

# Archipiélago

*un juego narrativo sobre el destino*

Un juego narrativo sobre el destino  
Segunda edición, versión playtest  
Por Matthijs Holter, 2007-2009

## Gracias a:

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

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

## Sobre el juego

Archipiélago es un juego de rol narrativo donde cada jugador controla uno de los personajes principales de la historia. Por turnos cada uno dirige e interpreta su parte correspondiente en dicha historia conduciéndola hasta su destino final, mientras los otros jugadores interactúan con él e influyen en ella.

## ¿Para quién es este juego?

Si te gusta contar historias en los juegos, y disfrutas del desafío creativo y la inspiración que provienen de trabajar con otras personas, este juego es para ti. Si te gustan las mecánicas tácticas, la gestión de recursos o la competición entre jugadores, hay otros juegos que funcionarán mejor contigo.

## La sensación a la que aspiro

Escribí este juego intentando capturar la sensación que me provocan novelas como la saga de Terramar, de Ursula K. LeGuin. Quería un juego de grandes destinos que al mismo tiempo tuviera tiempo para desarrollar los pequeños detalles de las plantas, las palabras o las vidas de cada día. Quería un juego que hablara de los 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 tejieran otro tipo de historias más sutiles.

Este juego funciona mejor si lo juegas lentamente. A veces, lo mejor que se puede hacer es esperar un poco y ver cómo se desarrolla todo. Ged permaneció con Ogión durante años aprendiendo el lenguaje antiguo, los nombres de las flores, las plantas y los insectos. Hay un momento para dejar que los personajes evolucionen.

Inspira. Expira. Tómate tu tiempo.

## Cambios desde la versión anterior

La redacción de las fases rituales ha cambiado; se han añadido algunas frases y el efecto de otras es diferente. Sí, esto significa que si has jugado al juego anteriormente necesitarás volver a leerlas todas.

Se han añadido las cartas de destino y de resolución. Las cartas de destino hacen más activa la propiedad, y permiten que el mapa entre más en juego. Las cartas de resolución son más divertidas que las antiguas cartas de rojo contra negro.

Hay un montón de pequeñas clarificaciones y expansiones en la creación de los personajes, la creación de los puntos de destino, el uso del mapa, la propiedad activa, etc.

He incluido una sección de dinámicas de grupo de la Wikipedia junto con mis comentarios relacionados con el diseño de Archipiélago.

## El juego en su desarrollo, un breve resumen

En tu turno debes montar y dirigir una escena en la que narrarás las acciones y pensamientos de tu personaje. Todos los jugadores (tanto tú como los demás) narraréis las partes restantes de la ficción. Por ejemplo: las acciones de los otros personajes, las descripciones del entorno, los 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 desees. Pídeles que interpreten personajes específicos, que controlen ciertos eventos, etc.

Al comienzo de la sesión habrás elegido un *punto de destino* escrito para tu personaje por otro jugador. Éste es un evento que tu personaje experimentará durante esta 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 del azar 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, le puedes decir: «**Cuéntalo de forma distinta**».
- Si otro jugador cuenta algo de lo que te gustaría escuchar más detalles, puedes decirle «**Descríbelo con más detalle**».
- Si otro jugador narra algo a lo que te gustaría añadir más tensión dramática, puedes decirle «**Puede que no sea tan sencillo**».
- Si otro jugador ha terminado de narrar, y te gustaría escuchar algo más a continuación, puedes preguntarle «**¿Qué tal una escena de continuación?**».
- Finalmente, si tienes un pequeño episodio que te gustaría meter justo después de que el otro jugador termine, puedes decir «**Me gustaría narrar un interludio a continuación**».

Algunos jugadores tendrán la *posesión* de ciertos elementos de la ficción como por ejemplo la magia, la geografía o la cultura. Esto significa que tienen cierto poder de veto cuando estas cosas son mencionadas en la narración. Además inventarán eventos azarosos en torno a sus elementos cuando se les pida interpretar cartas de destino.

## Montando el juego

La primera vez que juguéis tendréis que hacer dos cosas: definir el escenario y crear vuestros personajes. El escenario lo definiréis en grupo; los personajes los crearéis individualmente, pero es buena idea hacerlo comentándolo con los demás para obtener información, para asegurarte de que estáis todos más o menos en la misma página o sencillamente para divertirte.

