

HEROIC TALES

HEROIC TALES ES UN JUEGO DE ROL NEUTRAL DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS HEROICOS

POWERED BY

HT

A M A L A R A
GAME STUDIO

VERSIÓN 1.0.0
A PARTIR DE 3 AÑOS
PARA 2-7 JUGADORES

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	3
Bienvenidos	4
Influencias	4
Siempre gratis	4
Creditos & Legales	5
Versiones	5
Derecho de autor	5
Guía del jugador	6
Primeros pasos	7
Sesión Cero	7
Crear un equipo	8
Personaje	8
Desafíos	11
Mecánica del juego	11
Ventaja y desventaja	12
Dividiendo el grupo	12
Desafíos superpuestos	13
Resultados	14
Progreso	14
Lograr el éxito	14
Fallar hacia adelante	14
Avance	16
Complemento para el Director del Juego	17
El gentil arte de la dirigir juegos	18
Creación de desafíos	20
Objetivo	20
Elementos	20
Obstáculos, marco de tiempo y limitaciones	21
Hitos	21
Complicaciones	22
Éxito y fracaso	22
Inercia	22
Aventuras y Campañas	24
Reutilizar este sistema	25

INTRODUCCIÓN

Para Maya, Ava, y Rico, que ya se encuentran en proceso de ser lo más heroicos de los héroes.

No me propuse escribir un nuevo sistema. Tengo tres hijos menores de cinco años, y quería pasar un tiempo de calidad con ellos jugando a los juegos de rol de mesa. Probé el C&D 5E, al que juego regularmente con mis amigos, pero incluso una versión racionalizada de ese sistema era demasiado pesada para mis necesidades.

Sin embargo, mientras buscaba otros sistemas para probar con los niños, me inspiré. Soy un profesional de la tecnología y siempre oficio como Director del Juego, así que diseñar un conjunto de reglas personalizadas me pareció bastante natural. No soy ajeno a la manipulación de números para resolver problemas de balance, y conocía el sabor y la sensación de lo que funcionaría bien tanto para mis hijos como para algunas sesiones de misiones secundarias ligeras con mi grupo de juego habitual.

Una vez que comencé, el proceso desató un tsunami de ideas creativas que se habían embotellado a favor de los sistemas más complejos, tácticos y mecánicos que había estado jugando. El sistema ha sido sometido a muchas pruebas de balance, de juego y de opinión, y lo estoy usando con éxito para jugar con mis hijos y para complementar las sesiones de C&D de mi grupo de juego habitual.

He diseñado intencionadamente Heroic Tales para que sea modular y extensible. La mecánica central es bastante sólida, pero existe para ser modificada, ajustada, personalizada, y reimplementada en una variedad de formas. Para fomentar la reutilización, lo estoy liberando bajo una licencia Creative Commons, lo que significa que tanto los DJ como los diseñadores pueden tomar lo que quieran de las Reglas Centrales (y cualquier suplemento que yo cree).

Con suerte, este sistema narrativo, neutral en cuanto a género y reglas, de resolución de problemas heroicos te dará tanta alegría para jugar como la que me dio a mí para diseñar.

David Garrett
Noviembre, 2020

BIENVENIDOS

Heroic Tales es un juego de rol neutral de resolución de problemas heroicos. Utiliza un sistema de resolución de desafíos por pozo de dados de reglas simples, orientado a la narrativa, basado en equipos y a nivel de escena.

- **Narrativa** — Heroic Tales se enfoca en el fluir de la historia antes que las decisiones tácticas de los personajes. Sus mecánicas están diseñadas para interrumpir la narrativa lo menos posibles.
- **Reglas ligeras** — Las mecánicas básicas son simples y directas. Es fácil de aprender y bien diseñada para jugadores principiantes, niños, y gente que quiera menos complejidad en sus sistema.
- **Basado en equipos** — Otros sistemas están orientados a las acciones individuales de los personajes. Heroic Tales está explícitamente basado en equipos, y el grupo tendrá éxito o fracasará como equipo.
- **Niel de escena** — La mayoría de los otros sistemas resuelven los conflictos desde el nivel de la tarea, o acción individual. Heroic Tales resuelve desafíos a nivel de la escena, tomando las acciones de varios personajes en una sola tirada de dados.
- **Pozo de dados** — Los jugadores tiran un grupo de dados de seis caras (d6) para determinar los resultados de sus decisiones.

