

CATRINA

JUEGO DE ROL PARA EL ROLERO DE HIERRO 2015

Por Juan Manuel Ortiz (ELORAKET)

Ingrediente principal

La muerte

Ingredientes secundarios

Muerte Anunciada. Las partidas se jugaran en una hora de tiempo real.

Necrotizar el Género. Las partidas se desarrollan mayoritariamente en el Mundo de los Muertos.

Bolsillo Mortal. El juego está en formato PocketMod y se incluye además un librito de hojas de personaje.

«...en los huesos pero con sombrero francés con sus plumas de avestruz».

La sociedad de las Catrinas de la Calavera Garbancera. Bajo este nombre se esconde una Sociedad Secreta de auténticas Catrinas que se dedican a entrar en las tierra de los Muertos intentando llevar a buen puerto las peticiones de múltiples personas que acuden a ellas pidiéndoles que recuperes aun ser o seres queridos que no deberían de haber muerto. Si estas creen que la petición es factible se internaran en el mundo de los Muertos para reclamar y traer a aquel o aquellos que no deberían de estar allí. No siempre lo consiguen. ¿Pero hay más opciones?

“La vida es breve, la muerte eterna” Anónimo

Tanto se burla el mexicano de la muerte que entre sus artefactos populares también le ha dado nombre y forma, y se llama La Catrina.

Los jugadores son una de estas Catrinas, personajes femeninos con vestidos muy elaborados y el rostro pintado representando una calavera también de forma muy elaborada, encarnan la idea de que a todos nos llega la muerte, pero a veces esta no es el momento adecuado o cuando debería de ser, por ello las Catrinas viajan a la tierra de los muertos a recuperar a aquellos que no deberían de haberse ido tan pronto.

CREAR UNA CATRINA

1º Dale a tu personaje un nombre digno de una dama de la muerte.

2º Pinta la máscara. Coge los lápices de los colores y dibuja el maquillaje facial de tu catrina.

3º Elige el estilo predominante

Traviesa. Revoltosa que no se está quieta, acción.

Ocurrente. Diciendo cosas ingeniosas y medida de la inteligencia o sabiduría.

Coqueta. Tratando a los demás con mera vanidad y con medios estudiados para conseguir lo que quiere.

4º Tira 1D3 o 1D6 dividiendo el resultado entre 2 y para cada uno de los estilos y anota los resultados. Estos puntos permitirán una vez gastados la repetición de una tirada que no nos guste el resultado.

SISTEMA DE JUEGO

Siempre que se quiera hacer algo, entre el Narrador y el jugador determinan el estilo que se aplica a la escena, si es el que predomina en la catrina, añádele + 1 a la tirada.

1-2 fallo 3-4 Sigue igual 5-6 Éxito

El resultado sigue igual, significa que la situación no se ha conseguido, por lo que se debe seguir narrando desde un punto muerto, esto es malo para las Catrinas ya que tiene un tiempo limitado para recuperar a la persona o personas que han venido a buscar.

¿NO HAY COMBATE? No, unas damas no se molestan en rebajarse a pelearse, aparte de que son representaciones de la vida y todos los que están en la Tierra de los Muertos, pues ya están muertos. No tiene sentido el combate.

Convencer, llegar a acuerdos y engañar son las armas con las que las Catrinas y los seres de este mundo actúan.

Si en algún momento el resultado de la tirada del dado no te gusta puedes gastar un punto del estilo que estés usando para poder repetir la tirada. Deberás de quedarte con este segundo resultado.

EL MEMENTO MORI

Todas las partidas a Catrina el Juego de rol están limitadas a una hora de juego. Utiliza un cronometro para controlar la duración de la partida. Una vez que el tiempo se acabe las Catrinas volverán al mundo de los vivos.

