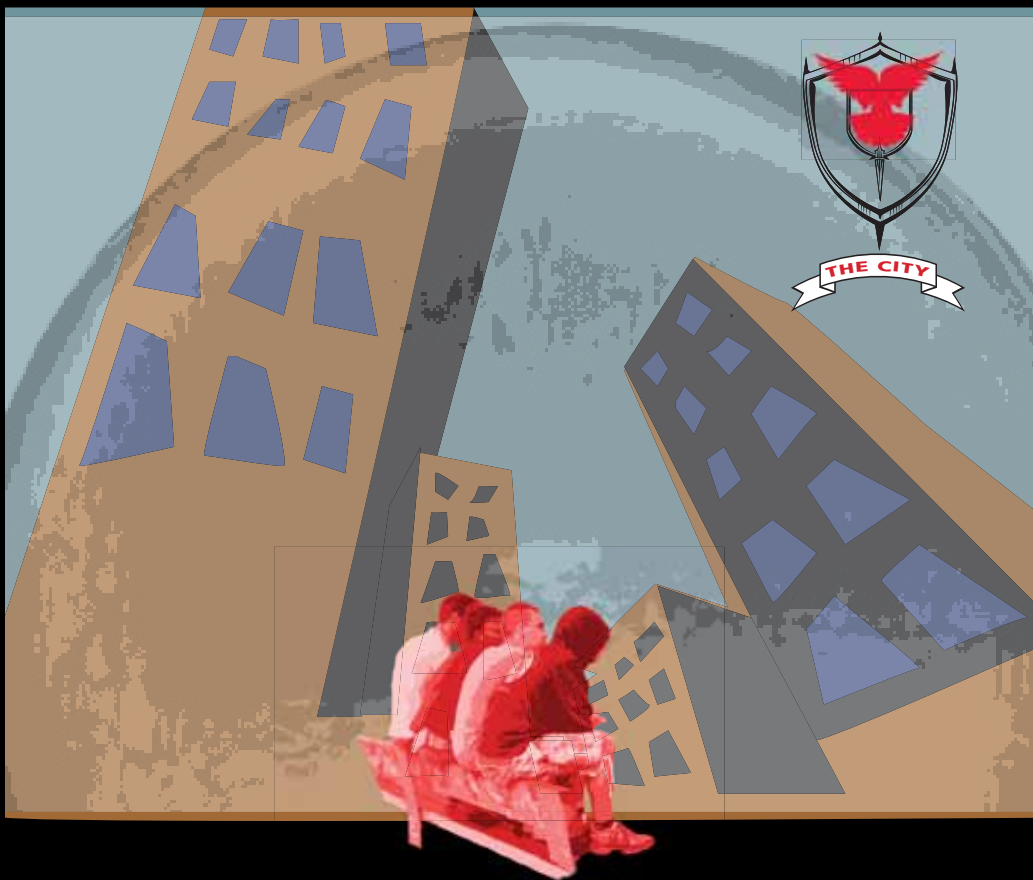


D-ROL

LIBRO 1 - Reglas del juego



Juego de rol preventivo sobre los riesgos asociados al consumo de drogas



Se es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Remezclar — transformar la obra

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

No comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Compartir bajo la misma licencia — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España de Creative Commons.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>



ELABORACIÓN

Equipo Municipal de Drogas
Asaupam
Equipo de Atención a la Infancia y Adolescencia
Asociación de Jugadores de Blood bowl de Santako (AJBS)

EDICIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

SAÓ Disseny (Empresa de inserción laboral)

COLABORACIÓN

Centre obert Rialles (Institut Germans Maristes)

REVISIÓN DE TEXTOS

EdPAC (Educació per l'Acció Crítica)

PRODUCCIÓN

imagna, Gráficas Galileo, S.A., Nou Display.

AGRADECIMIENTOS

A las chicas y a los chicos que han dado su tiempo y sus ideas para poder acabar bien este proyecto.

ÍNDICE

BLOQUE 1

Por qué D_Rol
Bienvenido al mundo D_Rol
¿Qué es un juego de rol?
¿Qué es D_Rol?

BLOQUE 2

El máster
Los jugadores

BLOQUE 3

The City
Reglas (ejemplos de personajes)
Puntos de experiencia
Los personajes del juego

Por qué D_Rol

Todo empezó como empiezan los buenos proyectos: fruto de una pequeña conversación sobre prevención en drogas que, con el tiempo, se convirtió en un formidable debate entre profesionales de ámbitos socioeducativos y sanitarios, cercanos a jóvenes y adolescentes.

Analizaron las necesidades de los adolescentes así como las herramientas con las que contaban para poder trabajar la prevención, y se detectó que, aunque se había mejorado la prevención de consumos problemáticos de drogas, había carencias en el trabajo grupal.

A menudo las atenciones son de carácter individual, obviando a un grupo de iguales que puede actuar como agente protector. Todos estaban de acuerdo en el poder del grupo y en que debía ser un elemento de intervención directa cuando se trata de adolescentes.

De ahí surgió la propuesta de crear y elaborar un material preventivo que tratara situaciones vividas por los jóvenes, para prevenir problemas asociados a las drogas.

