

Preguntas narrativas para jugar a juegos de rol

Traducción de Rolósofo (rolosofo.com). Original por Veilheim (veilheim@gmail.com) (CC BY-NC-SA 4.0)

- Estas preguntas pueden formularse entre partidas o durante la misma partida.
- Pueden ser utilizadas por todos los participantes (jugadores y directores de juego).
- La lista no es exhaustiva, pero sirve como punto de inicio para preguntas posteriores.
- Las preguntas sirven para definir y también para abrir nuevas posibilidades a la partida.
- También pueden servir para desatascar ciertas partes de la trama, historia o aventura.
- Pueden ser utilizadas como punto de partida a la hora de descubrir qué va a suceder.

| | Quién (identidad, relaciones) | Qué (aspectos, objetivos) | Dónde (regiones, lugares) | Cuándo (cuenta atrás, destino) | Por qué (emociones, motivos) | Cómo (métodos, herramientas) |
|--|---|--|---|--|--|--|
| Gente (cualquier ser vivo, familia, amantes, mentores, amigos, rivales, aliados, bestias, avatares, dioses) | ¿Quién es? ¿Quién es para ti? ¿Quién es para el mundo? ¿A quién ama / odia? ¿A quién respeta? | ¿A qué se parece? ¿A qué se dedica? ¿Qué le motiva? ¿Qué desea / teme? ¿Qué le va a suceder? ¿Qué le hace especial? | ¿A dónde va? ¿Dónde ha estado? ¿Dónde vive? ¿Dónde le gustaría vivir? ¿Dónde lo conociste? | ¿Cuándo se hizo claro su destino? ¿Cuándo tendrá su momento álgido? ¿Cuándo estará más débil? | ¿Por qué le gusta eso? ¿Por qué se desespera? ¿Por qué está alegre? ¿Por qué es obstinado? ¿Por qué os odia? | ¿Cómo alcanzará el poder? ¿Cómo morirá? ¿Cómo sobrevivirá? ¿Cómo es de rico? ¿Cómo es de sabio? |
| Grupos (cualquier colección de criaturas inteligentes o no, facciones, cofradías, masas, organizaciones, partidos políticos) | ¿Quiénes son sus miembros? ¿Quién los lidera? ¿Quién se quiere unir a ellos? ¿Quién se les opone? ¿Quiénes son sus aliados? ¿Quiénes son sus potenciales enemigos? | ¿Qué objetivos tienen? ¿Qué se interpone en su camino? ¿Qué métodos emplean? ¿Qué están dispuestos a sacrificar? ¿Qué es lo que aprecian? ¿Qué planes tienen? | ¿Dónde está su base? ¿A dónde se dirigen? ¿Dónde están sus enemigos y aliados? ¿De dónde consiguen sus recursos? | ¿Cuándo conseguirán sus objetivos? ¿Cuándo estarán desprotegidos? ¿Cuándo estarán más fuertes o débiles? | ¿Por qué tienen oposición o apoyo? ¿Por qué el grupo apoya su objetivo común? ¿Por qué se ocultan? ¿Por qué es importante que consigan su objetivo? | ¿Cómo conseguirán su objetivo? ¿Cómo podrían ser derrotados? ¿Cómo están vinculados contigo? ¿Cómo consiguen sus recursos? |
| Creencias (convicciones filosóficas o religiosas, puntos de vista, ideologías, costumbres) | ¿Quién cree en eso? ¿Quién no cree en eso? ¿Quién puede ser convencido? | ¿En qué se cree? ¿Qué creencia se opone? ¿Qué le ocurre a los herejes? ¿Qué están dispuestos a sacrificar por su creencia? | ¿Dónde se expresan las creencias? ¿Dónde hay lugares sagrados o impíos? | ¿Cuándo se celebran los eventos importantes de esta creencia? ¿Cuándo se convoca a los creyentes? | ¿Por qué esa creencia es el verdadero camino? ¿Por qué hay otros que se oponen a esa creencia? | ¿Cómo es expresada o mostrada esa creencia? ¿Cómo es enseñada esa creencia? ¿Cómo se expande esa creencia? |
| Lugares (Desde civilizaciones hasta regímenes, maravillas naturales, tecnológicas o mágicas, sitios secretos) | ¿Quién manda ahí? ¿Quién tiene influencia ahí? ¿Quién quiere ese lugar para él o ella? | ¿Qué pasa o ha pasado ahí? ¿Qué secreto esconde ese lugar? ¿Qué sucederá si ganas o pierdes el control de ese lugar? | ¿Dónde está ese lugar? ¿A dónde conducen los rumores de ese lugar? ¿A dónde tienes que ir para llegar hasta ahí? | ¿Cuándo estuvo este lugar en su momento álgido? ¿Cuándo fue descubierto o redescubierto? ¿Cuándo será destruido? | ¿Por qué este lugar es apacible o siniestro? ¿Por qué la gente se marcha o va hacia allí? ¿Por qué ese lugar es importante? | ¿Cómo se encuentra ese lugar? ¿Cómo controlar ese lugar? ¿Cómo se llega hasta ahí? |
| Cosas (objetos, artefactos, armas, documentos, tecnología, equipo, magia) | ¿Quién fue su último propietario? ¿Quién lo quiere ahora? ¿Para quién estaba destinado ese objeto? ¿Quién quiere destruirlo? ¿Quién puede encontrarlo? | ¿A qué se parece? ¿Qué es lo que hace? ¿Qué dicen las leyendas o rumores de ese objeto? ¿Qué sucedería si cae en las manos equivocadas? | ¿Dónde está actualmente? ¿Dónde está destinado a estar? ¿Dónde fue fabricado? ¿Dónde puede estar controlado? | ¿Cuándo será este objeto una parte central de la historia? ¿Cuándo fue olvidado? ¿Cuándo será demasiado tarde para utilizarlo? ¿Cuándo intentarán hacerse con él? | ¿Por qué es tan poderoso este objeto? ¿Por qué no hay otros interesados en él? ¿Por qué estás tú interesado en el objeto? | ¿Cómo se siente el portador del objeto? ¿Cómo es percibido el portador por los demás? ¿Cómo puede ser destruido? ¿Cómo puede inutilizarse? ¿Cómo esconderlo? |
| Eventos (momentos en el pasado, presente y futuro) | ¿Quién estaba implicado en el evento? ¿Quién sobrevivió? ¿Quién fue dejado de lado? ¿Quién lo predijo? | ¿Qué sucedió, sucede o sucederá? ¿Qué fue predicho? ¿Qué sucederá si el evento no sucede? | ¿Dónde sucedió? ¿Dónde se fueron luego los que participaron? ¿Dónde se esperaba que sucediera? | ¿Cuándo sucedió? ¿Cuándo sucederá? ¿Cuándo se conocerán las consecuencias? ¿Cuándo se podrá actuar? | ¿Por qué este evento es importante? ¿Por qué este evento nos afecta a nosotros? ¿Por qué sucedió? | ¿Cómo es conocido el evento a día de hoy? ¿Cómo será conocido en el futuro? ¿Cómo impedirlo? |

Preguntas principales

Preguntas secundarias

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|