



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL

ISLAS HUMANAS

POR DANIEL M. OLIVERA



Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



16+



3-6



2-4 h

**JUEGO DE ROL NARRATIVO SOBRE
LA CATÁSTROFE Y LA PÉRDIDA**



Islas humanas

Daniel M. Olivera

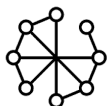
“Islas Humanas RPG” de Daniel M. Olivera
Proyecto seleccionado de la Convocatoria
CCD / La Colmena
“Aventuras cortas de juegos de rol”

Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional
(CC BY-NC 4.0)

© 2020, Daniel Arturo Martínez García
del texto, la edición y el diseño editorial.

D.R. © 2020, Centro de Cultura Digital
Paseo de Reforma s/n
Esquina Lieja Colonia Juárez
C.P. 06600 Ciudad de México

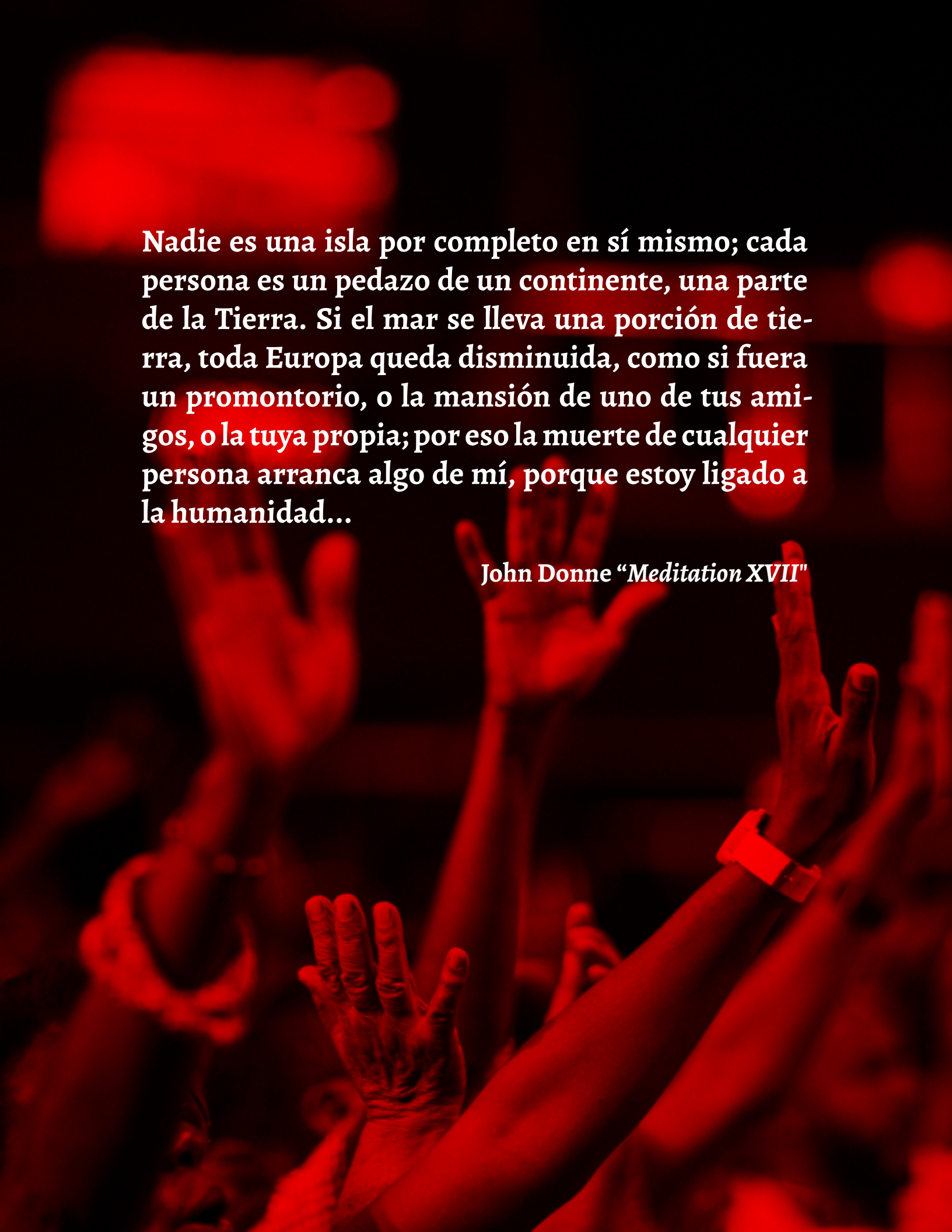
Primera edición
Hecho en México



**CENTRO
DECULTURA
DIGITAL**

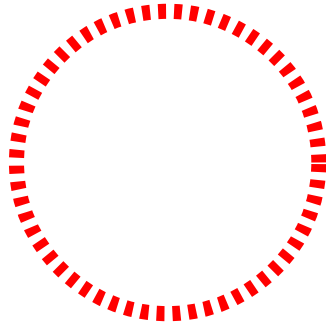


LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA

A crowd of people is shown from the chest up, with their hands raised in the air. The entire scene is bathed in a deep red light, creating a dramatic and intense atmosphere. The hands are in various positions, some open, some with fingers spread, suggesting a moment of collective expression or celebration. The background is dark, making the red light and the raised hands stand out prominently.

Nadie es una isla por completo en sí mismo; cada persona es un pedazo de un continente, una parte de la Tierra. Si el mar se lleva una porción de tierra, toda Europa queda disminuida, como si fuera un promontorio, o la mansión de uno de tus amigos, o la tuya propia; por eso la muerte de cualquier persona arranca algo de mí, porque estoy ligado a la humanidad...

John Donne "*Meditation XVII*"



Estás fuera de casa: en tu trabajo, en tu escuela, en algún lugar; es una tranquila hora del almuerzo.

Una alarma terrible, como las que anuncian sismos o huracanes, aúlla en la calle. Algo terrible ha pasado, pero no sabes qué es. A varias calles de distancia suenan explosiones. Las personas corren desesperadas hacia la puerta; tú intentas que alguna de ellas se detenga a explicarte qué es lo que pasa.

Al salir, una valla de militares está llevando a las personas a varios camiones blindados. Tú preguntas con desesperación a los soldados qué pasa, pero ninguno de ellos te responde. Quieres regresar a casa por tus seres queridos y tus cosas. Los militares no te dejan pasar, a empujones subes al camión que arranca inmediatamente.

Conoces a esas personas, los ves todos los días, pero van sucios y asustados. En el asiento, junto a a ti, va una niña que llora incesantemente. En las calles ves a varias personas tendidas sobre charcos de sangre, negocios saqueados, barricadas. Aprietas los puños: estás bastante asustado ya. Hay varios incendios hacia donde se dirigen; se escuchan disparos y el parabrisas se rompe. Las personas dentro del camión gritan cuando el camión, rechinando las llantas, gira en la esquina y todos son arrojados hacia un lado.

Salen hacia una avenida; tu ciudad está completamente silenciosa: huele a sangre y pólvora. Un retén militar detiene el camión. Hacen que todos se bajen. Te forman junto al camión y te ordenan que pongas las manos sobre el vehículo. Te roban todos los objetos que traes contigo.

Una persona junto a ti les pregunta a los soldados qué está pasando. Lo someten violentamente: escuchas como lo ponen de rodillas y le disparan en la cabeza sin emoción alguna. Ordenan que todos vuelvan a subir, excepto cinco que se quedan allí, en el retén. El camión avanza justo cuando ves que le están rompiendo la cara a culatazos a una mujer. Estás temblando tan violentamente que te cuesta trabajo respirar. El asiento junto a ti está vacío: la niña no ha subido.

Escuchas el ruido que hace un cohete al salir disparado y, en un segundo, el frente del camión estalla en llamas: gira, derrapa, cae de lado, se destroza todo. Tienes un horrible zumbido en los oídos. Sientes que el pómulo se te ha reventado en sangre cuando tu rostro golpeó contra la ventana.

Sales a gatas del camión y el humo no te deja ver dónde estás. Detrás de ti, una mujer te pide auxilio. La ayudas a levantarse y ambas caminan hasta una tienda de abarrotes abandonada y saqueada. Deberías refugiarte allí, por lo menos hasta saber qué diablos es lo que está pasando ese día...

Islas humanas es un juego de rol narrativo donde los jugadores narran la historia de un grupo de sobrevivientes que escapa de una terrible amenaza la cual está destruyendo su mundo conocido. Personas que vivían en paz y tranquilidad una semana y, a la siguiente, debido a la guerra, la hambruna y la enfermedad, lo han perdido todo.

Sobrevivir a una situación así tiene un costo. Los personajes deben deshacerse, poco a poco, de aquellas cosas que los ligaban a su vida pasada. Incluso de sí mismos. No solo de cosas materiales: de personas, de ideales, de cosas que creemos justas. La idea es explorar por qué y qué sucede cuando las personas no cooperan o no son solidarias en la catástrofe.

El juego fue creado durante la pandemia mundial de COVID-19 y el confinamiento en casa. Puede parecer increíble que mientras mandamos un cohete al espacio, un hombre inocente es asesinado por policías; mientras que unos arriesgan valientemente su salud al salir a trabajar, otros rompen

la cuarentena porque quieren ir al centro comercial. Esas son las cosas que, en el fondo, explora este juego.

Espero que disfrutes mucho este manual que hice para ti. Lo elaboré en apenas dos semanas de trabajo arduo –idea, escritura, edición y diseño– por medio de la convocatoria “Aventuras rápidas de juegos de rol” del Centro de Cultura Digital. Si es posible, escíbeme un correo contándome tu experiencia de juego: revisa la sección donde hablo de mí para encontrar mis medios de contacto. Mucha suerte.

