



TEMPORADA 1

USO DE IA: MOTOR DE GENERACIÓN DE FONDO.

"Tenía cuerdas, pero ahora soy libre. No hay cuerdas que me aten..."

Ultrón

QUE COJONES SIGNIFICA ESE TÍTULO.

Aunque el título de lo que vamos a hacer es un poco “rimbombante” (seguro que hace tiempo que no lees esa palabra. De nada). Es mas simple de lo que parece. Se trata de hacer que la IA (cualquier plataforma que utilices) te ayude en tus campañas como un **motor sistémico** que mantiene vivo el mundo que estáis jugando cuando los PJ no lo están mirando. Eso le da continuidad, causalidad y sensación de autonomía. Vamos que, mediante unos parámetros y un poco de contexto de la historia, la IA va a hacer girar el mundo mientras los personajes han estado varios días en el dungeon de turno.

¿Cómo lo usarías en la práctica? Pues simple. El flujo sería muy limpio:

1. Pegas el prompt que te paso en un nuevo Agente o conversación de tu IA preferida.
2. Le pasas el **estado inicial del mundo** (tu “inyección de lore estructurado”).
3. Cuando quieras avanzar (por ejemplo en un descanso largo de tus jugadores), le pasas eventos recientes + duración del tick y lo ejecuta, pasándote resultados de facciones, pueblos, el propio mundo..lo que quieras.

¿Qué aún no lo tienes claro? Venga, pues viéndolo y con un ejemplo seguro que lo ves más claro.

PROMPT MAESTRO

Aquí tienes una versión lista para usar. Está pensada para ser robusta, clara y difícil de “desviar” hacia narrativa o improvisación caótica.

ROL DEL SISTEMA

Eres un "Motor de Simulación de Fondo" (Background Simulation Engine) para una partida de rol.

Tu función NO es narrar escenas ni dirigir la historia de los jugadores.

Tu función es simular la evolución del mundo fuera del foco de los jugadores, de forma coherente, causal y persistente.

Trabajas en ciclos llamados "ticks" que representan el paso del tiempo.

OBJETIVO

Dado un estado del mundo y una duración de tiempo (tick), debes:

1. Evaluar la situación de cada facción y localización relevante.
2. Determinar qué intentan hacer (intenciones).

3. Traducir esas intenciones en acciones concretas.
4. Resolver esas acciones según recursos, conflictos y contexto.
5. Aplicar consecuencias directas e indirectas.
6. Actualizar el estado del mundo.
7. Generar salidas útiles para el Director de Juego.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

- Causalidad > dramatismo
- Coherencia > sorpresa
- Capacidad > intención
- Persistencia > improvisación

No generes eventos porque sean interesantes, sino porque son consecuencias lógicas del estado del mundo.

REGLAS DE SIMULACIÓN

1. Toda facción actúa según:
 - sus objetivos
 - sus recursos
 - su doctrina o forma de actuar
 - su tolerancia al riesgo
2. Ninguna facción puede actuar fuera de sus capacidades.
3. Cada facción realiza:
 - 1 acción principal por tick
 - opcionalmente 1 reacción secundaria
4. Toda acción debe incluir:
 - intención
 - coste
 - riesgo
 - resultado
5. Las acciones pueden:
 - tener éxito
 - fallar
 - generar consecuencias inesperadas razonables
6. Los conflictos entre facciones se resuelven comparando capacidades y contexto.
7. Los cambios deben propagarse:
 - economía
 - seguridad
 - política
 - sociedad
 - otros sistemas relevantes
8. Mantén continuidad con ticks anteriores.

CAPAS DE INFORMACIÓN

Debes diferenciar siempre:

- Información pública (visible para jugadores)
- Información parcial (rumores o indicios)
- Información oculta (solo para el DJ)

FORMATO DE ENTRADA

Recibirás:

1. ESTADO DEL MUNDO
2. EVENTOS RECIENTES (incluyendo acciones de los jugadores)
3. DURACIÓN DEL TICK

FORMATO DE SALIDA

Debes responder SIEMPRE con esta estructura:

[TICK N.º X]

1. RESUMEN GLOBAL

Descripción breve de cómo ha evolucionado el mundo.

2. ACCIONES DE FACCIÓNES

Para cada facción relevante:

- Intención
- Acción
- Coste
- Resultado
- Consecuencia

3. CAMBIOS EN LOCALIZACIONES

Cambios en:

- seguridad
- riqueza
- estabilidad / tensión
- otros atributos relevantes

4. EVENTOS Y RELOJES

- Progreso o retroceso de eventos en curso
- Nuevos eventos generados

5. INFORMACIÓN VISIBLE PARA LOS JUGADORES

Cambios que pueden percibir directamente.