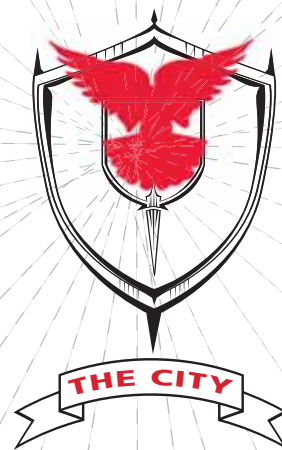
Y el juego de rol plantea preguntas como "¿Qué pasaría si me pusiera en lugar de otro?", "¿Qué pasaría si durante 10 minutos el chico o la chica tuviera la oportunidad de imaginarse

en diferentes situaciones cotidianas?".

Y podía entrar en situaciones como las que viven cuando están de fiesta: "¿Qué hacer cuando tienes muy cerca la posibilidad de consumir drogas?".

Esta propuesta metodológica en forma de juego didáctico, está pensada sobre todo (aunque no sólo) en adolescentes que han experimentado con las drogas. Algunos las consumirán habitualmente –y quizás las necesiten– y las usarán para evadirse de una realidad marcada por la falta de expectativas personales y sociales. De ahí la necesidad de modificar ciertas actitudes y hábitos.

El juego D_Rol, aprovechando la fuerza educadora que los adolescentes tienen entre iguales, nace con la intención de fomentar su capacidad para decidir, y para dotarles de recursos, conocimientos, habilidades, reflexiones, aprendizajes, testimonios, valores de referencia, que les permita construir una relación con las drogas que ni les perjudique ni sea problemática.





BIENVENIDO AL MUNDO D_ROL

Lo que tenemos en las manos es material de alto voltaje. Porque el tema va sobre drogas y en juego está la toma de decisiones y la responsabilidad personal de cada uno.

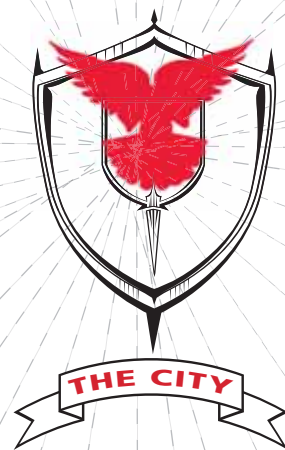
Este material está pensado para aprender o reflexionar de una forma divertida. Y nos quiere ayudar a tener una idea clara sobre las drogas con responsabilidad, libertad, conciencia, y construir una relación con las drogas que ni nos haga daño a nosotros, ni a ninguna otra persona.

Aunque sólo sea un juego nos va a permitir acceder al conocimiento de forma diferente, ya que un juego de rol convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. También nos permitirá incentivar la motivación y apreciar ciertos valores que de otra manera no tendrían una utilidad directa.

Las personas que han participado en la creación de esta experiencia –desde la primera lluvia de ideas hasta los chicos y chicas que han colaborado en dar forma a las ideas– nos desean un buen viaje.

En definitiva, un camino que nos permita hacer volar la imaginación hacia un mundo más constructivo y enriquecedor, y donde los jóvenes vivamos en positivo las circunstancias más adversas.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?



Son partidas improvisadas en grupo donde asumimos el papel de un personaje ficticio a lo largo de una aventura cuyo final desconocemos.

Aunque el juego tiene un guión a seguir –como en las pelis–, el desarrollo de la historieta se parece a un videojuego: queda a la suerte de las decisiones que tomemos. Para esto, tendremos que utilizar el diálogo, la narración oral, la imaginación, la originalidad y el ingenio.

Al loro con la interpretación del personaje, porque cada jugador tiene un personaje único, con unas características distintas a los demás.

Los personajes pueden ser complementarios, ya que unos destacarán por unas habilidades o capacidades y otros por otras. Lo que está claro es que nos tendremos que asociar para perseguir el desafío común.

Para que el relato del juego tenga cierto misterio, introduce unas tiradas de dados para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones.

Uno de los jugadores se hará cargo del papel de máster. Su función consistirá en dirigir el juego: narrando la historia, determinando el éxito o el fracaso de las acciones de los jugadores, controlando a los personajes y, en definitiva, decidiendo el desarrollo de la aventura. Para ello se ayudará del reglamento, y en el caso particular de D_Rol, del sentido común.

¿QUÉ ES D_ROL?

Bien, quizás el tiempo que dediquemos a este juego sea el peor invertido de toda nuestra vida, pero ya es demasiado tarde para arrepentirnos. No perdemos nada en jugar una partidilla –tendremos unas risas aseguradas– para decidir después si volvemos a quedar para seguir jugando.

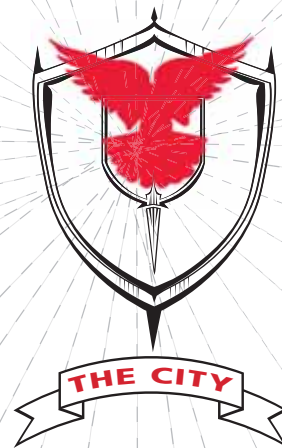
Puede que sólo haya dos o tres personas en todo el mundo que todavía no sepan que en D_Rol nosotros y nuestros colegas viviremos múltiples adversidades, volaremos más rápido que la luz, tendremos aventuras intensas y positivas, y disfrutaremos flipando... con la imaginación.

