

# CORAZONES EN LA ANTÁRTIDA

UN JUEGO SOBRE EL ARREPENTIMIENTO





# PRÓLOGO

Comencé a escribir este libro en un aburrido día mientras me encontraba en una estación en el continente de la Antártida, situada en la costa del Mar de Ross. Puedes encontrar la primera versión de este juego, una versión de *Polaris* de **Ben Lehman**, en la página web de **Starfish Games**.

Sin embargo no estaba del todo satisfecho, ya que no había sido capaz de reflejar la desesperación causada por la total soledad y la impotencia de acabar varado en la **Antártida**. Por otra parte, mi trabajo tenía la esencia de los juegos de la temática del horror lovecraftiano oculto en el hielo, y no era lo que yo pretendía que representara el juego.

Es por eso que empecé a trabajar en nuevas mecánicas. Eliminé toda la parte de números y aquello que fuera innecesario, ya que lo que pretendía era que la gente abriera su mente y hablara con honestidad, quizás discutiesen y acabasen por pedir disculpas por sus errores, reencontrándose con ellos mismos mientras estaban al borde de la muerte.

Y así es como nació este juego. No es un juego para jugadores novatos: requiere una involucración profunda, que los jugadores pongan su corazón en cada detalle. Aunque parezca que cada paso que se da es sencillo y carente de alma, el juego pide a los jugadores que hablen cada turno, que sean honestos con lo que los personajes piensan unos de otros, incluso peleándose para decidir quién tiene la razón si así lo sienten. Después de todo albergar algo de odio en tu corazón minutos antes de morir puede ser demasiado para alguien.

*En la tarde de aquel día el tiempo era favorable. Los trineos avanzaban muy bien, a buen ritmo. El día pasó sin que ocurriera nada de interés, y a las tres en punto de la tarde nos detuvimos, ya que según nuestros cálculos habíamos alcanzado nuestro objetivo.*  
**Roal Amundsen.**

## LA PREMISA

25 de febrero de 1913. Último verano austral. El Polo Sur geográfico.

Bajo un cielo claro en el atardecer, una pequeña tienda construida a base de restos reciclados de velamen, pieles y equipo de campamento está siendo azotada por un fuerte viento que amenaza con destruirla. Dentro, un grupo de hombres se hacinan unos contra otros alrededor de un pequeño fuego que poco a poco se va apagando. Es lo que queda de una expedición a la Antártida, y sólo cuentan con una pequeña ración de comida. Sus ropas viejas y ásperas, además de la endeble tienda que les rodea, son el único refugio que tienen ante el viento que ruge a su alrededor. La temperatura en el exterior roza los 80 grados bajo cero, suficiente para congelarlos hasta la muerte en minutos.

Todos saben que les queda muy poco tiempo antes de que llegue su final.

## PRINCIPIOS

Antes de empezar, el grupo de jugadores (de 3 a 6) debería de tener un momento para hablar sobre lo siguiente:

- Este juego trata sobre gente que ha cometido errores terribles que les han conducido hasta su final.
- La muerte ronda sobre ellos en todo momento, incluso en aquellos momentos en los que recuerden los viejos tiempos en los que su vida no estaba en el filo de la navaja.
- Este juego está contado en primera persona por un superviviente, pero la historia que se relate tendrá en cuenta a todos los personajes en juego.
- A veces, la historia que se cuente podría ser desagradable. Si no vas a aceptar la posibilidad de ser herido emocionalmente, escoge otro juego.
- Sed honestos unos con los otros, no importa lo que eso signifique.

## PREPARATIVOS

Antes de comenzar el juego, todos los jugadores menos uno toman tres marcadores azules (HIELO) y tres negros (RENCOR). Todos los Escenarios han de estar impresos. Cada hoja representa un día específico de la larga expedición, y deben estar organizados desde el día 1 hasta el 116, puestos boca arriba antes de que empiece el juego.

