

MATERIAL ADICIONAL: REINO DE LA NADA

Sistema opcional de tiradas

En primer lugar voy a ofrecer un sistema opcional de tiradas. Aunque el sistema de monedas funciona (y es muy temático) puede resultar muy aparatoso, con las monedas en cada tirada amontonándose o en el caso de no tener un cubilete, con los céntimos volando por la mesa por su poco peso.

Por mi parte, he empezado a utilizar un sistema alternativo que es bastante simple. Teniendo en cuenta que el sistema consiste en el binomio éxito/fracaso. Propongo intercambiar dados por monedas. Utilizando ciertos dados para intercambiarlas por las monedas que se nos explican en el sistema. Teniendo en cuenta que los números pares son éxitos y los impares son fracasos.

1 céntimo= dado de 6 caras

5 céntimos= dado de 8 caras

10 céntimos= dado de 10 caras

20 céntimos= dado de 20 caras (Nota friki: Aunque utilizar un dado de 30 caras proporciona aún más fuerza al asunto)

La elección de dados es por que, usualmente, se tiene más dados d6 que de los otros 3 tipos, ya que se pueden lanzar bastantes monedas de 1 céntimo), aunque con intercambiarlos y tener en cuenta que moneda representan, funcionan perfectamente. También lo he propuesto así para que sea más sencillo ver la escalabilidad de éxitos que proporciona su tirada.



Nunca sabes que te encontrarás en la oscuridad

Nuevas Marañas

Los personajes además de los peligros que sufre un vagabundo en el día a día son cazados por las marañas, las entidades creadas por la nada resultado de su pasado, alguien que sufrió por la enfermedad de un pariente sufrirá visiones de gusanos, por ejemplo. En realidad las imágenes son más alegóricas que pistas evidentes. Aunque todas las marañas tienen algo en común quieren dañar la fortaleza mental del Perdido, haciendo que su recuperación este cada vez más alejada y termine convirtiéndose en un monstruo.

Aquí dejo una pequeña lista de nuevas marañas con las que asustar y confundir a los jugadores. Se nombra la forma con las que se presentan a los personajes y lo que representa.

Ganchos de carne / cadenas oxidadas: Resentimiento / dolor

Figuras observando: Persecución / obsesión

Oscuridad /sombras: Miedo / Soledad

Figura sugerente: Lujuria / Religión

Juguetes rotos / nanas histriónicas: Miedos infantiles / Maltrato

Sanguijuelas : Deudas / Extorsión

Dados/dinero manchado: Mala suerte / Deudas del pasado



Alégrate, Jack, SIEMPRE tiene tiempo para visitarte

Leyendas Urbanas

Las leyendas urbanas son marañas, pero con una diferencia, las marañas suelen ser personales y cuanto más se acerca a la verdad el personaje, más fuertes son. Las leyendas urbanas en cambio siempre son fuertes, creadas por el colectivo de los perdidos, auspician ciertos miedos que se trasladan de grupo a grupo de perdidos. Estos les dan poder y han tomado entidad propia.

En este caso proporcionaré tres ejemplos de leyendas urbanas para atormentar a los personajes.

El doctor

Esta leyenda urbana se formó por los rumores (algunos quizás demasiado ciertos) de la utilización de cobayas humanas para la experimentación, especialmente entre los desfavorecidos. Esta criatura suele aparecer como un voluntario más que ayuda a los mendigos, especialmente dado en curar sus heridas más imperiosas y aliviar sus enfermedades, a pesar de la seriedad de su cara y en cierto modo tener un aire ligeramente a buitre, lo curioso es que sus curas nunca duran demasiado y las heridas vuelven a reabrirse a los pocos días.

Pero cuando localiza a un Perdido es cuando muestra su verdadera cara. Lo seguirá a su comuna para poder sedarlo y "arreglar" sus defectos. Efectivamente, cada vez que lo arrastre consigo eliminará uno de sus defectos, cada x tiempo volverá a por él y cuando no le queden más defectos eliminará un punto de esperanza (un defecto muy humano) Cuando el perdido se quede sin esperanza se convertirá en un mortieso. Eso sí, sus "arreglos" son exagerados, aparatosos y desagradables, asustando a los que están a su alrededor. Un enfrentamiento físico cara a cara hará que huya con el rabo entre las piernas, para volver al poco tiempo a seguir con sus operaciones. Solo un intercambio dialéctico, demostrando que eres capaz de coexistir con tus defectos permitirá alejar a esta leyenda urbana, dejándote tal y como estabas en un principio.

Los Cruzados

No es de extrañar que los mendigos sean los objetivos predilectos de los racistas y violentos, sobretodo entre los jóvenes. Nada más sencillo que meterse con estos desamparados, que no tienen las facilidades para defenderse en el mundo normal que otros sí tendrían, ni tienen a nadie que pueda apoyarlos. Incluso hay gente que defiende estas agresiones.

Los perdidos no sufren este problema, a excepción de cuando duermen, que es el único momento cuando los normales pueden percatarse de su presencia. Desgraciadamente, tienen sus propios demonios que les persiguen, y existe una leyenda urbana que realiza sus mismos actos de barbarie.

Siempre salen de una furgoneta, con unos pasamontañas negros con un aspa roja, que no dejan ver ningún rasgo de su cara, armados con bates, cadenas y puños americanos, obvian al resto de mendigos (aunque estos los pueden ver, no como el resto de normales) y se lanzan a capturar y maltratar a un grupo de perdidos al azar. Los vejan durante días, siempre intentando capturar a los que se alejen del grupo. Solo les dejarán si eliminan al jefe de la comuna frente a ellos (dato del que informarán ellos mismos) o los expulsan entre todo el grupo.