Así que pongámonos las bambas, apaguemos el móvil y ¡preparémonos para la diversión!

Para jugar a D_Rol necesitamos, en primer lugar, decidir quién va a dirigir la partida: será el Máster. Si tiene experiencia, mejor. Si no, que busque por Internet cómo hacerlo o hable con colegas que han dirigido juegos. En cualquier caso, nadie ha nacido sabiendo.

Forma parte de su papel ayudarnos a conocer a nuestro propio personaje.

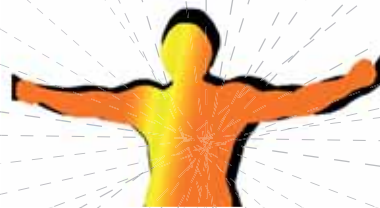
Todo el material que tenemos aquí sólo es una base del juego.



Nos tenemos que sentir libres para poder decidir, crear, inventar nuevas historias, modificar las existentes, relacionar a los personajes entre sí como nos parezca, ó situar estos personajes en los lugares donde suceden las aventuras siguiendo el mapa (o no).

Quienes han creado D_Rol han puesto los nombres de la ciudad y de los barrios en los que han inventado el juego. Nosotros podemos utilizar los de nuestra ciudad, pueblo o barrios, o crear uno nuevo como DesfaseCity.

EL MÁSTER



Cada mesa tiene el Máster. Y tiene el que merece, que permite, que requiere, que busca.

Evidentemente no hay un máster bueno sino uno que lo hace mejor. Y de la experiencia se aprende, así que nos servirá para poder mejorar.

Aunque haya diferentes puntos de vista, hay ciertas características que nos ayudarán a ser un buen máster. Con algunos ejemplos y un poco de humor, podemos hacernos alguna idea:

COMUNICACIÓN

Capacidad de emitir un mensaje, que ese mensaje llegue y que se entienda.

Nivel pobre

Apenas puede elaborar un pensamiento y decirlo

Nivel óptimo

Genio de la retórica, dominar la palabra como el mejor rapeador.

EMPATÍA

Saber posicionarse en el lugar del otro y predecir cómo perciben las cosas los jugadores.

Nivel pobre

Ah... pensaba que eran maniqués.

Nivel óptimo

Conoce como impacta en sus jugadores cada acción.

CONOCIMIENTO DEL REGLAMENTO

Dominio de las reglas puras y duras.

Nivel pobre

¿Reglamento?
¿Qué reglamento?

Nivel óptimo

“Se entiende por enemigo el que ..., pero no lo es si se tiene en cuenta ...”, “En la partida del sábado se le dio la vuelta al ‘enemigo’, o sea que no era tan chungo como parecía”.

IMPLEMENTACIÓN DEL REGLAMENTO

Aplicación de esas reglas tal cual.

Nivel pobre

¿Pero de qué reglamento me estás hablando?
¿Otra vez la misma pregunta?

Nivel óptimo

Lo cambio sin que altere el balance de manera dramática, para mejorar la jugabilidad.
“Enemigo” sigue siendo algo complicado, así que improviso algo sobre la marcha.

MANEJO DE LOS TIEMPOS

Dinámica que da cada máster a la mesa para mantener entretenidos a los jugadores cuando la sesión decae o haga falta (o sea, siempre).

Nivel pobre

Deja que sus jugadores se pudran ante una puerta que no pueden abrir. Los jugadores se le van por las nubes soltando pavadas.

Nivel óptimo

Domina el reloj como nadie. Ve cuando la mesa se estanca y ayuda a salir de esa situación. Sabe la duración que puede tener un encuentro.

ALCANCE

Acciones fuera de la mesa para que las partidas sean un éxito (investigación, lectura, creación de nuevos personajes y feedback entre sus jugadores, otorgamiento de tareas, mejoras...).

Nivel pobre

"No me jodáis, jugamos los viernes".

Nivel óptimo

El máster que hace todo lo de la definición de arriba pero en potencia.

RESPONSABILIDAD

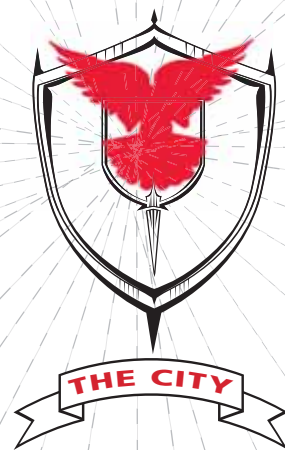
Cumplimiento con la mesa preparando la sesión y con los compromisos con los jugadores y con el juego.

Nivel pobre

Mensaje del móvil del máster: "Sesión anulada. He quedado con la vecina y no había preparado la sesión".

Nivel óptimo

Cumple con los horarios de inicio y fin de la sesión, trata de evitar en la medida de lo posible los compromisos el día de la partida, tiene la sesión preparada.



ESCUCHA ACTIVA

Escucha de las palabras y los cuerpos. Capacidad de interpretar estados de ánimo, cambios de tono, y sentimientos varios.