## ESTRUCTURA

El juego se divide en Rondas. En cada una, un jugador (el Jefe de Expedición) será obligado por el resto a recordar acciones vinculadas a días específicos durante la expedición, acciones que llevaron a eventos dramáticos. Muchas de estas acciones fueron

decisiones tomadas por el Jefe de Expedición, por lo que el resto de personajes le señalarán como el principal responsable del fracaso de la misma. Todo esto ocurre en una pequeña tienda de campaña en el Polo Sur, sin ninguna posibilidad de volver con sus familias y su vida pasada, con el viento soplando salvajemente fuera y amenazando con destruir su débil refugio en cualquier momento. Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de dar forma a la narración de los eventos derivados de la decisión del Jefe de Expedición, la Ronda termina y una nueva comienza, centrada en otro día del viaje.

## EL JUEGO

Cada jugador escoge el rol de su personaje. Todos han de ser hombres, y aquel que no tenga marcadores ha de ser el Jefe de Expedición. Se anima a los jugadores a que profundicen algo más sobre algunos aspectos de sus personajes: trasfondo, historias personales, vínculos y motivaciones. Algunos roles de la expedición incluyen el maestro de armas, el líder científico, el médico, el timonel o un marinero.

En la primera Ronda, el Jefe de Expedición se disculpa por todos sus errores. Después de todo, si todos ellos van a morir en una tierra lejana es por haberle seguido y compartido su sueño de grandeza, y por los errores que ha cometido.

Tras las disculpas, uno de los jugadores toma el primer día de los Escenarios y lee el párrafo en cursiva. El Jefe de Expedición ha de hablar sobre cuáles eran sus sensaciones aquel día, qué pretendía hacer y cuáles eran sus intenciones de cara al futuro. El resto de jugadores son libres de hacerle preguntas y proponer sugerencias.

Entonces, uno de los jugadores ha de gastar un marcador de Hielo y escoger una de las COMPLICACIONES reflejadas en la hoja de escenario del día de expedición correspondiente. Una Complicación es un asunto que resolver o algo que hacer para que la expedición siga adelante; el Jefe de Expedición puede hablar sobre ello. Cada complicación muestra 2 ó 3 posibles DESENLACES: uno de los jugadores ha de escoger uno de ellos, ya sea el mismo que eligiera la compilación u otra diferente. En cualquier caso para activarlo ha de gastar otro marcador de Hielo.

El resto de jugadores muestran las consecuencias de la elección. Después de eso, cuando todos los ocupantes de la tienda estén de acuerdo con lo que pasó aquel día, cada jugador ha de entregar al Jefe de Expedición un marcador de Hielo o uno de Rencor: Hielo si le perdonan o le respetan a pesar de los errores; Rencor si le odian por lo que hizo.

Conforme la Ronda llega a su fin, un jugador toma la hoja del día de la expedición correspondiente según la Complicación elegida.

Las siguientes Rondas siguen los mismos pasos: alguien lee el párrafo en cursiva, el Jefe de Expedición habla sobre ese día, se escogen las Complicaciones y Desenlaces y dependiendo de lo que ocurra se entrega el Hielo o el Rencor .

Cuando un jugador se quede sin marcadores de Hielo o de Rencor, ha llegado el momento de que su personaje abandone la tienda, afrontando así su destino final. El personaje se despide y se va. Tómate el tiempo que necesites: llórale, brinda por él o haz cualquier cosa que veas necesaria sobre su muerte.

Al final, el Jefe de Expedición se quedará solo en la tienda. Si ha conseguido más Hielo que Rencor, morirá como un líder respetado; en cualquier otro caso, morirá como un hombre al que nadie ama.

*Dios mío, éste es un lugar horrible y terrible para nosotros, que hemos trabajado duro con la sensación de no haber conseguido nada. Ahora sólo queda volver a casa en una lucha desesperada... Me pregunto si lo conseguiremos.*  
**Capitán Robert Falcon Scott.**

## APÉNDICE: LA EDAD HEROICA DE LA EXPLORACIÓN A LA ANTÁRTIDA

La historia de la exploración antártica es larga y llena de fracasos, a menudo dramáticos. En concreto, el juego se centra en lo que se denominó como ‘La Edad Heroica de la Exploración a la Antártida’, un periodo que ronda desde principios del siglo XIX hasta 1922, una época de exploraciones marcadas por la curiosidad y el nacionalismo. Durante estas valientes exploraciones, el Polo Sur representaban un ideal, un objetivo tan místico como pueden ser las Puertas del Paraíso, aunque la recompensa era muy real.

