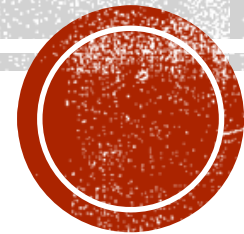
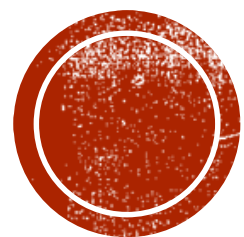


CREACIÓN Y DIRECCIÓN DE PARTIDAS DE ROL

Por Albert Estrada Zambrano

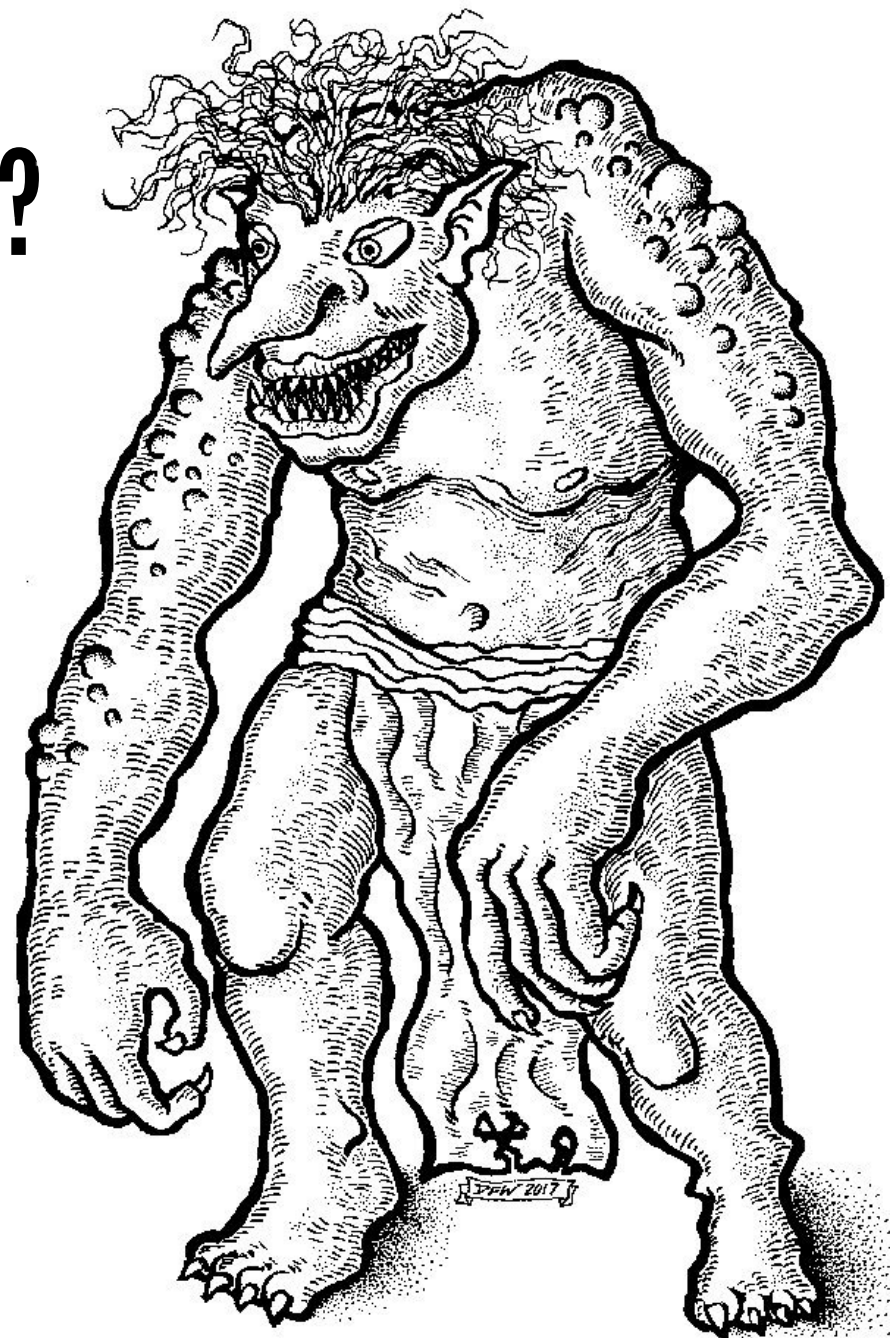




¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

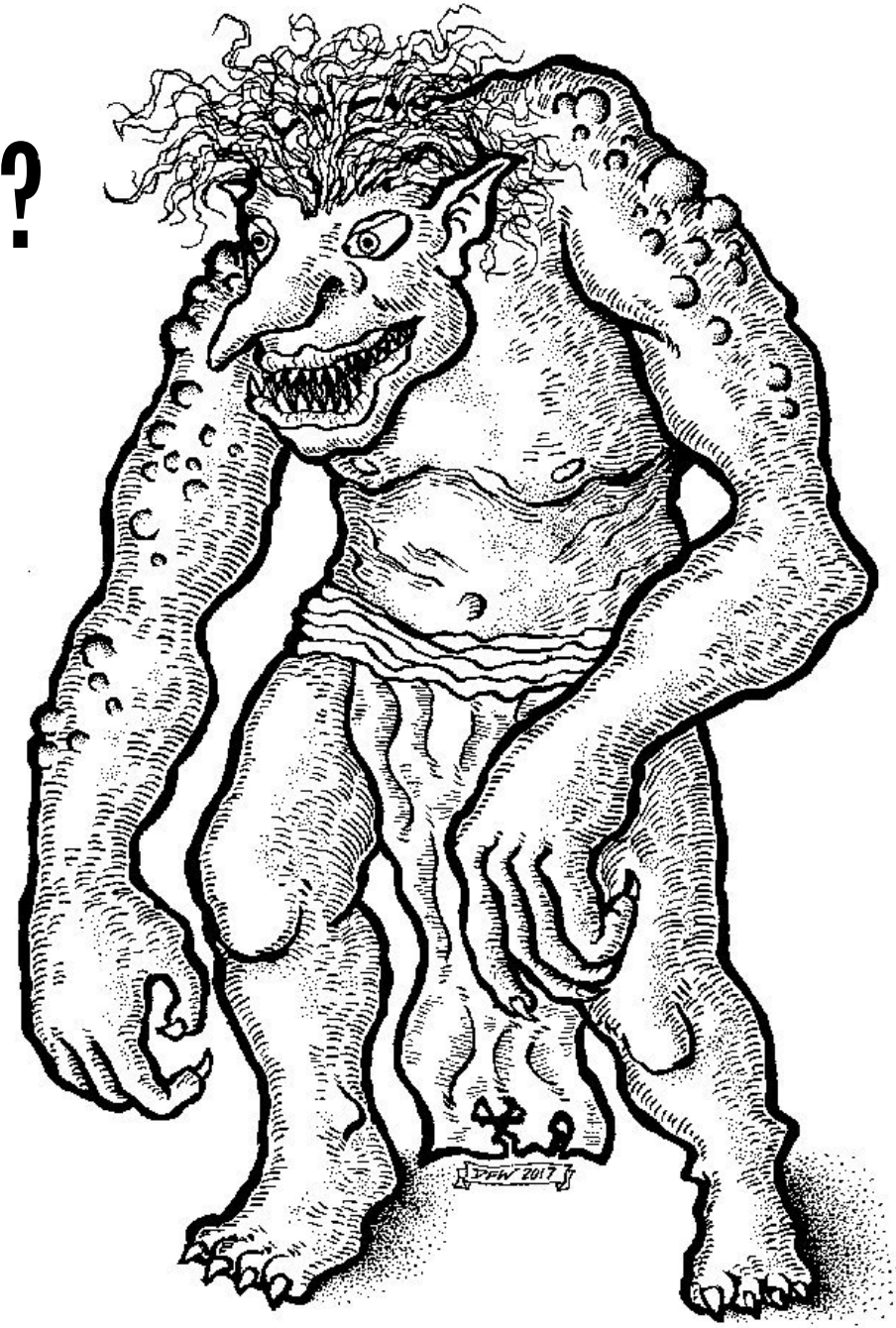
Creación y Dirección de Partidas de Rol

¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

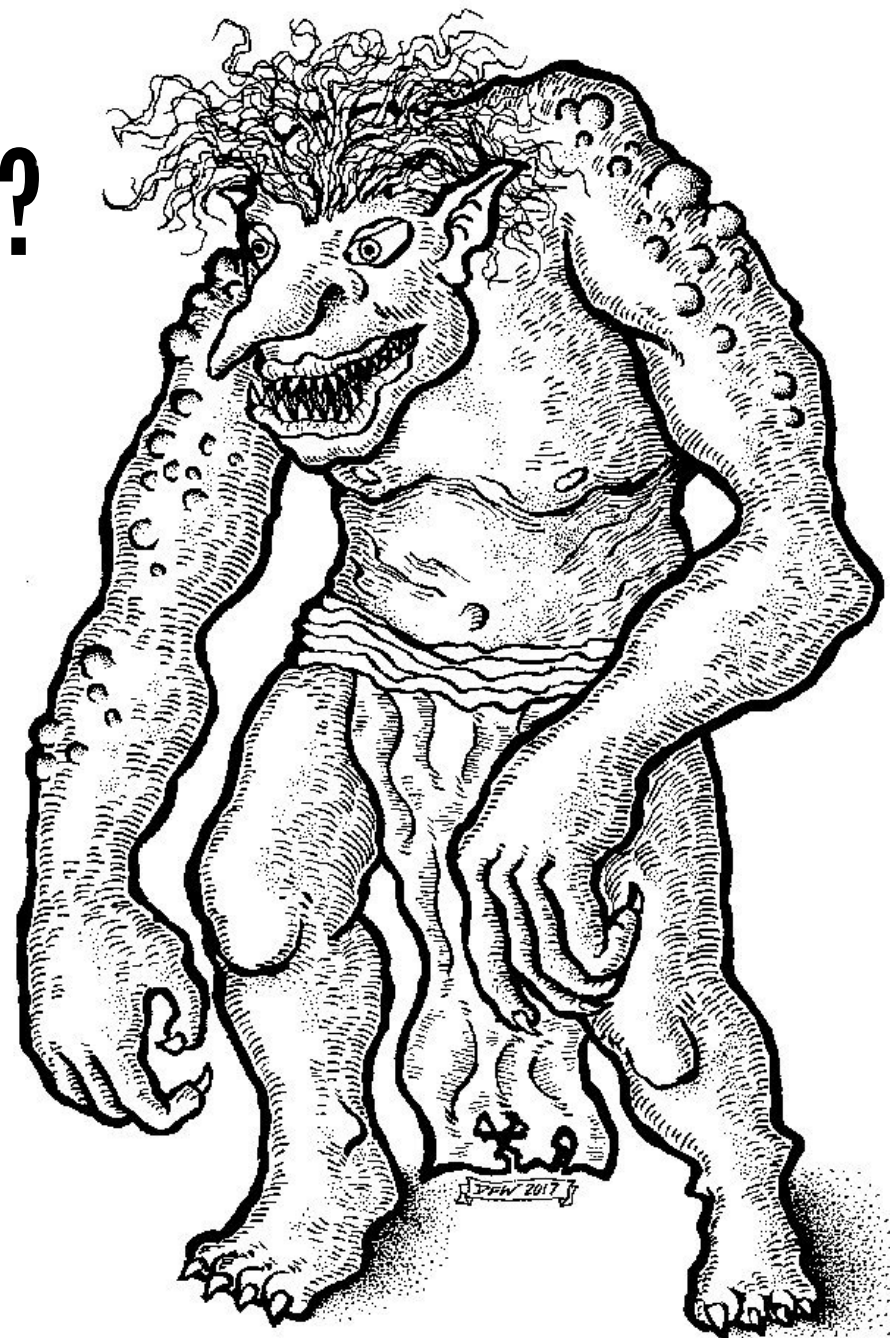


¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

**¿CUÁNTOS AQUÍ DIRIGÍS
PARTIDAS DE ROL?**

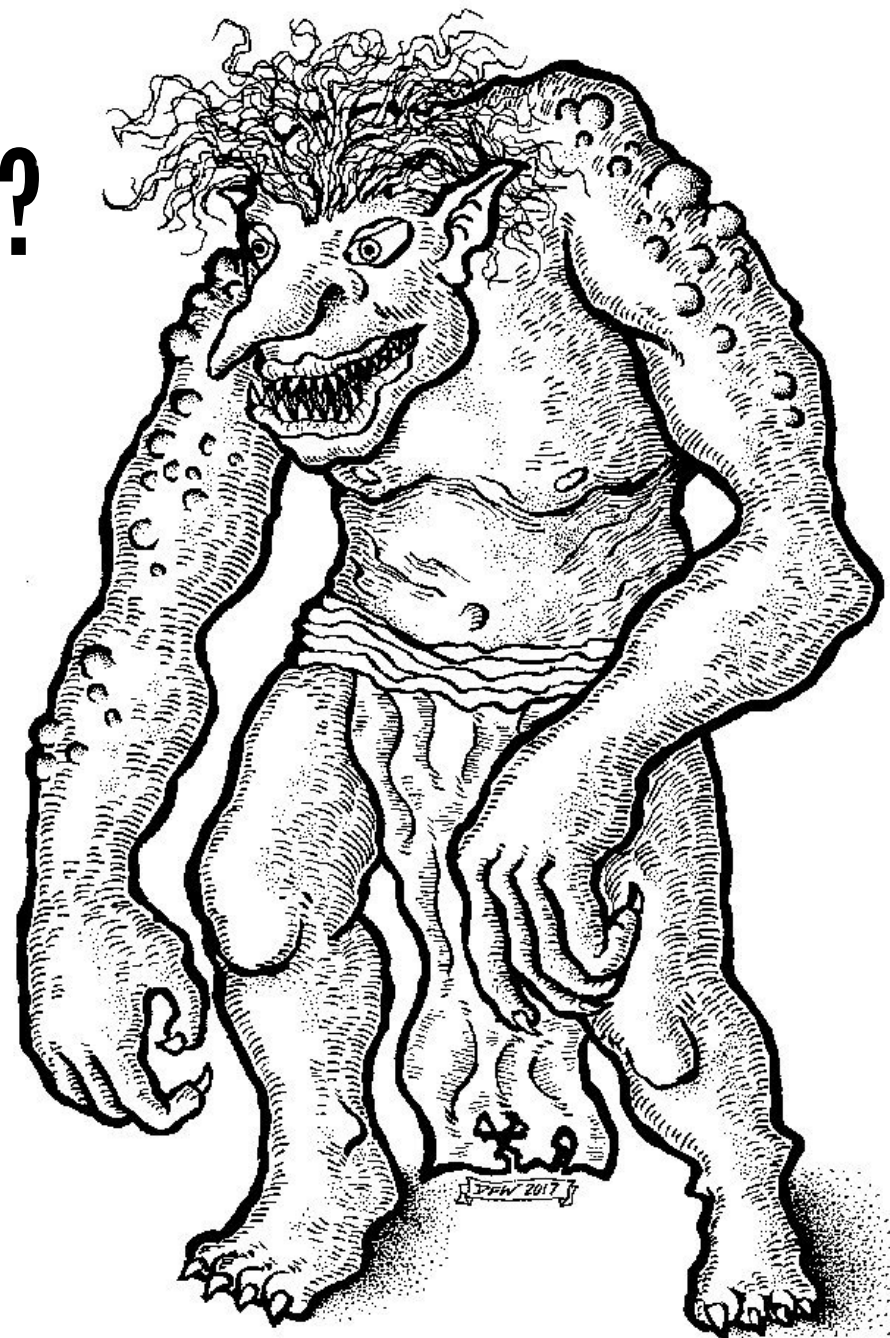


¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?



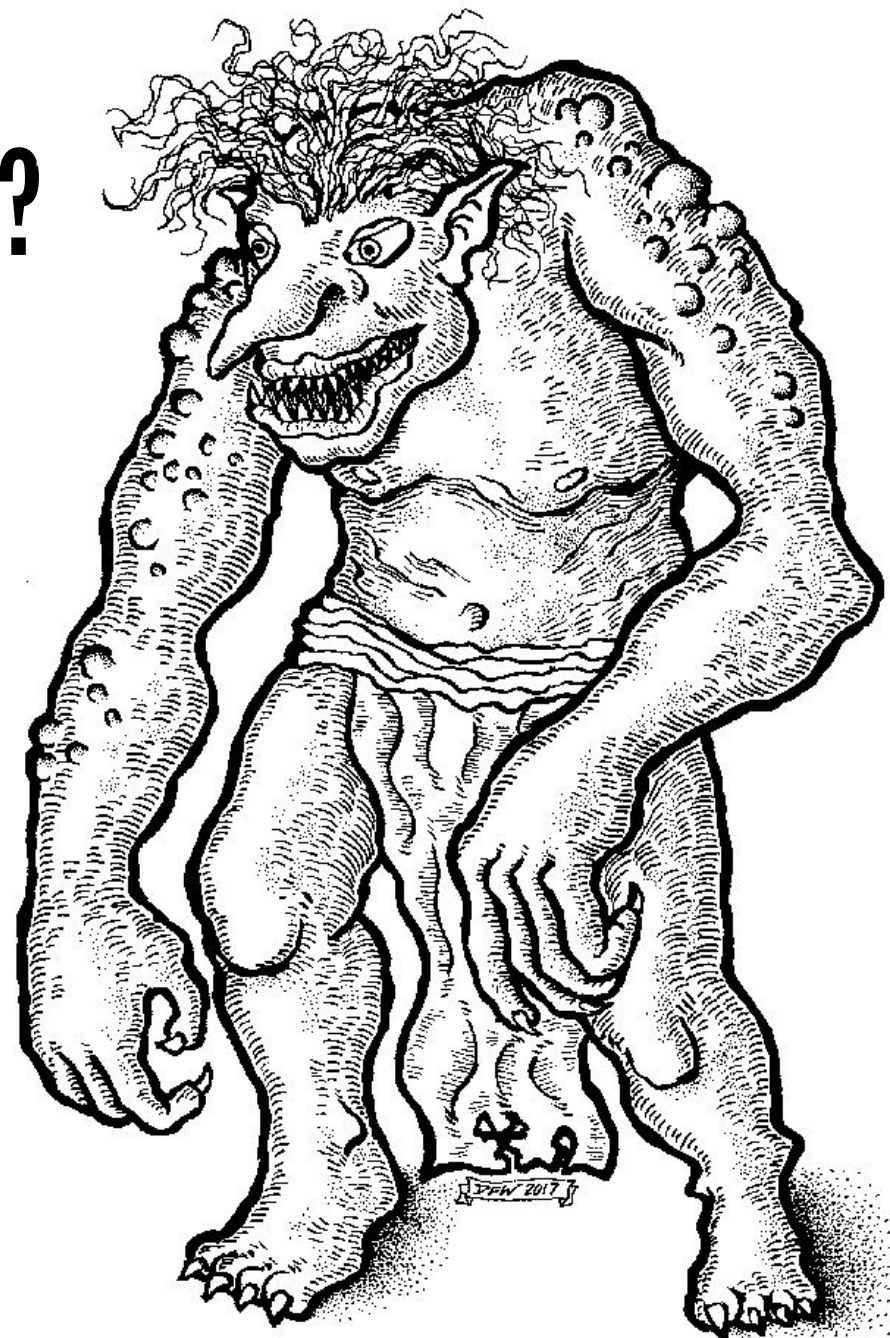
¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

SOBRE LA EXPERIENCIA...

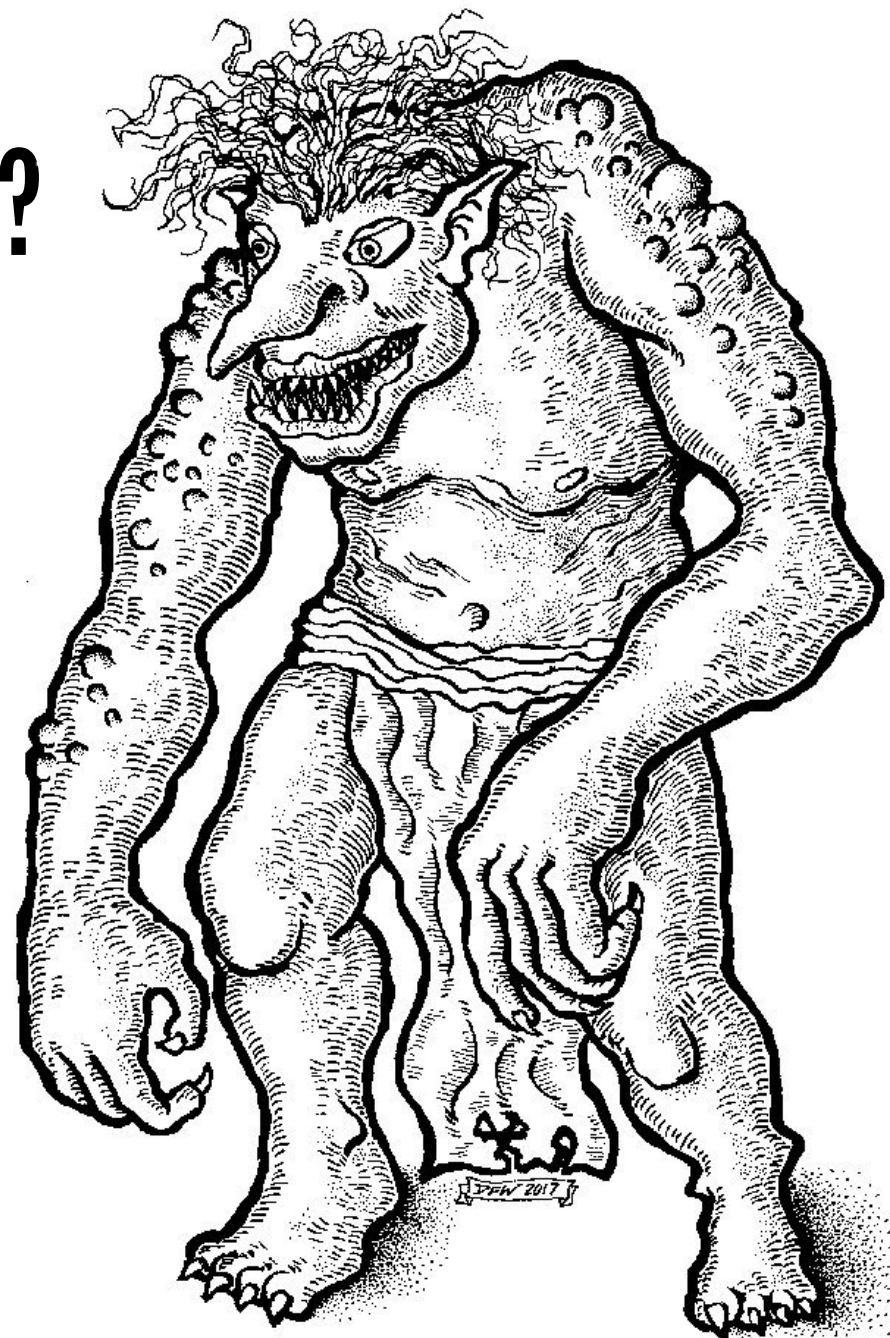


¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

¡Déjalo! No eres lo bastante buena.

