

115 #consejosderol

Publicaciones en Twitter por Rolósofo (rolosofo.com)

Tweets publicados en Twitter (@LaCienciadelRol) desde noviembre del 17 hasta abril del 19

1. "Crea rutinas y rómpelas: por ejemplo, creamos rutina con "estamos bebiendo en la taberna", y la rompemos con "cuando una misteriosa persona se acerca a nosotros". Podemos luego conectar con otra rutina y así sucesivamente. De esa manera vamos creando la historia." #consejosderol
2. "Preparar una sesión de rol en 5 minutos: a) ¿dónde empezará la aventura? b) ¿cuáles serán los tres caminos más probables a los que se dirigirá la partida? c) ¿cuáles serán los tres personajes no jugadores más importantes? Para el resto, confía en tu improvisación" #consejosderol
3. "La ficción consiste esencialmente en el concepto de poder. El buen drama es el constante cambio y flujo de situaciones de poder, de menos a más y viceversa. Muchas campañas fallan porque los personajes sienten que son poderosos todo el tiempo (o lo contrario)." #consejosderol
4. "Aprende por ósmosis: "yo aprendí a escribir aventuras, leyendo aventuras". Ése es el principio de ósmosis. Pero en última instancia hay que tener una marca personal propia. Se puede aprender de los mejores pero no hay dos personas que dirijan exactamente igual." #consejosderol
5. "Improvisar: 1) Relájate, lo estás haciendo mejor de lo que crees. 2) Elige una de estas 4 opciones e imagina: -El resultado más obvio. -El resultado más desafiante para el jugador. -El resultado más sorprendente. -El resultado más complaciente para el jugador." #consejosderol

6. "Cuando tus jugadores estén totalmente perdidos dales una pista, un PNJ que ayude o algo así. Puede no ser muy realista, pero es mucho más divertido hacer algo que no hacer nada. Hazlos sudar un poco, pero si se rinden condúcelos en la dirección correcta." #consejosderol
7. "¿Qué es lo que quieren tus personajes no jugadores? Al saberlo nunca fallarás a la hora de conocer cómo actuará tu PNJ en la siguiente escena. Si son inconsistentes dañará a su credibilidad. Esto es especialmente útil cuando tus jugadores hacen algo imprevisto." #consejosderol
8. "Cómo involucrar a los jugadores en la partida: podemos preguntarles "qué crees que podrías encontrar aquí?". O situar algo afín en el entorno: "entras en la tienda y ves a alguien que te resulta familiar. ¿Quién es? ¿Cómo es?". Así vamos vinculándolos al mundo." #consejosderol
9. "Elabora pequeños experimentos: ¿cómo sería una batalla que sucede a lo largo de discos voladores móviles? ¿O una batalla cuando los PJs tienen que coordinarse para evitar trampas mortales que acabarían con todo el grupo? La prueba y error nos ayudará a progresar." #consejoderol
10. "Para transiciones: 1) Si tus jugadores están concentrados en la escena, déjalos seguir. 2) Si crees que la escena ha cumplido su propósito, introduce un nuevo gancho. 3) Si hay un silencio, haz algo. Pon que hay dos tipos con pistolas en la puerta o lo que sea." #consejosderol
11. "No te centres en la trama: las verdaderas historias de rol permiten que haya consecuencias reales a las decisiones de los PJs. Una trama que necesite que el villano escape o que los PJs sean capturados está simplemente mal diseñada." #consejosderol
12. "El arte del ritmo: sáltate lo aburrido e introduce la próxima decisión relevante. El director de juego debe identificar y eliminar el "tiempo vacío", es decir, el espacio entre un conjunto de decisiones relevantes y otro conjunto de decisiones relevantes." #consejosderol

