

Guía del Director de Juego

Automatic translation placeholder for es

0) Reglas para dirigir en 30 segundos

- **Comienza con la ficción.** Primero describe la situación y las acciones de los jugadores, luego realiza la prueba.
- **Establece la apuesta antes de lanzar el dado.** Di: *qué está en juego y qué sucederá en caso de fallar.*
- **Una decisión → una tirada → un efecto significativo.** No dividas una intención en 3 pruebas.
- **El fracaso impulsa el juego hacia adelante.** No "resetees" la escena, cámbiala con una complicación, costo, o presión.
- **Mantén la consistencia.** Las mismas condiciones → dificultad similar, consecuencias similares.
- **La cuadrícula es opcional.** Por defecto, el juego funciona sin mapa: "Cerca / Lejos / Muy lejos / Muy muy lejos".

1.1. ¿Cuándo lanzar dados?

El lanzamiento solo tiene sentido cuando al mismo tiempo:

- el resultado **no es obvio**,
- existe una **apuesta real** (algo cambiará),
- ambas partes aceptan que **la mecánica tiene el derecho de decidir**.

No lances si:

- la acción es rutinaria y sin presión,
- el fracaso no aporta nada interesante,
- el éxito es seguro y el precio ya está pagado (por ejemplo, los jugadores tienen tiempo, herramientas y seguridad).

Ejemplo (sin lanzamiento): Un especialista tiene acceso administrativo y condiciones tranquilas: abrir una puerta estándar en la base no requiere una prueba. **Ejemplo (con lanzamiento):** Las mismas puertas, pero hay una alarma activa y una patrulla se aproxima en 30 segundos: esto es una prueba, ya que la apuesta es el tiempo y la revelación.

1.2. Lista de verificación para la resolución (procedimiento de mesa)

1. El jugador dice: **qué hace y qué quiere lograr**.
2. Tú respondes: **qué se interpone y cuál es la apuesta**.
3. Eligen una característica: **Fuerza (F) / Destreza (D) / Poder (P)**.
4. Determinas la **Dificultad (D)** o **Defensa** (en combate).
5. Estableces un modificador situacional: **aumentar/reducir los dados** y una posible **ayuda**.
6. Tirada → resultado → consecuencia → actualización de la escena.

Resumido: **Descripción → Apuesta → Característica → D/Defensa → Tirada → Consecuencia.**

1.3. Dificultad (D): escala y reglas prácticas

Usa una sola escala en todo el juego. Esto construye la confianza de los jugadores en las decisiones del Director del Juego (DJ).

- **D 3 – fácil:** condiciones favorables, sin presión, resistencia mínima.

- **D 4 – estándar:** "trabajo normal" en la aventura.
- **D 5 – difícil:** presión de tiempo, riesgo, oponente, ventana estrecha.
- **D 6 – muy difícil:** clara ventaja del enemigo, alto riesgo, acción compleja bajo estrés.
- **D 8 – heroico:** hazaña por encima del promedio; generalmente requiere ventaja, plan o recurso.
- **D 12 – legendario:** momento de "asombro"; rara vez sin preparación y a menudo con un gran costo.

Regla práctica: si no sabes qué establecer, comienza con **D 4** y luego justifica "hacia arriba" o "hacia abajo".

1.4. Modificadores sin contar: mejora/reduce el dado

En lugar de sumar bonos y penalizaciones, en NDE cambias el **tamaño del dado** para una tirada.

- **Mejor situación:** mejora el dado en 1 grado

d4 → d6 → d8
 → d12 → d20

- **Peor situación:** reduce el dado en 1 grado (en la dirección opuesta).

Ayuda de un aliado: cuesta su acción y proporciona una **mejora del dado en 1 grado** en la tirada.

Ejemplo: Cerradura en silencio (T 4) vs cerradura bajo la lluvia y bajo fuego (T 5 + reducción del dado, porque las manos tiemblan y no hay visibilidad).

Esto generalmente funciona mejor que "T 6 y +2 y -1".

1.5. Resultados de las pruebas: éxito, fracaso y ritmo del juego

- **1 en el dado:** fracaso + complicación (la complicación entra seguro).
- **Resultado < T:** fracaso (pero la situación cambia).
- **Resultado ≥ T:** éxito.
- **Resultado máximo en el dado:** éxito excepcional (ventaja adicional).

¿Cómo diseñar un fracaso para que no bloquee el juego?

Antes de que el jugador tire, determina 1–2 tipos de coste:

- **tiempo** (alguien llega, algo se cierra),
- **posición** (mala ubicación, expuesto),
- **recurso** (equipo, munición, energía, Punto de Poder),
- **atención** (alarma, sospechas, pista).

