



EL CORAZON DEL
NAHUEL
HUAPI

UN JUEGO ESCRITO POR
FEDERICO RUERA

Este juego fue creado para la I Edición de la Folclore Rol Jam 2020

El Refugio

20  20

Folclore Rol

JAM^{AR}
I EDICIÓN

ESCRITO POR

FEDERICO IVAN RUERA

@heykobold

ILUSTRADO POR

MARIA PAULA MONTEAGUDO

@pulindra



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual - CC BY-NC-SA

Esta licencia permite a otros remezclar, adaptar y construir sobre tu trabajo de forma no comercial, siempre que se reconozca la autoría y licencien sus nuevas creaciones bajo los mismos términos.

EL CORAZON DEL NAHUEL HUAPI

EL JUEGO

Reglas, Cartas y Premisas

1

EL MUNDO

Preguntas, Defectos y Disparadores

5

EL MONSTRUO

Aquel que yace en las profundidades

9



EL JUEGO

Si algo define al folclore como el “cuerpo expresivo de la cultura compartida” es la dinámica del encuentro que se da a su alrededor. Encuentro con el otro, infusión en mano y junto al calor del fuego que atraviesa las generaciones, y encuentro con uno mismo, en el repensar del propio pasado y del sistema de creencias sobre el que nos constituimos en el tiempo.

No siempre es fácil mirar atrás, y mucho menos hacerlo desde una perspectiva crítica, pero al mismo tiempo resulta fundamental para entender las vicisitudes de un camino cubierto de ritos, miedos y supuestos que hablan tanto de él como de quien lo transita.

Y ese encuentro con el otro, fundado sobre la palabra hablada, no hace más que recordarnos nuestra afición: contar historias, vivir otras vidas, y refugiarnos en la ficción, quizá, en busca de respuestas novedosas a viejas preguntas por demás conocidas.

El Nahuel Huapi, espejo que refleja ese cielo estrellado en que solemos buscar tales respuestas, paradójicamente, no encuentra las suyas: entre abruptas montañas y frondosos bosques tan oscuros como el invierno sureño, guarda las historias que sobre él se contaban en lo más profundo de sus aguas. Los mitos que envuelven su gran extensión se pierden en las arenas del tiempo, empañados por el avance sobre aquellos que hablaban su lengua. Las sagradas palabras de la naturaleza. Y aún así, con sus mitos destinados al olvido, el lago aún nos llama. Nos habla, en palabras que no comprendemos, nos tienta a acercarnos, a adentrarnos en él, y se alimenta allí de nuestros deseos. De nuestros miedos. De nuestra incertidumbre.

Hay quienes dicen que el propio lago exige el sacrificio ritual que la humanidad le adeuda y, temerosos, apartan la vista. Otros, más osados, aún poseen grabada en sus retinas la figura gargantuesca de aquella criatura monstruosa que se deja ver tras el llamado ininteligible.

El corazón del Nahuel aún late, y en su latido resuena un reclamo que solo los pueblos originarios eran capaces de comprender.

REGLAS

Como juego de *folk-rol*, El corazón del Nahuel Huapi invita a reinterpretar el cercano pero incierto pasado del sur argentino durante los primeros años tras la llamada “conquista del desierto”. Si bien no pretende desprenderse de la figura del narrador, quien tomará las riendas del relato conduciendo la aventura, sí pretende acercarse a la idea de una **narración colaborativa**: un cuento oscuro en el que las decisiones de los participantes tengan el peso que merecen. Por ello se recomienda un grupo de 2 a 5 jugadores, asegurando así que cada uno tenga la posibilidad de plasmar la personalidad de su personaje en cada escena y que el narrador pueda reflejar esto a lo largo de la trama.

CARTAS

Solo necesitarán una baraja de cartas españolas para resolver los desafíos que el narrador irá relatando. Cada vez que un jugador enfrente un reto, y siempre **después** de declarar su acción, tomará UNA carta de la baraja. Si la acción propuesta está dentro de las habilidades propias de su profesión, tomará una segunda y, si la misma implica un riesgo real para él o para

los suyos, tomará una tercera.