13. "Recompensas: deberíamos solo recompensarlos cuando realmente sirva a la historia. Es muy importante que mantengas a tus jugadores deseando cosas, motivarlos para seguir adelante. Nunca satisfagas todos sus deseos o en adelante solo querrán dinero y subir de nivel" #consejosderol
14. "Juega con los sentidos: describe los ricos colores de los trajes de la nobleza y contrástalos con el ocre oxidado de aquellos más terrenales. El pesado y dulce aroma de las orquídeas, los cambios en la temperatura del mar, el frío cortante del filo de una espada." #consejosderol
15. "No confundas el nivel de poder con el drama: arrasar ciudades no equivale a una buena historia. El clímax de la misma no debe de reducirse a quién tiene más poder. Marca un nivel de poder, luego confecciona el drama en consonancia. Ambos deben de ir por separado." #consejosderol
16. "Oculta o quita los puntos de salud: si no, los jugadores pensarán "aún me quedan 15 puntos", se sentirán demasiado seguros. Te golpean, te hacen daño y te hieren. Otro golpe, mueres. Los jugadores ahora necesitarán pensar mucho más en estrategias adecuadas." #consejosderol
17. "Observa a los jugadores cuando describes: ¿se aburren cuando te extiendes? Sintetiza. ¿Tienen ganas de que acabes para actuar? Para ahí. ¿Escuchan con interés y te preguntan cosas? Deléitate. ¿Prefieren que describas qué sucede y no cómo son las cosas? Cámbialo." #consejosderol
18. "Crea relaciones de estatus y altéralas: el barman podría tener un estatus inferior hasta que saca la escopeta desde detrás del mostrador. Los de bajo estatus agradan más, pero los de alto son más respetados. El estatus cambiante crea interés por la historia." #consejosderol
19. "A partir del gancho de aventura hay que incrementar el interés hasta el clímax, que resuelve el gancho inicial. Después del clímax algo tiene que haber cambiado y ha de tenerse en cuenta para continuar jugando. Así los personajes y la historia irán evolucionando." #consejosderol

20. "Conflictos: ahí los personajes tienen que luchar por lo que les importa. No tienen que ser necesariamente combates sino un reto. Han de ser relevantes para la historia o para el personaje. Si no, no haría falta servirse de las mecánicas para resolver la escena." #consejosderol
21. "Mejorar en general: márcate objetivos muy específicos. No es suficiente con algo genérico como "usaré voces diferentes para mis PNJs", sino que han de ser objetivos susceptibles de un seguimiento. Por ejemplo: "voy a variar el timbre de voz de 5 PNJs esta sesión." #consejosderol
22. "Juega con la voz: describir la escena de un crimen horrendo con un tono indiferente transmite algo distinto a describirla con uno más tenso y serio. Y si la describes con una voz grave que vaya en aumento y esté dotada de cierto sarcasmo transmitirás otra cosa." #consejosderol
23. "Esfuerzos coordinados: cuanto más perciban los jugadores que se necesitan unos a otros para superar los desafíos, mayor diversión alcanzarán cada uno de ellos. Por ejemplo: una nave que necesite una piloto, un artillero y una ingeniera para vencer en una batalla." #consejosderol
24. "Detalles para crear personajes: piensa aspectos concretos que revelen mucha información. ¿Cómo es la firma de tu personaje? ¿Quién es la persona que más le ha herido? ¿Qué opinión le merecen los animales? ¿Qué cosa le ha sucedido que jamás contaría a nadie?" #consejosderol
25. "Para crear historias empieza con "¿y si...?": ¿y si unos vampiros invadiesen una aldea en Nueva Inglaterra? ¿Y si unos niños quedaran atrapados en un coche por un perro rabioso? Deja que la historia se desarrolle a partir de ahí y no pienses en el resultado." #consejosderol
26. "Incluye el trasfondo en la trama: los jugadores recuerdan más aquello que hacen que aquellas cosas que les cuentan. O bien puedes describir cómo alguien relata la masacre de su aldea, o bien puedes llevar a los personajes ahí y que la descubran por sí mismos." #consejosderol

27. "Describe diferente para cada personaje: un clérigo no presta atención a las mismas cosas que un guerrero o un pícaro. Haz sitio para describir la situación en función de un personaje concreto, de esa manera el jugador hará de la situación algo personal." #consejosderol

28. "Diseño básico de personajes no jugadores: ¿cuál es su función en la aventura? Luego crea las cualidades necesarias para cumplir dicha función. ¿Cuál es su pasado reciente? Luego conecta ese pasado con el presente. ¿Cómo habla? Luego distínguelo de los demás." #consejosderol

