

La influencia del alcohol en Mutantes en la Sombra

No hacen falta demasiadas explicaciones con un título así. Sin duda éste es un apartado a menudo dejado de lado en juegos con pretensiones realistas, pero en M. E. L. S. ya nunca más será necesario improvisar cuando un personaje se ponga al volante con unas copas de más.

por JuanAn Romero-Salazar e Igor Arriola Fernández

El consumo de alcohol influye en el comportamiento y en las mismas características de los personajes. Existe gran número de ocasiones en las cuales beber unas copas es algo completamente necesario dada la importancia que tiene en nuestra sociedad el hábito de la bebida como parte importante de cualquier relación social.

Las siguientes reglas intentan reflejar los efectos nocivos, pero siempre interesantes para el juego, que conlleva el disfrute de estos líquidos elementos.

La cantidad de alcohol viene medida en niveles –siendo 1 el más bajo y 5 el mayor–, en la tabla BA-1 encontrarás una relación de equivalencia entre las bebidas más usuales y la dificultad para aguantar los posibles efectos que pueda producir cada nivel.

Cada uno de estos niveles se aplica tras ser rebasado.

Por ejemplo: Julián Cuerva se encuentra con Natalia Ramos en el bar del aeropuerto de Barajas, Julián ha pedido ya seis cervezas –el avión se retrasa demasiado–, como aún no ha empezado a consumirla, no habrá llegado todavía al nivel 1, pero cuando la termine sí lo habrá traspasado y aplicaremos las reglas aquí indicadas.

En la tabla BA-2 se indican los efectos del alcohol propiamente dichos. Encontraremos los efectos divididos en dos partes:

1. Efectos inmediatos: independientes de cualquier tipo de tirada. Se sufren simplemente por haber bebido tal cantidad y se aplican antes de la tirada de resistencia los efectos posibles correspondientes a tal nivel.

2. Efectos posibles: reflejan el efecto del alcohol según el cuerpo sea capaz o no de asimilarlo. Para representar este hecho, el jugador deberá superar una tirada de Fuerza con una dificultad diferente dependiendo del nivel, apilándose todos los modificadores oportunos –Heridas, los ya provocados por el alcohol y cualquier otro que considere pertinente el D.J.–. *Estos efectos reemplazarán a los efectos inmediatos.*

Por ejemplo: Dolores Faulkner, que lleva toda la tarde en su pub favorito de Belfast,

acaba de dar cuenta de su séptimo whisky. Se encuentra ya en el nivel 3. Dolores sufre los “efectos inmediatos” por lo cual padece la penalización de -1 a todas sus características –efectos inmediatos del tercer nivel–. A continuación realiza la tirada de resistencia de los “efectos posibles” (aplicando el -1 a la fuerza por los efectos inmediatos) superándola con facilidad y por ello no sufre los “efectos posibles” de dicho nivel.

Su camarada de los Wild Geese, Mr. Kelly, haciendo gala de una más débil constitución, tras beber exactamente lo mismo y sufrir por tanto los efectos inmediatos (-1 en todas las características) trata de superar su correspondiente resistencia, pero sin lograrlo, Kelly será penalizado con un -2, en vez de un -1, a todas sus características, reemplazando de esta forma los “efectos posibles” a los “efectos inmediatos”.

Efectos del alcohol

1. Reducción de las características: dependiendo del nivel alcanzado las características sufrirán reducciones que reflejarán en él la euforia y la pérdida de autocontrol que conlleva el consumo de las bebidas alcohólicas.

2. Aumento del carisma: cuando bebes

pierdes las inhibiciones y te muestras más comunicativo y activo.

3. Pérdida de la consciencia de la realidad: el jugador tiene la mirada perdida en el infinito, balbucea y perderá con bastante facilidad el hilo de la conversación.

4. Pérdida del conocimiento: el jugador caerá inconsciente a causa del alcohol, ver “tiempo de recuperación”.

5. Intoxicación Etfica: inconsciencia precedida por vómitos y delirio. El suelo acudiría velozmente al encuentro del PJ o PNJ. Lavado de estómago y 10+1D20 horas de descanso para recuperarse. Precisa de atención hospitalaria.

6. Pérdida de memoria temporal: a partir del nivel, el jugador deberá superar una tirada de inteligencia en una dificultad indicada por la tabla BA-2, cuando la falle ya no recordará más de lo que ocurra a partir de ese preciso momento, pasando a ser un personaje controlado por el DJ.

Tiempo de recuperación

Los efectos desaparecen una hora por nivel después de la última ingestión (niveles 1 y 2). Para mayores cantidades (nivel 3 en adelante) serán necesarias 2 horas por nivel.

La desaparición de los efectos se realiza

TABLA BA-1
Niveles de equivalencia (grosso modo)

Nivel 1	3 Pintas =	6 Cervezas =	3 Copas =	6 Vinos	Fácil
Nivel 2	5 Pintas =	10 Cervezas =	5 Copas =	10 Vinos	Normal
Nivel 1	7 Pintas =	14 Cervezas =	7 Copas =	14 Vinos	Difícil
Nivel 1	9 Pintas =	18 Cervezas =	9 Copas =	18 Vinos	Muy difícil
Nivel 1	11 Pintas =	22 Cervezas =	10 Copas =	22 Vinos	Imposible



de manera gradual: al transcurrir el tiempo necesario se aplicarán los del nivel inmediatamente inferior. Los efectos aplicables son únicamente lo "efectos inmediatos".

