

Archipiélago

Un juego-historia sobre destinos
Segunda edición, versión playtest
Por Matthijs Holter, 2007-2009

Gracias a:

Mis jugadores locales: Ole Peder Giæver, Monica Holter, Morten Halvorsen, Steinar Hamdahl, Magnus Jakobsson, Håken Lid, Tomas Mørkrid, Erling Rognli. Me alegro de tener una fuerte cultura de juego local; estas personas me ayudaron a darle forma al juego hasta obtener algo que funciona para nosotros.

Los jugadores globales: Chris Bennett, Robert Earley-Clark, Willem Larsen, Chris Peterson. Me alegro de que estas personas tomaran mi juego, lo jugaran y me hablaran sobre él; me han ayudado a darle forma al juego hasta obtener algo que, con suerte, funciona para todos.

(Traducción al castellano por Pablo María Martínez Merino, 2010)

☞ Sobre el juego

Archipiélago es una historia/juego de rol donde cada jugador controla un personaje principal. Los jugadores toman turnos dirigiendo e interpretando la parte de la historia de sus personajes, conduciéndoles hasta su punto de destino elegido, mientras que los otros jugadores interactúan con él e influyen la historia.

¿Para quién es este juego?

Si te gusta la parte de contar historias en los juegos, y disfrutas del desafío creativo y la inspiración que viene de trabajar con otros, este juego es para ti. Si te gustan las mecánicas tácticas, la gestión de recursos o la competición de jugador contra jugador, hay otros juegos que funcionarán mejor para tí.

La sensación a la que estoy aspirando

Escribí este juego intentando capturar la sensación de los libros de «Terramar» de Ursula K. LeGuin. Quería un juego de grandes destinos, que al mismo tiempo tuviera tiempo para vivir en los detalles de las plantas, las palabras, las vidas de cada día. Quería un juego que fuera acerca de grandes conflictos, pero que al mismo tiempo tratara las historias de sus personajes con respeto. No quería una estructura de acero, sino una tela de araña de hilos finos que crearan historias más sutiles.

Este juego funciona mejor si lo juegas lentamente. A veces, la mejor cosa para hacer es esperar un poco y ver como todo se desarrolla. Ged permaneció con Ogión durante años, aprendiendo el lenguaje antiguo, los nombres de las flores y los pétalos y los insectos. Hay un tiempo para permitir a los personajes que evolucionen.

Respira. Expira. Tómate tu tiempo.

Cambios desde la versión anterior

- La redacción de las fases rituales ha sido cambiada; algunas frases se han añadido, y el efecto de algunas de ellas es diferente. Sí, esto significa que necesitas releerlas todas si has jugado el juego antes.
- Cartas de Destino y de Resolución han sido añadidas. Las cartas de Destino hacen la propiedad más activa, y hacen que el mapa entre más en juego. Las cartas de Resolución son más divertidas que sólo las cartas de rojo contra negro.
- Hay un montón de pequeñas clarificaciones y expansiones – en la creación de los personajes, creación de puntos de destino, uso del mapa, propiedad activa, etc.
- He incluido una sección de dinámicas de grupo de la Wikipedia, junto con mis comentarios relacionados al diseño de Archipiélago.

Tabla de Contenidos

Archipiélago.....	1
☞ Sobre el juego.....	2
☞ El juego en su desarrollo – un breve resumen.....	4
☞ Montando el juego.....	5
☞ Comenzando la sesión.....	8
☞ Usando puntos de destino.....	10
☞ ¿Qué haces en tu turno?.....	11
☞ ¿Qué mas puedes hacer?.....	13
☞ Posesión.....	15
☞ Técnicas importantes.....	16
☞ Cartas de Destino.....	17
☞ Cartas de Resolución.....	18
☞ Apéndice: Formación, Conflicto, Regularización y Conformidad.....	19
☞ Apéndice: Las reglas, versión reducida.....	22

☞ El juego en su desarrollo – un breve resumen

En tu turno, debes montar y dirigir una escena donde narras las acciones y pensamientos de tu personaje. Todos los jugadores (tanto tú como los otros) narrarán las otras partes de la ficción – por ejemplo, las acciones de los otros personajes, descripciones del entorno, eventos más allá del control de tu personaje, etc. Puesto que es tu escena, deberías ayudar activamente a los otros jugadores y hacer que ellos te ayuden a construir el tipo de historia que quieres. Pídeles que jueguen personajes específicos, que controlen ciertos eventos, etc.

Al comienzo de la sesión, habrás elegido un *punto de destino* escrito para tus personajes por otro jugador. Éste es un evento que tu personaje experimentará durante la sesión. Guiarás la historia de tus personajes hacia ese punto, con ayuda de los otros jugadores.

En tu turno puedes extraer una carta de Destino si deseas alguna intervención aleatoria en tu historia. Esta carta será interpretada por otro jugador.

Adicionalmente hay otras cosas que siempre puedes hacer, sin importar de quién sea el turno.

- Si no estás satisfecho con lo que otro jugador narra, porque no piensas que casa con la historia, puedes decirle a ese jugador: «Inténtalo de forma distinta». («Prøv en annen måte»).
- Si otro jugador narra algo que te gustaría escuchar, puedes decirle «Describe eso con más detalle». («Beskriv det i detalj»).
- Si otro jugador narra algo a lo que te gustaría añadir más tensión dramática, puedes decir «Puede que no sea tan sencillo». («Det er kanskje ikke fullt så enkelt.»)
- Si otro jugador ha terminado de narrar, y te gustaría escuchar algo más a continuación, puedes decir «¿Qué tal una escena de continuación?» («Hva med en oppfølgingscene?»)
- Finalmente, si tienes un pequeño episodio que te gustaría narrar después de que otro jugador termine de narrar, puedes decir «Me gustaría un interludio después de eso». («Jeg vil gjerne ha et mellomspill etterpå»).