29. "Diseñar campañas: lo más importante es qué quiere la gente. Haz una lista de todos los personajes o colectivos involucrados en la campaña y define qué quieren. Ése es el núcleo duro de tu campaña. El drama provendrá de la colisión y afinidad entre esos deseos." #consejosderol

30. "Habla con tus jugadores: si quieres un final cerrado, coméntalo. Si lo que quieres es responder a preguntas que te inquietan, también dilo. Si simplemente quieres pasar un buen rato, aún así transmítelo y predispondrás a tus jugadores a conseguir tu objetivo." #consejosderol

31. "La persona antes que el jugador: busca jugadores con los que te sientas cómodo comunicándote. Con los que puedas hablar sobre cosas que te interesan o te preocupan, o con los que te sientas apreciado. Busca las relaciones inclusivas, asertivas y horizontales." #consejosderol

32. "No puedes ganar experiencia si no sabes qué cosas dan experiencia: a la hora de mejorar ten un objetivo claro en mente, así sabrás si estás avanzando o no. Dar tumbos haciendo todo lo que parece correcto significa no saber cuáles son las condiciones de victoria." #consejosderol

33. "Estudia las fichas para diseñar los encuentros: las fichas nos insinúan mecánicas donde los PJs serán más diestros o más torpes. Pero el encuentro no debería basarse en una mera tirada de dados, sino en actividades interesantes relacionadas con sus habilidades." #consejosderol

34. “Cuando cometas errores dirigiendo, pregúntate: ¿hay algo en juego? ¿Algo que se vaya a perder si yerras? Generalmente lo único que estará en juego es una cosa: tu orgullo. Es bueno querer ser mejor, pero la dureza consigo mismo en un hobby dinamita la diversión.” #consejosderol
35. “Si en tus campañas siempre falta alguien: -‘Si somos tres, se juega’. -Juega a otro juego. -Intercambia PJs en cada sesión. -Contrólalo tú. -El PJ está haciendo otras cosas. Incluso invéntate al ‘cronomante’, que rapta de la realidad a los PJs de vez en cuando.” #consejosderol
36. “Buenos indicadores durante una partida de rol: -No necesitas decir qué PNJ está hablando. -No miran el móvil casi nunca o nunca. -Te preguntan para que amplíes tus descripciones. -Dialogan entre ellos como PJs habitualmente. -Se comparte el sentido del humor.” #consejosderol
37. “Di a tus jugadores que no van a arruinar la partida por no tener buenas ideas. La obligación de ser ingenioso es mucha presión para la mayoría. Si sucede, no les hagas preguntas donde sea probable que estés en desacuerdo. De lo contrario mermarás su confianza.” #consejosderol
38. “Los antagonistas son también héroes pero bajo otra bandera: diseñalos de tal manera que persigan un objetivo admirable pero su forma de alcanzarlo sea despreciable. O que persigan un objetivo despreciable pero que lo quieran alcanzar de una forma admirable.” #consejosderol
39. “Los jugadores no solo quieren triunfar... También quieren sudar y padecer. Desean grandes momentos, pero quieren ganárselos. Para ello prueba a conferir a la ficción de una crueldad amable y de una amabilidad cruel. La derrota es tan necesaria como la victoria.” #consejosderol
40. “Una buena idea es una buena idea: encuentra formas de desarrollar las propuestas de los jugadores aunque se salgan de tus planes. Olvídate de ‘controlar la trama’ o ‘proteger el relato’. Para un jugador la posibilidad de crear es siempre algo muy gratificante.” #consejosderol

