

# PREPARACIÓN RÁPIDA DE PARTIDAS DE ROL

**Algo a tener en cuenta:** cada preparación debería de tener en cuenta al grupo de jugadores y el juego. Cada caso es diferente, la preparación y dirección deben de ajustarse a cada caso (a cada grupo de jugadores y a cada juego).

- Calcular el número promedio de partidas al mes.
  - Menos partidas requiere de desarrollos de sesión más rápidos.
  - Tienen que pasar cosas, problemas.
    - No todo tienen que ser misiones.
    - Lo que les importa está amenazado.
    - Lo que quieren no es fácil de conseguir.
    - Pierden interés tanto si son muy fáciles o muy difíciles.
- ¿Qué queremos sacar de la partida?
  - Algo universal: que todos pasemos el tiempo de manera agradable.
    - Evasión.
    - Socializar.
    - El jugador: ser otro en otro mundo.
    - El director: ser ese otro mundo.
      - Un mundo conspirador: como mundo no hay que ser totalmente objetivo. Hay que hacerlo divertido.
  - ¿Cómo conseguimos eso?
    - Poner a los personajes en situaciones que aporten valor a sus jugadores.
    - ¿Cómo aportamos dicho valor? En cada situación dentro de la ficción proveer uno o varios de estos deseos:
      - *Quiero lograr cosas.*
      - *Quiero progresar.*
      - *Quiero una buena historia.*
      - *Quiero dialogar sobre algo que me importa.*
      - *Quiero que parezca real.*
      - *Quiero tomar decisiones y ver las consecuencias.*
      - *Quiero estrategia.*
      - *Quiero sentirme poderoso o reconocido.*
      - *Quiero sufrir por algo que me importa.*
      - *Quiero emoción.*
      - *Quiero conocer al mundo o a mi personaje.*
    - No todos los jugadores quieren lo mismo. Pero son suficientes deseos como para tener varias opciones.

- Preparar una introducción interesante.
  - Una situación:
    - Que sitúe a los jugadores en el lugar, circunstancias, contexto y mundo en el que habitan.
    - Que tenga uno o varios problemas importantes para los jugadores.
    - Empezar con un problema en esa situación.
    - Que tenga una conversación importante para los jugadores.
    - Que dé 3 opciones o rumbos a tomar.
      - Eso facilita idear nuevos rumbos.
- Conocer las reglas que vamos a usar en la siguiente sesión.
- Preparar algunos PNJs.
  - Lo fundamental es cómo hablan y de qué hablan.
    - Usaremos su personalidad y su concepto.
      - ¿Cómo se refleja esa personalidad y concepto al hablar por él o ella?
  - Su aspecto físico.
    - Taras o virtudes físicas, llamativas.
- Imaginar el inicio de la partida.
  - ¿qué problemas puede dar el inicio?
    - Problemas de la partida en sí.
    - Problemas de metajuego.
- Idear algunos elementos interactivos.
  - Estos elementos vienen a satisfacer los anteriores deseos (*quiero lograr cosas, quiero progresar, quiero una buena historia...*).
  - Que se puedan introducir en muchas circunstancias y no dependan tanto de la historia.
  - Adaptarlos estéticamente en función de la situación de la partida, para ello deben de ser genéricos.
    - *Una persecución.*
    - *Un robo.*
    - *Un combate.*
    - *Un asesinato.*
    - *Una traición.*
    - *Etc.*
- Preparar algunos detalles sensoriales más trabajados de lo normal.
  - Que tengan más calidad que una improvisación habitual.
- Echarle un vistazo a las fichas de los personajes jugadores.
  - ¿Qué le puede interesar al jugador de este personaje según su ficha?