Algunos personajes tienen *posesión* de ciertos elementos de la ficción – como magia, geografía y cultura. Esto significa que tienen un poder de veto limitado cuando estas cosas son mencionadas en la narración. Adicionalmente, inventarán eventos aleatorios sobre estas cosas cuando se les pida interpretar cartas de Destino.

☞ Montando el juego

La primera vez que juegues necesitarás dos cosas: Definir el escenario y crear tus personajes. El escenario lo definiréis como grupo; los personajes serán creados individualmente, pero querrás hablar con los demás mientras los creas – para recibir información, para asegurarte de que está más o menos en la misma página, y sencillamente para divertirte.

Definiendo el escenario

Deberías decidir una de dos opciones: O usar un escenario existente, o definir uno nuevo.

Usar un escenario existente

Si estás usando un escenario existente, deberías encontrar un mapa para ese escenario y colocarlo en la mesa. Habla sobre el escenario un poco – ¿qué es interesante sobre él? ¿Cómo funciona, de nuevo?

Coloca el juego en un tiempo o lugar que no haya sido definido meticulosamente en el escenario. Vas a querer algo de espacio para explorar e inventar nuevos lugares, gentes y culturas.

Decide qué elementos del escenario son centrales, y necesitan que alguien tome *posesión* de ellos – alguien que pueda decir qué pega y qué no.

Ejemplo: En los libros de Terramar de Ursula K LeGuin, áreas de posesión pueden ser la magia, la cultura y la geografía. Si un jugador narra algo que está completamente fuera de la descripción de la magia en el libro, alguien debe tener el poder de decir: «Eso no es correcto».

*Puedes querer iniciar el juego en un periodo de tiempo algunos cientos de años antes de los eventos descritos en los libros. De otro modo, acabarás fácilmente volviendo a narrar las historias de los personajes principales Ged y Tenar, y teniendo que hacer que **tus** historias casen con las de **ellos**.*

A menudo es buena idea expandir ligeramente el escenario, para ayudar al grupo a sentirse más implicado con éste. De la misma forma que cuando defines un nuevo escenario, puedes crear nuevas islas con sus nombres y descripciones.

Definir un nuevo escenario

Habla con los demás acerca del tipo de escenario que quieres. Fantasía heroica o ciencia ficción son géneros apropiados, aunque si quieres experimentar con otros géneros, adelante.

Decide qué elementos del escenario son centrales, y necesitan que alguien tome *posesión* de ellos – alguien que pueda decir qué pega y qué no. Esto es para asegurarse de que el escenario tenga integridad, que haya una visión que una todos estos elementos. Decide a quién le pertenece, La posesión es una responsabilidad, así que asegúrate de que la gente correcta tome posesión de las cosas correctas.

Toma un gran trozo de papel para dibujar un mapa encima. Para comenzar, este mapa te ayudará a obtener una visión general del escenario – su foco dramático. Más tarde, lo usarás para marcar dónde están los personajes. El mapa afectará, y será afectado, por las cartas de Destino que extraigas durante el juego.

Aquellos que quieran dibujar, que agarren un lápiz o bolígrafo y comiencen a hacer dibujos de las localizaciones. Deberías crear al menos cinco localizaciones, más si vas a jugar más de una sesión.

Deja algún espacio en el lateral del mapa para anotar nombres de personajes que aparezcan durante el juego.

Pon nombres a las localizaciones. Nombra otras cosas en el mapa también – océanos, corrientes, vientos, aldeas, cúmulos estelares, desiertos...

Pon algunas cuantas descripciones cortas a algunas de las localizaciones. Añádeles uno o dos detalles, pero asegúrate de que *la mayoría* siga sin definir y abierto a la exploración.

Durante este estadio del juego, las reglas usuales para la narración se aplicarán excepto «**Puede que no sea tan sencillo**». Esto significa que cualquiera puede decir «**Inténtalo de forma distinta**» o «**Describe eso en más detalle**». También significa que los jugadores con posesión puedan vetar cosas.

Ejemplo: Decides ir a por un escenario de ciencia ficción donde tu nave espacial se haya estrellado en un planeta extraño cubierto en su mayoría por agua, y tu personaje sólo conozca algunas islas. Decides que las áreas de posesión sean geografía, tecnología, cultura – y los entornos submarinos, que sientes que serán de importancia más tarde.

El grupo nombra algunas islas - «Gran Nariz», «Cedaal», «Pariolish», seis más. Uno de los océanos obtiene el nombre «Océano Plateado».

Alguno dice que Cedaal es donde te estrellaste; tiene grandes ciudades, brillando como el sol. Dices «Sí, por la noche es la única isla visible – todas las demás están a oscuras».

Algun otro dice «Todo el mundo allí parece un pequeño hombrecillo verde». No te gusta eso, así que dices «Inténtalo de forma distinta». Ellos dicen «La gente allí parece humana, sólo que ligeramente más alta y oscura».

Dices «Ciudades brillantes... Describe eso en más detalle». El jugador describe cómo la ciudad está sustentada por generadores subterráneos, y los edificios son una especie de estructuras cristalinas orgánicas.

Creando personajes

Deberías pensar sobre qué tipo de personaje quieres jugar. ¡Piensa en voz alta! Encuentra de dónde viene el personaje, y describe algunas personas que sean importantes para él en su historia. Deberías tener el comienzo de una historia en mente; no crear personajes que sencillamente estén en un lugar sin hacer nada. Recuerda que estos personajes serán portadores de destino; serán figuras importantes, jugadores principales, destinados a la grandeza o la tragedia. Pueden comenzar siendo pequeños e insignificantes, o grandes y poderosos, pero estarán en el centro de los eventos.

Ejemplo: Estás jugando en el escenario de Terramar. Quieres un personaje que ha sido grande, pero ha caído. Se llama Albiorth. Se lo cuentas al grupo, y otro jugador sugiere que el personaje haya sido aislado – expulsado de su isla de nacimiento. Te gusta la idea y le dices al grupo que tu personaje fue rico y poderoso, pero tuvo muchos enemigos. Ahora está solo en un bote y muy, muy, enfadado.

