



# Hasta hundirnos...

un juego de rol para 4 o 5 jugadores de Magnus Jakobsson  
traducido del inglés por Samuel Martínez  
ilustrado por el propio autor, diseño de Haken Lid

Este juego está fuertemente inspirado por el comic L'île noyée de Beniot Sokal y Trazo de Tiza de Miguelanxo Prado. Para jugar necesitarás las cartas que se incluyen al final, un dado y seis fichas - piedrecitas, monedas o similar - para marcar las cartas explicadas. Antes de comenzar reuniros todos los jugadores y leed este texto en voz alta.

## Concepto

Los personajes serán, bien nativos, bien huéspedes del complejo hotelero de una pequeña y lejana isla en el océano Pacífico. Uno o dos nativos y de dos a cuatro huéspedes - y un entusiasta de la pesca submarina, que es encontrado muerto justo antes de empezar el juego - son los únicos habitantes de la isla. El clima es agradable, un poco húmedo. La gente habla de la tormenta que se avecina. Y de que la isla está lenta e inevitablemente hundiéndose en el océano.

El juego está dividido en siete días. Cada día de juego consiste en cómo pasan la tarde los personajes hablando, sentados en el jardín del hotel. Lo que ocurre en otro momento del día no se representará, pero los jugadores pueden inventar lo que ha ocurrido y los personajes lo mencionarán durante las conversaciones.

Un aviso general: no discrepes demasiado. Si otro personaje asegura que te ha visto limpiarte sangre de las manos en la orilla, es mejor crear una explicación plausible que decir simplemente '¡Es mentira!'

Es imposible abandonar la isla antes del último día. El único transporte es un ferry que llega cada dos semanas. Hay una barca de alquiler en la isla para salir a pescar, pero el motor está estropeado. No hay teléfono en recepción, pero hay una radio. La trama no tiene por qué ser el asesinato, pero la parte central será dar una explicación a tan oscuro suceso. El juego no tiene ganadores - los jugadores trabajan para crear un apasionante relato.

## Cartas de evento

Antes de cada tarde (excepto la primera), coge una carta de evento y lee el texto en voz alta. Deja la carta sobre la mesa para que todos puedan leerla. La carta muestra algo ocurrido en algún momento desde la tarde anterior. Este evento ocurrirá además de los acontecimientos inventados por los jugadores. Los jugadores deberán explicar estos sucesos a través de la conversación de los personajes. Es tan importante crear buenas explicaciones como crear nuevos sucesos. La explicación a un evento podrá ser creada esa misma tarde o en sucesivas tardes.

Cuando hayas encontrado una explicación al evento pon una ficha sobre la carta para recordarlo. ¡Las explicaciones son siempre ciertas! No está permitido que tu personaje mienta para explicar una carta de evento. Cualquiera podrá ampliar una explicación más adelante, pero no podrá contradecir la explicación establecida. Existen dos cartas especiales:

**La carta 'Pescador submarinista encontrado muerto'** estará visible sobre la mesa desde el comienzo del juego. No podrá darse una explicación a esta carta hasta el último día.

**La carta 'La isla se hunde'** cierra el juego y no necesita explicación. No se mezcla con el resto de cartas hasta que se hayan jugado cuatro días (para que el juego dure al menos cinco días). Ver más adelante 'Último día'

## ¿Cómo hablamos?

La regla general: Lo que tú dices es lo que tu personaje dice. Expresiones faciales, mover el cuerpo y similares deberán ser representadas físicamente. Puedes

describir las acciones de tu personaje cuando llevarlas a cabo pueda ser problemático o inapropiado (p.e. 'Vuelco mi vaso sobre la cabeza del señor Longbottom').

Cualquier tema está permitido. No es necesario hablar solo sobre los misteriosos eventos acontecidos en la isla - si el resto de jugadores les parece interesante, puedes hablar de música, religión, problemas de alcoba, recuerdos de juventud - lo que quieras.

Intenta meterte en la situación. La tarde de conversación acaba en el momento que dos personajes abandonan el jardín. En cualquier momento puedes declarar que tu personaje abandona el jardín (tú como jugador, puedes quedarte escuchando al resto de jugadores, en silencio). Normalmente otro personaje abandonará la reunión contigo o poco después, no tendrás que esperar mucho tiempo, tranquilo.

