

POR LOS PELOS

Reglamento adicional para Cyberpunk 2020 (R. Talsorian Games)

Según el manual oficial de Cyberpunk 2020, la SUERTE es el atributo del personaje que, como su nombre obviamente indica, le otorga de más potra que al resto. A niveles prácticos de juego, el reglamento permite al jugador invertir puntos de SUERTE durante la duración de la sesión de juego (recargándose automáticamente en la siguiente quedada) para mejorar sus tiradas, invirtiendo X puntos de suerte para obtener un mejor resultado en su tirada, que finalmente le otorgue el éxito, al cambio de $1=1$.

EJEMPLO

El nómada Santiago está tratando de forzar la cerradura de un Tesla Saturn 3.0 con llantas nuevas de policarbono. El arbitro decide que la tirada tiene una dificultad Fácil (10 o más en 1D10) para poder forzarlo sin que salte la alarma del auto. Para el nómada Santiago, la discreción es fundamental, y no desearía fallar la tirada, ya que el vehículo en cuestión está en el aparcamiento subterráneo del edificio de una sede corporativa llena de seguridad privada. El jugador que interpreta al nómada Santiago tira 1D10, y saca un triste 2. Se libra de la pifia automáticamente, por los pelos, suma su TECNICA (5) y su habilidad Forzar

Cerraduras (2), pero el resultado final de la tirada, es insuficiente, suma 9. Entonces el jugador decide invertir 1 punto de SUERTE (de los 4 que tiene en total) para que la desastrosa jugada alcance el 10 que el arbitro ha pedido y la alarma de la berlina eléctrica no empiece a pitar llamando la atención de todo el edificio. De ahora en adelante, el nómada Santiago conducirá un tesla, pero le quedarán sólo 3 puntos de SUERTE hasta le final de la sesión.

Explicado el mecanismo del uso de puntos de SUERTE, yo he decidido ir un paso más. Para empezar, cuando un PJ (Personaje Jugador) ha gastado sus puntos de SUERTE en lo que lleva de sesión, permito que el resto de PJ's valoren si invertir sus puntos de SUERTE en conjunto para facilitárselos a su compañero, pero, no permito que los puntos se compartan en función de $1=1$, ya que bastante bondadoso me resulta, que el PJ carente de puntos de SUERTE ya los haya disfrutado, soy generoso, pero sigo siendo el arbitro. El cambio de puntos de SUERTE en grupo, varía, $1=X$. Suelo decidir esa "fluctuación" según la situación, su desesperación o la necesidad de que el grupo consiga esa acción que les trae por el camino de la amargura, para que la historia continúe, o

no se vaya la partida al traste a la media hora de sesión con ganchitos aún en el cuenco de la mesa.

