

MALDICION DE SANGRE

Por NightWalker (A. K. A. Gastón Flores)
Para el concurso Rolero de Hierro 2008 (foro Salgan Al Sol)

*Palabras elegidas:
Interrogan (para Interrogante)
Fusión
Extranjeros*

Introducción

-Te lo digo ahora porque ya no importa si me creés o no. Estoy acá en este asilo, me voy a morir pronto, y no me duele que me crean asesino o loco. Pronto me voy a ir, pero no puedo dejar que mi propio nieto siga en el mundo sin saber lo que le espera...

José calculó cada palabra que pensaba decir. Nunca había sido un hombre emocional; muy por el contrario, era analítico hasta los huesos. De manera que los argumentos que su abuelo le había dado eran contradictorios. Por un lado, una relación lógica, creíble y verificable de tragedias familiares. Por el otro lado, voces en un sueño.

-Abuelo, lo del primo fue un accidente...

-No importa si es un accidente o no, ¿entendés? Él iba manejando, y el único que murió fue su viejo... ¿no entendés? Aunque no lo hiciera a propósito, él lo mató. Es la maldición.

El hombre estaba llorando, y José se acercó más para calmarlo. Había tenido un infarto unos meses atrás, y había vuelto de milagro.

-Toda mi vida... toda mi vida escondí lo que pasó ese día. La familia lo tapó todo, y la policía también, porque teníamos amistades...

-Abuelo, esto no te hace bien...

-Lo que no hace bien es guardar esos secretos, m'ijo, eso es lo que hace mal. Yo maté a mi hermano, ¿entendés? Mi hermano, el caradura, el vividor... mi viejo y yo laburábamos como negros y él con su gran vida, el muy vago... de mina en mina, de fiesta en fiesta, nunca trabajó. Yo cada día lo odiaba más, imaginate... Mi viejo lo quería encarrilar, decía que había que tenerle paciencia. Pero no, cada vez andaba peor, con cada *yunta* que *mamma mía*... Y un día tuvieron una discusión terrible. Lo vi que el muy guacho buscaba la escopeta... no lo pude parar. Lo mató al viejo. Todavía me acuerdo... y después me quiso matar a mí, pero no, yo ya estaba prevenido... Fui y le tiré un puntazo con un cuchillo de la cocina, y ni llegó a tirar de nuevo.

José quedó hecho de piedra. Toda su vida, aquel incidente tan trágico de su familia había sido callado, silenciado y borrado sistemáticamente. Era un tabú gigantesco, algo que hacía que las abuelas le pegaran a los nietitos que preguntaban demasiado. Ni él ni sus primos preguntaron de nuevo.

-Fue un horror... pero fue la maldición también. El hijo mata al padre... Siempre. Yo zafé, pero la ligó Estelita, mi pobre Estelita... Siempre me decía mi viejo que yo tenía más suerte que Dios...

El abuelo se calló un buen rato, y José lo calmó como pudo. Realmente eran muchas coincidencias. El abuelo fue policía y una de sus hijas, jugando con un arma, casi lo había matado. La bala rebotó y por una casualidad mató a su abuela. La pobre abuela... y la pobre tía Romina, que se había suicidado, de más grande, sin poder superar todo el drama.

Y la familia, otra vez, tapando todo.

-Mi abuelo vino de Valencia, ¿sabés? Vino y se trajo la maldición. Eso me dijo la voz. Y es verdad, porque toda la familia a partir de él sufrió esta desgracia. No sé como carajo se la agarró, o quien se la pasó a él. No sé. Hay que hacer algo.

-Pero, ¿qué? Abuelo, la verdad, no sé qué decirte...

-Tenés que buscar al resto de la familia, José. A todos les va a terminar pasando lo mismo. Mirá a tu primo. De chico o de grande, el hijo mata al padre... Es así... no importa si es un accidente o un asesinato... el hijo mata al padre...

El abuelo se enredó repitiendo lo mismo una y otra vez, y ya no le pudo sacar otra palabra.

Manuel, pintor. Artista a pesar de las protestas de su madre, que quería que fuera contador. Flavia, su hermana, había recibido de esa misma mujer la instrucción irrevocable de dedicarse a los números. Un poco más maleable, ella había aceptado. Eso sí, luego también se había revelado y huido del nido materno.

Los dos miraron a José sin mucho ánimo. Pero no por dudar de él. Eso fue lo que lo espantó. No tuvo que convencerlos; ellos le creían.

-Yo... no lo podía entender. Nunca había soñado así en mi vida, José. Y viste que tengo memoria fotográfica... Mirá, todos estos cuadros los pinté recordando ese sueño. Me habló una mujer, muy linda. Ahí está. Y el otro día vino mi abuela y me dijo "cómo la pintaste de linda a la tía Alberta...". Pero yo no conocía a esa mujer. Me hice el tonto y y pedí fotos, porque no lo podía creer. Y era ella.

Manuel y Flavia eran primos de José, por parte del segundo hermano de su abuelo, que no había participado de aquella tragedia familiar por estar peleando de voluntario en la Guerra Civil Española.

La joven estaba muy callada.

Manuel explicó.

-Yo insistí en el tema, y averigüé la historia. Me costó tiempo porque vi que era algo difícil de contar, y mi abuela no está muy joven que digamos, ¿viste? Revisé el asunto con otras fuentes, también. Resulta que la tía Alberta, que era tía de mi abuela, fue la que se casó última. Todo muy bien, decían que era la más linda de las tres hermanas, y ellas estaban de acuerdo. Quedó embarazada, pero murió en el parto. Tuvo una nena, y la crió el padre, que después se volvió a casar. Por ese lado también tenemos familia.

Flavia seguía sin decir nada.

-Ella empezó a tener pesadillas, y yo seguí soñando con la tía Alberta. La pobre quería ser pintora como yo, pero en esa época... bueno, se entiende. Vos nos contaste lo tuyo, pero nosotros averiguamos algo más. No es solamente el hijo el que mata al padre... las hijas matan a las madres. En toda generación de la familia hay, por lo menos, un asesinato, un accidente, algo... algo muy feo.

Flavia empezó a llorar.

José, analítico, concluyó:

-Entonces zafamos. Con lo de Pedro...

-No. Ese es el tema. Dije "por lo menos". La tía Alberta me tiró muchas pistas, y entre los dos las fuimos armando.

José se quedó, nuevamente, de piedra. Su padre había muerto por una enfermedad, nada achacable a un tercero. Él era hijo único.

Entonces pensó en Flavia, que estaba tratando de hablar mientras lloraba.

-¿Y si mato a mamá?! ¡No, no puede ser! ¡Yo no puedo vivir así!

Nada estaba escrito. Todo era incierto. Le podía tocar a cualquiera. Hoy, mañana, pasado... Pobre Flavia. Manuel estaba a salvo, porque su padre era de otra familia. Pero aunque fuera así, uno nunca estaba seguro... no del todo.

Gimena estaba esperándolo con la comida hecha, como siempre. Pero había algo raro. Sonreía demasiado.

La interrogó, cansado, y se dio cuenta de que ella esperaba más entusiasmo de su parte. Finalmente, sin anestesia, le dijo aquellas palabras tan felices... tan funestas...

-Mi amor, estoy embarazada...



¿De qué trata este juego?

Maldición de sangre es un juego de rol. En este tipo de juegos, los jugadores crean personajes que luego ubican en determinado tipo de escenario, interpretando sus personalidades, problemas y desafíos de todos los días.

En este juego, los jugadores crean personajes comunes o corrientes, pero que tienen un pequeño problema. Llevan una grave maldición en su sangre. Y ellos recién la están descubriendo. Puede ser que vayan a morir pronto, o dentro de muchos años. Los afectará una enfermedad, o tendrán una horrenda mala suerte. Puede ser casi cualquier cosa. Lo único que tienen seguro es que, tarde o temprano, esa maldición los matará y se perpetuará en sus descendientes.

Pero mientras descubren el problema, también aparecen rastros de una posible solución. Otros miembros de la familia padecen la maldición. A todos se los han revelado las voces de sus sueños, las voces de sus antepasados que laten en su sangre. Les han mostrado que, juntos, pueden descubrir el inicio de la maldición y hacer algo al respecto.

El juego trata de cómo este grupo de familiares persigue, a través del tiempo, los orígenes ancestrales del problema para contrarrestar el mal que se ha aposentado en su genealogía. EL juego finaliza sólo cuando los personajes pueden destruir la maldición que ha afectado sus vidas desde antes de haber nacido.



Elementos fundamentales del juego

Como participante del concurso *Rolero de Hierro 2008*, ideado en el foro **Salgan Al Sol**, este juego nació de la elección de tres frases de un grupo de cinco que fueron tomadas al azar por los organizadores. Las palabras elegidas fueron *interrogan*, *fusión* y *extranjeros*.

Estas tres palabras se usan para denominar a tres elementos fundamentales del juego, sin el cual no sería el mismo.

La Interrogante

La **Maldición** es algo que los personajes conocerán rápidamente, pues afecta directamente sus vidas. Aprenderán a conocer sus límites, las consecuencias que tuvo en su familia, los daños que pueden provocar en su futuro, etc.