Daniel M. Olivera

Ciudad de México

Año de nuestra señora de 2020

El año de la gran peste coronada

Agradecimientos

Este texto va dedicado para los roleros expertos, amigos, conocedores de juegos de mesa y creadores de historias que me ayudaron con las revisiones de este manual –aunque los traje a marchas forzadas–: **CJ Zamora, Gonzo Ramírez, FractalNaz, Ana Olivia, La Edri, Gabriel S.R.R. y Héctor Guerrero** Me iluminaron: mi agradecimiento eterno para ustedes.

También mi agradecimiento al grupo de rol del club de cómics de la Facultad de Filosofía y Letras “Graphofilos” (2000-2008) que aún vive en mi corazón. Esto es para Ana, Alejandra, Silvia, Hossanna, Sacni, Carla, Salvador, Emile, Lalo, Roger, Orlando, Eli, Jorge por todas aquellas partidas de Dungeons y Vampiro.



Dos días antes de decidir dejar Somalia, cuatro soldados entraron en nuestra casa. Yo estaba con cuatro de mis hijos y mi niña. Nos hicieron cosas que no puedo contar. A uno de mis hijos, con 14 años, le golpearon con la ametralladora en la cabeza y sangró muchísimo. Mi hija mayor y yo lloramos y gritamos toda la noche para que nos ayudaran, pero nadie venía.

*Zulekha Ifmail
Refugiada de Qolyole (Somalia)*

Preparación del juego

Requerimientos necesarios

¿Qué es un juego de rol?

Antes que nada, es importante saber qué tipo de juego es este. Los juegos de rol:

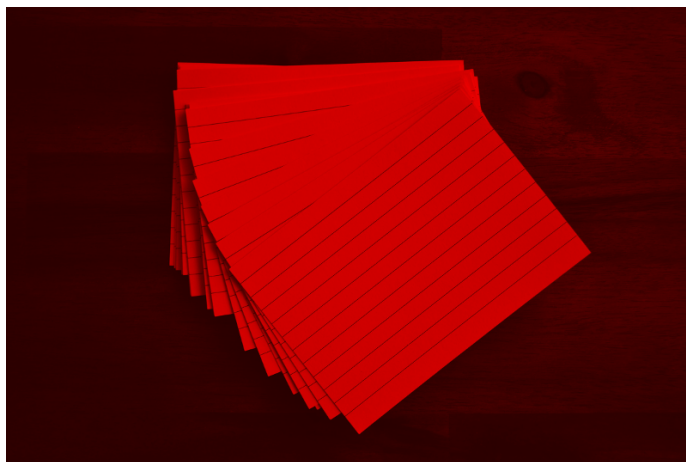
“Son juegos basados en historias donde ustedes van a interpretar a un personaje. Imagina que estás dentro de un libro o una película y que las acciones dependen de tus decisiones. Se crea un escenario imaginario y cada uno de los participantes tomará decisiones por turnos, para resolver la situación que el director del juego esté narrando. Se usará el azar para determinar el nivel de éxito o fracaso de las decisiones elegidas”.

Sin embargo, este es un juego de rol “**narrativo**”; y esto lo hace un tipo de juego de rol “raro”, incluso para los *roleros*. Revisa el apéndice de *Acerca de los JdR narrativos* para saber más al respecto.

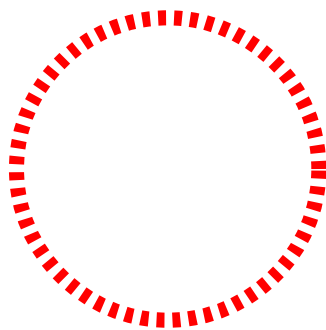
Requisitos para jugar

Para jugar **Islas Humanas** necesitarás las siguientes cosas:

- Mínimo 4, máximo 8 jugadores, incluyéndote.
- Tiempo, mucho tiempo (2 a 4 horas).
- Un espacio cerrado –sin viento– dónde puedan jugar y no asusten a otras personas.
- Fichas bibliográficas, las que venden en papelerías, de 8 x 12 cm –10 por cada personaje y 25 para la GM–, o papel reciclado, recortado en tamaño ficha.
- Plumones, plumas y lápices –entre más, mejor–.
- Un recipiente pequeño o bolsa donde arrojar basura.
- Unas cuantas hojas recicladas.



El juego requiere una especie de “tablero”. Lo llamaremos **el círculo de la pérdida**. Este se puede elaborar trazando un círculo en la mesa o poniendo un trozo de tela o papel que se distinga claramente sobre ella. Todas las tarjetas que entren en él están destinadas a perderse; también se usará para crear los desafíos, por ello todos los jugadores deben estar lo suficientemente cerca para meter su mano dentro de él.



En las hojas blancas, la GM debe llevar **la bitácora** del juego. Cuando tantas personas en una mesa están tirando ideas una tras otra, es fácil que el grupo se pierda dentro de la historia que están creando o que comience a perder cohesión. Por ello, una de las tareas de la GM es llevar un registro. Para hacer una bitácora para este juego no es difícil, solo debes hacer notas de las cosas que vayan pasando durante el juego. Se puede hacer tan sucia y desordenada como se quiera.

El objetivo principal es crear una historia, una narración, entre todo el grupo de jugadores. Uno de los jugadores toma el papel de Game Master –es decir, el “director del juego”, el cual abreviaremos como GM– que funciona como narrador y los demás jugadores toman el papel de personajes de la historia. Aún así, todos contribuyen a la creación de la narración en conjunto.

Preferentemente, lo mejor es que los jugadores sean previamente un grupo de amigos, que estén emocionados por jugar y que tengan pasión por crear historias y compartir sus ideas de forma libre. Es mejor conseguir jugadores que no tengan ánimos de protagonismo sino que estén en el ánimo de colaborar y hacer comunidad. **No obligues a jugar a nadie que no quiera, sin embargo, permite que haya espectadores externos.**

Elaboración del tablero

La premisa (1 tarjeta)

Los jugadores al juego comienzan platicando que esperan de la historia que van a contar. Es importante que todos los jugadores se involucren en decir sus ideas para que el juego sea más cómodo y divertido. Mediante la plática tienen que ir decidiendo cuatro dimensiones del juego: el subgénero, el cronotopo, el reloj, y el tono.

El **subgénero** es la categoría literaria de la narración en el que se inserta. Como ejemplos, la categoría puede ser *ciencia ficción*, *terror*, *histórico*, *realista*, *cyberpunk*, *fantasía*, etc. Pueden ser tan difusos o tan específicos como quieran; lo importante es restringir la dirección en la que se va a encauzar el juego. Si no se deciden, lo mejor es decir “*quiero que se parezca a X película*” para hacer más claro el subgénero.

El **cronotopo** es la respuesta a tres preguntas sobre la historia: ¿dónde inicia?, ¿dónde termina?, ¿dónde transcurre? La idea de esto es saber

qué vamos a explorar con nuestra historia en cuanto a espacio-tiempo. El cronotopo se enuncia como un par de oraciones, por ejemplo:

- *Inicia en la ciudad de México después de una terrible masacre, transcurre en la carretera, termina en el puerto de Veracruz durante un bombardeo.*
- *Inicia en Tokio después de la ley de expulsión de los extranjeros, casi todo transcurre en refugios secretos durante la noche, todo termina en Okinawa, en la zona neutral.*

El **reloj** es algo muy importante en el juego y debe ser discutido a detalle. La idea del reloj es algo que le da urgencia a la historia. Debe ser una esperanza de sobrevivir, pero esta esperanza no dura para siempre. Al igual que el cronotopo, se expresa en una sola línea.

- *En Veracruz está el USS Sparrowhawk que es un barco de rescate, el cual zarpa en dos semanas.*
- *Los militares tomarán el único puente que lleva a la zona neutral de Okinawa dentro de 5 días.*

Finalmente, se decide el **tono** de la historia. Esto determina qué tan feliz o trágico será el final. También determina si se está haciendo una comedia o una historia tonta, o si es algo más serio y conmovedor. Se marca “final feliz” o “triste”.

Cuando se haya decidido todo, la GM toma una tarjeta blanca y escribe con pluma un texto pequeño en el cual combine las cuatro cosas lo más simple y resumido posible. Esto se llamará la **premisa**.

Para elaborar la **premisa**, el texto debe iniciar con las palabras “Aquí se cuenta...” y luego combinar el cronotopo con el reloj, con el sentido de por qué están huyendo o peleando por la supervivencia. La categoría y el tono se agregan al final de la tarjeta en una sola palabra. La tarjeta se coloca en la mesa, visible para todos.

Premisa

**Aquí se cuenta la historia cinco supervivientes que huyen de una terrible guerra civil en la Ciudad de México hacia Veracruz por las carreteras infestadas de peligros con la esperanza de alcanzar un buque militar de rescate el cual zarpará dentro de dos semanas.
(Distopía postapocalíptica - Final triste)**

[1a. tarjeta: Ejemplo de Premisa]

La urdimbre (5 tarjetas)

Cuando todos estén de acuerdo con la premisa, es momento de elaborar la **urdimbre**: es decir, los **hilos** narrativos y las **listas de restricciones**.

Los **hilos narrativos** son tres temas que se repiten a lo largo de la narración –es decir, son *leitmotiv*– y que irán evolucionando, desapareciendo o dividiéndose durante los siguientes capítulos. La idea básica es que todo el grupo busque tres temas que quiera explorar con el juego y sobre lo que quieren poner el foco o el énfasis.

Los tres temas deben estar expresados en forma muy general y, poco a poco, se irán haciendo más específicos. Las primeras partidas usa como temas **¿qué nos está obligando a huir?**, **¿qué tenemos en común?**, **¿qué nos espera al final?** Conforme juegues, el tema de los hilos pueden estar centrado en cualquier aspecto social, político además de los peligros y dificultades que enfrentarán los personajes, etc.

Para hacer un tema tienes que:

1. Formularlo como una pregunta: *¿qué está atacando a los supervivientes?*, *¿por qué ya no existe el agua potable?*, *¿de dónde vienen los invasores?*, *¿a qué bando pertenecemos?*, *¿por qué quieren llevarse a uno de nosotros en específico?*, etc.

