

# Preguntas útiles para diseñar mejor nuestra trama

Autores originales: David A. Bonar y Mary Kuhner de [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy). Traducción realizada por Rolósofo ([rolosofo.com](http://rolosofo.com))

Las siguientes preguntas sirven para tener una mejor concepción de cuál es nuestra forma de diseñar y dirigir tramas para juegos de rol de mesa.

## Preguntas principales

1. ¿Tengo una historia específica que quiero contar o un conjunto de ellas, o quiero explorar una ambientación y un género?
2. ¿Cómo de importantes van a ser los elementos dramáticos en mi plan de eventos para la trama? ¿Guardará relación con los protagonistas todo lo que yo diseñe, o las cosas serán más como en el mundo real?
3. ¿Utilizaré el drama durante la resolución de acciones?
4. ¿Los personajes jugadores recibirán alguna consideración especial por el mero hecho de ser personajes jugadores?

Las anteriores preguntas se pueden reformular de las siguientes maneras:

- Cuando establezco un escenario o campaña, ¿intento diseñar una trama para que los personajes jugadores la sigan?
  - a. ¿Diseñaré elementos del trasfondo de mi mundo para reforzar esa trama? P. ej. *Necesito una organización del mismo nivel de poder que los personajes jugadores para que sea mi antagonista recurrente, así que necesito introducirlos en mi escenario o campaña.*
  - b. ¿Cambiaré el trasfondo de mi mundo para mantener la trama saludable? P. ej. *Los personajes jugadores han destruido la pista en la localización A, por tanto proveeré de una pista similar en la localización B.*
  - c. ¿Estableceré los resultados de las acciones de los personajes jugadores de tal forma que hagan avanzar la trama? P. ej. *Si los personajes jugadores no se dan cuenta de la pista se irán en una dirección improductiva para la trama, por tanto me aseguraré de que se den cuenta.*

- ¿Quiero satisfacer activamente las motivaciones y los conflictos interiores de los personajes jugadores?
  - a. ¿Diseñaré elementos del trasfondo del mundo para hacer eso? P. ej. *Este personaje jugador es leal, por lo tanto haré que su superior se corrompa para forzar un conflicto entre la lealtad y la moralidad.*
  - b. ¿Cambiaré el trasfondo del mundo para hacer eso? P. ej. *Este personaje jugador reaccionaría de una forma mucho más intensa a esta situación si sus atacantes fueran de su propia religión, no de una diferente como había pensado inicialmente.*
  - c. ¿Estableceré los resultados de las acciones de los personajes de tal forma que satisfagan en el futuro las motivaciones de los personajes jugadores? P. ej. *Si el personaje jugador no salva la vida de este personaje no-jugador, no estaría tan implicado emocionalmente con la situación, por lo tanto lo arreglaré para que le salve la vida.*
  
- ¿Los personajes jugadores tienen ventajas o desventajas especiales en relación con personajes no-jugadores del mismo grado de habilidad?
  - a. ¿Diseñaré el trasfondo del mundo para dar una ventaja o desventaja específica a los personajes jugadores? P. ej. *Diseñaré unos desafíos específicos para que los personajes jugadores puedan superarlos, por lo tanto prestaré atención a sus capacidades particulares.*
  - b. ¿Cambiaré el trasfondo del mundo para hacer eso? P. ej. *Con la habilidades que los personajes jugadores tienen tendrán mucha dificultad para escapar si los capturan, así que añadiré a un traidor entre los enemigos para facilitar la escapada.*
  - c. ¿Estableceré los resultados de las acciones de los personajes jugadores de tal forma que les otorgue ventajas o desventajas? P. ej. *Ese personaje no-jugador ha recibido tanto daño que moriría, pero permitiré que un personaje jugador lo cure con sus habilidades de sanación para que le salve la vida.*
  
- ¿Qué tipo de preparaciones hago?
  - a. ¿Pienso en las subsiguientes secuencias de la trama como resultado de las acciones de los personajes jugadores?
  - b. ¿Diseño elementos del trasfondo que no están relacionados con los personajes jugadores?

### Preguntas para los jugadores

¿Cuáles de las siguientes afirmaciones son importantes para tu divertimento jugando a juegos de rol de mesa? ¿Cómo de importantes?

- Socializar con amigos o camaradas.
- Resolver problemas o diseñar planes.
- Explorar lugares y conocer a personajes.
- Desarrollar la personalidad de mi personaje y su trasfondo.
- Acumular y hacer uso del poder.
- Fabricar una historia.

¿Prefieres saber mucho sobre tu personaje antes de comenzar a jugar? ¿O prefieres desarrollarlo durante el juego?

¿Estás dispuesto a modificar las acciones de tu personaje...:

- ...para mantener al grupo de personajes jugadores funcional?
- ...para salvar la vida de otro personaje si su curso de acción tuviese consecuencias fatales?
- ...para construir una mejor historia?
- ...para hacer avanzar la trama que quieren ver avanzar el resto?

¿Quieres que el director de juego te proteja de...:

- ...consecuencias fatales debido a la mala suerte?
- ...consecuencias fatales debido a acciones sensibles pero equivocadas?
- ...consecuencias fatales debido a acciones estúpidas?
- ...consecuencias fatales debido a la malicia deliberada de otro personaje jugador?
- ...consecuencias fatales debido a la trama pretendida por el mismo director de juego?

¿Es aceptable para ti si el director de juego modifica el resultado de los eventos...:

- ...para mantener la trama en progresión como el resto desea?
- ...para mantener el juego más interesante y dramático?

¿Cómo de importantes son para ti las siguientes afirmaciones?

- Realismo, que las cosas sucedan de una forma similar al mundo real.
- Estabilidad, que las cosas tengan las mismas consecuencias si tienen la misma causa o causas.
- Consistencia, que las cosas guarden sentido al relacionarse entre sí.

### Preguntas adicionales

- ¿Cuál es el grado de avance esperado en tu campaña o escenario? ¿Cuánto tiempo de juego pretende abarcar?

- ¿Cuánto de vulnerables van a ser los personajes jugadores? ¿Deberían ser duros o héroes, o deberían ser bastante susceptibles al miedo, pánico o pérdida de la moral?
- ¿Hay suficiente espacio en el juego para satisfacer a todos los jugadores?
- ¿Qué roles o funciones cumplen cada personaje jugador? ¿Es mi campaña o escenario adecuado para ese tipo de personajes jugadores?
- ¿Cómo de poderosos van a ser los personajes jugadores en comparación con los que gobiernan dicho mundo?
- ¿Cómo de estrictas van a ser las consecuencias de las acciones de los personajes jugadores?

## Notas