Pero hay varias cosas que no saben. La primera es cuál de sus antepasados comunes contrajo la maldición. Por lo tanto tampoco saben cuando se la contrajo, ni de qué manera, ni quien se la transmitió, cómo, etc.

Todos esos detalles son importantes, y posiblemente sean descubiertos en la investigación familiar. Pero hay algo todavía más importante. **Una Interrogante principal: ¿cómo quitar la maldición?**

Más allá del origen que tenga, lo que preocupa a los personajes es cómo sacarse de encima esa amenaza constante de muerte o dolor. **La Interrogante es el punto principal al que todos apuntan.** En el camino encontrarán muchas otras preguntas, pero ninguna tan importante y trascendente como esa.

Los Extranjeros

Son espíritus de los antepasados muertos de los personajes. Pueden ser sus abuelos, padres, tíos... o incluso sus bisabuelos o personas más alejadas en el tiempo. **Son Extranjeros porque no pertenecen a este plano de la realidad, y solamente pueden contactarse con ellos a través de los sueños.** Pero también son extranjeros porque en un momento ellos migraron y llevaron su maldición a otro país, otro continente, otra cultura, otra familia, perpetuando una tragedia que no comprendían ni podían detener.

La sangre que fluye en los personajes es el primer lazo con los Extranjeros. Éstos se comunican en ciertos sueños, y así lentamente los personajes comienzan a sospechar que algo no anda bien. Más allá de que la familia haya ocultado y silenciado los resultados de la Maldición, ellos los descubren. La suma de evidencia empírica y lógica (¿cuatro antepasados muertos de la misma manera en diez años?) y las sugerencias que hacen los Extranjeros terminan por decantarse. Eventualmente cada personaje por separado llama a otro familiar en similares condiciones y se establecen las relaciones entre parientes alejados. A partir de entonces se crea un pacto más o menos formal entre todos ellos: quitarse de encima la Maldición a cualquier costo.

Cuando todos ellos comienzan a creer en el asunto, los Extranjeros les dan la clave final: cómo realizar la Fusión. De esta manera, pueden empezar a comunicarse mucho más fácilmente y de manera periódica, facilitando el descubrimiento de la **Interrogante**.



Los Extranjeros solamente aparecen en el plano onírico (ver más abajo), es decir, en sueños. Pueden tomar cualquier aspecto, pero suelen preferir el que han tenido cuando murieron. No temen asustar o amenazar a los personajes. Sus espíritus no pueden descansar totalmente, porque la Maldición, aunque estén muertos, los afecta. Solamente cuando ésta desaparezca ellos podrán irse definitivamente. Así que los Extranjeros están tanto o más

interesados que los personajes en deshacer la Maldición, y no dudarán en dar datos, revelar secretos o cualquier otra cosa que apesure a sus descendientes en la carrera.

Otra particularidad es que los Extranjeros no conocen edades o tiempo. Los personajes pueden encontrarse con muertos recientes o con antepasados de milenios pasados.

La Fusión

Los Extranjeros pueden hablar, a veces, con los personajes en sueños comunes y corrientes. Por lo general esto sucede cuando están comenzando a descubrir la Maldición: los Extranjeros los ayudan a unir las piezas y los instan a reunirse con sus familiares para poder realizar un ritual: la

Fusión. Para hacer esto es necesario que al menos tres parientes, no necesariamente cercanos, se reúnan una noche completa en un lugar, con un Objeto que haya pertenecido a alguien de la familia que haya muerto. Concentrándose mucho en este antepasado, cuando los personajes duermen todos soñarán con este Extranjero, en un plano onírico similar al que esta persona conoció en vida.

La Fusión no es un ritual mágico; no requiere sacrificios ni velas ni nada similar. En realidad, son los Extranjeros los que abren la puerta para entrar en este mundo, usando los sueños, que son una barrera débil. Pero para que todo sea más fácil, **es necesario que haya tres personas como mínimo y el Objeto ya citado** (ver más abajo para más detalles sobre este Objeto).

Durante la Fusión, solamente podrá hablar e interactuar con los Extranjeros el dueño del Objeto en cuestión. El resto del grupo podrá mirar y escuchará todo lo que suceda, pero no podrán intervenir en la escena. Esto se debe a que los Extranjeros no pueden abrir, por sí solos, una puerta demasiado grande al plano onírico; uno de los vivos puede entrar, pero el resto se queda en el umbral.

El plano onírico

En los sueños, casi cualquier cosa puede suceder. No existe el tiempo, ni las relaciones de causa-consecuencia, ni la linealidad, ni mucho de lo que se da por sentado en la realidad.

Sólo la mente de los personajes entra al plano onírico, de manera no resultarán afectados físicamente, pero sí emocionalmente. Después de todo, ver a un antepasado comido por la viruela o escupiendo sangre a causa de la tuberculosis que lo mató no es algo agradable.

Los Extranjeros están generalmente en el mismo ambiente donde han vivido, han muerto o han sido más felices. La escena es ideada por el **Interrogador** (ver más abajo) como mejor le parezca. Lo cierto es que los Extranjeros conocen todos los secretos de los personajes, saben también todos los secretos de la familia y generalmente no temen que alguien descubra los suyos.

Por lo tanto el plano onírico se convierte en una gran fuente de información fiable, aunque no todo es lo que parece. Algunos Extranjeros pueden mentir o esconder datos, dejar en la sombra alguna verdad, exagerar sus acciones o minimizar las de otros. Después de todo, su temperamento es similar al que tenían cuando estaban vivos.

El plano onírico reacciona a la charla que mantienen el personaje y los Extranjeros. Esto sucede de manera espontánea o porque el antepasado lo desea. En el fondo de la conversación pueden aparecer nacimientos, muertes, traiciones familiares, asesinatos, etc. El personaje puede intentar manipular esas visiones, ya sea para interactuar con ellas (saltar un muro, perseguir a alguien para atraparlo, etc.) o para hacer que se repitan con más detalle, etc. Para eso deberá plantear lo que desea hacer al Interrogador, quien decidirá si lo permite directamente o exige algo a cambio (ver más abajo).



Los personajes

En **Maldición de sangre**, los jugadores crean e interpretan personas comunes y corrientes, pero con un gran problema, fuera de toda solución aparente. Una Maldición ancestral, de larga data, que ataca a su familia y causa muerte y dolor.

Ya hemos detallado los elementos fundamentales del juego, que inspiraron su esencia. En base a esos elementos y algunas condiciones más, estamos listos para crear personajes para empezar a jugar.

En primer lugar, **todos los personajes son parte de la misma familia**. Es decir que, mientras creas tu personaje, debes pensar una forma de insertarlo en el linaje común. Este parentesco puede o no ser cercano; es muy fácil hacerse dos personajes que sean hermanos o primos hermanos, pero le agrega mucho al juego (ya verás porqué) el que las relaciones parentales no sean tan cercanas.

Ejemplo: en el relato de ilustración del comienzo (que usaremos de ejemplo para todas las reglas de aquí en más) hicimos que dos personajes sean hermanos (Flavia y Manuel) y uno sea un primo cercano de ellos (José). No hay nada malo en ello, pero lo hicimos en parte para simplificar la narrativa. Nada implica que un cuarto personaje sea un primo en 15° grado.

En segundo lugar, **todos los personajes sufren la maldición, o pueden sufrirla en el futuro**. De otra manera, no sería tan emocionante jugarlos, pues no tienen la prisa y la desesperación por salvar su vida. Lee con atención el apartado que habla sobre la Maldición, que está más abajo, ya que te dará muchos datos al respecto.

Ejemplo: en el relato anterior, Manuel es inmune a la maldición. Su padre es de otra familia, y no tiene hijos (que se sepa), de manera que él no podría ser un personaje jugador. Lo hemos incluido para tener una idea de cómo se puede articular una partida con ciertos PNJs que son parte de la familia, y que por lo tanto serán recurrentes.

Si deseamos incluir a Manuel como PJ, podemos hacer que haya tenido un hijo con alguna novia, o que sea divorciado y lo haya tenido con su ex, etc.

En tercer lugar, **los personajes son personas comunes y corrientes, con trabajos diarios, familia, hijos, padres...** Sabemos que te gustan los juegos en donde eres un aventurero malo, tosco, sin padres ni perro que le ladre, para salir a matar orcos... ¿A quién no le gustan esos juegos? Pero aquí la cosa es diferente. Tu personaje es un contador, una secretaria, un trabajador de la construcción, un taxista, una ama de casa. Posiblemente esté casado y tenga hijos, hermanos, padres y abuelos. Tiene compañeros de oficina que no soporta, jefes exigentes, trabajos pesados. Tiene que pagar los impuestos y llegar a horario; tiene compromisos familiares y va al médico.

Esto significa que es tu oportunidad de crearte un personaje más cercano a tu experiencia de todos los días, en lugar de un aventurero espacial o un guerrero de espada y escudo. Aprovéchala, porque no la tienes en todos los juegos.

Ejemplo: volviendo al relato, tenemos a tres personajes totalmente cotidianos. Manuel es pintor, más o menos famoso; hasta donde vemos es soltero. Es hermano de Flavia, quien es contadora porque su madre la ha obligado. Como verás más adelante, Flavia tiene una vida social que lleva en secreto, pero al igual que su hermano, es una persona común y corriente. Finalmente, José es un trabajador serio y responsable, se ha casado hace poco y acaba de enterarse de que será padre.