2. Resumirlo en un par de palabras: *el ejército enemigo, la crisis del agua, los conquistadores, nuestra postura*, etc.

Cuando se tengan los 3 hilos, la GM los escribe en plumón, lo más grande que se pueda, uno por tarjeta, y los coloca en la mesa.

**Un ejército
enemigo**

**La misión de
exploración**

**La vacuna
contra el virus**

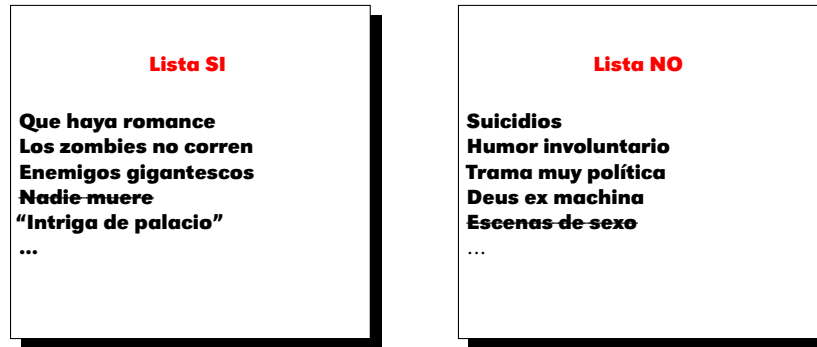
[2a., 3a. y 4a. tarjeta: Hilos]

En cuanto a las **restricciones**, la GM toma dos tarjetas: una la titula **SI** y la otra como **NO**. Pasa estas tarjetas y una pluma al jugador que tenga a la derecha. En la tarjeta SI, cada jugador, por turnos, escribirá algo que le parece deseable en la historia o quiere sugerirle a los demás que debería aparecer. Por ejemplo: *el grupo debe separarse, armas láser, una escena de persecución, debe haber un traidor, debe haber romance, etc.* En la tarjeta NO, los jugadores debe escribir lo que no quieren que aparezca en la historia o les parece que la arruinaría. Por ejemplo: *no debe haber suicidios, no se puede matar a los compañeros, nada de chistes o escenas tontas, nada de espadas láser, nada de zombies que corren*, etc. Al acabar de escribir, pasa las tarjetas y la pluma al jugador de la derecha.

Estas restricciones se deben declarar en voz alta antes de escribirlas y deben ser escritas en la forma más breve posible. En caso de que a alguien no le parezca alguna de las restricciones, se resuelve por *piedra-papel-tijeras* y la GM tiene la palabra final sobre la discusión.

Se pueden usar ambos lados de la tarjeta u otra si es necesario. Cada jugador debe agregar algo a la tarjeta NO y a la tarjeta SI. En el momento que un jugador no sepa qué poner, o que no pueda llenar una de las tarjetas, se considera que se han terminado –aunque el grupo puede sugerir o presionar

al jugador-. Una vez que se han acabado de llenar, la GM puede agregar algo más a alguna de las tarjetas.



[5a. y 6a. tarjeta: Restricciones]

Creación de personajes

Un personaje de **Islas Humanas** está constituido por 10 tarjetas. Esto es, como sucede en otros juegos de rol, como tu si fuera tu "hoja de personaje". La razón de que sean tantas, es que cada capítulo nos desharemos de un par de ellas.

Tarjeta de personaje (1 tarjeta por jugador)

La GM repartirá una tarjeta a cada jugador. Por un lado estarán escritos sus datos, y por el otro el **anhelo**. Para construir un personaje, debes incluir los siguientes cuatro elementos:

- **Nombre**: El cual debe ser coherente con el cronotopo.
- **Concepto**: En una palabra, indica cual es el "papel" de tu personaje en el mundo de la historia.
- **Vicio-Virtud**: En una sola palabra o dos, un adjetivo o dos, indica cuál es la principal cualidad positiva de tu personaje. De la misma manera, en una palabra o dos, cuál es su principal cualidad negativa.

Toma la tarjeta que ahora es tu ficha de personaje. Escribe con plumón el **nombre** de tu personaje en grande para que sea visible para todos los demás. Mi recomendación es que la primera vez que juegues este juego, el personaje sea idéntico a ti, en nombre personalidad e historia –aunque algunos pueden no sentirse cómodos con esto–.

El **concepto** es la categoría donde entra tu personaje. Los personajes muchas veces se parecen, a veces son cliché y son fácilmente identificables. Usa solo una o dos palabras para describirlo. Puedes utilizar uno de los siguientes conceptos o crear el tuyo propio:

Concepto	Su interacción
Mediador	Debo mantener la paz entre todos, solo eso nos hará un equipo
Protector	No puedo resistir que alguien más sufra, incluso si tengo que sacrificarme
Extremista	Las supervivencia será a cualquier costo, o no será, y hasta donde tope
Místico	La muerte es solo un inicio y el deseo es la raíz de nuestro sufrimiento actual
Sabio	Existe una vieja leyenda que dice cómo podemos salvarnos
Parásito	La supervivencia solo puede ser por medio de los otros, para mi beneficio.
Líder	Debo llevarlos hasta donde estén a salvo, con el menor número de incidentes
Conspirador	Todas las personas tienen un precio y un costo, solo hay que averiguarlo
Cínico	Si todos estamos condenados, por qué no que todo chingue a su madre y ya
Excéntrico	Toda esta destrucción es como ver nadar a una rosa en una bola de boliche
Criminal	Voy a degollar, romper, robar todo lo que sea necesario para seguir vivo
Huraño	Solo los necesito para salir de aquí, después de eso váyanse al diablo
Inocente	¿Qué es lo que pasa?, ¿por qué la gente es tan mala?

Es importante que el concepto esté íntimamente ligado a uno de los hilos y se explicita cuál y por qué en la tarjeta. Durante el juego, no te aferres al arquetipo; deja que tu personaje evolucione naturalmente.

En cuanto a los **vicios** y las **virtudes**, busca aspectos de tu personaje que afecten las relaciones sociales con su entorno. Elaborar un vicio o una virtud no se trata de escribir habilidades específicas ni de “superpoderes”. Por

ejemplo, si tu personaje es un médico, no debes poner como virtud el que puede “curar” sino, por ejemplo, que es *empático* –y no tratará a los cuerpos de sus pacientes como “carne”–. En las virtudes agrega cosas como: *atractiva, astuta, sabia, misericordiosa, valiente, resistente, confiable, templada*, etc. En los vicios puedes poner cosas como: *hipócrita, controladora, ansiosa, asustadiza, descuidada, claustrofóbica, alcohólica*, etc.

Al terminar de escribir tu vicio y virtud, agrega un **signo de interrogación (?)** al lado de uno solo de ellos –ya sea en el vicio o al virtud– de la siguiente manera: **confiable?**. Esto también ayudará para saber a quién estás interpretando y cuál es su papel dentro de la historia.

Al final, voltea la tarjeta de tu personaje para escribir **el anhelo**.

El anhelo es algo que tu personaje tiene esperanza de encontrar durante de la historia, y lo mantiene con vida. Ya sabemos que tu personaje quiere sobrevivir y que tu personaje quiere llegar al final; por ello, el anhelo debe ser algo más, algo que le dé ánimos para continuar, algo que permita que no se rinda. El anhelo puede ser: “*mi personaje quiere saber si su hermana sigue viva*”, “*mi personaje quiere matar a una de esas bestias, en venganza, antes de abordar el barco*” o “*deseo nunca más volver a sentir dolor*”.

Los anhelos, si se llegan a activar en el juego, desencadenarán escenas importantes para tu personaje. Por ello, tómate un tiempo en pensar qué sería bueno para él.



[Tarjeta de personaje: Frente y vuelta]

Relaciones y el límite (1 tarjeta por jugador)

Al finalizar la tarjeta de personaje, la GM le entregará una ficha adicional a cada jugador. En ella anotará la palabra “relaciones”. Las **relaciones** son los vínculos que tu personaje irá adquiriendo o perdiendo a lo largo del juego. Si se considera que ya hay relaciones previas entre los personajes, es momento de anotarlas de la siguiente manera: *Diana - exnovia*, *Andres - enemigo mortal*, etc. Si tu personaje se hace amigo de otro, o lo odia, o se enamora, etc. debes escribirlo allí.

Después, pasa esa tarjeta al jugador de la izquierda –si son más de cuatro jugadores, pásalo dos personas a la izquierda–. En la tarjeta de ese otro jugador, escribe el límite.

El **límite** es algo horrible que haría ese personaje si fuera presionado al máximo. Para escribir un límite adecuado, debes estar atento al jugador y al personaje. En una oración o dos, describe hasta dónde podría llegar el personaje con el estrés y la carga emocional adecuada. Los límites son del tipo “*asesinaría a un amigo con tal de seguir vivo*”, “*guardaría agua o provisiones para mí, sin decirlo*”, “*en realidad, he estado mintiendo todo el tiempo*”, etc. Al terminar, regresa la tarjeta a su jugador original.

Tanto el límite como el anhelo son confidenciales: solo lo saben los jugadores involucrados, y nadie más. Mantén esas tarjetas hacia abajo con tal de que nadie las vea.

<p>Relaciones <i>David - Hermano</i></p>	<p>Límite <i>Entregaría a los demás personajes al enemigo con tal de seguir vivo</i></p>
---	---

[Tarjeta de personaje 2: Frente y vuelta]

Los valores (8 tarjetas por jugador)

Islas Humanas es un juego sobre perder cosas y aceptar la pérdida. Sobre el saber despedirse de las personas, los lugares, las cosas y poder continuar la vida sin ellos. Por ello, los valores son el corazón del juego.

Cada jugador recibirá ocho tarjetas blancas; en cada una de ellas, con plumón y letras grandes, escribirá un valor por cada una.

