

Ampliación de reglamento para “Los Mundos de Tórrijan”

Los personajes dispondrán de un contador de estado de ánimo, es decir, podrán deprimirse, alegrarse o estar pachorras; este se apuntará en la tercera hoja de personaje tan sólo poniendo “estado de ánimo” seguido de un número que variará entre 0 y 90; y además, se escribirá el estado de ánimo que posea el jugador. Cada personaje nuevo comenzará con 45 puntos en el estado de ánimo, es decir, estado de ánimo normal.

El estado de ánimo variará según el personaje realice acciones que aumenten o disminuyan el estado de ánimo. Por ejemplo:

- Estado de ánimo arriba: Ganar una batalla, conseguir una acción inusual, realizar algún tipo de situación por la cual el personaje se sienta satisfecho, dormir muchas horas, beber de más...
- Estado de ánimo abajo: Perder batallas, fallar acciones inusuales, sufrir algún tipo de situación deprimente o humillante (como que un Gorko te tire los tejos), dormir poco, resacas...

Cada día bajará el estado de ánimo en 1d6. Los estados de ánimo se clasificarán en siete, cada uno de ellos tendrá un efecto en las características del personaje (en las físicas no afectará a la habilidad con armas y en las mentales no afectará a la magia):

ESTADO DE ÁNIMO	PUNTUACIÓN	EFEECTO SOBRE
Orgásmico	De 81 a 90	Mentales, físicas y especiales (positivo)
Estupendo	De 71 a 80	Mentales y físicas (positivo)
Feliz	De 61 a 70	Mentales (positivo)
Normal	De 31 a 60	Ninguna
Decaído	De 21 a 30	Mentales (negativo)
Morriñoso	De 11 a 20	Mentales y físicas (negativo)
Depresivo	De 0 a 10	Mentales, físicas y especiales (negativo)

Los estados de ánimo decaído, morriñoso y depresivo afectarán negativamente al personaje; el estado de ánimo normal no lo modifican y los estados de ánimo feliz, estupendo y orgásmico afectarán al personaje positivamente.

Dentro de cada estado de ánimo encontramos dos posibilidades. Indistintamente del estado de ánimo que nos encontremos, cuando la cifra de las unidades esté entre 1 y 5 sumaremos o restaremos un punto a cada característica del grupo/s al que afecten; y si la unidad está entre 6 y 0 sumaremos o restaremos dos puntos a cada característica del grupo/s al que afecte. Esto no afectará al estado de ánimo normal, ya que no modifica ninguna característica del personaje.

Por ejemplo:

Mígoles está “estupendo”, es decir, tiene 76 puntos, por lo que sus características mentales y físicas se incrementan 2 puntos cada una; es decir, 2 puntos a fuerza, agilidad y resistencia en las características físicas y 2 puntos a percepción en las mentales.