INFLUENCIAS

Heroic Tales se inspira en otros sistemas de juegos de rol. El concepto de la resolución a nivel de la escena está tomado de [Wushu](#) por Daniel Bayn. Un inspirador sistema de reglas ligeras es [Lasers & Feelings](#) de John Harper. La ventaja y la desventaja en los papeles de los dados viene de Calabozos & Dragones 5ª edición y los desafíos de habilidad vienen de la 4ª edición.

Cada juego tiene el potencial de mejorar tu experiencia de juego, desde el juego de rol más popular del mundo, hasta el más pequeño de los sistemas independientes.

SIEMPRE GRATIS

Las Reglas Centrales de Heroic Tales siempre estarán disponibles de manera gratuita, par redistribuir y reutilizar. Las Reglas Centrales, junto con los recursos para jugadores, Directores de juego, y diseñadores están disponibles en <https://heroictalesrpg.com>.

CREDITOS & LEGALES

- Heroic Tales fue diseñado y escrito por [David Garrett](#)
- Traducido por Guillermo Gini
- Revisión de números y aportes invaluable de [u/mythic_kirby](#)
- Pruebas de juego, diseño adicional, y la amistad eternamente alentadora de Matt Friedlander, Rob Hays, David Kuchler, y Scott Perry
- Gracias especiales a los usuarios de reddit en [r/rpg](#), [r/RPGcreation](#), y [r/RPGdesign](#)
- Este documento utiliza la fuente Fight to the Finish de Nate Piekos para el título y los encabezados. El cuerpo del texto se establece en Garamond Premier.

VERSIONES

Heroic Tales usa versiones semánticas para indicar cambios en las Reglas Centrales. A cada versión se le da un número de tres partes en el formato MAYOR.MENOR.PARCHE, donde cada número se incrementa de acuerdo a lo siguiente:

1. Versión MAYOR cuando se realizan cambios en la mecánica del núcleo que rompen la compatibilidad con versiones anteriores,
2. Versión MENOR cuando se añaden nuevas reglas y contenidos que mantienen la compatibilidad con las versiones anteriores,
3. Versión PARCHE cuando se abordan errores tipográficos, problemas de diseño, redacción ambigua u otras correcciones menores.

DERECHO DE AUTOR

Las Reglas Centrales de Heroic Tales están registradas © 2020 por David Garrett. Con licencia para su uso bajo la licencia [Creative Commons Attribution 4.0](#).



GUÍA DEL JUGADOR

PRIMEROS PASOS

Heroic Tales está diseñado para un grupo de uno a seis jugadores más un Director del juego. Más de seis jugadores es un grupo grande y, especialmente con la naturaleza colaborativa de la narración de historias en este sistema, puede dar lugar a que la gente se sienta excluida o no sea escuchada.

Una persona del grupo debe desempeñar el papel de Director del Juego (DJ). Tú, afortunado, proporcionarás una trama poco definida (ya que ninguna trama sobrevive al contacto con los jugadores indemne), establecerás la escena y narrarás los resultados de las tiradas de los dados para el resto de las personas de tu grupo. Eres responsable de interpretar todos los personajes, criaturas y súper-tormentas inteligentes que los personajes del jugador encontrarán durante la historia.

Todos los demás asumen el papel de jugadores y se convertirán en personajes durante el juego. Como equipo, los jugadores se enfrentan a *desafíos*, la esencia del sistema de Heroic Tales. Los desafíos pueden ser de todo tipo, desde el combate hasta la exploración y la interacción social; representan los obstáculos que el equipo intenta superar.

Una serie de retos unidos por un argumento se conoce como una *aventura*. Una aventura es como un cuento corto o un capítulo de una novela. Es en gran parte autónoma, pero a menudo se vincula a una narrativa más larga y general.

