

Deadlands Reloaded.

Guía de Drogas

En la adaptación de mi primera campaña para Deadlands tiempo atrás, introduje un personaje totalmente drogado gracias al láudano.

Si bien es cierto, que esta idea la cogí gracias a la magnífica serie de HBO 'Deadwood' y uno de sus personajes principales, en ese momento solo pensé en incluir esta droga como algo puntual.

Ahora, al preparar una campaña desde 0, he vuelto a girar la mirada hacia esta droga y, obviamente, no por que quiera empezar a mi edad a probar nuevas experiencias, sino porque quiero detallar dentro de lo posible esta, así como muchas drogas, en mis partidas.

Recabando información me encontré que drogas como morfina y la cocaína se utilizaban con bastante frecuencia. Estas, junto con el cannabis, la heroína y otros estupefacientes se podían comprar perfectamente sin receta y eran prescritos por los médicos para una multitud de dolencias. Llegando incluso a recetarse para niños. Junto con las guaridas de opio, las medicinas patentadas y la fácil disponibilidad del láudano, ... ¿cómo no meter este mundo en mis partidas de Deadlands?

Vamos al lío ... un poco de historia y drogas.

Es difícil saber hasta qué punto una droga puede romper la poca voluntad que tenemos.

... unas simples reglas nos ayudaran a detallar en nuestras partidas que tan cruel es este mundo en el que acabamos de caer.



Opiáceos

Los primeros opiáceos traídos a América se atribuyen alrededor de 1600. Estos fueron eficaces analgésicos, antidiarreicos, inductores del sueño y además se usó para tratar resfriados, fiebres, tuberculosis, insomnio, etc...

1. Morfina

El opio contiene más de 25 derivados que se usaron en medicina, el más popular es conocido como morfina. Esta fue lenta para su adaptación en analgésico, por su eficacia limitada por vía oral, aun mezclándola con whisky para obtener mayores resultados. No vería su objetivo hasta que la jeringa hipodérmica fue inventada en la década de 1850.

Durante la Guerra Civil tanto el opio como la morfina fueron ampliamente utilizados como analgésicos. Algunos soldados se convirtieron en adictos con lo que algunos hospitales tenían hombres armados custodiando los almacenes. Era tan frecuente la adicción que se conocía como "la enfermedad del Soldado". La morfina se utilizaba para tratar síntomas como la resaca, tratamiento para el alcoholismo e incluso para el parto.

Duración. 1 hora.

Efectos.

Se ignora el modificador negativo por la primera herida.

2. Láudano

Otro importante derivado del opio era el láudano, el cual lo disolvía con alcohol. Su uso... dolores de cabezas, muelas, dolencias cardíacas, insomnio, dolores menstruales, e incluso jarabe para la tos.

Por otro lado, esta sustancia también se usaba en algunos para suicidarse. Aparecieron varios casos de prostitutas totalmente desilusionadas con su vida.

Una dosis simple de láudano consistía en 3 o 4 gotas, aunque con uso regular habría tolerancia y se necesitaba más dosis.

(Botella de 12 centilitros). \$0.30

Duración. 1 hora.

Efectos.

Penalizador por primera herida se ignora.
-2 a tiradas basadas en Agilidad.



3. Opio

Las guaridas de opio pronto aparecieron importadas por inmigrantes y trabajadores chinos.

Proxenas, jugadores, prostitutas y criminales, ... el opio empezó a extenderse por la clase social baja y el mundo del crimen.

Estas guaridas se solían encontrar en el barrio chino de las ciudades. Las salas de opio se extendieron por todo el continente rápidamente. Solo en 30 años, 1840-1870, el consumo de opio aumento de 24.000 libras a 416.924.

Dosis de opio. \$0.75

Duración. 4 horas.

Efectos.

Chequeo de Vigor.

Si fallo, 2 niveles de fatiga.