Cada personaje debería tener una *relación indirecta* con al menos otro personaje. Una relación

indirecta significa que ambos personajes están *emocionalmente* ligados a un tercer personaje, evento, lugar u otro elemento. Estos lazos deben ser significativos y fuertes para tu personaje. Puedes resolverlo para cada personaje por turno, o después de que algunos o todos los personajes lo hayan hecho, pero la relación debe estar terminada antes de que el juego comience.

Consejo especial: Si hay un conflicto especial en la sesión – una contienda mayor entre facciones, una guerra, una carrera por un objeto sagrado – es buena idea tener una relación indirecta a través de eso. Estos conflictos tienden a entrar en el juego, y los personajes relacionados tienden a ser centrales a la historia.

Ejemplo: Tras hablar con los demás durante un tiempo, decides que Albiorth fue aislado por su hermano – que está casado con Herran, uno de los otros personajes. Albiorth y Herran tienen ahora una relación indirecta.

Herran participó en la Revolución Teocrática en su juventud; otro personaje, Pelk, fue herido de gravedad en la misma revolución. Herran y Pelk tienen ahora una relación indirecta.

Tómate tu tiempo para pensar sobre los demás personajes. Anota algunas *banderas* que hayas notado – cosas sobre su personalidad o historia que parezcan decir «¡juégame!» Estas serán excelentes para cuando escribas puntos de destino más tarde.

Ejemplo: Herran ha estado luchando para convertirse en Hija de la Iglesia. Esta es una buena bandera – cualquier cosa que tenga que ver con esa lucha traerá elementos interesantes al juego. Lo escribes como una bandera. Herran tiene también un pájaro doméstico; tal vez no sea tan buen material de historia, así que no lo anotas como bandera.

Tras crear a los personajes, cada uno de vosotros debería poner una pieza de juego – una moneda, una ficha, una figura en miniatura – sobre el mapa para mostrar dónde está su personaje. Asegúrate de que todas las piezas sean diferentes.

Para muchos, es útil tener una lista de nombres que puedan ser usados para personajes secundarios durante el juego. Escribid una lista como esa entre todos – al menos diez nombres masculinos y diez femeninos os ayudarán a empezar.

☞ Comenzando la sesión

Cada sesión, antes de comenzar a jugar, necesitaréis un *punto de destino* para vuestro personaje. Este es un evento que ocurrirá en la vida de los personajes – algo dramático, significativo, tal vez algo que cambie su vida.

Crearéis puntos de destino entre vosotros. Todos escribiréis un punto de destino para cada uno de los personajes de los demás jugadores – así que si estás jugando con otras cuatro personas, estarás escribiendo cuatro diferentes puntos de destino, uno para cada uno.

Estos puntos de destino son cosas que sería interesante escuchar, y que podrían ser de cierta (tal vez gran) importancia para los jugadores. Eres libre de anotar cualquier cosa que quieras cuando los escribas; después de todo, los jugadores son libres de ignorar tus puntos de destino si quieren. Algunos jugadores lo han llamado «espacio creativo indiscutido» - pueden ser usados tal como están, o ser tirados.

Los mejores puntos de destino son usualmente aquellos que sorprenden y retan al jugador. Aquí hay algunos consejos:

- Un punto de destino puede mostrar al personaje en un aspecto inesperado. Para un personaje pacifista, «Matas a tres personas con una pistola encontrada» es un punto de destino interesante y terrorífico. Todos estaremos preguntándonos cómo va a suceder eso.
- Un punto de destino podría matar expectativas y formar retos anti-climáticos. Para un personaje que ha gastado dos sesiones buscando a su padre perdido hace mucho, el cual cree un Tecnomago Supremo, un punto de destino diciendo «Encuentras a tu padre, que trabaja como un tendero en algún barrio anónimo» sería ciertamente un giro. Nos preguntaríamos cómo reacciona el personaje a eso.
- Un punto de destino podría dar al personaje la oportunidad de brillar de veras. Para un personaje que ha sido segundo al mando durante largo tiempo, un punto de destino diciendo «Pruebas tu competencia en una batalla dramática y recibes el mando de tu propia unidad» nos haría a todos alegrarnos por el personaje.

Cuando todos hayan terminado, elige uno de los puntos de destino que los otros jugadores han sugerido para tu personaje.

(Para un juego de dos o tres jugadores, cada jugador escribe tres puntos de destino para los personajes de los otros jugadores (o el otro jugador)).

Ejemplo: Estás jugando con otros dos – uno interpreta a un chico joven buscando a su hermano en el mar; el otro interpreta a un viejo necromago. Para el primer personaje escribes «Encuentra a su hermano muriendo de sed en las Costas del Oeste». Para el segundo escribes «Abre el portal a la Tierra de los Muertos».

Estás interpretando a Albiorth, un hombre rico, aislado. Los otros sugieren «Encuentra un antiguo tesoro pirata» y «Regresa a para provocar una terrible venganza en su ciudad de nacimiento». Eliges el segundo punto de destino.

Cuando has elegido un destino, lo escribes en una hoja de papel y lo doblas para que los demás lo puedan ver todo el tiempo. Alternativamente, los demás sencillamente pueden anotarlo en una hoja propia para fácil referencia. Del modo que decidáis hacerlo, es importante que todos puedan leer tu

punto de destino en todo momento.

Nota: Si cualquiera de los puntos de destino afecta a más de un personaje principal, *todos* los jugadores envueltos deben estar de acuerdo para usarlo.

Ejemplo: Si otro jugador tiene al hermano perdido como personaje, el punto de destino «Encuentra a su hermano muriendo de sed en las Costas del Oeste» debería ser aprobado por ambos jugadores – de otro modo, el jugador tendría que elegir otro punto de destino.