Las catrinas aunque pueden pasar al Mundo de los Muertos para traer de vuelta a los que no deberían estar allí, no pueden romper las leyes de este lugar. Una de ellas y es la que más les afecta a su cometido, es que tienen solo una hora para traer de vuelta a la persona o personas que buscan, después de ese tiempo la impregnación de muerte es tal que la Vida misma los rechaza impidiendo su vuelta.

“No hay un encuentro con la Muerte, porque cuando nosotros somos, la muerte no es y cuando la muerte es...nosotros ya no somos”



Nombres evocadores de lugares y seres del mundo de los muertos

La basílica de los condenados. Las hijas de Lilith. Los seguidores de Abel. La hermandad de los Impuros. La casa de Dante. El parque de los Nonatos. La fuente de las consecuencias. Los Perros de la Morgue. La Dana Blanca. El Verdugo. La Balanza de las Almas. El reloj del Tiempo perdido. Las puertas clausuradas. El hospital Morti. El altar condenado. El manicomio del Doctor Auschwitz. El mercado de los recuerdos. La biblioteca del gran Saber Ovidado. El Sanatorio de las vidas destrozadas. El Largo Camino. El Corazón del Alba. El sol Negro. La torre de la Melancolía. El cruce de caminos. La torre de la desesperación. El Hospicio del Purgatorio. El Museo de la Vida. El Gran Reloj de la Vida. El parque de las E.C.M. La senda de los Malillos. Los esclavos de Ankar. El Ocaro estación Demasiado Tiempo. El coliseo de los Muertos. La Casa de los Suicidas. El Bosque de las Brumas. El Ojo Ciego. Los Cementerios Olvidados. Los sin Nombre. El primer Muerto. La guardia de las almas. Kenny el Inmortal. El tren de Muñecos Perdidos. Los desvanecidos.

Elige uno de los nombres y extrae todo lo que te evoca, muestro en la partida que se esté jugando. El Ojo Ciego puede ser un visionario, un bar o un lugar donde hay algo oculto que no puede ser visto. Cada uno ve la muerte de una manera distinta.

Además de la extraña arquitectura y los seres mitológicos con los que las catrinas se pueden encontrar, existen también lugares habitados por lo que antes eran seres humanos que por razones desconocidas se han quedado aquí. Algunos de los más importantes que pueden servir como semillas de historias ya que se dedican a recoger almas extraviadas o simplemente esclavizarlas son.

El culto de la Santa Muerte. En este lugar el culto es más numeroso que en la tierra de los vivos ya que aquí habita la que es venerada, la Niña Blanca. Su culto es vinculado a distintos tipos de delincuencia como el narcotráfico, prostitución, asaltantes y personas de distintos estratos sociales que aquí siguen rindiéndole culto. Muchos de los ritos realizados conllevan que las personas que buscan las Catrinas acaben relacionado de una u otra manera con este culto.

Los vivos. Los vivos son una congregación que no admite la muerte como tal y se reúnen entre ellos formando una comunidad que niega la muerte. Creen ser inmortales, pero vivos. En estos lugares muchos de los perdidos han aparecido ya que no aceptaban estar muertos.



Los seres que una Catrina se puede encontrar en el Mundo de los Muertos puede ser cualquiera que el ser humano haya imaginado, pero los que más poder tienen en este lugar son los de las leyendas y los mitos. Sienderman es uno de los más conocidos actualmente, pero Caronte, La Santa Compañía, La Danza Macabra, Valquirias, Angeles de la Muerte, El Carru de la Muerte asturiano, Las Parcas o Moiras. Incluso los creados por la mitología actual: El cine.

Las Catrinas se desenvuelven bien en este y son conocidas. Todos los que han muerto han aportado algo a este extraño lugar. Recuerdos, miedos, imaginación, locura y una larga sucesión de adjetivos son los adrillos que forman este extraño mundo. Puedes ir por el pasillo de un hospital y al girar en un recodo, encontrarte en medio de una feria de los años 20 regida por un ser bicéfalo, donde los gusanos del Olvido campan a sus anchas.



EL MUNDO DE LOS MUERTOS

