



MASTER'S FORGE

MANUAL DE USO





Contenido

Contenido	2
Manual de Usuario - Master's Forge.....	3
Inicio Rápido	3
La Interfaz del DM	4
1. Encabezado Superior.....	4
2. Columna Izquierda: Fichas y Personajes.....	4
2.1. Fichas en el Tablero 	4
2.2. Biblioteca de Personajes.....	5
2.3. Añadir Ficha Nueva 	5
3. Columna Central: El Editor Principal.....	6
3.1. Pantalla de Bienvenida	6
3.2. Editor de Ficha Seleccionada 	6
3.3. Notas del DM 	6
4. Columna Derecha: Herramientas Globales	7
4.1. Mapa y Escena 	7
4.2. Herramientas 	7
4.3. Muros y Puertas 	7
4.4. Control de Accesos	8
4.5. Ambientación 	8
La Vista de Jugador	9
Funcionalidades del Jugador	9
Controles Flotantes	9
Herramientas de Dibujo:.....	9
? Preguntas Frecuentes (FAQ).....	10
¿Dónde se guarda mi información?.....	10
¿Por qué necesito tener la ventana del jugador abierta para guardar/exportar?.....	10
¿Puedo usar esto en diferentes navegadores?	10





Manual de Usuario - Master's Forge

Bienvenido a **Master's Forge**, tu arsenal de herramientas digitales para dirigir partidas de rol inolvidables. Este manual te guiará a través de todas las funcionalidades, desde la preparación de la escena hasta la gestión del combate.



Inicio Rápido

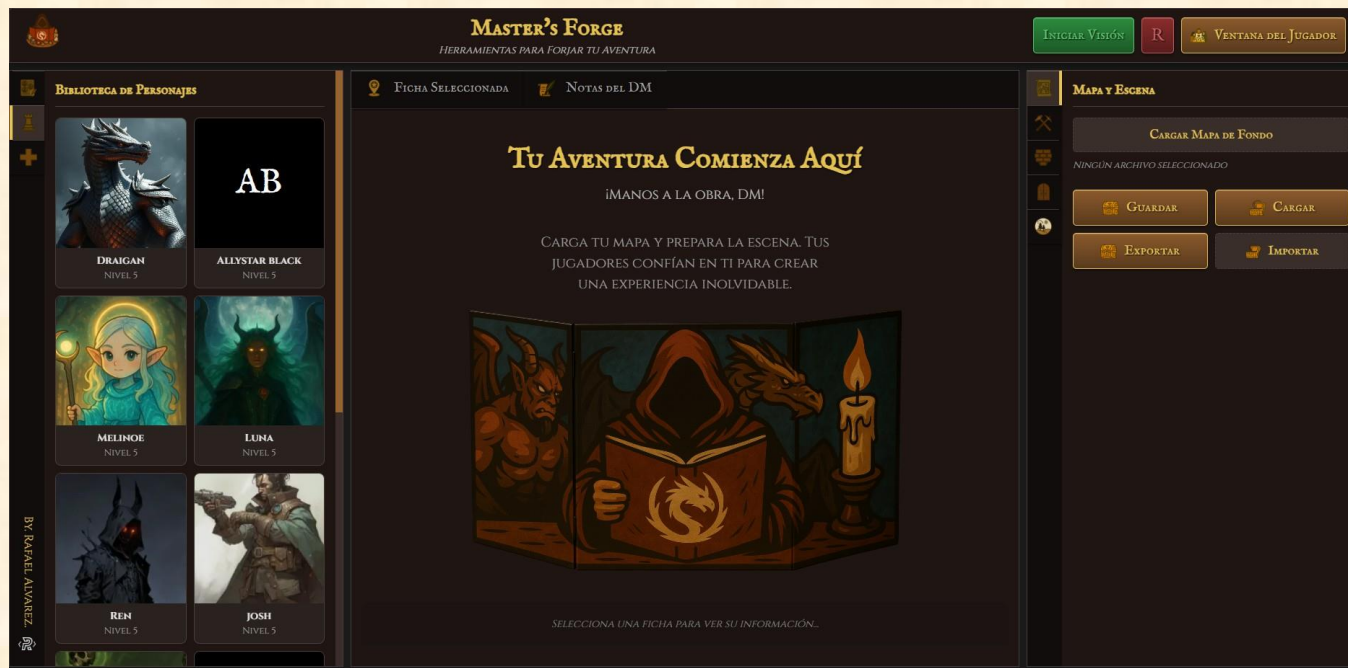
1. **Abre dos ventanas:** Una para ti (la **Vista del DM**) y otra para tus jugadores (player.html, la **Vista de Jugador**).
2. **Carga un Mapa:** En la Vista del DM, ve al panel derecho y usa el botón "**Cargar Mapa de Fondo**".
3. **Añade Fichas:** Desde el panel izquierdo, crea nuevos personajes o arrástralos desde tu biblioteca al mapa.
4. **Prepara la Escena:** Dibuja muros, puertas y ajusta la niebla de guerra.
5. **¡A Jugar!**: Inicia la visión dinámica y que comience la aventura