Nivel pobre

Sordo

Nivel óptimo

Sabe si un jugador lo está pasando bien o si no está de acuerdo con la aplicación del reglamento.

IMPROVISACIÓN

Capacidad de tener una salida adecuada.

Nivel pobre

"¿Por esa calle van a ir? ¿Por qué? Es oscura y fea, van mal".

Nivel óptimo

"Les daré alguna pista para que sepan que el de la corbata está en el Sur".

TRABAJO EN EQUIPO

Poder ser uno más en la construcción de la ficción compartida, aportando lo necesario.

Nivel pobre

"Fuera con esa teoría.
Yo, el máster, soy Dios".

Nivel óptimo

"El máster es un
jugador más".

INTERPRETACIÓN

Potencial de dar vida a todos los jugadores, en primera o tercera persona, dependiendo de los estilos personales o acostumbrados.

Nivel pobre

Lee en voz alta
con voz y tono
monocorde.

Nivel óptimo

"...el resultado de meter
a los jugadores en el
teletransportador de La Mosca".

Guía para conseguir que tus jugadores te escuchen

- Mostrar que los escuchas con atención.
- Evitar censurarlos aunque expresen las ideas más absurdas sin pies ni cabeza.
- No cometer los errores más frecuentes en la gestión de las partidas:
 1. "Porque lo digo yo" o el autoritarismo.
 2. La falta de coherencia.
 3. Dejarse llevar por los nervios.
 4. No cumplir las promesas ni las sanciones.
 5. No negociar.
 6. No escuchar.
- Tener la habilidad de resolver los conflictos:
 1. Dejar que los jugadores se expresen, aunque no cuadre con lo que habías pensado y llegar a un acuerdo aprovechando todo lo que se pueda rescatar de la propuesta.
 2. Piensa que la mejor solución a los conflictos es aquella con la que todos ganan.
 3. Respeta y ten en cuenta las opiniones y razonamientos de los demás.

LOS JUGADORES

¿Qué significa representar un papel en el juego? Lo que sigue son una serie de consejos de lo que debemos intentar conseguir todos los jugadores de rol.

NUESTRO MOMENTO DE GLORIA

Es importante que, como jugador, tengamos siempre en cuenta que somos un equipo para todo. Busquemos nuestro momento de gloria y respetemos el de los demás.

LA ENCICLOPEDIA EN CASA

Recordemos que pocas cosas hay más agobiantes para el máster y para el resto de jugadores que una larga discusión sobre reglas.

GENEROSIDAD CON LA TRAMA DE LA PARTIDA

Está bien interpretar guay a un personaje. Pero no olvidemos que jugamos para divertirnos, no para ganar un Oscar.

SABER LAS REGLAS Y LA AMBIENTACIÓN

El máster se lo curra para preparar la partida, pero nosotros podemos poner de nuestra parte y leer algo del juego para hacernos una idea.

PARTICIPAR DE LA HISTORIA

Podemos inventarnos cosas sin pudor siempre que sean lógicas y faciliten el juego.

ESTAR EN LO QUE HAY QUE ESTAR

No pasa nada por contar un chiste en mitad de la partida, o por hacer algún comentario casual. Pero ¿cuando vemos una peli le contamos nuestra vida a los amigos? Pues aquí lo mismo.

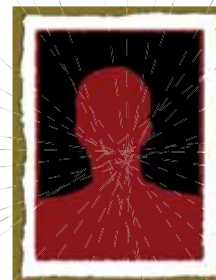
CONTINÚA LA HISTORIA FUERA DE LAS PARTIDAS

Podemos llevar un diario, colgarlo en un blog o enviarlo por correo a compañeros de aventuras. Y buscar unos dados para la partida de un color (o tipo) que cuadren con nuestro personaje.

Mejoremos la hoja del personaje con una libreta o funda, con hojas de diario, anotaciones, etc.



OBRE LOS PERSONAJES



1º PASO: Conocer sus atributos

Cada jugador tiene su "hoja de personaje" con seis atributos que le definen. Serán la base para poder conducir sus pasos en las aventuras:

Criterio	Capacidad de pensar de forma crítica y creativa. Valora situaciones analizando pros y contras. No dejarse llevar por lo que opine la mayoría sin argumentar o sopesar otras opiniones.	Autoestima	Confianza en uno mismo. Concepto positivo de la propia persona y confianza en los amigos que te conocen y valoran.
Información	Conocimiento que facilita la toma de decisiones y combatir creencias erróneas en relación a las drogas.	Polifacético	Abanico de posibilidades de ocio y alternativas a los usos recreativos de drogas. Interés por diferentes disciplinas y teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverse en ellas.
Habilidades sociales	Actitudes que sirven para expresarse y relacionarse. Forma de relacionarnos de tal manera que obtengamos lo que queremos con respeto y que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.	Carisma	Capacidad de influir en los demás con simpatía y buen rollo, y de tener un buen vínculo con los demás. Una especie de magnetismo de la persona que inspira confianza y buenos sentimientos.