Se considerará un ÉXITO si al menos una de las cartas pertenece al palo o familia asociado a la naturaleza de la acción propuesta, tal como puede observarse en el cuadro dispuesto más adelante. Por su parte, el narrador determinará las consecuencias de la acción en base al valor numérico de la carta seleccionada. Si se diera el caso en que más de una carta perteneciera al palo requerido, sus valores numéricos podrán sumarse a decisión del jugador.

Si, por otro lado, ninguna de las cartas perteneciera a la familia pertinente, quedará en manos del narrador interpretar el resultado como un FALLO o dar la acción por exitosa a cambio de una consecuencia negativa relacionada con el palo de alguna de las cartas en manos del jugador.

Resuelta la acción, las cartas han de ser devueltas a la baraja.

PREMISAS

La reinterpretación del pasado nos encuentra a orillas del lago Nahuel Huapi a inicios del siglo XX, en la para aquel entonces recién fundada ciudad de Bariloche. Un paraíso glaciario junto a los Andes Patagónicos, testigo de la

eliminación de pueblos aborígenes no una, sino dos veces, y que esconde entre las aguas de sus lagos eternos a una bestia lacustre, último baluarte de los recuerdos de aquellos pueblos desaparecidos.

Hay sólo una premisa que no debes olvidar:

No hay forma de vencer al Nahuel.

Luchar contra cualquier criatura te llevará a una muerte segura. Aún así, esto es algo que sabemos como jugadores; si un espiral de (malas) decisiones tomadas a lo largo del relato te ubica en un punto sin retorno, solo tú sabrás si tu personaje intentará huir o abrazar su fin en pos de la narrativa.

Teniendo esto en mente, recuerda que **se trata de un juego**. Ni más, ni menos que eso. Estamos aquí para contar historias en colaboración con otros y para el entretenimiento de todos. Ya no se trata de jugar para ganar, porque no hay competencia alguna en la oscuridad del folklore argento, así que levanta la vista y observa a tus compañeros. **Proponte sacar lo mejor de ellos en cada escena**: intenta elevar los personajes que te acompañan en el viaje y la experiencia será aún más gratificante.

ORO

ocultismo, recursos

COPA

carisma, contactos

ESPADA

destreza, sigilo

BASTO

fuerza, naturaleza



EL MUNDO

Acompañado por el frío punzante del Abril barilochense, bajo el cielo otoñal de 1922, enciendes una improvisada fogata a orillas del lago Nahuel Huapi. Tu grupo ha sido contratado para guiar la expedición del Doctor Clemente Onelli, notable paleontólogo, botánico y conservacionista oriundo de Roma, en tierras linderas al gran espejo glaciar.

En los últimos meses, Onelli ha estado intercambiando cartas con Martin Sheffield, un extravagante sheriff norteamericano llegado a la patagonia argentina en medio de la incansable persecución del famoso ladrón de trenes, Butch Cassidy. En sus cartas, provenientes del Neuquén, orilla opuesta del lago, Martin aseguraba haber seguido el rastro de un animal desconocido, de formas descomunales, hasta el cuerpo de agua que separa ambas ciudades. Sin dudar, Onelli recorrió los 1500 kilómetros que separan su estancia en Buenos Aires de la recientemente fundada ciudad de Bariloche: orilla sur del Nahuel.

Las palabras de Sheffield reviven los mitos del pasado. Avistamientos de un ser legendario que recuerda las quimeras de antaño y refuerzan la visión de una patagonia inhóspita, extraña y alejada: una extensión de tierras misteriosas, de difícil acceso y con una historia nublada en lenguas olvidadas. Una región de extremos esperando ser redescubierta.

Onelli, sin embargo, parece saber algo más. Su obsesión crece a medida que recorren la zona, y, con ella, también lo hacen sus excentricidades. Por las noches se lo escucha murmurar a través de las paredes de la posada, y en reiteradas ocasiones se lo ha encontrado trazando extraños garabatos sobre la tierra húmeda a orillas del lago o en la profundidad de los frondosos bosques que nacen en las laderas de la montaña.