### Definiendo el escenario

Deberíais decidir entre dos posibles opciones: O bien usar un escenario existente, o bien definir uno nuevo.

### Usar un escenario existente

Si estáis usando un escenario existente deberíais encontrar un mapa para ese escenario y colocarlo en la mesa. Hablad un poco sobre el escenario entre vosotros: ¿Qué tiene de interesante? ¿Cómo funcionan sus diferentes elementos?

Situa el juego en un tiempo o lugar que no hayan sido definidos meticulosamente en el escenario. Vais a necesitar algo de espacio para explorar e inventar nuevos lugares, gentes o culturas.

Decidid qué elementos del escenario son centrales, y por tanto necesitan que alguien tome *posesión* de uno de ellos, alguien que pueda decir qué pega y qué no en dicho elemento.

*Ejemplo: En los libros de Terramar de Ursula K. LeGuin, las 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 él. De la misma forma que cuando definís un nuevo escenario, podéis crear nuevas islas con sus nombres y descripciones.

### Definir un nuevo escenario

Hablad entre vosotros acerca del tipo de escenario que queréis. Fantasía heroica o ciencia ficción son géneros apropiados, aunque si deseáis experimentar con otros géneros, adelante.

Decidid qué elementos del escenario son centrales, y por tanto necesitan que alguien tome posesión de ellos: alguien que pueda decir qué pega y qué no en dicho elemento. Esto es para asegurar de que el escenario tenga integridad, y que haya una visión unificada en ellos. Decidid a quién le pertenecen. La posesión es una responsabilidad, así que aseguraos de que la gente correcta tome *posesión* de los elementos correctos.

Tomad un papel lo bastante como amplio para dibujar un mapa. Al comenzar, este mapa os ayudará a obtener una visión general del escenario, su núcleo dramático. Más tarde lo usaréis para marcar dónde están los personajes. El mapa afectará, y será afectado, por las cartas de Destino que extraigáis durante el juego.

Aquellos que quieran dibujar, que agarren un lápiz o bolígrafo y comiencen a hacer bocetos de las localizaciones. Deberíais crear al menos cinco localizaciones, más si es que vais a jugar más de una sesión.

Dejad algún espacio en el lateral del mapa donde podáis anotar nombres de personajes que aparezcan durante el juego.

Poned nombres a las localizaciones. Nombrad también otras cosas en el mapa: océanos, corrientes, vientos, aldeas, cúmulos estelares, desiertos...

Poned unas cuantas descripciones cortas a algunas de las localizaciones. Añadidles uno o dos detalles, pero aseguraos de que la mayoría sigan sin definir y abiertas a la exploración.

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

*Ejemplo: Decidís 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. Acordáis las áreas de posesión que serán: 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 ob tiene el nombre «Océano Plateado».*

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

*Algún otro dice «Todo el mundo allí parece un pequeño hombrecillo verde». No te gusta eso, así que dices «**cuéntalo de forma distinta**». Así que dice: «La gente allí parece humana, sólo que es ligeramente más alta y más oscura».*

*Dices «Ciudades brillantes... **Descríbelo con 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 qué tipo de personaje quieres jugar. ¡Piensa en voz alta! Encuentra de dónde viene y describe algunas de las personas que sean importantes para él en su historia. Deberías tener el comienzo de una historia en mente; no crear un personaje que sencillamente esté en un lugar sin hacer nada. Recuerda que este personaje será portador de un destino; será una figura importante, una pieza principal en la historia, destinado a la grandeza o a la tragedia. Puede comenzar siendo pequeño e insignificante, o grande y poderoso, pero invariablemente estará en el centro de los acontecimientos.

*Ejemplo: Estás jugando en el escenario de Terra-mar. Quieres un personaje que haya sido grande, pero haya caído. Se llamará Albiorth. Se lo cuentas al grupo,*

*y otro jugador sugiere que el personaje haya sido aislado o 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 o elemento. Estos lazos deben ser significativos y fuertes para tu personaje. Podéis resolverlos para cada personaje por turnos, o después de que algunos o la totalidad de los personajes restantes lo hayan hecho, pero la relación deberá estar terminada antes de que el juego comience.