La Interfaz del DM

La interfaz principal se divide en tres columnas y un encabezado.



1. Encabezado Superior

- **Título:** Muestra el nombre de la aplicación.
- **Iniciar/Detener Visión:** Activa o desactiva la **Visión Dinámica** y la **Niebla de Guerra**.
- **Resetear Niebla:** Restablece por completo la niebla de guerra en el mapa actual.
- **Ventana del Jugador:** Abre (o enfoca si ya está abierta) la player.html.

2. Columna Izquierda: Fichas y Personajes

Esta columna gestiona todo lo relacionado con los personajes y sus fichas en el tablero.

2.1. Fichas en el Tablero

- Muestra una lista de todas las fichas (jugadores y enemigos) actualmente en el mapa.
- Ordenadas por iniciativa.
- Haz clic en una ficha para seleccionarla y editarla en la columna central.
- El botón X elimina la ficha del tablero.





2.2. Biblioteca de Personajes

- Aquí se guardan tus personajes reutilizables entre sesiones.
- **Añadir al Tablero:** Haz clic en la tarjeta de un personaje para crear una nueva instancia de él en el mapa.
- **Guardar Personaje:** Después de editar una ficha en la columna central, puedes guardarla aquí para usarla en el futuro.
- Importar/**Exportar** Biblioteca:
 - **Exportar:** Guarda toda tu biblioteca en un archivo .json.
 - **Importar:** Carga una biblioteca desde un archivo .json. Te dará la opción de **Añadir** los personajes a tu biblioteca actual o **Reemplazarla** por completo.

2.3. Añadir Ficha Nueva

- Un formulario completo para crear un personaje desde cero.
- **Información Básica:** Tipo (Jugador/Enemigo), nombre, letra, clase, nivel y raza.
- **Imagen:** Puedes subir una imagen (se optimizará automáticamente).
- **Estadísticas:** Introduce sus puntuaciones de característica. Los modificadores se calculan solos.
- **Combate y Salvaciones:** Ajusta su CA, velocidad, iniciativa y marca sus competencias en tiradas de salvación.
- **Apariencia:** Elige un color, un borde y un tamaño para la ficha en el mapa.





3. Columna Central: El Editor Principal

Este es tu espacio de trabajo principal. Cambia su contenido según lo que selecciones.

3.1. Pantalla de Bienvenida

- La vista por defecto. Te anima a cargar un mapa para empezar.



3.2. Editor de Ficha Seleccionada

- Aparece al seleccionar una ficha de la lista izquierda.
- **Encabezado:** Muestra el avatar, nombre, clase, nivel y raza. Haz clic en esta área para editar estos datos rápidamente.
- **Pestañas de Edición:**
 - **Combate:** Gestiona la vida (con botones de acceso rápido para curar/dañar), estados y efectos, e incluso previsualiza áreas de efecto (AoE).
 - **Estadísticas:** Edita las características, competencias, y la apariencia de la ficha.
 - **Habilidades e Inventario:** Listas de habilidades y objetos. Haz clic en una tarjeta para verla en detalle o editarla. Usa el + para añadir nuevas.
 - **Notas:** Un espacio para el trasfondo, secretos o notas privadas sobre ese personaje.

3.3. Notas del DM

- Un bloc de notas persistente. Todo lo que escribas aquí se guarda automáticamente en tu navegador para futuras sesiones. Ideal para recordatorios, ideas o la estructura de la sesión.





4. Columna Derecha: Herramientas Globales

Aquí se encuentran las herramientas que afectan a toda la escena.

