

PAUTAS Y GUÍAS

Los Puntos Fundamentales

Si la presión se te hace insoportable o quieres excluirte de la interacción o pedir ayuda real, utiliza la palabra **Peligro** y explica lo que ocurre.

El puño levantado sobre la cabeza, una luz química o pañuelo rojo atado indica que el participante no está en el evento en ese momento, así que ignoradle. Sólo un organizador puede dar permiso para esto. Podéis considerar que os ha parecido ver algo raro, aunque enseguida lo descartéis por imposible.

La palabra **Verum** avisa de que lo siguiente que se diga se considera un hecho real. Deberías escucharla poco, pero presta atención a ella.

La interacción y el sentido común priman sobre cualquier artificio. Que tus acciones y reacciones sean verosímiles con respecto a tu personaje y el marco en el que te encuentras. Fluye con el evento en lugar de bloquearlo y acepta lo que venga, aportando en lugar de contradiciendo.

No basta simplemente con leer estas pautas, también hay que acudir al taller que realizaremos antes del evento donde daremos ejemplos y solucionaremos cualquier duda.

Para Conflictos

Tu personaje (con su origen, formación, etc.) indica las capacidades que tienes más allá de lo obvio (si alguna es dudosa, eres libre de tenerla o no, como juzgues apropiado, pero sé consistente). Excluye todo lo que tú sepas pero tu personaje no pueda conocer razonablemente.

Ante la acción de alguien, debes tener una reacción apropiada y verosímil; cuál en concreto depende de ti, pero no puedes ignorarle. Evita acciones que no dejen opciones a otro personaje (cortar la garganta no deja muchas opciones verosímiles) al menos hasta que el evento entre en su fase final, porque tiene tanto derecho como tú a disfrutar de su personaje.

Sé creativo. Aprovecha el entorno y a los demás participantes y las oportunidades que te ofrecen. Busca el consejo, la ayuda y los servicios de otros, haz que se sientan parte de tu propia experiencia y participa en la suya. Comparte los secretos, construye la tensión y desátala. No disfrutes a medias.

Para la Interacción

Mantén tu lenguaje y comportamiento en tu personaje. No destruyas el esfuerzo de los demás haciendo referencias a la realidad fuera de la interacción. Si debes hablar de algún tema de ese tipo con alguien, hazlo fuera de los oídos de los demás para que no sea obvio.

Si necesitas atraer la atención de un organizador, intenta hacerlo de manera indirecta y no obvia. Ponte cerca de él y habla como si monologaras ("¿Podría saber algo concreto sobre el Frente Pro Natura? Tal vez mis contactos me lo comentaron...") pero sin romper la atmósfera.

Procura mantener el contacto físico como algo que no incomode a los participantes. Hay quien dejará que le arrastres por el suelo, pero también quien no consentirá que le zarandeas mucho, pero asume que normalmente no es razonable poner pegajoso el contacto físico.

No agarres nunca nada de forma que haya que hacer una competición de fuerza. Simula y sé aparente, pero ten en cuenta las capacidades y trasfondo de quién interpretas para decidir el resultado de conflictos de fuerza física.

Si atas a otros, hazlo suavemente y de forma que pudieran liberarse si llegan a incomodarse de verdad. Si eres atado, no te sueltes sólo porque los nudos estén flojos, sino si llevas un tiempo forcejeando y tienes un trasfondo adecuado o una gran fuerza.

Las presiones psicológicas y la tortura pueden rebasar tu resistencia antes o después. Hay quien tiene más o menos tolerancia, pero al final todo el mundo se rompe y habla, confiesa, o muere si el torturador es descuidado. Aunque sea inhumano infligirlas, encontrarás a quien no tenga escrúpulos.

Preferimos que las relaciones sexuales se sugieran elegantemente usando el contacto físico sensual con manos, brazos, hombros, cintura y cuello, la expresión corporal y el mantenimiento de contacto ocular, más que se simulen explícitamente. No frivolices y trata las relaciones como si fueran reales durante la interacción.

Para lo Desconocido

En el mundo tras el Colapso hay fenómenos y fuerzas ocultas que a veces actúan y se hacen aparentes. Son algo que enriquece el evento con su presencia, y serán más o menos verosímiles o representables. Si eres víctima de ellos, te afectarán unos minutos si no hay otra indicación o no son algo instantáneo o permanente.

Asume que podrías encontrar estas fuerzas y entra en su realidad, reaccionando en consecuencia. Déjate llevar por aquello que estés presenciando.

Si tienes acceso a estas fuerzas, piensa que aquello que puedas hacer dependerá en parte de tu interpretación, actitud y atrezo personal, así que cuidalo mucho y procura que sea creíble.

Lo Desconocido es acompañado siempre por un halo de extrañeza, y a veces horror y locura. En el mejor de los casos es algo que la mayoría no comprende. Tenlo presente en tus reacciones si lo encuentras y piensa cuál sería más apropiada para tu personaje.

Para el Combate

Ten respeto a las armas, úsalas como lo que representan ser, no como lo que son, así que no emplees tu arma como una batuta de látex, sino como si fuera un arma de esas dimensiones y cierto peso. No pongas fuerza excesiva en los golpes, no hay que magullar de verdad a nadie.

Todas las zonas del cuerpo son válidas para impactar, pero no ataques premeditadamente la cara o los genitales. Si crees que has hecho daño real a otra persona, dale un respiro para que se recupere.

