

Anotaciones para un universo fantástico "diferente"

Author : Rasczak

Desde hace ya mucho tiempo siento cierta pereza al encontrarme con universos de fantasía que tienden a seguir los mismos paradigmas una y otra vez. La concepción de la magia, determinadas especies que se repiten hasta la saciedad, la imaginería presente,... tienden a ser detalles que se han convertido en puntos de apoyo omnipresentes en la literatura de alta fantasía actual (y desde hace ya bastantes lustros).

No es que sean fórmulas agotadas, pero sí demasiado vistas y que "ya cansan" a muchos (y en especial a mí). A veces me pregunto si la repetición de esas cualidades universo tras universo es debido a la falta de ideas o el haber entrado en una "zona de confort" tanto para los creadores como para los lectores/jugadores que se sumergen en las historias. Porque vamos a ser sinceros: en la creación el que se sale demasiado de la línea se encuentra de frente con el rechazo de muchos que suelen esperar más de lo mismo "con alguna cosilla".

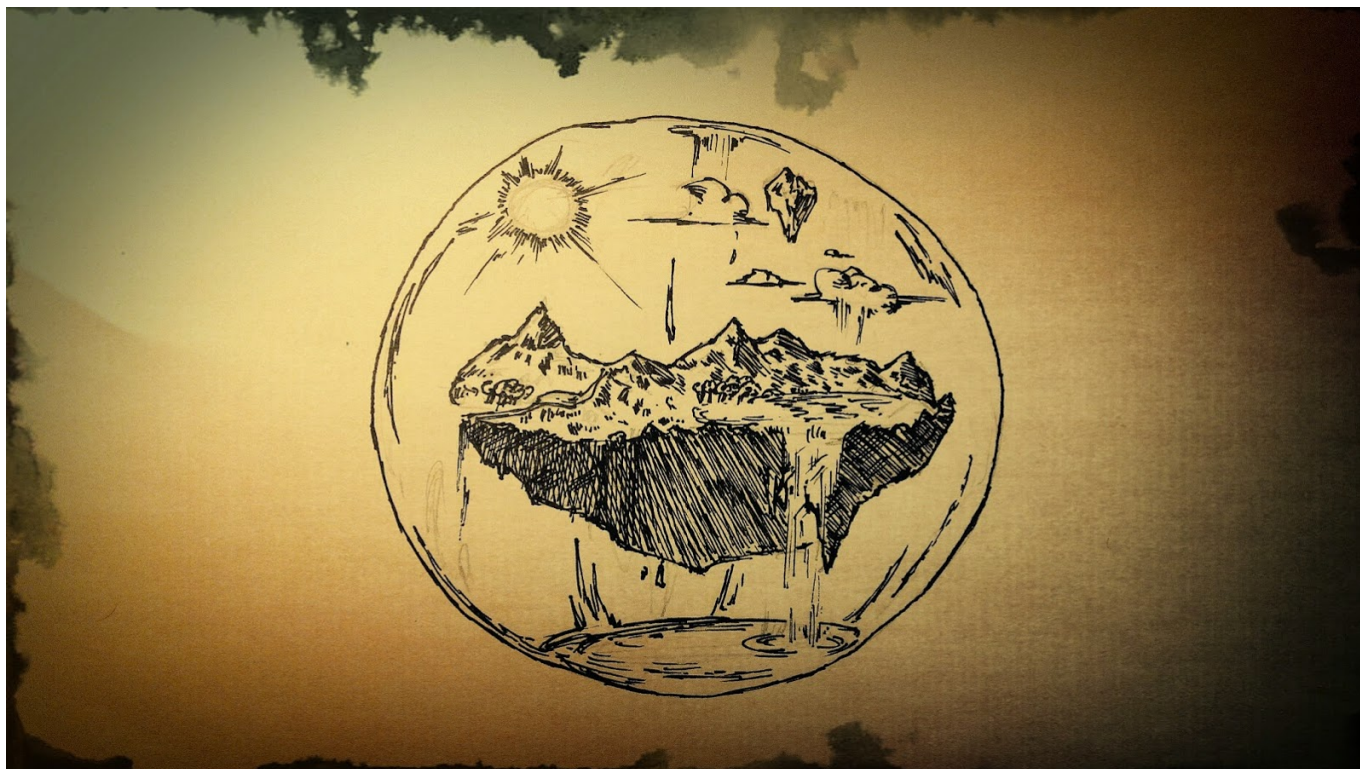
En cualquier caso, yo, a lo largo de los años he tenido algunas ideas que, bien desarrolladas, creo que podrían dar para un universo bastante interesante. También es cierto que algunas ideas han ido cambiando con el tiempo y otras las he descartado por completo porque no encajan demasiado bien en ningún lado por mucho que parezcan divertidas en sí.