Ejemplo (fail-forward):

El jugador quiere forzar una puerta. Un fracaso no significa "no abres".

El fracaso significa: "abres, pero haces ruido – la patrulla está cerca ahora, y el nivel de alarma aumenta".

2) Un Golpe de Suerte (L S): cómo apoyar la dramaturgia sin arruinar el juego

Cada héroe comienza la sesión con 2 L S. Esta es una herramienta de los jugadores, pero el Maestro del Juego es responsable de su "economía" en la mesa.

2.1. ¿En qué gastan los jugadores los PS?

Gasta 1 PS para:

- realizar un **re-roll** (conservar el mejor),
- **aumentar un dado en 1 grado** para una tirada,
- cambiar un fallo por un **éxito con coste** (el DM añade un precio).


2.2. ¿Cuándo otorgar un punto de suerte adicional?

El DJ puede otorgar **+1 punto de suerte** por:

- asumir conscientemente un riesgo que impulsa la escena,
- aceptar las consecuencias sin "negociar",
- encontrar una solución creativa que sea coherente con la convención,
- representar muy bien la relación, motivación o apuesta.

Regla de higiene: otorga con moderación (1-2 por sesión por persona en un juego extremadamente generoso). El punto de suerte debe ser una "chispa", no un combustible constante.

3) Conflicto y combate

NDE debe luchar rápidamente. Si el combate dura 60 minutos, casi siempre significa: demasiados enemigos "con  " o demasiadas tiradas menores.

3.1. Por defecto sin mapa: distancias escénicas

Usa cuatro distancias:

- **Cerca** – al alcance de la mano (cuerpo a cuerpo),
- **No muy lejos** – a unos pocos pasos,
- **Lejos** – al otro lado del escenario,
- **Muy lejos** – distancia de francotirador/vehículo.

En un turno, un personaje tiene: **Desplazamiento + 1 Acción**. El desplazamiento generalmente cambia la distancia en **1 grado** (No muy lejos → Cerca).

Ejemplo: El guerrero está No muy lejos. En su turno: se acerca (Cerca) y ataca.

3.2. Opción: cuadrícula (grid) - cuando necesitas precisión

Si juegas en una cuadrícula:

- movimiento por turno: **hasta 5 casillas**,
- diagonales permitidas,
- el terreno difícil puede costar "2 casillas por 1 entrada" (opcional).

Todas las demás reglas permanecen idénticas.

3.3. Defensa de los enemigos y daño

En combate, en lugar de Dificultad, usas **Defensa** (un "D para la pelea").

Defensa (orientación):

- **Débil** 4
- **Típico** 5
- **Élite** 6
- **Jefe** 8 (jefe legendario 12)

Ataque: tirada de **Fuerza** (cuerpo a cuerpo) o **Destreza** (a distancia) contra la Defensa.

Daño (ritmo):

- un golpe inflige **1 Corazón**,
- un éxito excepcional inflige **2 Corazones** o provoca un efecto fuerte (desarme, derribo, desestabilización, distracción).

Esbirros y élitos (modelo recomendado):

- **Esbirro:** 1 golpe = sale del combate (derrotado, huye, incapacitado).
- **Élite:** tiene **2 Corazones** (o "2 golpes"), a menudo tiene una ventaja táctica.
- **Jefe:** tiene **3 Corazones** + 1-2 "movimientos de jefe" (ver 3.6).

Esto proporciona enfrentamientos rápidos sin contar puntos.

3.4. Cobertura, ventaja y "terreno visible"

En lugar de multiplicar las reglas, usa un solo lenguaje: **dado arriba / dado abajo**.

- Cobertura ligera, humo, ángulo malo: **reduce el dado del atacante** en 1 grado.
- Buena posición, sorpresa, ventaja de altura: **aumenta el dado** en 1 grado.
- Cobertura total: el ataque es imposible hasta que la situación cambie.

Ejemplo: Un francotirador en la ventana está "Lejos" y tiene ventaja de altura → el atacante recibe una reducción en el dado.

El equipo cambia de escena: granada de humo, flanqueo, rodeo – y la ventaja desaparece.

3.5. Orden en los combates sin contar iniciativa

Esquema recomendado y rápido:

1. **Los jugadores actúan** (en cualquier orden en la mesa).
2. **Los enemigos actúan.**
3. Repetir.

Esto permite a los jugadores planificar combinaciones cortas sin cargar la mesa con la iniciativa.

3.6. Cómo dirigir un jefe para que sea interesante (y no solo una 'esponja de daño')

Un jefe en NDE debería tener:

- **Defensa 8** (o 12 en la versión 'final de temporada'),
- **3 Corazones**,
- **1-2 movimientos únicos** que cambien la escena.