Cuando un conjunto de personajes se embarca en una serie de aventuras juntos, se conoce como una *campaña*. En el transcurso de una campaña, sus personajes experimentarán altibajos; tendrán éxito heroico y fracasarán dramáticamente; y crecerán tanto individualmente como en equipo.

SESIÓN CERO

Para empezar un juego de Heroic Tales, primero debes determinar una premisa para la campaña. Como grupo, deberán decidir qué tipo de historia quieren contar y qué tipo de personajes quieren jugar. Tanto los jugadores como el DJ deben ponerse de acuerdo en un concepto para que la experiencia sea entretenida y enriquecedora para todos. Por ejemplo, podrías decidir interpretar a una clase de estudiantes superhéroes en Súper Ciudad; a una banda de supervivientes de la peste zombi que apenas se aferran a la cordura en Corre por tu vida; a una tripulación de exploradores espaciales amantes del jazz en Mantis de cuatro toneladas; o a una compañía de aventureros que exploran un mundo en ruinas en Poder y Gloria.

Como parte de esta charla, también deberías discutir con transparencia qué temas o contenidos están fuera de los límites. El tono y la sensación de la historia pueden implicar en gran medida ciertos límites, pero algunos jugadores simplemente no se sienten cómodos explorando ciertos temas como parte de un juego. Es importante acordar estos límites de antemano.

CREAR UN EQUIPO

Una vez determinado el concepto de la campaña, es hora de crear su equipo. Un jugador debe registrar la siguiente información para el grupo:

- **Nombre** — Tal vez son un grupo de aventureros conocido como la Compañía de Búsqueda del Halcón Peligroso o un gremio de ninjas conocido como la Mano Azul. Tal vez son un equipo de superhéroes conocidos como los Gatos Salvajes o parte de un grupo de villanos que los medios han apodado los Diez Terribles. Aunque no lo usen en el personaje, dense un nombre de equipo. Es más divertido de esa manera.
- **Historia de origen** — ¿Por qué tu equipo es un equipo? ¿Cómo se conocieron y cómo descubrieron cómo trabajar juntos de forma efectiva?
- **Nivel de poder** — Cada equipo comienza con un *nivel de poder* de 1. Esto aumentará con el tiempo a medida que su equipo sea más efectivo en el trabajo conjunto.
- **Impulso** — Este valor numérico representa la habilidad de su equipo para superar la adversidad. Empezarán cada desafío con una cantidad de *impulso* basado en el tamaño de su equipo. Dependiendo de sus tiradas de dados, su impulso puede disminuir durante el juego, pero nunca aumentará por encima de este valor.

PERSONAJE

Basándose en el concepto de equipo, cada jugador creará los detalles de su miembro del equipo. Comienza con las características básicas como el nombre, la apariencia y la personalidad de tu personaje. Luego, elige un conjunto de *rasgos* para tu personaje que reflejen las cosas que tu personaje conoce y las cosas que tu personaje puede hacer.

- **Nombre** — Tu nombre debe ser apropiado para el escenario. Si tienes problemas para pensar uno, prueba con un generador de nombres al azar o pide ayuda a tu grupo.
- **Apariencia** — ¿Cómo es tu personaje? ¿Cómo se viste? ¿Qué equipo lleva? ¿Tiene algún tipo de comportamiento físico específico que los demás noten?
- **Personalidad** — ¿Qué te motiva? ¿Qué te pone triste? ¿Cuáles son sus esperanzas y temores? ¿Cómo interactúas con otras personas? ¿Con los animales? ¿Con ciclones inteligentes?

RASGOS

El factor de los *rasgos* de tu personaje entra en juego cuando tu equipo se enfrenta a un desafío. Entretejando detalles de las *habilidades* (cosas que

tu personaje puede hacer) e *intereses* (cosas que tu personaje conoce) en la descripción de tus acciones, puedes influir en el número de dados que tiras cuando intentas superar el desafío.

El *nivel* de un rasgo (principiante, intermedio y avanzado) determina cuántos dados contribuye a tu tirada. Un rasgo de principiante añade un dado, dos dados el intermedio y tres dados el avanzado. El número máximo de dados que tus rasgos pueden contribuir a una tirada es de tres, independientemente de cuántos puedas incorporar a las acciones de tu personaje.

