



TWILIGHT: 2000

COCHINA GUERRA

Unas reglas para tres realidades cotidianas de un soldado en la Tercera Guerra Mundial: neurosis de combate, sexo y estupefacientes.

Por Fernando Castañeda Agulló

El uso de estas reglas requiere la adición de un atributo nuevo, Poder de Voluntad (WIP) y un nuevo skill, Psicólogo Militar (PSI). WIP es igual a $(10 - coolness) \times 2$. PSI puede adquirirse a mitad de coste como MED, siendo así Psicólogo Militar una nueva especialidad del branch Medical. El Psicólogo Militar, además, tiene 20 en MED. Para el reparto de puntos en la generación de PJ, PSI es ME.

A- NEUROSIS DE COMBATE

Siguiendo a cualquier situación en que debía tirarse coolness y a cada combate (acumulativamente), debe tirarse en porcentaje coolness $\times 10$. Si la tirada es superior, el PJ suma 1D6 puntos hacia 100. Cuando llega a esta cifra su coolness baja un punto, los que sobren de 100 se mantienen y vuelve a empezar hasta llegar a 100 otra vez. Si la tirada es inferior a coolness $\times 10$, el PJ acumula 1D6 puntos hacia 100 de neurosis de combate (NC). Además la muerte de un compañero añade automáticamente 3D6 y la de alguien con una relación más estrecha, entre 4 y 5D6, a discreción del árbitro.

A partir de 90, los tiros y la cuenta de NC la lleva el árbitro sin que el PJ pueda saber su estado. Cuando los puntos de NC llegan a 100 el PJ sufre NC y esta se manifestará en la próxima situación de peligro para su vida en que se encuentre, y no antes. El comportamiento en combate de un PJ con

NC se determina con 1D6:

- 1- El PJ se rinde y queda fuera de control del jugador hasta que está en situación de seguridad. En el próximo combate volver a tirar.
- 2- El PJ se vuelve Berserk (a lo ADD o ASI/SI). El PJ está obligado a cargar contra el enemigo más cercano buscando cuerpo a cuerpo. Si manejaba un arma pesada o media seguirá disparando frenéticamente hasta que agote la munición o estropee el arma, entonces cargará. Un PJ berserk tiene coolness 0. Volver a tirar en la próxima situación de combate, pero un 1 será berserk, no rendición.
- 3-6- El personaje sufre un colapso nervioso. Durante todo el combate "dudará" como si su coolness fuera 12. Un oficial puede obligarle a volver al combate pasando en porcentaje su Rank number $\times 10$ (escoger el mayor). De todas formas ese PJ está listo: cuando acabe la refriega se acurrucará en el suelo, incapaz de cualquier acción por sí mismo. Otro PJ que le sea conocido y se acerque a él con cuidado y mimo podrá alimentarlo. En cualquier guerra este personaje volvería a casa. Desgraciadamente en T 2000 no hay retaguardia a la que volver.

B- CURA Y PREVENCIÓN

Cuando un PJ ya está en NC no dejan de aplicarse las consecuencias de ésta hasta que sus puntos de NC vuelven a bajar a 0. Esto significa que el PJ está curado. Si el PJ aún no ha llegado a 100 en NC,

puede ser tratado igualmente pero será a efectos preventivos. Los puntos de NC pueden descender pero también aumentar.

Es perfectamente posible para un PJ estar cerca de 100 en ambos NC y puntos de bajar coolness. Los cambios se aplican según se verifican. Hay cuatro formas de prevenir y/o curar NC, todos ellos acumulables.

a) Psicólogo Militar

Tratar NC hasta 39 es EAY, hasta 79 AVG y más de 80 DIF. Cada tirada de PSI con éxito después de una sesión de dos horas resta 2D6 puntos. Como máximo 5D6 por semana, es decir la tercera sesión de una semana sólo restará 1D6 puntos. PSI sirve para curar y para prevenir.

b) Cada semana de total tranquilidad en que el PJ se sienta seguro, se recupera 1D6. Cura y previene.

c) Por cada contacto sexual voluntario se recupera 1D6 puntos con 3D6 como máximo semanal. Sólo previene.

d) Drogas.

Cada toma de heroína, cocaína, alucinógenos o borrachera monumental reduce 1D10. Sólo previene. Excepto la heroína que también "cura".

C- SIDA Y ETS

En un mundo sin antibióticos, falto de higiene y con ejércitos y merodeadores recorriendo Europa, por fuerza en cada contacto debe haber un posibi-

lidad de coger el SIDA o una ETS.

a) SIDA

Las cifras expresan la posibilidad en tantos por cientos de infectarse.

Contacto con civiles: Polacos 12%; NA a Franceses, Españoles y Belgas; Alemanes RFA 10%; Alemanes RDA 7%; Resto europeos 5%; Norteamericanos 11%; Otros 3%.

Contacto con militares: USA y Canadá 13%; Pacto de Varsovia 2%; Polacos 9%; RFA y Dinamarca 7%; Británicos y Holandeses 9%; RDA 4%; Franceses y Belgas 6%; Españoles y demás europeos 3%.

Modificadores: Heroínómanos +10%; Homosexuales +6%; Prostitutas +6%.

b) ETS

Para todos los países.

Contacto con: Prostituta / Homosexual 70%; habitante de ciudad 8%; en campamento militar 12%; campo 4%.

c) Infección

Si la enfermedad está presente se aplican las reglas de T 2000 sobre infecciones.