Cuando ya tienes esos tres elementos, ya puedes empezar a hacer tu personaje. Pero ten en cuenta que estas tres cosas son importantes; respétalas y no te enojas si, cuando pones en común la historia de tu personaje, alguien del grupo te reclama algo que no has cumplido.

Hacer que un personaje sea parte de una familia y dotarlo de la maldición apropiada no es difícil, pero evita la tentación de hacer que tu personaje sea millonario, presidente o diputado, el mejor cirujano del mundo, un filántropo reconocido internacionalmente... ¿Por qué? Porque un personaje con una vida pública muy conocida, con demasiados lazos con el trabajo, etc. puede hacerse difícil de jugar. Ya verás más adelante a qué me refiero. De todas maneras, si el grupo está de acuerdo con hacer una excepción *en tu caso*, no habrá problema con eso.

Finalmente, **no es necesario que los personajes se conozcan previamente entre sí**, y como tampoco es necesario que sean parientes cercanos, posiblemente ni siquiera vivan en la misma ciudad. **De hecho, es recomendable que los personajes no vivan demasiado cerca, ni que pasen juntos todos los días.** Cada uno deberá ocuparse de una parte de la investigación por su cuenta, y solamente se verían cada tanto para realizar la Fusión.



Ejemplo: Flavia y Manuel son hermanos, pero ya ya no viven en la misma casa familiar de su infancia. Ella tiene un departamento compartido con una amiga en la zona del centro de la ciudad, mientras que Manuel vive en la periferia. Antes de enterarse de la Maldición, solían reunirse en un bar que está más o menos a mitad de camino de la casa de cada uno, una o dos veces por semana, para charlar sobre lo que pasaba en la vida de cada uno.

José, por su parte, ha conseguido un gran trabajo y ha tenido que mudarse, a una ciudad cercana, donde funciona su empresa. No ve mucho a su familia y se dedica más a su esposa y a su trabajo, de manera que está desconectado de lo que sucede.

Si bien los tres no viven muy lejos entre sí, no tienen tiempo para verse todos

los días. Tienen trabajo y compromisos, no pueden estar reuniéndose constantemente. Por su cuenta averiguan lo que pueden sobre la historia familiar, en los tiempos libres, y aprovechan la excusa de una reunión familiar cada una o dos semanas para compartir lo que han averiguado, hacer la Fusión y decidir qué hacer a continuación.

De esta manera interpretamos a nuestro personaje estando solo, lo cual es un desafío mayor que al de estar resolviendo problemas con la ayuda de todo un grupo. Se gana en detalle, porque cada vez que jugamos, tenemos más tiempo para detallar lo que le sucede a cada personaje. Incluso se gana en practicidad, porque se puede jugar incluso si hay jugadores que han faltado.

Pero hemos puesto muchas condiciones y ejemplos, pero ninguno de cómo definir un personaje. Ahí va uno definitivo:

Ejemplo: José es un hombre de unos 30 años. Es ingeniero industrial, graduado con honores, una persona muy inteligente y analítica, algo fría, muy racional. Hace un año se casó con Gimena, una chica que conoció en un trabajo anterior. Poco antes de casarse él recibió una gran oferta de trabajo así que se mudaron a una ciudad cercana a donde habían nacido los dos.

Es primo de Manuel y Flavia, por parte de su abuelo paterno. Por lo tanto sufre la misma maldición que ellos, particularmente ahora que se ha enterado que su mujer está embarazada.

¿Nada más? Pues sí, faltan dos cosas más que te explicaremos a continuación. Pero los datos generales que hemos detallado son suficientes: **edad, relaciones familiares y de amistad, trabajo, temperamento y personalidad...** Lo suficiente para poder interpretar el personaje sin tener que ir inventando o emparchando su historia pasada sobre la marcha.

En este juego, lo principal no es un dato numérico, una habilidad o una característica, sino la historia del personaje, cómo es, lo que ha hecho, lo que esconde, lo que desea, etc.

El juego no requiere hoja de personaje, aunque te recomendamos, al final, una plantilla en donde anotar los datos principales para que no olvides nada.

Finalmente, hay dos cosas más a tener en cuenta, pues son muy importantes. El tipo de maldición que compartirán todos los personajes y el secreto que cada uno de ellos esconderá.

Maldiciones

Las Maldiciones son, lógicamente, el centro del juego, eso que los personajes descubren apenas comienzan. Son el gran elemento que trastorna sus vidas y las arrastra hacia la desesperación e incluso, a veces, la locura.

No todos los miembros de una familia manifiestan la Maldición, aunque todos la transmiten. Se da a conocer al menos una vez en cada generación; es decir que entre los hijos de varios hermanos, al menos uno de los hijos la sufrirá. **Parte de la tensión de la trama proviene justamente de este *suspense*: tal vez solamente le toque a uno, o tal vez le toque a todos, pero nadie sabe a ciencia cierta quién la sufrirá.**

Las Maldiciones no cortan la línea de sangre, porque si no terminarían cortándose a sí mismas. Aunque impliquen la muerte, esta llega cuando la persona ya ha tenido descendencia que continúa la tragedia. Por eso no existen maldiciones del tipo “no puede tener hijos”.

La clase de Maldición es importante para dar drama y tensión al juego. Debido a esto es importante elegirla *antes* o *después* de que todos los personajes se han definido. Una maldición del tipo “mueren los hijos primogénitos” no tiene el mismo efecto dramático si los personajes son hombres y mujeres de 50 años, que ya tienen hijos o no los tendrán más, que si son jóvenes recién casados de entre 20 y 30 años. Los primeros casi seguramente ya sufrieron la maldición, o no la sufrirán nunca, mientras que para los segundos, la perspectiva de perder un hijo es totalmente traumática, y por lo tanto la urgencia en destruir la maldición se acentúa.

En el ejemplo de juego, José no puede sufrir la maldición en parte porque su padre ha muerto (él no puede matarlo). Pero su hijo puede matarlo a él, incluso por una serie de accidentes o coincidencias.

También es posible organizar el grupo para armar los personajes en teniendo en cuenta la elección previa de la Maldición, pero lo esencial es que siempre se tome a esta Maldición como algo central.



Es muy importante saber elegir y definir correctamente la naturaleza y los alcances de la Maldición. Una vez elegido el tipo general de Maldición, el grupo decidirá, de común acuerdo, sus particularidades.

Para propósitos de referencia valgan estos ejemplos de Maldiciones:

Muerte: es la más desesperante. Algunos, o todos los personajes, van a morir inevitablemente, y no saben cuando, cómo ni donde.

Hijos primogénitos muertos: nada más triste para una familia que perder el primer hijo. Si los personajes son jóvenes y algunos están casados, añadirán más tensión a la partida.

Mala suerte: todo tipo de desgracias los acechan. Pierden trabajos, estropean relaciones personales, son robados repetidamente, etc.

Accidentes: todo tipo de incidentes que generan heridas, dolor y a veces la muerte, desde los de tránsito hasta los más tontos que ocurren dentro de casa.

Enfermedad crónica: los afectados tienen asma grave, defectos del corazón, o alguna otra enfermedad incurable, más o menos misteriosa, que limita sus acciones o los pone al borde de la muerte.

Locura: los afectados comienzan a acumular problemas mentales que inevitablemente los sumen en alguna enfermedad mucho más grave e irreversible.

Como puede verse, hay Maldiciones que penden sobre las cabezas del grupo (muerte, locura) y otras que tal vez ya están sufriendo (enfermedades crónicas, mala suerte). Si la Maldición es del tipo *espada de Damocles*, entonces nadie debe verse afectado por ella durante el juego, para mantener la tensión. Si por el contrario la Maldición es del tipo *adquirido*, ésta debe afectar a todos por igual (todos los personajes tendrán asma grave, problemas de articulaciones, etc.). En este caso la tensión estará marcada porque el agravamiento de la situación puede llevarlos a la muerte. Por ejemplo, la mala suerte de cruzarse en el camino de un camión de mudanzas que ha perdido los frenos.



Secretos

En toda familia hay secretos, grandes y pequeños, inocentes o peligrosos. Todos los personajes tienen al menos uno, que desean mantener a salvo. Cosas que ni siquiera un hermano o un padre pueden saber, a riesgo de perder la posición social adquirida.

Si el desafío grupal del juego es encontrar la fuente de la Maldición y eliminarla, el desafío individual de cada personaje es mantener a salvo su Secreto. Lo cual no es nada fácil, porque al desenterrar y desempolvar los secretos, mentiras y medias verdades de los antepasados y otros parientes, la tierra también puede ensuciarlo a uno.

Cada jugador es libre de crear un Secreto. Se sugieran algunos ejemplos en la siguiente lista:

Mantiene una relación incestuosa con alguien fuera del grupo, un pariente con el que comparte este secreto. Ambos están al tanto, o solamente lo sabe el personaje jugador. En todo caso las consecuencias emocionales y sociales serían muy duras para la familia si llegaran a enterarse.

Es fruto de una relación incestuosa, es decir, es hijo de dos parientes cercanos. Si sus padres no conocían el parentesco entre ellos, entonces puede ser un hijo legítimo; pero si sus padres lo sabían y escondieron el hecho, posiblemente sea un hijo ilegítimo.