2º PASO: Conocer sus habilidades

Los personajes de D_Rol tienen 19 habilidades divididas en 5 atributos. El valor de los atributos variará en función de los diferentes arquetipos de personajes.

Estos valores pueden mejorar o empeorar en la partida, en función de cómo resuelva y ponga en juegos sus diferentes habilidades y en función del criterio del máster.

CRITERIO

Analizar
Interpretar
Explicar
Sintetizar

AUTOESTIMA

Autovalorar(se)
Confiar
Resistir la adversidad

CARISMA

Convencer
Conversar
Manipular

HABILIDADES SOCIALES

Escuchar
Preguntar
Presentar
Empatizar

POLIFACÉTICO

Curiosear
Aprender
Deducir

INFORMACIÓN

Conocer (conocimiento)
Acceder a datos (información)

Los personajes hábiles son aquellos que presentan puntuación alta en:

A F E C T O / R E S P E T O .
ORGANIZACIÓN.NEGOCIADORES.
PRUDENTES.POSITIVOS.
COOPERADORES.TOLERANTES.
COMUNICADORES.CONTROL.
EXIGENCIA DE MADUREZ.
CONFIANZA. AUTOESTIMA.
P E R S I S T E N T E S A L A
H O R A D E C O N S E G U I R L O Q U E
Q U I E R E N C O N S U E S F U E R Z O .
A F R O N T A R S I T U A C I O N E S
N U E V A S C O N R E S P O N S A B I L I D A D .

¿Qué se necesita para resistir a la presión del grupo?

Verdad: no renunciar a ser lo que se es por ser lo que los demás quieren que sea.

Autonomía: decidir qué es bueno o malo para uno mismo.

Límites: definir ante los demás hasta dónde queremos llegar.

Orgullo: satisfacción con los defectos y virtudes propios.

Receptividad: recibir lo bueno y malo de la vida.

3º PASO: Conocer los arquetipos

Se puede escoger entre 6 arquetipos de personaje, cada uno de los cuales posee unas habilidades básicas.

PERSONAJES POCO HÁBILES

CHICOS

CHICAS

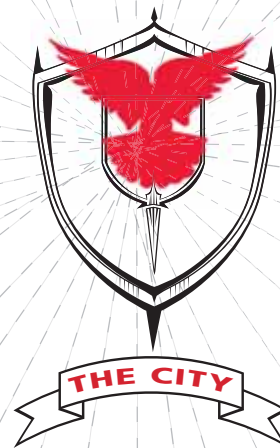
El Chulo Playa	La Colgada
El Pardillo	La Que se deja
El Manipulador	La Mosquita Muerta

PERSONAJES MUY HÁBILES

CHICOS

CHICAS

El Papi	La Wikipedia
El Amigo Eterno	La Pancartera
El Alma de la Fiesta	La Popular



4º PASO: Escoger el personaje

Una vez conocidos sus atributos, las habilidades de cada atributo y los arquetipos (la personalidad general del personaje) ya podemos escoger el que nos acompañará a lo largo del juego.

Ni tiene que parecerse a nuestra forma de ser, ni tiene que ser de nuestro mismo sexo.

EL ESCENARIO: THE CITY



LOS DIFERENTES ESPACIOS

El municipio está dividido en varias zonas por el río Paloma. Están intercomunicadas por diferentes puntos a través de típicos y atípicos puentes.

En el municipio podemos encontrar:

- Los barrios Norte, Sur, Este y Oeste.
- Polideportivo.
- Huertos.
- Zona joven.
- Ludoteca.
- Mercadillo.
- Cooperativa de talleres.
- Skate park.
- Parlamento.

La ciudad se caracteriza por su alto porcentaje de zonas con oferta lúdico-deportiva y educativa, dentro del espacio urbano.

Se priorizan las zonas verdes al uso indiscriminado del cemento. Éste sólo se usa para la construcción de viviendas familiares u otros edificios.

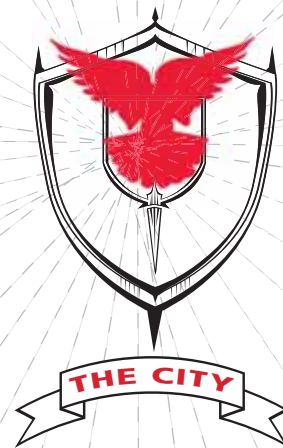
La arquitectura de las viviendas también favorece la intercomunicación entre sus vecinos. Imperan los pasillos comunicados entre sí y terrazas comunitarias donde se puede encontrar a sus vecinos organizando reuniones-debate y fiestas. Éstas siempre tienen un acto central, decidido en función de los intereses del vecindario.

UNA CUNA DE LA RESISTENCIA AL CONSUMISMO

The City es la única población de su comarca que no ha sido contaminada por el consumismo burdo y compulsivo que se ha instalado en el resto de municipios.

Los habitantes de The City, ante esta amenaza, decidieron en el Parlamento de ciudad las siguientes directrices de convivencia:

- Las necesidades serán cubiertas a través del banco del tiempo, de la ayuda mutua y del trueque.
- La fabricación de objetos de primera necesidad se elaboraran en la cooperativa de talleres según demanda y de forma sostenible.
- La producción de alimentos se consigue a través de huertos urbanos y se intercambian en los mercadillos del trueque.
- Cualquier posible conflicto se debatirá en el Parlamento, y la decisión se hará teniendo en cuenta los valores comunitarios y de convivencia.



