

Hermanos de Sangre: A la deriva

Un *hack* para introducir reglas de estrés y locura en *Hermanos de Sangre*.

Por José Manuel Palacios Rodrigo.

Contenido

Hermanos de Sangre: A la deriva.....	1
A quemarropa.....	3
Nota del autor.....	3
Viviendo al límite.....	4
El Estrés.....	4
Tabla de Situaciones Estresantes.....	4
El Monitor de Estrés.....	5
Crisis.....	5
Tabla de Crisis.....	6
¡Arriba, soldado, esto no ha acabado!.....	6
Tranquilizantes.....	7
Recuperarse del Estrés.....	7
Puntos de Drama y Estrés.....	7
Frío como el acero.....	7
Estrés Postraumático.....	8
Trastorno por Estrés Postraumático.....	8
Episodios.....	8
Patologías.....	9
Ansiedad Libre Flotante.....	9
Depresión.....	9
Paranoia.....	9
Amnesia / Delirios.....	9
Fobia.....	9
Fatiga Crónica.....	9
Tabla de Patologías.....	9
Fármacos.....	10
Recuperación.....	10

A quemarropa

Las reglas de este suplemento te permitirán introducir una nueva variable en el juego: el estrés y sus consecuencias en las psiques de los protagonistas. El cine y la televisión está lleno de personajes que, tras volver del frente, son incapaces de readaptarse, arrastran todo tipo de problemas derivados de las atrocidades que han presenciado o cometido. Seguro que a todos nos viene a la cabeza John Rambo.

Otro enfoque de estas reglas está en el cine de terror. Hay numerosas películas donde se mezcla lo bélico con situaciones extrañas, escalofriantes y terroríficas que pueden hacer que los hombres más duros se derrumben. *Depredador*, *Dog Soldiers* o incluso *Vampiros de John Carpenter* tienen a unidades de comando que se enfrentan a situaciones extrañas (o abiertamente paranormales) y esto les pasa factura.

Nota del autor

El texto que viene a continuación incluye la representación ficticia de trastornos mentales. El enfoque que se ha dado desde este texto es una simplificación y representación de algunos de los aspectos de los mismos. En ningún caso con esta representación se pretende crear un cliché, menospreciar o burlarse de las personas que padecen estos trastornos. Si vais a incluir estas reglas en vuestras partidas, hacedlo desde una posición de empatía y siempre con conocimiento y consenso en la mesa de juego. La salud mental no es un juego.

Viviendo al límite

Estas reglas permiten simular los efectos sobre los personajes de vivir situaciones al límite, participar en actos de dudosa moralidad, o dependiendo de tu campaña, de enfrentarse a situaciones terroríficas.

El Estrés

El Estrés es un nuevo tipo de daño, en este caso mental, que se aplica a un nuevo Monitor de Estrés (ver más adelante).

Cuando un PJ se enfrente a una situación potencialmente estresante debe RIS (Esforzarse) Dificultad de la Situación. Un fallo implica que el personaje recibe una cantidad de puntos de Estrés que puede ser fija o variable (un número de dados). En este último caso, los dados de Estrés funcionan del mismo modo que los daños de Daño (escogiendo el valor más alto entre ellos, y teniendo en cuenta que los resultados repetidos añaden 1 punto por cada repetición).

Tabla de Situaciones Estresantes		
Situación	Dificultad	Estrés
Actuar contra la propia moralidad.	10	1
El plan se ha ido a la mierda.	12	1D
Matar a sangre fría.	12	2
Participar en una masacre.	14	3D
Ser humillado.	12	2
Ser herido en combate.	12	2D
Ser torturado.	16	3D
Situación de vida o muerte.	12	1D
Situación absolutamente anormal, sobrenatural o alienígena.	14	1D
Ver a Cthulhu.	18	6D
Ver morir a un compañero en combate.	14	2D
Ver a un compañero sufrir una herida grave en combate.	12	1D
Ver morir a un ser querido.	12	2D

¿Cuándo y cómo RIS por Estrés?

Si estás jugando una campaña con un toque heroico, puedes ignorar por completo estas reglas y centrarte en otros aspectos del juego.

Las campañas más personales donde los personajes luchan contra las consecuencias de sus actos o las campañas de terror son otro asunto. La tensión crece y el Estrés debe estar muy presente (ya sea como consecuencia de los propios actos o para reforzar el aspecto terrorífico o alienígena de la escena).

Aun así, no conviene abusar de esta mecánica. Normalmente se RIS una única vez por tipo de situación en la misma escena. Además, si hay varias circunstancias utiliza solo la peor (no RIS varias veces por cada una).