☞ Usando puntos de destino

El punto de destino es una de las partes más importantes del juego. Es lo que mantiene tus historias cohesionadas, lo que les impide vagar sin rumbo y acabar en ninguna parte. Sabes cuál es el destino de tu personaje para esta sesión – ¡juega en dirección a él! En cada escena estarás conduciendo a tu personaje hacia su destino, y en el tercer o cuarto turno de juego, debería enfrentarse a él.

Otros jugadores deberían ayudarte a obtener el punto de destino – interpretando a personajes secundarios relevantes, describiendo eventos adecuados etc.

Tras jugar tu punto de destino, puedes elegir dejar descansar tu historia por esta sesión, si es así, aún participarás en las historias de los demás como siempre, pero cuando sea tu turno para interpretar a tu personaje, sencillamente sáltatelo.

Cuando todos los personajes hayan enfrentado sus puntos de destino, es probablemente un buen momento para acabar la sesión.

Ejemplo: En tu tercera escena, Albiorth desembarca en una pequeña isla yerma y encuentra a una pequeña niña. En una escena anterior, otro jugador describe cómo esta niña era la portadora de una horrible enfermedad. Albiorth se supone que debe «provocar una terrible venganza en su ciudad de nacimiento» - así que narras cómo lleva a la niña en un pequeño bote y navega hasta la ciudad que le aisló. Su plan es infectarlos con la enfermedad.

☞ ¿Qué haces en tu turno?

En tu turno, cuando tu personaje está en foco, haces estas cosas.

Crea el marco

Describe dónde está tu personaje y qué está sucediendo. Eres el director, así que asegúrate de pedir a otros jugadores que describan los elementos, interpreten a los personajes específicos, etc.

La primera vez que juegues, deberías prestar especial atención a esta parte. Es fácil sentir que eres responsable de proveer de todo el contenido. No lo eres; eres responsable de proveer de la estructura inicial. No tienes por qué decidir dónde estás al comienzo de la escena, o qué ocurre – pero debes asegurarte de que *alguien lo haga*.

Ejemplo: Estoy comenzando mi escena, pero no tengo ni idea de lo que hacer, y los otros jugadores me observan expectantes. Voy a pedirles su ayuda. «Mi personaje es en... um... Morten, ¿dónde estoy?»

Morten piensa un momento, y luego señala al mapa. «Estás en el pantano, justo aquí. Estás buscando algo que soñaste la pasada noche.»

No tengo ni idea de lo que soñó mi personaje, pero eso está bien, lo descubriremos. «El pantano, de acuerdo. Mónica, ¿podrías interpretar al extraño y pequeño chico que encontramos en la última sesión?» Mónica asiente, no se lo que el chico está haciendo allí, pero de nuevo, lo descubriremos. Comienzo a narrar para mi personaje.

«Estoy vadeando a través del pantano, espantando a las moscas a derecha e izquierda...»

Si te sientes con ganas, puedes dar también direcciones más específicas para la escena. Esto es enteramente opcional, pero puede ser divertido. Mis grupos a veces especifican qué técnicas usar, o *cómo* deberían narrarse las cosas. Aquí hay algunos ejemplos:

- «Juega esta escena como un flashback una secuencia de sueño».
- «Esta escena es idéntica a la anterior, pero vista desde el punto de vista de un personaje diferente».
- «No debería haber ningún conflicto en esta escena. Todo es acerca de estar en el momento, inmerso, describiendo».
- «En esta escena el Emperador intentará parecer digno, pero una serie de estúpidos accidentes harán que quede en desprestigio».

Mueve tu pieza de juego, si es necesario

Con el fin de ayudar a los otros jugadores a recordar dónde está tu personaje en todo momento, es una buena idea mostrar la localización de tu personaje sobre el mapa. Asegúrate de mover tu pieza de juego cuando el personaje cambie su localización.

Ejemplo: Puesto que estoy en el pantano, coloco mi pieza de juego allí.

Representa a tu personaje

Controlas las acciones, pensamientos y diálogos de tu personaje en todo momento. La única excepción es cuando alguien te dice «**Puede que no sea tan sencillo**» – donde a quien le corresponda especificar el desarrollo de la situación puede narrar lo que tu personaje hace, y lo que acaba

sucedíéndole. Nadie puede decir «**Inténtalo de forma distinta**» cuando narras cosas sobre tu personaje.

Extrae una carta de Destino

Una vez cada sesión, puedes decidir extraer una carta de Destino en tu turno. Estas cartas son para cuando quieres o necesitas algún tipo de ayuda narrativa aleatoria – Si encuentras que la historia de tu personaje está perdiendo pie, por ejemplo, o si piensas que la trama que estás siguiendo necesita algún giro inesperado.

Las cartas de Destino suelen estar atadas al mapa, o a elementos de escenario que son poseídos por alguien (es decir, **posesión**). Cuando extraes una carta, *no la miras*, sino que se la das a alguien para que la interprete. Su trabajo es asegurarse de que la fortuna te arroje – o bien sólo a tu personaje, o a todos los personajes – una bola con efecto.

Cuando alguien interprete una carta que hable de un elemento en posesión, eso significa que *su* elemento en posesión entra en juego.

Ejemplo: Extraes una carta de Destino y se la das al jugador que tiene la posesión de la climatología mágica y la atmósfera. La carta dice «El elemento que posees está interfiriendo con los deseos, aspiraciones o necesidades del personaje». El jugador describe cómo su personaje, en el camino a la Ciudad del Amor, es atrapado por una tormenta mágica que le arrastra a una isla desierta lejana. También describe cómo esta tormenta mágica afecta a otros personajes mayores y menores.

Termina la escena

Cuando estés preparado, puedes terminar tu turno y dejar que el siguiente jugador tome su turno. Es importante recordar que nadie más puede decirte cuándo terminar tu turno – es completamente a tu discreción, así que tienes mucho espacio y libertad para narrar a tu propio estilo y ritmo.

☞ ¿Qué más puedes hacer?

Hay algunas cosas que *siempre* puedes hacer – tanto si es tu turno como si no. Ten siempre estas opciones en mente – el juego se basa en tu participación cuando *no* es tu turno.