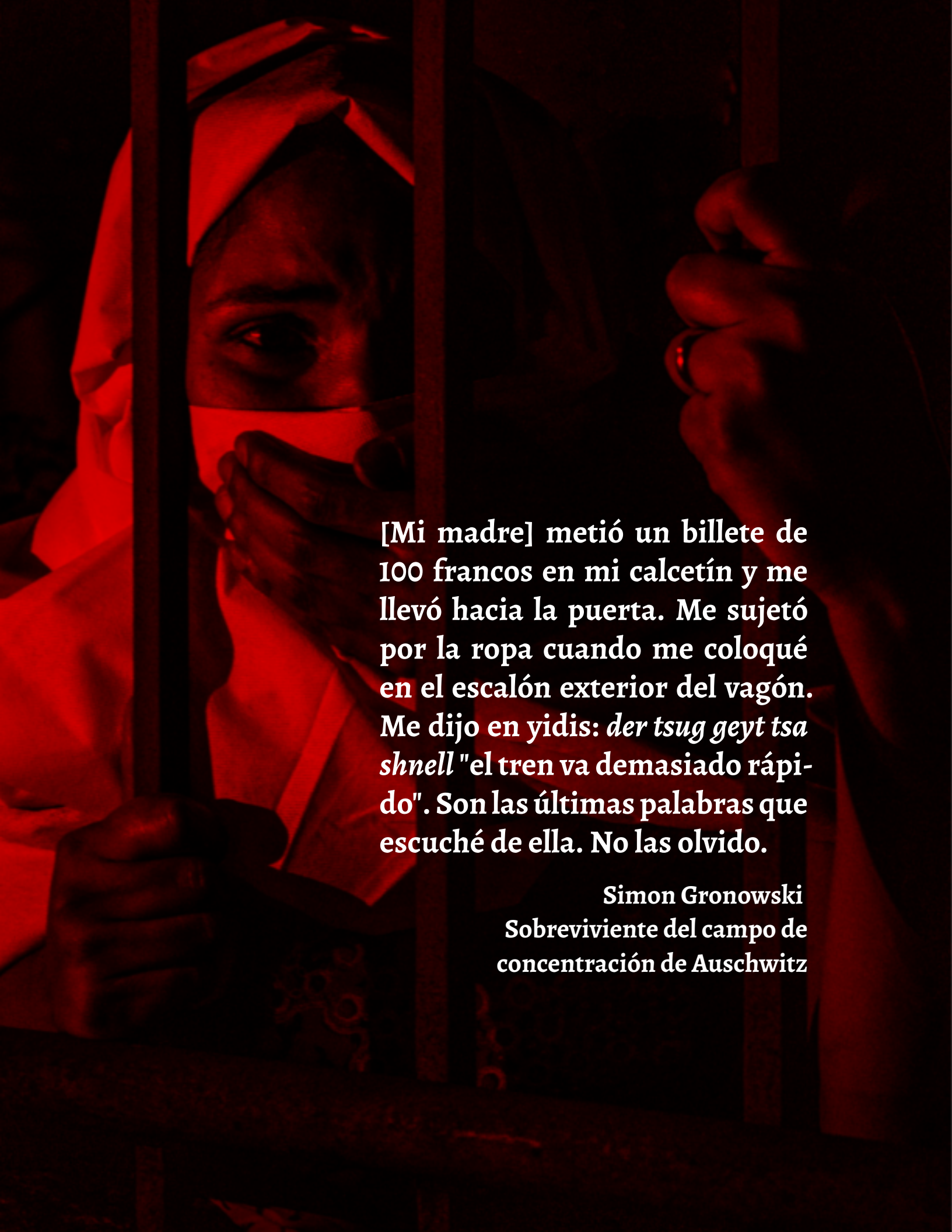
Los **valores** son cosas importantes para el personaje, cosas *realmente* importantes. Cosas que lo constituyen como persona, que están cargadas de emotividad, que perderlas supondría en un trauma o depresión. Son los pilares que sostienen la vida del personaje tal y como la conoce. Si un valor se pierde, la vida del personaje necesariamente cambia para siempre.

Como una guía, puede iniciar pensando **qué es lo que perderá el jugador** al inicio del primer capítulo con la premisa que tiene el juego. Puedes poner valores como “*mi casa*” o “*mi trabajo*”. Continúa poniendo valores de las relaciones personales del personaje, de las cosas que más quiere, externas: “*mi mamá*”, “*mi familia*”, “*mi novia*”, “*mi perro*”, “*mi país*”. Agrega además, cuestiones internas que sean importantes –en el sentido tradicional de “valores– de los cuales no se desharía ni renunciaría a ellos mas que en una situación de crisis: “*mi salud*”, “*mi dignidad*”, “*mi integridad*”, “*mi cuerpo*”, etc.



[8 tarjetas de valores]

Con esto, ya tenemos el terreno para jugar y a los personajes, así que es momento de ponernos en marcha.



[Mi madre] metió un billete de 100 francos en mi calcetín y me llevó hacia la puerta. Me sujetó por la ropa cuando me coloqué en el escalón exterior del vagón. Me dijo en yidis: *der tsug geyt tsa shnell* "el tren va demasiado rápido". Son las últimas palabras que escuché de ella. No las olvido.

Simon Gronowski
Sobreviviente del campo de
concentración de Auschwitz

Desarrollo del juego

Como jugar

Islas Humanas es una historia con 5 capítulos, una introducción y un epílogo. Para iniciar el juego, la GM verifica que todo mundo puede alcanzar el “círculo de la pérdida” con su mano extendida sin problema. El juego inicia cuando cada jugador cuenta el trasfondo de su personaje –quién es y qué hace allí– a partir de la derecha de la GM.

Cuando la palabra regresa a la GM, él o ella tomará las tarjetas de **premi-sa**, **restricciones** y la **tarjeta X** –ver apéndice de *Seguridad*– y las colocará en un lugar de la mesa donde sean accesibles a todos –pero lejos del círculo–.

Inicio

El juego –y cada uno de los siguientes capítulos– inician cuando la GM toma una tarjeta y, en ella, escribe el **número de capítulo** y la **subpremisa**. Esta tarjeta se pone en el norte del círculo.

La subpremisa tiene el mismo fin que la principal: nos guía hacia donde va el capítulo actual. Por ejemplo:

Capítulo 2

El grupo permanece en el hospital abandonado hasta que logren encontrar una forma de detener la hemorragia de Luisa.

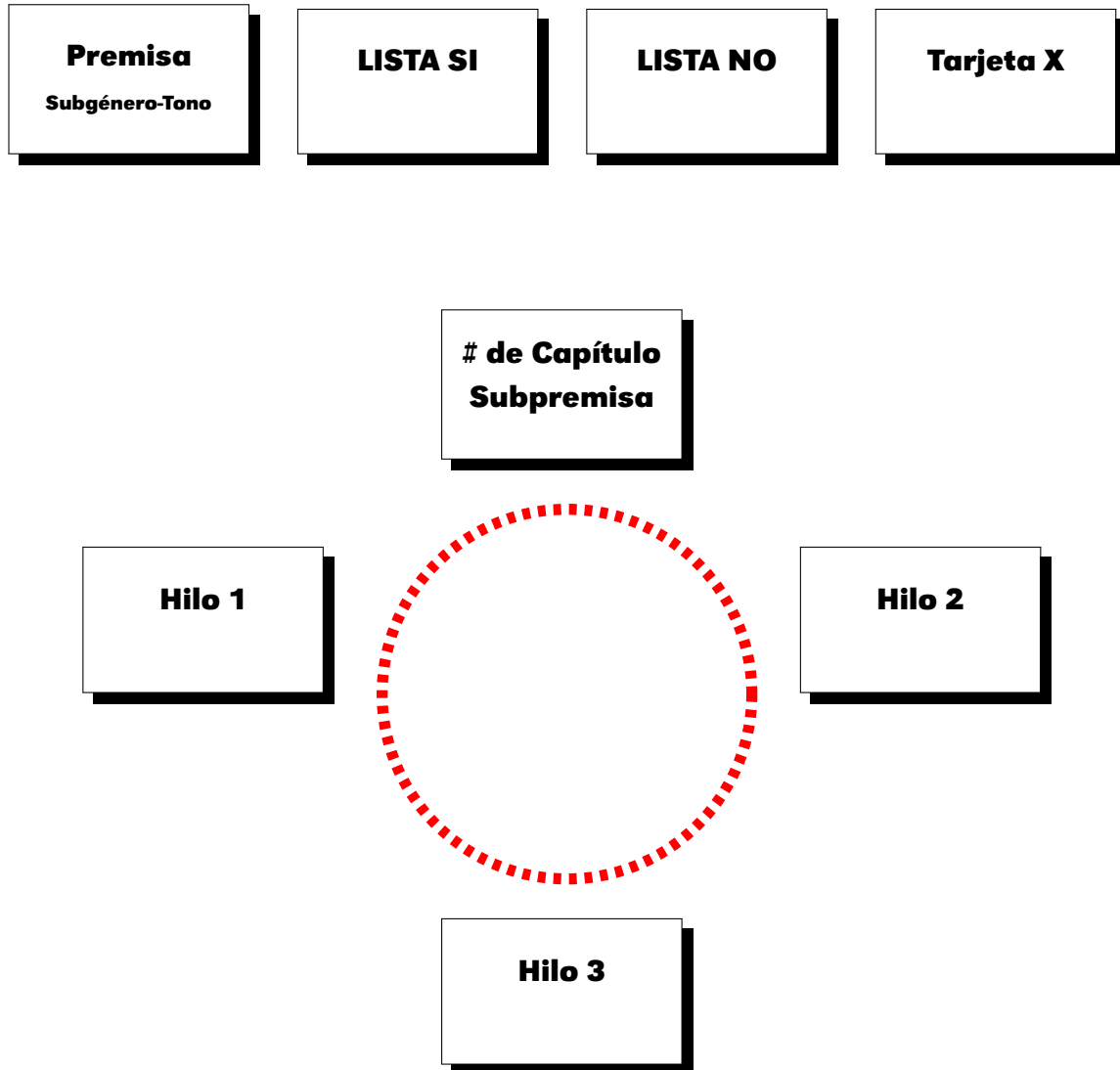
Al colocar la tarjeta, la GM comienza a narrar el **preámbulo**: la situación en la que se encuentran los personajes. Mientras está narrando, la GM **coloca las tres tarjetas de hilos alrededor del círculo**, una en cada punto cardinal

del círculo –mira la siguiente página–. Cada que la GM coloca uno de los hilos, su narración debe incluir dicho hilo y cómo es que va a afectar a los personajes.