41. “Si pides tirada, que sirva para algo: antes de coger dados, piensa en qué sucederá tanto al acertar como al fallar. Ambos tienen que suponer un beneficio y una complicación tangibles. Sin consecuencias relevantes mejor no tirar y continuar con la narración.” #consejosderol
42. “Un buen jugador de rol en un grupo puede no serlo en otro. Pero en general podría ser alguien que: -Ayuda creativamente. -Comunica bien. -Aprovecha el foco. -Juega de apoyo cuando no lo tiene. -Conoce las reglas. -No juega a optimizar cada decisión.” #consejosderol
43. “Si de verdad necesitas que los personajes consigan o sepan algo, no les pidas tirar. Fallar resultará en el estancamiento de tu aventura. Si aún fallando lo consiguen, o les haces repetir la tirada hasta que acierten, estarás denostando el valor de las tiradas.” #consejosderol
44. “Como jugador de rol: ni optimizador a ultranza, ni caótico recalcitrante. Algunas decisiones deben ser tomadas en beneficio de la historia y de los demás jugadores, y no para maximizar al personaje. Una ‘mala’ decisión puede dar pie a una escena memorable.” #consejosderol
45. “Cultiva una imaginación para cada juego: sumérgete en su mentalidad y estética consumiendo ficción de géneros relacionados. Utiliza un lenguaje evocador propio de la ambientación que la refuerce y afirme, distinguiéndola de las demás. Luego crea a través de él.” #consejosderol
46. ”Caracterización ágil durante la partida: piensa en los tres aspectos más importantes de cada situación o personaje y céntrate solo en ellos. Aplicarlos durante el juego consistirá en introducir elementos narrativos que participen de la idea de cada aspecto.” #consejosderol
47. “Tus descripciones como máster son necesarias por dos motivos: -Para impartir información sobre los hechos que rodean a los personajes. -Para demandar acciones a los personajes. Son una llamada a la acción a través de una comunicación verbal clara y concisa.” #consejosderol

48. “La mejora como máster debe comenzar con los problemas que encuentras directamente durante la partida. Tal vez sea que tus conflictos siempre son evitados, o que tus PNJs no conectan con los PJs. No siempre dependerá de ti, el tipo de jugador tiene mucho que ver.” #consejosderol
49. “Mejorar por fuerza bruta: -Juega, juega y juega. Con cuanta más gente, mejor. -Después de la partida, no toques lo que te ha ido bien. -En la próxima, céntrate en solucionar lo malo de la anterior. -Recalibra una y otra vez mientras sigues jugando y jugando.” #consejosderol
50. “Vincular a PJs entre sí: pregunta a un PJ qué opinión le merece otro, pero que sea difícil decírselo directamente. De esa manera ya tienen algo de lo que hablar, cargando la conversación de subtexto. Una vinculación real consiste en coincidencias y desacuerdos.” #consejosderol
51. “¿Cómo iba a ser secundario aquello que más interesa? Lo que sea que quieran hacer los PJs, ésa es la misión principal. De ese modo, no debería haber ‘misiones secundarias’ en los juegos de rol. Allí donde esté la atención, eso es lo importante y principal.” #consejosderol
52. “Localizaciones: un escenario sin movimiento es una fotografía. Lo fundamental al describir un lugar es decir qué está sucediendo. Aquello que los dota de vida es la acción, sea actual o potencial. La propia dinámica del lugar debería inducir a los PJs a actuar.” #consejosderol
53. “Aventuras sandbox: no es diseñar una trama, sino elaborar y manejar un mundo. Creamos un territorio y lo llenamos de elementos interactivos. Hacemos que esos elementos interactúen entre sí mientras los PJs están en medio. Sus actos podrán cambiar la situación.” #consejosderol
54. Habilidades esenciales de un director de juego: -Narrativa. -Comunicación. -Improvisación. -Organización. -Personajes convincentes. -Rol de facilitador. -Humor, paciencia, creatividad, equidad. -Conocimiento del juego, del personaje, del jugador, de sí mismo. #consejosderol

