

Estrés para Cyberpunk 2020

"Podrían inyectarme un millón de voltios, podrían romperme los dedos de la mano uno por uno, podrían reventarme los ojos... pero nada de música country por favor, un hombre tiene sus límites."

Brainscan

El presente documento es una traducción libre de las reglas sobre estrés aparecidas en los suplementos "Dark Metropolis" y "Grimm's Cybertales" de Justin Schmid, publicados bajo licencia de R. Talsorian Games Inc e inéditos en castellano.

NIVELES DE ESTRÉS

Los personajes acumulan puntos de estrés en situaciones tensas, lo que puede llevarles a sufrir efectos adversos en función de su atributo de Frialdad (FRI).

Relajado (Estrés menor que FRI/2)

El personaje está perfectamente calmado y relajado. Este estado es tan poco común que no se considera normal en la mayoría de la gente. Un personaje calmado tiene un bonificador de +1 a las tiradas de FRI.

Normal (Estrés menor que FRI)

El personaje tiene un grado de estrés y preocupaciones considerados como normales para la sociedad cyberpunk. No tiene modificadores a ninguna tirada.

Nervioso (Estrés mayor que FRIx2)

El personaje está un poco más nervioso de lo normal, aunque este nivel de estrés todavía es normal en mucha gente. Tiene un penalizador de -1 a las tiradas de FRI. Además, el personaje puede manifestar ese nerviosismo como un cansancio (1-5 en 1D10) o como una necesidad de hacer

cosas (6-10 en 1D10), además de desarrollar Insomnio.

Tenso (Estrés mayor que FRIx3)

En este nivel el personaje está empezando a llegar a una situación límite y todo el mundo advertirá lo estresado que está. Tiene un -2 a todas las tiradas de FRI y un -1 a las de INT.

Estresado (Estrés mayor que FRIx4)

Empezando a sucumbir por el estrés, un personaje a esta fase empieza a actuar de formas extrañas e irracionales, como obsesionarse con un única tarea o teniendo pensamientos totalmente irracionales. Tiene un -4 a las tiradas de FRI y un -2 a las de INT. Un personaje bajo tortura empieza a revelar información en este punto.

Más allá del Límite (Estrés mayor que FRIx5)

El personaje ha llegado al límite de lo normal y lo ha cruzado. Tiene un -5 a las tiradas de FRI, un -3 a las de INT y recibe un trastorno mental severo que debe ser tratado por profesionales.

Más allá del Límite

Un personaje que ha cruzado la frontera de lo normal debe tirar 1D10 y ver qué cómo reacciona su frágil mente ante el trauma. Las dificultades indicadas son para la terapia (ver más adelante).

1 – Homicida

El personaje se vuelve irracionalmente violento hacia la causa del estrés, intentando eliminarla por completo por medio de la fuerza y pudiendo llegar el caso de dañar a gente que no tiene nada que ver con el asunto.

Una vez exterminada la fuente de su estrés debe volver a tirar en la tabla e ignorar este resultado. Sin embargo, y hasta que el personaje no sea tratado convenientemente, cada vez que vuelva a cruzar Más allá del Límite se considerará automáticamente Homicida.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 20.

2 – Catatonia

El personaje entra en un trance catatónico y su mente se desconecta del mundo. Alguien catatónico no interactúa con el mundo de ninguna manera, ni incluso si es dañado. Una vez por semana, el personaje puede volver en sí si recibe estímulos de conocidos (1 en 1D10).

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 30.

3 – Tendencias suicidas

Un personaje con tendencias suicidas buscará constantemente exponerse a la muerte. Siempre escogerá la forma más peligrosa de hacer las cosas, sin importarle a quien más ponga en riesgo. A discreción del DJ, un personaje suicida no tiene por qué ser consciente de ello.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 20.

4-5 – Esquizofrenia

El personaje pierde el contacto con la realidad de alguna forma severa e

importante. Podría pensar que los árboles son sus enemigos, que es un pájaro (y por lo tanto puede volar), que la boca de metro es una portal a Oz o que un ciborg del futuro ha venido para matarle. Sea lo que sea, para el personaje será totalmente real.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 25.

6-7 – Agorafobia severa

Para un personaje con agorafobia el único sitio seguro es su casa (o su callejón), el mundo es un lugar peligroso y obviamente todo el mundo es un asesino en potencia. Más que en una partida normal de Cyberpunk 2020, quiero decir. Un agorafóbico puede verse obligado a hacer tiradas de FRI para hacer cosas tan sencillas como caminar por la calle sin tener que cubrirse todo el rato por si hay francotiradores.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 30.