Bien saben que el corazón del Nahuel es implacable, pero un rugir hipnótico proveniente de sus profundidades los llama en forma insistente. ¿Acaso la locura de su empleador es contagiosa?

La gente de la gran ciudad se muestra muy segura de lo que hace ¿Qué podría salir mal?

PERSONAJES

¿Dónde encajas tú en todo esto? Sabemos que has sido contratado como parte de la expedición, pero recae en tí el ir más allá.

PREGUNTAS

DEFECTOS

Pregúntate qué haces allí, y para qué eres bueno, pero también pregúntate cómo conociste a tus compañeros. Pregúntate quiénes son los malos, ¿todos ellos, acaso? O si hay “malos” realmente en tu historia. Plantéate qué estás buscando, y qué está buscando Onelli en realidad. Pero, sobre todo, plantéate qué está buscando el monstruo del lago. ¿Eres lo suficientemente inteligente como para develar los hilos que mueven al culto que crece sobre su nombre? ¿Lo suficientemente sabio como para leer la historia entretejida a su alrededor por los pueblos originarios?

Piensa en la historia que quieres contar, pero presta atención también a la que quieren contar tus compañeros. Y, sobre todo, anímate a preguntarle al narrador, ya sea tu mejor amigo o un completo desconocido.

Por último, recuerda que **los buenos personajes tienen sus debilidades**. Aspectos que hacen de ellos más humanos. Pequeños deslices característicos que dan lugar a los dramas propios de la vida cotidiana. Todos tenemos, por ejemplo, ciertos miedos con los que aprendemos a convivir, aunque siempre estén allí, acechándonos. Temores que, muchas veces, tienen sus raíces en la cultura en que crecimos. Y en el marco de un juego de *folk-rol* sería paradójico olvidarlos.

Los miedos nos ayudan a conocernos mejor, y la manera en que los enfrentamos suele definirnos muy bien. Además, un personaje imperfecto, construido sobre límites de los que no puede escapar, tiende a contribuir enormemente al juego colaborativo. Después de todo, **pedir ayuda es la forma primordial de superar los obstáculos que estos nos imponen**.

Más allá de eso, intenta describirte en unas pocas palabras. Piensa en un **nombre** a partir del cual establecer tus vínculos, una **profesión** que determine ciertas competencias, y una **debilidad** que ayude a darle profundidad al personaje. Lo único que deberás hacer es ceñirte a ello. Infinidad de historias aparecerán, sencillamente, cuando comiences el viaje.

FICHA

¿Ficha de personaje? No necesitas una ficha para contar una historia junto al lago, al calor de una fogata, o a los ojos de tus semejantes. El corazón del Nahuel Huapi te invita a contar un cuento colaborativo, un relato donde la prioridad está en *el ritmo*, en la conversación, en la narrativa que se entretije entre narrador y jugadores. De ahí que la mecánica gire en torno a una baraja española, como en los juegos de cartas que movilizaban las charlas eternas de nuestros abuelos, y que tanto nos recuerdan la picardía propia de todo encuentro atravesado por el azar.

DISPARADORES

¿Aún necesitas un puntapié que de inicio a la aventura? Supongamos, pues, que la expedición nunca diera con Martin Sheffield. Digamos que,

al alcanzar finalmente su puesto de caza, sólo encontrarán aquel famoso fusil con el que se lo viera posando en todas sus fotografías. Un arma con suficiente valor simbólico para el extravagante pistolero americano como para olvidarla sin más. Hasta el menos avisado de los exploradores sabría que nunca se iría sin ella.

O, algo aún más movilizador, como por ejemplo encontrar, en su lugar, a Hermann Eberhard, pionero en la investigación de la criptozoología en tierras patagónicas y, supuestamente, difunto tras el descubrimiento, en 1895, de los restos del Milodón. Su estudio, como era de esperarse, lo hundió en un espiral de conflictos mediáticos que, pocos años después, decantaron en su muerte. O, al menos, eso se creía.