Sin embargo, un buen número de expediciones durante esta ‘Edad Heroica’ han estado plagadas de muerte, dolor o pena. Conforme esos exploradores se acercaban al continente antártico, tuvieron que enfrentarse a los obstáculos y problemas que surgieron en condiciones extremas. Problemas como las bajas temperaturas de ese ‘otro mundo’ (hasta  $-80^{\circ}\text{C}$  durante el invierno en el continente), mapas incompletos o vagamente definidos, fallos en el equipo, la extensión del hielo y los cambios interminables en su estructura llevaron a problemas abrumadores como la inanición y la congelación.

Entre los fracasos más notables, el de la última expedición del capitán Scott (1910–1912), en la que murió uno de los más

importantes aventureros y exploradores de su época junto con todos los miembros de su expedición durante la búsqueda del Polo Sur. Una carrera llevada a cabo contra Roald Amudsen, que también corría tras el Polo Sur geográfico y que, finalmente, ganó.

Cuatro fueron los principales obstáculos que estas expediciones tuvieron que superar para tener éxito:

- Los mares embravecidos: los ‘Cuarenta Rugientes’, los ‘Cincuenta Furiosos’ y los ‘Sesenta Gritos’ se refieren a los vientos fuertes y fríos que se generan por debajo de los 40°S, 50°S y 60°S (cerca del continente Antártico). En esta zona, la falta de grandes masas de tierra permite que los vientos que soplan sobre el mar alcancen fuerzas insuperables, que a menudo son responsables de la destrucción y el hundimiento de los barcos, tanto por la generación de grandes olas como por el derribo de los componentes de los mismos.
- La extensión de hielo en el mar: al acercarse los 60°S, se puede ver la capa de hielo cubriendo el mar. Comienza mostrando pequeños bloques flotantes de hielo, que luego se fusionan en el grueso del continente que cubre todo lo que se ve. Este hielo es impulsado por los furiosos vientos que soplan desde el continente y por las fuertes corrientes sobre y bajo la superficie del mar. Su fuerza es lo suficientemente grande como para aplastar a los barcos, incluso a aquellos contruidos para soportar este tipo de estrés, como Shackleton experimentó en el *Endurance*.
- Las temperaturas extremadamente bajas: debido a la situación geográfica, los vientos que soplan en tierra y mar y la morfología del continente, la Antártida rara vez experimenta temperaturas superiores a 0°C. Durante el invierno antártico pueden incluso descender por debajo de



-80°C, con un viento frío potenciando el efecto. Estas temperaturas no sólo pueden matar a un ser humano desprotegido, sino que también causan problemas notables a los equipos, ya que congelan la mayoría de los componentes líquidos y hacen que los objetos metálicos y textiles sean frágiles, quebradizos y propensos a descomponerse. Además, la congelación se convierte en un problema grave, como muchos exploradores experimentaron en su propia salud.

- La ‘Furia Catabática’: El Catabático es un viento especial que sólo sopla en la Antártida y en algunos otros lugares fríos de todo el mundo. Básicamente, es una masa de aire helado que fluye desde la atmósfera superior hasta la parte central del continente. A partir de ahí, en parte debido al hecho de que la Antártida continental está cubierta por una capa de hielo que puede ser muy gruesa (hasta unos 3-4 km), comienza literalmente a deslizarse hacia la costa, acumulando velocidad y aumentando la temperatura, pero acumulando cristales de hielo. Como resultado, cuando llega a la costa, puede provocar fuertes tormentas de nieve con vientos que pueden llegar a superar los 300 km/h.

Estas y otras cuestiones ‘menores’ fueron muy comunes en la mayoría de las expediciones, aunque muchas de ellas lograron, de una manera u otra, minimizarlas o superarlas, lo que resultó en un éxito. Sugiero a todos los jugadores que lean sobre las primeras expediciones a la Antártida: aunque el juego puede ser llevado a cabo incluso imaginando lo que podría suceder y lo que podría hacerse durante tal expedición, la experiencia seguramente se beneficiaría de algún conocimiento bien documentado. Sugiero especialmente tres grandes expediciones bien conocidas:

- La Expedición Transantártica Imperial, también conocida como ‘Expedición del *Endurance*’ por el nombre del buque



insignia involucrado. Esta expedición fue liderada por Sir Ernest Henry Shackleton en 1914 y tenía como objetivo cruzar el continente antártico, algo que ningún aventurero había conseguido antes. El barco quedó atrapado en el hielo del Mar de Weddell y se hundió, pero toda la tripulación logró desembarcar antes del fatídico día y sobrevivió durante dos años hasta llegar a la Isla Elefante.