La potencia de un golpe depende de cómo lo interpretes cuando lo lanzas. Si luchas con golpes ligeros no tendrá mucha potencia, pero si echas el arma atrás y la sujetas con dos manos mientras berreas para simular que le pones fuerza, es algo muy distinto. Uno de estos golpes potentes puede tener más efecto que uno ligero, sobre todo en el caso de oponentes con más aguante. Por definición, todos los golpes de armas grandes y pesadas son potentes.

Es normal que el golpe fuerte de un hacha, maza o arma pesada parta la parte de madera de un arma o arranque un arma de tus manos.

Las armas de fuego son muy peligrosas; si te disparan a bocajarro tendrás una herida muy seria, y puede que mortal, en el lugar aproximado donde disparen. Si te disparan a corta distancia, puedes elegir la localización y la gravedad de la herida, y a larga distancia puedes asumir que el disparo falla, excepto si prefieres ser herido.

Hay tres tipos de protecciones: las estéticas que sólo te protegen de rasguños, las medias que protegen sólo de un impacto (y sólo si el impacto es en la zona cubierta por ellas) además de rasguños, y las pesadas que protegen de los impactos normales en las áreas protegidas. Lo más común en la Devastación es llevarlas mezcladas. Hasta la protección más sólida falla ante armas de fuego, ataques potentes o impactos repetidos. Un organizador clasificará tu armadura con respecto a su simulación antes del comienzo.

Si quieres pelear desarmado, hazlo teniendo cuidado de no golpear de verdad a nadie. Simula tu ataque y tu oponente simulará su reacción. Finge un golpe, sujeta suavemente y sin fuerza, etc. Da algo de tiempo para reaccionar. El resultado depende de vosotros, pero asume que la resistencia, habilidad y forma física de tu personaje tiene mucho que decir en esto. El número de oponentes, la táctica y la iniciativa también.

La agresividad, rabia, aguante y fuerza bruta de un Despojo es avasalladora; si llega al cuerpo a cuerpo y consigue tocarte asume que es capaz de apresarte con ferocidad y no opongas más resistencia. Cuando se aleje de ti puedes estimar tu estado de salud conforme a lo que te haya hecho.

Las armas de Cráneo y Cadenas están diseñadas para ese juego y no lesionan fácilmente. Es necesario que recibas varios golpes durante el partido o se ensañen contigo para que estés herido de verdad. Es raro que los jugadores sean gravemente heridos o mueran durante el encuentro, pero a veces ocurre.

Para las Heridas y la Muerte

Ten en mente siempre las convenciones del género post-apocalíptico cuando recibas heridas: no tienes un aguante prodigioso, ni siquiera mucha resistencia, pero no morirás hasta que te rematen o las circunstancias sean claras (un tiro en la cabeza a bocajarro, quedar gravemente herido y sin ninguna ayuda en mitad del monte, etc.). Aunque necesitarás que atiendan tus heridas, la adrenalina del momento te puede ayudar con las leves. Sin embargo, no ignores nunca las heridas ni el cansancio acumulado.

El impacto sólido de un arma sobre carne desprotegida hiere o inutiliza el lugar que recibe el golpe en un ser humano de constitución media. En lugares vitales podrían provocar la muerte o lesiones serias.

Las heridas disminuyen tus capacidades por el dolor, el agotamiento y la pérdida de sangre. Una herida ligera podría ser una molestia que se complicara con el tiempo, pero una herida más seria llega a incapacitarte para toda actividad brusca o prolongada.

Sufrir heridas serias debilita tu aguante... es normal que ataques posteriores te hieran más fácilmente y que aunque traten tus heridas, no te recuperes bien ni con los mejores cuidados.

Una serie de heridas sin gravedad también podrían acabar dejándote fuera de combate o muerto; una persona de constitución media sin protección podría ser derrotada tras dos o tres golpes.

Recuerda que caer en combate no equivale a estar muerto, sólo ser derrotado. Las heridas sufridas pueden debilitarte tanto que no puedas actuar, o el dolor puede ser tan intenso que no seas capaz de hacer nada más.

Las heridas no atendidas empeorarán con el tiempo y agravarán el estado de salud. Los sanadores deberían poder atenderlas y evitar que empeoren, o incluso ayudar a que se recuperen. ¿Cuánto tiempo tardas en curarte? Depende de la gravedad de las heridas y de su número, pero el sanado debería darte una pauta sobre ello.

Contemplad la muerte como en el cine o el teatro. Agonizando con las últimas palabras, una última acción desesperada, morir defendiendo a otros o una causa, etc. pero recordad que la gente también muere de forma repentina por una herida mortal. No podemos ignorar las leyes de la naturaleza, así que un personaje de constitución normal queda gravemente herido cuando una zona vital haya sido golpeada de forma clara o un golpe poderoso le hiera el torso, y si no recibe atención rápida morirá en poco tiempo. O incluso puede decidir que directamente ha muerto. Si veis alguien que por más que se le golpea claramente no cae, se le puede advertir con un "¡Se te están saliendo las tripas!" o "¡Te estás desangrando, imbécil!". Tal vez haya una razón para su extraordinaria resistencia.

Si mueres, quédate donde estés, interpretando tu muerte. Después, cuando ya nadie vaya a interactuar contigo, levántate y dirígete discretamente con el puño levantado hacia la organización.

Por último, no seas demasiado severo: no mueras por una herida al principio del evento, ni mates a otros participantes a la ligera.