



Fins que ens enfonsem...

Un joc de rol per a 4 o 5 jugadors escrit per Magnus Jakobsson

**Traduït del noruec a l'anglès per Anders Nygaard,
i de l'anglès al català per Mateu Pastoret.**

Il·lustrat per l'autor, amb maqueta de Håken Lid.

Correccions i revisions de Quim Ball-llosera i Rubén Ortega.

**Aquesta obra és sota llicència Creative Commons by-nc-nd
(Reconeixement - NoComercial - SenseObraDerivada)**

**"Al pot petit..." Vol. 4. A www.maqui-ed.com trobaràs més jocs de rol gratuïts de petit format en pdf,
així com jocs de pagament de moltes pàgines en paper i pdf.**

El còmic Traç de guix (Trazo de tiza) de Miguelanxo Prado i el videojoc L'île noyée de Benoit Sokal han suposat una gran inspiració per a aquest joc. Per poder jugar-hi necessitareu les cartes que hi ha incloses, un dau i sis peces – còdols, monedes, o qualsevol cosa similar – per utilitzar-les com a marcadors explicatius. Per començar a jugar reuniu-vos tots plegats i que algú llegeixi el text sencer en veu alta.

Concepte

Tots els personatges, ja siguin nadius o clients de vacances, són en un minúscul complex turístic d'una illa enmig de l'oceà Pacífic. Les úniques persones que hi ha a l'illa són un o dos nadius i entre dos i quatre clients – i un entusiasta de la pesca, que acaba de morir just abans de l'inici del joc. El clima és càlid i agradable, però amb un xic d'humitat. La gent està parlant de la propera tempesta. L'illa s'enfonsa a l'oceà, lentament, però de forma inexorable.

El joc es divideix en dies, entre cinc i set. Cada dia de joc consisteix en els personatges seient al capvespre al porxo de l'hotel, xerrant. El que succeeix fora d'aquests capvespres no es juga, però els jugadors poden inventar-se les coses que han passat i mencionar-les en la conversa dels personatges.

Un consell genèric: no poseu gaires objeccions. Si un altre personatge estableix que ha vist com et netejaves les mans de sang allà on arriba la marea, és millor inventar-se una explicació plausible que no pas dir «És mentida!». Resulta impossible abandonar l'illa abans del darrer dia. El transport consisteix en un ferri que hi arriba cada quinze dies. Hi ha una barca a l'illa, que es lloga als clients de l'hotel que vulguin anar a pescar, però té el motor espatllat. A l'illa no hi ha cobertura de mòbil, però hi ha una ràdio. La història del joc no cal que sigui un misteri d'assassinat, però una part central n'és crear explicacions dels misteriosos i ominosos esdeveniments. El joc no té cap guanyador – els jugadors cooperen per crear una experiència excitant.

Cartes d'esdeveniment

Abans de cada capvespre (llevat del primer), traieu una carta d'esdeveniment i llegiu-ne el text en veu alta. Deixeu llavors la carta sobre la taula amb el text visible. La carta mostra un esdeveniment que ha tingut lloc en algun moment anterior al capvespre. Aquest esdeveniment succeeix a més a més dels que els jugadors s'inventen. Les explicacions d'aquests esdeveniments (els donats per les cartes i els que vosaltres us heu inventat) són establerts pels jugadors a través de la conversa dels seus personatges. És tan important inventar-se explicacions bones i consistents com nous esdeveniments. Les explicacions poden girar al voltant de l'esdeveniment d'aquell capvespre, així com també dels esdeveniments dels capvespres anteriors. Quan hàgiu trobat una explicació per una carta d'esdeveniment, poseu-hi a sobre un marcadore com a recordatori. Aquestes explicacions són sempre certes! Està prohibit que el vostres personatges menteixin per proporcionar una explicació falsa a una carta d'esdeveniment. Qualsevol pot més endavant estendre l'explicació, però mai no pot contradir una certa ja establerta. Hi ha dues cartes especials:

La carta «El pescador aficionat ha estat trobat mort» s'ha de girar cap per munt al principi del joc. No pot ser explicada del tot fins al darrer dia.

La carta «L'illa s'enfonsa» acaba el joc, i no necessita explicació. No pot barrejar-se amb la baralla fins que no s'hagin jugat quatre dies (per fer que el joc duri, si més no, cinc dies). Mireu el paràgraf «El darrer dia».

Com es xerra?