- La expedición al Polo Sur de Roald Amudsen, la primera en llegar al Polo Sur geográfico (1910-1912), una de las expediciones más exitosas de la época, liderada con maestría.
- La Expedición a Terra Nova, dirigida por el Capitán Robert Falcon Scott (1910-1913), que terminó con la trágica muerte de todos los exploradores durante el viaje de regreso, una expedición que intentaba replicar el trabajo de Amudsen.

Deseo que tengas una buena experiencia de juego.





# NOTA SOBRE LA TRADUCCIÓN

Este trabajo está hecho desde el cariño y sin ánimo de lucro alguno. Un simple aficionado (**Dani Vicente**, ‘**Yimbo**’) ha sido el encargado de la traducción (junto a **David Rivas**, también corrector del texto) y la maquetación del documento, que como podéis ver es muy sencilla.

En un principio se barajó la idea de realizar algunos cambios al sistema tras la experiencia en partida que podéis encontrar en el canal de **Youtube** de **Orgullo Freak**. Puede que se haga en algún momento, pero por ahora finalmente el texto ha sido traducido como el autor planeó en un principio.

Aún así, por nuestra experiencia de juego, recomendamos que el número mínimo de jugadores y director sea de cinco, o aumentar el número de fichas de HIELO y RENCOR a cuatro de cada una por personaje, ya que es muy posible que la experiencia se enriquezca al poder jugarse por entero todos los escenarios.

---

## CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL: Starfish Games

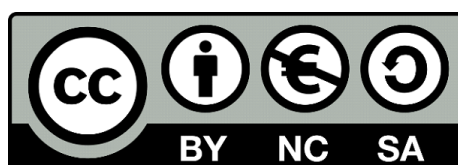
TRADUCCIÓN: Dani Vicente ‘Yimbo’, David Rivas

CORRECCIÓN: David Rivas

MAQUETACIÓN: Dani Vicente ‘Yimbo’

PORTADA: Fada Joe

*Esta obra está bajo licencia Creative Commons Attribution  
NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.*





# ESCENARIOS





## DÍA 1 – LYTTLETON

---

*Una ligera brisa sopla sobre la cubierta del barco. Las tablas de madera crujen suavemente con las mareas bajas, mientras que la cubierta bulle de actividad. Hay una gran expectación por esta expedición.*

**Complicación:** Algunos de los perros/caballos han enfermado y deberían sustituirse antes de partir

- No los reemplazas. *Ve al día 8*
- Simplemente te limitas a desembarcarlos. *Ve al día 8*
- Los sustituyes por otros. *Ve al día 8*

**Complicación:** El equipo científico ocupa demasiado espacio a bordo.

- Lo mantienes a bordo. *Ve al día 8*
- Desembarcáis la mitad del mismo. *Ve al día 8*

**Complicación:** Parte de los suministros de comida se ha echado a perder.

- Simplemente la guardas. *Ve al día 8*
- La reemplazas. *Ve al día 8*



## DÍA 8 – EN EL MAR

---

*Las tormentas empiezan a azotar los mares. Olas tan altas como el barco se desploman sobre la cubierta amenazando con lanzar por la borda todo aquel equipo que no esté firmemente sujeto. Los marineros se mantienen firmes, sin embargo, y el barco sigue rumbo al sur.*

**Complicación:** Parte del equipaje ha caído al mar.

- No haces nada al respecto. *Ve al día 18*
- Compruebas qué es lo que se ha perdido y tratas de buscar alternativas. *Ve al día 11*

**Complicación:** Una tormenta reciente casi destruyó uno de los mástiles del barco

- Conseguís repararlo. *Ve al día 18*
- No podéis repararlo. *Ve al día 11*
- Lo abatís y lo retiráis. *Ve al día 11*