Tu personaje comienza la historia con una habilidad y un interés en cada uno de los tres niveles (para un total de seis rasgos).

Habilidades — las habilidades de un personaje pueden ser habilidades que han pasado tiempo practicando, como caligrafía, escalada en roca, alquimia, baile de salón, o cálculo; o poderes que han adquirido por otros medios, como súper fuerza, jujutsu, necromancia, o invisibilidad.

Intereses — los intereses de un personaje incluyen temas de los que saben más que la mayoría de la gente. Por ejemplo: física de partículas, idiomas ocultos, la economía de las naciones enanas, o la xenobiología.

El alcance de cada rasgo está determinado en gran medida por el escenario de la historia. Por ejemplo, en un escenario de alta fantasía, donde la magia es común, la “magia” es probablemente demasiado general para un rasgo. Por el contrario, una ópera espacial puede tener poca magia, por lo que un rasgo llamado “la Fuerza” puede estar bien. Trabaja con tu DJ para determinar cómo definir el alcance de los rasgos para tu escenario.

BENDICIONES

Además de los *rasgos*, cada personaje comienza con una habilidad especial, llamada *bendición*, que puede ser usada una vez por desafío. Las bendiciones son habilidades estrechamente definidas que otorgan uno de los siguientes beneficios en situaciones específicas:

d6	Bendición
1	Otorga una ventaja en tu próxima tirada.
2	Convierte un fracaso en un éxito en tu próxima tirada.
3	Vuelve a tirar cualquier resultado neutral en una tirada.
4	Concede a cada uno de tus compañeros la capacidad de ignorar un fracaso en su siguiente tirada.
5	Concede a cada uno de tus compañeros la ventaja en su siguiente tirada a cambio de tener la desventaja en tu siguiente tirada.
6	Concede a uno de tus compañeros la habilidad de usar uno de tus rasgos como parte de su acción.

Por ejemplo, un ninja puede tener la siguiente bendición de *ninjutsu*: El arte de devolver.

Atrapar una lanza es fácil. Atraparla sin lastimarse es difícil. Atraparla sin lastimarse y al mismo tiempo girarla y clavársela a tu atacante es casi imposible sin mucha práctica. Resulta que realmente te gusta practicar.

En un desafío que involucra un combate mano a mano, puedes elegir convertir un fracaso en un éxito. Una vez que usas esta habilidad, no puedes usarla de nuevo para el resto del desafío.

DESAFÍOS

Los *desafíos* son el núcleo de la experiencia de Heroic Tales; son los que convierten una sesión de teatro improvisado en un juego. Un desafío es cualquier obstáculo que el equipo tenga que enfrentar colectivamente. Capturar al villano cobarde, detener el tren descarrilado, investigar la escena del crimen o inventar el antídoto para un veneno místico son todos ejemplos de desafíos.

Los desafíos pueden ser extremadamente breves, o pueden abarcar días, meses o años de tiempo de juego — duran exactamente tanto como lo que tenga sentido para la historia y son adjudicados por el DJ. Los desafíos pueden ser iniciados por los jugadores o por el DJ. La dificultad de un desafío se conoce como su *inercia*, y es determinada por el DJ.

Los jugadores normalmente conocen la inercia del desafío que están enfrentando. Sin embargo, dependiendo de la naturaleza y el tono de la historia, puede ser divertido para el DJ mantener la inercia en secreto hasta que se haya alcanzado algún tipo de hito dentro de la escena.

MECÁNICA DEL JUEGO

Para facilitar el juego, los desafíos se dividen en *rondas* que representan una unidad de esfuerzo de un equipo. Al igual que los desafíos en sí, las rondas no representan una unidad de tiempo fija, sino que se adaptan a la naturaleza del desafío. Sin embargo, cada ronda comienza de la misma manera, con el DJ estableciendo la escena describiendo todos los elementos que los personajes son capaces de observar: el quién, el qué, el dónde y el cuándo.