Por ejemplo: Brian es capturado por un grupo terrorista de extrema derecha que lo tortura para sacarle información sobre su equipo. El DJ estima que eso puede afectar a su psique, consultando la Tabla de Situaciones Estresantes el DJ comprueba que Brian debe RIS (Esforzarse) 16 y que de fallar, recibirá 3D de Estrés. Brian lanza los dados y obtiene un 3,4,2 para un resultado de 9, a lo que añade su valor de 3 en Esforzarse obteniendo un total de 12. No es suficiente para superar la Dificultad, así que recibe 3D de Estrés...

El Monitor de Estrés

Los personajes añaden un segundo Monitor de Estado con 8 casillas, en este caso, este monitor será el Monitor de Estrés.

- Las 4 primeras casillas corresponden al estado «Tranquilo».
- La 5ª y 6ª casilla corresponden al estado «Inquieto». Cuando el personaje marca esta casilla tiene una penalización de -1 a todos sus intentos de RIS debido a temblores en las manos, pensamientos recurrentes, incapacidad de concentrarse, etc.
- La 7ª casilla corresponde al estado «Nervioso». Los efectos anteriores ahora son mucho más evidentes y la penalización sube a -2.
- La 8ª casilla corresponde al estado «Crisis». Cuando un personaje alcanza el nivel de Crisis pierde el control, se desmaya, queda catatónico, etc. Puedes utilizar la tabla de Crisis siguiente. Si un personaje que ya se encuentra en estado de Crisis debe RIS lo hace con una penalización de -4.

En nuestro **ejemplo** anterior Brian había recibido 3D de Estrés. El DJ lanza los dados y obtiene 4,4,2. Los dados de Estrés funcionan igual que los dados de Daño, por lo que el resultado total será de 5 (4 +1 por el segundo 4). Brian marca todas las casillas de Tranquilo y la primera casilla de Inquieto, por lo que a partir de ahora siempre que Resuelva la Situación lo hará con un -1.

Crisis

Cuando un PJ llega al estado de Crisis debe hacer un chequeo de Trauma. Para este chequeo nunca se aplica la penalización de -4 producida por estar en Crisis. Para ello el personaje debe RIS (Esforzarse) 14, si supera la tirada su cerebro podrá recuperarse con normalidad. Por el contrario, si falla, ganará un estado permanente (ver más adelante en Estrés Postraumático).

Durante su rescate, Brian ve como un compañero es herido de gravedad y el DJ estima que Brian sufre nuevamente Estrés. Brian fracasa al RIS y en este caso sufre 3 puntos más, lo que le lleva a tachar su última casilla, la de Crisis. El DJ lanza 1D6 en la tabla de Crisis y obtiene un resultado de 6 (Delirio). El DJ lanza 1d6 para comprobar la duración y obtiene un 4. Brian pasa los siguientes 4 minutos imaginando un mundo de fantasía donde la fuente de su estrés no existe y todo está bien. Además, si tiene que Resolver la Situación lo hará con una penalización de -4 mientras tenga marcada la casilla de Crisis. Por si fuera poco, debe realizar un chequeo de Trauma, para ello RIS (Esforzarse) 14 donde no se cuenta la penalización de -4 por estar en Crisis. Brian obtiene un resultado final de 11 en su tirada, el evento ha sido demasiado traumático para él y ganará un estado permanente de la sección Estrés Postraumático.

Si un personaje en estado de Crisis recibe de nuevo Estrés, debe realizar un nuevo chequeo de Trauma. Con una excepción, si el personaje ya ha ganado un estado permanente como consecuencia de la situación concreta no debe volver a realizar el chequeo de Trauma, en ese caso, sufre un Episodio Agudo (ver más adelante).

Tabla de Crisis	
Id6	Crisis
1	Catatonía. El personaje queda 1d6 minutos en estado rígido, totalmente paralizado por el terror o nerviosismo sin poder moverse.
2	Desmayo. El personaje pierde el sentido 1d6 minutos. Si al despertar sigue estando presente la situación que generó su desmayo sufre inmediatamente otra crisis (tira otro resultado, puede volver a desmayarse).
3	Histeria. El personaje pierde los papeles, llora, grita, se golpea el pecho, se arranca cabello, o tal vez ríe como un loco durante 1d6 minutos, incapaz de hacer otra cosa durante ese tiempo.
4	Huida. El personaje trata de escapar de la situación usando el método más directo y rápido, su huida es totalmente irracional, puede ponerse en peligro a él o a los demás en ella. Seguirá huyendo durante 1d6 minutos. Si es acorralado y no puede huir lanza de nuevo en esta tabla hasta que obtengas un resultado diferente.
5	Furia. El personaje entra en un estado de furia descontrolada hacia aquello que le provoca la situación, tratando de herirlo o matarlo de la manera más directa y salvaje posible. El personaje permanecerá en este estado hasta que lo que provocó la situación desaparezca de la vista o 1d6 minutos.
6	Delirio. El personaje entra durante 1d6 minutos en un estado de delirio en el que ignora (de forma manifiestamente peligrosa) aquello que le ha causado la crisis. Para él, no existe.