Os voy a dejar algunas comentadas, para que os hagáis una idea:

Un conglomerado postapocalíptico

Mi primera idea es que el universo actual de juego es el resultado de la muerte de los dioses y la destrucción desordenada del anterior. No voy a dar más detalles al respecto porque ahora no procede y porque en ese mundo tampoco se conoce ya y son todo leyendas y nuevas cosmogonías, pero los dioses resultaron aniquilados hace no tanto (muchos cientos de años o unos pocos milenios, todavía está por ver) y todos los mundos de todos los tiempos colapsaron de forma apocalíptica, fragmentándose de forma brutal e impactando unos con otros desde el momento en que las leyes que regían el universo se retorcieron en la agonía de los dioses.

Después pedazos de todos esos mundos que estaban a la deriva sobre el vacío abismal acabaron uniéndose en medio de grandes colisiones para formar fragmentos aún mayores. Los supervivientes de las especies que habitaban en esos trozos de materia de mundos, diezmados, famélicos y desorientados, tuvieron que aprender a sobrevivir en territorios que no eran nada que hubieran conocido antes, y encontrarse con otros seres que nunca habrían imaginado.



La música de las esferas

El mundo de juego no es único, puesto que en los cielos se ven otros más, flotando en la inmensidad del vacío. Visto de lejos se asemeja a un montón de rocas compactado y rodeado de un tenue halo que impide que la materia de su interior escape. Visto más de cerca se es consciente de las descomunales proporciones, puesto que el mundo es del tamaño de un Mundo Antiguo, siendo lo más parecido a un descomunal terrario esférico con los continentes y los mares condensados en un plano irregular (nada de mundos redondos) y las aguas desbordándose por los bordes hasta caer al fondo de la esfera.

Algunos fragmentos más pequeños orbitan alrededor de las masas continentales, haciendo el efecto de pequeñas lunas dentro de la esfera, e incluso una o dos grandes bolas de fuego giran alrededor de éstas dando luz y calor de forma periódica (y pudiendo ser alcanzadas, si existiera algún Ícaro que lo pretendiera).

Magia sí, o no, o todo lo contrario

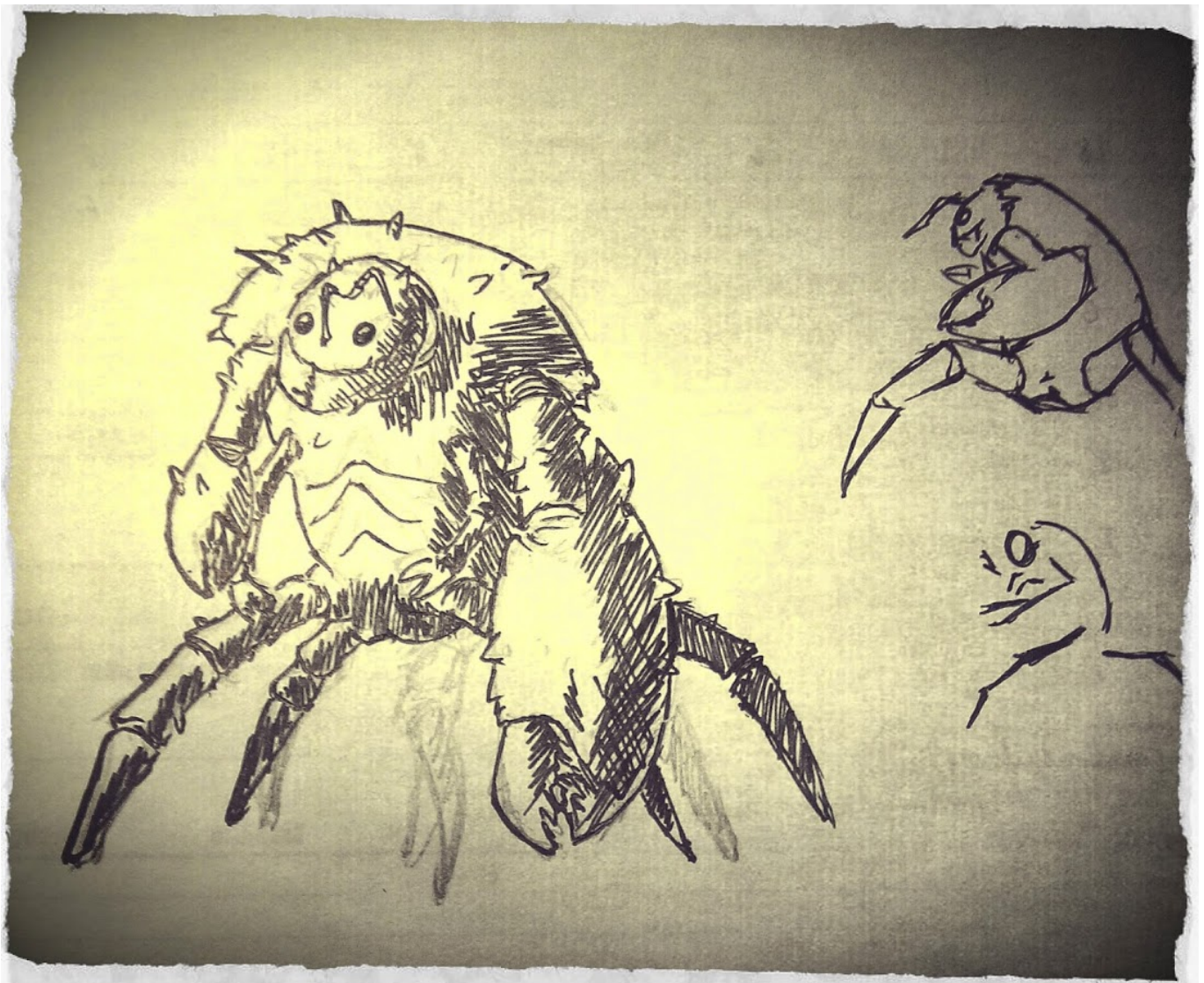
Los dioses están muertos. Punto. Las religiones siguen existiendo y hay sacerdotes, clérigos y todo eso, pero las plegarias no funcionan. Si los dioses alguna vez fueron parte de la naturaleza en sí misma entonces su energía volvió a ella cuando desaparecieron.