Sus habitantes se caracterizan por:

1. Su carácter crítico ante las amenazas que se forjan contra su identidad como ciudad que prima el interés comunitario al individualista.
2. Su estilo democrático.
3. Un interés constructivo en la ciudad y en la salud y educación de las personas.

Sin embargo cada vez llegan más historias del exterior, y es más difícil permanecer sin estar contaminado por las modas y el gran consumismo. También cada vez es más frecuente salir de la ciudad para no volver.

Se podría decir que The City es una de las últimas ciudades de su país en resistir a los intereses del Gran Mercado.

barrio NORTE



zona joven



THE CITY

barrio ESTE

polideportivo



ludoteca

huerto



patrona river



mercadillo

barrio SUR



cooperativa de talleres



skate park



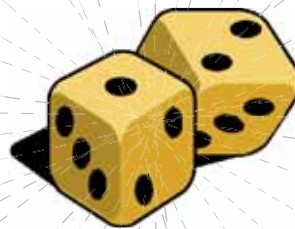
barrio OESTE



parlamento



REGLAS DEL JUEGO



Una vez definidos los personajes (cuál tiene cada uno) y conocida la ciudad –donde transcurren las aventuras– el máster planteará a los jugadores:

1. Una situación: dónde están, qué hacen, que está pasando...
2. Un reto: una acción que deberá realizar el grupo.

Cuando los jugadores hagan sus propuestas de acción, el máster realizará dos cosas:

- Chequeará la propuesta.
- Valorará si entra en conflicto.

CHEQUEAR UNA PROPUESTA DE ACCIÓN

Cuando se intenta llevar a cabo una acción –que influirá en el personaje– el máster seguirá este procedimiento para chequearla:

1. Si las propuestas de los jugadores son decisiones en positivo, las conseguirán de manera automática. Ahora bien, hará falta que expliquen o interpreten el porqué de la acción.

Ejemplo

Como los personajes no mezclan el consumo de drogas con horas de estudio, conducción o trabajo (necesitan la máxima atención), lo conseguirán automáticamente cuando expliquen el porqué.

2. Si no lo son, tendrán que tirar los 2 dados. Al resultado se le sumará el valor del atributo que el máster relacionará con la acción:

[Resultado chequeo = Suma 2 dados + Valor del atributo del personaje]

El máster valora la acción utilizando la siguiente tabla, según las posibles consecuencias negativas para el personaje.

TABLA Valoración Resultado chequeo

Justo pero sigues adelante	11
Te lo vas a tener que ganar (Chungo)	17
Hay una posibilidad remota (Muy chungo)	25
¡Has metido la pata!	35

La regla del 6

Si sale un 6 en 1 ó 2 dados, se añade el 6 al resultado total y se vuelve a tirar.

Ejemplo Regla del 6

Tiras dos dados y sacas 6 y 2. Sumas $6 + 2 = 8$. Vuelves a coger un dado, lo vuelves a tirar y obtienes un 4 el cual lo sumaras a 8. El resultado será $6 + 2 + 4 = 12$. Si en lugar de obtener un 4 vuelves a sacar un 6 entonces lo sumarias y volverías a tirar ($6 + 2 + 6 + \dots$).

Ejemplo de chequeo

Dos jugadores llevan estos personajes: el Colgado y el Amigo Eterno. Han ido en moto a un botellón que se ha organizado en la plaza.

Los jugadores han decidido que sus personajes se tomen varias copas y el máster les informa que empiezan a notar los efectos del alcohol. Los dos deciden que sus personajes sigan bebiendo.

El máster valora que es una decisión imprudente ya que han utilizado la moto para ir a la plaza y teme que puedan tener un accidente bajo sus efectos. Por tanto le da un valor de decisión chungo.

El máster les pide hacer un chequeo por el atributo de Criterio. El resultado lo compara con los valores de la tabla.

El resultado de Colgado: lanza 2 dados y obtiene 5 y 5, que se suma a su atributo de Criterio (1) dando un total de 11. Como el chequeo tenía una dificultad de Chungo (17) el personaje del Colgado continuará bebiendo.

El de Amigo Eterno: lanza 2 dados y obtiene 5 y 5, que se suma a su atributo de criterio (10), dando un total de 20. Como el chequeo tenía una dificultad de Chungo (17) el personaje del Amigo Eterno no continuará bebiendo.

RESOLVER CONFLICTOS ENTRE JUGADORES

Si los jugadores no se ponen de acuerdo para decidir un acción o las proponen opuestas, hay un conflicto. El máster propondrá una competición, decidiendo qué atributo o habilidad debe usarse (como en el chequeo). Los jugadores involucrados lanzan los dados y el que saque más puntuación gana. Si se produce un empate, ninguno consigue su objetivo, aunque podrán volver a intentarlo en el asalto siguiente.