Está traicionando a alguien. Tiene una amante o posee una familia escondida en otra ciudad. Tal vez esconde un secreto que alguien debería saber, pero decide callar. De enterarse alguien de este secreto, su vida entera se derrumbaría.

Ha mentido gravemente en diversas ocasiones. La maraña de falsedades se espesa y es difícil mantenerlas a todas. Para sostener una mentira vieja, hay que crear otra... Al caer una mentira, la avalancha de verdades puede hacerlo perder su familia, su carrera, su prestigio, etc.

Esconde un crimen o delito grave. Robo, malversación de fondos, transferencia de influencias o sustancias, abuso de menores... hay una larga y no siempre agradable lista de cosas que enviarían al personaje a la cárcel, o como mínimo a un largo juicio en donde perdería su trabajo, su familia, etc.

Es hijo/a ilegítimo/a. Dependiendo de la cultura y época en la que viva, esto será más o menos grave. Si bien en la actualidad no es algo tan traumático, en otra época era motivo de vergüenza y exilio tanto para la madre como para los hijos extramatrimoniales.

Ha abandonado a un/a hijo/a. Si el tener un hijo por fuera del matrimonio no es socialmente tan grave en la actualidad, sí lo es cuando el personaje ha ocultado el hecho, haciendo abortar a la madre, o abandonándola a su suerte, o incluso negando la paternidad. Más allá de las consecuencias legales, esto puede significar el fin de una carrera o de un matrimonio, y relegar al personaje de sus círculos de amistades y conocidos.

Asesinato. Otro Secreto o alguna situación especial ha hecho que el personaje matara a alguien. Tal vez la muerte fue producto de la Maldición, o simplemente un accidente. De todas maneras, el personaje lo oculta e intenta evitar tanto las consecuencias legales como la presión emocional de tener que reconocer su responsabilidad.

Todos los personajes tienen al menos un Secreto, pero pueden tener dos o tres. Por ejemplo, un personaje puede haber abandonado a un hijo y luego matado a la madre para ocultar definitivamente el rastro. O tal vez miente muchas veces y roba dinero de su empresa para mantener a una segunda familia que esconde de todo el mundo.

La idea detrás de los Secretos es que los jugadores armen sus personajes en torno a ellos, al igual que el grupo se arma en torno a la Maldición. No tiene mucha gracia interpretar a un hombre

con cero de moral que traiciona constantemente a sus novias, y se enorgullece de ello. La idea es que el personaje no puede asumir su Secreto porque destruiría su vida personal, familiar, profesional, etc.

En este sentido, el mantener los Secretos puede ser un motivo para entorpecer la búsqueda de la Maldición. Incluso aunque los personajes juren que no revelarán nada de lo que averiguen (opción que se puede explorar en el juego), nadie podrá escapar del juicio personal de sus parientes, y además nunca existirá la seguridad total de que nadie dirá algo, al menos por accidente. Esta paranoia controlada por dos vías (no saber si la Maldición me tocará o no, no saber si alguien descubrió o no mi Secreto) es una de las principales formas de creación de suspenso dentro del juego.

Ejemplo: Flavia *ha mentido gravemente en diversas ocasiones*. Ante su familia finge tener un novio, pero en realidad todo es una farsa: es un amigo que la ayuda en el engaño. El gran secreto que esconde detrás de esta red de mentiras es que en realidad es lesbiana y su supuesta compañera de departamento es, en realidad, su novia. Nadie en la familia sabe esto, ni siquiera su hermano, y Flavia hace lo imposible para que nadie lo sepa, ya sea que implique mentir, sobornar, etc. El secreto de su orientación sexual tal vez no destruiría a la familia, pero sí el enterarse del resto del asunto, que incluye varias faltas graves.



Manuel *ha asesinado*. Hace tiempo, en los inicios de su carrera de artista, conoció a un pintor famoso. Se hicieron amigos, pero luego surgió una gran rivalidad. Las cosas escalaron hasta que una noche, tras una pelea verbal, Manuel lo encontró por casualidad en la calle. Lo atropelló con su auto y huyó. El caso se cerró como un accidente de tránsito y todo quedó en la nada, pero Manuel vive con el corazón en la boca pensando que puede haber testigos que identifiquen su auto o a él mismo, o cualquier otra pista de lo sucedido.

Con el tiempo, es posible que los jugadores descubran o sospechen del secreto de los personajes del resto del grupo. Esto no es malo, pero no debe interferir en el juego. Si el jugador

descubre un Secreto o lo sospecha, debe comprender que su personaje tal vez no lo sabe, y por lo tanto este dato no debe entrar en el juego. Es decir que no debe haber *metajuego* usando información externa al mundo que se crea en la partida.

Ejemplo: Flavia debe asistir al ritual de la Fusión un sábado, pero resulta que había planeado ir con su novia a un cumpleaños importante. Hay una gran discusión, roleada entre los dos jugadores (el que lleva el personaje de Flavia y su **Interrogador**, que interpreta a su novia). En este punto los jugadores terminan de descubrir el Secreto del personaje, pues la discusión es directa y todos la oyen. Sin embargo, *los personajes no la están escuchando, porque no están allí*. Por lo tanto, luego el jugador que lleva a Manuel no puede hacer que, de pronto, el hermano de Flavia sepa de su relación escondida.

El Interrogador

Maldición de sangre es un juego sin DJ, es decir, que no hay un *plan maestro* detrás de la historia. Muy por el contrario, la trama se va armando sobre lo que los jugadores deciden en el momento. Por eso es importante la figura del **Interrogador**.

A cada jugador se le asigna, por azar o elección personal, otro jugador que será su **Interrogador**. Esta persona es la única que sabe el secreto de su personaje, y será una especie de DJ momentáneo. En el plano de la realidad o del sueño, interpretará a todos los PNJs, decidirá que hacen, hará sus tiradas, etc.

Ejemplo: El grupo consta de cinco jugadores: Ana, Pablo, Marcelo, Hernán y Paola.

Ana es el Interrogador de Pablo, quien es el Interrogador de Paola, la cual es interrogador de Hernán. Él es Interrogador de Marcelo, quien es el Interrogador de Ana.

En el plano onírico, el Interrogador es muy importante porque interpretará a los Extranjeros. Por eso es importante que sepa el Secreto del personaje, ya que estos espíritus también lo conocen. De otra manera no podría interpretarlo de manera acorde. Como ya se ve, la tensión entre el descubrir y el esconder ciertas realidades familiares es muy importante para el juego.

En el plano real, el Interrogador representará a todas las personas ajenas al grupo que se crucen con el personaje: compañeros de trabajo, transeúntes, policías, amigos, esposas, etc. Aquí el conocimiento del Secreto puede o no ser importante, pero lo que es importante es que haya otra



persona que interprete e invente situaciones que pongan en jaque al personaje, haciéndolo que deba reaccionar acordemente.

Además de interpretar personajes, el Interrogador es el responsable de tirar sus dados o de pagarlos para asegurarse éxitos (ver más abajo).

Para resumir, el Interrogador es una especie de mini-DJ: tiene asignadas sus tareas, hace lo mismo que en un juego de rol tradicional. Interpreta personajes no jugadores, hace sus tiradas de dados, inventa el escenario por el cual se mueve el personaje. La gran diferencia es ese “mini”, pues solamente hace esto con *un* personaje.

Ejemplo: Ana es el Interrogador de Pablo, cuyo personaje es José. Cada vez que José entre en juego, Ana tomará la responsabilidad de dirigir a Pablo, como hacen los DJs en los juegos de rol tradicionales, *pero solamente a él*.

“José está desesperado desde que se enteró de que va a ser padre. Cree que la Maldición lo puede atrapar en cualquier momento. Para ocultar esta desesperación decide ir al casino, jugar algo de dinero, relajarse, beber algo...” explica Pablo.

“De acuerdo”, dice Ana, “pero esta noche había conversado con Gimena, su esposa, para ir a celebrar”.

“Hm... bueno, entonces José le miente y le dice que lo llamaron urgentemente de la empresa por un problema grave, que tienen que cancelar todo.”

“Eso no es algo fácil... habrá que tirar los dados”

Ana interpreta a la esposa de José, regañándolo cuando descubre su mentira, y la pelea que sigue. Él finalmente va al casino y Ana continúa interpretando a todas las personas que intervienen en la escena.

Cuando Pablo deja de lado su personaje para que otros puedan jugar, es el turno de Ana, cuyo personaje es Flavia. Su interrogador es Marcelo, quien le presenta una nueva situación para el juego.

Más adelante, cuando se detallen las reglas, verás que hay algunas cuestiones especiales para los Interrogadores. Por ahora solamente te diremos esto, pero es importante que leas ese apartado para poder terminar de comprender la función del Interrogador dentro del reglamento.

El espíritu del juego

Maldición de sangre es un juego de rol netamente cooperativo. No sólo porque los personajes deben colaborar entre ellos para contrarrestar la misma Maldición, sino porque todos crean la historia familiar de sus antepasados.

Como ya hemos comentado, el juego no sigue la tradición de muchos juegos de rol, que tienen un DJ o Master que presenta a los jugadores un mundo en parte ya construido. Aquí, como se vio, existen Interrogadores, uno para cada jugador, pero en realidad todos contribuyen, usando las reglas, a crear el pasado de sus personajes, un pasado común que afecta, directa o indirectamente, a todos.