Dí «Inténtalo de forma distinta»

Si alguien narra algo que no crees que case con la historia o la situación, por cualquier razón, puedes decir «**Inténtalo de forma distinta**». Deberán a continuación narrar otra cosa – una variación de lo que acaban de decir, o algo completamente diferente. Puedes especificar exactamente qué es lo que quieres diferente - «deja de hacer el tonto», por ejemplo, o «No quiero a mi personaje en la cárcel».

No tengas miedo de usar esta regla. Al principio puedes encontrarte usándola bastante a menudo; pero tras un tiempo, cuando todos hayan comprendido el tono del tipo de narración que casa con las expectativas del grupo, encontrarás que no necesitas esta regla tanto. Es un modo de dibujar una línea de tiza para los otros jugadores: «Esto es interesante, esto no».

Ejemplo: Alguien dice «El hombre que cayó por la borda sale del agua de nuevo. Su cuerpo está cubierto de sangre, y tiene un inmenso tiburón muerto bajo el brazo.» Esto es un tanto excesivo en tu opinión, así que dices « Inténtalo de forma distinta – ¿Podemos dejar lo del tiburón?» El otro personaje asiente. «De acuerdo, sale del agua cubierto de sangre. 'Tuve que combatir con algunos tiburones', dice.»

Dí «Describe eso con más detalle»

Cuando quieres escuchar más acerca de algo que se acaba de narrar, puedes decir «**Describe eso con más detalle**». Esta es una gran herramienta para asegurarte de que todos estáis contando una historia juntos, no sólo esbozando una sinopsis. También te da la oportunidad de probar lo que el grupo quiere escuchar – si quitas importancia a un área de la que no estás muy seguro, sabrás que es importante para los otros si te piden que describas los detalles.

Un buen consejo para describir detalle es: No seas creativo. No intentes inventarte cosas. Sólo finge que estás visitando el lugar, viendo las cosas a tu alrededor, y describiendo lo que ves. El brillo de un botón en un uniforme, el corto pelo rubio del joven guarda de ojos acorados... A veces no importa realmente qué detalle describes, mientras que describas algo.

Ejemplo: Dices «El maestro habla acerca de algunos rituales.» Otro jugador dice: «¡Describe eso con más detalle!» Tú respondes: «De acuerdo... Él te cuenta: 'El ritual del agua que enlaza a dos personas en matrimonio requiere que ambas lleven una pequeña botella de agua; agua de arrollo para la mujer, agua de pozo para el hombre...'»

Dí «Puede que no sea tan sencillo»

Si existe un reto o un conflicto, puedes decir «**Puede que no sea tan sencillo**». Esto sólo puede hacerse *una vez por turno*. El jugador actual decide qué está intentando hacer el personaje en ese momento. Es bueno si lo planteas como una pregunta - «¿Puede Albiorth nadar a través del lago?», «¿Puede Mira convencer al Emperador de que la enfermedad es mortal?», «¿Es Arlo capaz de matar a la gaviota que contiene el espíritu de su esposa?» Entonces el personaje actual selecciona a otro personaje

para extraer una carta de resolución e interpretarla. Esto es importante – ¡Tú *nunca* interpretas una carta de a resolución para tu propio personaje!

*Ejemplo: el jugador de Albiorth te elige para sacar una carta de resolución. Dice «Sí, y...»
Decides que no sólo consigue Albiorth nadar a través del lago, sino que descubre un tesoro hundido en el camino.*

*Ejemplo: El jugador de Mira te elige para sacar una carta de resolución. Dice «No, y...»
Decides que no sólo no le cree el Emperador a Mira, sino que se enfurece tanto por su insolencia que manda a sus soldados a matar a su familia.*

Dí «Una escena de continuación, por favor»

Si el jugador termina su turno, y te gustaría escuchar más de la historia a continuación, puedes preguntarles si les gustaría hacer una escena de continuación. Si eligen hacerlo, efectúan otro turno seguidamente. ¡Sin embargo, tendrán que saltarse su siguiente turno!

No puede haber más de una escena de continuación seguida. Así que una vez que la escena de continuación se acabe, es definitivamente el turno del siguiente jugador.

Dí «Me gustaría un interludio después de eso»

Si tienes algo que quieres narrar *verdaderamente*, que podría pegar bien justo después de que el actual turno haya terminado, puedes pedir un interludio. Si el grupo está de acuerdo, obtienes un minuto después de que la escena actual haya terminado para narrar. Hazlo breve – ¡No es tu turno, estás solo metiendo un breve e interesante momento a presión!

No puede haber más de una escena de interludio seguida, en cualquier caso. Cuando tu interludio acabe, el siguiente jugador toma su turno.

Crea o interpreta un personaje secundario

Puedes interpretar a un personaje secundario o de soporte adecuado en cualquier momento – o bien porque alguien te lo ha pedido, o porque te gustaría hacerlo. El jugador actual puede decir «Inténtalo de forma distinta», por supuesto, lo cual significa que o bien cambias tu retrato del personaje, o simplemente interpretas a un personaje diferente. Nadie posee a los personajes secundarios – todo el mundo puede apoderarse de ellos en cualquier momento.

Describe eventos y entorno

En cualquier momento puedes narrar eventos, describir el entorno, etcétera.

∞ Posesión

Algunos jugadores tienen *posesión* de ciertos elementos de la ficción – como la magia, la geografía y la cultura. Decides qué elementos requieren propiedad cuando eliges o defines el escenario.

Ejemplo: Cuando jugamos en el escenario de Terramar, el grupo decide que magia, geografía y cultura requieren posesión. Defines magia como la Balanza, el Diseño, los dragones, la tradición de Pelnish, la magia de las brujas, la climatología mágica – todas esas cosas. La geografía cubre el mapa, las islas, la climatología, las plantas y los animales del Archipiélago. La cultura está definida como la literatura, música, historia – y también las jerarquías, normas sociales y reglas.