SIDA

Nº de infección: 40. Si el PJ no resulta afectado es portador. Diagnóstico: DIF. Error: no hay SIDA. Tratamiento: Anoidamol. Efectos: el PJ adquiere automáticamente cualquier enfermedad con la que entre en contacto. Además dos niveles de fatiga permanente. Número de recuperación: 320. Curso: se manifiesta tras la CON del PJ meses.

Anoidamol: Primer tratamiento eficaz contra el Sida. Se descubrió en el Instituto Español de Estudios sobre la Inmunidad (IEEI). Se llamó anoidamol. Debido a la guerra ha dejado de fabricarse desde 1999, pero todavía puede haber partidas en algún sitio. El anoidamol añade 200 al tratamiento.

ETS

Nº de infección: 50. Diagnóstico: VESY. Error: no. Tratamiento: antibióticos positivo / negativos. Efectos: un tiro de recuperación mensual. Un nivel de fatiga por cada tiro fallado. Curso: se manifiesta 1D6 días después. Número de curación: 180.

D- ANTICONCEPTIVOS

Precios (para calidad 1):

3 preservativos (S/R) 15\$

Caja anticonceptivos (1 mes - C/S) 50\$

Píldora abortiva (una) (R/NO) 120\$

Para saber la calidad tirar un 1D10. El resultado por 10 es la posibilidad de fallo, excepto para calidad 1 que tiene posibilidad 0. Los precios son para calidad 1. Para calidad inferior, dividir el precio para 1 por la calidad real.

E-DROGAS

Toma es cada ocasión en que se consumen drogas, independientemente del número de dosis. Dosis es la cantidad mínima para que el narcótico haga algún efecto.

DROGA	Efecto/dosis	Efecto en skill/dosis	Efecto horas
Heroína (C/R)	-1D10 NC	-15%	28-CON
Cocaína (C/S)	-1 nivel fatiga	+5%	6 horas
Alucinógenos (S/R)	-4 INT, -1 AGL	-20%	24-CON
Opiáceos (V/C)	-1 INT, -1 AGL	-5%	20-CON
Anfetaminas (S/R)	+2 STR, +2 BCDam	Basados en STR	6 horas
	-2 niveles de fatiga	+20%	
DROGA	Número de adicción	Precio por dosis	
Heroína	10	100\$	
Cocaína	5	50\$	
Alucinógenos	7	70\$	
Opiáceos	1	10\$	
Anfetaminas	5	85\$	

BIO y FRM se pueden usar para reconocer y cultivar plantas aprovechables para producir drogas. Con CHIM se pueden producir drogas elaboradas si se cuenta con el laboratorio necesario (R/R).



Adicción

El árbitro o el jugador deberán llevar cuenta de las tomas que hace un PJ. Después de cada toma hay una posibilidad de que el PJ se haga adicto. Esa posibilidad es igual a (Nº de tomas x Nº de adicción) - WIP. Por cada día de abstinencia (sin al menos una dosis) un PJ adicto sufrirá todas las consecuencias negativas de una dosis de esa droga más todas las positivas al revés. Sólo la falta de Heroína aumenta puntos de NC.

Desintoxicación

Hay dos formas de desintoxicarse: por abstinencia y por cuidado médico.

Abstinencia: la posibilidad de desintoxicación tras un abstinencia mínima de (10 x Nº de adicción) días es igual a (WIP + 100) - (Meses de adicción + 2 x Nº de adicción). La posibilidad mínima es de 1%. Se puede hacer un tiro diario hasta tener éxito. Cuidado médico: igualmente después de una abstinencia mínima de (10 x Nº de adicción) días, el PJ tiene una posibilidad de desintoxicarse igual

a (WIP + 100 + MEd Skill) - (Meses de adicción + 2 x Nº de adicción). Con una posibilidad mínima del 1% y un tiro diario.

Un PJ desintoxicado ya no es un adicto y no sufre los efectos de la abstinencia.

F- EMBARAZO

Dejando aparte los jugadores salvajes, aunque siempre realistas en una guerra, las reglas para rebajar NC mediante contacto sexual, suponen alguna forma de conquista y aproximación (o el uso extensivo de prostíbulos, con sus inconvenientes sanitarios) con reglas desarrolladas por el árbitro. Las de James Bond 007, están bastante bien. Sino, "seducción" puede ser un atributo o un skill y hallarse con dados o con medias de otros atributos. Esto, naturalmente, da mucha ventaja a los PJ femeninos (es de sobra sabido la pérdida de escrúpulos que se experimenta en una partida de rol). Para compensarlo va este último grupo de reglas, imprescindible en un juego realista como **Twilight 2000**.

La posibilidad de caer embarazada en cada contacto (de suyo idóneo para ello) es del 50% si no se tomó ninguna precaución o éstas fallaron. La PJ embarazada sufre un nivel permanente por cada mes a partir del cuarto.

Cualquier herida en el abdomen, las graves en la cabeza y pecho o las críticas en las extremidades suponen un aborto automático y la posibilidad de causar la muerte del PJ igual a los puntos de daño que excedan de ese tipo de herida. Un MEd: AVG en los primeros cinco minutos reduce esa posibilidad a la mitad.

Tanto el parto como un aborto provocado, en un quirófano y con instrumental adecuado es MEd: ESY. Con instrumental de campaña es un nivel más difícil. El árbitro debería establecer un tiempo de recuperación para el PJ afectado adecuado al caso.