La idea es que este pasado sea creado por los jugadores, pero que a su vez disfruten descubriéndolo a través de sus personajes. Creando las piezas y luego aprendiendo a encajarlas, eventualmente los jugadores se acercarán más y más a los orígenes de la Maldición, mientras sus personajes siguen la trama que se va pactando.

En **Maldición de sangre** la colaboración lo es todo. Así como los personajes colaboran para salvar su pellejo, los jugadores colaboran para divertirse todos por igual. Ten eso siempre en cuenta.



El Árbol Genealógico

Todos los personajes descienden del mismo antepasado común, sea este un inmigrante de hace 100 años o una persona de hace 1000. Puede ser un joven español del siglo XIX, una mujer del siglo XVII o un centurión romano del siglo I.

La principal tarea para eliminar la maldición es ubicar ese antepasado común. Puede ser que él o ella ya la tuviera, lo cual implicará ir más atrás en la historia. Cuando se ubique al antepasado que contrajo la maldición, hay que averiguar quién se la dio y cómo eliminarla.

Obviamente, la construcción de un árbol genealógico completo está fuera de los objetivos del juego. Mucho más si planteamos antepasados tan lejanos como el ejemplo del centurión del siglo I. En realidad, lo que tienen que hacer los personajes es escalar ese árbol, no conocerlo al detalle. Con tener una idea general de cómo y donde se han unido las ramas, es suficiente.

El Árbol Genealógico se va construyendo mientras se descubren elementos. Debido a cuestiones lógicas, muchas veces estas pistas no se podrán encontrar en el mundo real. Por ejemplo, no hay registros de nacimientos del Siglo V. Pero todo lo que no pueda ser encontrado en el mundo real, puede ser encontrado en el plano onírico, con algo de suerte y astucia. Hay que tener en cuenta que en los sueños los Extranjeros que se manifiestan pueden ser antepasados muertos hace mucho o poco tiempo, pues en este plano no existe el tiempo como se lo comprende en la realidad.

Armado del Árbol Genealógico

Toda familia tiene uno, aunque no lo conozca. Y en este juego, el pasado es lo más importante, porque si nuestros personajes ignoran el pasado, seguirán sufriendo la Maldición.

Como ya se ha dicho, el propósito del Árbol Genealógico es encontrar los antepasados comunes de dos o más jugadores (lo cual puede ser muy fácil), llegando eventualmente al antepasado común de todo el grupo. Esto permite luego ubicar al antepasado que contrajo la maldición, requisito sin el cual no se puede descubrir la Interrogante.

En el armado del árbol genealógico hay que tener en cuenta todo tipo de cuestiones que ahora, con leyes sobre parentescos y anotaciones en registros públicos, son complicadas. Hijos bastardos, relaciones incestuosas, violaciones y abusos, abandono de niños y bebés, esclavitud, y un largo etc. de culturas que tal vez no tenían los códigos morales o legales actuales. Esto puede poner a prueba los secretos de cada personaje, además de otras cuestiones de fondo.

Nota del diseñador

El mestizaje que se dio en toda América Latina entre culturas aborígenes, negros, mulatos y españoles y otros europeos es un caso más que interesante, sobre el cual se me ocurrió, en parte, este juego. Personalmente es algo que me interesa mucho, siendo por parte descendiente de italianos (mi abuelo materno es argentino de primera generación) y en parte descendiente de criollos, con algo de sangre española pero también posiblemente indígena o vaya uno a saber qué más.

La identidad es uno de los grandes dilemas sociales, culturales y hasta *filosóficos* de Latinoamérica, situada a mitad de camino entre Europa y un pasado aborígen mixto, con civilizaciones que fueron casi totalmente absorbidas o exterminadas y otras que todavía subsisten de diversas maneras. Allí centré gran parte del contenido hispanoamericano que se pretende en este juego.

La realidad es que, a pesar de que muchos latinoamericanos buscan un cierto abolengo o superioridad en su *sangre europea*, supuestamente pura, las investigaciones recientes revelan que una enorme cantidad de latinoamericanos (incluso los más *Europeos* en su apariencia física) tienen en su ADN rastros de genes aborígenes o negros. Esto se debe en gran medida a que muchos colonos europeos tuvieron hijos e hijas con esclavas: la evidencia genética transmitida es por parte materna.

Es en gran medida por estas cuestiones que propongo situar el juego en cualquier país de Latinoamérica, mientras el origen de la maldición se sitúa en España o en otro país europeo. A la

corta o a la larga, dependiendo de la historia familiar que se arme, esto implicará que los personajes deban hacer un esfuerzo mayor para investigar sus raíces del otro lado del Atlántico (ya sea en el plano real o el onírico). La investigación histórica de la familia se hará así más difícil y también más emocionante, teniendo más alternativas y opciones.

De todas maneras, se puede invertir la ecuación. Por muchos motivos (entre ellos persecución ideológica) muchos latinoamericanos se exiliaron en Europa durante la segunda mitad del Siglo XX. Incluso ahora una gran cantidad de latinoamericanos que ni siquiera tienen raíces europeas, siendo indígenas o negros, se mudan a España para encontrar mejores horizontes, como muchos españoles lo hicieron en su momento. Es posible entonces jugar con estos nuevos inmigrantes, que descubren que arrastran una maldición traída del *Nuevo Mundo*.

También existe la opción de variar el marco temporal. Por motivos de espacio y tiempo, todos los ejemplos se dan sobre el relato inicial y se supone que el juego se ambientará en el presente, más o menos a fines del siglo XX o a principios del XXI. Sin embargo, como verán por la simpleza de las reglas, nada impide ambientarlo en cualquier otra época, incluso en la de la Colonia, la independencia de ciertos países latinoamericanos, etc. Siempre que se tengan en cuenta las particularidades de la época de ambientación, el grupo es libre de elegir tanto el tiempo como el lugar en el cuál se desarrollan los acontecimientos.

Una cosa es cierta: **la noción de extranjería y de mezcla de sangres es el gran trasfondo del juego. La identidad es la familia, la familia lo es todo; la familia también es una patria. Es el pasado y sin ella no hay futuro. La familia transmite la Maldición, pero también es la llave para salvarse. Y en el medio está el desafío de descifrar los grandes rompecabezas que se dan por la migración, el mestizaje y la unión entre personajes pasados y presentes.**

Relacionando Secretos y el Árbol Genealógico

Los Secretos son siempre importantes para la trama. No solamente los tienen los PJ, sino también los PNJs.



Por ejemplo, en el caso de José y su abuelo, todos creen que el anciano se salvó por tener mucha suerte. Pero tal vez no es así. Tal vez su esposa descendía de un antepasado común y ellos eran parientes sin saberlo. Un hijo ilegítimo de su abuelo es un secreto tremendo en la época. Su huella se pierde y una de sus hijas se casa; la niña resultante cumple la maldición familiar, en donde la hija mata a la madre.

Tal vez el abuelo de José lo sabía y lo calla, por ser su Secreto; o tal vez simplemente lo desconoce. Por otra parte, esta relación incestuosa puede ser o no cierta, dependiendo de cómo se desarrollen los acontecimientos y cómo los jugadores decidan llevar la partida.

Reglas principales

Ya has leído todo sobre el espíritu del juego, de qué trata, como se hacen los personajes y muchas otras cosas. Solamente falta detallar las reglas y explicarlas; no son complicadas y como verás, se pueden aprender rápidamente.

En Maldición de sangre, todo gira en torno al diálogo entre el grupo y el jugador y su Interrogador; todo lo que no se puede decidir de esta manera, o necesita por diversos motivos ser resultado por el azar, se decide con las Reservas de dados.

Reservas de dados

Existen dos reservas de dados: la del presente y la del pasado. Como los nombres ya lo dicen, tienen tareas muy diferentes.

La reserva del presente (5 dados) permite a los jugadores decidir las acciones de sus personajes, que se desarrollan en el presente del juego.

La reserva del pasado (3 dados) permite establecer certezas sobre cosas que ya han sucedido en el Árbol Genealógico de la familia y que, por lo tanto, no se pueden cambiar.

Pero antes de pasar a detallar mejor estas reservas, debemos explicar cómo funcionan.

Cuando un personaje quiera realizar una acción, o un jugador quiera determinar algo del pasado, deberá expresarlo claramente al Interrogador y/o al grupo.

Si el grupo y/o el Interrogador (dependiendo del caso) plantean un obstáculo, entonces quedará la opción de que cada uno lance un dado (ganando la tirada de mayor resultado) o que se compren éxitos entregando un dado a cambio.

Ejemplo: Flavia ha decidido robar un museo para recuperar un Objeto que perteneció a una antepasada suya, y que necesita para realizar la Fusión. Estaba en eso cuando fue descubierta y debe dejar de lado el sigilo. “Flavia corre por las escaleras para huir del museo”, dice la jugadora.

Su Interrogador responde: “sí, pero el guardia la persigue. Voy a tirar un dado.”

La jugadora decide no comprar un éxito y acuerdan en tirar un dado cada uno. Ella obtiene un 15 (1d20) y el Interrogador, interpretando al guardia, saca un 9. Flavia escapa a la calle con el Objeto (aunque la persecución continúa).