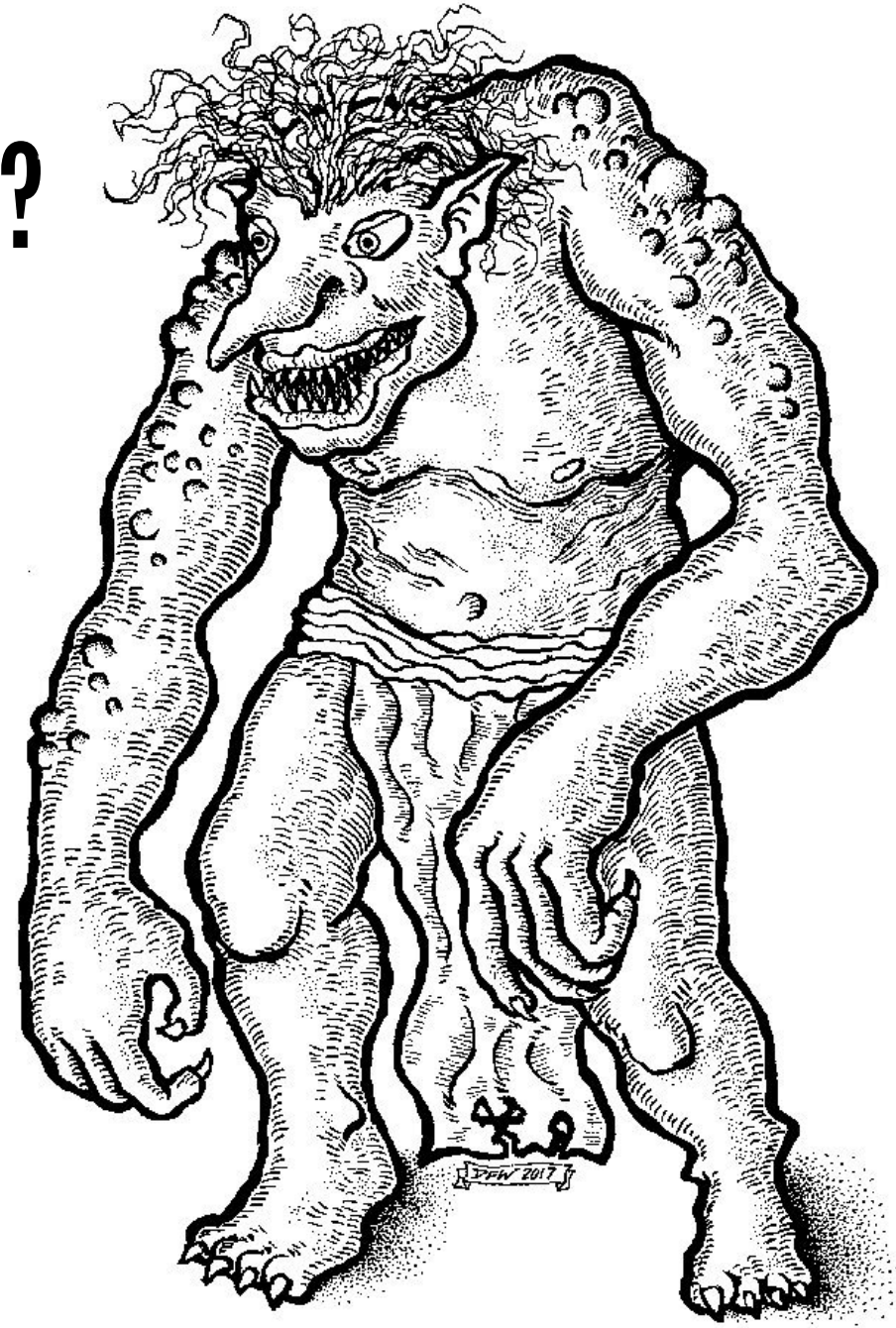


¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?



¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

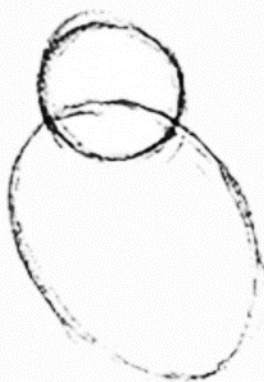
SOBRE ESTA CHARLA...



¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

CÓMO DIBUJAR UN BÚHO

1.

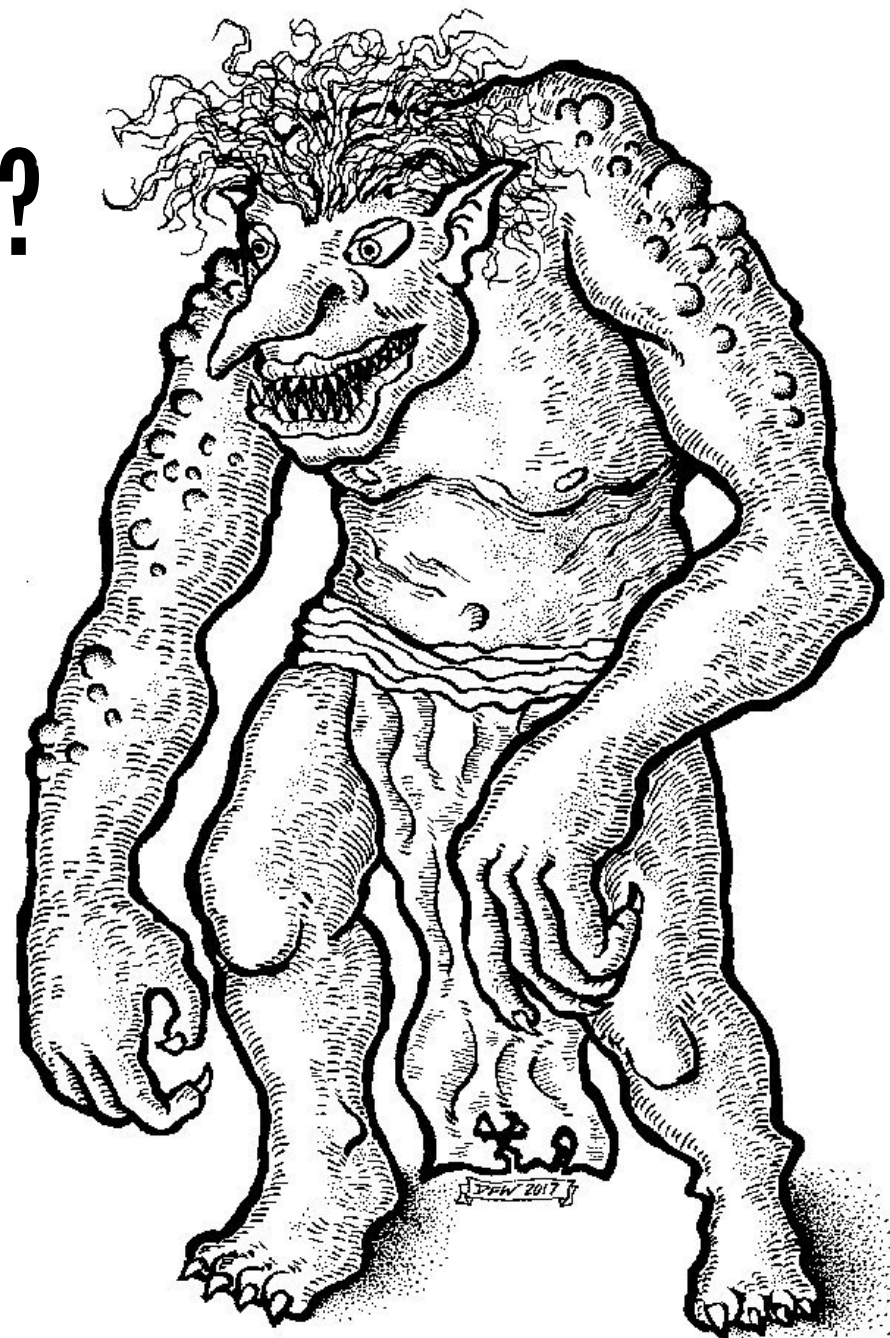


HACEMOS DOS
PEQUEÑOS CÍRCULOS

2.



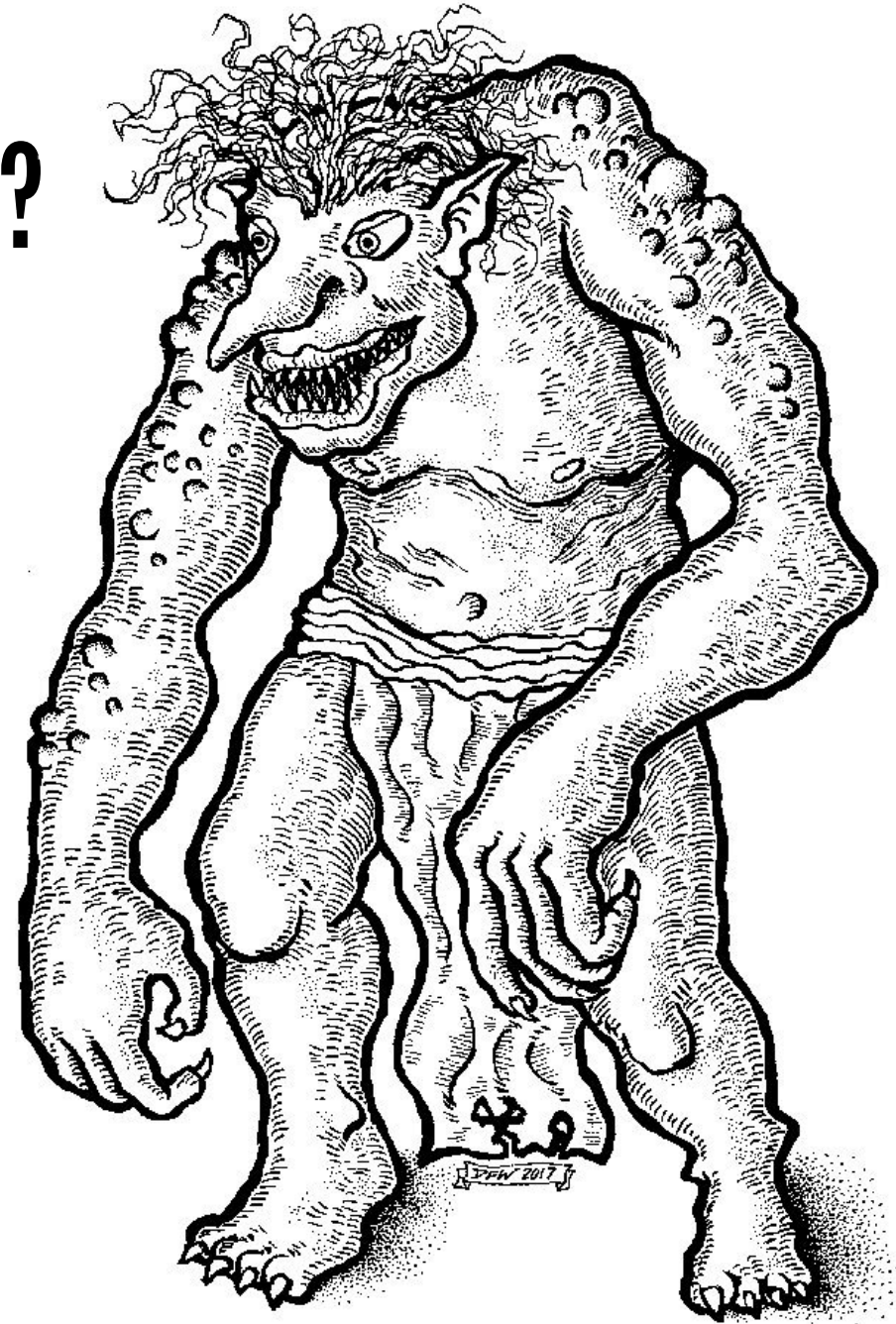
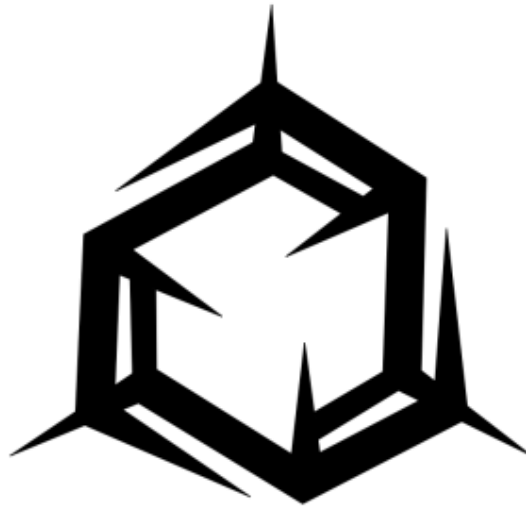
Y LUEGO EL RESTO DEL BÚHO

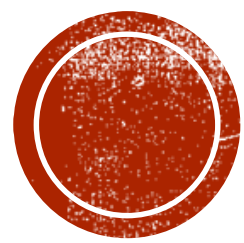


¿A QUÉ VIENE ESTA CHARLA?

www.portalrol.com

 @portalrol





¿QUÉ ES EL ROL?