## Los otros personajes

La tensión entre personajes es importante para imprimir algo de tensión al juego. Dos cosas a tener en cuenta:

**¿Qué opina tu personaje del resto?** (Irritante, interesante, sabio, indiferente, siniestro, etc) Podrá cambiar a lo largo del juego.

**¿Qué metas persigue tu personaje?** (Ocultar un oscuro secreto, revelar los secretos de otros, provocar a otro personaje, enamorar a otro personaje, etc) Esto también puede variar durante el juego.

Las cartas de personajes no indican una motivación ni secretos como rasgos de personalidad. Tú deberás construir tu personaje a lo largo de la partida. Tal vez al final resultes ser un asesino, algo que no sospechabas al comienzo del juego. Intenta darle un tono inicial a tu personaje, para luego desarrollar sus matices.

Puedes establecer un pasado en común con uno o más personajes durante el juego. Esto se crea con conversaciones normales. Está bien dar misteriosas pistas, pero deberías dejar las cosas suficientemente claras para que el resto puedan seguir improvisando contigo. (p.e. 'Jamás olvidaré lo que ocurrió en Venecia' es una buena frase - el otro jugador tiene libertad para inventar lo que ocurrió en Venecia, a menos que lo hagas tú primero.)



# El transcurso del juego

Antes de empezar, cada jugador elige una carta de personaje, la lee y hace una pequeña presentación de su personaje. Puedes añadir más información de la que hay en la carta. Elige tu sexo y tu nombre. El juego funciona mejor si hay personajes de ambos sexos. Se pueden coger los personajes al azar, pero deberá haber uno o dos nativos en el reparto. Las cartas 'Pescador submarinista encontrado muerto' y 'La isla se hunde' deberán ser apartadas del mazo de eventos. A continuación elimina ocho cartas aleatoriamente del mazo de eventos. Estas cartas no se jugarán esta partida. Baraja las últimas cinco cartas de evento y colócalas boca abajo en la mesa.

## Primer día

Antes de comenzar el primer día no tienes que mostrar una nueva carta de evento. En su lugar, lee la carta 'Pescador submarinista encontrado muerto' en voz alta y ponla boca arriba en la mesa. Este evento ha ocurrido esta mañana y es un posible punto de inicio para las conversaciones de la primera tarde en el jardín - recuerda que la conversación puede ser sobre lo que quieran los jugadores. Además del tema del submarinista muerto puedes intentar conocer al resto de personajes. No hace mucho que estáis en el hotel y apenas os conocéis.

Otro tema: La isla se hunde. Todo el mundo lo sabe - si está en juego el personaje, el geólogo lo ha mencionado. Los nativos siempre lo supieron. Se espera para dentro de unos meses, no hay ningún peligro, pero

es un tema de conversación bastante llamativo (y bastante melancólico)