A continuación, los jugadores narran el enfoque de su personaje para superar el desafío y avanzar en la historia. La mecánica de Heroic Tales supone que los personajes son capaces de trabajar de forma coordinada: ya sea en tiempo real a través de cualquier mecanismo apropiado para el escenario y el desafío, como un comunicador de enlace cuántico, un mensaje de texto, telepatía o palomas mensajeras; o a través de un plan creado y comunicado de antemano.

Si los personajes son capaces de comunicarse dentro de las limitaciones de la escena, los jugadores pueden transmitir libremente la narración a los demás y al DJ mientras describen sus acciones. El DJ proporcionará el lado del personaje no jugador de cualquier diálogo, descripciones de los cambios en el entorno debido a las acciones del personaje, y así sucesivamente. Las acciones individuales pueden tomar tanto tiempo como sea necesario para servir a la historia.

Cuando el equipo está satisfecho con sus contribuciones, tiran colectivamente los dados para terminar la ronda y luego determinan el resultado: cuánto progreso hicieron para superar la inercia del desafío y cuánto *impulso* gastaron a lo largo del camino.

Cada jugador tira un conjunto de dados igual a la mitad del *nivel de poder* del equipo (redondeado hacia arriba) más los dados de los rasgos que usó (máximo tres) más dos dados si gana *ventaja* (o menos dos dados si sufre de *desventaja*).

Todos los cuatros, cinco y seis cuentan como *éxitos*; los tres son *neutrales*; y los unos y los dos cuentan como *fallidos*. El resultado de la tirada es igual al número total de éxitos menos el número total de fracasos del equipo.

Como regla general, un equipo de cualquier tamaño, en promedio, agotará su impulso después de siete a nueve rondas. Por lo tanto, un desafío fácil durará, en promedio, de una a tres rondas, un desafío normal de cuatro a seis rondas, y un desafío difícil, que agota los límites del impulso del equipo, de siete a nueve.

Ocasionalmente, un jugador individual luchará por conseguir un conjunto de acciones significativas debido a cómo progresa la narración. Tal vez estén jugando un personaje centrado en el combate mientras el equipo negocia con la Gran Duquesa. Eso está bien. En esas circunstancias, el jugador todavía puede participar, es parte del equipo, y a veces el solo hecho de aparecer marca la diferencia. Las estadísticas detrás de las tiradas de los dados aseguran que un grupo más grande de dados siempre es mejor, por lo que no hay ningún beneficio en abstenerse de una tirada.

VENTAJA Y DESVENTAJA

Si un personaje se beneficia de algún tipo de condición favorable para él, como ser fluido en betelgeuseiano cuando se negocia un tratado de paz interplanetario o tener poderes de explosión piroclástica cuando un dragón gigante de papel maché se despierta y amenaza a la ciudad, entonces puede obtener ventaja en su tirada y añadir dos dados a su pozo. El DJ te avisará cuando se den estas condiciones.

Si, en cambio, un personaje sufre algún tipo de impedimento (por ejemplo, envenenado, hipnotizado, bloqueado cuánticamente, esposado o atrapado en la telaraña de una araña gigante), entonces el jugador sufre una desventaja en su tirada: resta dos dados de su pozo. Un jugador siempre puede tirar un dado, incluso si el hecho de estar en desventaja reduce su fondo a cero.

Si un personaje está sujeto a múltiples condiciones que le otorgan ventaja o desventaja, no se combinan. Sin embargo, la ventaja y la desventaja se anulan mutuamente, por lo que un jugador cuyo personaje tenga dos condiciones que causen ventaja pero una condición que cause desventaja sigue obteniendo ventaja en su tirada.

DIVIDIENDO EL GRUPO

Al enfrentar un desafío, cada lanzamiento de dados representa el esfuerzo colectivo y coordinado de cada miembro del equipo. Ya sea trabajando en colabo-

ración en tiempo real o individualmente ejecutando un plan predeterminado, el equipo se mueve en la misma dirección.

Sin embargo, si uno o más miembros del equipo deciden trabajar de forma independiente, las tiradas de los dados se ven afectadas: en primer lugar, ¿están los dos grupos abordando desafíos diferentes? Si es así, entonces cada grupo es tratado como su propio mini-equipo con el fin de resolver su propio desafío. En este caso, el DJ determinará la inercia de cada desafío por separado.

Sin embargo, si cada grupo intenta abordar el mismo desafío sin coordinar sus esfuerzos, entonces el grupo ya no obtiene el beneficio de trabajar en equipo. Si los efectos de trabajar por separado son en gran medida benignos según el DJ, entonces los dos grupos de jugadores tiran sus dados por separado. Siguen contribuyendo a reducir la inercia del desafío compartido, pero no pueden apoyarse mutuamente compensando los fracasos con los éxitos. Como consecuencia, es probable que agoten el impulso del equipo más rápido que si estuvieran trabajando juntos.

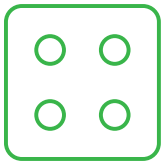
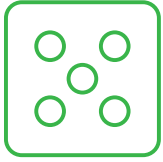
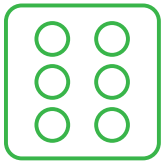
Sin embargo, si los efectos de trabajar por separado tienen consecuencias negativas, entonces todos, independientemente de quién haya tenido la idea de dividir el equipo, sufren una desventaja en su tirada.

DESAFÍOS SUPERPUESTOS

Dado que los desafíos pueden abarcar múltiples períodos de tiempo, ocasionalmente pueden superponerse en parte o en su totalidad. Un desafío entero puede incluso ser resuelto entre tiradas por un segundo desafío más largo.

Si las actividades de los desafíos superpuestos desvían la atención del resto (como intentar descifrar el Gran Libro de la Magia Maligna mientras se evita un ataque zombi), los jugadores estarán en desventaja mientras estén distraídos. El DJ juzgará si dos desafíos superpuestos distraen el uno del otro.

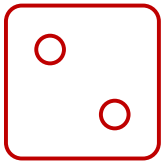
Sin embargo, también es posible que el resultado de un desafío refuerce el otro. Si el equipo intenta extinguir la plaga de zombis en su ciudad, descifrar el Gran Libro de la Magia Maligna cuando no estén siendo atacados podría ayudarles a localizar el Corazón Oscuro que está canalizando la energía negativa hacia su mundo. En este caso, el DJ puede conceder a los jugadores una ventaja en su próxima tirada si descifran lo suficiente del terrible tomo.



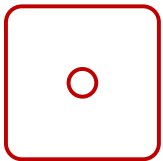
ÉXITOS



NEUTRALES



FALLIDOS



RESULTADOS

Al final de la ronda, los jugadores tiran los dados y el DJ narra los resultados basándose en lo bien que lo hizo el equipo.

Todos los cuatros, cinco y seis cuentan como *éxitos*; los tres son *neutrales*; y los unos y los dos cuentan como *fallidos*. El resultado de la tirada es igual al número total de éxitos menos el número total de fracasos del equipo. Cada éxito neto que el equipo genera reduce la inercia del desafío en uno.

Cada jugador que termina con más fracasos que éxitos, sin embargo, crea una *complicación* que le cuesta al equipo un punto de *impulso*. A pesar de sus mejores esfuerzos, su personaje empeoró las cosas, no las mejoró, y el equipo sufre como resultado. El equipo comienza cada desafío con dos puntos de impulso para cada miembro del equipo.

Modo principiante: para facilitar las cosas a los niños y a los jugadores principiantes, puedes limitar la cantidad de impulso que un equipo puede perder durante una tirada. El método más fácil es limitarlo a la mitad del número de jugadores, redondeando hacia arriba.

Modo Ciego: Un enfoque más sofisticado es limitar la máxima cantidad de impulso que el equipo puede perder con el ordinal de la tirada durante el desafío. El equipo sólo puede perder un impulso durante la primera tirada, dos durante la segunda tirada, y así sucesivamente.

PROGRESO

A medida que el equipo reduce gradualmente la inercia del desafío, el DJ narrará cambios dinámicos en la escena. Tal vez la criatura jefe gigante cambie a su segunda forma o tal vez los bandidos dejen caer sus arcos y saquen sus dagas mientras los jugadores se acercan.

LOGRAR EL ÉXITO

Si el equipo reduce la inercia a cero, entonces el desafío ha sido superado, y el DJ describirá los resultados de su victoria.

