

Manual del Master

Todo lo que necesitas para dirigir partidas, diseñar encuentros, manejar enemigos y crear aventuras memorables.

1. El Rol del Dungeon Master

El Dungeon Master (DM) es el narrador y árbitro del juego. Tu trabajo es:

- Narrar la historia y describir el mundo.
- Controlar a los NPCs (personajes no jugadores) y enemigos.
- Arbitrar las reglas y resolver conflictos.
- Diseñar encuentros, mazmorras y aventuras.
- Reaccionar a las decisiones de los jugadores e improvisar.

Regla de oro

El objetivo del DM no es ganar contra los jugadores, sino crear una experiencia divertida y memorables para todos. Las reglas son una guía, no una prisión y si una regla hace que el juego deje de ser divertido para la mesa, obvia la regla.

2. Estructura de una Sesión

1. Resumen

Recuerda brevemente lo que pasó en la sesión anterior. Deja que los jugadores añadan lo que recuerden.

2. Exploración

Los jugadores interactúan con el mundo: hablan con NPCs, investigan, viajan. Aquí usas tiradas de habilidad para resolver situaciones.

3. Combate

Cuando la acción lo requiere, entras en modo combate con turnos, iniciativa y acciones tácticas.

4. Desenlace

Tras el combate o evento principal, da espacio para roleplay, recompensas y preparación para la siguiente sesión.

3. Cuándo y Cómo Pedir Tiradas

Pide una tirada cuando el resultado es incierto y las consecuencias importan. No pidas tiradas para acciones triviales.

Tiradas de Habilidad

El jugador tira 1d20 + modificador relevante contra una CD (Clase de Dificultad) que tú decides:

- Muy Fácil — CD 5
- Fácil — CD 8
- Normal — CD 10
- Difícil — CD 13
- Muy Difícil — CD 15
- Casi Imposible — CD 18
- Imposible — CD 20+

Tiradas de Salvación

Cuando un efecto fuerza al personaje a resistirlo. El jugador tira 1d20 + modificador contra la CD del efecto.

- **Fortaleza (CON):** Venenos, enfermedades, efectos físicos.
- **Agilidad (DES):** Trampas, explosiones, efectos de área.
- **Voluntad (INT):** Control mental, miedo, ilusiones.

Grados de éxito

Si un jugador falla por poco (1-2), puedes dar un éxito parcial.

Si supera la CD por 5+, dale un éxito excepcional con beneficios extra.

4. Dirigir el Combate

Inicio del combate

1. Iniciativa

Todos los participantes (jugadores y enemigos) tiran iniciativa: 1d20 + Mod. Destreza (menos penalización por armadura). El orden va de mayor a menor.

2. Posicionamiento

Coloca a los enemigos y deja que los jugadores se posicionen en caso de que no estén ya a melée. Describe el escenario y las distancias.

Flujo del turno

Cada participante, en orden de iniciativa, tiene:

Puntos de Acción

Moverse, atacar, usar habilidades, interactuar...

Reacción

Fuera de turno: contraataques, bloqueos, habilidades reactivas.

Resolver un ataque

1. Tirada de acierto

Atacante tira 1d20 + mod. del arma.

Si supera el DA del defensor → acierta.

20 natural o superar por 5+ → crítico.

2. Tirada de daño

Dado del arma:

- d4 (desarmado/ligera)
- d6 (ligera)
- d8 (intermedia)
- d10 (pesada)

En crítico sube un dado.

3. Umbral de daño

- 4+ = 1 daño
- 8+ = 2 daño
- 12+ = 3 daño

El daño reduce primero escudo, luego PV.

Consejo de combate

Intenta que los combates duren entre 3-6 rondas. Si se alargan demasiado, ajusta la vida de los enemigos sobre la marcha. Si son demasiado fáciles, añade refuerzos.

5. Diseñar Encuentros

Un buen encuentro tiene variedad y no solo consiste en "matar enemigos". Considera:

Composición del grupo enemigo

- Mezcla tiers: un mini-jefe con varios minions es más interesante que 5 enemigos iguales.
- Roles enemigos: incluye luchadores, tiradores, disruptores y hechiceros para crear dinámicas.
- Diferencia los enemigos: cada tipo tiene sus propias habilidades, pasivas y armas.

Tiers de enemigos

- **Minion:** Débiles, mueren fácil. Buenos en grupo para abrumar.
- **Normal:** El estándar. Estadísticas equilibradas.
- **Mini Boss:** Potentes. Habilidades peligrosas. Necesitan estrategia.
- **Boss:** Amenaza máxima. Múltiples habilidades, mucha vida.

Dificultad orientativa (grupo de 4 jugadores)

- **Fácil:** 4-6 Minions o 2-3 Normales.
- **Normal:** 3-4 Normales o 1 Mini Boss + 2 Minions.
- **Difícil:** 1 Mini Boss + 2-3 Normales o 2 Mini Bosses.
- **Letal:** 1 Boss + Minions de apoyo, o 2 Mini Bosses + Normales.

El entorno importa

- Terreno difícil: cuesta moverse el doble.
- Cobertura: da ventaja o desventaja según la situación.
- Altura y caídas: ventaja al atacar desde arriba y 1d4 de daño por cada 10 pies de caída.
- Peligros ambientales: fuego, ácido, trampas que dañen a ambos bandos.

6. Manejar Enemigos

Cada enemigo tiene:

- **Estadísticas:** FUE, DES, INT, PER, CON, CAR — funcionan igual que las de los jugadores.
- **PV y Escudo:** Vida y escudo del enemigo. Según su tier, tendrá más o menos.
- **DA:** 10 + Mod. Destreza. Los jugadores deben igualar ó superar esto para acertar.
- **Arma:** Define el dado de daño y nº de ataques. Los enemigos también atacan con 1d20 + mod.

- **Habilidades:** Habilidades especiales que gastan recursos (●). Definen el peligro táctico.
- **Pasivas:** Efectos permanentes: regeneración, auras, resistencias...

Generador de Enemigos

Usa el Generador de Enemigos de la app para crear enemigos rápidamente. Puedes generar automáticamente, manualmente con puntos, o usar los pregenerados editables.

7. NPCs y Roleplay

Los NPCs dan vida al mundo. No todos necesitan estadísticas de combate.

Crear un NPC rápido

- Nombre y apariencia: algo memorable.
- Motivación: ¿qué quiere? ¿qué le preocupa?
- Personalidad: un rasgo dominante (nervioso, arrogante, amable...).
- Utilidad: ¿qué ofrece a los jugadores? (información, misiones, comercio).

Interacciones sociales

Las tiradas sociales usan principalmente Carisma (CAR):

- Persuasión: convencer con lógica y encanto.
 - Intimidación: forzar mediante amenazas (CAR y FUE).
 - Engaño: mentir convincentemente.
 - Perspicacia (PER): detectar mentiras o intenciones ocultas.
-

8. Exploración y Descansos

Exploración

- Pide tiradas de Percepción (PER) para detectar trampas, puertas ocultas o emboscadas.

- Pide tiradas de Inteligencia (INT) para recordar conocimiento, descifrar textos o identificar objetos.
- Pide tiradas de Destreza (DES) para abrir cerraduras, desactivar trampas o moverse sigilosamente.

Descansos

Descanso Corto (~1 hora)

- Recuperas la mitad de PV (redondeando hacia abajo) y todo tu escudo.
- Se recargan habilidades HB marcadas "1 Vez por descanso corto".

Descanso Largo (~8 horas)

- Recuperación total de PV y escudo.
- Se recargan todas las habilidades.
- Las habilidades "1 Vez por Día" se recargan.

Controla los descansos

Controlar cuándo y dónde pueden descansar los jugadores es clave para la dificultad. Interrumpe descansos con emboscadas si abusan.

9. Recompensas y Progresión

Tipos de recompensa

- Oro y objetos: equipamiento, pociones, materiales.
- Información: pistas para la trama, mapas, secretos.
- Aliados: NPCs que se unen o ayudan en el futuro.
- Mejora de habilidades: al subir de nivel, las habilidades de los jugadores mejoran.

Subida de nivel

Los jugadores suben de nivel cuando tú lo consideres apropiado: tras un arco narrativo, una batalla importante, o un hito en la campaña. Al subir pueden obtener dependiendo del nivel:

- +1 a una estadística (a elección del jugador).
 - +2 a una subestadística (a elección del jugador).
 - Acceso a habilidades mejoradas de su subclase.
-

10. Usar la Herramienta de Campañas

La app incluye una herramienta de Campañas que te permite gestionar combates en tiempo real:

- Añade personajes de jugadores y enemigos a la campaña.
- Tira iniciativa para todos con un botón.
- Reordena los turnos manteniendo pulsada una tarjeta.
- Controla la vida, escudo y condiciones de cada participante.
- Usa el botón de ataque en enemigos para tirar su ataque automáticamente.
- Consulta los detalles de cada enemigo desde la vista de combate.

Enemigos pregenerados

Puedes añadir enemigos pregenerados directamente desde la pestaña "Enemigo" en la campaña. Están listos para usar con todas sus estadísticas, habilidades y pasivas.

11. Consejos para el DM

- **Sé flexible:** Los jugadores siempre harán algo que no esperabas. Improvisa y adapta.
- **Di "sí, pero...":** En lugar de negar ideas creativas, añade consecuencias o complicaciones.
- **Haz que las decisiones importen:** Las elecciones deben tener consecuencias, buenas o malas.

- **Varía el ritmo:** Alterna combate, exploración y roleplay para mantener el interés según las preferencias de la mesa.
- **Describe con los sentidos:** No solo lo que ven: olores, sonidos, texturas, temperatura...
- **No tengas miedo de equivocarte:** Si te equivocas en una regla, corrígelo después. No pares el juego.
- **Escucha a los jugadores:** Presta atención a lo que disfrutan y adapta la campaña a ello.

Diviértete

El DM es el guía de la aventura. Todos tenemos la misma meta: pasar una buena noche jugando.