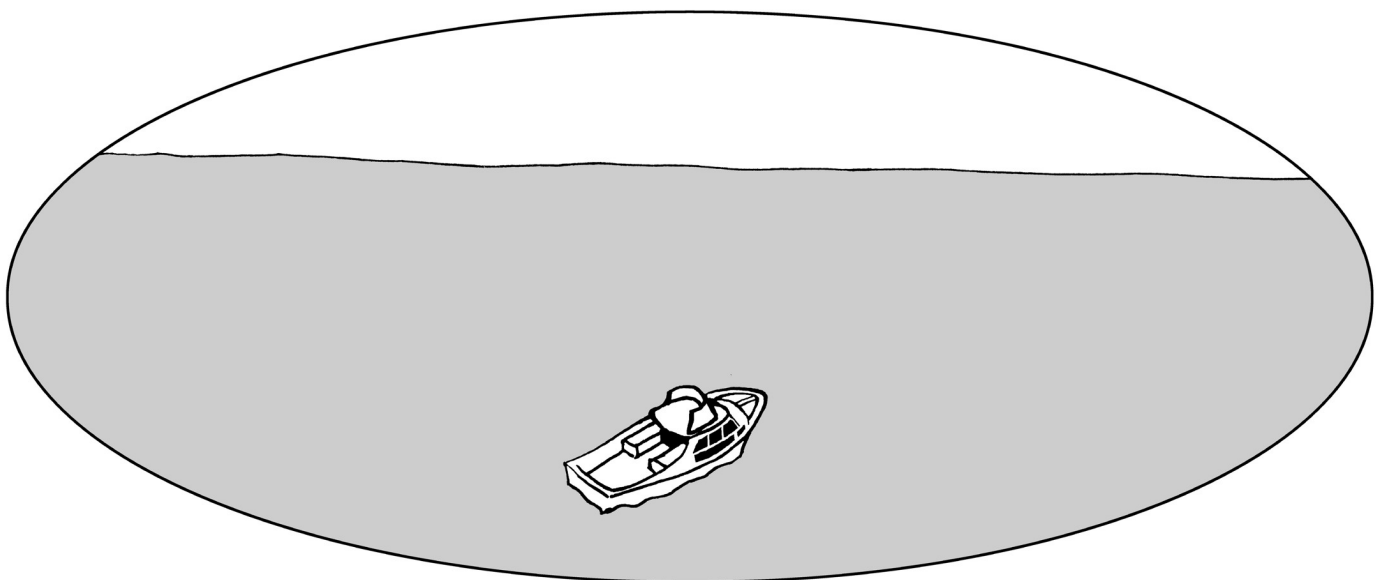
## Pasan los días

Cada día se muestra una nueva carta de evento y las conversaciones se suceden, como hemos descrito. Tras jugar el cuarto día, la carta 'La isla se hunde' es barajada dentro del mazo.

## Último día

Cuando se muestra la carta 'La isla se hunde' ocurre la última conversación. Esta conversación no será en el jardín del hotel, si no en la barca del dueño del hotel con el motor averiado y flotando a la deriva. Esta mañana os habéis levantado con agua hasta los tobillos en el jardín del hotel y la isla se desvaneció poco después de que subierais a la barca. El peligro ha pasado: el mar está en calma y el grupo de rescate llegará en unas horas, así que tenemos tiempo para aclarar lo ocurrido.

Esta última conversación no termina hasta que todas las cartas de evento (excepto 'La isla se hunde') tengan una explicación. También estaría bien si podéis explicar todos los eventos inventados por los jugadores. Este será momento para dramas, revelaciones y emociones. Tan pronto como todo tenga una explicación el juego termina - siempre hay tiempo para un dramático monólogo si lo veis necesario.



### **Pescador submarinista encontrado muerto**

Era el otro huésped del hotel. Fue encontrado en la playa, junto a un desnivel de tres metros. Se ha destrozado la cabeza contra las rocas. ¿Accidente o asesinato? ¿Lo conocía alguno de los personajes?

### **La isla se hunde**

Estamos sentados en la barca del dueño del hotel, flotando sin motor en el océano. Esta mañana nos hemos levantado con el agua por los tobillos en el hall del hotel y tras montar en la barca la isla entera ha desaparecido entre las olas. El peligro ha pasado, el mar está en calma y el grupo de rescate llegará en unas horas, así que tenemos tiempo para aclarar lo ocurrido.

### **Gaviota muerta en la playa**

Tiene la cabeza agujereada de lado a lado.

### **Vandalismo siniestro**

Sobre la tumba del submarinista muerto alguien ha escrito 'cerdo' con pintura negra.

### **Extraño saludo**

En una palmera detrás del hotel, está grabado el nombre de uno de los personajes: 'nos volvemos a encontrar'. Cada jugador tira un dado, usa el nombre de quien saque el valor más bajo. Si varios jugadores empatan, solo ellos deberán repetir para desempatar.

### **La radio del hotel se ha mojado**

Accidente o sabotaje. Toda comunicación con el mundo exterior está impedida. No hay teléfono en recepción.

### **Sospechosa invitación**

Un sobre es encontrado en la habitación del submarinista muerto. Contiene las reservas de hotel y ferry. Les acompaña una nota : 'Disfruta de unas merecidas vacaciones y escribe unas líneas cuando vuelvas. Tu fan'. ¿Algún otro personaje recibió billetes?

### **¿Envenenado?**

Una gaviota se come el plato servido a uno de los personajes, poco después muere. ¿Estaba la comida en mal estado? ¿Envenenada? Cada jugador tira un dado, quien saque el valor más bajo será salvado por la gaviota. Si varios jugadores empatan, solo ellos deberán repetir para desempatar.

### El ladrón de ropa interior

La ropa interior de un personaje ha desaparecido. Cada jugador tira un dado, quien saque el valor más bajo echará en falta algo de ropa interior. Si varios jugadores empatan, solo ellos deberán repetir para desempatar.