FALLAR HACIA ADELANTE

Si el impulso del equipo se reduce a cero, entonces no han logrado superar el desafío dentro de las limitaciones previstas. El DJ debería describir las consecuencias del fracaso, pero aún así avanzar la historia.

Tal vez la científica loca hace un escape audaz para poder seguir atormentando a los personajes otro día. Tal vez los héroes persuaden al barón local para que les proporcione ayuda, pero ahora tienen que limpiar su sótano de ratas

gigantes y mágicas a cambio.

Si el equipo reduce la inercia de un desafío a cero como parte de la misma tirada que agota su impulso, el equipo sigue considerándose exitoso.

AVANCE

Con el tiempo, un equipo mejorará en lo que hace. Los personajes individuales aprenderán y crecerán, pero la sinergia entre los miembros del equipo también mejorará. Para reflejar el crecimiento del equipo, el DJ puede aumentar periódicamente el *nivel de poder* del equipo en uno.

El nivel de poder de un equipo puede llegar a un máximo de diez. La base de la reserva de dados de un jugador es igual a la mitad del nivel de potencia del equipo (redondeando hacia arriba), lo que significa que aumenta de tamaño en cada nivel impar.

Además, en cada nuevo nivel, un jugador puede elegir entre añadir un nuevo *rasgo* de principiante a su personaje o aumentar el nivel de un rasgo existente (de principiante a intermedio y de intermedio a avanzado). Cuando el equipo alcanza el quinto nivel, cada personaje puede seleccionar una *bendición* adicional. Pueden seleccionar una tercera y última bendición en el décimo nivel.

N. de Poder	Pozo D6	Notas de jugadores
1	1	--
2	1	Agrega o mejora un rasgo.
3	2	Agrega o mejora un rasgo.
4	2	Agrega o mejora un rasgo.
5	3	Agrega o mejora un rasgo y una bendición
6	3	Agrega o mejora un rasgo.
7	4	Agrega o mejora un rasgo.
8	4	Agrega o mejora un rasgo.
9	5	Agrega o mejora un rasgo.
10	5	Agrega o mejora un rasgo y una bendición



COMPLEMENTO PARA EL DIRECTOR DEL JUEGO

EL GENTIL ARTE DE LA DIRIGIR JUEGOS

Así que has decidido tomar el papel de Director del Juego. Puede ser un papel desafiante lleno de trabajo de preparación, construcción del mundo y registros, pero también es un papel extremadamente gratificante lleno de un potencial casi ilimitado de creatividad. Como cualquier habilidad, tu capacidad de dirigir el juego mejorará con el tiempo, pero hay unos cuantos principios sencillos que te ayudarán a ti y a tus jugadores a contar una gran historia juntos.

Principio 1 — Los juegos de rol como Heroic Tales son actividades de colaboración. El DJ es sólo un papel en el equipo que está jugando el juego y el equipo tendrá éxito o fracasará en contar una historia divertida y atractiva juntos.

Algunos DJs crean mundos increíblemente detallados llenos de personajes no jugadores extremadamente atractivos y luego escriben historias épicas con un guion muy ajustado, esperando que los jugadores sigan cada indicio. Se resisten a cualquier decisión que un jugador pueda tomar y que se desvíe de la línea de tiempo y los eventos que han predeterminado. Estos juegos, en general, no son divertidos de jugar.

Como DJ, tienes la última palabra sobre lo que ocurre en el mundo, fuera de los personajes, así que tienes que dejar espacio para que los jugadores tomen sus propias decisiones, y para que los personajes afecten significativamente a la historia y al mundo que les rodea.

Principio 2 — Los personajes del jugador son siempre los héroes (o anti-héroes, dependiendo de la trama) de la historia. Son los protagonistas. Tus personajes no jugadores existen para apoyarlos, guiarlos, desafiarlos y antagonizarlos, pero nunca deben ser las estrellas.