**Un consejo:** Si hay un conflicto especial en la sesión (una contienda mayor entre facciones, una guerra, una competición por algún 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 en 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 son características de entre las que hayas escuchado; ciertas cosas sobre sus personalidades o sus historias que parezcan decir «¡juégame!» Estos serán excelentes lugares de partida para cuando escribas sus puntos de destino más tarde.

*Ejemplo: Herran ha estado luchando para convertirse en Hija de la Iglesia. Esta es una buena característica, 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 para la historia, así que no lo anotas como "bandera".*

Tras crear a los personajes, cada uno de vosotros debería poner alguna 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 esta entre todos con al menos diez nombres masculinos y diez femeninos os ayudarán a empezar.

## Comenzando la sesión

Antes de comenzar a jugar cada sesión, necesitaréis un *punto de destino* para vuestro personaje. Éste es un evento que ocurrirá en la vida de los personajes: algo dramático, significativo, tal vez algo que cambie su vida para siempre.

Crearéis los puntos de destino entre todos. Juntos escribiréis un punto de destino para cada uno de los personajes de los demás jugadores. Si estás jugando con otras cuatro personas estarás escribiendo cuatro puntos de destino diferentes, uno para cada una de ellas.

Estos puntos de destino son cosas que serán interesantes de narrar y que podrán ser de cierta, tal vez gran, importancia para la vida de los personajes. Eres libre de anotar cualquier cosa que se te ocurra al escribirlos; después de todo, los jugadores son libres de ignorar tus puntos de destino si quieren. Algunos jugadores los han llamado «espacios creativos indiscutidos». Pueden ser usados tal como están, o ser tirados.

Los mejores puntos de destino son 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 que has encontrado» es un punto de destino interesante y terrorífico. Todos estaremos preguntándonos cómo va a suceder eso.
- Un punto de destino podría destruir expectativas y generar eventos anti-climáticos. Para un personaje que ha gastado dos sesiones buscando a su padre al que perdió hace tiempo y el cual cree que es Tecnomago Supremo, un punto de destino diciendo «Encuentras a tu padre que trabaja como un tendero en algún barrio anónimo» sería ciertamente un giro narrativo interesante. Nos preguntaríamos cómo reaccionaría el personaje a eso.
- Un punto de destino podría dar al personaje la oportunidad de brillar de verdad. Para alguien que ha sido segundo al mando durante largo tiempo, un punto de destino diciendo «Pruebas tu competencia en una dramática batalla y recibes el mando de tu propia unidad» nos haría a todos alegrarnos por él.

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

(Para dos o tres jugadores, cada uno escribe tres puntos de destino para los personajes de los otros jugadores).

*Ejemplo: Estás jugando con otras dos personas: una interpreta a un chico joven buscando a su hermano en el mar; la otra 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».*

*Ejemplo: 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.*

Una vez has elegido tu destino, lo escribes en una hoja de papel y lo doblas para que los demás lo puedan verlo todo el tiempo. Alternativamente, los demás pueden anotar simplemente en una hoja de papel propia para facilitar su 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 en él deben estar de acuerdo en usarlo.

*Ejemplo: Si otro jugador tiene al hermano perdido como personaje, el punto de destino «Encuentra a su hermano a punto de morir 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 uno de los elementos 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 hacia él! En cada escena estarás conduciendo a tu personaje un paso más cerca de su destino y en el tercer o cuarto turno de juego deberías enfrentarle a él.

Los demás jugadores deberían ayudarte a alcanzar el punto de destino mediante la interpretación de personajes secundarios relevantes, la descripción de eventos adecuados, etc.

Tras jugar tu punto de destino puedes elegir dejar descansar tu historia por esta sesión. Si haces esto aún participarás en las historias de los demás como siempre, pero cuando sea tu turno para interpretar a tu personaje sencillamente te lo saltarás.