Es importante que en la narración de la GM haya un sentido de *urgencia*: los personajes han sido separados de su vida diaria en un instante, por una emergencia. De igual manera que cuando hay un sismo o un incendio y uno no puede quedarse a recoger sus cosas más importantes, así a los personajes no les queda otra más que salir de allí en ese momento. Por ejemplo, si estaban en su trabajo, habrá fuerzas –naturales, físicas, sociales, militares, etc.– que les impedirán regresar a tomar a su familia y pertenencias y huir. Entre más inminente sea la huida, es mejor.

Vista inicial del tablero

Al iniciar, las tarjetas en la mesa –las que no son de los jugadores– deben verse algo así:



A su vez, el jugador posee 10 tarjetas en su mano:



Los jugadores no necesitan más tarjetas que estas 10. Las irán rompiendo de 2 en 2 –excepto en el último capítulo– hasta que se queden con 1 o menos.

La GM necesitará renovar las cuatro tarjetas alrededor del círculo por lo menos cuatro veces más. Eso quiere decir que necesita tener 16 tarjetas blancas en reserva.

Para no gastar tanto, las tarjetas de la GM se pueden usar por ambos lados o reescribir sobre ellas.

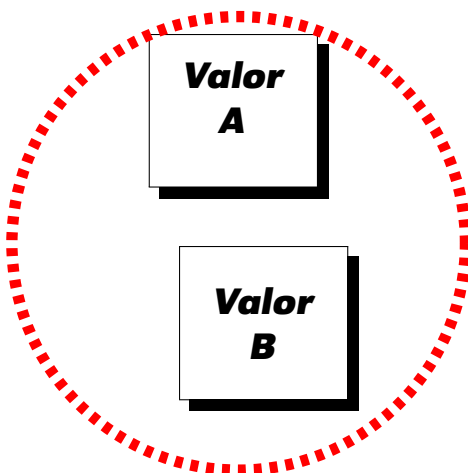
Recuerda que toda tarjeta que entre al círculo de la pérdida –incluso si el viento la mueve o alguien la pone allí– se considera destruida. Incluso si es la premisa inicial, las listas SI/NO, la bitácora. Si eso pasa, se debe de romper la tarjeta y narrar cómo afecta estos al juego. La única que no puede ser destruida es la tarjeta X.

Las tiradas

Una vez que la GM nos ha contado cual es la situación actual, el jugador a su derecha **selecciona dos de sus diez tarjetas** –ocho de valores, su nombre o sus relaciones–. Esas dos tarjetas las pone en *el círculo de la pérdida* a la vista de todos.

Únicamente en el capítulo final –el quinto– los jugadores se deshacen de una sola tarjeta y no más.

El jugador, en personaje, cuenta cómo fue el perder esos valores y por qué eso le ha permitido seguir con vida.



[Valores a perder en “el círculo de la pérdida”]

La narración de cada uno de los jugadores puede ser tan larga como se pueda, aunque debe de cumplir lo siguiente: a) Debe de ceñirse a lo que dicen las restricciones, la premisa del juego y el tono –es decir, no se pueden hacer cosas demasiado disparatadas–. b) No puede contradecir lo que se haya dicho previamente. c) No puede cambiar el espacio o el tiempo donde el jugador se encuentra –a menos de que la GM lo permita–. d) No puede

manipular libremente otros personajes –a menos de que la GM o los otros jugadores apoyen esto–.

En caso de que el jugador necesite que haya interacción de su personaje con otros personajes, debe pedírselo a los otros jugadores de manera que interpreten el diálogo que el jugador necesita.

Algo que es importante es que la historia de la pérdida de ambos valores que ha depositado el jugador en el círculo **debe estar asociada a uno o más hilos**. Esto debe ser declarado explícitamente al final de la intervención del jugador aunque haya sido muy claro cuáles hilos ha utilizado. Cuando acaba su narración, el jugador debe de tomar las dos tarjetas que ha dejado en el círculo y **romperlas** mientras dice:

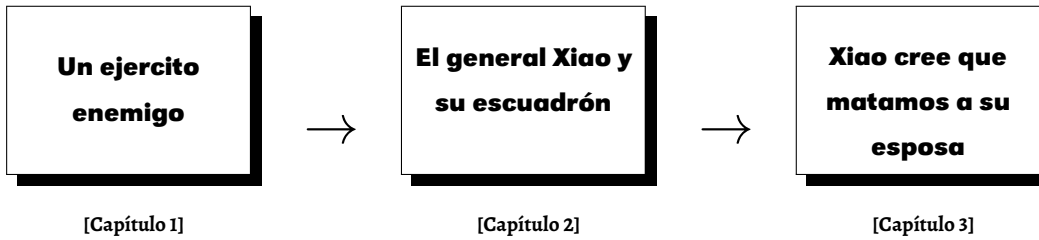
Este es el costo de seguir con vida.

Después de romperlas, las deposita en el recipiente de basura. La GM toma nota en la bitácora de todo lo que haya dicho el jugador y sea relevante para el desarrollo de la historia, además de los valores perdidos. El turno continúa al jugador a su derecha.

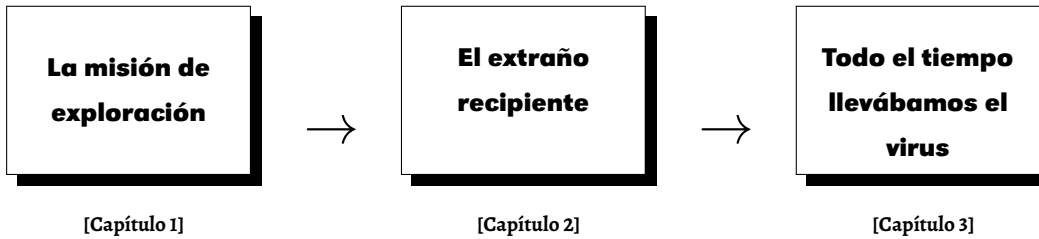
Nuevos capítulos

Al terminar el turno de todos los jugadores, **la GM debe evolucionar los hilos**. Esto se hace con la ayuda de todo el grupo. Para evolucionar un hilo, se escribe en una nueva tarjeta blanca, y se coloca sobre la anterior.

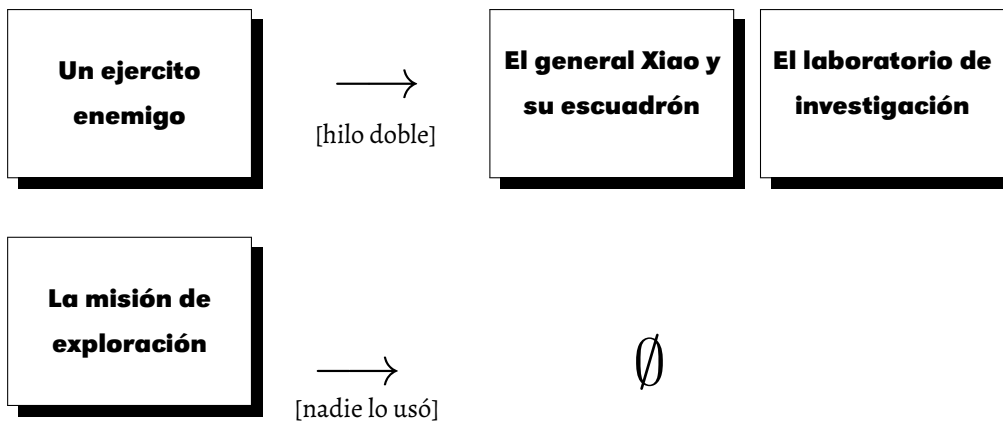
Cada capítulo trae cambios al entorno de los sobrevivientes, a sus relaciones y a cómo perciben el mundo y la vida. Al evolucionar un hilo, lo que estamos haciendo es reemplazarlo por algo más cercano a la situación actual. Es la forma en que representamos cómo es que están enfrentando o resistiendo a los hilos. Por ejemplo:



o también



Si en dos capítulos un hilo no se ha explorado, el hilo más interesante se evoluciona en dos tarjetas diferentes y el original desaparece.



Jugadas específicas

Cada capítulo, el proceso se repite: los jugadores se deshacen de dos tarjetas y cuentan lo que han perdido –en relación a los hilos–. La GM, al inicio de cada capítulo, coloca una subpremisa y evoluciona los hilos.

Sin embargo, hay algunas cosas que se pueden hacer, dependiendo de la estrategia de juego que cada jugador esté siguiendo.

Desafiar

Mientras alguno de los jugadores se encuentra narrando cómo es que ha perdido su par de valores, otro jugador puede **desafiar la narración**.



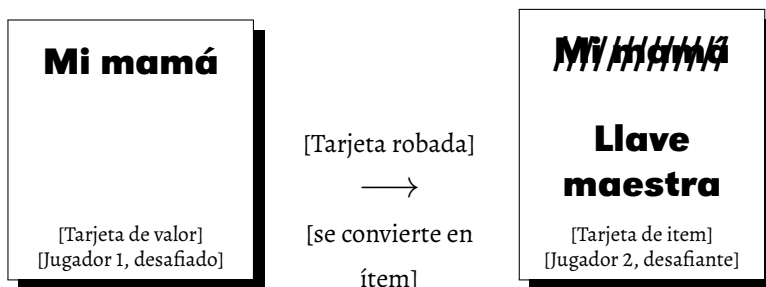
La forma de desafiar la narración consiste en meter la mano en el círculo de la pérdida. Si eso pasa, el jugador que se encuentra narrando puede terminar de contar lo que tenía planeado.