### Oscura leyenda local

En el suelo de la entrada principal un personaje descubre un periódico de hace veinte años. Es un recorte de un artículo sobre esta isla. Describe un asesinato que ocurrió en aquel año. Decidid durante la conversación quién encuentra el recorte.

### Una sombra en la tormenta

Esta noche ha habido una tormenta. Varias piezas del tejado han volado y la barca casi se pierde. Uno de los personajes creyó ver una figura andando entre la tormenta. ¿Quién pudo ser y qué estaba haciendo? Cada jugador tira un dado, quien saque el valor más bajo fue quien vio la figura. Si varios jugadores empatan, solo ellos deberán repetir para desempatar.

### Fémur

Durante un paseo por la isla uno de los personajes tropieza con algo que sobresale del suelo. Al acercarse a verlo ¡resulta ser un hueso humano! Decide durante la conversación quién lo encontró.

### Desconocidos

Dos desconocidos llegaron esta mañana a la isla. Eran groseros, impertinentes y más después de beber toda la mañana. Unas horas más tarde su barco ya no estaba, no avisaron de su partida y nadie los vio salir. ¿Quién de nosotros les conocía? ¿Qué pasó? ¿Fue coincidencia o algo les hizo venir?

### Una mentira

Por una casualidad, se descubre que un personaje ha estado mintiendo. Cada jugador tira un dado, quien saque el valor bajo más será el mentiroso. Si varios jugadores empatan, solo ellos deberán repetir para desempatar. El mentiroso decide en qué ha estado mintiendo y cómo se descubre la mentira. Puede improvisar algo sobre lo que ha mentido. Esta carta se explica cuando se revela por qué mintió.

### Conversación privada

Un personaje ha presenciado una escena privada o ha oído una conversación privada entre otros dos personajes fuera de contexto. Cada jugador tira un dado, quien saque el valor más bajo ha oído o visto algo que no debería. Si varios jugadores empatan, solo ellos deberán repetir para desempatar. El testigo elige a qué dos personajes ha oído o visto. Decide durante la conversación lo que ha oído o visto.

### Gerente

- Calmado, tranquilo y distante - desde fuera
- Te ocupas de la administración del hotel.
- Bien parecido.
- Eres nativo.

### Conserje

- Grande, desaliñado y un poco tonto.
- Realizas las reparaciones del hotel.
- Te dejas llevar por las emociones.
- Eres nativo.

### Propietario del hotel

- Eres viejo y el hotel es tu vida.
- Durante los años has visto subir el agua y a la gente abandonar la isla.
- Eres nativo.

### Jubilado chismoso

- Has venido a conocer gente, decepcionado por ser tan pocos.
- Te interesan todo tipo de cotilleos.
- Conoces mucho mundo (o eso es lo que tú crees).
- Eres un huésped.

### Escritor alcohólico

- Viniste a la isla a escribir - aún no has empezado.
- Tiendes a menospreciar a otros.
- Eres obsceno, frecuentemente borracho.
- Eres un huésped.

### Obsesivo del bronceado

- Te gusta la pesca deportiva, baños de sol y el atletismo.
- Pareces espabilado y seguro de ti mismo.
- Eres atractivo - y lo sabes.
- Eres un huésped.

### Geólogo

- Estás aquí para investigar la isla.
- Eres un empollón, un poco impertinente/agresivo.
- Eres pequeño, delgado y un hipocondríaco.
- Eres un huésped.

### Celebridad

- Los aficionados a la prensa rosa te reconocerán.
- Puedes estar a la altura de tu popularidad o en el ocaso.
- Para ti es importante ser el centro de atención.
- Eres un huésped.

### Eterno mochilero

- Has acabado en esta isla después de dar la vuelta al mundo.
- Eres un librepensador, independiente y un poco malicioso.
- Te gusta recalcar lo retrógrados que son el resto de personajes.
- Eres un huésped.

### Piloto

- Has acabado en esta isla por fallos en el motor de tu avioneta.
- Has pedido la pieza que te falta para arreglarlo, llegará en el siguiente ferry.
- Eres un experimentado aventurero.
- Eres un huésped.

### Hijo o hija

- Eres el hijo/a de uno de los personajes.
- Puedes ser adolescente o un mocoso.
- Eres cabezota y agresivo.
- Puedes ser nativo ó huésped.