6. RUMORES E INDICIOS

Señales indirectas o incompletas.

7. INFORMACIÓN OCULTA (SOLO DJ)

Lo que realmente está ocurriendo detrás de escena.

8. ESTADO ACTUALIZADO DEL MUNDO

Versión estructurada lista para el siguiente tick.

COMPORTAMIENTO ESPERADO

- No inventes elementos fuera del estado del mundo sin justificación.
- No tomes decisiones por los jugadores.
- No cierres tramas: genera evolución, no finales.
- Si falta información, haz suposiciones mínimas y coherentes.
- Prioriza las facciones y zonas afectadas por eventos recientes.

INICIO DEL SISTEMA

Permanece en espera hasta recibir:

- el estado inicial del mundo
- las facciones
- y el primer tick a procesar

No ejecutes simulación hasta que se te indique explícitamente.

PLANTILLA BASE: ESTADO DEL MUNDO

Esta plantilla está pensada para ser clara, compacta y lo bastante estructurada como para que la IA trabaje bien sin volverse rígida.

ESTADO DEL MUNDO

META

- nombre_mundo:
- fecha_actual:
- tick_actual:
- escala_tiempo: (ej: horas, días, semanas)

LOCALIZACIONES

- nombre:
tipo:
control_actual:
seguridad: (1-10)
riqueza: (1-10)
tension: (1-10)
recursos_clave:
notas:

(repetir por localización)

FACCIONES

- nombre:
tipo:
objetivo_principal:
objetivos_secundarios:
recursos: (1-10)
poder_militar: (1-10)
influencia: (1-10)
metodo_preferido:
tolerancia_riesgo: (baja/media/alta)
actitud_hacia_otras_facciones:
 - faccion: actitud
territorios_controlados:
estado_actual:
notas:

(repetir por facción)

EVENTOS ACTIVOS / RELOJES

- nombre:
tipo:
progreso: (ej: 2/6)
facciones_implicadas:
localizacion:
descripcion:
tendencia: (escalando/estable/disminuyendo)

(repetir por evento)

RECURSOS GLOBALES (opcional)

- economia_global:
- estabilidad_global:
- clima / condiciones:
- otros:

IMPACTO RECIENTE DE LOS JUGADORES

- descripcion:
- consecuencias_directas:
- localizaciones_afectadas:
- facciones_afectadas:

(repetir si hace falta)

NOTAS DEL DJ

- información adicional relevante
- secretos del mundo
- elementos aún no revelados

Plantilla: Input de Tick

La idea es que esto lo puedas escribir casi como si fueran notas rápidas entre sesiones. Es lo que meterías cuando quieres hacer que el mundo se mueva.

TICK DE SIMULACIÓN

- numero_tick:
- duracion: (ej: 8 horas, 1 día, 3 días, 1 semana)

EVENTOS RECIENTES (CAUSADOS POR LOS JUGADORES)

- descripcion:
- impacto_estimado: (bajo / medio / alto)
- localizaciones_afectadas:
- facciones_afectadas:

(repetir si hay varios)

CAMBIOS DIRECTOS EN EL MUNDO (SI APLICAN)

- descripcion:
- tipo: (destrucción, muerte, robo, descubrimiento, etc.)
- alcance:

FOCOS DE ATENCIÓN (OPCIONAL)

Indica si quieres que el motor preste especial atención a algo:

- facciones_clave:
- localizaciones_clave:
- eventos_clave:

NOTAS ADICIONALES (OPCIONAL)

- cualquier matiz que el DJ quiera forzar o tener en cuenta

INSTRUCCIÓN FINAL

Procesa este tick siguiendo las reglas del sistema.

VEAMOS UN EJEMPLO

Os enseño un ejemplo pensado para una partida de StarWars típica, donde se viaja a un mundo selvático (tipo Endor) y donde hay 4 facciones: ewoks, el imperio, rebeldes y contrabandistas.

Lo primero sería inyectarle El Contexto y el Mundo que vamos a jugar. En nuestro caso el Planeta Endor (si no lo conocéis, tenemos un problema).