Por ejemplo: Ismael Jackson, quien se encontraba bajo los efectos de un consumo de alcohol a nivel 3 —y es que nunca consiguiera pillar al Cuervo ese— padece una reducción a sus características de -1 ("efectos inmediatos" de dicho nivel). Deja de beber durante dos horas y pasa a nivel dos, cambiando la penalización de -1 por una bonita sonrisa —o quizá no, debido a su estado de ánimo—.

Si el jugador ha caído en la inconsciencia pasará sumido en la misma la mitad del tiempo necesario para su total recuperación.

Modificaciones varias (a juicio del DJ)

El DJ podrá tener en consideración algunos detalles como modificadores a las tiradas de resistencia indicada arriba. Todos los modificadores se aplicarán a la tirada de dados.

Modificadores

Comer algo mientras bebe	+1
Comida en toda regla	+3
Beber sin pausa (menos de cinco minutos entre bebida y bebida)	-1
Ingerir bebidas desacostumbradas	-2
Mezclar bebidas	-3
Ser cosaco, irlandés, escocés ...	+1
Esquimales, musulmanes practicantes, asiáticos	-1

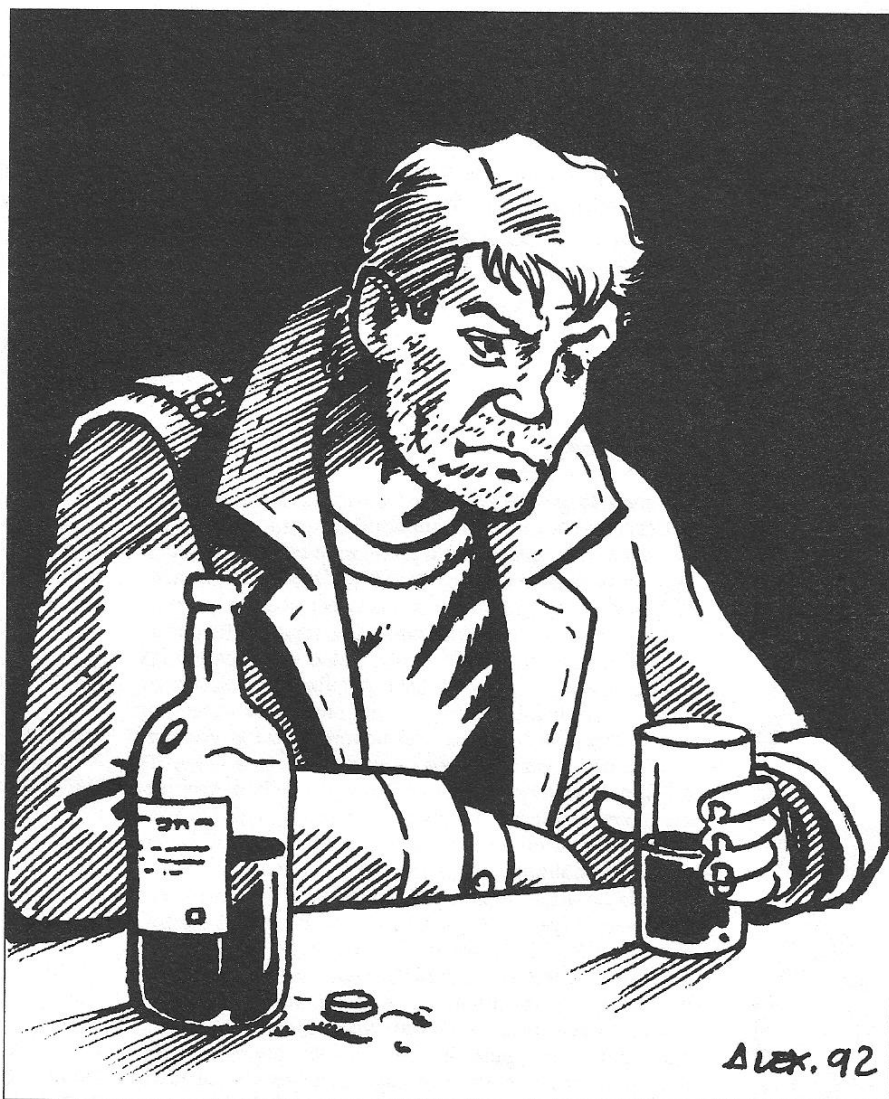


TABLA DE EFECTOS BA-2

	Efectos inmediatos	Efectos posibles
Nivel 1	Ninguno	+ 1 al Carisma
Nivel 2	Expresión Alegre	- 1 a todas las características, voluntad para rechazar cualquier otra bebida alcohólica que se le brinde en dificultad normal.
Nivel 3	- 1 a todas las características. Superar una tirada de Inteligencia normal para recordar lo que ocurre a partir de este momento.	- 2 a todas las características, Voluntad para mantener la conciencia de la realidad (1) en dificultad normal.
Nivel 4	-2 a todas las características. Superar una tirada de inteligencia en dificultad difícil para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	- 3 a todas las características, Voluntad en dificultad normal para no caer en la inconsciencia .
Nivel 5	-3 a todas las características. Superar una tirada de inteligencia para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	Inconsciencia directa y fuerza en dificultad normal para no sufrir una intoxicación etílica.