



## GUÍA DEL DIRECTOR DE JUEGO

### AMBIENTACIÓN

El primer paso para crear las historias es definir la ambientación. Junto a los jugadores decidan en qué mundo quieren jugar. Pueden adaptar la ambientación de su libro o película favoritos o bien, crear su propio mundo.

Al adaptar una ambientación, trata de responder preguntas como:

- ¿Cuáles son los puntos más importantes de la historia original?, ¿se dejan cabos sueltos?
- Las aventuras de los jugadores, ¿ocurren simultáneamente a los eventos del libro o película, o toma lugar en otro tiempo?
- ¿Qué lugar ocupan los personajes en la trama?, ¿cómo se relacionan con los protagonistas?, ¿pueden incluirse éstos en el juego?

Por el otro lado, al crear su propia ambientación, lo primero que deberán definir es qué clase de mundo se trata. ¿Es un mundo de ciencia ficción o fantasía?, ¿steampunk o postapocalíptico? Es útil responder preguntas como:

- ¿Qué clase de mundo habitan los personajes?, ¿qué lugares interesantes existen?
- ¿Cuál es la historia del mundo?, ¿cuáles son sus eventos más importantes?
- ¿Cómo son los habitantes de la ambientación?, ¿qué clase de personaje pueden interpretar los jugadores?
- ¿Cuáles son los obstáculos o adversarios con los que podrán toparse los personajes?

### PERSONAJES

Para ayudar a los jugadores a establecer el Concepto de sus personajes, realiza preguntas como:

- ¿Qué es lo que sabe hacer el personaje?, ¿cuáles son sus habilidades?
- ¿Cuáles son sus trasfondos relevantes?, la historia detrás de ella.

- ¿El personaje cuenta con rasgos o características que la hacen única?
- ¿Cuenta con equipo o aliados que le ayudan?

Los personajes se definen por sus Atributos y también les servirán para realizar las acciones dentro del juego. Utiliza el Concepto para determinar los Atributos; escribe una frase corta por cada aspecto relevante del personaje. Un buen Atributo sirve para más de una cosa; “monje Shaolin”, por ejemplo, puede usarse para pelear, al igual que para meditar. El valor del Atributo indica qué tan importante es para el personaje, entre mayor sea el número, será más significativo.

### EJEMPLOS DE ATRIBUTOS EN CIENCIA FICCIÓN

- Piloto de combate
- Poderes psíquicos
- Espada láser

### EJEMPLOS DE ATRIBUTOS EN FANTASÍA

- Guerrero veterano
- Heredero al trono
- Caballo alado

**Magia** Los Atributos para magia dependerán de qué tan común sea ésta en la ambientación fantástica. Algo tan sencillo como “hechicero” si es tribal. Puede tratarse de categorías generales, por ejemplo “necromancia” e “invocación”. O si la magia es algo muy raro y difícil de aprender, cada hechizo puede ser un Atributo único, por ejemplo “proyector mágico” y “petrificar”.

### HISTORIAS

Para iniciar el juego, define la historia que vivirán los personajes. Una historia tiene un *objetivo principal*. Además puede tener *objetivos secundarios* y *objetivos opcionales*. Cada vez que los jugadores completan un objetivo, ganan un PX.

Los jugadores tomarán decisiones que no podrás prever y es posible que arruinen todos tus planes. Eso es bueno, la historia es el resultado de las aportaciones de todos los jugadores. Si sucede algo que no hayas previsto, trata de utilizar lo que ellos hagan para enriquecer la historia.

### ESCENAS

Las historias se dividen en escenas. Al principio de la historia habrá una *escena introductoria*, donde se expone la situación, los eventos y las personas involucradas. Obtendrán información e indicaciones, y sobre todo conocerán el objetivo principal.

Cuando establezcas una escena, no lles todo de detalles. Más bien provee una idea general de las circunstancias, describe la locación y los personajes con unos cuantos adjetivos evocativos. Deja a los jugadores hacer preguntas y llena los vacíos como corresponda. Una buena idea: procura nunca responder que no, más bien contesta “sí, pero...”

No todas las escenas tienen Retos, algunas son *escenas de descanso*. En ellas, los personajes se tomarán un tiempo libre para interactuar con los demás, resolverán asuntos pendientes y podrán recuperarse físicamente.

Algunas consecuencias pueden eliminarse en escenas de descanso, por ejemplo “falta de sueño”. Otras pueden durar mucho más o requerir algún tratamiento, por ejemplo “desorden de ansiedad”. Las heridas de igual forma pueden ser curadas si son tratadas en escenas de descanso; una cortada puede ser vendada, por ejemplo. Otras requieren más tiempo, como un “hueso roto”, que necesita ser enyesado y cuidado.

### RETOS

Los Retos son un número abstracto y representan los problemas o conflictos en la historia. Pueden ser adversarios que deben ser derrotados, obstáculos o personajes con los que debe negociarse y persuadirse. El valor en Reto puede variar dependiendo de la escala del juego. En una aventura donde se interpretan niños, un adulto puede ser un Reto 8; si se interpretan héroes épicos, un grupo entero de enemigos puede tener ese mismo valor en Reto.

Puedes elegir mantener los valores en Reto ocultos. Esto puede mantener a los jugadores intrigados y en estado de alerta, pero sobretodo puedes ajustarlos si ves que a los jugadores les está costando mucho trabajo resolverlos o si resultan demasiado fáciles.

Los jugadores querrán buscar pistas o encontrar información oculta, estos son *Retos de investigación*. El jugador realiza una tirada del Atributo pertinente y consulta la tabla de Reto; el resultado de la tirada indica cuánta información puede aprender. Por ejemplo, un resultado de 7 y 8 le da una pista, mientras que un 9 le da dos pistas.



Hex por Aldo Ojeda tiene una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International License.