Cuando todos los personajes se hayan enfrentado a 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 niña pequeña. En una escena anterior otro jugador describió 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 expulsó. Su plan es infectarlos con la enfermedad.*

## ¿Qué haces en tu turno?

En tu turno, cuando tu personaje esté en foco, puedes hacer las siguientes cosas.

### Crear el marco

Describe dónde está tu personaje y qué le 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 creer que eres responsable de proporcionar todo el contenido. No lo eres, únicamente eres responsable de proporcionar la estructura inicial. No tienes por qué decidir dónde te encuentras al comienzo de la escena, o qué te sucede pero debes asegurarte de que *alguien lo haga*.

*Ejemplo: Estoy comenzando a narrar mi escena, pero no tengo ni idea de lo que decir y los otros jugadores me observan expectantes. Voy a pedirles su ayuda. «Mi personaje está en... uh... 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, pronto lo descubriremos. «El pantano, de acuerdo. Mónica, ¿podrías interpretar al chico extraño y pequeño que encontramos en la última sesión?» Mónica asiente, no sé lo que el chico está haciendo allí, pero de nuevo, lo descubriremos. Comienzo a narrar lo que le sucede a 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 si fuera un “flashback” o una secuencia de un 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 se trata de estar inmerso en el momento, describiéndolo».
- «En esta escena el Emperador intentará parecer digno, pero una serie de estúpidos accidentes harán que quede desprestigiado».

### Mover 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.*

### Representar a tu personaje

Controlas las acciones, pensamientos y diálogos de tu personaje en todo momento. La única excepción a esta regla es cuando alguien dice «**Puede que no sea tan sencillo**», donde a quien le corresponda especificar el desarrollo de la situación podrá narrar lo que tu personaje hace, y lo que acaba sucediéndole. Nadie puede decirte «**Cuéntalo de forma distinta**» cuando narras cosas sobre tu personaje.

### Extraer una carta de destino

Una vez por sesión puedes decidir extraer una carta de destino en tu turno. Estas cartas son para cuando quieras o necesites algún tipo de ayuda narrativa aleatoria. Si cree 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 relacionadas con el mapa, o con 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, sólo a tu personaje o a todos, 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, camino a la Ciudad del Amor, es atrapado por una tormenta mágica que le arrastra a una lejana isla desierta. También describe cómo esta tormenta mágica afecta a otros personajes mayores y menores.*



## Terminar la escena

Cuando estés preparado, puedes terminar tu turno y dejar que el siguiente jugador inicie el suyo. Es importante recordar que nadie más puede decirte cuándo terminar tu turno, depende completamente de tí por lo que tienes mucho espacio y libertad para narrar con 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.

### Decir «Cuéntalo de forma distinta»

Si alguien narra algo que no crees que case con la historia o la situación, por la razón que sea, puedes decir «**Cuéntalo de forma distinta**». Estarán obligados a narrar otra cosa a continuación: una variación de lo que acaban de decir, o algo completamente diferente. Puedes especificar exactamente qué es lo que quieres que sea 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, descubrirás que no necesitas usar tanto esta regla. Es un modo de dibujar una fina línea de tiza para los demás jugadores: «Esto es interesante, esto no».

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

### Decir «Descríbelo con más detalle»

Cuando quieres escuchar más detalles acerca de lo que se acaba de narrar, puedes decir «**Descríbelo con más detalle**». Esta es una gran herramienta para asegurarte de que contéis una historia juntos, y no sólo esbozáis una sinopsis. También te da la oportunidad de comprobar 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 demás si te piden que la describas con más detalle.

Un buen consejo para describir los detalles 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 pelo rubio y corto del joven guarda de ojos acerados... A veces no importa realmente qué detalle describes, mientras que describas algo.

*Ejemplo: Dices «El maestro habla sobre algunos rituales.» Otro jugador dice: «**¡Descríbelo 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 arroyo para la mujer, agua de pozo para el hombre...’»*

### Decir «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 jugador actual selecciona a otro jugador para que extraiga una carta de resolución y la interprete. Esto es importante: ¡Nunca interpretarás una carta de resolución para tu propio personaje!