Una regla general: Allò que digueu és allò que diuen els vostres personatges. Les expressions, els moviments del cos i coses d'aquestes han d'interpretar-se físicament. Podeu descriure les accions del vostre personatge quan interpretar-les pot ser inconvenient o inadequat (p. e. «Aboco la meva beguda sobre el cap del senyor Longbottom»).

Els tòpics estan permesos. No és necessari parlar només sobre els misteriosos esdeveniments de l'illa – mentre la resta de personatges hi estiguin interessats, podeu xerrar sobre música, religió, problemes matrimonials, fets de la vostra joventut – del que sigui.

Intenteu submergir-vos en la situació. La conversa del capvespre acaba quan dos personatges han abandonat el porxo. En qualsevol moment podeu declarar que el vostre personatge se'n va (el jugador ha de romandre en silenci, escoltant els altres). Normalment un altre personatge se n'anirà alhora o poca estona després, així que ningú no haurà d'esperar-se gaire.

Els altres personatges

La tensió entre els personatges és importat per imbuir el joc un xic de nervi. S'hi han de considerar dues coses importants:

Quina és l'opinió dels vostres personatges sobre cadascun dels altres?

(Pesat, interessant,

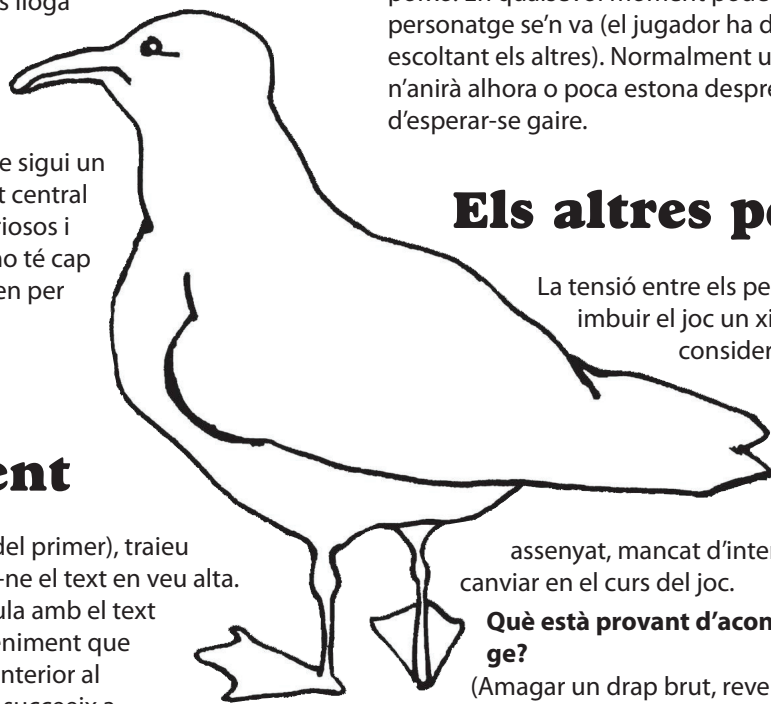
assenyat, mancat d'interès, esfereïdor, etc.). Pot canviar en el curs del joc.

Què està provant d'aconseguir el teu personatge?

(Amagar un drap brut, revelar els draps bruts dels altres, provocar un altre personatge, fer que un altre personatge se n'engamori, etc.). Pot canviar en el curs del joc.

A les cartes de personatge no hi ha ni secrets ni motivacions ni gaires detalls de la seva personalitat. Heu de construir el vostre personatge durant el curs de la partida. Potser al final del joc algú s'adonarà que és un assassí, fet que no imaginàveu ben gens a l'inici de la partida. Tot i això, tracteu de donar un to bàsic al vostre personatge d'inici, i desenvolupau-hi més endavant alguns matisos.

Podeu establir un passat comú amb algun o alguns altres personatges durant el joc. Es fa mitjançant la conversa normal. És vàlid deixar caure indirectes i ser misteriós, però cal deixar les coses prou clares per donar una pista als altres personatges de cap on es pretén anar, així poden improvisar amb el que s'ha dit. (Com a exemple, «No oblidaré mai el que va passar a Venècia!» està molt bé – els altres personatges són lliures d'inventar-se què va passar-hi, tret que tu ho facis primer.)