55. “En una mesa de juego todos tenemos el mismo derecho a pasarlo bien. Una de las responsabilidades del director de juego es conciliar las distintas expectativas y deseos de los jugadores. En general lo mejor siempre será llegar a un acuerdo previo entre todos.” #consejosderol
56. “Apoyo para partidas de rol improvisadas: -Piensa en un total de 7 localizaciones, escenas y PNJs. -Dota a cada elemento de una finalidad. -Crea 3 detalles sensoriales para cada elemento. -Prepara una forma física de introducirlos (voz, postura, etc). -¡A jugar!” #consejosderol
57. “Ejercicios para mejorar la improvisación rolera: -Crea historias breves relacionando 3 palabras al azar en el menor tiempo posible. -Describe sensorialmente objetos o fenómenos sin mencionar su nombre. -Imagina las historias de la gente que ves a tu alrededor.” #consejosderol
58. “Encarrilar una partida no consiste en planear una introducción, nudo y desenlace, o en tener encuentros preparados. Más bien implica que las decisiones de tus jugadores no importan. Es dejarles con la sensación de que tu mundo es más relevante que ellos.” #consejosderol
59. “Representa a partir del concepto: ¿cómo actuaría un mercenario honorable? ¿Un anticuario codicioso? ¿Y un guardabosques redneck? El arquetipo o idea del personaje refleja el rol del mismo. Es por tanto un medio efectivo para interpretarlo.” #consejosderol
60. “La preparación de una partida se resume en una palabra: confianza. Significa estar uno mismo preparado. Preparado para improvisar, describir, caracterizar, inyectar drama o tensión, enarbolar una historia, etc. Buscamos así cumplir las expectativas de la mesa.” #consejosderol
61. “Si mientras narras no consigues plantear oposición, déjalo fluir. Se trata de obstáculos donde no tiene sentido que los personajes fracasen, o que no se estén jugando realmente nada. De lo contrario, sometemos a la mesa a un ritmo pesado y poco interesante.” #consejosderol

62. “Katas de improvisación rolera (I): - Escribe 10 conceptos de PNJ y luego habla por cada uno de ellos durante 30s. - Coge 10 ilustraciones y cuenta su historia durante 60s. - Define 5 problemas y luego describe una situación relacionada de cada uno durante 60s.” #consejosderol
63. “Diseñar un problema para una partida: - Importa a los PJs. - Necesita de la participación de los PJs para resolverse. - Si se ignora habrá graves consecuencias. Para saber qué le importa al PJ preguntamos directamente al jugador o lo deducimos de su ficha.” #consejosderol
64. “Cómo comenzar una escena: - ¿Cuál es el propósito de la escena? - Hay algo interesante a punto de suceder, ¿de qué se trata? Cómo terminar una escena: - El propósito se ha cumplido o por el momento no puede cumplirse. - La escena ya no es interesante.” #consejosderol
65. “Pide tirada solo cuando se te ocurra un fallo interesante. El éxito ya interesa, por eso el PJ intenta conseguirlo. Cuando un PJ intenta algo, lo primero no es determinar la dificultad o la mecánica, sino qué supone fallar y si ese fallo nos aportará diversión.” #consejosderol
66. “Encuentra esa frase: al caracterizar a un personaje, intenta definirlo y diferenciarlo con esa frase que le da su particular y especial carisma. Los personajes en el rol se muestran únicos por aquello que dicen y que no podría decir otro.” #consejosderol
67. “Una forma notable de mejorar: leer el manual, leerlo entero. Tomar notas, reflexionar sobre cada apartado. Pensar en historias, personajes, lugares y situaciones mientras lo leemos. Leer novelas, ver películas y series relacionadas también es un gran apoyo.” #consejosderol
68. “Mete codos: protege tu diversión sin fastidiar la de los demás. Sé generoso y flexible, pero ten incondicionales. Toda la mesa tiene derecho a disfrutar de la partida. No todos los grupos son compatibles, pero una buena comunicación y actitud salva a la mayoría.” #consejosderol