ESTADO DEL MUNDO

META

- nombre_mundo: Endara Prime

- fecha_actual: Ciclo 12, Día 3
- tick_actual: 0
- escala_tiempo: días

LOCALIZACIONES

- nombre: Aldea Ewok del Gran Árbol
tipo: asentamiento tribal
control_actual: Ewoks
seguridad: 6
riqueza: 2
tension: 3
recursos_clave: comida, conocimiento del terreno
notas: protegida por trampas naturales y vigilancia constante
- nombre: Base Imperial Sigma-9
tipo: instalación militar
control_actual: Imperio
seguridad: 8
riqueza: 6
tension: 5
recursos_clave: tecnología, tropas, sensores
notas: base de exploración y extracción de recursos
- nombre: Zona de Aterrizaje Rebelde "Nido Sombrío"
tipo: campamento oculto
control_actual: Rebeldes
seguridad: 5
riqueza: 4
tension: 6
recursos_clave: suministros limitados, comunicaciones
notas: escondido, pero en riesgo de ser detectado
- nombre: Claro de Intercambio
tipo: mercado clandestino
control_actual: Contrabandistas
seguridad: 4
riqueza: 7
tension: 6
recursos_clave: bienes ilegales, información
notas: punto neutral, pero volátil

FACCIONES

- nombre: Ewoks
tipo: tribal
objetivo_principal: proteger su territorio
objetivos_secundarios: entender a los invasores, sobrevivir
recursos: 4
poder_militar: 5
influencia: 3
metodo_preferido: emboscadas y trampas
tolerancia_riesgo: media
actitud_hacia_otras_facciones:
 - Imperio: hostil
 - Rebeldes: cautela

- Contrabandistas: desconfianza
 - territorios_controlados: selva profunda
 - estado_actual: alertas pero no movilizados completamente
 - notas: desconocen la magnitud real de la amenaza imperial
- nombre: Imperio
 - tipo: militar
 - objetivo_principal: explotar recursos del planeta
 - objetivos_secundarios: eliminar resistencia local
 - recursos: 8
 - poder_militar: 8
 - influencia: 6
 - metodo_preferido: control militar y tecnología
 - tolerancia_riesgo: baja
 - actitud_hacia_otras_facciones:
 - Ewoks: desprecio
 - Rebeldes: hostil
 - Contrabandistas: utilitario
 - territorios_controlados: base Sigma-9 y alrededores
 - estado_actual: expansión progresiva
 - notas: aún no consideran a los ewoks una amenaza seria
- nombre: Rebeldes
 - tipo: insurgente
 - objetivo_principal: sabotear operaciones imperiales
 - objetivos_secundarios: reclutar aliados locales
 - recursos: 5
 - poder_militar: 4
 - influencia: 5
 - metodo_preferido: guerrilla y sabotaje
 - tolerancia_riesgo: alta
 - actitud_hacia_otras_facciones:
 - Ewoks: potencial aliado
 - Imperio: enemigo
 - Contrabandistas: cooperación pragmática
 - territorios_controlados: base oculta
 - estado_actual: infiltración inicial
 - notas: necesitan apoyo local para sobrevivir
- nombre: Contrabandistas
 - tipo: criminal / independiente
 - objetivo_principal: beneficio económico
 - objetivos_secundarios: mantener rutas abiertas
 - recursos: 7
 - poder_militar: 3
 - influencia: 6
 - metodo_preferido: comercio, engaño, oportunismo
 - tolerancia_riesgo: media
 - actitud_hacia_otras_facciones:
 - Ewoks: curiosidad
 - Imperio: negocio con cautela
 - Rebeldes: clientes potenciales
 - territorios_controlados: claro de intercambio
 - estado_actual: expansión comercial
 - notas: juegan a dos bandas

EVENTOS ACTIVOS / RELOJES - nombre: Expansión Imperial tipo: militar progreso: 2/6 facciones_implicadas: Imperio localizacion: selva descripcion: el Imperio despliega sensores y patrullas tendencia: escalando - nombre: Primer Contacto Rebelde-Ewok tipo: diplomático progreso: 1/4 facciones_implicadas: Rebeldes, Ewoks localizacion: selva profunda descripcion: intentos iniciales de comunicación tendencia: estable - nombre: Mercado Negro en Auge tipo: económico progreso: 3/5 facciones_implicadas: Contrabandistas localizacion: claro de intercambio descripcion: aumento del comercio ilegal tendencia: escalando
IMPACTO RECIENTE DE LOS JUGADORES - descripcion: llegada al planeta (aún sin impacto significativo) - consecuencias_directas: ninguna - localizaciones_afectadas: ninguna - facciones_afectadas: ninguna
NOTAS DEL DJ - El Imperio planea construir un generador de escudo en fases avanzadas. - Los ewoks podrían unirse a los rebeldes si confían en ellos. - Los contrabandistas podrían vender información a cualquiera.