8 – Alucinaciones

El personaje empieza a ver, oír y/o sentir cosas que no existen. El personaje podría saber que padece alucinaciones, pero eso no hará que pueda distinguirlas de la realidad.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 20.

9 – Amnesia severa

Un personaje con amnesia forzará su mente a olvidar todos sus recuerdos hasta el momento del trauma. En este estado olvidará 2 de cada 10 habilidades y no recordará nada de su vida pasada. Si se le fuerza a recordar algo podría ganar más puntos de estrés.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 25.

10 - Desdoblamiento de personalidad

La situación vivida ha sido tan traumática que la mente del personaje crea una o más personalidades alternativas capaz de lidiar con ello. Se generan de forma aleatoria 1D6 personalidades extras y el personaje cambia de una a otra cuando se ve expuesto a una nueva situación traumática.

Curar este estado requiere una tirada de Psicología de dificultad 40.

ACUMULAR ESTRÉS

Hay dos tipos de estrés, diferenciados por las causas que lo generan. El Estrés Directo es automático y en principio no puede evitarse. Generalmente es producido por estar expuesto a ambientes o situaciones estresantes durante largos periodos de tiempo, cosas como vivir en la Zona de Combate o ser perseguido por una Corporación.

El Estrés del Miedo es debido a situaciones normalmente relacionadas con el combate y la supervivencia más elemental, aunque a diferencia del anterior, en este caso se pueden hacer tiradas de FRI para intentar sobreponerse a sus efectos.

Estrés Directo

Hay muchas formas de acumular Estrés Directo. Tener un trabajo peligroso, vivir en un sitio chungo de verdad o recibir un buen golpe sentimental son ejemplos de cosas que causan Estrés Directo. Lo que viene a continuación es una guía que representa cosas que puede generar este tipo de estrés y pueden ser adaptadas a las circunstancias. Por ejemplo, un ejecutivo entregado a su

corporación puede sufrir el doble de estrés si en un momento la ha cagado lo suficiente como para que sus propios compañeros le hayan puesto una diana. Por otro lado, vivir en la Zona de Combate no es tan problemático si te has criado entre pandilleros y yonquis, por lo que podrías acumular sólo la mitad de estrés que un yupi del centro que tenga la desgracia de tener que esconderse una temporada allí.

Ambientales

Vivir en un suburbio: 1

Vivir en medio de la acción: 1D6/2

Vivir con la casa a cuestas: 1D6

Vivir en la Zona de Combate: 2D6

Eventos

Un amante es herido o está enfermo: 1D6/2

Pelea sentimental: 1D6/2

Ruptura sentimental: 1D6

Amante asesinado: 2D6

Muerte del cónyuge: 3D6

Profesional

Trabajo estresante: 1D6/2

Trabajo peligroso: 2D6

Trabajo muy peligroso: 3D6

Trabajo perseguido por las corporaciones o agencias del gobierno: 3D6

Circunstancial

Perseguido por una banda: 1D6

Perseguido por una corporación: 2D6

Perseguido por la Ley: 3D6

Aunque el Estrés Directo puede ser reducido haciendo terapia o meditación, a discreción del DJ el personaje puede ganar estrés recurrentemente por el mismo motivo hasta que cambie las circunstancias que lo provocan (mudándose a un barrio mejor o cambiando de trabajo, por ejemplo).

Estrés por Miedo

Este tipo de Estrés se acumula en situaciones inquietantes con las que el personaje se topa, cosas como ser emboscado, tiroteado, matar a alguien o ser torturado. Soportar estas situaciones requiere hacer tiradas de FRI para evitar sus efectos.

Sobreponerse al Miedo

Una tirada de miedo se resuelve tirando 1D10 + FRI contra una dificultad determinada por el suceso que provoca la tirada.

Los personajes acostumbrados al combate (Mercenarios, Policías y Nómadas) pueden aplicar un bonificador de +5 a las tiradas de FRI cuando la situación sea de combate.

Otros personajes pueden ganar bonificadores entre +1 y +10 cuando se enfrenten a situaciones de estrés para los que han sido adiestrados específicamente. Por ejemplo, un bombero podría tener un bonificador al descubrir cadáveres durante un incendio.

Enfrentarse al miedo en grupo también ayuda, generando un bonificador de +1 si el personaje se encuentra en un grupo entre 3 y 19 personas, un +2 entre 20 y 100 y un +4 en grupos más numerosos.