69. “Diseñar problemas para PJs: - ¿Quién puede tener un problema con el PJ debido a algún aspecto de su ficha? - ¿Apunta algún aspecto de la ficha del PJ a alguna amenaza? - ¿Describe algún aspecto de la ficha del PJ alguna conexión que pueda acarrearle problemas?” #consejosderol
70. “Cambios el mundo: - Basándote en las acciones de los PJs, ¿necesitas añadir un nuevo lugar? - ¿Han resuelto los PJs un problema de un lugar? Cámbialo para reflejar sus consecuencias. - ¿Se ha producido un cambio permanente? Diseña un nuevo problema relacionado.” #consejosderol
71. “Percepción: cuando diriges, ¿sabes lo que estás haciendo? Digamos que la partida sale bien, pero, ¿conoces qué habilidades y facultades te permitieron ese resultado? ¿Y reconoces aquellos factores que te lo permitieron a pesar de que escapaban a tu control?” #consejosderol
72. “Tus motivaciones: ¿diriges por autoría y reconocimiento? ¿Para facilitar la diversión mientras permaneces en segundo plano? ¿Te gusta el reto creativo? ¿Sentirte un ‘mundo’? ¿O tal vez para descubrir elementos valiosos en el marco de una narración interactiva?” #consejosderol
73. “Conecta con tu mensaje: contar cosas que te interesan y emocionan, o con las que estés comprometido, aumenta tu creatividad de forma dramática. Las situaciones se describen mejor, los personajes son más interesantes, la historia tiene más importancia, etc.” #consejosderol
74. “El grupo de personajes: desde el punto de vista mecánico, cada personaje tendría que poder aportar. Por otro lado, desde el punto de vista narrativo, cada personaje tendría que tener buenas razones para trabajar en grupo.” #consejosderol
75. “Coge una técnica y concédele su tiempo para adquirir experiencia. Cazar información en la red proporciona recursos ahora mismo, pero no saber. Por el contrario, generar conocimiento lleva tiempo porque es experiencia, dista mucho de ser inmediato.” #consejosderol

76. “Lee muchos juegos de rol. No podemos jugar a todos, pero la mayoría de los manuales tienen perlas sobre cómo funcionan las partidas, mecánicas interesantes y qué supone dirigir. Nos dan consejos para disfrutar más jugando según su particular punto de vista.” #consejosderol
77. “Todo lo que aportemos para estimular la imaginación de los jugadores es deseable, siempre que no perjudique a nadie. La experiencia de jugar a rol se funda en la imaginación. Eso la convierte en una actividad lúdica profundamente personal y descubridora.” #consejosderol
78. “Si de veras buscas mejorar como máster, suficiente no es suficiente. Una cosa es que la partida haya estado bien, y otra es que podría haber estado mejor. Perseguir la maestría dirigiendo juegos de rol es tan lícito como perseguirla en cualquier otra actividad.” #consejosderol
79. “Si la partida que preparamos no es bienvenida por los jugadores, estos tomarán otro camino. Ahora bien, ¿hasta qué punto tiene sentido dirigir una partida que no estamos disfrutando? Por ese motivo, los jugadores también deberían de tender la mano al máster.”
80. “Dirige partidas con novatos: el criterio de las personas que están empezando no será habitualmente tan sensible a las florituras como a lo que realmente funciona. Paradójicamente, de esa manera conseguimos aprender mejor a dirigir rol de forma efectiva.” #consejosderol
81. “Los anti-consejos de rol: - Como máster eres responsable de la diversión de la mesa. - Decirle no a un jugador arruina su diversión. - El máster está obligado a mediar en los conflictos entre jugadores. - Si no acatas las reglas, no estás jugando a ese juego.” #consejosderol
82. “Los anti-consejos de rol [II]: - Pide tiradas que no cambien la situación. - Diseña historias sin anticipar desviaciones. - Llénalos de ilusión y luego cambia de juego. - Crea muchos PNJs, muy parecidos. - Usa sandbox cuando los jugadores no tienen iniciativa.” #consejosderol