El curs del joc

Abans de començar la partida, cada jugador triarà una carta de personatge, la llegirà i farà una breu introducció del seu personatge. El jugador pot afegir informació que no és a la carta. Ha de triar el nom i el gènere del seu personatge. El joc funciona millor si hi són representats ambdós gèneres. És possible agafar els personatges a l'atzar, però hi ha d'haver un o dos nadius. Les cartes «El pescador aficionat ha estat trobat mort» i «L'illa s'enfonsa» s'han de retirar de la baralla d'esdeveniments i deixar-les a banda per tal de fer-les servir més tard. Traieu llavors vuit cartes d'esdeveniment a l'atzar, sense mirar-les. Aquestes no formaran part de la partida. Remeneu les cinc cartes d'esdeveniment restants i poseu-les cap per avall sobre la taula.

El primer dia

Abans de començar el primer dia no cal treure cap carta d'esdeveniment a l'atzar. En comptes d'això, llegiu la carta «El pescador aficionat ha estat trobat mort» i deixeu-la cap per munt sobre la taula. Aquest esdeveniment ha tingut lloc prèviament durant el dia, i és un possible punt d'inici per a la vostra conversa durant el primer capvespre – la conversa, però, pot girar al voltant del que sigui que vulguin els jugadors. A més de discutir la mort del pescador, podeu mirar de conèixer millor els altres personatges. Cap dels turistes és a l'illa de fa gaire.

Un tercer tòpic: l'illa s'està enfonsant. És de coneixement comú – el geòleg ho ha esmentat, si algú l'està jugant. El nadius ho saben de fa temps. Se suposa que succeirà en els propers mesos, i no és gens perillós, però fins i tot així resulta un tòpic obvi (i d'alguna manera depriment) per a la conversa.

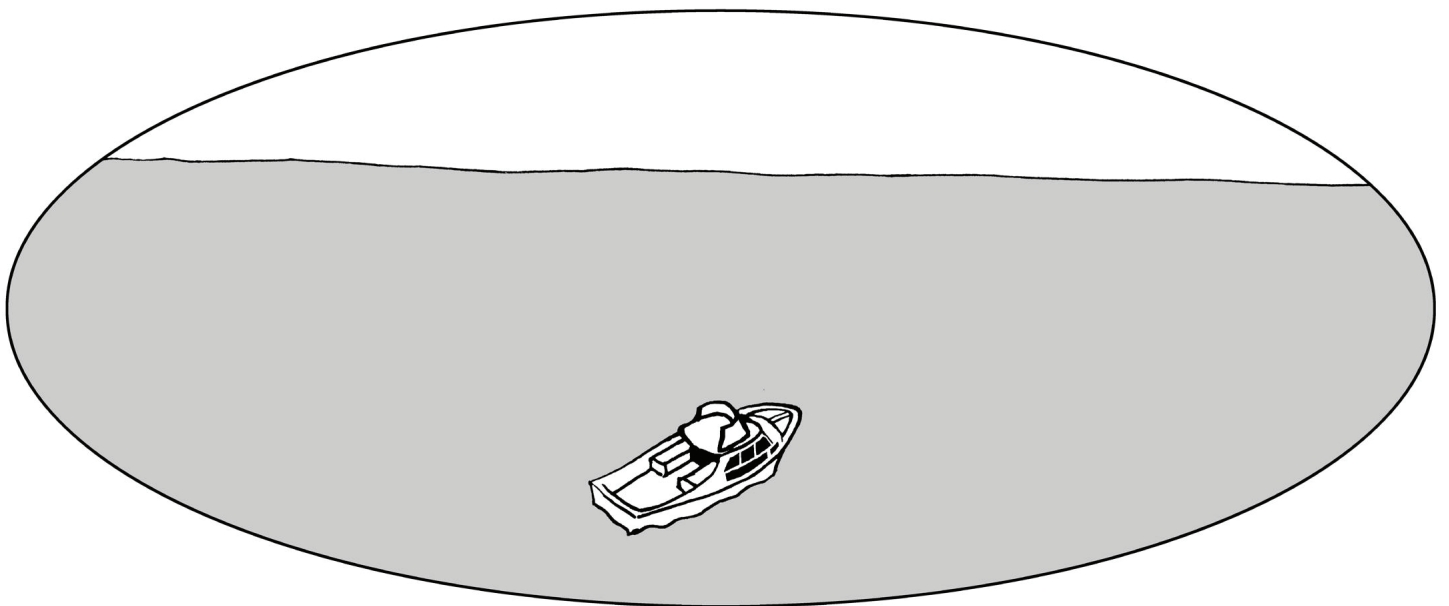
Els següents dies

Es treuen cartes d'esdeveniment i s'interpreten les converses del capvespre, tal com s'ha descrit. Després d'haver jugat el quart capvespre, barregeu la carta «L'illa s'enfonsa» a la baralla.