Relacionados con el combate

Estar bajo fuego enemigo: 10
Estar bajo fuego de armas automáticas: 15
Tortura ligera: 15
Estar en inferioridad numérica: 15
Sufrir una emboscada: 15
Ser herido: 15
Estar bajo fuego de supresión: 20
Ser herido mortalmente: 20

Matar a alguien a distancia: 20
Matar a alguien cara a cara: 25
Tortura fuerte: 30
Tortura extrema: 40

Encuentros

Descubrir un cadáver: 5
Presenciar torturas o mutilaciones: 10
Descubrir un cadáver mutilado: 10
Siendo seguido por alguien: 10
Ver a un ciberpsicópata bestial*: 15
Presenciar algo sobrenatural: 15
Desastre menor: 15
Desastre mayor: 20
Participar en algo sobrenatural: 20
Ver a un ciberpsicópata bestial* matar: 20

* Un ciberpsicópata con implantes fuera de lo normal, como tener una cabeza bioesculpida para que parezca la de un insecto o cuchillas gigantes en vez de brazos.

Fallar la tirada

Cuando un personaje falla una tirada de Miedo debe comprobar cual es el efecto que se aplica comprobando por cuanto ha fallado la tirada y mirando en la siguiente lista. Muchos de estos efectos incluyen acumular puntos de estrés.

1-2 – Aturdido

El personaje se sorprende y aplica un modificador de -5 a su iniciativa ese turno. Además gana 1D6-3 puntos de estrés (con un mínimo de 0).

3-5 – Sorprendido

El personaje queda sorprendido durante un turno (no actúa) y gana 1D6 puntos de estrés.

6-12 – En shock

El personaje se sorprende y puede quedar sin actuar durante 2 turnos (1 a 3 en 1D6) o huye lo más rápido posible durante 1D6+1 turnos (4 a 6 en 1D6). Además gana 2D6 puntos de estrés.

13-18 – Abrumado

El personaje se sorprende y puede quedar sin actuar durante 1D6+3 turnos durante los cuales cae al suelo gimoteando incontrolablemente (1 a 4 en 1D6) o huye lo más rápido posible durante 1D6+3 turnos (5 o 6 en 1D6). Además gana 3D6 puntos de estrés.

19+ – Más allá del Límite

El personaje explota y traspasa el Límite, aunque los efectos sólo duran 2D10 turnos. Mira el apartado "Niveles de Estrés" para ver qué sucede. Además ganas 4D6 puntos de estrés. Si la ganancia de estrés hace que el personaje traspase el umbral de la cordura (o sea, FRIx5), entonces el efecto no es temporal, sino permanente y deberá recibir terapia.

Ejemplo: un personaje con FRI 7 presencia como un ciberpsicópata mitad cyborg y mitad mantis religiosa gigante se come a una víctima. Esto cuenta como "Ver a un ciberpsicópata bestial matar" y tiene una dificultad de 20. El jugador saca un 5 en la tirada y no tiene ningún bonificador, por lo que falla por 8 y entra en shock, queda paralizado durante 2 turnos y además gana 2D6 puntos de estrés adicionales. Como ya tenía 8 puntos de antes, ahora tiene 15 puntos acumulados y pasa de "Normal" a "Nervioso".

RECUPERAR EL CONTROL

Si no se ha ido Más allá del Límite, el estrés se recupera descansando en un entorno cómodo y seguro para el personaje durante 1D10 horas, siempre y cuando la fuente del estrés no siga afectando al personaje, o durmiendo al menos 8 horas.

En las situaciones en las que la fuente de estrés no desaparece, el personaje deberá someterse a Terapia o Meditar para recuperar los nervios.

Terapia

En condiciones normales se puede tratar el estrés con una tirada de Psicología de dificultad 20, sin embargo si el personaje ha ido Más allá del Límite, la dificultad es la que se marca en cada tipo de afección.

Un personaje puede recibir terapia una vez cada 3 días y en caso de tener éxito se eliminan 1D6/2 puntos de estrés. Un terapeuta puede cobrar entre 100 y 1000 eurodólares y un personaje no puede tratarse así mismo.

Meditación

Si el New Age trajo algo bueno a los cyberpunks fue la meditación. Muchos policías y militares veteranos aprenden a meditar para gestionar sus estresantes vida.

Un personaje puede meditar una hora al día, y con una tirada de Meditar de dificultad 20 se eliminará uno de sus puntos de estrés.