En cuanto la narración se detiene, el jugador desafiado y el jugador desafiante solucionan el desafío por medio de *piedra-papel-tijeras*.

De allí que:

- Si el desafiado gana, rompe sus fichas como normalmente pasaría y el desafiante pierde la oportunidad de robarse la narración en ese turno. Es decir: **no pasa nada**.
- Si el desafiante gana, él o ella *cuentan lo que realmente pasó* en una narración extra –aún cuando ya haya pasado su turno–. Ese jugador puede cambiar tanto como quiera la narración del desafiado para acomodarla según sus fines. Al final, **el desafiado debe entregar una, cualquiera, de las tarjetas de valor que tiene en su mano al desafiante**. Si no tiene tarjetas en la mano, el desafiante tomará una de las dos tarjetas del círculo.

Esta tarjeta robada se conocerá como **tarjeta ítem**. Simboliza algo que su personaje ha encontrado durante la narración de “lo que realmente pasó”: un objeto, un contacto, información valiosa.



Para que una tarjeta de valor se convierta en una de ítem, el desafiante tacha el nombre del valor de la tarjeta y escribe en ella el ítem que desea. **La tarjeta ítem debe ser usada como una de sus dos tarjetas de pérdida en su siguiente turno inmediato.**

Si es la GM la que desafía la narración, no se requiere una tirada de *piedra-papel-tijeras*. La GM tampoco puede robar una tarjeta ítem. Esto se hace si la GM piensa que la narración del jugador está poniendo en peligro la integridad de la historia o se está alejando mucho de las líneas centrales de ella. Por ello, cuenta “lo que realmente pasó” directamente.

Si más de una persona quiere desafiar la narración, se hace por medio de *manotazo* –el juego donde las manos se apilan, llamado también “manitas calientes”. Es decir, si hay otros jugadores que quieren desafiar la narración o que quieren bloquearla, ponen sus manos encima del jugador anterior. La mano más alta gana la oportunidad de hacer *piedra-papel-tijeras* contra el desafiado.

Es importante saber que **no se pueden realizar desafíos en el capítulo quinto y último.**

Anhelo

Hay tres situaciones en las que se puede jugar un anhelo –la parte trasera de la tarjeta de personaje, siempre y cuando no haya sido destruida antes–:

1) Por bloqueo de desafío

Como se puede ver, el desafío es una jugada muy agresiva: uno destruye el valor de otra persona con tal de salir vivo o conseguir algo. Por ello, un tercer jugador puede bloquear el desafío a otro jugador. En ese caso, se da un **manotazo**: la mano más arriba de la pila gana la oportunidad de hacer un *piedra-papel-tijera* al desafiante.



En caso de que logre ganar el *pedra-papel-tijeras* al desafiante, éste no logra robarse la narración. El jugador que bloqueó el desafío no se roba la tarjeta de valor del desafiado, ni realiza una narración sino que para su siguiente tirada, **gana la oportunidad de jugar su anhelo**.

Al desbloquear el anhelo, para su siguiente turno, **no necesita tirar dos valores, sino únicamente la carta que lleva el nombre de personaje**. Para jugarla, debe narrar la escena de anhelo que ha descrito en la parte de atrás de su carta de personaje y al final de su tirada, debe de romper su carta de personaje.

2) Por salvación

En quinto capítulo, un jugador puede bloquear la pérdida de un solo valor de otro jugador como **salvación**: mete la mano al círculo justo cuando las tarjetas son puestas en el círculo y pide un *pedra-papel-tijeras*.

Si es exitoso, en lugar de la narración del jugador en turno, inicia el que ha robado el turno por medio de **jugar su anhelo** –el cual debe tener relación ahora con el valor que se ha rescatado–. Después de él, sigue el jugador del turno robado, pero solo gastando el valor que no fue “rescatado”.

En este caso, el jugador que ha jugado su anhelo **no muere**, no importa que ya no tenga más tarjetas que perder.

3) Por sacrificio

En el cuarto y quinto capítulo, si un jugador va a morir en ese turno, **otro jugador puede desafiar la narración de muerte del personaje**. Si el *pedra-papel-tijeras* es exitoso, inmediatamente ese personaje vive su anhelo –a costa de morir a cambio del otro– y el otro jugador continúa vivo ese capítulo.

Límite

Si el jugador **va a romper en ese turno su tarjeta de personaje** –y no está jugando un anhelo– la escena a narrar es el momento en el personaje que se da cuenta que nunca más volverá a la normalidad su vida y que el mundo que conocía ha desaparecido. El personaje ha muerto de forma simbólica, y va a cambiar su personalidad, comportamiento.

Toma en cuenta dos elementos para esto:

1. El vicio o la virtud de tu personaje tiene un signo de interrogación. ¿Por qué?, ¿cómo entra en duda?
2. ¿El concepto de tu personaje lo has seguido al pie de la letra?, ¿o es hora de cambiar por uno nuevo?

Esta escena es, como si fuera una novela o película, el punto climático en la historia –el cual no aparece antes del cuarto capítulo en una novela–. Esto únicamente tiene sentido si casi todos los valores de las tarjetas del jugador se han perdido.

Por ejemplo:

- *Siempre había sido una persona pacífica y tranquila. Pero he perdido mi casa, mi familia, han intentado matarme más de una vez. Ya no tengo nada que perder: es momento de partir madres.*
- *Logré escapar de la prisión en la confusión. Planeaba utilizar a estas personas para escapar y luego, matarlas cuando lleguemos a nuestro destino. Pero tal vez es hora de cambiar, y comenzar una nueva vida.*

En el caso de que la tarjeta que tenga que romper sea la de sus relaciones, el jugador entonces tiene que jugar el límite **El límite es una escena específica donde el personaje se rompe** –por la presión, el estrés, por la situación–. El jugador tiene que actuar justamente la escena que se le ha asignado, **sin posibilidad de negarse o de aminorar el asunto**.

El límite no es algo de lo cual enorgullecerse; es cómo el estrés nos lleva a cosas terribles que, en otra situación, no haríamos. Puede llevar a traicionar al equipo, a matar a un amigo, a dejarse llevar por la corrupción. La única

forma de no activar el límite, es no jugando la tarjeta de relaciones –por ello, muchas veces se queda como la tarjeta final–.

Hay que tener en cuenta que al romper la carta, lo que se rompe es la tarjeta de relaciones. Esto es porque, al jugar el límite, debe de cambiar la forma en la que los otros personajes perciben al nuestro.

Muerte

En el momento en que un jugador se queda sin tarjetas en la mano, se considera que el personaje ha muerto.

En cuanto las tarjetas tocan el círculo de la pérdida, dejan de estar en la mano del personaje, por lo tanto si un jugador sólo tenía dos tarjetas en su mano, en esa narración debe morir. Una escena de muerte debe ser grande, debe ser épica: **es el momento de brillar para el personaje**: Muere al sacrificarse por los otros, muere como un héroe en la batalla, muere rescatando a los otros personajes a costa suya, muere salvando el mundo entero de la amenaza que nos destruía.

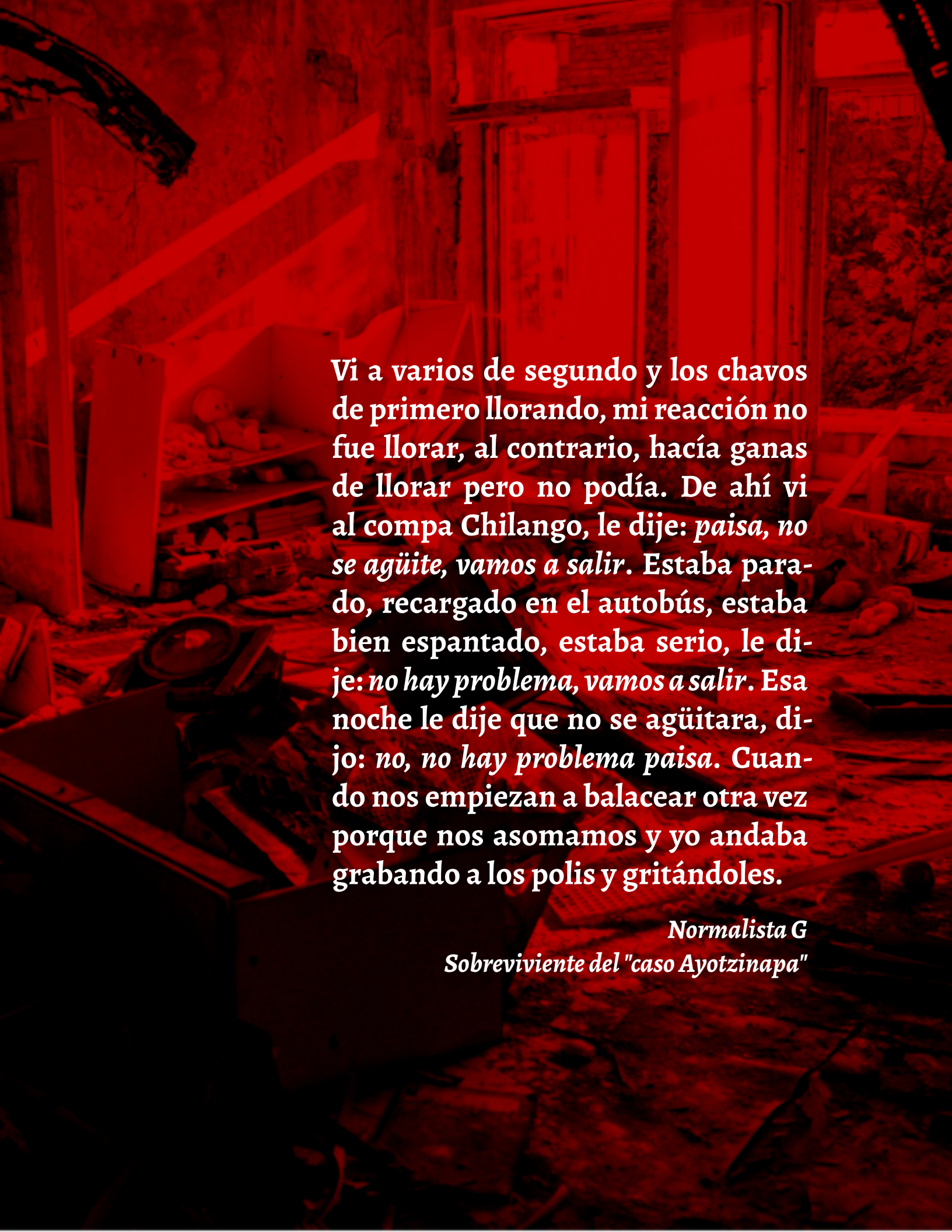
No necesariamente tiene que ser algo bueno. Si tu personaje era un villano, debe morir como un gran villano: destruye la última vacuna que hay en el mundo, le dispara al líder del grupo antes de caer al vacío, aprieta el botón de autodestrucción de la nave donde iban a huir, etc.