¡Arriba, soldado, esto no ha acabado!

Un aliado cercano puede tratar de auxiliar a un personaje cercano para mitigar el Estrés que ha sufrido o hacerle salir de una crisis. Normalmente mediante palabras de autoridad, ánimo, liderazgo puro y duro o mediante sugestión. Para ello el PJ debe RIS (Persuadir) la dificultad es 12 más el número de casillas tachadas en el Monitor de Estrés.

Con un éxito el personaje afectado sale de la crisis inmediatamente (si estaba en estado de Crisis) o borra una casilla de Estrés en el caso de que no lo estuviera.

Brian está delirando, imaginando que los enemigos que impiden su fuga no existen y camina tranquilamente en medio de un tiroteo entre sus amigos y los terroristas. Tatyana se abalanza sobre él y lo sacude para intentar que vuelva en sí mientras le ladra órdenes. Tatyana en ese momento intenta RIS (Persuadir) 20 (12 + 8 casillas tachadas en el Monitor de Estado de Brian). Con tan buena suerte que obtiene un resultado final de 21 y tiene éxito. Brian sale inmediatamente de la crisis, pero no borra la casilla de su Monitor de Estado, por lo que sigue actuando con una penalización de -4.

Tranquilizantes

Un personaje puede tomar tranquilizantes para combatir el Estrés. Tomar una dosis de tranquilizantes elimina 2 puntos del Monitor de Estrés. La mayoría de los tranquilizantes tienen efectos secundarios, como somnolencia o desorientación, por lo que el DJ pueden imponer una penalización de -1 al personaje al tratar de Resolver la Situación cuando se requiera su atención y coordinación (como para conducir un vehículo). Esta medicación puede producir adicción a largo plazo. Un personaje adicto tiene un -2 al RIS hasta que satisface su consumo. Además, estará irritable, desorientado, sudoroso, etc.

Nota del Autor

¡La vida real no es tan sencilla como los juegos! Si necesitas ayuda con el estrés pide ayuda a un profesional. Nunca te automediques.

Recuperarse del Estrés

Para poder recuperarse del Estrés y borrar las casillas tachadas, el personaje debe estar tranquilo, relajado o haciendo actividades que le resulten gratificantes (estar con la familia, irse de copas, pasar tiempo con su amante, etc.).

- Cada casilla de Tranquilo tarda 15 minutos en recuperarse.
- Cada casilla de Inquieto tarda 1 hora en recuperarse.
- La casilla de Nervioso tarda 1 día en recuperarse.
- La casilla de Crisis tarda 1 semana en recuperarse.

Si el personaje se somete a tratamiento médico, internado en un centro de salud mental, o con asistencia de un grupo de terapia, los tiempos se reducen a la mitad.

Tras ser rescatado, Brian pasa un tiempo en el hospital donde recibe asistencia psicológica. Tardará 4 días en borrar su casilla de Crisis, 1 día en quitar sus dos casillas de Nervioso, 1 hora en quitar las de Inquieto, y 30 minutos en borrar todas las de Tranquilo (la mitad del tiempo habitual). En total pasa algo más de 5 días hospitalizado recuperándose.

Puntos de Drama y Estrés.

Si estás utilizando las reglas de Estrés en tu partida puedes añadir el siguiente uso para los puntos de Drama.

Frío como el acero

El personaje puede utilizar 1 o más puntos de Drama para cancelar 1 o más puntos de Estrés a razón de 1 punto de Drama por punto de Estrés.

Estrés Postraumático

Las siguientes reglas cubren cuando un personaje gana una condición permanente tras fallar un chequeo de Trauma. Recomendamos no abusar de ellas y utilizarlas con precaución. Las enfermedades mentales son muy complejas y a veces puede ser complicadas utilizarlas en el juego sin convertirlas en una colección de clichés. Un personaje con una patología aguda es tremendamente disruptivo y puede ser muy complejo de jugar.

Trastorno por Estrés Postraumático

El Trastorno de Estrés Postraumático comprende una amplia variedad de síntomas y patologías que, en aras de la jugabilidad, vamos a simplificar en 6 tipos generales. Cada patología tiene tres grados que nos indican la gravedad de la misma: Leve, Moderado y Agudo. Cuando un personaje fracasa en un chequeo de Trauma gana una patología a nivel Leve. Si un personaje tiene la mala suerte de fallar más de una vez en un chequeo de Trauma, puede ganar una nueva patología a nivel Leve o profundizar en una que ya tuviera escalando un nivel en la misma.