Creación y Dirección de Partidas de Rol

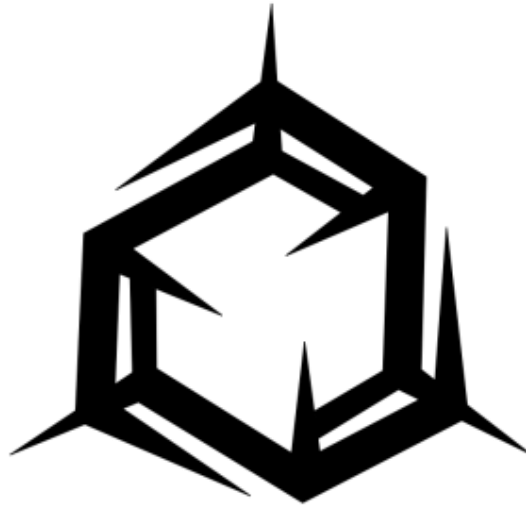
¿QUÉ ES EL ROL?



¿QUÉ ES EL ROL?

www.portalrol.com

 @portalrol



¿QUÉ ES EL ROL?



¿QUÉ ES EL ROL?

**¿PARA QUÉ NECESITAMOS
UNA DEFINICIÓN?**



¿QUÉ ES EL ROL?



¿QUÉ ES EL ROL?

VIVIR UNA HISTORIA INTERESANTE



¿QUÉ ES EL ROL?

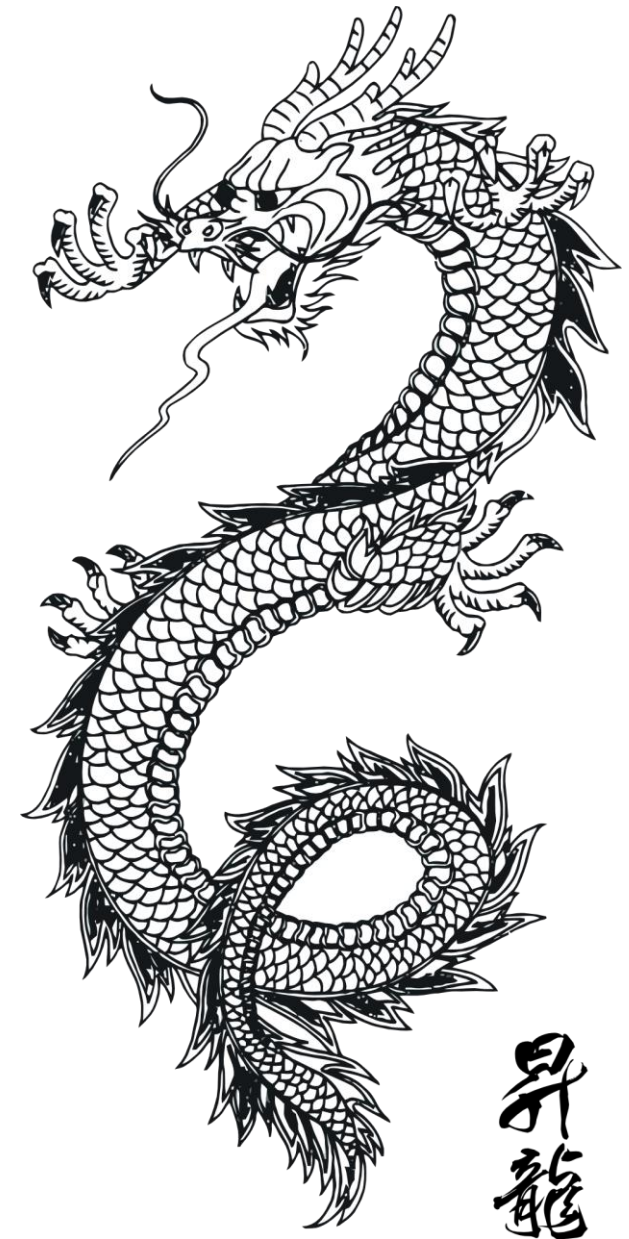
VIVIR UNA HISTORIA INTERESANTE



¿QUÉ ES EL ROL?

■ ¿QUÉ NOS APARTA DE “**VIVIR**”?

- Testigo vs Protagonista
- Autoridad narrativa (salvo al evocar recuerdos)
- Parar para mirar las reglas
- Handouts y miniaturas que te quiebren tu imaginación
- Errores de consistencia y verosimilitud
- La mano de Dios (...o los hilos del titiritero)
- Falta de identificación con tu personaje
- Falta de interpretación / rupturas del ambiente en la mesa
- Oír lo que piensan los otros personajes
- Voces en la cabeza que te preguntan cómo te sientes
- Que el Narrador tome el control de tu PJ injustificadamente



¿QUÉ ES EL ROL?

VIVIR **UNA HISTORIA INTERESANTE**



¿QUÉ ES EL ROL?

- ¿QUÉ NO ES “**UNA HISTORIA INTERESANTE**”?



- La Buena Noticia...
- La Mala Noticia...



¿QUÉ ES EL ROL?

- ¿QUÉ NO ES “**UNA HISTORIA INTERESANTE**”?



- Una realidad simulada
- La Buena Noticia...
- La Mala Noticia...



¿QUÉ ES EL ROL?

- ¿QUÉ PESA MÁS?
 - ¿Vivir?
 - ¿Una Historia Interesante?
- Quiero que penséis en...



¿QUÉ ES EL ROL?

¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL MÁSTER?



¿QUÉ ES EL ROL?

¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL MÁSTER?

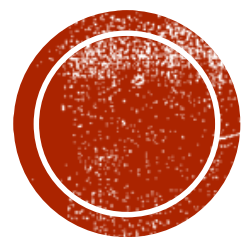


¿QUÉ ES EL ROL?

¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DEL MÁSTER?

- Crear la Historia
- Llevarla a la mesa





CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

Creación y Dirección de Partidas de Rol

CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ ASPECTOS DE UNA HISTORIA

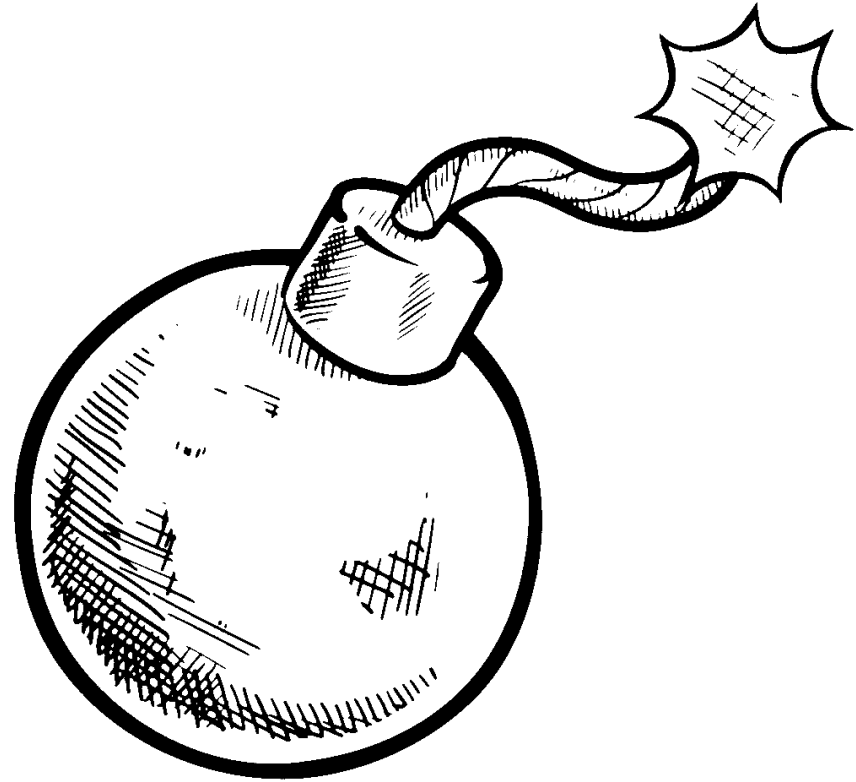
- Estructura
- Meta-estructura
- Trama
- Tema
- Género
- Tono
- Alcance
- Formato



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ ESTRUCTURA

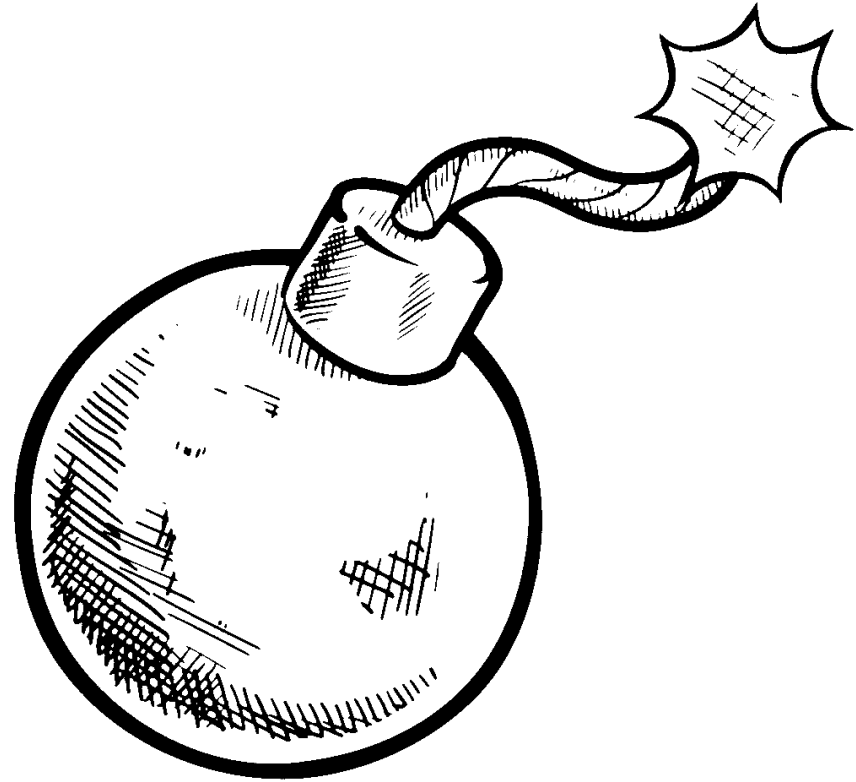
- Clásica
- *In media res*
- *In extrema res*
- Circular
- Historias “Paralelas”



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ ESTRUCTURA

- *Clásica*
- *In media res*
- *In extremis*
- Circular
- Historias "Paralelas"



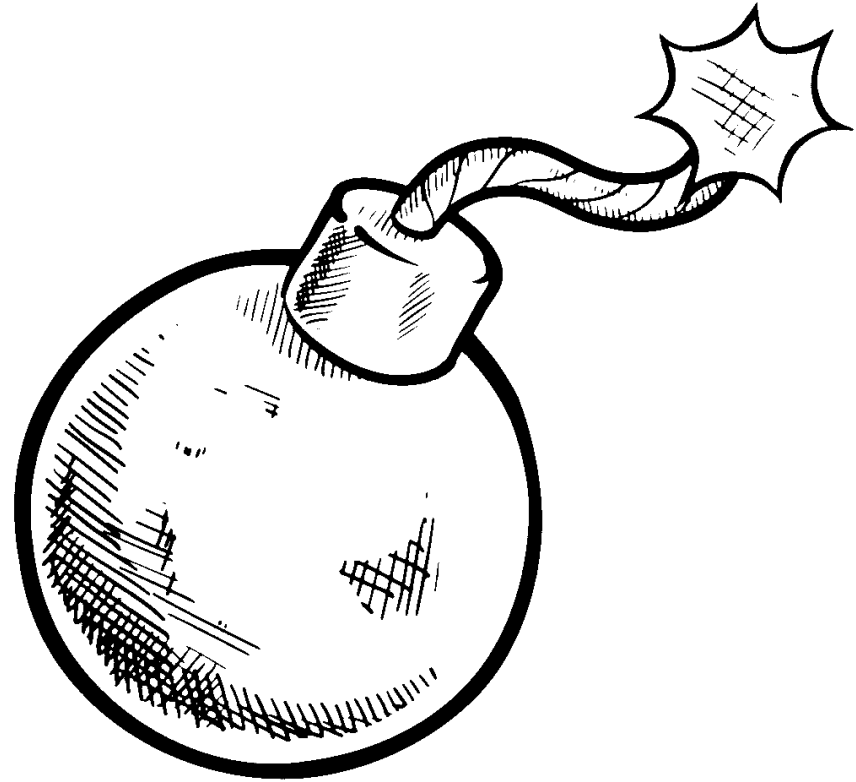
CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ ESTRUCTURA

- *Clásica*
- *In media res*
- *In extremis*
- Circular
- Historias “Paralelas”

LA HISTORIA...