*Ejemplo: El jugador de Albiorth te escoge para que saques una carta de resolución. La carta dice «Sí, y...». Decides que Albiorth no solo consigue nadar a través del lago, sino que además descubre un tesoro hundido en el camino.*

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

### Decir «¿Qué tal una escena de continuación?»

Si el jugador termina su turno y te gustaría escuchar algo más de la historia, puedes preguntarle si le gustaría hacer una escena de continuación. Si elige hacerlo, comenzará otro turno más. Sin embargo ¡tendrá que saltarse su turno siguiente!

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

### Decir «Me gustaría narrar un interludio a continuación»

Si tienes algo que *verdaderamente* quieras narrar, que crees que podría quedar bien justo después de que el turno actual haya terminado, puedes pedir un interludio.

Si el grupo está de acuerdo, obtienes un minuto de narración después de que la escena actual haya terminado. Se breve, no es tu turno, ¡sólo estás metiendo un breve e interesante momento a presión en la trama!

En cualquier caso, no puede haber más de una escena de interludio seguida. Cuando tu interludio acabe, el siguiente jugador tomará la palabra.

## Crear o interpretar un personaje secundario

Puedes interpretar a un personaje secundario o de soporte en cualquier momento – o bien porque alguien te lo ha pedido, o porque te gustaría hacerlo. El jugador actual puede decir «**Cuéntalo de forma distinta**», por supuesto, esto significa que o bien debes cambiar tu retrato del personaje, o sencillamente interpretar a un personaje distinto. Nadie tiene posesión de los personajes secundarios, todo el mundo puede apoderarse de ellos en cualquier momento.

## Describir 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. Debéis decidir qué elementos requieren propiedad cuando elegís o definís el escenario.

*Ejemplo: Cuando jugamos en el escenario de Terra-mar, el grupo decide que magia, geografía y cultura requieren posesión. Definís 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, el clima, las plantas y los animales del Archipiélago. La cultura estará definida como la literatura, la música, la historia incluyendo también las jerarquías, normas sociales y reglas.*

## Sé un dueño activo

A todo el mundo le gusta un poco de detalle en su escenario. Cuando veas la oportunidad de describir tu elemento, hazlo. Puede ser tan corto como una frase o una oración 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 del que tienes *posesión*. 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. Tras meditarlo, decides que esto significa que hay un temblor en una de las islas centrales, agitando los hogares y asustando a las cabras. A qué conducirá todo esto más adelante... aún no lo sabemos.*

## Veto

Si alguien narra algo con lo que estás en desacuerdo con respecto a un elemento que posees, puedes vetar su narración. Esto es algo que puedes hacer si por ejemplo la narración contradice un conocimiento existente, o si se diluye tu concepción del elemento, o si el elemento varía de un modo que no crees que sea el de su funcionamiento.

*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 a hacerlo?»*

Ten en cuenta que el veto es diferente a decir «**Cuéntalo de forma distinta**». Un veto no debería usarse sólo para reflejar un gusto personal en la narración o en la trama. Se supone que sirve para asegurarse de que la integridad del escenario permanezca intacta. Es una responsabilidad que tienes con el grupo.

Si quieres, eres libre de discutir el veto con los otros jugadores. De todas formas, la decisión final es tuya y sólo tuya y no necesitas explicárselo al grupo si no quieres. Sólo tienes que decir «no, lo siento, te veto eso» y el juego continuará.

## 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 la improvisación y narración en grupo.

**Acepta los aportes.** Cuando alguien dice «esto y esto sucede», intenta aceptarlo siempre 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 que describas cosas, entra directamente de un salto cuando te sientas con ga-

nas de hacerlo. No lo fuerces, pero si tienes una idea, dila primero y piénsala después. Levanta tu trasero y tu mente le seguirá, como algún sabio dijo en alguna ocasión.

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

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

**Debes saber cuándo hablar y cuándo permanecer callado.** No lo fuerces. Si crees que tienes que hacer una interpretación para parecer superlisto, creativo y original probablemente acabarás haciendo narraciones extrañas, cojas o tópicas. Mejor estar sentado y relajado y hablar cuando sientas que quieres hacerlo. Recuerda, incluso cuando es tu turno, no tienes por qué hacer todo el trabajo.