Hay que recordar que las escenas de muerte pueden ser intervenidas para jugar un anhelo. En caso de que nadie intervenga, debemos dejar que el jugador narre los últimos instantes antes de que se extinga. Después de ello, el jugador puede seguir escuchando la historia, pero no puede intervenir más.

Conclusión

Al final de las tiradas del quinto capítulo, comienza la **conclusión**. La GM inicia una narración donde intenta “atar los hilos”, explica cómo es que los sobrevivientes han logrado escapar o han sido rescatados. Después de ello cada uno de los jugadores da un pequeño epílogo –incluso aquellos que hayan muerto–.

Eso es lo que se necesita para jugar una partida de **Islas Humanas**.



Vi a varios de segundo y los chavos de primero llorando, mi reacción no fue llorar, al contrario, hacía ganas de llorar pero no podía. De ahí vi al compa Chilango, le dije: *paisa, no se agüite, vamos a salir*. Estaba parado, recargado en el autobús, estaba bien espantado, estaba serio, le dije: *no hay problema, vamos a salir*. Esa noche le dije que no se agüitara, dijo: *no, no hay problema paisa*. Cuando nos empiezan a balacear otra vez porque nos asomamos y yo andaba grabando a los polis y gritándoles.

Normalista G
Sobreviviente del "caso Ayotzinapa"

Apéndice

Sobre este juego

Acerca de los JdR narrativos

Este es un **juego de rol narrativo**; si nunca has jugado un juego de rol antes, debes de saber que esto no es “lo típico”. En este tipo de juego de rol lo que más importa es **crear una historia** –y no tanto cumplir misiones o ganar puntos–. Es como si estuviéramos inventando una novela o una película en grupo –en la que cada uno actúa un papel o crea una parte de la trama–.

Un juego narrativo está más cerca a un ejercicio de “creación literaria” donde todos los jugadores son *master*, por así decirlo. Los jugadores *actúan*; son una fusión de un grupo de cuentacuentos con unos actores de “impro” y unos músicos de jazz. Cada uno va tomando turnos o va arrebatando la palabra hasta que se crea una historia que, aunque no sea muy elegante en su conjunto, haya sido espectacular cómo es que llegaron hasta allí. El proceso es el objetivo del juego, no el resultado:

En este juego, las reglas son como si fueran un telar de cintura.

La historia que vamos a contar es como un huipil donde las figuras van “emergiendo” poco a poco. Cada uno de nosotros somos un hilo de color: podemos ser un color oscuro o un color claro en esta historia, lo importante es no dominar sobre los otros colores o romper el tejido.

Si te interesan los juegos de rol narrativos, el *abuelito* de ellos es **Vampiro: La Mascarada** –muchos creadores de rol narrativo en México comenzamos por ese juego–. Pero te recomiendo tres juegos que son espectaculares:

- **Ten Candles** de Stephen Dewey, publicado por Cavalry Games. Uno de los juegos que más me ha impactado y asustado de todos los tiempos. Te pone la piel de gallina.
- **Dialect** de Kathryn Hymes y Hakan Seyalioglu, publicado por Thorny Games. Es un gran juego sobre qué es el lenguaje y para crear conlangs.

Es el único juego de rol que realmente me ha conmovido hasta las lágrimas.

- **Microscope RPG** de Ben Robbins, publicado por Lame Mage Productions. Es un juego que permite crear un universo entero. Es minimalista pero muy complejo; tan asombroso que algunos no creen que sea un juego de rol.

Son juegos cooperativos, narrativos, que no usan dados. De hecho, encontrarás la esencia de este juego en ellos.

El “tono” del juego

Islas Humanas es un juego con sabor “apocalíptico”, pero no de “fin del mundo”. Es decir, puede crear una historia, pero no todas las historias posibles, sino que quedan enmarcadas en cierto género.

Para saber cómo es que debería lucir una historia similar, te recomiendo que veas:

- *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón; o la novela del mismo nombre de P. D. James.
- *La Carretera* de Cormac McCarthy; o la película con el mismo nombre.
- El videojuego “The last of us.
- *Snowpiercer* (2013) de Bong Joon-ho.
- *Mad Max: Fury Road* (2015) de George Miller.
- *The Book of Eli* (2010) de los hermanos Hughes.

Descarga por torrent y comparte con tu grupo de rol. Recuerda que la cultura se expropia y copiar no es robar. También utiliza cualquier otra película o libro que te ayude a crear una distopía postapocalíptica.

Ejemplos de juego

El gran dios oculto

Preámbulo (como introducción al juego para la GM)

Lo vieron en Oaxaca, en Salina Cruz, por primera vez a diez kilómetros de la costa. Un montículo enorme que se asomaba tímidamente en la superficie del mar. Creyeron que era una nueva isla que nacía por la actividad volcánica. Los barcos preferían rodearlo, por precaución.

Había dos pescadores, eran huaves, de esos que siempre andan tejiendo sus redes sentados en la arena. Navegaron hasta él, en una pequeña barca que parecía que iba a romperse en cualquier momento. No regresaron.

Cuando los encontraron, tirados en la costa, dijeron que los pescadores habían *cambiado*. Se hablaba de que no habían regresado dos, sino uno “hecho de ambos”. Se decía que algo de ellos les recordaba a los tlaconetes; a la cola del tlacuache. Que les dio horror mirarlos, que los quemaron vivos.

Después vino el huracán: una tormenta inusual que oscurecía el cielo pero no soplabla. El huracán parecía “llevarse cosas desde el mar”, parecía “como si uno pudiera ver más allá del cielo”, como si “las nubes estuvieran hechas de sangre”.

Entonces él emergió. Una enorme pirámide oscura que surgía desde las profundidades del océano. Una luna extraña, demasiado simétrica, lo coronaba. Se extendía hacia el confín del océano como si no tuviera inicio ni final.

En la costa, desde Guerrero hasta Chiapas, los niños no nacían sino que se “mezclaban con sus madres”. Los horrores deambulaban por las calles, devorando la vida a su paso para “fusionarse”. Una parte de murciélago aquí, el ojo de una mujer allá; los dientes de un hombre, las escamas de un pez, el torso de un jaguar. Todo unido en seres que reptaban por la selva, llenos de tumores y teratomas.

Premisa

Aquí se cuenta la historia de los sobrevivientes al despertar de un dios lovecraftiano y una invasión de creaturas, a inicios de siglo cerca del Istmo de Tehuantepec, quienes buscan una extraña transmisión de radio que ofrece refugio la cual se debilitará en dos semanas

Hilos (elige 3)

- **Los “cambiados”:** son seres horribles que buscan a cualquier ser vivo que se mueva para “fusionarse” con él. Algunos de ellos son rápidos y con un hambre implacable, pero en general son lentos y arrastran sus enormes cuerpos con sus múltiples apéndices. Están hechos de piezas de personas y animales. Tocarlos es mortal ya que la piel se fusiona con el “cambiado” hasta que todos los órganos terminan siendo del ser. Su mordida causa también el mismo efecto.
- **El “huracán”:** en la costa hay una enorme formación de nubes en círculo que se agita con violencia pero que no causa ningún viento. Mantiene todo sumido en la oscuridad, incluso los faros de niebla parecen debilitados en el exterior. El “huracán” suele estar acompañado de una tormenta eléctrica que arruina las comunicaciones.
- **“Él”:** Es una figura enorme, como una columna deformada en color dorado, que ha surgido del mar. Nadie puede verlo por mucho tiempo a riesgo de explotar en llamas al contemplarlo. ¿Es un dios?, ¿es un ángel? Genera un ruido siniestro como el que soplar dentro de un cuerno gigantesco. Tiene varios apéndices que deben medir kilómetros, los cuales se agitan convulsivamente.
- **La transmisión:** La idea es buscar el origen de una transmisión que, posiblemente, provenga de un refugio seguro. Pero, ¿y si es una broma?, ¿si es una trampa?, ¿quién y por qué nos está llevando hacia allá?

Los invasores

Preámbulo (como introducción al juego para la GM)

Cuando los vimos por primera vez, me asusté mucho. Nos dijeron que habían descendido de enormes y fantásticas naves; nos dijeron que los habían visto a lo lejos, desde el sol, mientras flotaban hacia nosotros.

Entraron en la ciudad vestidos en trajes brillantes y portando sus poderosas armas que eran capaces de arrebatar la vida en un instante. Venían montados en bestias extrañas que sólo podían provenir de una pesadilla. Casi parecían humanos, pero no lo eran: tenían las caras cubiertas de pelo y sus pieles eran blancas como la arena. Uno de ellos, al pasar, me miró de una forma extraña que no pude descifrar nunca. ¿Era una mirada de odio?