El darrer dia

Quan es tregui la carta «L'illa s'enfonsa», interpreteu la conversa final. No té lloc al porxo de l'hotel, sinó a la barca de l'hotel, que va a la deriva pel mar sense motor. Aquest matí us heu llevat amb aigua a l'alçada dels turmells i l'illa sencera ha desaparegut sota el mar poc després que pugéssiu a la barca. Ja no hi ha cap perill ara: la mar és totalment plana, en bonança i el vaixell de rescat arribarà en unes poques hores. Mentrestant, però, tot plegat serà explicat.

La darrera conversa no pot acabar fins que totes les cartes d'esdeveniment (excepte «L'illa s'enfonsa») tinguin una explicació. També estarà molt bé si podeu trobar explicacions a tants esdeveniments com sigui possible dels que els jugadors s'han inventat. Aquest és un moment per al drama, les revelacions i les emocions. Tan bon punt s'hagi explicat tot, el joc s'acaba – però encara hi ha temps per a algun monòleg dramàtic final si és pertinent.



Cartes

Hi ha 15 esdeveniments i 11 personatges. Imprimiu-los i retalleu-los abans de jugar.

El pescador aficionat ha estat trobat mort

Només hi havia un altre hoste a l'hotel. Ha estat trobat a la platja caigut d'una alçada de tres metres. El cap ha picat contra les roques. Accident o assassinat? Algú dels altres personatges el coneixia?

L'illa s'enfonsa

Esteu asseguts a la barca de l'hotel, que va a la deriva per l'oceà sense motor. Aquest matí us heu llevat amb el terra ple d'aigua fins als turmells, i poc després de pujar a la barca, l'illa sencera ha desaparegut sota les onades. Ara ja no hi ha perill, la mar és en calma i el vaixell de rescat us recollirà en unes poques hores. Però mentrestant, tot plegat serà explicat.

Una gavina morta a la platja

Una agulla li travessa el cap.

Vandalisme corprenedor

Sobre la creu acabada de clavar de la tomba del pescador algú hi ha escrit «porc» amb pintura negra.

Una estranya salutació

En una palmera darrere l'hotel algú ha gravat el nom d'un dels personatges amb el text «ens tornarem a trobar». Tots els jugadors tiren un dau. Feu servir el nom d'aquell qui hagi tret més baix. En cas d'haver-n'hi més d'un, els jugadors empatats han de tornar a tirar.

La ràdio de l'hotel és xopa

Accident o sabotatge. Això impedeix qualsevol comunicació amb l'exterior. Aquí no hi ha cobertura de mòbil.

Misteriosa invitació de franc

Dins l'habitació del pescador es troba un sobre. A dins hi ha els tiquets de l'hotel i el ferri. També hi ha una nota, hi diu «Gaudeix d'unes vacances ben merescudes i escriu alguna cosa bona a canvi. Un fan.» Hi ha algun altre personatge que hagi rebut aquesta misteriosa invitació de franc?

Verí?

Una gavina es menja quelcom que pispa a un dels personatges, i mor poca estona després. El menjar està fet malbé? O està enverinat? Tots els jugadors tiren un dau. Qui hagi tret més baix és el que ha estat salvat per la gavina. En cas d'haver-n'hi més d'un, els jugadors empatats han de tornar a tirar.

Un lladre de roba interior

La roba interior d'un dels personatges ha desaparegut. Tots els jugadors tiren un dau. Qui hagi tret més baix té una muda de roba interior menys. En cas d'haver-n'hi més d'un, els jugadors empatats han de tornar a tirar.

Ominosa història local

Pel terra de l'entrada principal, un dels personatges descobreix un retall d'un diari de fa vint anys amb una notícia sobre l'illa. S'hi descriu un assassinat que va tenir-hi lloc a l'època. Establiu qui ha trobat el retall durant la conversa del capvespre.

Una figura en la tempesta

Hi ha hagut una tempesta aquesta nit. Han volat trossos de teulada i la barca gairebé se'n va a la deriva. A un dels personatges li sembla haver vist la figura d'una persona enmig de la foscor en plena tempesta. Qui pot haver estat i què hi estava fent? Tots els jugadors tiren un dau. Qui hagi tret més baix és qui ha vist la figura. En cas d'haver-n'hi més d'un, els jugadors empatats han de tornar a tirar.