En estos mundos no rigen las leyes de la naturaleza como la conocemos y hay cabida a cualquier cosa que a uno se le ocurra sin tener que recurrir a otros hechos excepcionales. Existen ríos de cristal líquido que se solidifica y toma formas al son de determinadas notas y melodías, maderas y otros materiales que pesan menos que el aire, volcanes que expulsan

lava que se solidifica pero jamás termina de enfriarse, fenómenos atmosféricos extremos que dan vida a criaturas al contacto con determinados lugares naturales (como cuando un rayo cae en un pozo de fango vítreo), etc.

No existe la magia, como tal, aunque la ciencia puede causar efectos que en otros mundos se consideraría así. La alquimia existe y permite crear preparados de poder extremo que curan, destruyen y mutan. Algunos materiales elásticos en grado sumo han hecho que la Relojería sea una ingeniería de extrema utilidad. Hay personas dotadas de cualidades especiales que les permiten realizar cosas excepcionales, como los Cantores del cristal, pero que en el mundo se consideran naturales.

Todavía le doy vueltas a alguna manera de introducir efectos más parecidos a la "magia convencional", pero con un trasfondo que lo haga distanciarse por completo de ello y que sea coherente con la idea de "no magia".



Mundos preapocalípticos diferentes, especies ajenas

Si esto fuera una historia de ciencia ficción diría (y me tirarían de las orejas por ello) que durante el apocalipsis el espacio-tiempo colapsó sobre sí mismo. No es que el universo se destruyera en un momento dado: es que todos los universos fueron destruidos a la vez en todos sus tiempos de existencia. Y cuando los fragmentos de los mundos se encontraron fue con fragmentos de otros mundos y de sí mismos en otros tiempos.

La idea es que las especies, sobre todo las especies inteligentes, sean muy diferentes entre sí y las que tengan parecidos sean auténticos "parientes lejanos". Algunas de las ideas que tengo, podrían ser:

- Los hombres: los humanos de toda la vida, vaya. Los humanos son el grupo con más facilidad para adaptarse y el más ambicioso por lo general, así que están divididos en varias civilizaciones diferentes y extendidos por toda la esfera. A pesar de todo no son la especie más común, sólo la más extendida.
- Salvajes: hombres primitivos, pelirrojos, de astucia limitada pero físico imponente. No se han extendido tanto como los hombres modernos, pero en los lugares más agrestes no tienen competencia. Ojo que los hombres salvajes no son tontos, es sólo que no tienen la capacidad de anticipación que las otras especies y suelen ser directos y poco inventivos, sin embargo con apoyo o aprendizaje pueden resolver grandes problemas.
- Sáuridos (nombre temporal): una especie con cierto parecido a dinosaurios o lagartos bípedos del tamaño de un niño de 10 años. Son criaturas muy independientes, ágiles, rápidos, venenosos, frágiles y... con plumas. Su aspecto puede variar mucho dependiendo de su etnia concreta.
- Toff: similares a simios de gran tamaño, muy inteligentes pero de temperamento volátil y gran territorialidad. Su civilización se divide, incluso más que la humana, en grupos tribales y las guerras son constantes. Como mercenarios y estrategas no tienen parangón.
- Szhisís: criaturas artrópodas tan altas como un hombre, esbeltas, ligeras, agresivas y aladas. Su caparazón tiende a colores iridiscentes y tienen dos pares de ojos: dos a los lados de la cabeza, facetados y que les permiten visión de 360 grados, y dos al frente, con una gran agudeza. Viven en grupos sociales grandes, pero no tienen mucha cohesión y hay mucha movilidad social.
- Tuqlac: otros artrópodos acorazados pero anfibios. Los tuqlac son lo más parecido a grangrejos o langostas hiperdesarrollados, cuya existencia está ligada a una colmena y tienen un sistema de castas. Los más comunes y conocidos son los guerreros, que miden hasta 2,5m de alto y tienen pinza de violinista que les sirve como arma y escudo, y los obreros, que miden 1,8m y son hábiles pero poco imaginativos. Estos seres no tienen dedos, sino que utilizan sus dos pares de patas superiores con pinzas (tienen otros dos pares sin pinzas que usan para moverse) en conjunto.

Y como ya ha quedado largo de narices lo dejo aquí, pero alguna idea más tengo... Amenazados quedáis.