Jack "Sonrisas"

A veces los problemas mentales abocan a la gente a la indigencia, en otros casos, el consumo de drogas terminan minando su cordura provocando enfermedades mentales. Los cuidados médicos en la calle escasean y suelen estar enfocados a las enfermedades o accidentes físicos, los problemas mentales ya son complicados de tratar para un "normal" para alguien de la calle, lo único que puede hacer es tratar de esconderlos o dejarse llevar por ellos haciendo que sean cada vez más profundos. En tanto algunos vicios parecen amortiguar sus efectos (una vana ilusión), muchos mendigos se dan a la botella de alcohol barato o al vicio del tabaco, aunque sea a base de las colillas que algunos dejan a medio fumar.

Los perdidos, obviamente, pueden sufrir de igual manera estas taras, y si ya es complicado para los mendigos, para un perdido recibir ayuda es casi imposible. A veces, los perdidos son atacados por ataques de sus enfermedades, y si son muy virulentas, comentan entre susurros "Se ha ido con Jack". Y quizás lo hayan hecho.

La criatura llamada Jack, proclama que no proviene de la nada, que ya existía antes, llevando la locura y el horror a su paso desde que el hombre es hombre. Aunque no ha sido hasta hace poco que ha recibido nombre, o al menos así lo proclama. Toma la forma de un hombre de cara enloquecida de tez blanquecina con pelo muy negro y unos ojos del mismo color, lo que hace que destaque aún más. Siempre viste una camisa blanca con una corbata con pantalones de tirantes, de movimientos sinuosos, trepando como si fuese un lagarto o dando saltos como si fuese una rana, parece siempre estar jugando con los normales, incitándoles a hacer cosas extrañas, hablándoles en susurros, tocándoles la cabeza con unas manos que destellan brillos de muchos colores. Algunos terminan haciéndole caso y esas personas poco a poco caen en la locura.

Pero con los perdidos es otra historia, le "gustan", los atosiga, les hace caer poco a poco a la locura con chanzas y cuando terminan locos babeantes es entonces cuando come, dejando cascarones secos, que siguen a Jack como si fuesen perros y el su amo, aunque la clase de perros que muerden.



Siempre hay tiempo para una partida más con los amigos ¿No?

Mortiesos

Cuando un perdido pierde su esperanza, termina convirtiéndose en un sirviente de la Nada. Ya nunca más humano, esta clase de entidad solo existe para arrastrar a más perdidos a la desesperación, aunque en vez de convertirlos en otros como él, los convierte en Arrastrados, una especie de marioneta en manos del Mortieso. Pondré 2 ejemplos de Mortieso y de los Arrastrados que maneja.

El guardián de la calle Perdida

Cuentan entre los perdidos que hace tiempo cuando estaban construyendo el metro, hubo un gran socavón y una pequeña callejuela cayó a las profundidades siendo arrastrada por la Nada. Desde ese momento desapareció del conocimiento colectivo, siendo ignorada por los constructores del metro a pesar de que sigue estando en algún lugar del subterráneo.

Y años después se convirtió en una leyenda urbana entre los perdidos, ya que con una lógica retorcida se llegó a la conclusión de que en una calle perdida, se podrá encontrar lo que esta perdido. Cuando varios fueron a buscarla, algunos alcanzaron sus recuerdos, la gran mayoría desapareció en la oscuridad.

Porque efectivamente en la calle Perdida podrás encontrar parte de los recuerdos perdidos, pero en ella hay un guardián, cuando hubo el socavón, la mayor parte de gente murió cuando cayó en él, pero algunos sobrevivieron, tan olvidados como la misma calle. Ahora tiene más de araña que de hombre y ocupa la calle con sus fuertes telarañas dispuesto a recoger sus frutos entre los desesperados. El último de ellos, que sobrevivió a costa del resto, poco a poco se fue convirtiendo en el guardián del lugar, ahora tiene más de araña que de hombre y ocupa la calle con sus fuertes telarañas dispuesto a recoger sus frutos entre los desesperados. Quien no logra esquivarlo terminara como uno de sus Arrastrados. En su caso se diferencian de otros Arrastrados por sus tendencias caníbales y por su costumbre de deformar su rostro a base de golpes en los pasillos cercanos a la calle. Siempre parecen estar dispuestos a unir a más hermanos a sus filas.

Los Jugadores

No siempre los mortiesos trabajan en solitario, a veces hacen pequeñas comunas, sobretodo si tienen cosas en común. Y en el caso de los jugadores tienen, evidentemente, como punto en común lo que les llevo a esta situación, el juego. Aunque no se considera una droga y está más o menos regulado, el juego es una adicción tan fuerte como cualquier otra. Aunque se diferencia de otras en que, por mucha dosis que te metas jamás estarás tranquila, al jugador adicto no le vale con ganar, porque apostará lo ganado para poder seguir jugando otro poco más.

Hay perdidos que sufren de esta adicción y aunque ya no tengan nada que perder (al menos en apariencia). Los Jugadores pueden demostrarle que están muy equivocados. Estos mortiesos no se preocupan por otros perdidos, solamente lo hacen por los que están tocados por la adicción que les provocó su estado, los incitan, les hablan de como pueden ganar fortunas, o incluso recuperar sus recuerdos, si los premios son jugosos, pero el juego esta amañado. Porque puede que las primeras partidas sea fácil ganar y los premios son atractivos, pero cuando se pierde. Ay, pierdes más de lo que deberías. Superar tu adicción es la única forma de salir de su red, si es que sus arrastrados lo permiten, por supuesto.