilibrado. Si mientras retrocedes das con algo resistente (un muro o un compañero que te sujete) te detendrás inmediatamente pero caerás al suelo (ver Derribado más arriba). En caso de que seas tú el que sujete a alguien que sale Despedido también caerás al suelo con él.

En caso de tener un desnivel detrás al resultar Despedido: ¡no te tires! En vez de eso ponte en fuera de juego y procura llegar hasta el lugar al que se supone que has ido a parar e interpreta haber sufrido una buena caída.

Fascinado

Hay algo que te resulta irresistiblemente atractivo y encantador. El objeto de tu fascinación puede ser desde una criatura a un objeto o incluso un sonido. Quedas maravillado hasta tal extremo que te dedicarás a contemplar pasmado aquello que te ha fascinado.

Si alguien trata de irrumpirte en tu contemplación de lo que te fascina (por ejemplo alejándote o llevandoselo) te disgustarás y tratarás de resistirte. Y si te parece que van a dañarlo de algún modo llegarás a usar la violencia para impedirlo. Si te atacan te defenderás, pero en cuanto puedas volverás a embelesarte con el objeto de tu fascinación.

Este efecto terminará inmediatamente si eres agredido por aquello que te ha fascinado.

Incapacitado

Caes al suelo imposibilitado para seguir con la acción. No estás inconsciente pero casi y desde luego no puedes combatir. El único movimiento que se te permite es arrastrarte penosamente. Puedes y debes gemir lastimeramente, pero no te quedan fuerzas para gritar.

Si has quedado incapacitado por causa de tus heridas (ver el reglamento de Combate) no volverás a estar en condiciones hasta que recibas atención médica. Si es por otra causa, te recuperarás al cabo de cinco minutos.

Inconsciente

Caes al suelo sin conocimiento. Obviamente, no puedes moverte ni hacer nada que no sea una buena interpretación de cómo estar sin sentido. No puedes interactuar con la gente a tu alrededor de ninguna manera, lo que te ocurra a partir de ahora ya no está en tus manos. Te despertarás Aturdido (ver más arriba) al cabo de cinco minutos.

Lesionado

Tu pierna ha quedado afectada y te impide moverte con rapidez. Mientras estés lesionado deberás andar cojeando de una pierna a tu elección. Por supuesto si empiezas a cojear de la derecha luego no puedes cambiar y hacerlo de la izquierda, ni viceversa. Mientras lo hagas cojeando puedes moverte tan rápido como puedas e incluso combatir. Si no se indica otra cosa este efecto dura diez segundos.

Paralizado

Tu cuerpo se congela en el acto y quedas rígido en la posición en que te encuentres. Mientras dure la parálisis no podrás moverte, hablar o realizar cualquier tipo de acción física. Si resultarás herido (no simplemente golpeado) el shock resultante te liberaría de inmediato. Si no se indica otra cosa este efecto dura diez segundos.

Ralentizado

Por alguna razón, eres incapaz de moverte con la rapidez habitual. Puede que vayas cargado con un enorme saco de carbón, que te encuentres hundido hasta la cintura en un lodazal o seas víctima de algún tipo de droga. Debes ajustar tu interpretación a la causa de tu lentitud.

En todos los casos, un personaje ralentizado es incapaz de correr o saltar. Si los brazos también se ven afectados, sólo podrá combatir de forma torpe, interpretando un gran esfuerzo.