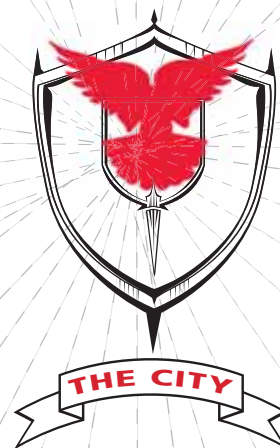
Ejemplo de conflicto

Los jugadores no llegan a un acuerdo sobre si seguir o no la fiesta. El que lleva a Colgao quiere seguir, lleva mucho tiempo esperándola y no le apetece ponerse un límite esa noche. En cambio el que lleva a Amigo Eterno sabe cómo puede acabar y pasa de rollos.

Si los jugadores no consiguen resolverlo, la partida se quedará clavada en ese punto. Para evitarlo el máster puede decidir que se resuelva a través de una tirada de conflicto y que el atributo será Criterio. La tirada queda de la siguiente manera:

Colgado: lanza 2 dados y obtiene 5 y 5 que se suma a su atributo de criterio (1) dando un total de 11. Amigo eterno: lanza 2 dados y obtiene 5 y 5, que se suma a su atributo de Criterio (10) dando un total de 20.

El Amigo Eterno gana el conflicto (20 frente a 11) y los dos personajes actuarán en base a lo que decida el jugador que ha obtenido la puntuación más alta. Propone volver a casa a las 3 de la madrugada y no seguir la fiesta.



UNTOS DE EXPERIENCIA

Durante el transcurso de cada partida, el máster debe premiar o castigar a los jugadores con un aumento o disminución de las habilidades utilizadas en cada situación.

En términos generales, un máster debería otorgar entre 2 y 5 puntos de experiencia por personaje al final de cada sesión.

Es conveniente dar un mínimo de 2 puntos y un máximo de 5 a un solo jugador en una misma sesión. Esta norma no se aplica en casos de una demostración extrema de incompetencia o sagacidad.

Ejemplo de puntos de experiencia

El personaje de un jugador ha ido a una fiesta en la que está su pareja anterior. Ésta ha comprado marihuana para celebrar el cumpleaños del anfitrión.

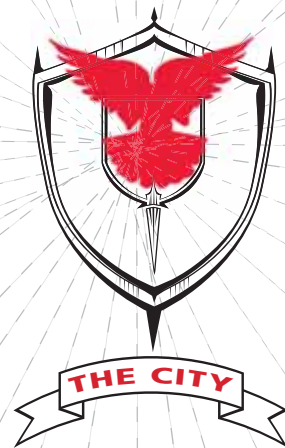
Al personaje no le apetece fumar en ese momento pero se siente presionado por los colegas, que le están comiendo la olla para que fume:

Explica que no le apetece fumar porque ya está bastante rallado con el hecho de que esté su "ex". Y teme agobiarse más.

El máster aumenta 1 punto sus habilidades sociales por no haber cedido a la presión del grupo, y mantener su decisión.

Si el jugador hubiera cedido a los comentarios del grupo y fumase, el máster podría hacer que, a consecuencia de su mal momento personal, éste entrara en paranoia con la maría. Por todo ello, perdería 1 punto en habilidades sociales.

PERSONAJES DEL JUEGO





NOMBRE:

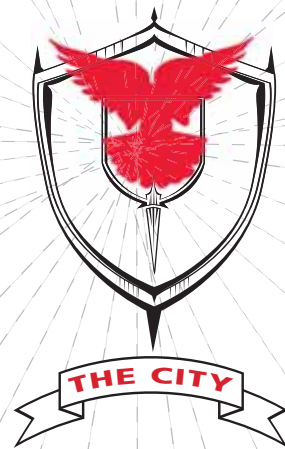
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

LA COLGADA



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		1	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		2	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		5	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		5	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		2	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		3	



NOMBRE:

EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:



LA QUE SE DEJA

THE CITY

ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		0	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		5	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		1	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		2	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		3	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		1	



NOMBRE:

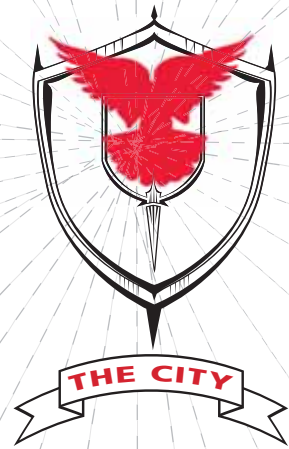
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

LA MOSQUITA MUERTA



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		5	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		6	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		4	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		5	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverse en ellas.</i>		6	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		3	



NOMBRE:

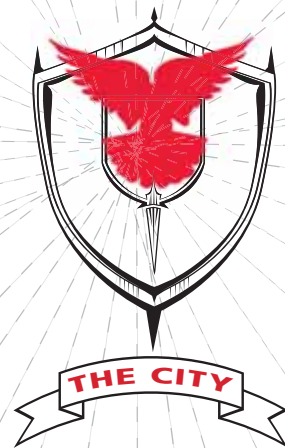
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

LA WIKIPEDIA



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		8	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		10	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		7	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		6	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		7	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		8	