Nuestro señor y los sacerdotes declararon que el dios había regresado. Nosotros los adoramos, los agasajamos con los mejores frutos de nuestra madre, con nuestras flores más exquisitas. Ellos tomaban todo lo que se les antojaba: ¿desde cuándo los dioses necesitan objetos? Tocaban a nuestras mujeres, pisoteaban nuestros campos, robaban nuestras pertenencias. Y al final, nos hicieron la guerra.

Logramos expulsarlos de nuestra casa. Qué alegría sentí por haber vencido a enemigos tan poderosos. Pero luego, vino una extraña enfermedad. Las madres, los abuelos, los hijos, todos morían en las calles. El cerro dejó de manar agua, el pájaro dejó de cantar, la tierra se secó.

Una noche de lluvia, cuando estábamos más débiles que nunca, ellos dejaron caer fuego sobre nuestras cabezas. Volvieron con nuestros hermanos como arma, volvieron con sus hierros, con sus relámpagos. Destruyeron nuestra palabra, nuestro corazón, nuestro canto. Apenas tuve tiempo para ver, desde uno de los canales, cómo todo ardía en llamas mientras sus hierros brillaban.

Premisa

Aquí se cuenta la historia de un grupo de sobrevivientes que resiste el asedio a la ciudad de Tenochtitlan durante el año “3 Calli” (1521), los cuales deben escapar de la ciudad antes de que los barcos cargados con españoles y tlaxcaltecas desembarque a orillas de la ciudad en el mes de Xocotlhuetzi (agosto) y la ciudad sea arrasada hasta los cimientos.

Hilos (elige 3)

- **Nuestros hermanos.** Los tlaxcaltecas y los totonacas apoyan a los invasores. ¿Qué hicimos nosotros que nos tienen tanto odio?, ¿por qué los apoyan a ellos si nosotros somos más iguales a ellos?, ¿tendrá que ver con cómo los hemos tratado y los tributos que les imponía nuestro gobernante?
- **El conocimiento perdido.** Los invasores adoran a un hombre muerto y ellos, en su nombre, destruyen nuestra palabra y nuestros dioses. ¿Por qué destruyen la palabra?, ¿por qué están tan empeñados en borrar a nuestra memoria?, ¿es verdad que su dios desea exterminarnos?
- **La extraña enfermedad.** Varios están débiles, con fiebre, y extrañas manchas en todo su cuerpo. Se van a dormir y ya no despiertan. Los guerreros no pueden ni luchar. Nuestro conocimiento no logra reducir la enfermedad. ¿Qué es?, ¿es una maldición?, ¿es un castigo? Si huimos hacia el pueblo de la Malinalli, ¿encontraremos una cura para esto?
- **Los hombres barbados.** Habíamos pensado en ellos como dioses pero resultaron ser ladrones. Unos dicen que lo mejor es rendirnos a ellos, qué no puede estar tan mal. Otros dicen que hay que resistir lo más posible hasta destruirlos. Nosotros queremos vivir: ¿cuál es la mejor opción?

Cuestiones importantes

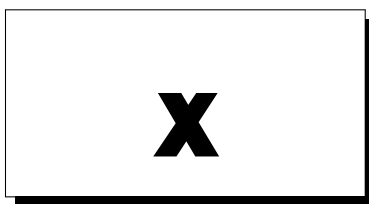
Seguridad

Para jugar **Islas Humanas** hay que tener en cuenta un par de principios que se encuentran en el núcleo del juego. Estos principios se tienen que tener en cuenta en todo momento y no pueden cambiarse bajo ninguna circunstancia:

1. Las personas son lo más importante del juego, incluso más que las reglas o la historia.
2. Este es un juego sobre crear historias, pero lo que importa es el proceso y no el resultado.

Al ser un juego que toca temas muy delicados **Islas Humanas** puede volverse un juego demasiado emocional o perturbar a algunos jugadores sensibles. Nunca sabemos si el juego va a tocar una experiencia traumática de otra persona, si todos los jugadores están estables o si hay una cuestión de salud mental involucrada. Los jugadores son lo más importante y queremos que vuelvan a jugar con nosotros. Por ello, necesitamos un sistema de seguridad para nuestro grupo de rol.

Este juego está inscrito en el sistema *X card RPG* desarrollado por John Stavropoulos. Básicamente consiste en que la GM escriba una X en una de las tarjetas, la cual estará en la mesa de juego todo el tiempo que el grupo esté reunido:



[Tarjeta X: nuestro sistema de seguridad]

En caso de que algún jugador se sienta incómodo, deben levantar la tarjeta X. No es necesario que explique por qué lo hizo o qué es lo que está mal. En cuanto la tarjeta es levantada, se debe cambiar la última jugada realizada, sin excepción.

Si la cuestión es muy seria, el juego se detiene y se toma una pausa para que el GM hable con el jugador.

Es importante entender que este es un sistema de seguridad y no se puede tomar a la ligera. No se puede usar la tarjeta X como estrategia de juego, ni para cambiar algo que no nos gusta, ni para tomar un descanso. Para ese tipo de cosas, podemos hablar con nuestros amigos. Usar la tarjeta X en algo que no sea una emergencia o una incomodidad real es para gente culera sin escrúpulos.

Las reglas completas del sistema de seguridad se pueden consultar libremente en: <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Glosario

Piedra-papel-tijeras Piedra-papel-tijeras. El clásico juego conocido como “chin chan pu”, “jankenpón”, “jaguaiuspic”, etc. donde *piedra* > *tijeras* > *papel* > *piedra*

Manotazo En un desafío, las manos que entran al círculo de la pérdida se “apilan”. Por ello termina siendo un juego de “manitas calientes”: *la mano que esté arriba de la pila gana.*

GM La persona que es director de juego o *game máster*. Es la persona que funciona como narrador y el “referi” al mismo tiempo.

Preámbulo La narración con la que inicia el juego –la cual realiza la GM–.

Licencias

Islas Humanas es un sistema abierto de juego. Eres libre de copiar, reproducir, modificar, enviar, imprimir y hacer obras derivadas de este juego sin pedir permiso y sin avisar siempre y cuando lo hagas *sin fines de lucro* y conservando los *créditos del autor* –es decir, debes incluir su nombre–.

Para ello, **Islas Humanas** se libera con las siguientes licencias:

- **Del documento en sí:** Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)
- **Del texto:** *Licencia LEAL-A*
- **Del sistema de juego:** *Open Game Licence V. 1.0a*

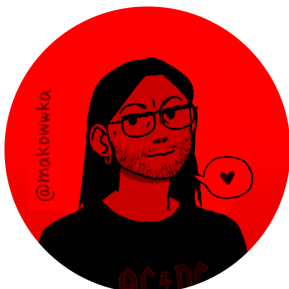
En los hipervínculos puedes revisar las licencias. Se ha omitido el texto entero por razones de espacio, pero se considera válido su uso y se tiene consentimiento expreso del autor.

Las fotografías utilizadas han sido tomadas de la página Pexels y son de dominio público: se pueden usar con modificaciones y sin atribución.

Para mas detalles sobre las licencias, las imágenes utilizadas, el código fuente del manual, el texto en Markdown y nuevas versiones se puede visitar el repositorio:

<https://0xacab.org/eliand/islas-humanas>

Acerca del autor



DANIEL M. OLIVERA

(Ciudad de México, 1983) – Lingüista y escritor mexicano.

Estudió la licenciatura en "lengua y literatura hispánica" en la UNAM y la licenciatura en "lingüística" en la UAM. Es maestro en "filosofía de la ciencia", en el campo de las "ciencias cognitivas".

Desde 2002 es profesor de creación literaria en la UNAM y profesor en lógica, creatividad computacional y lenguajes formales la UACM, la UAM y el IPN .

Es escritor dedicado principalmente tres cosas: los subgéneros "alternativos" –literatura fantástica, terror y ciencia ficción– y a las prácticas de escritura digital –bots literarios y literatura hipertextual– y la creación de lenguas artificiales –conlangs–. Es posible descargar muchas de sus obras que ya están digitalizadas. Su libro **El pueblo negro y otros relatos de lo grotesco** –editado por la UNAM, ganador en la categoría "cuento" en el concurso "Punto de Partida 2019"– se encuentra en línea para que lo descargues de forma gratuita. Ha desarrollado los bots literarios para Twitter Largo aliento, Crónicas de Kad-Veth y Plots de ciencia ficción que crean textos nuevos cada 6 horas. Es posible seguirlo en Twitter y en Facebook con el nick @lenguajeprivado o por vía email:

daniel.m.olivera@gmail.com

También puedes encontrar más de él en la página:

lenguajeprivado.com

¿Quieres colaborar?

Me gustaría conocer tu opinión de este juego. Envíame un mail para saber qué te pareció: daniel.m.olivera@gmail.com. Escríbeme si quieres colaborar en versiones posteriores del juego, en crear módulos o en hacer otros juegos de rol en conjunto.

Islas Humanas fue uno de los proyectos ganadores en la convocatoria “Aventuras cortas de juegos de rol” realizada por Centro de Cultura Digital y La Colmena, Centro de Tecnologías Creativas “Grace Quintanilla. Se publicó como de manera digital gratuita en PDF. Para su elaboración, únicamente se utilizaron herramientas libres, abiertas y gratuitas: \LaTeX , Gimp y Linux. Realizado en mayo de 2020, en la Ciudad de México.

Laus Dea.





Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

LABORATORIO DE JUEGOS

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

CRÉDITOS

DIRECCIÓN DEL CENTRO DE CULTURA DIGITAL

Mariana Delgado González

COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE LA CONVOCATORIA CELD DE AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL, Y MICRO JUEGOS DE MESA

Héctor Guerrero Merchant

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN

Marlizeh Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE MESA

Marcos Ávila Hernández

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE ROL

Héctor Guerrero Merchant

DISEÑO EDITORIAL

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopan Mendoza

Kenya Flores

PLATAFORMA EDITORIAL

Mónica Nepote

Ximena Atristain

COMUNICACIÓN

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

ADMINISTRACIÓN

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA