

¿Qué es esto?

Un documento de proyecto para desarrollar entre los miembros del foro The Cauldron (en Español) una ayuda para juegos de rol: una guía que sirva de referencia para llevar a cabo una partida de rol; llena de técnicas y procedimientos para facilitar la experiencia; que esté enfocada en el acto de jugar en si mismo y las dinámicas sociales que se crean al hacerlo.

¿Por qué de este proyecto?

Para hacer un uso productivo de nuestro apartado de habla hispana del foro The Cauldron, disfrutar de crear juntos y aportar un material útil a la comunidad del hobby.

¿Es necesario?

Existen muy buenos métodos y técnicas ya escritas, pero muchos aún son desconocidos por muchos en el hobby. Algunos por no estar en nuestro idioma, otros por encontrarse principalmente en libros publicados de teoría.

Una guía que englobe todas esas técnicas y las haga accesibles en libre distribución puede ser de mucha ayuda para darlas a conocer.

¿Cómo puedo participar?

Siéntete libre de hacer sugerencias o comentarios sobre este documento o responder en el tema del foro [aquí](#).

¿Qué licencia tendrá?

Una licencia de libre distribución y uso, probablemente CC (aún por determinar).

CONCEPTO

Una ayuda de juego que muestre una estructura que facilite el desarrollo de una sesión de rol. Enfocada no a la ficción o el juego en sí mismo, sino al acto de jugar al rol.

- Algo pequeño y práctico que poder distribuir fácilmente o dar en jornadas, por ejemplo.
- Que fuera de ayuda para quien esté aprendiendo en el hobby y que también sirviera para que los que llevan más tiempo puedan añadir cosas a su forma habitual de jugar.
- Incluyendo procedimientos (o referencias a ellos) como CATS, Sesión Cero, Estrellas y Deseos, etc.
- Y que estuviera bajo licencia CC para que cualquiera pudiera imprimirlo, usarlo, incluso publicarlo en sus juegos.

FORMATO

- ?? Quizás una página, o una hoja por las dos caras. Algo fácil de imprimir y consultar sobre la marcha.
- ?? Algo más extenso de varias hojas. Que comprenda una hoja de referencia (a modo de índice o consulta rápida) y un texto anexo más extenso dedicado a explicar los procedimientos con más detalle.

CONTENIDO

- ?? Distribuir procedimientos de juego ordenados temporalmente en fases:
 - ?? Antes, Al empezar, Durante y Al final
 - ?? Pre-partida y Post-partida
- ?? Incluir también procedimientos para gestionar el juego *durante* la sesión:
 - Resolver conflictos entre jugadores, reglas, repartir equitativamente el foco, etc.
 - Hacer una pausa o intermedio
- ?? Que este escrito con un tono tecnico como una hoja de referencia o una voz mas cercana que vaya guiando y explicando.

TÍTULO

- ?? “P.U.F.F. (Procedimientos Universales Fuera de la Ficción)”¹
- ?? “La Hoja de Ruta”²

¹ [away from the keyboard](#)

² [https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja de ruta](https://es.wikipedia.org/wiki/Hoja_de_ruta)

ANTES DE EMPEZAR

- CONTRATO SOCIAL
- Preparación

AL COMENZAR LA PARTIDA

- SESIÓN CERO
- HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD
- C.A.T.S.
- Introducción a las reglas
- Reglas de la casa
- Romper el hielo
- Resumen de sesiones anteriores

DURANTE LA SESIÓN DE JUEGO

- Pausa o intermedio
- Reparto del foco
- Resolver conflictos de reglas
- Resolver conflictos entre jugadores

AL TERMINAR

- Descompresión (Bleed)
- ESTRELLAS Y DESEOS
- Agradecimientos
- Agendar la próxima sesión
- Limpieza del espacio de juego

CATS

Una técnica para presentar rápidamente un juego al comenzar una partida.

Estrellas y deseos

Una herramienta para dar feedback al terminar una sesión de juego.

Herramientas de seguridad

Una serie de métodos para asegurar que todos los participantes disfruten el juego y nadie salga herido.

Sesión cero

Una primera sesión de juego dedicada a la preparación de una partida para alinear las expectativas de todos los jugadores y dar forma al juego.

- Habitualmente incluye la creación de personajes, creación de mundo, reglas de la casa, etc.
- También puede incluir el Contrato social.

Contrato social

Un acuerdo tácito entre todos los participantes sobre cómo llevar a cabo la actividad y asentar expectativas sobre lo que se va a jugar.

- Habitualmente incluye elementos como: elegir el juego, la duración, el lugar donde se jugará, horarios y fechas, la organización de comidas, pausas, como tratar la ausencia de jugadores, etc.
- También puede tratar la inclusión de otros procedimientos como Herramientas de seguridad, la necesidad de una Sesión cero, reglas de la casa, etc.