4.1. Mapa y Escena

- **Cargar/Importar/Exportar/Guardar:**

- Cargar Mapa: Establece la imagen de fondo para la sesión.
- Guardar/Cargar Escena: Guarda **toda** la configuración actual (mapa, fichas, muros, niebla) en la base de datos de tu navegador para recuperarla más tarde.
- Exportar/Importar Escena: Guarda/carga una escena completa en un archivo .json para compartirla con otros o hacer copias de seguridad.

Importante

Para guardar o exportar una escena con el estado actual de la **niebla de guerra**, la **Ventana del Jugador debe estar abierta**.

4.2. Herramientas

- **Rejilla:** Activa, cambia el color, opacidad y tamaño de la rejilla.
- **Alinear Rejilla:** Una herramienta de precisión. Actívala y haz clic en la esquina de una casilla en el mapa del jugador para que la rejilla se alinee perfectamente.
- **Pincel de Niebla:** Te permite "pintar" manualmente la niebla de guerra. Elige entre "Revelar" y "Ocultar" y ajusta el tamaño del pincel.

4.3. Muros y Puertas

- Activa el **Modo Dibujo** para trazar líneas en la Vista del Jugador que bloquearán la visión.
- Elige si quieres dibujar un **Muro** (permanente) o una **Puerta** (interactiva).
- Deshacer elimina el último trazo. Limpiar borra todos los muros y puertas.

Consejo de Dibujo

En la Vista del Jugador, haz clic para iniciar una línea, y vuelve a hacer clic para terminarla. Si dibujas una puerta, se te pedirá un nombre.





4.4. Control de Accesos

- Una lista de todas las puertas que has dibujado.
- Permite **Abrir/Cerrar**, **Renombrar** (haciendo clic en el nombre) o **Eliminar** cada puerta individualmente.

4.5. Ambientación



- Una sencilla **mesa de sonidos** para añadir inmersión.
 - **Música**: Sonidos largos que se repiten en bucle (Taverna, Bosque, Combate). Haz clic una vez para iniciar, y otra vez para detener.
 - **Efectos**: Sonidos cortos que se reproducen una sola vez (Espadazo, Hechizo, Grito).
-





La Vista de Jugador

Esta es la ventana que compartes con tus jugadores. Es una vista limpia y centrada en el mapa.





Funcionalidades del Jugador




- **Mover Fichas:** Los jugadores pueden arrastrar sus propias fichas por el mapa. Sus movimientos se sincronizan contigo.
- **Pan & Zoom:** Pueden moverse por el mapa y hacer zoom con la rueda del ratón.
- **Panel de Turnos:** Una versión simplificada del tracker de iniciativa, mostrando el orden, nombre, avatar y barras de vida de los personajes visibles.

Controles Flotantes

En esta ventana, el DM tiene acceso a un panel de controles flotante.

-  Selección Múltiple : Activa este modo para seleccionar varias fichas a la vez. Las fichas seleccionadas se moverán juntas.
-  Cambiar Posición del Panel : Mueve el panel de turnos de la derecha a la izquierda de la pantalla, y viceversa.

Herramientas de Dibujo:

-  Muro : Activa el modo para dibujar muros.
-  Puerta: Activa el modo para dibujar puertas.
-  Deshacer: Deshace el último muro o puerta dibujado.





Info

Estos controles de dibujo **solo aparecen cuando la Visión Dinámica está desactivada**, para evitar conflictos.

? Preguntas Frecuentes (FAQ)

¿Dónde se guarda mi información?

Toda la información (escenas, biblioteca de personajes, notas) se guarda localmente en tu navegador usando **IndexedDB** y **LocalStorage**. Es rápido y privado. Para hacer copias de seguridad o mover tu información a otro ordenador, usa las funciones de **Exportar**.

¿Por qué necesito tener la ventana del jugador abierta para guardar/exportar?

La lógica que gestiona el lienzo de la niebla de guerra reside en la ventana del jugador. Al guardar, la vista del DM le "pregunta" a la del jugador por el estado actual de la niebla para incluirlo en el archivo.

¿Puedo usar esto en diferentes navegadores?

Sí, pero tu información guardada (escenas, biblioteca) está ligada al navegador donde la creaste. Si quieres usar Chrome un día y Firefox otro, deberás usar las funciones de **Exportar/Importar** para mover tus datos.

Creado por **Rafael Alvarez**.