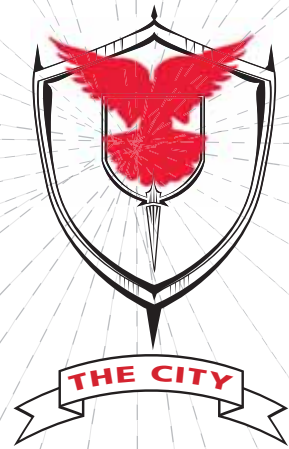
NOMBRE:

EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:



LA POPULAR

ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		8	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		5	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		9	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		10	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		1	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		10	



NOMBRE:

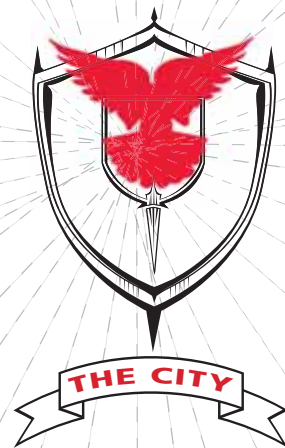
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

LA PANCARTERA



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		7	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		8	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		9	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		6	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		8	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		7	



NOMBRE:

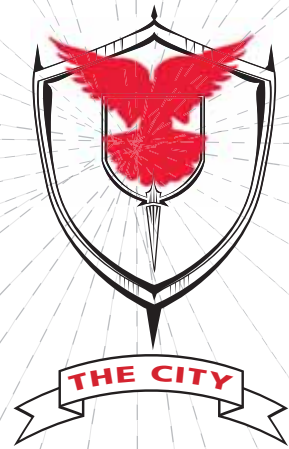
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

EL CHULO PLAYA



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		4	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		5	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		7	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		10	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		6	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		5	



NOMBRE:

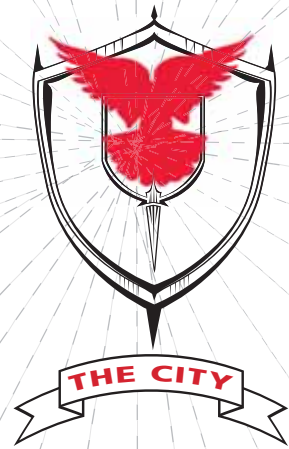
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

EL PARDILLO



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		4	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		6	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		2	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		3	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		5	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		1	



NOMBRE:

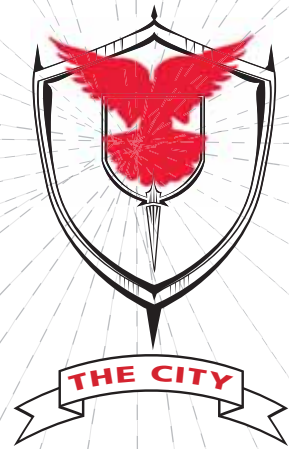
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

EL MANIPULADOR



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		3	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		10	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		9	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		4	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		8	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		7	



NOMBRE:

EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

EL PAPI



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		10	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		8	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		7	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		6	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		8	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		5	



NOMBRE:

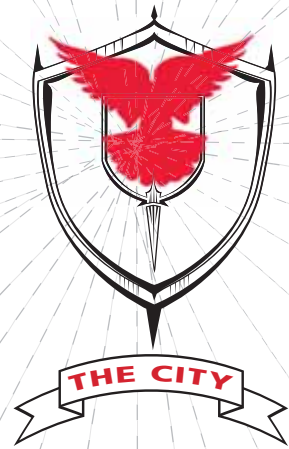
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

EL AMIGO ETERNO



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		10	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		6	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		8	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		7	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		6	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		4	



NOMBRE:

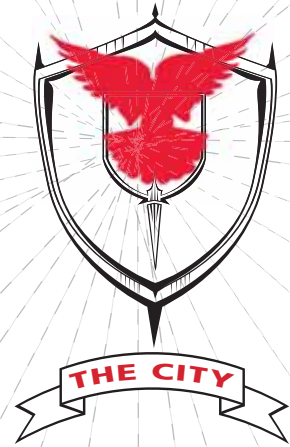
EDAD:

ACTIVIDAD:

HOBBIES:

APODO:

EL ALMA DE LA FIESTA



ATRIBUTOS (PRINCIPALES FACTORES DE PROTECCIÓN)

CRITERIO <i>Valora situaciones analizando pros y contras.</i>		4	
INFORMACIÓN <i>Gusto por saber de todo y saber interpretarlo.</i>		5	
HABILIDADES SOCIALES <i>Capacidad para resistir ante la adversidad, no renunciando a lo que se es, escogiendo lo que más le conviene, conociendo sus límites, sintiéndose satisfecho con sus defectos y virtudes, aceptando lo bueno y malo de la vida.</i>		8	
AUTOESTIMA <i>Valorarse positivamente como persona con determinación y confianza en los verdaderos amigos que también lo valoran.</i>		9	
POLIFACÉTICO <i>Interés por diferentes disciplinas teniendo cierta habilidad y destreza por aprender a desenvolverte en ellas.</i>		3	
CARISMA <i>Habilidad para manipular utilizando la conversación y poniéndose en el lugar del otro.</i>		10	

D-ROL



Ajuntament
de Santa Coloma
de Gramenet

Con el apoyo