Ejemplos de movimientos de jefe (universales):

- **Empujón:** alguien golpeado retrocede una distancia (Cerca → Lejos) y pierde su posición.
- **Rompimiento de cobertura:** el jefe destruye la cobertura o obliga a salir del escondite.
- **Llamada de apoyo:** se unen 2 lacayos o una élite (preferiblemente una vez por pelea).
- **Zona peligrosa:** el área se vuelve peligrosa (fuego, electricidad, runas) – quien permanezca en ella, arriesga una prueba.

Regla: el movimiento del jefe debe cambiar el terreno de juego, no solo 'infligir más daño'.

3.7. Moral y comportamiento de los enemigos (procedimiento sencillo)

Cuando:

- cae el primer esbirro, o
- la élite pierde su primer Corazón, o
- el jefe pierde su segundo Corazón,

tira un `d6` y decide:

- **1-2:** se retiran / buscan cobertura / negocian,
- **3-4:** mantienen la posición,
- **5-6:** avanzan agresivamente.

Modifica con **+1** si tienen ventaja, **-1** si están aterrorizados o aislados.

4) Poderes (M) del lado del MG: cómo valorarlos y cómo no arruinar el ritmo

En NDE, el 'Poder' abarca magia, psiónica, cibernética, hackeo, carisma 'al nivel de película', dependiendo del mundo.

4.1. Escala de poder: Dificultad y coste de Puntos de Poder

- **Truco:** D 4, coste 0–1 PP (efecto pequeño y corto).
- **Estándar:** D 5, coste 1 PP (objetivo único, salto corto, escudo).
- **Fuerte:** D 6, coste 2 PP (área, control, curación).
- **Gran:** D 8–12, coste 3 PP (efecto que cambia la escena).

Consejo: si el efecto "cambia las reglas de la escena" (puente de hielo, apagón en el distrito) – es un Gran poder.

4.2. Consecuencias del fracaso del poder

El fracaso debe ser concreto e inmediato:

- pérdida de **PM** (siempre),
- sobrecarga (pérdida de posición, exposición),
- rastro (digital/astral),
- efecto secundario en el entorno (ruido, destello, olor, eco).

Ejemplo: Hack en 'vivo' durante un combate. Fracaso: se pierde **PM** y el sistema registra al intruso, activándose el contador de 'contra-ICE'.

4.3. Defensa contra el poder

Si la ficción lo justifica, permite una "contra-prueba":

- **Destreza** (esquivar, reflejos) o
- **Poder** (resistencia, contra-ritual, barrera).

La contra-prueba no debe multiplicar las tiradas. Úsala donde haga la escena más interesante (por ejemplo, parálisis, control mental).

5.1. Construye escenas en 5 pasos

1. **Objetivo de la escena:** qué debe lograr el grupo (específico).
2. **Obstáculos:** 2-3 tipos diferentes (personas, dispositivos, entorno).
3. **Amenaza:** enemigos, riesgos, trampas, presión del tiempo.
4. **Contador (opcional):** 3-5 casillas; los fracasos mueven el contador; al final ocurre un gran efecto.
5. **Recompensa y consecuencias:** qué cambia con el éxito, qué cambia con el fracaso.

Este es el "motor de escena" mínimo: funciona en fantasía, ciencia ficción y género policial.

5.2. Contadores (clocks) – versión simple

El contador tiene de 3 a 5 espacios. Se llena cuando:

- la prueba termina en fracaso,
- alguien hace ruido,
- los enemigos tienen tiempo para reaccionar.

Cuando el contador se llena, se produce un efecto:

- alarma,
- refuerzos,
- cierre del camino,
- pérdida de un recurso,
- escalada del conflicto.

Ejemplo: "Alarma 0/4". Un fallo en sigilo = +1. Éxito excepcional = -1 (opcionalmente). Cuando llegue a 4/4, aparece una patrulla y las puertas se aseguran.

5.3. Cómo determinar la "dificultad de la escena" sin hacer todos los cálculos

Para un grupo de 3–5 héroes:

- **Fácil:** 3–5 secuaces o una élite sin ventajas de terreno.
- **Estándar:** 6–8 secuaces o una élite + 2–4 secuaces, o peligro ambiental.
- **Difícil:** jefe + 2–4 secuaces, o 2 élites + 3–5 secuaces, o cuenta regresiva 3.
- **Heroico:** jefe + apoyo + presión ambiental + cuenta regresiva 3–5.

Lo más importante: el terreno y las coberturas a menudo importan más que el número de enemigos.

6.1. Sigilo e infiltración: "Alarma"

1. Establece el contador de **Alarma 0/3 a 0/5**.
2. Cada fallo = +1 alarma.
3. Los jugadores pueden reducir la alarma con acciones (por ejemplo, señal falsa, sabotaje) – estas son pruebas normales.
4. Al alcanzar el máximo entra en efecto: patrulla, bloqueo, cierre total.