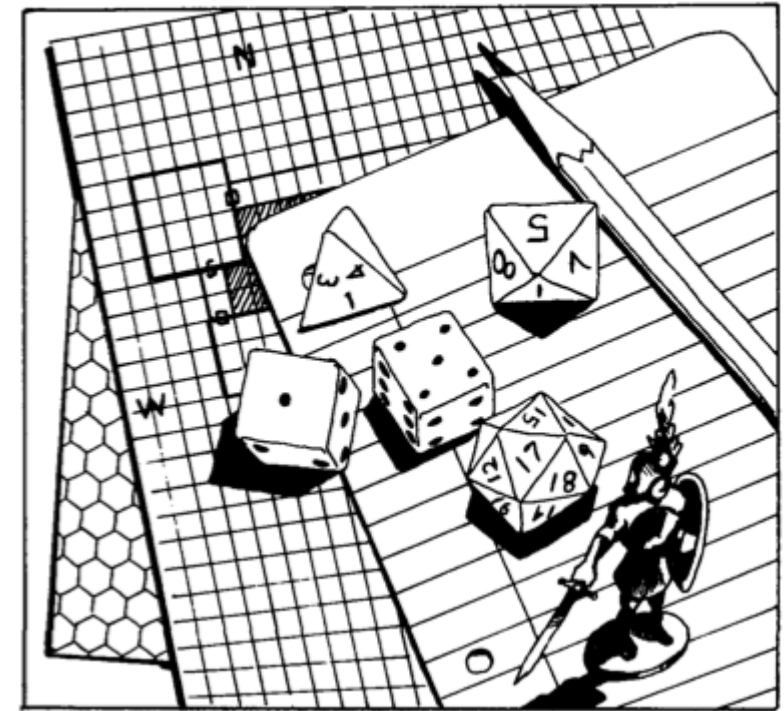
1. Se construye
2. Estalla



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ META-ESTRUCTURA

- *“Dungeon”*
- Lineal
- *“Sandbox”*
- Aventura improvisada



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- 36 Historias Dramáticas de George Polti.
- 7 Tramas de Christopher Booker.
- 2 Situaciones Dramáticas.
- “Alguien quiere algo desesperadamente y tiene dificultades para conseguirlo” de Guy Sclanders.



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- 36 Historias Dramáticas de George Polti.
- 7 Tramas de Christopher Booker.
- 2 Situaciones Dramáticas.
- “Alguien quiere algo desesperadamente y tiene dificultades para conseguirlo” de Guy Sroufe.



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- Conflicto
- Personajes
- Localizaciones
- Giro Argumental
- Dilemas



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- Conflicto
- Personajes
- Localizaciones
- Giro Argumental
- Dilemas



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- Conflicto
- Personajes
- Localizaciones
- Giro Argumental
- Dilemas



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- Conflicto
- Personajes
- Localizaciones
- Giro Argumental
- Dilemas



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TRAMA

- Conflicto
- Personajes
- Localizaciones
- Giro Argumental
- Dilemas



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ TEMA

- Amor
- Venganza
- Heroísmo
- Avaricia
- Odio
- Muerte
- Paso del tiempo...



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

- Terror
- Investigación y misterio
- Acción y aventuras
- Romántica
- Drama
- Ciencia ficción
- Western
- Fantasía épica medieval
- “*Survival*” zombi
- Robos y estafas
- Steampunk
- Bélico
- Catástrofes
- “*Road movie*”...



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

■ Terror:

- La atmósfera lo es todo.

■ Investigación y misterio:

- Las pistas deben estar disponibles.
- Crecen hasta la evidencia.
- No debe recrearse su tediosa recuperación:
 - Interrogar a multitud de sospechosos.
 - Interrogar en profundidad.

■ Acción y aventuras:

- Mejor tocar de oídas.

■ Romántica:

- “El Salvaje Domado”

■ Drama:

- Culpa
- Venganza
- Familia



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

- Terror:
 - La atmósfera lo es todo.
- Investigación y misterio:
 - Las pistas deben estar disponibles.
 - Crecen hasta la evidencia.
 - No debe recrearse su tediosa recuperación:
 - Interrogar a multitud de sospechosos.
 - Interrogar en profundidad.
- Acción y aventuras:
 - Mejor tocar de oídas.
- Romántica:
 - “El Salvaje Domado”
- Drama:
 - Culpa
 - Venganza
 - Familia



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

- Terror:
 - La atmósfera lo es todo.
- Investigación y misterio:
 - Las pistas deben estar disponibles.
 - Crecen hasta la evidencia.
 - No debe recrearse su tediosa recuperación:
 - Interrogar a multitud de sospechosos.
 - Interrogar en profundidad.
- **Acción y aventuras:**
 - Mejor tocar de oídas.
- Romántica:
 - “El Salvaje Domado”
- Drama:
 - Culpa
 - Venganza
 - Familia



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

- Terror:
 - La atmósfera lo es todo.
- Investigación y misterio:
 - Las pistas deben estar disponibles.
 - Crecen hasta la evidencia.
 - No debe recrearse su tediosa recuperación:
 - Interrogar a multitud de sospechosos.
 - Interrogar en profundidad.
- Acción y aventuras:
 - Mejor tocar de oídas.
- Romántica:
 - “El Salvaje Domado”
- Drama:
 - Culpa
 - Venganza
 - Familia



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

- Terror:
 - La atmósfera lo es todo.
- Investigación y misterio:
 - Las pistas deben estar disponibles.
 - Crecen hasta la evidencia.
 - No debe recrearse su tediosa recuperación:
 - Interrogar a multitud de sospechosos.
 - Interrogar en profundidad.
- Acción y aventuras:
 - Mejor tocar de oídas.
- Romántica:
 - “El Salvaje Domado”
- Drama:
 - Culpa
 - Venganza
 - Familia



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

■ Ciencia ficción:

- Verdadera ciencia ficción
- Futurista
- Cyberpunk, Futuro cercano y distopías
- Space-opera y Space-Western
- Post-apocalipsis y Retro-Postapocalipsis

■ “Survival” Zombi:

- Ideal novatos y partida improvisada



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

- Ciencia ficción:
 - Verdadera ciencia ficción
 - Futurista
 - Cyberpunk, Futuro cercano y distopías
 - Space-opera y Space-Western
 - Post-apocalipsis y Retro-Postapocalipsis
- *“Survival”* Zombi:
 - Ideal novatos y partida improvisada



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GÉNERO

■ Bélico:

- ¡Cuidado con la cadena de mando!

■ Catástrofes:

- Sacrificio vs Supervivencia
- Desastre local vs Fin del mundo
- Evitar que escapen, se encierren o sean tutelados
- Combinar catástrofes
- Un culpable



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

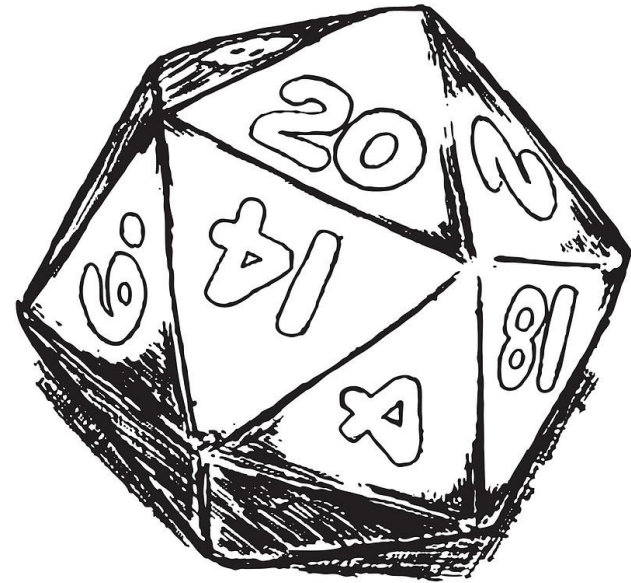
■ GÉNERO

- Bélico:
 - ¡Cuidado con la cadena de mando!
- Catástrofes:
 - Sacrificio vs Supervivencia
 - Desastre local vs Fin del mundo
 - Evitar que escapen, se encierren o sean tutelados
 - Combinar catástrofes
 - Un culpable



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

- TONO
 - Opresivo
 - Realista
 - “Peliculero”
 - Humorístico



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ ALCANCE

- Gente corriente
- Miembros del Equipo
- Épico



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ FORMATO

- Campaña (Serie)
- Módulo (Episodio)
- “*One-shot*” (Película)
- “*One-scene*” (Corto)



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ FORMATO

- Campaña (Serie):
 - Episódicas, continuas, etc.
 - Arcos argumentales por temporada.
 - Siembra de semillas.
 - Registro de lo ocurrido.
 - Principio y final (menos es más).
 - Foco rotatorio.
 - Trasfondo de los personajes.



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ FORMATO

- Módulo (Episodio):
 - Crisis del día.
 - Elemento del Gran Plan del villano.
 - Decisión difícil del día.
 - Consecuencias de la decisión de ayer.
 - Nuevo misterio.
 - Revelación del misterio de ayer.
 - Avanzar el nuevo PJ en foco.



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ FORMATO

- “*One-shot*” (Película):
 - Episodio piloto + Episodio final.
- “*One-scene*” (Corto):
 - Escena final.
- Ambos formatos...
 - Re-jugables (Mejorables)
 - Necesitan Personajes Integrados



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

- **AL DESARROLLAR UNA HISTORIA...**
 - Cumple con tu palabra.
 - Piensa en los sucesos con el mayor **IMPACTO EMOCIONAL**.
 - No importa el comienzo, ni qué va a suceder, sino qué harán los PJs.
 - El trabajo es el 50% de la inspiración.
 - Toma nota de tus ideas descartadas.
 - Cuanto **más corta** y **menos épica** sea tu campaña, **mejor**.
 - No seas demasiado crítico contigo mismo.
 - Cuando finalmente la lleves a la mesa... ¡ignórala!



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ IDEAS Y FUENTES DE INSPIRACIÓN

- Copia
- Mezcla ideas
- Arregla algo que esté roto
- ¿Y sí...?
- Estímulos aleatorios (Cartas del Tarot, Diccionario, Títulos, Símbolos, etc.)
- Ponte límites
- Anota tus ideas



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ IDEAS Y FUENTES DE INSPIRACIÓN

■ ¿Y sí cambiamos...

- la edad?
- el sexo?
- la orientación sexual?
- la relación de parentesco?
- el alineamiento?
- la información de la que dispone? ¿y si lo sabe/no lo sabe?
- el verdadero motivo?
- la ambientación donde transcurre la acción al Japón feudal, salvaje oeste, espacio, etc.?
- las posiciones que ocupan los PJs y los PNJs?
- cambiamos un elemento por otro parecido y exploramos las consecuencias?



