

El estrés en Ragnarok

Hay muy pocos juegos que sean perfectos o que no puedan ser mejorados en algún aspecto. Y, por suerte o por desgracia, Ragnarok no es uno de ellos. En estas páginas encontraras una ayuda de juego, para que los personajes de tus jugadores se mueran de miedo de una manera más reglamentada.

por Francisco Franco Garea

El sistema de estrés de *Ragnarok*, a pesar de que en algunos momentos se puede hacer un poco lento, es bastante bueno. Sin embargo, el principal problema que tiene y en el cual se habrá encontrado más de un DJ, es decidir el modificador y el multiplicador de puntos de estrés. A pesar de que en la tabla de situaciones estresantes se dan varios ejemplos, durante el transcurso de una partida se puede hacer difícil decidir cuál de las situaciones es la más adecuada. Debido a que las circunstancias posibles son muchas y de muchos tipos y la tabla es tan sólo orientativa. Por todo esto propongo el siguiente sistema para calcular los parámetros de una situación estresante. El método está basado en asignar una dificultad a las situaciones y a partir de ésta, calcular el modificador y el multiplicador. Para calcular los valores de la tabla proporcionada con esta ayuda de juego, he usado los valores que se dan en la tabla original.

Proceso

El proceso para calcular la dificultad de una situación estresante es el siguiente:

1. El DJ determinará si la situación es natural o sobrenatural.
2. Después buscará en la tabla de dificultad de situaciones estresantes el tipo de situación y esto le dará unos mínimos y máximos para la dificultad y el multiplicador. Las dificultades son las mismas que las usadas para las acciones.
3. El DJ deberá determinar una dificultad para la situación que se encuentre entre la dificultad mínima y máxima, ambas inclusivas. Después determinará el multiplicador de la misma manera. El multiplicador siempre será un número entero, no se admiten los decimales.
4. Una vez el DJ haya calculado la dificultad y el multiplicador, se pasará a realizar la tirada. El modificador que se aplicará a la tirada, será el que se indica en

la tabla para cada dificultad y el multiplicador, será directamente el calculado por el DJ.

5. Todas las reglas que no se hayan modificado, seguirán aplicándose de la manera habitual.
6. Las tiradas de estrés que se indiquen en módulos u otros suplementos y ya tengan asignado un modificador y un multiplicador, siempre prevalecerán sobre las que se puedan calcular utilizando este sistema.

Ejemplo

Durante una partida un personaje entra en la cripta de un cementerio. La cripta es el lugar de reunión de un grupo de ado-

radores del Diablo y en ese preciso momento están realizando uno de sus rituales. El ritual en cuestión consiste en sacarle las vísceras de una en una a una persona viva y sin anestesia. Cuando el personaje entró estaban sacando uno de los riñones. El DJ declara que es una situación natural, por lo que la dificultad puede ser cualquiera situada entre Muy Fácil e Imposible; decide que será Muy Difícil. El multiplicador puede ser cualquiera entre 1 y 4; decide que será x3. El jugador hace una tirada de estrés aplicando como modificador un -8 (el correspondiente a Muy Difícil). Tiene la mala suerte de obtener un resultado de inmovilidad y 4 puntos de estrés, que multiplicados por 3, dan un total de 12 puntos que el jugador deberá anotar en su hoja de personaje. Después de esto, dejo a la imaginación de cada uno lo que le sucedió al personaje. ♦

**TABLA DE DIFICULTAD
DE SITUACIONES ESTRESANTES**

<i>Tipo de situación</i>	<i>Natural</i>	<i>Sobrenatural</i>
Dif. mínima	Muy fácil	Difícil
Dif. máxima	Imposible	Milagroso
P. E. x mínimo	x 1	x 3
P. E. x máximo	x 4	x 4
<i>Dificultad</i>	<i>Modificador</i>	
Muy fácil	-1	
Fácil	-2	
Normal	-3	
Difícil	-5	
Muy difícil	-8	
Imposible	-10	
Milagroso	-15	