**Complicación:** Un personaje arriesgó su vida en la tormenta

- Conseguiste ponerlo a salvo. *Ve al día 18*
- Conseguiste ponerlo a salvo pagando un precio. *Ve al día 18*
- No te enteraste y no hiciste nada. *Ve al día 18*



## DÍA 11 – EN EL MAR

---

*Vientos helados asolan el barco. Las olas no son tan amenazantes ahora, pero respirar en cubierta es cada vez más difícil ya que las bajas temperaturas hacen que vuestros pulmones ardan de dolor.*

**Complicación:** Parte del equipaje ha caído al mar.

- No haces nada al respecto. *Ve al día 18*
- Compruebas qué es lo que se ha perdido y tratas de buscar alternativas. *Ve al día 18*

**Complicación:** Una tormenta reciente casi destruyó uno de los mástiles del barco

- Consigues repararlo. *Ve al día 18*
- No puedes repararlo. *Ve al día 18*
- Lo abatís y lo retiráis. *Ve al día 18*

**Complicación:** Uno de los otros personajes arriesgó su vida durante la tormenta

- Conseguiste ponerlo a salvo. *Ve al día 18*
- Lograste ponerlo a salvo pero pagando un precio. *Ve al día 18*
- No te enteraste y no hiciste nada. *Ve al día 18*



## DÍA 18 – EL BANCO DE HIELO

---

*Tras un largo viaje, la expedición por fin alcanza el banco de hielo. Pequeños icebergs flotan entre gruesos y llanos cascotes de hielo. El contramaestre sugiere aminorar el avance para así prevenir colisiones peligrosas.*

**Complicación:** Un iceberg de un tamaño considerable surge de la niebla justo enfrente del barco.

- Lográis esquivarlo. *Ve al día 32*
- No eres capaz de evitar que impacte en el casco. *Ve al día 32*
- Confías en que el casco del barco aguante el impacto y permites la colisión. *Ve al día 32*

**Complicación:** Hace demasiado frío para algunos de los animales:

- Utilizas parte de los recursos del barco para proporcionarles un mejor refugio. *Ve al día 32*
- Los sacrificas y aprovechas su carne para comida. *Ve al día 32*
- No haces nada. *Ve al día 32*

**Complicación:** Parte de la comida se ha echado a perder.

- Simplemente la guardas. *Ve al día 32*
- La reemplazas. *Ve al día 32*



## DÍA 32 – EL BANCO DE HIELO

---

*Los icebergs y los cascotes de hielo flotantes son cada vez más grandes y habituales. El barco avanza lentamente debido a la falta de viento. El aire es frío y seco y una gruesa niebla lo cubre todo. El sol permanece en lo alto casi todo el día.*

**Complicación:** Los cascotes del hielo están fusionándose y amenazan con atrapar y partir el barco.

- Te mantienes alejado del hielo y no continúas. *Ve al día 46*
- Confías en la resistencia del casco del barco. *Ve al día 58*
- Erraste al confiar en la resistencia del casco. *Ve al día 46*

**Complicación:** Hace demasiado frío para algunos de los animales:

- Utilizas parte de los recursos del barco en proporcionarles un mejor refugio. *Ve al día 46*
- Los sacrificas y usáis su carne para comida. *Ve al día 58*
- No haces nada. *Ve al día 58*

**Complicación:** Otro de los personajes está muriendo debido a la comida en mal estado.

- Consigues salvar su vida. *Ve al día 46*
- Consigues salvarlo pero pagando un precio. *Ve al día 58*
- No te enteraste y no hiciste nada. *Ve al día 58*



## DÍA 46 – EL BANCO DE HIELO

---

*¡El barco ha encallado en el hielo! A vuestro alrededor, los crujidos y quejidos de las planchas de madera que conforman el casco del barco son los únicos ruidos que escucháis, y una cúpula luminiscente de un gris sempiterno lo cubre todo.*

**Complicación:** La integridad del caso está en entredicho y el barco podría resquebrajarse en cualquier momento.

- Desembarcáis todo y acampáis. *Ve al día 58*
- Confías en la resistencia del casco del barco. *Ve al día 58*
- Te equivocaste al confiar en la resistencia del casco del barco. *Ve al día 58*