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ IDEAS Y FUENTES DE INSPIRACIÓN

■ Tras el Brainstorming...

- ¿Qué ideas son esenciales?
 - Establecemos los hechos.
 - Eliminamos las ideas que son incompatibles o les restan fuerza.
- ¿Qué ideas son buenas pero no encajan?
 - Las reservamos para otra ocasión.
- ¿Qué agujeros hay?
 - Los arreglamos; Hay que reforzar los **cimientos**, no levantar **muros**.



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ GIROS ARGUMENTALES

- La misión prevista, y la verdadera tarea.
- ¡Cualquiera puede ser un Cylon! (y viceversa)
- ¡Cualquiera puede convertirse en Presidente! (y viceversa)
- Destruye los estereotipos del género
- Construye sobre una mentira
- A falta de un giro... buena es una revelación.
- Combina el “*foreshadowing*” con la “*misdirection*”.



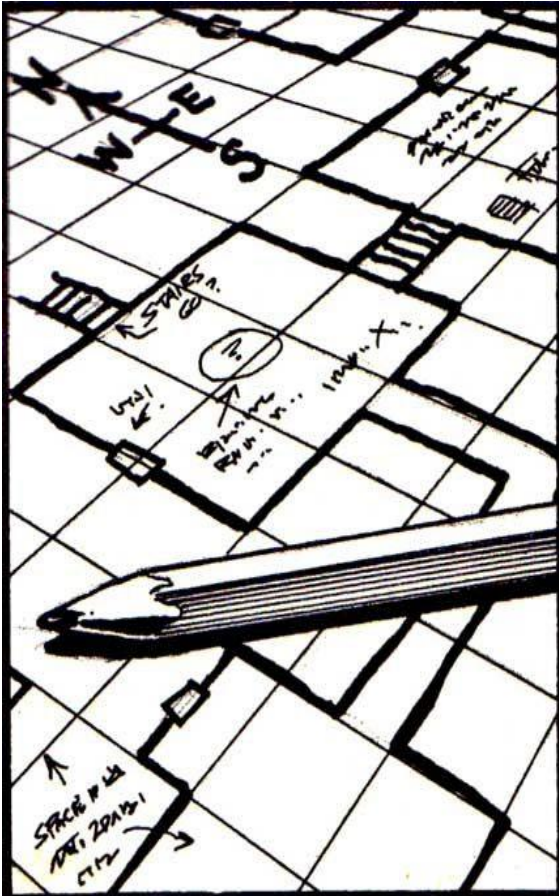
CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ COMPOSICIÓN Y DESCOMPOSICIÓN DE ESCENAS

- Peligros
- Localización
- PNJs
- Pistas
- Recompensas
- Atributos numéricos
- Detalles de color



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS



■ OBSTÁCULOS Y DIFICULTADES

- Cómo fabricar “falsos” dilemas
- Introducir limitaciones
 - Te persiguen
 - Hay que hacerlo en secreto
 - Compites con otro grupo
 - No queda tiempo
 - Dales la solución... y haz que no funcione



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ FINALES

- ¿Se planean los finales?
- Agridulces; un precio a pagar
- Motiva a los personajes
- Intentar que satisfaga varios estímulos
- Integran lo ocurrido en la historia (y viceversa)
- Dependen de las decisiones de los Jugadores
- Cierres, epílogos y sobre-cierres



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

■ PULIDO

- Prepara la introducción
- Simplifica: (Fusiona todas las ideas que puedas)
- Complica: (Añade varias tramas)
- Documentate: (Y añade las ideas que surjan)
- Escribe: (Y añade las ideas y detalles que surjan)
- Repasa, juega y ensaya la historia en tu mente
- Testéala y pide “*feedback*”



CREACIÓN DE HISTORIAS Y MUNDOS

- CREACIÓN DE MUNDOS:
 - Pregúntate para qué
 - El paradigma 7° Mar
 - Genera grupos identitarios
 - Explora las consecuencias de los cambios
 - ¿Qué saben del mundo y qué no?
 - ¿Se te ocurren una docena de aventuras?
 - Aplica los consejos de IDEAS y PULIDO



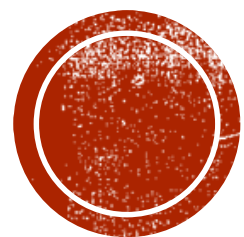
¿PREGUNTAS?



**VOLVEMOS TRAS
UN PEQUEÑO
DESCANSO...**

¡Muchas Gracias!





CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

Creación y Dirección de Partidas de Rol

CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ Tipos de personaje:

■ Principales:

- Protagonistas
- Agonistas
- Antagonistas
- Personajes Neutrales

■ Secundarios:

- Reparto
- Figurantes



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- No permitas Protagonistas de segunda
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipalos



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- No permitas Protagonistas de segunda
- Mételes en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

Creación directa

- Remarca lo importante

Diálogo con el Jugador

- Replicar su trasfondo durante la aventura



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- CREACIÓN DE PERSONAJES
 - **Protagonistas: (PJs)**
 - Creación directa vs Diálogo con el Jugador
 - El equipo A
 - No permitas Protagonistas de segunda
 - Mételes en la aventura
 - Relaciónalos entre ellos
 - El grupo como personaje
 - Detalles y contradicciones
 - Conoce sus defectos y anticipálos



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- **El equipo A**
- No permitas Protagonistas de segunda
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

El Equipo A

- **Intelectual**
 - Médico
 - Ingeniero
 - Sherlock Holmes
- **Acción**
 - Ágil y sigiloso
 - Tanque
- **Social**
 - Clase social
 - Sexo
- **Malkavian (*Imprescindible*)**
 - Piloto
 - Habla el idioma local
 - Inmune al virus
 - Financia la expedición



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- CREACIÓN DE PERSONAJES
 - **Protagonistas: (PJs)**
 - Creación directa vs Diálogo con el Jugador
 - El equipo A
 - No permitas Protagonistas de segunda
 - Mételos en la aventura
 - Relaciónalos entre ellos
 - El grupo como personaje
 - Detalles y contradicciones
 - Conoce sus defectos y anticipalos



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- **No permitas Protagonistas de segunda**
- Mételes en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

¿Necesitan un Guía local?



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- **No permitas Protagonistas de segunda**
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipalos

¿Necesitan un Guía local?

¡Contrata un PNJ!

¿No tienen “*Healer*”?



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- **No permitas Protagonistas de segunda**
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipalos

¿Necesitan un Guía local?

¡Contrata un PNJ!

¿No tienen “*Healer*”?

¡Reviéntales la PlayStation!

¿Hace falta un piloto?



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- **No permitas Protagonistas de segunda**
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

¿Necesitan un Guía local?

¡Contrata un PNJ!

¿No tienen “*Healer*”?

¡Dales un anillo de curación!

¿Hace falta un piloto?



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- **No permitas Protagonistas de segunda**
- Mételes en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

¿Necesitan un Guía local?

¡Contrata un PNJ!

¿No tienen “*Healer*”?

¡Dales un anillo de curación!

¿Hace falta un piloto?

¡Ponle la habilidad a uno!



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ Protagonistas: (PJs)

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- No permitas Protagonistas de segunda
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

Mételos en la Aventura

- Trasfondo
 - Es tu padre
 - Te vendiste a la corporación...
- Motivación
 - Quieren que se haga justicia...
- Aspiraciones
 - Ambicionan el trono...
- Condicionantes
 - Son Héroes
 - Son Samuráis
 - Son Oficiales de la Flota Estelar
 - Son Jedis...
- Defectos
 - Curiosidad insaciable
 - Irascibles
 - Deben dinero...



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Protagonistas: (PJs)**

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- No permitas Protagonistas de segunda
- Mételos en la aventura
- **Relaciónalos entre ellos**
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipálos

Relaciones entre PJs

- ¿Por qué y con quién chocan?
- ¿Con quién se llevan mejor y por qué?
- ¿Por qué están juntos?
¿Qué da sentido al grupo como tal?



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ Protagonistas: (PJs)

- Creación directa vs Diálogo con el Jugador
- El equipo A
- No permitas Protagonistas de segunda
- Mételos en la aventura
- Relaciónalos entre ellos
- El grupo como personaje
- Detalles y contradicciones
- Conoce sus defectos y anticipalos

Relaciones entre PJs

- ¿Por qué y con quién chocan?
- ¿Con quién se llevan mejor y por qué?
- ¿Por qué están juntos?
¿Qué da sentido al grupo como tal?



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- CREACIÓN DE PERSONAJES
 - **Protagonistas: (PJs)**
 - Creación directa vs Diálogo con el Jugador
 - El equipo A
 - No permitas Protagonistas de segunda
 - Mételos en la aventura
 - Relaciónalos entre ellos
 - El grupo como personaje
 - **Detalles y contradicciones**
 - Conoce sus defectos y anticipalos



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- CREACIÓN DE PERSONAJES
 - **Protagonistas: (PJs)**
 - Creación directa vs Diálogo con el Jugador
 - El equipo A
 - No permitas Protagonistas de segunda
 - Mételos en la aventura
 - Relaciónalos entre ellos
 - El grupo como personaje
 - Detalles y contradicciones
 - **Conoce sus defectos y anticipalos**



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ CREACIÓN DE PERSONAJES

■ **Agonistas y Personajes Neutrales: (PNJs Principales)**

- Su épica **RESTA**, incluso si son personajes relevantes de la ambientación
- Plantéate seriamente cuan necesarios son

■ **Antagonistas: (Villanos)**

- Deben aparecer al principio de la historia (aunque no sea como villanos)
- Muéstralo a través de sus **acciones**.
- Evita la caricatura → Motivo; Personalidad tridimensional, Cosas positivas...
- Su épica **SUMA**
- ¡Ponles una banda sonora!



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

■ IDENTIFICACIÓN E IMPLICACIÓN CON LOS PERSONAJES

■ **Personajes No Jugadores:**

- Abraza lo que sucede espontáneamente
- Pon varios antagonicos... y alguno les molará
- Un PNJ que da pena (con dignidad) es un PNJ que cae bien
 - Tonto gracioso.
 - Situación desesperada...

■ **Personajes Jugadores:**

- Competencia y reconocimiento
- Sufrimiento y profundidad dramática
- La muerte de los personajes



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES (EN GENERAL)
 - Empieza a hablar primero (...piensa y recuerda después)
 - Apóyate en la Narración (“veis como su cara se pone roja”)
 - Evita la sutileza (salvo en momentos muy dramáticos)
 - ...Pero intenta sentir lo que siente el personaje (ponte en situación)
 - ¡Y recuerda que se hasta los figurantes se consideran el protagonista!
 - Ensaya aquello que puedes prever (la confesión, réplicas, la presentación, etc.)
 - Inmersión previa para coger el tono (leer Alatraste, ver videos...)



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES (**CARACTERÍSTICA**)
 - Arquetipos (loco, rey, niño, mayordomo, ligón de discoteca, vendedor, marine...)
 - Imitaciones de gente de tu entorno (pero no del de los jugadores)
 - Muletillas verbales
 - Tics y lenguaje corporal peculiar
 - Cambios en la voz (ceceo, anciano, nasal, tartamudeo, retraso mental...)
 - Acentos (locales, étnicos y culturales, extranjeros... incluidas palabras).
 - Attrezzo (preparado e improvisado).



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

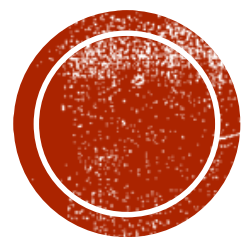
- INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES (CIRCUNSTANCIAL)
 - El estado del personaje (borracho, herido, dormido, mareado, triste, asustado...)
 - La actitud del personaje (amenazante, obsequioso, conciliador, desconfiado...)
 - La mirada
 - Interacciona con el entorno y los objetos invisibles
 - Cambia el volumen y la velocidad (susurra, levanta la voz, bájala, grita...)
 - ¡Muévete! (sube a la silla, reclínate, inclínate hacia delante, ponte de rodillas, camina alrededor de la mesa, golpéala...)



CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

- INTERPRETACIÓN DE PERSONAJES (CONSEJOS Y TRUCOS)
 - Evita el diálogo entre PNJs:
 - Que solo hable uno
 - Que no dialoguen entre sí
 - Mete a los PJs
 - Explica la escena y no la interpretas
 - Usa las reglas (y la historia) para apoyar la posición de los PNJs poderosos
 - Crea anticipación (discurso pre asesinato del villano, pre liada del científico)
 - Para causar odio... equivoca, pronuncia mal o búrlate de sus nombres.
 - Improvisa personalidades con dados del zodiaco o cartas del tarot
 - Si el personaje miente...





EL GRUPO DE JUEGO

Creación y Dirección de Partidas de Rol

EL GRUPO DE JUEGO

■ DINÁMICAS

- Director – Grupo como un todo
- Director – Miembros individuales del grupo
- Jugadores entre ellos

■ ROLES

- Líderes
- Trolls
- Estrellas
- Novatos

■ NÚMERO DE JUGADORES



EL GRUPO DE JUEGO



TÚ



EL GRUPO DE JUEGO

■ EL CONTRATO SOCIAL

- Implícito e inevitable.
- Vinculado a la **confianza**.
- Trasciende los límites de la partida:
 - Logística (merienda, local, limpieza, agendar partidas, material rolero...)
 - Dinámica del grupo (quién dirige, cómo se incorpora/expulsa gente, arbitraje de disputas, cómo se reparte la atención, qué pasa si alguien falla...)
- Temas específicos de partida:
 - ¿Qué nos apetece jugar?
 - Temas de especial sensibilidad
 - *Player vs. Player*
 - Limitaciones de libertad individual (cadena de mando, interacción social entre PJs...)



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- **Sensaciones**
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- **Desafío**
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- **Táctico**
- **Especialista**
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- **Expresión**
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- **Actor de Método**
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ ¿QUÉ BUSCAN TUS JUGADORES?

■ Los 8 placeres de Marc LeBlanc:

- Sensaciones
- Inmersión
- Desafío
- Descubrir
- Narrativa
- Expresión
- Socializar
- Sumisión

■ Los Arquetipos de Robin D. Laws:

- Powergamer
- Pateaculos
- Táctico
- Especialista
- Storyteller
- Actor de Método
- Casual player

- En realidad no importa, todo el mundo lo disfruta todo si se hace bien.



EL GRUPO DE JUEGO

■ OTRAS CONSIDERACIONES

- Experiencia y Madurez.
- Preferencias Temáticas.
- Dinámicas Específicas del Grupo.
- *One-shot* de prueba.
- Partidas Modulares en Jornadas.



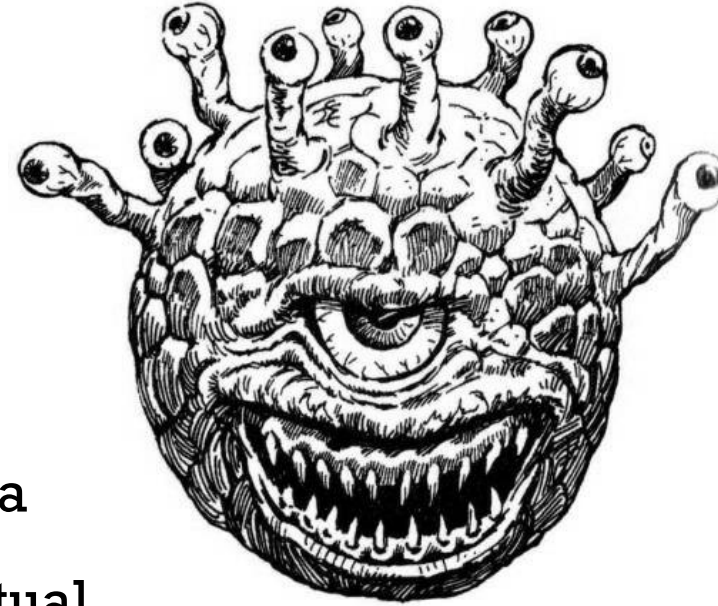
EL GRUPO DE JUEGO

■ SI HAY NOVATOS EN TU GRUPO...

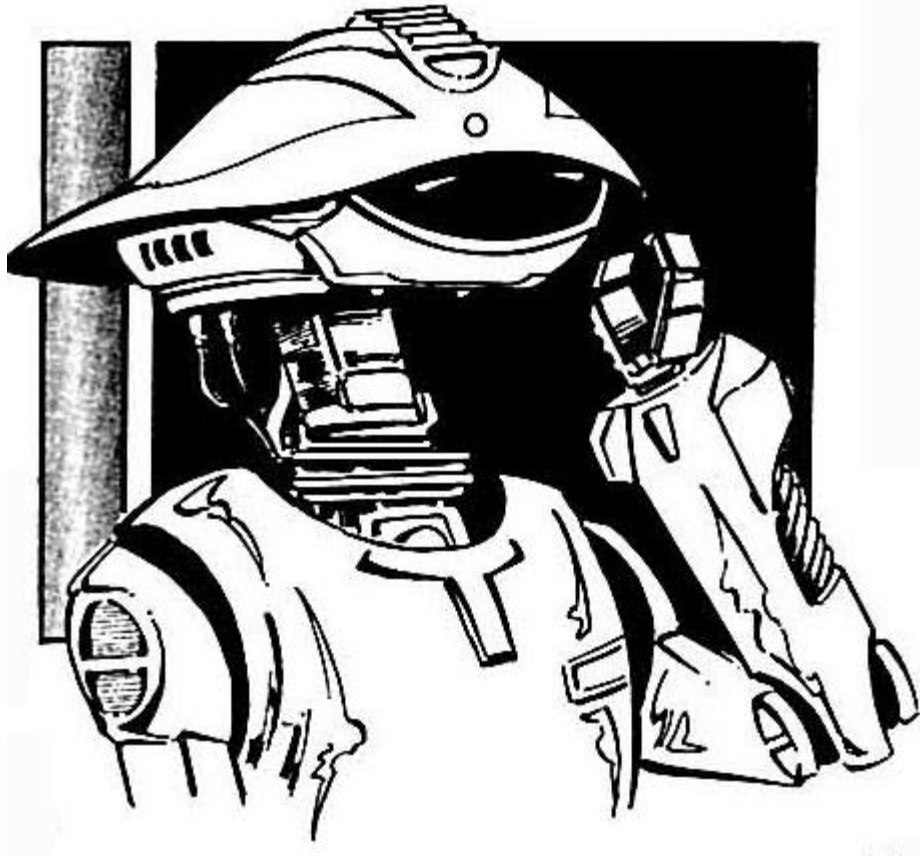
- Necesitas veteranos que puedan tomar como referencia
- Pídeles que no se basen en una única experiencia puntual

■ SI TÚ MISMO ERES NOVATO...

- Lánzate a dirigir, todo lo que hagas estará bien.
- Busca buenos veteranos, no te será más difícil sino más fácil.



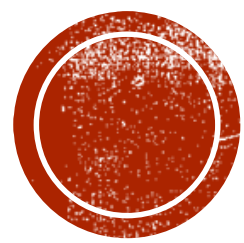
¿PREGUNTAS?



**VOLVEMOS TRAS
UN PEQUEÑO
DESCANSO...**

¡Muchas Gracias!





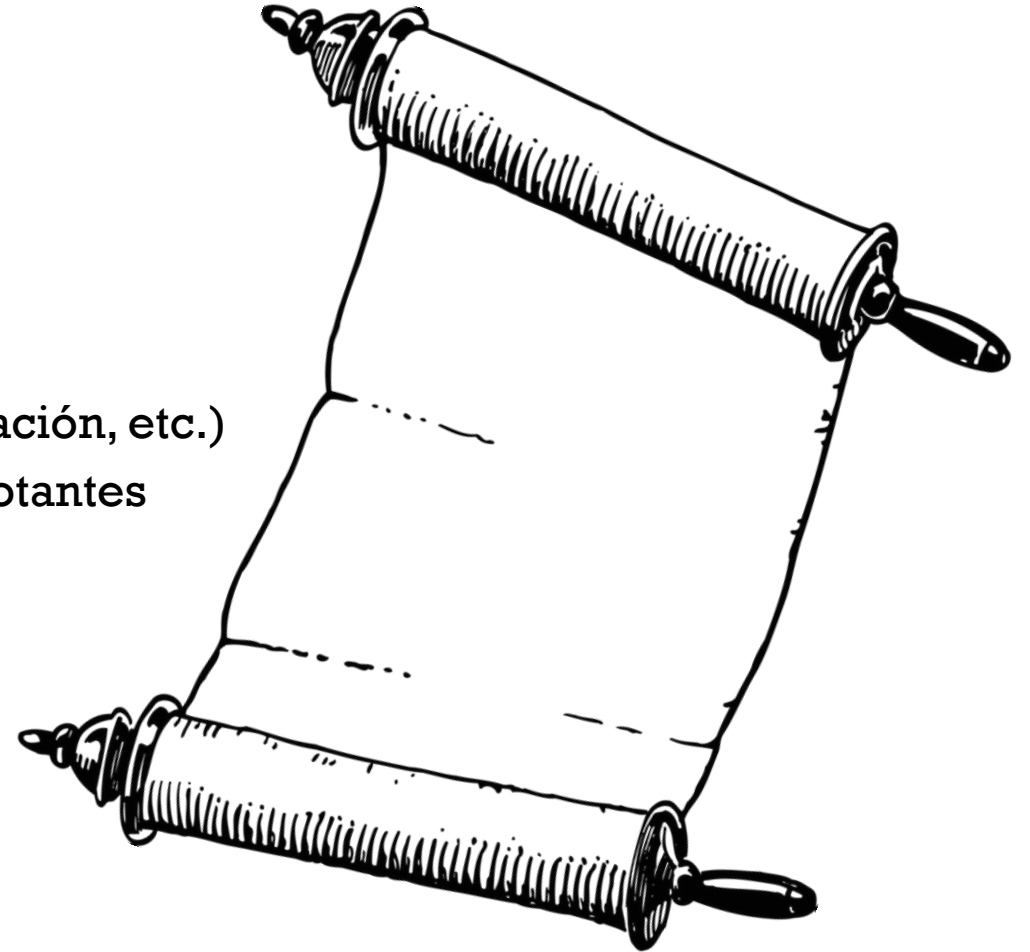
GESTIÓN DE LA PARTIDA

Creación y Dirección de Partidas de Rol

GESTIÓN DE LA PARTIDA

■ PREPARACIÓN PREVIA I

- Hoja de Resumen
 - Listado de Personajes (Nombre, papel, interpretación, etc.)
 - Esquema de escenas, localizaciones y eventos flotantes
 - Listado de Nombres sin asignar
 - Elementos a recordar como Narradores
 - Palabras a emplear, listas de tics...
 - Reglas (p.e. persecuciones en moto)
 - Consejos (p.e. usar los 5 sentidos)
 - Elementos específicos a recordar de la aventura
 - Horario de las clases de magia.
 - Tipos de naves de la Flota Estelar.
 - Rangos y jerarquías en la Secta del Amanecer Dorado



GESTIÓN DE LA PARTIDA

■ PREPARACIÓN PREVIA II

■ Charla inicial

- Calienta el ambiente y rompe el hielo
- Elimina las interrupciones durante la partida
- Permite ver qué día tienen los jugadores/conocerles
- Ponerse al día en una campaña y ver si están disfrutando

■ Introducción potente

- “Intros” musicales en campañas



GESTIÓN DE LA PARTIDA

- LA ATENCIÓN Y EL RITMO
 - Mantener el interés
 - Repartir el Foco
 - Monitorizar el tiempo y la mesa
 - Eliminar lo aburrido
 - Separación del grupo



GESTIÓN DE LA PARTIDA

- EL RIESGO Y EL SUSPENSE
 - Tiradas, dificultades y sistemas de juego
 - Controlar el estado de los PJs
 - Gestionar el conflicto
 - Gestionar las consecuencias
 - Acaba con la subcontratación
 - Escenas para los espectadores