Si se ha superado, el fumador en cuatro horas habrá descansado lo equivalente a un sueño de 8 horas.

Tanto en suceso como en fallo, el fumador no puede moverse las 4 horas.

Reglas comunes de los opiáceos

Altamente adictivo*

Abstinencia*

Sobredosis*



Otras drogas...

Cannabis

La planta, desde su introducción por los españoles en América del norte, se convirtió pronto en una fuente importante de exportación al igual que el tabaco.

Desde 1850, el cannabis se reconoció como medicina legítima, bajo el nombre de "Extractum Cannabis". Fue un remedio popular para neuralgia, gota, reumatismo, tétanos, hidrofobia, cólera, convulsiones o hemorragias.

No fue hasta mediados de 1870 cuando se informa de que esta sustancia se utilizaba también con otros fines no médicos. Al igual que el opio ya era demasiado tarde, se habían creado clubes privados de hachís (extraído de la resina del propio cannabis) en las ciudades de todo el país. Era altamente consumido por la Baja sociedad.

Dosis. \$0.50

Duración. Una dosis dura 1d4 horas.

Efectos.

Se ignora el modificador negativo por la primera herida.

+1 a tiradas para resistir Provocar e Intimidar.

-1 a Notar.

Adictivo*

Abstinencia*

Peyote

El Peyote es un pequeño cactus situado en México y la parte sur de Texas.

Posee una larga tradición de uso no solo medicinal entre los indígenas americanos. Era un fuerte alucinógeno también usado para visiones dentro de rituales por chamanes.

Normalmente se comía crudo, mezclado con fruta o infusión. No había manera de calcular la fuerza de la dosis en cada consumición, dependía de varios factores como la variedad, tamaño o edad del cactus.

Al poco tiempo de la ingestión se experimentaban alucinaciones visuales, sentimientos de euforia y separación del alma de tu propio cuerpo.

Coste. 6 botones. \$5

Duración. 2d6 Horas.

Efectos.

Un personaje que come un botón de peyote gana +1 a chequeo de Medicina Tribal para contactar con el mundo espiritual o ritual de visión.

En el caso de que no haya contacto y no haya chequeo de Medicina Tribal, reparte una carta de la baraja al igual que se hace con los Interludios. Dependiendo el palo de la carta la persona en cuestión detallará que alucinaciones ha tenido (Obviamente al finalizar no se dará un benni)

Acto seguido y durante el resto de las 2d6 horas el personaje sufrirá -2 a todos los chequeos de Astucia y Agilidad.

Cocaína

Uno de los estimulantes más viejos y peligrosos de origen natural. La Hoja de la coca ha sido usada desde tres mil años antes de cristo.

La cocaína fue extraída de las hojas de la coca en 1859 por el químico alemán Albert Niemann.

En 1863, un químico francés llamado Angelo Mariani, hizo una fortuna vendiendo un nuevo brebaje llamado Vin Mariani que fue hecho a partir de hojas de coca. Anunciada para fortalecer el cuerpo y restaurar salud y vitalidad, fue considerada una magnifica medicina para una larga variedad de enfermedades. Dos vasos de esta bebida contenían cerca de 50 miligramos de cocaína pura.

En 1880, la cocaína comenzó a ser popularizada en la comunidad médica. Por solo 15 centavos podías tener una cura instantánea para el dolor de muelas, depresiones o incluso curar depresiones.

Dosis. \$0.15

Duración. 1 hora.

Efectos.

+1 bono a chequeos enfrentados de Notar cuando los oponentes se acercan sigilosamente.

+1 dado de Agilidad

Personajes bajo los efectos de la Cocaína ignoran penalizadores de un nivel de fatiga igual al número de dosis que hayan tomado. Tomar 2 dosis, supondría al personaje ignorar dos niveles de fatiga.