Ejemplo: José está en el plano onírico, hablando con un antepasado que es interpretado por su Interrogador. Este Extranjero le está contando verdades sobre su padre, cosas que José no sabe.

“Antes que nada, quiero decir que mi idea es que este personaje le revele a José que tiene una hermanastra, que tu padre escondió y que tuvo antes de conocer a su mamá”.

“Hm... pero no me parece. Creo que no encaja con mi personaje. ¿Querés que tiremos un dado?”

“No, yo pago un éxito”, dice el Interrogador, dejando un dado en la mesa.

“Bueno, yo pago dos”, replica el jugador sacando los dados de su reserva.

“Está bien, entonces quedamos así, no tenés hermanastra...”

Cuando se decide lanzar un dado, éste regresa a la reserva después de ser lanzado. Es decir, no se pierde, pero no garantiza nada; puede dar un resultado muy alto, bajo, intermedio, etc. En cambio, **cuando se paga un éxito con un dado, este se deja en la mesa y no regresa a la reserva de dados del jugador;** de esta manera, si no cuidamos bien nuestros dados, eventualmente nos quedaremos con uno solo.

Cuando solamente queda un dado en la reserva, ya no se pueden comprar éxitos y lo único que queda es lanzarlos y depender de la suerte.

Las dos reservas de dados se renuevan cuando se termina la partida, de manera que la próxima vez que el grupo se junta a jugar, todos empiezan con las dos reservas llenas.

Un dato a tener en cuenta es que no importa qué dados se usan, siempre y cuando todos tengan la misma cantidad de caras. Si el grupo tiene muchos d6, pues a usarlos; si tiene muchos d10, también.

Ejemplo: Ana era DJ de varios juegos que usaban muchos d10, así que tiene toneladas de ellos. Le propone a la mesa usarlos y la mesa acepta.

Todas las reservas de dados los jugadores deben usar dados del mismo tipo. Lo importante será diferenciarlo, para que las dos reservas no se mezclen; se pueden usar clasificaciones de tamaño, color, numeración, etc. Otra opción es usar dos tipos diferentes de dados: un tipo para cada reserva:

Ejemplo: Luego de la propuesta de Ana, Marcelo recuerda que tiene una buena cantidad de d20 que ha usado pocas veces. Como ven que hay demasiados jugadores y los d10 de Ana no alcanzan, deciden usar los d10 para las reservas del pasado y los d20 para las reservas del presente. Es decir que todo jugador tendrá una reserva de cada tipo, evitando así cualquier confusión.

Hay que tener en cuenta, finalmente, que a menor cantidad de dados, hay más probabilidades de que haya empates. Los dados de mayor número de caras tienen un margen de posibilidades mucho mayor.

Ejemplo: hay 1 posibilidad en 6 de que, lanzando 1d6, éste empate con un resultado previamente alcanzado. En cambio, hay apenas 1 posibilidad en 20 de que suceda lo mismo con 1d20.

Lanzando y apostando

Las dos reservas se manejan de una manera similar. Se trata de un recurso limitado, que debe ser administrado con una cierta estrategia para evitar que el personaje quede con pocas posibilidades de éxito.

Cuando el jugador y su Interrogador no llegan a un acuerdo acerca de algo, uno de los dos propondrá tirar los dados o comprar éxitos (ver ejemplos más abajo).

Si se lanzan los dados, ganará el resultado mayor. En caso de haber un empate, la tirada se repite hasta que haya dos números diferentes.

Solamente se puede lanzar un dado contra otro. Tampoco se puede lanzar uno y comprar un éxito; la opción es todo o nada.

Lo que sí puede hacerse es aumentar la apuesta: si un jugador decide comprar un éxito, el otro puede comprar dos éxitos sacrificando dos dados. En el caso de que las apuestas queden igualadas, es decir, que se compren la misma cantidad de éxitos, las dos partes podrán decidir un resultado intermedio (con tanto tirar y aflojar, ha pasado algo que beneficia y perjudica en parte a ambos) o lanzar un dado definitorio. En cualquiera de los dos casos, **se gane o se pierda, los dados apostados siempre se pierden, restándose de la reserva correspondiente.**

Reserva del presente

Sirve para que los jugadores determinen si las acciones presentes de sus personajes pueden realizarse o no. Estas acciones pueden tener lugar tanto en el mundo real como en el onírico: correr, saltar, conducir, convencer a alguien, engañar, mentir, etc. etc.

Los jugadores no posee habilidades o características, como en otros juegos, de manera que todo se resuelve con esta reserva de dados.

Como ya se ha explicado, el jugador debe detallar qué acción quiere realizar, cómo quiere hacerlo y qué busca lograr con ella. Entonces su Interrogador le dirá si requiere o no una tirada de dados (ya que puede haber acciones muy fáciles que se hagan automáticamente), usando su sentido común. Luego se decide si se realiza esa tirada o si se compran éxitos con los dados de esta reserva.

Ejemplo: Siguiendo el ejemplo anterior, Flavia ha llegado a su auto siendo perseguida por el guardia del museo. Le ha sacado ventaja. “Saco el auto de la cochera”, dice la jugadora.

“Lo hacés, no tenés que tirar dados ni nada porque es una acción sencilla. La cochera está despejada. Salís a la calle y cuando te alejás una cuadra ves que hay un auto de la policía que tiene encendidas las luces. Empiezan a perseguirte.”

“Acelero y trato de perderlos.”

“Bueno, se arma una persecución. Acá sí tenés que tirar los dados, porque no es una acción sencilla. Hay tráfico y estás yendo muy rápido.”

“No, no tiro los dados. Te pago dos éxitos. Ya sé que es mucho, pero no puedo dejar que la arresten.”

La reserva del presente puede usarse tanto en el plano real como en el onírico. Es importante comprender esto para no confundir el objetivo de la otra reserva. Durante la Fusión, el personaje puede verse necesitado de correr, mentir, convencer, saltar, etc.; pero también puede intentar influenciar el entorno haciendo que aparezcan o desaparezcan cosas, personajes, etc.

Ejemplo: Manuel ha realizado la Fusión con sus parientes y está conversando con un Extranjero en el plano onírico. La charla se está desviando y Manuel teme que su interlocutor hable de su Secreto, de manera que trata de convencerlo para cambiar de tema.

“Tiro un dado para ver si puedo convencerlo”, dice el jugador. Lanzan un dado por cada parte, y gana el jugador de Manuel. Su Interrogador interpreta al Extranjero dejando de lado el tema anterior.

Ejemplo: Flavia está en el plano onírico persiguiendo a la visión de una parte crucial de la historia familiar. Ella presiente lo que ha sucedido pero quiere hacer que la imagen se presente en el plano para que todos puedan verla.



Ana, la jugadora, decide lanzar los dados y pierde contra su Interlocutor. La escena se va, y ahora el Extranjero crea un ambiente en donde Flavia queda atrapada en una vieja habitación, sin puertas ni ventanas. Entonces decide gastar un dado para comprar un éxito que le permita salir y continuar sus indagaciones en el plano.

Reserva del pasado

La reserva del pasado es un recurso mucho más valioso, y por lo tanto escaso, que tienen todos los jugadores. Su función es la de ayudar a crear el pasado común de todo el grupo de juego, insertando elementos en el Árbol Genealógico.

Como en el juego no hay un DJ que invente este Árbol, el grupo mismo debe hacerlo de a poco. Esto se hace proponiendo elementos nuevos que se suman a los anteriormente aceptados.

Los elementos propuestos deben ser específicos, capaces de resumirse en una frase y referentes a un solo hecho puntual:

Ejemplos: “El tío Sergio murió antes de tener hijos”

“Sin saberlo, Juana tenía una relación incestuosa con Edgardo, que era primo suyo.”

“La sobrina del tío Julio es adoptada.”

“El hijo de la prima Marta no es de ella; hubo un error en el hospital.”

Al combinarse con los demás elementos, se va creando de a poco el Árbol Genealógico. Así, la rama del tío Sergio se corta; las ramas de Juana y Edgardo pueden (o no) juntarse, la maldición no se continúa en la sobrina del tío Julio ni en el hijo de la prima Marta.

Como puede verse, los hechos son puntuales y de ellos no derivan, necesariamente, más elementos. Por ejemplo, si los jugadores quieren que Juana y Edgardo tengan una hija debido a su relación, deberán proponer este elemento más adelante.

Para hacer esto, **el jugador debe detener el juego y explicar también por qué quiere introducir este elemento; qué busca lograr con ello y como cree que puede enriquecer la trama**, haciéndola más entretenida, tensa, etc. Cualquiera del resto del grupo puede rechazarlo, ya sea porque se contradice con algo ya establecido (ver el Árbol Genealógico) o por que no creen que sea algo positivo para la historia. El grupo puede debatir hasta llegar un consenso, pero si este no se logra, el voto definitivo lo tiene el Interrogador de ese personaje, el cual puede aceptarlo o hacer uso de su reserva de dados (ya sea para lanzarlos o para entregarlos como pago).

Ejemplo: “Quiero hacer que Juana haya quedado embarazada de Edgardo.”

“Ellos no saben que son parientes, ¿no?” acota alguien del grupo.

