

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 ± 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.