CATS

<https://proleary.com/games/the-cats-method/>

Antes de empezar a jugar, o incluso de introducir las reglas, debe haber una conversación en la mesa para establecer las expectativas. Una partida se desarrolla sin problemas cuando todos los jugadores entienden lo que pretende el grupo. Pero, ¿cómo se hace? ¡Utiliza el método CATS!³ A todo el mundo le gustan los gatos.

Esta presentación codificada permite al facilitador abordar cuatro temas esenciales de forma rápida y sencilla. Simplemente, empieza por el principio.

Concepto

Presenta el juego. A grandes rasgos, ¿de qué trata?

Aspiraciones

Explica qué intentan conseguir los jugadores. ¿Puede ganar alguien? ¿Pueden perder todos? ¿Intentamos contar un tipo específico de historia?

Tono

Mantén una conversación rápida sobre el tono del juego. ¿Cuál es el tono por defecto? ¿Hay diferentes opciones de juego? (Serio vs. Gonzo, Acción vs. Drama, etc.). Llegad a un consenso sobre lo que quiere el grupo.

Seguridad

Explica qué ideas pueden explorarse durante el juego. ¿Incomodan a alguien? Discute qué límites deben establecerse, si es necesario.

³ Gatos (N. del T.)

Estrellas y deseos

<https://www.gauntlet-rpg.com/blog/stars-and-wishes>

Al concluir una sesión de juego, todos los que jugaron * ofrecen una estrella a otro jugador, a un momento del juego o a un elemento de la experiencia general (puedes dar más estrellas si tienes tiempo). Puedes otorgar una estrella por: una increíble interpretación, grandes momentos de los personajes, descripciones asombrosas del DJ, la sensación que tuviste en un momento determinado, la generosidad de otro jugador, una mecánica del sistema de juego que realmente funcionó, etc. Una estrella es algo que te encantó del juego: si la partida que jugaste fue genial, ¡a menudo es difícil elegir!

Después de que se hayan entregado las estrellas, todos piden un deseo. Cada jugador le dice al resto de la mesa algo que le gustaría que sucediera en una sesión futura. Puedes pedir un deseo sobre: algo que te gustaría que sucediera con tu propio personaje, una interacción que te encantaría ver entre dos personajes, una mecánica que te gustaría ver en el juego y que aún no has visto, lugares a los que esperas que llegue la historia, etc.

** esto incluye al facilitador, si el juego tiene uno.*

Herramientas de seguridad

<https://ttrpgsafetytoolkit.com/>

 Herramientas de Seguridad.pdf

<https://www.netconplay.com/guia-de-buenas-practicas/herramientas-en-la-mesa/>

Contrato social

https://rpgmuseum.fandom.com/wiki/Social_contract

Sesión cero

https://rpgmuseum.fandom.com/wiki/Session_Zero

Preparación

Muchos juegos requieren que el director de juego haga una preparación previa antes de la partida. Esto puede ser disfrutable pero también agotador. Es aconsejable preparar solo lo mínimo suficiente para sentirse seguro y cómodo durante el juego.

Introducción a las reglas

Si alguien no conoce las reglas, es necesario hacer una introducción. En este caso es recomendable mantener breve la explicación inicialmente e ir ampliando la información a medida que se necesita.

Reglas de la casa

??

Romper el hielo

Es una buena práctica hablar un poco sobre algo no relacionado con la partida para romper el hielo y dejar atrás el posible lastre de la vida diaria que llevéis antes de sumergiros en el juego.

Resumen de sesiones anteriores

En partidas que se extienden durante múltiples sesiones suele comenzarse por hacer un recordatorio de la historia hasta el momento. Es recomendable que todos participen en esto, es un buen calentamiento para la sesión por venir.

Pausa o intermedio

Recuerda hacer pausas para ir al baño, tomarse un respiro, etc. Hacer un intermedio a la mitad de una sesión larga de juego es aconsejable.

Reparto del foco

??

Resolver conflictos de reglas

??

Resolver conflictos entre jugadores

??

Descompresión (Bleed)

En partidas emocionalmente intensas tomaos un momento tras la sesión para dejar atrás a los personajes. Hablar en tercera persona sobre los personajes y lo jugado es una buena técnica. Este paso puede hacerse días de la sesión si alguien se ha visto desbordado por la experiencia.

Agendar la próxima sesión

Si la partida continúa, facilita mucho agendar un nuevo día para reuniros justo al acabar la sesión de juego.

Limpieza del espacio de juego

Si jugáis en un lugar físico, recordad dejar el lugar ordenado y limpio tras la partida. No permitáis que solo una persona se vea obligada a hacerlo,