Sé un dueño activo

A todo el mundo le gusta un poco de detalle en el escenario. Cuando veas la oportunidad de describir tu elemento, hazlo. Puede ser tan corto como una frase o una sentencia, o puedes dibujar mapas y hacer una corta explicación de la física local. Intenta hacer algo de posesión activa al menos una vez por sesión.

Destino

Cuando se te pida interpretar una carta de Destino, esa carta puede pedirte que narres algo sobre el elemento que posees. Eres libre de interpretarlo como lo desees.

Ejemplo: Una carta de Destino dice «Una disonancia o desequilibrio aparece en tu elemento. Puede ser pequeña o grande; puede no ser lo que parece.» Tu elemento es Geografía. Decides que esto significa que hay un temblor en una de las islas centrales, agitando los hogares y asustando a las cabras. A lo que esto conducirá más adelante... no lo sabemos aún.

Veto

Si alguien narra algo con lo que estás en desacuerdo dentro de un elemento que posees, puedes hacer el veto a su narración. Esto es algo que puedes hacer por ejemplo si la narración contradice un conocimiento existente, si se diluye tu visión del elemento, o si cambia el elemento de un modo en el que no crees que funciona.

Ejemplo: Otro personaje narra cómo un cabrero joven lanza una enorme bola de fuego a la nave pirata. Tú dices «Veto. Eso no me parece correcto. ¿Quién le enseñó?»

Nota que el veto es diferente a decir «**Inténtalo de forma distinta**». Un veto no debería usarse sólo para reflejar un gusto personal en la narración y la trama – se supone que sirve para asegurar que la integridad del escenario permanezca intacta. Es una responsabilidad que tienes con el grupo.

Eres libre de discutir el veto con los otros jugadores, si quieres; de todas formas, la decisión final es tuya y sólo tuya, y no necesitas explicárselo al grupo si no quieres. Sólo di «no, lo siento, te veto eso», y el juego continúa.

🌀 Técnicas importantes

Para lograr que el juego funcione, los jugadores deberían entender y usar las siguientes técnicas durante el juego. Son principalmente habilidades básicas para improvisación y narración en grupo.

Acepta los aportes. Cuando alguien dice «esto y esto sucede», intenta siempre aceptarlo en tu narración. Si no estás seguro de cómo hacerlo, comienza tu respuesta con «sí, y...» y continúa desde allí.

Ejemplo: Alguien dice: «¡Tu personaje tropieza con una roca y comienza a desplomarse por la ladera de la colina!» Tú respondes: «Sí, y mientras se desploma, su hombro golpea contra la dura roca. Aúlla de dolor.»

Proporciona aportes. No esperes a que los demás te pidan que interpretes personajes o describas cosas – tan sólo entra de un salto cuando te sientas con ganas. No lo fuerces, pero si tienes una idea, dila primero y piénsala después. Libera tu culo y tu mente seguirá, como algún sabio dijo en algún momento.

Pide aportes. Si estás atrapado en tu narración, y no sabes exactamente qué decir o hacer, pide un aporte de los demás jugadores.

Ejemplo: No estás seguro de lo que sucede tras el desplome, así que dices: «Um, ¿alguna idea, alguien?» Uno de los jugadores dice: «Un joven muchacho se acerca. '¿Se ha hecho daño, maestro?' Te ayuda a levantarte. Sus ojos no tienen iris.» De pronto, ya tienes algo con lo que trabajar.

Comprende cuándo hablar y cuándo permanecer callado. No lo fuerces. Si sientes que tienes que interpretar, para ser superlisto y creativo y original, probablemente acabarás con narraciones extrañas, cojas o tópicas. Mejor estar sentado y relajado, y hablar cuando sientes que quieres. Recuerda, incluso cuando es tu turno, no tienes por qué hacer todo el trabajo.

Abre tu historia. Si estás hablando todo el tiempo en tu turno, proporcionando todo el detalle y la trama, describiendo todos los personajes secundarios y sin parar para respirar – va a ser muy duro para cualquier otro influenciar tu historia. Toma un descanso, pide aportes, dale personajes secundarios a otros jugadores para que los interpreten.

Evita los grandes saltos temporales. En un juego como este, las historias de los personajes pueden entrelazarse fácilmente. Si decides de repente que tu siguiente escena tomará lugar diez años más tarde, les será difícil a los otros jugadores ajustar su historia a la tuya. Consulta con los otros jugadores si les parece correcto hacer un salto tal.

No les robes a otros jugadores sus puntos de destino. Ten mucho cuidado con esto: Usualmente no quieres que otros personajes narren tus puntos de destino, ni deberías por norma narrar los suyos. Si te encuentras a ti mismo haciendo esto, consulta con los otros jugadores si les parece bien.

Mantén la historia sobre los personajes. A veces los personajes secundarios parecen tener una vida propia. Eso está bien; pero si te encuentras a ti mismo en escenas épicas donde no estén ninguno de los personajes principales activos, es el momento de matar a tus criaturas – a veces literalmente.

☞ Cartas de Destino

<p>Alguien importante para este personaje se enfrenta a un terrible problema por el elemento que posees – enfermedad con peligro de muerte, bancarrota, dudas de fe o similar.</p>	<p>Éste personaje hace algo precipitado que les causa muchos problemas con el elemento que posees. Una desaconsejable unión sexual; insultar a un aliado; destruir una propiedad...</p>
<p>Un área del mapa está amenazada. Un ataque de enemigos, un desastre natural, un cambio en el interior o similar.</p>	<p>Alguien del pasado de este personaje aparece repentinamente en un área del mapa, con una petición o demanda.</p>
<p>El elemento que posees está interfiriendo con los deseos, aspiraciones o necesidades de este personaje.</p>	<p>Algo importante ha sido robado de este personaje por alguien conectado con el elemento que posees.</p>
<p>El elemento que posees cambia lealtad, motivación o dirección de un modo sorprendente.</p>	<p>Éste personaje recibe un regalo problemático y no deseado de un área en el mapa.</p>
<p>El elemento que posees reclama una vieja deuda del personaje.</p>	<p>Éste personaje hace un enemigo en el elemento que posees.</p>