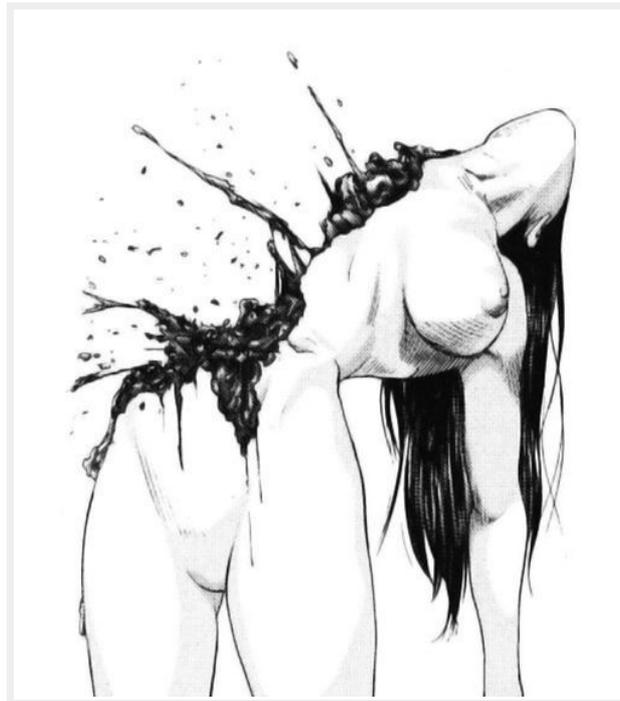
EJEMPLO

Kepa Tech conduce a toda mecha por la vieja autovía de Colorado el pick up militar que han sustraído, mientras atrás Manny Rivera suelta plomo contra los dos vehículos paramilitares que los persiguen. Manny consigue una buena tirada de Fúsil impactando en una rueda de uno de los vehículos, que revienta. El arbitro, no logra superar una tirada de Conducir de nivel Difícil con el PNJ que lo conduce y se sale de la carretera. El segundo vehículo en persecución, con un PNJ de pie en la parte trasera, armado con un lanza misiles Scorpion, dispara, pero un puñado de modificadores y un mal giro del dado hacen que el PNJ falle y el misil pase de largo. Pero "la historia debe fluir", el misil ha impactado en el asfalto del viaducto que conecta un lado del cañón con otro, y queda un agujero en medio. Kepa Tech acelera con la intención de volar por encima con el jeep, a lo Starky & Hutch, y el arbitro considera que la acción requiere un resultado de dificultad Difícil (20 o más), siendo el resultado del dado

un 6, que sumado a los REFLEJOS de Kapa Tech y su habilidad Conducir, dan un total de 17. A Kapa Tech le quedan sólo 1 punto de SUERTE en ésta sesión, pero Manny aún conserva 6. El arbitro decide que cada 2 puntos de SUERTE de Manny sumarán 1 para Kapa Tech, y los jugadores deciden que Manny quedará con tan sólo 2 puntos de SUERTE de ahora en adelante, pero gracias a eso el auto pasa sobre el vacío a 160 por hora, como una flecha, y ambos salvarán el culo. Esta vez han tenido mucha coña.

Teniendo clara, tras esta explicación, mi regla “casera” para el uso de puntos de SUERTE, añadimos la posibilidad de invertir puntos de SUERTE para evitar una muerte segura cuando el PJ recibe un golpe mortal en la cabeza, que supera en 8 ó más los puntos de daño netos infligidos. Según el momento de la partida, o el número de veces que el PJ ya haya invertido puntos de SUERTE en evitar su muerte, juego a ser dios como arbitro, decidiendo cuantos puntos de SUERTE ha de invertir el desdichado jugador para que su personaje no palme en el acto con la

cabeza reventada o el torso abierto por el filo de una monokatana Kendaichi. Por norma y de primeras, 2 puntos propios de SUERTE son un buen precio para tirar en las tablas de POR LOS PELOS de mi propia invención. Si la víctima no tiene suficientes puntos de SUERTE, suelo regatear a 3 ó 4 = 1 los de sus compañeros. Si el número de compañeros es elevado, pido más, claro, soy un arbitro avaricioso, y Cyberpunk no es un camino de rosas. Invertiendo esos puntos de SUERTE nos jugamos el todo o nada en las tablas que yo mismo he bautizado como “POR LOS PELOS”



Gracias a ésta pequeña tabla de POR LOS PELOS, nuestros PJ's de Cyberpunk 2020, puede que gocen de una segunda oportunidad en un mundo sin conjuros de nigromante, siempre y cuando alguien tenga un buen nivel de primeros Auxilios, un kit de

cirugía de campaña, o un celular para llamar al Trauma Team. Y la historia continuará para el personaje de ese jugador, con una buena anécdota que contar, y un puñado de Euro Dolares invertidos en quirófano y facturas médicas. Todos

contentos.

En el fondo, no es más, que darles una generosa, pero no milagrosa, segunda oportunidad, que los creadores del juego no contemplaron en su día.