“No”, dice el Interrogador, “pero sus padres sí pueden llegar a darse cuenta. Y si se enteran, se arma una muy grande.”

El grupo debate sobre la posibilidad de interpretar, como telón de fondo, el gran problema que se presentaría en toda la familia por causa de esta relación prohibida. Una parte del grupo cree que puede dar mucho al juego, pero al resto le parece que desviaría la atención y que es un elemento que no agrega nada interesante.

“Bueno, como Interrogador, ya que no llegamos a un acuerdo, decido que tiremos los dados. A mí me da lo mismo, sinceramente. Que lo decida la suerte.”

Al construir el pasado de la familia hay que cuidar que los elementos no se solapen ni se contradigan. Este es uno de los principales motivos para impedir un cambio propuesto por alguien del grupo. Si produce situaciones contradictorias, no puede ser aceptado, y deberá ser adaptado para encajar con lo que explicitado.

Ejemplo: “Tu bisabuelo no tuvo hijos, solamente dos hijas. Quiero hacer ese cambio.”

“Pero no se puede. Habíamos quedado en que mi bisabuelo había tenido un hijo, que es el abuelo de mi personaje. Si cambiamos eso la Maldición no tiene sentido porque se transmite solamente a los varones.”

“Claro, claro, tenés razón. Entonces propongo esto. El bisabuelo enviudó y tuvo un hijo con la segunda mujer, entonces las dos hijas son de su primer matrimonio.”

“Hm... no estoy tan seguro. ¿Para qué querés hacer ese cambio?”

Al igual que la reserva del presente, la del pasado puede usarse en cualquier momento. Tanto estando en el plano real como en el onírico, cuando alguien pretenda crear o introducir un elemento del pasado y dejarlo fijado como cierto, lo presentará al grupo. Si no hay consenso dentro del mismo, quien tendrá el voto definitivo al respecto será el Interrogador, aceptado el cambio o procediendo a tirar o pagar dados.

Nótese que el hecho de fijar como cierto un elemento del pasado no implica que todos los personajes vayan a saberlo o lo sepan en ese momento. Solamente se determina que ese hecho es real, pero es necesario que dentro del juego el resto de los personajes lo descubran. Eso forma parte del desafío interpretativo y del desarrollo de la trama.

Cuando un elemento es introducido en el Árbol Genealógico y en la historia de la familia, no puede ser modificado nuevamente. Debe ser anotado y tenido en cuenta en el futuro, y, aunque ningún personaje haya descubierto este hecho, no podrá ser revertido.

Más sobre el Interrogador: reservas de dados

Además de las reservas de dados de cada jugador, hay una que es pública: la del Interrogador, puesto que va rotando constantemente. Cada vez que un jugador deja su papel de Interrogador, la reserva vuelve a llenarse para que el siguiente jugador la use como mejor lo desee.

El Interrogador solamente tiene una reserva de dados: la del presente. La usa para interpretar las acciones de los personajes que interactúan con el personaje, ya sean Extranjeros o personas vivas.

Ejemplo: “Quiero convencer al Extranjero para que me revele ese secreto tan trágico que sufrió cuando era joven. Sé que algo pasó, pero no sé exactamente qué fue. Quiero que me lo diga.”

“Bueno, tiro un dado” dice el Interrogador.

Obtiene 6 y el jugador 4, así que no logra convencerlo.

Como el Interrogador no tiene una reserva de dados para determinar el pasado, no puede hacer nada para cambiarlo. Si el Interrogador quiere cambiar o agregar algo, deberá hacerlo pagando de su propia reserva personal de dados, la que usa, como jugador, para interpretar a su personaje.

El jugador, el Interrogador y el grupo

Como se dijo anteriormente, Maldición de sangre es un juego cooperativo. Está claro que el *grupo de personajes* colaboran para quitarse la maldición, pero también debe quedar claro que el *grupo de jugadores* colabora para divertirse y pasar un buen rato interpretando personajes y resolviendo situaciones.

A muchos jugadores de rol tradicionales puede parecerle extraño que un juego no tenga DJs. Puede parecerles caótico, impráctico... un montón de cosas más. Pero la realidad es que, con algo de colaboración y sentido común, puede jugarse sin problemas.

Es fundamental en este punto aclarar la relación que debería existir entre el jugador, su Interrogador y el resto del grupo para que todos la pasen igual de bien.

El Interrogador y la reserva de dados del presente

Dijimos que **el Interrogador es como un DJ en miniatura, pero esto solamente en cuanto al uso de la reserva del presente**. No por nada tiene una reserva especial que solamente él puede usar para interpretar a estos personajes.

Interpretará a los personajes con que se encuentre el PJ de su jugador correspondiente, y en este sentido, *será dueño* de sus decisiones. Si bien los demás jugadores pueden acotarle o criticarle alguna de estas decisiones, estas se respetarán. Como cada jugador tiene un Interrogador diferente, no puede existir una *revancha* por alguna situación supuestamente injusta, así como tampoco una *recompensa* por ventajas extrañamente adquiridas.

Cualquier caso que involucre una decisión injusta para el jugador servirá para ir creando un **criterio unificado**, que se aplicará luego al resto del grupo. Como sucede en cualquier actividad, al principio las cosas tal vez no salgan perfectamente bien, pero la experiencia hace al maestro. Un grupo de jugadores, novatos en el rol en general o en el rol sin DJ, puede cometer errores individuales o grupales, pero lo ideal es que todo se discuta de manera adulta y madura, para que eso no suceda nuevamente.

Aplicando modificadores a tiradas

Este es un caso que sirve de ejemplo puntual para hablar del **criterio unificado**. Todos los jugadores son, además, DJs en algún momento del juego, y por lo tanto deberán aprender a realizar sus tareas. Cada uno lo hará de manera diferente: algunos interpretarán las voces de los personajes, otros no; unos detallarán mucho las situaciones y otros tal vez sean más parcos. No hay problemas con eso; cada uno tiene su estilo.

En el juego, los personajes no tienen habilidades ni nada similar; son solamente descripciones y todos tienen la misma cantidad de dados en sus reservas. Pero para dar un poco más de realismo y particularidades, una buena idea es que los Interrogadores apliquen modificadores a las tiradas de dados. Esto reflejará mejor determinados detalles de los personajes y las situaciones que deben resolver.

Ejemplo: José se enfrenta a un hombre en el bar del casino; ambos están un poco borrachos y comienzan a pelear por una tontería. El jugador decide lanzar los dados para tratar de derribar a su oponente, y lo mismo hace el otro hombre, interpretado por el Interrogador.

“El personaje de José deberá tener un -2 , porque ya se tomó dos botellas de vino él solo”.

“No, ¡¡es mucho!!”

“Bueno, pero vos me dijiste que se tomaba esas dos botellas. El otro tipo no está tan borracho; estaba sentado al lado de tu personaje y te conté que recién se sentaba a tomar”.

Ejemplo: Flavia sospecha que alguien en su empresa está haciendo trampa con los impuestos, y como es comprometido su trabajo, decide investigar para asegurarse.

“Mi personaje debería tener un modificador positivo; después de todo es contadora”.

“Sí, tenés razón. Tiremos los dados, pero Flavia tiene un $+5$, porque es verdad que no solo es contadora, sino que hace años que trabaja en esa empresa y conoce como funciona todo”.

Ejemplo: Manuel intenta convencer a un guardia de seguridad para que lo deje entrar en un lugar nocturno de la alta sociedad.

“Bueno, tiro un dado, no tengo dados para comprarte éxitos...”

“No te preocupes. Te doy un $+1$ porque tu personaje conoce a gente que conoce a gente...”

“Sí, pero me merezco un $+2$... Acordate que hablamos de que la otra semana le vendí un cuadro a esa mujer rica... Y mi personaje vive en un ambiente social, sabe hablar, tiene facilidad porque si no no vendería cuadros...”

“Bueno, está bien, te doy un $+2$. Tirá el dado.”

Los modificadores se pueden otorgar por:

Profesión del personaje. En el ejemplo anterior, Flavia, siendo contadora, tiene una facilidad para los números y el papeleo que no tienen ni su hermano ni su primo. Como los personajes solo tienen una profesión actual, este modificador positivo se aplicaría en situaciones muy específicas y tenderá a ser fijo (siempre que Flavia realice tareas contables, tendrá un $+5$).

Causa y efecto. En el primer ejemplo, José está obviamente muy borracho para pelear, mientras que su adversario ha bebido pero mucho menos. El jugador podrá argumentar que José tal vez tolera bien el alcohol, pero esto es poco creíble ya que se trata de un personaje frío, analítico, recientemente casado y con un perfil de hombre de familia; de hecho es la primera vez que le miente a su esposa y que va a un casino. Como consecuencia, tiene una penalización a su tirada de pelear.

Hay que tener en cuenta que solamente puede haber un efecto cuando hay una causa. El jugador que lleva a José dejó bien claro que su personaje tomaba dos botellas de vino; el efecto es obvio. También lo es en el caso de su oponente, ya que el Interrogador había dejado en claro que este personaje se había sentado en la barra poco tiempo antes. Por eso es muy importante que tanto el jugador como el Interrogador expliciten qué van a hacer, cómo, durante cuánto tiempo, con qué objeto, ayudados o entorpecidos por qué situaciones, etc. El grupo es testigo de lo que se diga y puede ser citado como fuente.