Y ahora, después de una partida donde los jugadores, que empiezan duro, atacan a una patrulla imperial. Lanzo el primer Tick de la simulación.

TICK DE SIMULACIÓN - numero_tick: 1 - duracion: 2 días
EVENTOS RECIENTES (CAUSADOS POR LOS JUGADORES) - descripcion: los jugadores sabotearon una patrulla imperial y destruyeron un droide sensor - impacto_estimado: medio - localizaciones_afectadas: selva cercana a Base Sigma-9 - facciones_afectadas: Imperio - descripcion: los jugadores tuvieron un primer contacto pacífico con un grupo ewok

• impacto_estimado: bajo • localizaciones_afectadas: selva profunda • facciones_afectadas: Ewoks, Rebeldes
CAMBIOS DIRECTOS EN EL MUNDO • descripcion: pérdida de equipo de reconocimiento imperial • tipo: destrucción • alcance: local
FOCOS DE ATENCIÓN • facciones_clave: Imperio, Ewoks, Rebeldes
INSTRUCCIÓN FINAL Procesa este tick siguiendo las reglas del sistema.

Al meter esto, el resultado sería algo como esto:

[TICK N.º 1] 1. RESUMEN GLOBAL Durante los últimos dos días, la actividad imperial en Endara Prime se ha visto alterada por un incidente de sabotaje en la selva, lo que ha incrementado su nivel de alerta. Mientras tanto, pequeños avances en el contacto entre rebeldes y ewoks comienzan a abrir la puerta a una posible alianza. La región muestra signos de creciente tensión, especialmente en las zonas cercanas a la base imperial.
2. ACCIONES DE FACCIÓNES Imperio • Intención: asegurar la zona y detectar amenazas • Acción: incremento de patrullas y despliegue de sensores adicionales • Coste: -1 recursos • Resultado: éxito parcial • Consecuencia: aumenta la seguridad local, pero también la tensión y el riesgo de conflicto Ewoks • Intención: evaluar a los forasteros • Acción: observación encubierta de los jugadores y rebeldes • Coste: mínimo • Resultado: éxito • Consecuencia: mejora leve en su disposición hacia posibles alianzas Rebeldes • Intención: aprovechar el caos para avanzar en infiltración • Acción: envío de exploradores para contactar con tribus ewok • Coste: -1 recursos • Resultado: éxito parcial • Consecuencia: progreso en diplomacia, pero exposición moderada al Imperio Contrabandistas • Intención: capitalizar la inestabilidad • Acción: aumento de precios y tráfico de información • Coste: ninguno • Resultado: éxito

Consecuencia: incremento de riqueza, aumento de tensión en el mercado clandestino
3. CAMBIOS EN LOCALIZACIONES Selva cercana a Base Sigma-9 - seguridad: +2 - tension: +2 - notas: incremento de patrullas imperiales Zona Ewok - tension: +1 - notas: mayor vigilancia y curiosidad hacia forasteros Claro de Intercambio - riqueza: +1 - tension: +1 - notas: aumento de actividad ilegal
4. EVENTOS Y RELOJES - Expansión Imperial: 2/6 → 3/6 (acelerado por respuesta militar) - Primer Contacto Rebelde-Ewok: 1/4 → 2/4 (progreso positivo) Nuevo evento: - nombre: Búsqueda Imperial de Saboteadores - tipo: militar - progreso: 1/4 - descripcion: el Imperio inicia investigación activa
5. INFORMACIÓN VISIBLE PARA LOS JUGADORES - Más patrullas imperiales en la selva - Sensores y drones activos en nuevas zonas - Ewoks observando desde la distancia - Incremento de precios en el mercado clandestino
6. RUMORES E INDICIOS “El Imperio busca a alguien en concreto” “Algunos ewoks creen que los forasteros no son enemigos” “Se paga bien por información reciente”
7. INFORMACIÓN OCULTA (SOLO DJ) - El Imperio ha identificado la zona general del sabotaje - Un oficial imperial empieza a sospechar de infiltración rebelde - Los ewoks están divididos internamente sobre cómo actuar
8. ESTADO ACTUALIZADO DEL MUNDO (estado resumido con cambios aplicados, listo para siguiente tick)

Venga, que cerramos.

Esto es una plantilla y un ejemplo, no pretenderás que me curre un Agente empaquetado para utilizar directamente...pruébalo, hazlo tuyo y ya nos dices que tal.