Quizá, incluso, podamos pensar que la existencia de la criatura no es ningún secreto para los lugareños, y que la presencia de exploradores oriundos de la gran ciudad no ha hecho más que enfurecer a los miembros del culto erigido sobre su figura. ¿Confusos ciudadanos a la sombra de un gran terrateniente? ¿Ilustrados miembros de altas esferas de la sociedad? ¿Altos militares, miembros del Estado, tribus presuntamente extintas? Cualquiera puede estar observándote detrás de los matorrales.



EL MONSTRUO

Si prestas atención, durante las gélidas noches sureñas puedes oír el latir del lago. Ecos espectrales surgidos de las entrañas del mundo. Fuertes, fríos, persistentes, como el viento patagónico que abraza las mentes desprevenidas y arrasa con todo a su paso.

Bautizado como Koshkil por los pueblos que lo sienten llegar, incluso, a orillas del océano Atlántico, el llamado del monstruo lacustre recorre las costas del Nahuel, atravesando sus bosques, y retumbando con fuerza en las montañas que lo encierran, mientras él espera, paciente, la respuesta de sus víctimas.

Sobre el espejo de agua, presos de la indefensión de la noche, aquellos que responden al llamado se pierden en la fija mirada de un ojo reptiliano de fulgor amarillento que antecede al encuentro con la oscuridad última. Fauces, como auténticas cavernas, que emergen de las profundidades para devorar su ofrenda.

Tras ello, despiertan en sus camas, empapados en sudor, ajenos a sus propias experiencias. Al transitar de nuevo la noche, vuelven a oír los susurros del viento que atraviesa sus cuerpos frágiles, minúsculos a la luz del vasto universo. Pero algo ha cambiado en su interior. De repente, el movimiento de los árboles sobre el horizonte cobra un nuevo sentido. El rugir del viento vuelve a llamarlos, cada noche con más urgencia. Cada noche más fuerte. Cada noche más frío.

Con el correr de los años, el críptido acuático que yace en las profundidades del Nahuel afrontó los destinos más diversos. Olvidado y redescubierto una y otra vez, bajo nombres tan dispares como las propiedades que se le atribuían, supo encarnar al espíritu del agua a ojos de la joven Maiten, al Leviathan y al Plesiosaurio. Un ser prehistórico de dimensiones extraordinarias que despierta, quien sabe cada cuanto tiempo, para reclamar su ofrenda.

Quienes dicen conocer los relatos del pasado afirman que, tras despertar de un largo letargo, el Nahuel reclama el sacrificio. Sacrificio humano que las tribus poya disfrazaba en uniones eternas de amor primordial, y que posiblemente cesó en los tiempos de la araucanización, cuando el pueblo mapuche decidió desoír al espíritu del lago por su semejanza al cuero vivo. Asustados por el llamado hipnótico que atribuían a tan repugnante criatura,

los araucanos confrontaron a la “gente del este”, Poyas, Ténesh, Vuriloches, Gününa kënas, dando inicio a un oscuro período de inexplicables desapariciones, acompañadas de trágicos acontecimientos a lo largo y lo ancho del Nahuel. Desde las sombras, sin embargo, aquellos que supieron escapar a la amalgama de los pueblos originarios levantaron un culto en su nombre, apaciguando su ira y consiguiendo que alcance un nuevo descanso.

Su existencia parecía haber caído en el olvido tras el exterminio de sus adeptos durante la conquista del desierto liderada por Conrado Villegas a finales del siglo XIX. Décadas después, sin embargo, la bestia ha resurgido de las profundidades de su hogar dispuesto a hundir junto a él a aquellos que limpiaron en sus aguas la sangre de quienes lo adoraban en secreto.





Muy SEÑOR MÍO:
CONOCIENDO EL EMPEÑO QUE
VD. SIEMPRE HA DEMOSTRADO
EN FOMENTAR EL ADELANTO
DEL ESTABLECIMIENTO QUE TAN
DIGNAMENTE DIRIGE ME PERMITO
DISTRAR SU ATENCIÓN SOBRE EL
SIGUIENTE FENÓMENO QUE POR CIERTO
HA DE DESPERTAR SU VIVO INTERÉS YA
QUE SE TRATA DEL POSIBLE INGRESO
A SU JARDÍN DE UN ANIMAL HASTA
AHORA IGNORADO DEL MUNDO