83. “Aunque la libertad de un personaje en un juego de rol de mesa siempre estará limitada, bien sea por ciertas condiciones del juego; o por la propia naturaleza del personaje, su actividad en nuestra imaginación es lo más cercano a una experiencia real de libertad.” #consejosderol
84. “Tomarse en serio la técnica rolera puede verse desde fuera como algo que roza lo ridículo. Pues “no posibilita una profesión o lucro significativo”. Pero para una persona, lo que pueden llegar a significar esas horas de tiempo libre jugando a rol, lo desmiente.” #consejosderol
85. "Hacer del diálogo el protagonista: - Si el objetivo es externo al diálogo, p. ej. saber dónde está el mapa, solo se hablará lo suficiente para conseguir el mapa.- Si el objetivo es interno al diálogo, p. ej. conocer mejor al PNJ, la escena consiste en dialogar." #consejosderol
86. “Elementos útiles para dirigir escenas: - Una oportunidad para los PJs de lucirse en algo que sean buenos. - Algo que hacer que sea definido y claro, p. Ej: ‘sacarle la verdad al barman’. - Un dilema o complicación. Algo que al resolverlo transforme la historia.” #consejosderol
87. "Las expectativas de diversión para la próxima partida influyen decisivamente al disfrutar y varían debido a factores como: - Tiempo de dedicación y esfuerzo en la preparación. - Grado de satisfacción en anteriores partidas. - Conversaciones entre los jugadores." #consejosderol
88. “El viaje es más importante que el destino: sin un recorrido el objetivo carece de valor y la aventura pierde su sentido. Lo interesante para los personajes es ponerse a prueba, o descubrir los medios para lograr algo, y no tanto conseguir una cosa tras otra.” #consejosderol
89. “Acciones coordinadas: pide tanto de la hechicería y el sigilo, o de la diplomacia y las armas para superar un encuentro. Lo genial sería que aquí cada jugador se sintiese creativo y que su modo único de actuar haya tenido un impacto narrativo durante el proceso.” #consejosderol

90. "Al decir que un juego de rol es cooperativo no solo nos referimos a que los personajes tienen un objetivo común. Cooperar jugando significa que, idealmente, la diversión de un jugador no puede suponer menos diversión para otro, ahí radica su dificultad y belleza." #consejosderol
91. "Hay dos fuentes de satisfacción generales al jugar a juegos de rol de mesa: - La afinidad y complicidad entre los miembros del grupo (como personas reales). - Que los intereses creativos entre los participantes sean mutuos y compartidos (como jugadores)." #consejosderol
92. "La preparación inteligente de partidas trata de maximizar el valor del tiempo invertido. Se centra en: - Cosas difíciles de improvisar y que mejoren la improvisación. - Que merezca la pena pensarlas detenidamente. - Que sean reciclables. - Y de uso flexible." #consejosderol
93. "El caso del Ogro Cuántico: si los PJs van al bosque, se encuentran al ogro. Si van a las montañas, se encuentran al ogro. Si van al castillo, se encuentran al ogro... ¿Las acciones previas justifican realmente al ogro o solo queremos forzar el encuentro?" #consejosderol
94. "Yo opino sobre teoría de juegos de rol diseñando juegos de rol. Pero el manual no es nada sin jugadores creando la partida. Son dos artes interaccionando: diseño y juego. Mi trabajo como diseñador no es más que provocar e interrogar al creador." -Vincent D. Baker #consejosderol
95. "Mecánicas post-partida: estrellas y deseos. Al finalizar la sesión de rol, cada participante dice lo que más le ha gustado que ha hecho otro, dándole una estrella. Luego, cada participante formula un deseo sobre algo que le gustaría ver en la siguiente partida." #consejosderol
96. El ciclo "decisión-consecuencia-condición": 1) La decisión que importa tiene consecuencias reales. 2) Las consecuencias reales se transforman en condiciones. 3) Una condición real "condiciona" al PJ cuando va a decidir. 4) Su decisión genera más consecuencias y condiciones.
#consejosderol

97. La teoría sobre juegos de rol solo se puede refutar teorizando, nunca desde el mero gusto, el cual solo sirve para valorar y derivar razones personales. El argumento racional sometido a prueba, perspectiva y contraste debería ser un idioma diferente al del gusto. #consejosderol
98. Confiar en el máster para que no abuse de la autoridad que le otorga el sistema no es óptimo. Eso no garantiza una voz ecuaníme de todos. Lo ideal sería un sistema de juego que reflejase en sus reglas la necesidad de dicha protección si queremos jugar a ese juego. #consejosderol
99. ¿Acaso no pocos desean mejorar? ¿Mejorar sus habilidades, sus comportamientos y condiciones materiales? Mejorar puede servir para enseñorearse, pero también para aportar a otros, o para estar satisfechos con lo que somos. ¿No es legítimo mejorar nuestro juego? #consejosderol
100. "El Dungeon Master es el Creador y la última autoridad. El objetivo de D&D es la campaña superior. Es aquella que ofrece el mayor número de posibilidades interesantes, para la mayor cantidad de jugadores posibles, durante el mayor tiempo posible." (AD&D TSR 79')
#consejosderol
101. En cada escena o encuentro, recuerda: - ¿Quién quiere qué? - ¿Por qué no puede conseguirlo?
- ¿Por qué es importante conseguirlo? #consejosderol
102. Ilusiónate: cuando el rol es una rutina podemos hasta jugar sin ganas. Piensa en tu personaje o en tu mundo a menudo, revive lo jugado, relea el juego, o piensa qué te apetece en el futuro. Dedicar un tiempo a conservar la actitud: toda la mesa te lo agradecerá. #consejosderol
103. Un jugador de rol experimentado solo llega a conclusiones relevantes sobre los juegos de rol a través de sus propios términos, ejemplos y experiencias. Sin embargo, esas conclusiones están indefectiblemente ligadas y son afines a las ideas de otros. #consejosderol

