

# Guía del Director de Juego

Automatic translation placeholder for es

## 7.2 Comunica claramente la tarifa.

- **Comunica claramente la dificultad.** Antes de hacer la tirada, di: característica, **TN**, consecuencia del fallo, oportunidad de ayuda.
- **Descripción** → **mecánica** → **resultado**. Siempre comienza con la ficción, solo después haz la tirada.
- **Escenas rápidas.** Mantén el ritmo: una prueba = un efecto razonable.
- **El fallo impulsa la acción.** La complicación cambia la situación, no "reinicia" la escena.
- **Coherencia.** Las mismas circunstancias → las mismas **TN** y consecuencias.

## 1. Introducción

1. El jugador dice qué hace y qué quiere lograr.
2. Elige una característica: **S** (fuerza), **Z** (precisión/rápido), **M** (efectos especiales).
3. Establece **TN**: 4 fácil, 6 normal, 8 difícil, 12 heroico.
4. Diga qué riesgos hay en caso de fracaso y si alguien puede **ayudar** (aumentar el dado en 1 tamaño).
5. El jugador lanza el dado de la característica y compara con la **TN**.
6. Resuelve el resultado y actualiza la situación.

Resumen para la mesa: "Características/**TN**/Lanzamiento/Efecto".

## 4 (fácil):

- **4 (fácil):** las condiciones son favorables, el objetivo no ofrece resistencia.
- **6 (normal):** estándar en la aventura sin ventaja.
- **8 (difícil):** presión del tiempo, mala posición, cobertura, herramientas complejas.
- **12 (heroico):** desafío excepcional; generalmente requiere preparación o un dado alto.

Modificación situacional: ajusta la **TN** en 1 grado (máx. 2 en extremos).

- Peor: oscuro, resbaladizo, cobertura, alarma → **TN** +1.
- Mejor: tiempo, herramientas, ventaja de posición, sorpresa → **TN** -1.

Intuiciones rápidas sobre efectividad (aproximaciones):

- **d6** vs TN6 ≈ 17%; **d8** vs 6 ≈ 38%; **d10** vs 6 ≈ 50%; **d12** vs 6 ≈ 58%.
- **d10** vs TN8 ≈ 30%; **d12** vs 8 ≈ 42%; **d20** vs 12 ≈ 45%. Usa estos números como referencia, no cuentes en tiempo real.

Cuándo no lanzar:

- Cuando el resultado es obvio y no hay apuestas.
- Cuando la tirada no cambiará nada (mejor pasar al siguiente desafío).

## 1 en los huesos

- **1 en los dados:** fracaso + complicación. Ejemplos: ruido, pérdida de tiempo, pista falsa, herida leve (−1 Corazón), recurso perdido, peor posición.
- **Fracaso (resultado < TN):** falta de efecto y posible "represalia" (en combate) o avance de la amenaza (fuera de combate).
- **Éxito excepcional (máximo en los dados):** éxito + beneficio adicional: más rápido/silencioso/sin costo/mayor efecto.

Lista de verificación para crear complicaciones:

1. Golpea un recurso (tiempo, posición, corazones, maná, equipo).
2. Cambia la disposición en el tablero (nuevos obstáculos, caminos cortados, escudos reforzados).
3. Aumenta la presión (contador, alarma, refuerzo de enemigos).

## Ruch:

- **Movimiento:** hasta 5 casillas por turno; se permite diagonalmente.
- **Cobertura:** parcial → ataques a distancia **TN** +1; total → sin línea de visión.
- **Terreno difícil (opcional):** entrar en una casilla cuesta 2 de 5 puntos de movimiento.
- **Empujar/mover:** prueba de S vs **TN** 6 (modificar según la situación). Éxito: mueve el objetivo 1-2 casillas; excepcional: +1 casilla.
- **Alcances:** considera hasta 10 casillas como "sin penalización"; más allá → **TN** +1. La velocidad es más importante que el conteo minucioso — mantén las reglas ligeras.

## Orden de Turno:

- **Orden:** jugadores → enemigos → repetir.
- **Ataque:** cuerpo a cuerpo = F (S), distancia = D (Z); **TN** del enemigo: esbirro 6, elite 8, jefe 12.
- **Impacto:** esbirro muere; elite/jefe recibe 1 Herida (jefe tiene 3). Éxito excepcional = normalmente 2 Heridas.
- **Fallo:** si el enemigo podía alcanzarte → pierdes 1 Corazón (venganza). En cobertura/lejos — normalmente sin venganza.

Escalar la presión:

- Muchos esbirros "en contacto" → **TN** +1 o complicación extra al fallar.
- Cambia el terreno cada turno: aparecen obstáculos, cuellos de botella, oportunidades de ventaja.

## 1. Introducción

Construye escenas en 5 pasos:

1. **Objetivo:** para qué sirve la escena (por ejemplo, un paso, conseguir un objeto, desactivar una amenaza).
2. **Obstáculos:** 2-3 tipos diferentes (guardias, cerraduras, alarmas, terrenos peligrosos).
3. **Amenaza:** secuaces/elites/jefe, peligros, trampas.
4. **Contador (opcional):** 3-5 pasos; los fracasos lo mueven; al final, una consecuencia negativa.
5. **Recompensa/Consecuencia:** qué se obtiene con el éxito, qué cambia con el fracaso.

Umbral de tamaño de enfrentamiento (para 3-5 héroes):

- **Fácil:** 3-5 secuaces o elite sin apoyo.
- **Estándar:** 6-8 secuaces o elite + 2-4 secuaces.
- **Difícil:** jefe + 2-4 secuaces o 2 elites + 3-5 secuaces.
- **Heroico:** jefe + 4-6 secuaces y/o elite. Ajusta a la mesa: el terreno y las coberturas tienen un gran impacto.

## 1. Introducción

Formato (ejemplo, sin clima):

**Nombre** — **TN**, *Heridas, Táctica, Especial*

- **Peón:** **TN** 6, sin Heridas; táctica simple.
- **Élite:** **TN** 8, 2 Heridas; tiene una clara ventaja (por ejemplo, movilidad, cobertura, control del campo).
- **Jefe:** **TN** 12, 3 Heridas; 1–2 movimientos únicos (por ejemplo, empujar, invocar apoyo).

Reacción y moral (sistema ligero):

- Cuando caiga el primer peón o la élite reciba una Herida, tira **d6**:
  - 1–2: retirada/emboscada; 3–4: mantienen la posición; 5–6: atacan.
- Modifica  $\pm 1$  por ventaja/miedo/jefe cerca.

## 1. Introducción

Magia es "efectos especiales". Asigna **TN** y costo de Maná según la escala:

- **Truco:** **TN** 4, costo 0–1 (efecto corto, pequeño).
- **Estándar:** **TN** 6, costo 1 (objetivo único, salto corto, barrera).
- **Fuerte:** **TN** 8, costo 2 (área, control, curación +2 Corazones).
- **Gran poder:** **TN** 12, costo 3 (efecto escénico).

Reglas auxiliares:

- **Múltiples objetivos:** o +1 costo de Maná, o **TN** +1 grado.
- **Mantenimiento del efecto:** paga 1 Maná cada turno o ocupa una Acción.
- **Contraataque/esquivar hechizo:** permite realizar la prueba correspondiente del héroe (Z o M) contra la misma **TN** para reducir o evitar el efecto (dependiendo de la ficción).

## 7.2 Asesinato encubierto/silencio: establece el "nivel de alarma" como \*\*contador 3-5

- **Asesinato/sustracción:** establece el "nivel de alarma" como **contador 3–5**; los fracasos lo aumentan; al alcanzar el máximo, aparece una patrulla, la cerradura se asegura, etc.
- **Persecución:** determina la distancia en "pasos de persecución" (por ejemplo, 3). Cada turno: ambas partes hacen una prueba; el éxito del perseguidor acorta la distancia, el del fugitivo la alarga. Cuando llegue a 0 → captura; al llegar a 5 → escape.
- **Obstáculos ambientales:** comunica claramente el costo del riesgo (por ejemplo, caída = –1 Corazón y peor posición), el **TN** depende de las descripciones.

## Desarrollo:

- **Desarrollo:** después de la aventura, cada uno elige una opción: aumentar el tamaño de la característica de la habilidad, +1 Corazón (máx 7) o +1 Mana (máx 5).
- **Recompensas materiales:** otorgan "permisos" (nuevas acciones) o ventajas únicas ("una vez por escena, reduce la **TN** en 1"). Evita modificadores permanentes.
- **Economía (opcional):** umbrales simples: barato/estándar/caro — resuelve con una prueba de recursos en lugar de contar moneda.

## 1. Introducción

- Establece con los jugadores el rango de contenido (qué está bien, qué evitamos).
- Acuerda una señal simple de "alto"/"rebobinar" para situaciones incómodas.

- Resuelve los conflictos en la ficción, no en la mesa.

## 1. Introducción

1. **Hak:** un problema en una sola frase.
2. **3 lugares** con características tácticas (cubiertas, alturas, pasajes estrechos).
3. **3 obstáculos:** castillo, guardia, amenaza ambiental.
4. **Recursos en juego:** tiempo, ruido, atención del oponente.
5. **Lista de complicaciones** (5 unidades) y **contador** para la escena.
6. **Oponentes:** entradas de 1 línea (peones/elites/jefe) + táctica simple.

## 1. Introducción

Komplikaciones — **d6** (universales):

1. Pérdida de tiempo / ventaja del oponente.
2. Revelación de la posición / aumento de la alarma.
3. Daño menor: -1 Corazón o recurso.
4. Mala posición: empujón/atasco.
5. Pérdida/atrapamiento de equipo.
6. Una nueva amenaza aparece en la escena.

Beneficios por éxito excepcional — **d6**:

1. Más rápido.
2. Más silencioso.
3. Sin costo (por ejemplo, sin Maná/sin represalias).
4. Mayor efecto (área/rango).
5. Mejor posición de los aliados.
6. Pista/información adicional.

## Cel de los jugadores

- Objetivo de los jugadores: pasar a través de la entrada asegurada.
  - MJ: cerradura (**TN** 6), patrulla (contador 3), pasaje estrecho (cubiertas).
1. Jugador A: "Abro la cerradura" (Z, **TN** 6). Fallo = +1 al contador. Tirada 5 → fallo, contador 1/3.
  2. Jugador B ayuda (aumenta el dado). A: nuevamente (nuevas herramientas, mejor posición), tirada **d12** = 9 → éxito.
  3. La patrulla se acerca (contador 2/3). Jugador C cubre la salida (S, **TN** 6). Éxito excepcional → ventaja de posición para el grupo.
- Escena resuelta rápidamente, con apuestas claras.

Esto es todo lo que necesitas para dirigir. El resto (mundo, monstruos, tesoros) es modular y debe adaptarse al universo elegido.