Acuerdo entre el jugador y el Interrogador. Si no hay una propuesta previa de modificadores, el jugador puede proponer o discutir una. En el ejemplo de José, así lo ha hecho,

pero sin muchos argumentos, de manera que no convenció a nadie. En el ejemplo de Manuel, los argumentos planteados fueron más sólidos y sí tuvieron eco.

La suma del sentido común de cada jugador y cada Interrogador, así como de las experiencias previas, hará haciendo que los modificadores tiendan a ser parejos con el tiempo. Así, si hay acuerdo y reiteración en la práctica, siempre que Manuel tenga que conversar con alguien de la alta sociedad tendrá un modificador de +2. Lo mismo sucederá en el caso de Flavia, y el jugador que lleva a José sabrá que si su personaje se emborracha, el resto del grupo lo penalizará sensiblemente.

Téngase en cuenta que el tipo de modificador, positivo o negativo, dependerá también del tipo de dado a usar. No es lo mismo un +2 en un 1d6 que en un 1d20.

Ejemplo: En una sesión de juego, se le dio a José un penalizador de -5 por estar cansado después de haber corrido tres cuadras para alcanzar un automóvil en un semáforo. El Interrogador argumentó que, como José era una persona común, sin mucho estado atlético y su trabajo no se lo exige, asumió que eso lo cansaría mucho. En ese momento el jugador no dijo nada, pero luego el grupo comentó que le parecía excesivo; un -3 hubiera bastado. Sobre todo teniendo en cuenta que, en un caso similar, a Flavia le habían dado un -2 que había resultado escaso, para algunos.

El grupo, después de esto, decide establecer un acuerdo. Como todos los personajes son más o menos iguales en estado atlético, se les computará a todos por igual un -3 en caso de que hayan tenido que realizar un gran esfuerzo físico. De esta manera ya no habrá disputas ni problemas por si alguien beneficia o perjudica a otro.

El grupo y la reserva de dados del pasado

El grupo en conjunto tiene la última palabra sobre lo que sucedió en la historia familiar. Cada vez que alguien quiera agregar un hecho, como ya se ha mostrado, deberá explicarlo y justificarlo, y el grupo en conjunto se lo aceptará.

Si no llegara a haber consenso, el Interrogador correspondiente a ese personaje tendrá la palabra de decisión final, aceptándolo sin más problemas, proponiéndole una tirada o pagando de su propia reserva de dados.

El Interrogador no tiene un papel de *mini-DJ* en lo que respecta al pasado de los personajes; es por eso que sólo tiene una reserva de dados propia para el presente, y en las decisiones grupales sirve como árbitro solamente.

Rotando personajes

En una sesión de juego, los jugadores deben alternarse el papel de Interrogador y jugador de manera que nadie juegue demasiado tiempo seguido. Si bien el resto del grupo debe escuchar y pueden opinar sobre lo que pasa (principalmente para debatir sobre el pasado familiar), todos han venido para interpretar su personaje y no sería justo que se fueran sin haberlo hecho, o habiendo jugado por diez minutos cuando alguien lo hizo por media hora.

Hay dos métodos para rotar personajes e Interrogadores, para que el juego sea parejo para todos en duración.

Por tiempo. Es tan sencillo como dividir la cantidad de horas disponibles por la cantidad de jugadores. En el ejemplo que estamos usando hay cinco jugadores. Supongamos que se han reunido una noche para jugar y calculan que tienen unas cuatro horas antes de tener que irse. El cálculo da unos 50 minutos de juego, aproximadamente, para cada personaje/jugador. Estos pueden jugarse todo de corrido o intercalarse de diversas maneras, según se decida en el grupo.

Este método tiene el efecto secundario que puede forzar, artificialmente, la duración de una escena para no perjudicar al otro.

Ejemplo: se está interpretando la escena anterior, en donde Flavia es perseguida por la policía después de haber robado un museo. Ya pasaron los 50 minutos y los dos jugadores sienten que los demás los observan como esperando su turno, pero la situación no puede cortarse a riesgo de perder la tensión y el suspenso. Ambos quedan sintiéndose un poco culpables.

En este caso, una solución es detener la acción antes de un momento tan importante, si ya faltan pocos minutos para terminar el turno. Si, por ejemplo, Flavia estaba por entrar al museo a robarlo y solamente le quedaban 5 minutos de juego, su Interrogador debió haber dicho “lo siento Ana, pero esta escena durará mucho y no quiero que nos apuremos a terminarla en tan poco tiempo, la haríamos sin ganas y apurados, y no disfrutaríamos el juego”.

Por escenas. Los pares se van intercalando por un tiempo relativamente corto, lo necesario para narrar una escena. Es decir, lo que sucede en una misma locación o a causa de un mismo hecho.

Ejemplo: la persecución policial es una escena diferente a la del robo del museo. Cada una sucede en un sitio diferente y tiene un ritmo narrativo totalmente distinto; al principio es la tensión, el suspenso del robo, luego es la adrenalina de la huida.

Cada par de jugadores es supervisado informalmente por el resto del grupo, para que la diferencia de tiempo no sea muy marcada y las escenas no se alarguen.

El grupo también puede idear otros sistemas que se le ocurran.

Recursos

Los personajes deben administrar dos tipos de recursos que les permitirán encontrar las respuestas que buscan. Sin ellos su tarea será imposible, o realmente difícil.

Objetos familiares

Además de concentrarse en grupo, los personajes necesitan, para realizar la Fusión, de al menos un Objeto familiar que haya pertenecido a un ancestro. Este Objeto puede ser cualquier cosa: una foto, un vestido, un libro, una llave, un cuadro, un arma, etc. Cosas de la vida cotidiana, objetos de arte, etc.

El dueño actual del Objeto será el centro del ritual de la Fusión, pues solamente él o ella podrá interactuar libremente con el plano onírico al cual accederá el grupo. El resto solamente verá y escuchará, pero no podrá hablar ni realizar acciones; están allí para dar la fuerza necesaria para ingresar al plano.

Luego de realizado el ritual, el Objeto, a nivel de juego, se *gasta*. No puede volver a ser utilizado para otro ritual, de manera que los personajes deberán, en el mundo real, buscar más y más Objetos para volver a contactarse con sus antepasados.

Además de esto, los Objetos tienen otra limitación. Solamente permiten contactarse con ciertas personas, dependiendo del tipo:

- objetos de uso (ropa, libros, armas, etc.): solamente contactan con uno de los antiguos dueños, el que más tiempo lo haya usado. Si el objeto fue usado para algo particularmente



llamativo para el personaje o la historia familiar (una escopeta que mató a alguien, una ropa que fue usada en un casamiento, etc.) el objeto posiblemente contactará con la persona que lo usó en ese momento, aunque no haya sido el dueño original.

- objetos de arte (cuadros, lámparas, decoración, etc.): el dueño que más los haya disfrutado o que más tiempo los haya poseído.

- fotos: solamente se podrá contactar con las personas que están en esa foto. Si hay más de una, en el sueño aparecerán todas, reunidas en el lugar donde fue tomada.

Lugares familiares

Las casas que han pertenecido a parte de la familia también sirven para realizar la Fusión, y son de gran importancia para el grupo.

Los Lugares tienen dos grandes diferencias con los Objetos: en primer lugar, permiten realizar la Fusión hasta tres veces sin tener Objetos; en segundo lugar, permiten que todo el grupo pueda interactuar con los Extranjeros, aunque no puedan hacerlo al mismo tiempo.

En un Lugar anteriormente ocupado por antepasados de los jugadores, la Fusión puede hacerse sin tener Objetos. Esto los hace muy útiles cuando el grupo está comenzando a descubrir la existencia y verdaderos alcances de la Maldición. Sin embargo esto solamente puede hacerse tres veces, pues a la cuarta se necesitará un Objeto.

La condición especial de los Lugares es que uno puede hablar con muchos antepasados al mismo tiempo (todos los que hayan vivido allí), y que además los personajes pueden turnarse para interactuar en el plano onírico.

Como cuando usan un objeto, todos serán testigos. Cuando se empiece el ritual, se puede consensuar un orden de acción (primer Flavia, después José, después Manuel) o dejarlo al azar (cada uno tira un dado y el sigue en orden descendente). En el caso de que alguien quiera romper el orden establecido, interrumpiendo la intervención de otro personaje, se deberá usar el sistema de reservas como ya se ha explicado.

En el caso de que un Lugar haya sido usado para la Fusión tres veces, para la cuarta perderá esta capacidad de relevo de personajes. No solamente se necesitará un Objeto para hacer el ritual, sino que este será de naturaleza convencional.

Si se diera el caso de que se obtengan partes de un Lugar (un ladrillo, parte de una decoración, una lámpara), este se tomará como un Objeto y por lo tanto se podrá usar para una Fusión, pero no tendrá ninguna característica especial.

Hoja de personaje

Nombre: _____

Edad: _____

Profesión: _____

Temperamento, personalidad: _____

Maldición del grupo: _____

Secreto: _____

Relación de parentesco con el resto del grupo: _____

Otra familia: _____

Nombre del jugador/a: _____

Nombre del Interrogador: _____