∞ Cartas de Resolución

*Estas cartas genéricas de resolución son idénticas a aquellas impresas en el libro **Norwegian Style**. Allí, han sido usadas para el juego **Itras By**. Sé libre de usarlas para otros juegos, si lo deseas.*

<p>Sí, pero... El personaje tiene éxito, pero algo completamente sin relación va mal, para el personaje o para alguien que le importa.</p>	<p>Sí, pero sólo si... El personaje puede obtener lo que desea – pero sólo si elige realizar cierto sacrificio.</p>
<p>Sí, y... El personaje tiene éxito, y logra más de lo que esperaba. Tal vez incluso demasiado más...</p>	<p>Sí, pero... El personaje tiene éxito, pero las consecuencias del éxito son completamente diferentes de lo que se esperaba.</p>
<p>No, pero... El personaje falla, pero otra cosa positiva sucede en su lugar, sin relación con aquello a lo que aspiraba.</p>	<p>Sí, pero... El personaje tiene éxito, pero hay un pequeño detalle que no va según lo planeado.</p>
<p>Se necesita ayuda. El personaje acaba comprendiendo que necesita la ayuda de alguien que no está en escena para lograr su objetivo.</p>	<p>No, y... El personaje falla, y algo sin relación también va mal.</p>

➤ Apéndice: Formación, Conflicto, Regularización y Conformidad

Este texto ha sido extraído de la Wikipedia. Lo incluyo aquí porque pienso que dice mucho acerca de cómo la gente trabaja junta como grupo cuando juega a juegos de rol y de historia. Cuando lo leí, estuve pensando acerca de cómo está diseñado Archipiélago. He incluido algunas de mis propias notas en cursiva.

El modelo Formación – Conflicto – Regularización – Conformidad de desarrollos en grupo fue el primero propuesto por Bruce Tuckman en 1965, que mantuvo que estas fases eran necesarias e inevitables para que el equipo creciera; para enfrentarse a los retos, afrontar los problemas, encontrar soluciones, planificar trabajos y entregar resultados. Éste modelo se ha convertido en la base para los siguientes modelos de desarrollo de Equipo y dinámicas de equipo y en una teoría de administración frecuentemente usada para describir el comportamiento de los equipos existentes. También ha arraigado firmemente en el campo de la Educación Experiencial dado que en muchos centros de educación a cielo abierto la construcción de equipos y el desarrollo del liderazgo son objetivos clave.

Formación

En los primeros estadios de la construcción de equipos, la formación del equipo toma lugar. El equipo se reúne y estudia las oportunidades y desafíos, y se pone de acuerdo en los objetivos y comienza a enfrentarse a las tareas. Los miembros del equipo tienden a comportarse bastante independientemente. Pueden estar motivados pero usualmente suelen estar relativamente poco informados de los problemas y objetivos del equipo. Los miembros del equipo están usualmente en su mejor comportamiento pero muy enfocados en sí mismos. Los miembros maduros del equipo comienzan a modelar comportamiento apropiado incluso en esta fase temprana. Compartir el conocimiento del concepto de "Equipos - Formación, Conflicto, Regularización, Conformidad" es extremadamente útil para el equipo.

Los supervisores del equipo suelen necesitar ser directivos durante esta fase.

El estadio de formación de cualquier equipo es importante porque en este estadio los miembros del equipo se conocen los unos a los otros, intercambian alguna información personal, y hacen nuevos amigos. Esto es también una buena oportunidad para ver cómo cada miembro del equipo trabaja como individuo o cómo responden a la presión.

La gente que se conoce la una a la otra suelen hacer mejores grupos. Esta es una de las razones por las que deberías jugar con amigos, o gente que quieras que sean tus amigos; te servirá para tener mejores partidas. Y, por supuesto, enriquecerá tu vida social como ser humano.

Si tienes un grupo de amigos que se conocen los unos a los otros y han jugado algunos juegos antes, puedes haber ya cruzado el estadio de formación. De todas formas, si el grupo gana o pierde un miembro, encontrarás que probablemente las dinámicas sociales habrán cambiado. Suelo encontrar que el grupo necesita reformarse a medida que los miembros entran y salen.

Nota el modo en que el artículo habla del rol del supervisor, y cómo cambia de estadio en estadio. En el estadio de formación de una campaña o juego, es bueno tener un Director de Juego o facilitador fuerte.

Conflicto

Cada grupo entrará a continuación la fase de conflicto en donde diferentes ideas compiten por consideración. El equipo apunta asuntos como qué problemas deben resolver realmente, cómo funcionarán independientemente y juntos y qué modelo de liderazgo aceptarán. Los miembros del equipo se abrirán a los demás y confrontarán las ideas y las perspectivas de los otros. En algunos casos el enfrentamiento puede resolverse rápidamente. En otros, el equipo nunca abandona esta etapa. La madurez de algunos miembros del equipo usualmente determina si el equipo trasciende en algún momento este estadio. Algunos miembros de equipo se concentrarán en minucias para evadir asuntos reales.

El estadio de conflicto es necesario para el crecimiento del equipo. Puede ser polémico, desagradable e incluso doloroso para miembros del equipo que son reacios a los conflictos. La tolerancia de cada miembro del equipo y sus diferencias necesitan ser enfatizadas. Sin tolerancia y paciencia el equipo caerá. Esta fase puede acabar siendo destructiva para el equipo y minará la motivación si se le permite salir fuera de control.

Los supervisores del equipo durante esta fase pueden ser más accesibles, pero suelen necesitar aún ser directivos en su guía de toma de decisiones y comportamiento profesional. Los grupos podrán por tanto resolver sus diferencias y los miembros serán capaces de participar los unos con los otros más confortablemente, no sentirán que están siendo juzgados de ningún modo y podrán compartir sus propias opiniones y visiones.