GESTIÓN DE LA PARTIDA

- LA NARRACIÓN
 - Muestra, no expliques
 - Descripciones
 - Resultado de las tiradas
 - Dramatismo



GESTIÓN DE LA PARTIDA

■ GUIAR LOS ACONTECIMIENTOS

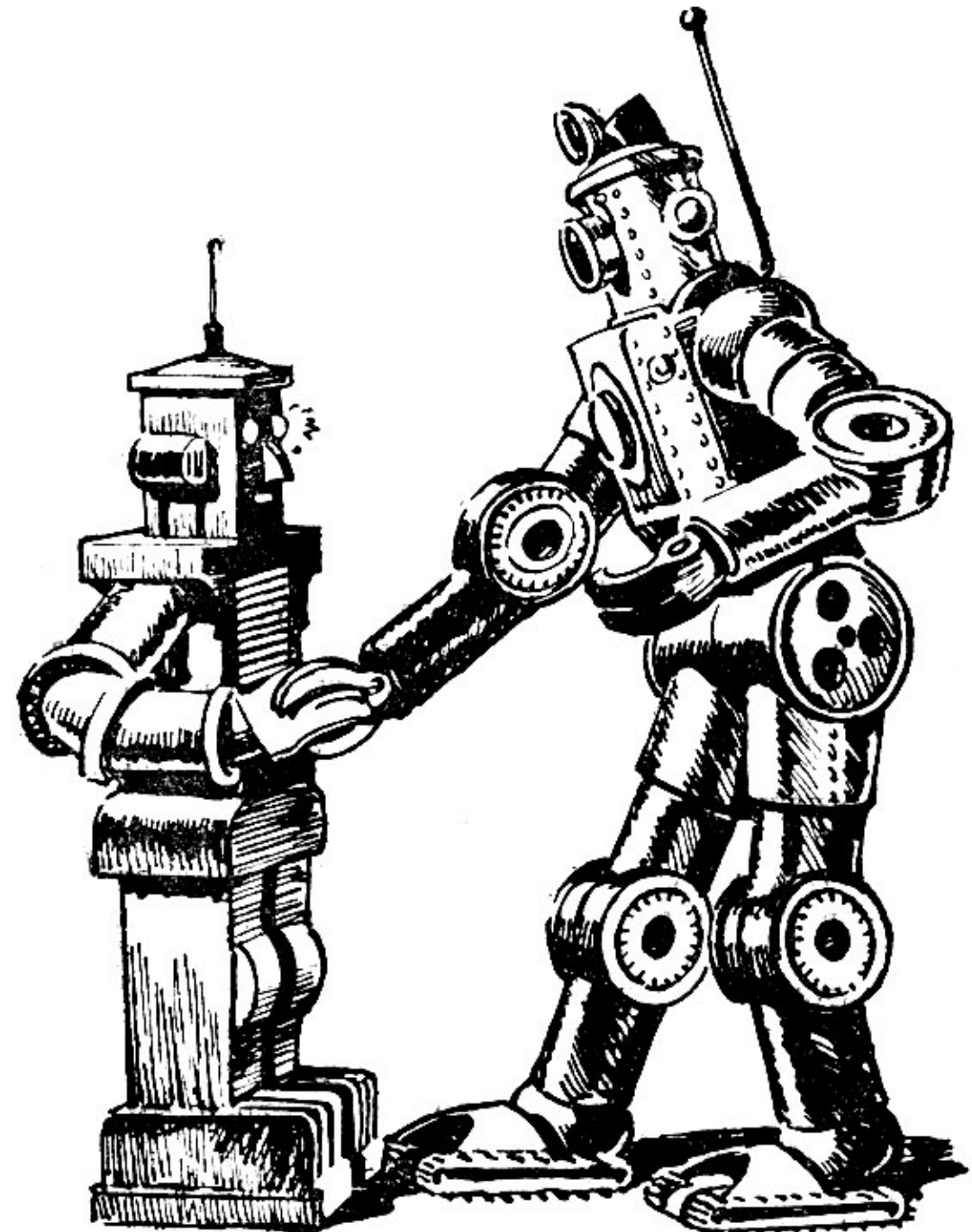
- Los Jugadores necesitan objetivos claros; si no los ofreces, no te quejes.
- Los Jugadores van siempre a lo más interesante
- Sírrete del Metajuego
- Ignora las declaraciones que no te convengan
- Fuerza las pistas con sutileza
- Haz los cambios que necesites
- **NUNCA** juegues sucio con lo que los jugadores han entendido u “olvidado” declarar.



GESTIÓN DE LA PARTIDA

- IMPROVISACIÓN

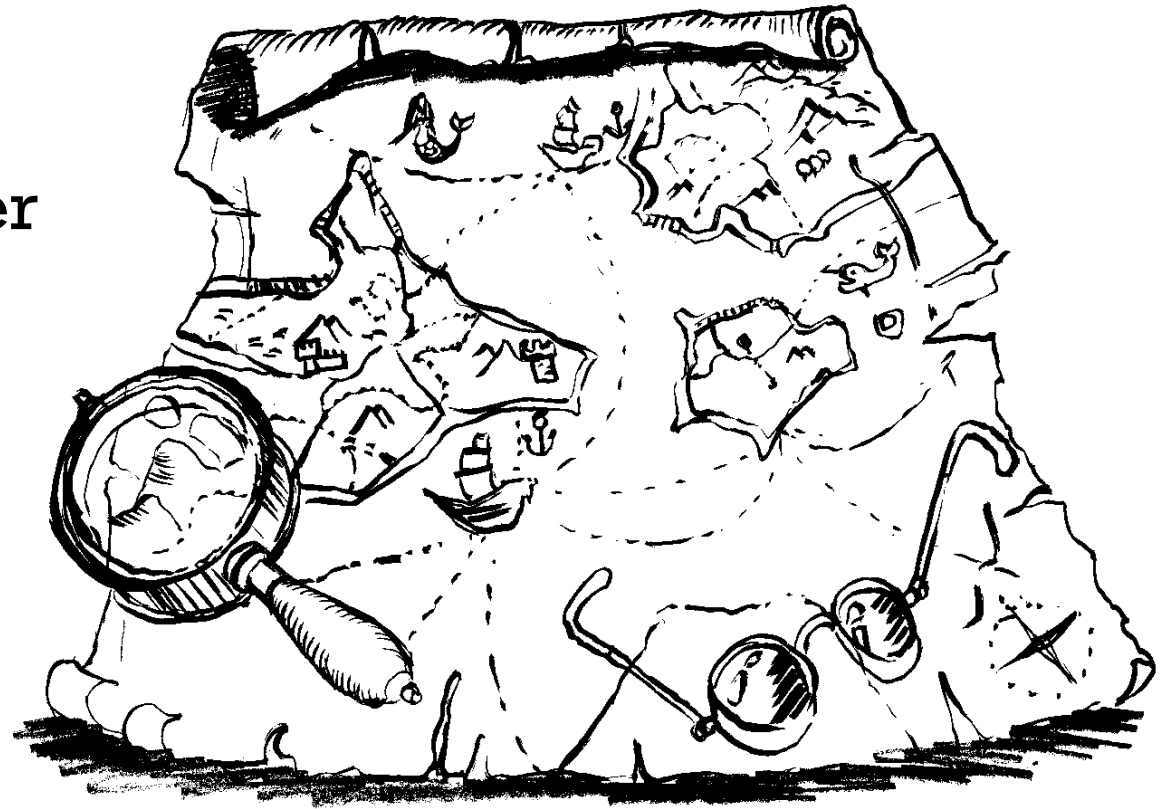
- Vigila la coherencia
- Responde Sí
- Las 4 preguntas
 - ¿Qué sería lo normal?
 - ¿Qué sería lo más desafiante?
 - ¿Qué sería lo que el jugador quiere?
 - ¿Qué sería lo más interesante?
- Los Robots Gigantes



GESTIÓN DE LA PARTIDA

- HANDOUTS

- Información detallada para leer
- Cartas de PNJs
- “Puzles”
- Marcadores de posesión



GESTIÓN DE LA PARTIDA

■ TRUCOS Y RECURSOS

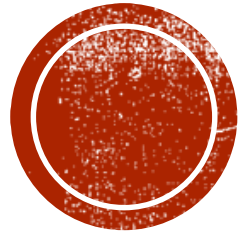
- Secuencias oníricas y recuerdos olvidados
- Narración solapada
- Cambio de personajes
- Olores y efectos de sonido
- Luces, velas y linternas



GESTIÓN DE LA PARTIDA

- AL FINAL DE LA SESIÓN
 - Gestión de las recompensas
 - Pide *Feedback*
 - Gestión de la información
 - Registra lo importante





CONSIDERACIONES FINALES

Creación y Dirección de Partidas de Rol

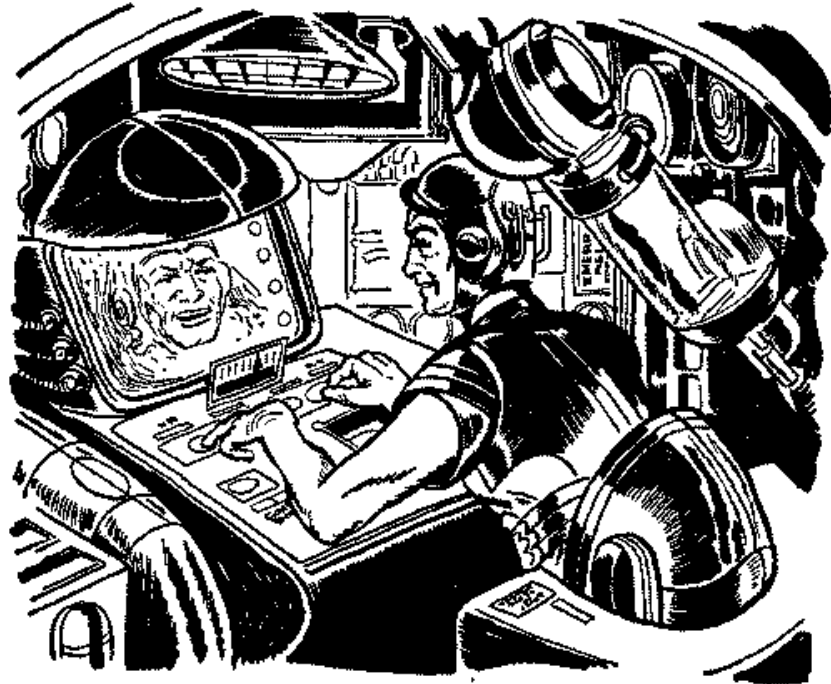
CONSIDERACIONES FINALES

- OTRAS MODALIDADES
 - Rol on-line
 - Rol por correo
 - Rol con niños
 - Rol de tablero
 - Rol en vivo/situacional



CONSIDERACIONES FINALES

■ CONSEJOS PARA SEGUIR MEJORANDO



- Juegos-Mensaje de Rol
- Teoría rolera on-line
- ¡Juega! (también como jugador)
- ¡Juega! (también con otros Narradores)
- Oblígate a salir de tu zona de confort
- Pide “*feedback*” tras cada partida



CONSIDERACIONES FINALES

- **LOS VERDADEROS SUPERMÁSTERS...**
 - Están siempre de servicio
 - Mantienen oculta su identidad secreta
 - Son un ejemplo de virtud para el resto
 - Protegen al desvalido y se enfrentan al mal
 - Colaboran con el resto de Supermásters



CONSIDERACIONES FINALES

■ PARA TUS PRIMEROS PASOS...



- Elige un juego y ambientación que domines
- Habla con tus jugadores
 - Explícales que es tu primera aventura.
 - Averigua qué quieren... y dáselo (más o menos).
- Haz algo MUY simple... pero prepáratelo a fondo.
- **NUNCA** pidas consejo a Narradores Veteranos.



¿PREGUNTAS?



**PUES ESTO HA
SIDO TODO...**

¡Muchas Gracias!