Esta droga hace más susceptible a Provocar e Intimidación. Los personajes sufren -1 a los chequeos de Espíritu cuando resisten Intimidación y -1 a los chequeos de Astucia cuando resisten Provocar.

Estos penalizadores de -1 se acumulan por cada dosis tomada.

Altamente adictivo*

Abstinencia*

Sobredosis*



Reglas Comunes

Adictivo.

Después de haber consumido se hará chequeo de Espíritu para evitar convertirse en adicto.

Cada dosis adicional dentro de 24 horas, modificara el chequeo en 1.

Fallo en la tirada por primera vez supondrá desventaja: Hábito Menor.

Altamente adictivo.

Después de haber consumido se hará chequeo de Espíritu para evitar convertirse en adicto.

Cada dosis adicional dentro de 24 horas, modificara el chequeo en -2.

Fallo en la tirada por primera vez supondrá desventaja: Hábito Menor.

Fallo en la tirada por segunda vez supondrá desventaja: Hábito Mayor.

Sobredosis.

Los peligros de una sobredosis son amplios.

Cada vez que la droga coge efecto, el personaje realiza una tirada de Vigor. Con un fallo, su Vigor es reducido en un dado los siguientes 1d4 días. Si el vigor baja de d4, el personaje muere.

Abstinencia.

1- Con Hábito Menor.

Si el personaje tiene la desventaja de Hábito Menor por las drogas anteriores, debe conseguir su dosis cada 24 horas o hacer un chequeo de Fatiga.

El primer chequeo fallido dejará al personaje Fatigado. Un snake eyes dejará al personaje en estado Exhausto.

Durante 1d4 se vivirá con los bonificadores negativos. Sin al final de estos días no se ha consumido el personaje puede eliminar la Desventaja Hábito Menor sacrificando un avance. En caso contrario, volverá a caer en esa droga otra vez eventualmente.

2- Con Hábito Mayor.

Si el personaje tiene la desventaja de Hábito Mayor por las drogas anteriores, debe conseguir su dosis cada 24 horas o hacer un chequeo de Fatiga.

El primer chequeo fallido dejará al personaje Fatigado.

El segundo chequeo fallido dejará al personaje Exhausto.

El tercer chequeo fallido dejará al personaje en estado de coma-Inconsciente. Un snake eyes en las tiradas anteriores también deja en este estado al drogodependiente.

Durante 1d6 + 2 se vivirá con los bonificadores negativos. Sin al final de estos días no se ha consumido el personaje puede eliminar la Desventaja Hábito Mayor sacrificando un avance. En caso contrario, volverá a caer en esa droga otra vez eventualmente.



The Houston Narcotic Cure Co.'s Home,
200 ESSEX STREET, BANGOR, MAINE,
FOR THE CURE OF THE
Liquor, Tobacco, Opium and Morphine
 Habits.

Home Comfort and Scientific Treatment Provided at Reasonable Rates.
Cure Guaranteed or no pay!

DIRECTORS OF THE COMPANY
PRESIDENT F. C. FAY, Vice-President W. H. ROBINSON, FUGENE M. HALL, Vice
President M. B. HOWE, Secretary and Manager JAMES H. HAYNES, Local
Director D. L. A. BUCKFORD, Resident Physician

For full particulars address M. B. HOWE, Secretary.
All correspondence strictly confidential. Telephone 110-3.

Y hasta aquí la guía de drogas para Deadlands Reloaded/Savage worlds.

Las Reglas del peyote son en parte sacadas del suplemento Last Sons, el incluir un interludio es basado en mi experiencia al dirigir una campaña donde los jugadores experimentaron con este cactus. Y realmente fue épico creerme.

Varias reglas son basadas en la setting ciberpunk para Savage Worlds llamada Interfaze Zero 2.0.

Y a parte de eso reddit y páginas random del savaje oeste, me han valido como inspiración como para conseguir información a cerca del mundo en el lejano oeste.

Espero que os haya gustando.

Saludos.