Fèmur

Passejant per l'illa un dels personatges ensopega amb una cosa que sobresurt del terra. En mirar-ho de prop resulta ser un os humà! Establiu qui ha trobat l'os durant la conversa del capvespre.

Estrangers

Aquest matí han arribat a l'illa dos estrangers. Han estat amenaçadors, mal educats i a mesura que passava l'estona, s'han engatat. Unes hores més tard, la seva embarcació ha marxat. No han dit que se n'anaven i ningú no ha vist que ho fessin. Qui de nosaltres té alguna cosa a veure amb ells? Què ha passat? Ha estat una coincidència o han vingut per quelcom en particular?

Una mentida

Per una coincidència, es revela que un personatge ha estat mentint. Tots els jugadors tiren un dau. Qui hagi tret més baix és qui ha estat mentint. En cas d'haver-n'hi més d'un, els jugadors empatats han de tornar a tirar. El mentider mateix ha de triar sobre què ha estat mentint i com s'ha revelat. Pot improvisar-ho. La carta serà explicada quan es reveli per què ha mentit.

Conversa privada

Un personatge ha estat testimoni d'una escena privada, o ha sentit una conversa privada entre dos personatges, sense copsar-ne tot el context. Tots els jugadors tiren un dau. Qui hagi tret més baix és qui ha vist o sentit quelcom que se suposava que no havia de veure o sentir. En cas d'haver-n'hi més d'un, els jugadors empatats han de tornar a tirar. El testimoni tria a quins dos personatges ha vist o sentit. El que ha vist o sentit ha d'establir-se a través a la conversa d'aquell capvespre.

Gerent

- Ets fred o freda, tranquil·la i distant – en la superfície.
- Tens cura de l'administració de l'hotel.
- Ets atractiu o atractiva.
- Ets un nadiu o una nadiua.

Conserge

- Ets gros, brut i una mica burro o grossa, bruta i una mica burra.
- Tens cura de les tasques pràctiques de l'hotel.
- Les emocions fortes t'influencien amb facilitat.
- Ets un nadiu o una nadiua.

Propietari o propietària de l'hotel

- Ets vell o vella i l'hotel és la teva vida.
- En els últims anys has vist com el mar s'empassava lentament l'illa i la gent se n'anava.
- Ets un nadiu o una nadiua.

Jubilat xafarder o jubilada xafardera

- Has vingut aquí per trobar-hi gent, però estàs decebut o decebuda de quant poca n'hi ha.
- Ets curiós o curiosa i t'agraden les xafarderies.
- Ets un home o una dona de món (o potser és el que et penses).
- Ets un client o una clienta.

Escriptor alcohòlic o escriptora alcohòlica

- Has viatjat fins aquesta remota illa per escriure – però no has escrit res.
- Menysprees els altres amb facilitat.
- Ets libidinós o libidinosa i sovint vas gat.
- Ets un client o una clienta.

Adorador o adoradora del sol

- T'agrada pescar a mar obert, prendre el sol i practicar activitats atlètiques.
- Aparentes sentir-te segur o segura i ser espavilat o espavilada.
- Ets atractiu o atractiva – i ho saps.
- Ets un client o una clienta.

Geòleg o Geòloga

- Has vingut fins aquí per investigar l'illa que s'enfonsa.
- Ets un saberut o una saberuda i un xic mal educat o mal educada i busca-raons.
- Ets baix, prim i hipocondríac o baixa, prima i hipocondríaca.
- Ets un client o una clienta.

Famós o Famosa

- Per alguna o altra raó, ets conegut o coneguda pels lectors de la premsa del cor.
- Pots estar en la cúspide de la teva popularitat o ser una estrella en decadència.
- Per a tu és important ser el centre d'atenció.
- Ets un client o una clienta.

L'etern o eterna excursionista

- Has fet la volta al globus i has acabat en aquesta illa.
- Ets un lliurepensador o una lliurepensadora, independent, i vas una mica malgirbat o malgirbada.
- T'agrada fer notar com de cap quadrats són els altres personatges.
- Ets un client o una clienta.

Pilot

- Has anat a petar a l'illa després que el motor del teu avió tingués problemes.
- Has demanat la peça del motor que has de reparar i arribarà en el vaixell següent.
- Ets un aventurer dur o una aventurera dura.
- Ets un client o una clienta.

Fill o filla

- Ets el fill o filla d'un dels altres personatges.
- Ets un o una adolescent o bé un nen o una nena.
- Ets tossut o tossuda i un mal educat o una mal educada.
- Pots ser un nadiu o una nadiua o bé un client o una clienta.