**Abre tu historia.** Si estás hablando todo el tiempo durante tu turno, proporcionando todo el detalle y la trama, describiendo todos los personajes secundarios, sin parar para respirar, va a ser muy difícil permitir a nadie que influya en tu historia. Toma un descanso, pide aportes, ofrece 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 con facilidad. 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 de ese tipo.

**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 tener por costumbre narrar los suyos. Si te encuentras a ti mismo haciendo esto, consulta con esos jugadores si les parece bien.

**Mantén la historia acerca de los personajes.** A veces los personajes secundarios parecen tener una vida propia. Eso está bien, sin embargo si te encuentras a ti mismo en escenas épicas donde no esté ninguno de los personajes principales activo, es el momento de matar a tus criaturas. A veces literalmente.

## Cartas de destino

- Alguien importante para este personaje se enfrenta a un terrible problema por culpa del elemento que posees: enfermedad con peligro de muerte, bancarrota, dudas de fe o similares.

- Este personaje hace algo precipitado que le causa muchos problemas con el elemento que posees. Una desaconsejable unión sexual; insultar a un aliado; destruir una propiedad...
- Un área del mapa está amenazada. Un ataque de enemigos, un desastre natural, un cambio en su interior o similares.
- Alguien del pasado de este personaje aparece repentinamente en un área del mapa con una petición o demanda.
- El elemento que posees está interfiriendo con los deseos, aspiraciones o necesidades de este personaje.
- Algo importante le ha sido robado a este personaje por alguien conectado con el elemento que posees.
- El elemento que posees cambia de lealtad, motivación o dirección de un modo sorprendente.
- Este personaje recibe un regalo problemático y no deseado de un área en el mapa.
- El elemento que posees reclama una vieja deuda del personaje.
- Este personaje hace un enemigo en el elemento que posees.

## 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 también para otros juegos, si lo deseas.

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



## Apéndice: Las reglas, versión reducida

### En tu turno:

Debes...

- Crear el entorno, dar las directrices generales 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 vez por sesión)

### En el turno de cualquier otro, incluido el tuyo:

Puedes...

- Crear o interpretar personajes secundarios
- Describir los eventos y el entorno
- Decir «**Cuéntalo de forma distinta**»
- Decir «**Descríbelo con más detalle**»
- Decir «**Puede que no sea tan sencillo**» (sólo puede suceder una vez por turno)
- Decir «**¿Qué tal una escena de continuación?**» (sólo puede suceder una vez por turno)
- Decir «**Me gustaría narrar un interludio a continuación**» (sólo puede suceder una vez por turno)
- Vetar elementos de narración relacionados con los elementos de los que tienes *posesión*, si crees que es necesario para la integridad de tu visión

## Apéndice: Formación, conflicto, regularización y conformidad

*Éste texto ha sido extraído de la Wikipedia. Lo incluyo aquí porque creo que dice mucho acerca de cómo la gente trabaja junta como grupo cuando juega a juegos de rol narrativos. Cuando lo leí, me hizo pensar 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

La formación se da en los primeros estadios de la construcción de equipos. El equipo se reúne y estudia las oportunidades y desafíos, se pone de acuerdo en los objetivos y comienza a enfrentarse a las tareas. Los miembros del equipo tienden a comportarse de manera muy independiente. Pueden estar motivados, pero usualmente suelen estar relativamente poco informados de los problemas y objetivos del equipo. Los miembros están por lo general en su mejor momento de comportamiento, pero demasiado enfocados en sí mismos. Los miembros maduros del equipo comienzan a modelar comportamientos apropiados 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 él los miembros se conocen los unos a los otros, intercambian información personal y hacen nuevos amigos. Esta es también una buena oportunidad para ver cómo cada miembro del equipo trabaja como individuo o cómo responde a la presión.

