

PAUTAS Y GUÍAS

Los Puntos Fundamentales

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

Los brazos cruzados sobre el pecho o una cinta blanca o pañuelo rojo atados indican 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 habéis tenido alguna clase de visión fantasmal, habituales en Zothique, que enseguida se disipará de vuestra mente, así que pensad que no están allí.

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 libremente 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 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, 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.

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 armaduras protegen las zonas que cubren y ayudan a sufrir menos heridas o disminuir la gravedad de un golpe, pero hasta la protección más sólida puede fallar ante ataques repetidos o potentes y siempre hay zonas débiles con menos protección. En general piensa qué daño te haría recibir ese mismo ataque desprotegido, y luego considera cómo te ayuda la armadura a disminuir el efecto, pero incluso aunque no sufras cortes o perforación, la contusión de un golpe podría herirte.

La fuerza de una flecha, una jabalina o un hacha arrojada puede perforar algunas armaduras.



Las armas y armaduras se desgastan con el uso, así que procura darles un cuidado y mantenimiento adecuados o que alguien capacitado las repare.

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 fuertes puede tener más efecto que uno ligero, sobre todo en el caso de oponentes con más aguante o con fuertes armaduras.

El golpe poderoso de una hacha, maza o arma pesada podría partir un escudo, la parte de madera de un arma o ignorar una armadura ligera o flexible. O arrancar el arma de tus manos.

Las criaturas sobrenaturales podrían tener un aguante y cualidades insospechadas. Entre otros fenómenos macabros, es difícil destruir a un muerto reanimado, aunque puedes destrozarlo con fuertes golpes para inutilizarlo.

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.

Para las Heridas y la Muerte

Ten en mente siempre las convenciones de la Espada y Brujería cuando recibas heridas: las heridas que no son fatales, cuando reciben tratamiento, tienden a no ser tan graves como parecían al principio. Sabemos que arrastrar todo el evento las consecuencias de una o varias heridas que se acumulan es agobiante, así que entendemos que entra dentro de las convenciones que te recuperes bastante más rápido de lo que sería realista (porque claro, resulta que la herida no era tan seria), en unas pocas horas si no empeoras.

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 podría llegar 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 del todo de las más serias hasta pasado el evento.

Es habitual que las heridas no atendidas empeoren con el tiempo y agraven el estado de salud. Los sanadores deberían poder atenderlas y evitar que empeoren, o incluso ayudar a que se recuperen. ¿Cuánto tiempo tarda en curarse una herida? Depende de la gravedad de las heridas y de su número, pero el sanador debería darte una pauta sobre ello.

Sobre la muerte, podéis verlo como en el cine o el teatro. Agonizando con las últimas palabras, una última acción heroica, morir defendiendo a otros o una causa, etc. pero recordad que la gente también muere, simplemente de forma repentina por una herida mortal. No podemos ignorar en exceso las leyes de la naturaleza, y un personaje de constitución normal queda gravemente herido cuando una zona vital haya sido golpeada de forma clara sin protección 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. Tal vez puedas aguantar unos segundos antes de caer por el daño, u otras cosas que consideres adecuadas. 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 comente la razón de su extraordinaria resistencia.



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

Recuerda que caer en combate no equivale a estar muerto. 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.

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

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 ("Mmm, ¿podría saber algo de la isla de Uccastrog? Tal vez recuerde si algún viajero me habló de ella...") 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 encontrarás formas de contacto físico para las que no es razonable poner pegas.

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. Si eres atado, no te sueltes sólo porque los nudos estén flojos, hazlo sólo 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.

Si vas a representar relaciones sexuales, usa para ello el contacto físico con manos, brazos, hombros y cuello, la expresión facial y el mantenimiento de contacto ocular. Si ambos consentís ir más allá, no es asunto nuestro. No frivolices y trata las relaciones como si fueran reales durante la interacción.

Pon cuidado en tu vestuario y objetos. Si fumas, hazlo en pipa o liando el tabaco, usando cerillas.

Ignora cualquier objeto que encuentres y no cuadre en el marco de la ambientación.

Para lo Innatural

En las tierras de Zothique, la brujería y otras fuerzas pueden provocar fenómenos innaturales. Son algo que enriquece el evento con su presencia, y serán más o menos verosímiles o representables. Si eres víctima de ellos, asume que en principio te afectarán unos minutos si no hay otra indicación o no son algo instantáneo o permanente.

Asume que podrías encontrar estas fuerzas. Si te maldicen o atacan con embrujos, realizan un ritual para otorgarte la resistencia de diez hombres o ves a los muertos levantarse, reacciona en consecuencia. Entrando en la realidad de los prodigios de los que seas testigo, disfrutarás más.

Si tienes acceso a lo innatural, piensa que aquello que puedas hacer dependerá en parte de tu interpretación y atrezzo personal, así que cuidalo mucho y procura que sea creíble.

Lo innatural trae horror y locura a la mayoría de quienes lo descubren. Ten esto presente en tus reacciones cuando lo encuentres y piensa qué sería apropiado para tu personaje.