**Complicación:** Un grupo de pequeñas ballenas han quedado aisladas en un lago de agua salada formada entre los hielos.

- Aprovechas la situación para aprovisionaros de comida. *Ve al día 58*
- No haces nada. *Ve al día 58*

**Complicación:** Otro de los personajes está muriendo debido a la comida en mal estado.

- Consigues salvar su vida. *Ve al día 58*
- Consigues salvarlo pero pagando un precio. *Ve al día 58*
- No te enteraste y no hiciste nada. *Ve al día 58*

## DÍA 58 – LA PLATAFORMA DE HIELO

---

*Aunque ya no estáis en el barco os sentís un poco más seguros ahora. El hielo cruje y cede a vuestro paso, pero a pesar de ello acampáis. Sin embargo, conforme la temperatura aumenta, grandes bloques de hielo comienzan a desprenderse y derretirse. Necesitáis llegar a tierra firme cuanto antes.*

**Complicación:** Es necesario acampar.

- No quieres montar un campamento. *Ve al día 82*
- Montáis el campamento. *Ve al día 82*
- Montáis el campamento y hacéis un inventario del barco para su uso futuro. *Ve al día 82*

**Complicación:** Divisáis una colonia de pingüinos en el hielo. Podríais cazarlos para conseguir comida.

- Aprovechas la situación para aprovisionaros. *Ve al día 82*
- No haces nada. *Ve al día 82*

**Complicación:** Un trineo con caballos/perros y algunos miembros de la tripulación se despeña por una grieta.

- Consigues salvarlos. *Ve al día 82*
- Consigues salvarlos pero pagando un precio. *Ve al día 82*
- No puedes hacer nada. *Ve al día 82*



## DÍA 82 – CRUZANDO LAS MONTAÑAS

---

*Tras un largo viaje por fin alcanzáis la cordillera Transantártica. Las cimas son altas y se extiende hacia el horizonte. Los vientos helados soplan desde el interior y muerden como perros rabiosos.*

**Complicación:** Un trineo con caballos/perros y algunos miembros de la tripulación se despeña por una grieta.

- Consigues salvarlos. *Ve al día 106*
- Consigues salvarlos pero pagando un precio. *Ve al día 106*
- No puedes hacer nada. *Ve al día 106*

**Complicación:** Uno de los otros personajes puso en riesgo su vida

- Conseguiste ponerlo a salvo. *Ve al día 106*
- Lo pones a salvo pero pagando un precio. *Ve al día 106*
- No te enteraste y no hiciste nada. *Ve al día 106.*

**Complicación:** Un accidente provoca que parte del equipo que transportáis caiga al vacío.

- Lográis recuperar algunas parte del mismo. *Ve al día 106*
- Logras recuperarlo en su totalidad, pero pagando un precio. *Ve al día 106*
- Lo abandonáis y no hacéis nada. *Ve al día 106*

## DÍA 106 – LA LLANURA

---

*Lográis escalar y descender las montañas, no sin penurias. Ahora, habéis alcanzado un suelo estable: una vasta llanura que se extiende en todas las direcciones. Y es mucho más fría de lo que jamás habríais imaginado.*

**Complicación:** Es necesario acampar.

- No quieres montar un campamento. *Ve al día 116*
- Montáis el campamento. *Ve al día 116*
- Montáis el campamento y hacéis un inventario del material recuperado del barco para su uso futuro. *Ve al día 116*

**Complicación:** Uno de los otros personajes puso en riesgo su vida

- Conseguiste ponerlo a salvo. *Ve al día 116*
- Logras ponerlo a salvo pero pagando un precio. *Ve al día 116*
- No te enteraste y no hiciste nada. *Ve al día 116*

**Complicación:** Un trineo con caballos/perros se despeña por una grieta.

- Consigues salvarlos. *Ve al día 116*
- Consigues salvarlos pero pagando un precio. *Ve al día 116*
- No puedes hacer nada. *Ve al día 116*



## DÍA 116 – EL GRAN SUR

---

*Una tienda y un mástil con la bandera noruega yacen en el grueso manto de nieve del Polo Sur. Una luz apagada brilla a través de una fina capa de neblina sobre el cielo. La ominosa atmósfera contagia vuestro ánimo.*