*La gente que se conoce suele formar los mejores grupos. Esta es una de las razones por las que debe-*

*rías jugar con amigos o con gente que te gustaría que fueran tus amigos; te servirá para lograr mejores partidas. Y, por supuesto, enriquecerá tu vida social.*

*Si tienes un grupo de amigos que se conocen los unos a los otros y han jugado algunas partidas antes, puedes haber cruzado ya el estadio de formación. De todas formas, si el grupo gana o pierde un miembro, descubrirás que probablemente las dinámicas sociales habrán cambiado del mismo modo. Suelo comprobar que los grupos necesitan reformarse a medida que los miembros entran y salen.*

*Observa como 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

Todo grupo entrará a continuación en la fase de conflicto en donde diferentes ideas compiten por ser consideradas. El equipo se enfrenta a cuestiones como qué problemas se deben resolver realmente, cómo funcionarán de forma independiente o conjunta 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 abandonará esta etapa. La madurez de algunos miembros determinará si el equipo trasciende en algún momento este estadio. Algunos miembros del equipo se concentrarán en minucias para evadir los problemas reales.

El estadio de conflicto es necesario para el crecimiento del equipo. Puede ser polémico, desagradable e incluso doloroso para miembros que son reacios a los conflictos. La tolerancia de cada miembro del equipo y sus diferencias necesitan ser enfatizadas. Sin tolerancia o 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 pueden ser más accesibles durante esta fase, pero aún necesitan adoptar un papel directivo en su toma de decisiones y su comportamiento profesional. Por tanto, los grupos podrán resolver sus diferencias y los miembros serán capaces de participar los unos con los otros de forma más cómoda, no sentirán que están siendo juzgados de ningún modo y podrán compartir sus propias opiniones y visiones.

*Para mí, este estadio trata sobre 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 ju-*

*gadores prefieren debatir los sistemas de combate de diferentes juegos, en vez de hablar de lo que quieren hacer y conseguir durante el juego?*

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

## Regularización

En determinado punto, el equipo podrá entrar en la fase de regularización. Los miembros del equipo ajustarán sus comportamientos a los demás a medida que desarrollen hábitos de trabajo que hagan de éste algo más natural y fluido. Los miembros del equipo a menudo se abrirán camino a través de este estadio acordando determinadas reglas, valores, comportamientos profesionales, métodos compartidos, herramientas de trabajo e incluso tabúes. Durante esta fase los miembros del equipo empezarán 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.

Durante esta fase los supervisores del equipo tenderán a ser más participativos que en etapas anteriores. Los miembros del equipo podrán esperar a 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 experimentará una sensación de éxito por haber llegado 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, esto es, decir a cada uno cómo queremos que el juego funcione. «Cuéntalo de forma distinta». «Describe eso con más detalle». «Puede que no sea tan sencillo». Y, por supuesto, las reglas de veto de la propiedad.*

*En mi opinión, los puntos sobre la confianza y la disensión saludables son muy importantes. Confía en tus co-jugadores, y déjales discrepar contigo si sienten que deben hacerlo. De nuevo, esto está incorporado en las reglas y frases de Archipiélago.*

*Observa cómo, en este estadio, el director de juego o facilitador se ha convertido en un jugador. El juego*

*está pensado como para jugar sin DJ, o como alguien diría, con todos como DJs.*

## Conformidad

Algunos equipos alcanzarán la etapa de conformidad. Estos equipos de alto rendimiento son capaces de funcionar como unidad a medida que encuentren caminos para efectuar su trabajo de forma efectiva y sin complicaciones, sin conflictos inapropiados o sin la necesidad de supervisión externa. Los miembros del equipo se habrán hecho independientes. En este estadio se sentirán 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 deseada y permitida mientras que sea canalizada a través de medios aceptables para el equipo.

Durante esta fase los supervisores del equipo 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 durante un tiempo. Comienzas saltándote las reglas y procedimientos, creándolas de forma improvisada si quieres jugar con algunas de sus estructuras, olvidándote de ellas de nuevo cuando no se necesitan o no se desean.*

*Observa cómo un cambio en el establecimiento de un grupo (un nuevo facilitador/anfitrión, nuevos miembros) a veces significa que necesitarás volver a pensar o a construir algunas de las estructuras, para encajar con los nuevos individuos y las nuevas 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.

Por **Matthijs Holter** en

<http://norwegianstyle.wordpress.com/2009/07/04/archipelago-ii/>

Traducción: Pablo Martínez.

Revisión: Pablo Martínez, Alexandre Pereira y Francisco Castillo.

Versión conBarba 11.07.28 <http://www.conbarba.es/>