Episodios

Las patologías no están activas todo el tiempo, sino que presentan diversos episodios. Estos episodios son más intensos y tienen una mayor duración cuanto más grave es la patología. Por motivos de jugabilidad las patologías otorgan una serie de penalizaciones al personaje que las sufre en función también de su gravedad, dejando la sintomatología específica como algo meramente narrativo que deberán desarrollar entre el DJ y el personaje afectado. Animamos al DJ a que considere una correcta interpretación de estos síntomas para recompensar con puntos de Drama.

Cada vez que se den las circunstancias en las que se puede producir un episodio, el personaje tiene derecho a un Control de Episodio, que se realiza RIS (Esforzarse) con una Dificultad de 12 si la Patología es Leve, 14 si es Moderada y 18 si es Aguda. Si el personaje tiene éxito, el episodio no se produce.

Según la gravedad de la patología:

- Leve: El personaje debe hacer un Control de Episodio cada vez que gana Estrés. El episodio tiene una duración de 1d6 horas. El personaje tiene una penalización de -1 a RIS.
- Moderado: El personaje debe hacer un Control de Episodio cada vez que gana Estrés o cada vez que al Resolver la Situación dos de los dados obtengan un resultado de 1. El episodio dura 2d6 horas. El personaje tiene una penalización de -2 a RIS.
- Agudo: El personaje debe hacer un Control de Episodio cada vez que gane Estrés o cada vez que al Resolver la Situación cualquiera de los dados obtenga un resultado de 1. El episodio dura 1d6 días. El personaje queda incapacitado durante el episodio. Si se ve forzado a RIS lo hará con un -5. Cada 12 horas el personaje debe RIS (Esforzarse) 12. Un fracaso significa que el personaje tiene ideas suicidas y puede intentar quitarse la vida.

Patologías

Ansiedad Libre Flotante

El personaje sufre episodios de ansiedad en situaciones aparentemente inocuas y aleatorias. Esta ansiedad se manifiesta con temblores, opresión en el pecho, hiperventilación, pensamientos recurrentes y una incapacidad de determinar la causa de esta ansiedad.

Depresión

El personaje sufre episodios depresivos que le provocan tristeza, apatía, sensación de derrota e incapacidad para disfrutar de las cosas.

Paranoia

El personaje sufre de hipervigilancia y paranoia, constantemente en guardia pensando que los sucesos que le marcaron podrían repetirse. Esto le lleva a tomar medidas y precauciones muchas veces absurdas y excesivas.

Amnesia / Delirios

El personaje ha borrado de su memoria el suceso traumático, o ha sustituido esos recuerdos con una fantasía en la que el suceso no ha ocurrido o ha sucedido de una forma diferente. Sin embargo, el recuerdo se mantiene en su subconsciente y le atormenta con pesadillas, *flashbacks* o ensoñaciones.

Fobia

El personaje sufre un miedo irracional hacia algo relacionado con su trauma y ante el temor de enfrentar a este miedo, lo que le provoca crisis de ansiedad.

Fatiga Crónica

El personaje sufre de dolor y fatiga muscular, cansancio, somnolencia, pérdida de apetito y de deseo sexual.

Tabla de Patologías	
Idé	Patología
1	Ansiedad Libre Flotante.
2	Depresión.
3	Paranoia.
4	Amnesia / Delirios.
5	Fobia.
6	Fatiga Crónica.

Fármacos

Si un PJ toma fármacos específicos para su patología, tiene una bonificación de +4 al Control de Episodio, pero tiene una penalización de -1 al RIS de cualquier actividad social o mental debido a los efectos secundarios de la medicación.

Recuperación

Un personaje puede ponerse en manos de profesionales para tratar de recuperarse del Estrés Postraumático. El personaje puede internarse en un sanatorio, recibir terapia de grupo o atención profesional.

- Si un personaje tiene una patología a nivel Agudo, debe permanecer internado o en terapia 6 meses. Tras ese tiempo puede RIS (Esforzarse) 14. Si supera la tirada, la patología baja a nivel Moderado.
- Si un personaje tiene una patología a nivel Moderado, debe permanecer internado o en terapia 3 meses. Tras ese tiempo puede RIS (Esforzarse) 12. Si supera la tirada, la patología baja a nivel Leve.
- Si un personaje tiene una patología a nivel Leve, debe permanecer internado o en terapia 1 mes. Tras ese tiempo puede RIS (Esforzarse) 10. Si supera la tirada, la patología desaparece.