Ejemplo: El equipo avanza por el pasillo. Un especialista quiere esquivar las cámaras (M, D 5). Fallo = +1 alarma. Antes de lanzar, sabe lo que arriesga, y eso es clave.

6.2. Persecución: "Distancia de la persecución"

Establece la **Distancia** en pasos, por ejemplo, 3 (promedio).

Cada "turno de persecución":

- el que huye realiza una prueba (Z o M dependiendo del método),
- el perseguidor realiza una prueba,
- el éxito del que huye aumenta la distancia, el éxito del perseguidor la disminuye,
- cuando la distancia se reduce a 0 – el perseguidor alcanza,
- cuando aumenta a 5 – el que huye escapa.

Agrega obstáculos (giro, multitud, barricada) como descripción + modificador de dados.

6.3. Investigación: "Pistas en lugar de muro de pruebas"

Regla: **una pista clave no puede quedar atrapada en una sola prueba**. Si la escena de investigación debe continuar, la pista clave está disponible:

- automáticamente (si los jugadores hicieron algo sensato),
- o tras una prueba, pero el fracaso la entrega "con un coste" (tiempo, pista falsa, alarma).

Ejemplo: Examinando el cuerpo. Éxito: obtienen la verdad. Fracaso: obtienen la verdad, pero llega la guardia o alguien los nota.

6.4. Conflicto social: apuesta, presión, consecuencia

No conviertas la conversación en una 'lucha de tiradas'. Establece:

- qué quiere el PNJ,
- qué quieren los jugadores,
- cuál es la apuesta,
- cuántos 'movimientos' hay hasta el clímax (contador de 3 a 5).

Las pruebas M (influencia, farol, autoridad) o Z (leer intenciones) cambian la posición de la conversación.

El fracaso conlleva un coste (mala impresión, pérdida de recurso, tiempo, hostilidad).

7.1. Complicaciones en caso de fracaso (lanza d6)

1. **P**érdida de tiempo / alguien tuvo tiempo de reaccionar.
2. Revelación de la posición / aumento de la alarma.
3. Daño menor: -1 Corazón o pérdida de un recurso.
4. Mala posición: empujón, caída, exposición.
5. **P**érdida o daño del equipo.
6. Aparece una nueva amenaza en la escena.

7.2. Beneficios del éxito excepcional (lanza d6)

1. **M**ás rápido (ahorras tiempo o movimiento).
2. **M**ás silencioso (sin aumento de alarma).
3. Sin coste (p.ej., sin gastar **PM** / sin consecuencias del terreno).
4. Mayor efecto (mayor alcance, objetivo adicional).
5. Mejor posición para un aliado (alguien recibe mejora de dados en la siguiente acción).
6. Pista adicional o ventaja narrativa.

7.3. Entrada rápida del oponente (formato para notas)

Nombre — *Defensa, Corazones, Táctica, Truco/Ventaja*

- **Peón:** Defensa 4–5, 1 golpe = desaparece.
- **Élite:** Defensa 6, 2 Corazones, una ventaja (movilidad/contra/cobertura).
- **Jefe:** Defensa 8 (o 12), 3 Corazones, 1–2 movimientos de jefe.

Ejemplo (universal):

Guardia — *Defensa 5, 1 golpe, mantiene el pasillo, granada de humo (una vez)*

8) Seguridad y acuerdo en la mesa (mínimo)

Establezcan qué temas no van a jugar (tabúes) y qué se debe "saltar".,Acuerden una señal sencilla para interrumpir una escena (por ejemplo, "stop" o "pausa").,Resuelvan los conflictos en la mesa con una conversación fuera de la ficción, no con "decisiones con enojo".,Esto mejora la calidad del juego más que cualquier mecánica.

9) Modularidad y desarrollo por la comunidad: cómo mantenerlo bajo control

Si estás construyendo NDE como un "motor", la comunidad encontrará más fácil desarrollarlo a través de paquetes:

- **Paquete de género** (fantasía/cyberpunk/horror): mapeo de Poderes, lista de ventajas, equipo, enemigos, 1-2 procedimientos (por ejemplo, miedo, persecución).
- **Paquete de enemigos:** 10-20 entradas de secuaz/élite/jefe + tácticas.
- **Paquete de aventuras:** escenas de 1 página con contadores y apuestas.

Requisito de calidad para las contribuciones: cada nueva regla debe tener:

- una frase "para qué es esto" (qué problema resuelve),
- una breve descripción de la regla,
- un ejemplo de 3 a 5 líneas.

De esta manera, los complementos no desestabilizarán el núcleo y serán comprensibles para los nuevos.