104. "Deja que los jugadores decidan lo que es interesante: como máster plantéales una situación, ellos decidirán con sus acciones qué les interesa de ahí. Eso rebotará a ti, que debes evaluar si también te interesa. Así vamos configurando el juego." - D. Vincent Baker #consejosderol
105. La mayoría dirige rol con instinto y sus propios talentos, añadiendo con el tiempo algunas habilidades adquiridas. Ante un problema de dirección, utilizan la experiencia para solucionarlo. Pocos ahondan en un aprendizaje más sistemático, y tal vez no haga falta. #consejosderol
106. No hay nada mejor para jugar a rol que la gente correcta en tu mesa de juego. Es algo crucial que no es sustituible por nada. Si la partida de rol fuera una casa, la gente participando en ella sería los cimientos. #consejosderol
107. Cada jugador o jugadora de rol es un mundo, pero cada grupo de rol también. Un mismo jugador se comportará de manera diferente si le cambiamos de jugadores. Por tanto, no podemos esperar a conocer a un jugador por su interacción con un solo grupo, sino con muchos.
#consejosderol
108. Tres discordancias que enriquecen la interpretación: - Si como persona no harías lo que hace tu personaje. - Si como jugador quieres que tu personaje haga algo, pero el personaje haría otra cosa. - Si tu personaje quiere algo, pero no es bueno para la historia. #consejosderol
109. La perfección: una partida de rol está sometida a incertidumbres incontrolables. Dirigir muy bien puede asegurarnos un 7 de nota en muchas partidas, pero no un 10. Por ello, es mejor primero centrarse en lo que nos asegura un 7 y no en lo que nos falta para el 10. #consejosderol
110. Habla de personajes, situaciones y lugares que estén fuera de escena, pero relacionadas con la situación actual. Por ejemplo: "Le dije a Ming que no atacara el Distrito por la noche, espero que se encuentre bien". La situación actual cobra así mayor trascendencia. #consejosderol

111. No necesitas ser mejor máster o jugador para todo el mundo. Habrá mucha gente con la que nunca jugarás o no querrás jugar. Tu virtudes siempre se limitarán a una serie de personas y grupos, aunque la experiencia podrá hacerte todoterreno para muchas situaciones. #consejosderol
112. Jugar a rol mejora la capacidad para construir y desarrollar situaciones imaginarias interactivas. Estas son muy útiles para predecir situaciones reales y descubrir nuestras necesidades. Por desgracia, pocos roleros utilizan esta capacidad que les ha dado el rol. #consejosderol
113. La preparación de partidas es problemática. Un apego excesivo a la misma conduce a la frustración. Debemos estar dispuestos a ver destruidas todas nuestras preparaciones... No hay cosa menos divertida para un jugador que cuando le fuerzan a jugar lo que no quiere. #consejosderol
114. Un máster generoso no es el que se priva de introducir sus propias ideas en la partida. Más bien es alguien que se deja afectar por las ideas de los otros y encuentra su propia creatividad desarrollando dichas ideas. Esa actitud dota de frescura a cada partida. #consejosderol
115. Prueba a describir lo que percibe cada personaje de forma personalizada, en especial si se encuentra solo. Eso permite al jugador identificarse más con lo que sucede, así como al resto de la mesa conocerle mejor. ¿En qué centra la atención cada personaje? #consejosderol