*****"POR LOS PELOS"*****
(SALVACION POR SUERTE EN HERIDAS MORTALES EN CABEZA) (TIRAR 1010)

1	EL PROYECTIL, IMPACTO, TAJO O EXPLOSIÓN SE HA ABIERTO PASO A TRAVÉS DEL BLINDAJE, LA CARNE Y EL HUESO HASTA EL CEREBRO. PUEDE SER UN AGUJERO DE BALA PERFECTO CON ENTRADA Y SALIDA, UN PUÑETAZO CON BRAZO BIÓNICO QUE APLASTA EL CRÁNEO SACANDO TODA SU MASA ENCEFÁLICA A PRESIÓN POR LAS OREJAS Y LA NARIZ, O UNA LLUVIA DE CONFETI ROSA EN LA ONDA EXPANSIVA DE UN EXPLOSIVO. LO SENTIMOS, PERO ESTA VEZ NI LA SUERTE TE HA SALVADO, TU DESTINO ESTABA ESCRITO.
2 A 3	EL PROYECTIL, IMPACTO, TAJO O EXPLOSIÓN DESTRUYE EL BLINDAJE (IMPLANTADO O EXTERNO) REDUCIENDO A O SU CP Y SE FRENA EN UN OJO AL AZAR, DESTROZANDO EL GLOBO OCULAR Y CUALQUIER TECNOLOGÍA IMPLANTADA EN EL MISMO. EL OBJETIVO CAE INCONSCIENTE AL SUELO COMO UN SACO, Y DESCUENTA DE SUS CASILLAS DE PDE EL DAÑO NETO SUFRIDO QUE HA OCASIONADO ESTA SITUACIÓN, QUEDANDO EN LA NECESIDAD DE SER ESTABILIZADO ANTES DE FALLAR UNA TIRADA DE SALVACIÓN, TARDE O TEMPRANO. DE MOMENTO AÚN RESPIRAS, DATE CON UN CANTO EN LOS DIENTES.
4 A 6	EL PROYECTIL, IMPACTO, TAJO O EXPLOSIÓN DESTRUYE EL BLINDAJE (IMPLANTADO O EXTERNO) REDUCIENDO A O SU CP Y ALCANZA LA MANDÍBULA, DESINTEGRANDO LA DENTADURA Y PARTE DE LA MASA OSEA DE LA VÍCTIMA, QUE QUEDARÁ PRIVADA DEL HABLA Y DE LA INGESTA DE SÓLIDOS DE AHORA EN ADELANTE. EL OBJETIVO CAE INCONSCIENTE AL SUELO COMO UN SACO, Y DESCUENTA DE SUS CASILLAS DE PDE EL DAÑO NETO SUFRIDO QUE HA OCASIONADO ESTA SITUACIÓN, QUEDANDO EN LA NECESIDAD DE SER ESTABILIZADO ANTES DE FALLAR UNA TIRADA DE SALVACIÓN, TARDE O TEMPRANO. DE MOMENTO AÚN RESPIRAS, ERES ALGUIEN CON SUERTE.
7 A 9	EL PROYECTIL, IMPACTO, TAJO O EXPLOSIÓN DESTRUYE POR COMPLETO EL BLINDAJE (IMPLANTADO O EXTERNO) REDUCIENDO A O SU CP, PERO TE HAS LIBRADO POR LOS PELOS DE UNA MUERTE SEGURA, DE ÉSTA SOLO TE QUEDARÁ UNA BUENA CICATRIZ (-2 PUNTOS DE ATRACTIVO) QUE TE RECORDARÁ CADA MAÑANA QUE LE DEBES UN PAR DE CHUPITOS A TU ÁNGEL DE LA GUARDA.
10	¡QUÉ SUERTE! NACISTE CON UNA FLOR EN EL CULO. EL EXPLOSIVO O MUNICIÓN QUE TE HA ALCANZADO DEBÍA ESTAR DEFECTUOSO, O EL FILD QUE TE HA GOLPERADO, OXIDADO, PORQUE SE HAN DETENIDO EN TU BLINDAJE MILAGROSAMENTE. QUEDAS ATURDIDO HASTA QUE SUPERES TU TIRADA HABITUAL DE SALVACIÓN.