Para mí, este estadio es acerca de encontrar el sistema, escenario, juego correctos. ¿Queremos jugar una fantasía heroica ligera, o realismo social? ¿Queremos un Director de Juego, o distribuimos las funciones del director?

El comentario sobre las minucias es revelador. ¿Habéis estado alguna vez en un grupo donde los jugadores prefieren debatir los sistemas de combate de diferentes juegos, en vez de hablar de lo que quieren hacer y conseguir durante el juego?

*Pienso que cuanto más **abiertos** sean los miembros del grupo en este estadio – más seamos capaces de decirnos los unos a los otros lo que realmente queremos, lo que nos gusta, lo que somos – tanto más diversión y profundidad podremos extraer del juego.*

Regularización

En determinado punto, el equipo podrá entrar la fase de regularización. Los miembros del equipo ajustarán sus comportamientos a los demás a medida que desarrollen hábitos de trabajo que hagan el trabajo en equipo más natural y fluido. Los miembros del equipo a menudo se abrirán camino a través de este estadio acordando determinadas reglas, valores, comportamiento profesional, métodos compartidos, herramientas de trabajo e incluso tabús. Durante esta fase, los miembros del equipo empiezan a confiar los unos en los otros. La motivación se incrementará a medida que el equipo se implique más en el proyecto.

Los equipos en esta fase pueden perder su creatividad si las normas de regularización se vuelven demasiado estrictas y comienzan a reprimir disensiones saludables, y por tanto el equipo comenzará a exhibir pensamiento grupal.

Los supervisores del equipo durante esta fase tenderán a ser más participativos que en etapas anteriores. Los miembros del equipo podrán esperar adquirir más responsabilidades para la toma de decisiones y el

comportamiento profesional.

A medida que los miembros del equipo se conozcan mejor los unos a los otros, sus visiones de los demás cambiarán. El equipo sentirá una sensación de logro por llegar tan lejos, sin embargo algunos miembros podrán comenzar a sentirse amenazados por la gran responsabilidad que se les ha dado. Intentarán resistir la presión y revertir a la fase de conflicto de nuevo.

Lee esto de nuevo y piensa otra vez en Archipiélago. La mitad de las frases rituales son sobre regularización, decir a cada uno cómo queremos que el juego funcione. «Inténtalo de forma distinta». «Describe eso más detenidamente». «Puede que no sea tan sencillo». Y, por supuesto, las reglas de veto de la propiedad.

Los puntos sobre la confianza y la disensión saludable son muy importantes, en mi opinión. Confía en tus co-jugadores, y déjales discrepar contigo si sienten que deben. De nuevo, eso está incorporado en las reglas y frases de Archipiélago.

Nota cómo, en este estadio, el Director de Juego o facilitador se ha convertido en un jugador. El juego está pensado como sin-DJ, o como alguien diría, DJ-lleño.

Conformidad

Algunos equipos alcanzarán la etapa de conformidad. Estos equipos de alto rendimiento son capaces de funcionar como unidad a medida que encuentren caminos de obtener el trabajo hecho de forma efectiva y sin complicaciones, sin conflictos inapropiados o la necesidad de supervisión externa. Los miembros del equipo se habrán hecho independientes. En este momento estarán motivados y llenos de conocimiento. Los miembros del equipo son ahora competentes, autónomos y capaces de conducir el proceso de toma de decisiones sin supervisión. La disensión será esperada y permitida mientras que sea canalizada a través de medios aceptables para el equipo.

Los supervisores del equipo durante esta fase son casi siempre participativos. El equipo tomará la mayoría de las decisiones necesarias. Incluso los equipos de mayor rendimiento revertirán a etapas anteriores en determinadas circunstancias. Muchos equipos de largo recorrido pasarán a través de estos ciclos muchas veces cuando reaccionen a circunstancias cambiantes. Por ejemplo, un cambio en la dirección puede causar al equipo que revierta a la fase de conflicto a medida que los nuevos miembros desafíen las normas existentes y las dinámicas del equipo.

Para mí, esto es lo que sucede cuando has jugado con un grupo y un juego por un tiempo. Comienzas saltándote las reglas y procedimientos, creándolas de forma improvisada si quieres jugar con algunas estructuras, perdiéndolas de nuevo cuando no se necesitan o no se quieren. Nota cómo un cambio en el establecimiento de un grupo – un nuevo facilitador/anfitrión, nuevos miembros – a veces significa que necesitas volver a pensar y construir algunas estructuras, para encajar con los nuevos individuos y dinámicas.

Desarrollos adicionales: Aplazamiento y transformación

Tuckman añadió posteriormente una quinta fase, aplazamiento, que supone completar la tarea y disolver el equipo. Otros la llaman la fase de duelo.

Un equipo que perviva puede trascender a una fase de logro en transformación. La gestión transformativa puede producir cambios mayores en el rendimiento a través de la sinergia y es considerado como de mayor alcance que la gestión transaccional.

∞ Apéndice: Las reglas, versión reducida

En tu turno:

Debes...

- Crear el entorno – dar las direcciones iniciales al resto de los jugadores
- Mover tu ficha de juego, si es necesario
- Retratar a tu personaje
- Finalizar tu escena, cuando estés listo

Puedes...

- Extraer una carta de Destino (sólo una por sesión)

En el turno de cualquier otro, incluido el tuyo:

Puedes...

- Crear o interpretar personajes secundarios
- Describir eventos y el entorno
- Decir «Inténtalo de forma distinta»
- Decir «Describe eso con más detalle»
- Decir «Puede que no sea tan sencillo» (sólo puede suceder una vez por turno)
- Decir «Una escena de continuación, por favor» (sólo puede suceder una vez por turno)
- Decir «Me gustaría un interludio después de eso» (sólo puede suceder una vez por turno)
- Vetar elementos de narración relacionados con los elementos que poseas, si sientes que es necesario para la integridad de la visión