Es comprensible, sobre todo cuando dedicas mucho tiempo a desarrollar desafíos atractivos, querer presumir de ellos, pero los desafíos existen para ser superados por los héroes de la historia. A veces esto sucede después de un emocionante juego de gato y ratón rematado con un satisfactorio y villano monólogo. Otras veces, los jugadores resuelven el desafío en un solo rollo y hacen que tu cuidadosa preparación sea irrelevante. Esto está bien. Sólo archiva todas las ideas geniales para otro desafío más adelante y sé feliz de que todos se estén divirtiendo.

Además, como los jugadores son los héroes, siempre debes darles el beneficio de la duda. Deberían poder hacer que sus personajes hagan prácticamente lo que quieran, siempre que todos sientan que encaja con el tono y el ambiente de la historia.

Por supuesto, esto no quiere decir que las acciones de los personajes no tengan

consecuencias. Para crear un mundo creíble y verosímil, los PNJ, las criaturas y otros elementos del mundo deberían reaccionar a sus acciones de forma creíble y coherente.

Además, si cometes un error, está perfectamente bien trabajar con los jugadores para averiguar cómo arreglarlo. Puede que todos decidan dejarlo estar, puede que les den a los jugadores algún beneficio compensatorio, o puede que vuelvan a jugar parte de una historia. La comunicación clara y la confianza son la base de una relación enriquecedora entre los jugadores y DJ.

Principio 3 — Mientras que tú, el DJ, controlas el mundo que rodea a los personajes, el jugador es siempre el árbitro último de lo que su personaje piensa y siente; qué decisiones toma y qué acciones lleva a cabo. Aunque algunos escenarios pueden tener magia u otros poderes que pueden afectar a la mente de un personaje, el jugador siempre debe ser el que decida cómo se desarrolla eso dentro del juego.

Por ejemplo, si un personaje es hipnotizado por la Gran Hipnotizadora, ladrona maestra, artista del escape y la mejor hipnotizadora del mundo, el jugador decide qué hace su personaje mientras está bajo el hechizo de la Hipnotizadora.

Puedes estar tentado de decirle al jugador lo que hace su personaje mientras está bajo los efectos de un hechizo, pero es mucho más divertido y mucho menos frustrante para ellos tomar esas decisiones por sí mismos. Además, los jugadores son excepcionalmente creativos, ¡y lo que decidan que haga su personaje puede ser mucho más interesante que cualquier cosa que se te ocurra!

Principio 4 — En última instancia, Heroic Tales, como cualquier juego de rol, es sólo un juego. Sin embargo, es un tipo especial de juego que implica que la gente se ponga en la mente de un personaje imaginario, y por lo tanto puede evocar emociones reales en las personas que lo juegan.

Como resultado, es extremadamente importante asegurarse de que todos se diviertan y se sientan seguros. Incluso en un juego de terror, por ejemplo, los jugadores necesitan sentirse seguros para bajar la guardia lo suficiente como para sentir la diversión de un buen susto.

Es una buena idea tener una discusión como parte de la primera sesión, donde los jugadores crean su equipo y sus personajes, sobre los temas con los que los jugadores se sienten y no se sienten cómodos, y el tono y el ambiente que se pretende dar a la historia. Por ejemplo, un juego al estilo de Juego de Tronos se sentirá completamente diferente y requerirá una preparación mental diferente por parte de los jugadores que un juego basado en Robin Hood y sus Hombres Felices.

CREACIÓN DE DESAFÍOS

Como DJ, tienes la oportunidad de crear los *desafíos* que los jugadores intentarán superar. Un desafío puede ser cualquier cosa, desde luchar contra un monstruo colosal, con tentáculos, que devora ciudades, hasta desarrollar el antídoto para un veneno mágico que crea zombis. Puede consistir en persuadir a la Gran Duquesa para que patrocine tu viaje a las Islas del Este de la eternidad o puede consistir en ayudar a un viejo y amigable vampiro a rescatar a su amado gato araña, Bigotes, de las Minas Encantadas del Miedo y el Terror.

Como resultado, crear un desafío atractivo es más un arte que una ciencia. Es importante entender las expectativas que cada uno de los jugadores trae al grupo y crear una oportunidad para que cada uno de ellos contribuya. Intenta minimizar la creación de desafíos que resalten las habilidades de un solo personaje - pueden ser interesantes en ocasiones, pero pueden volverse tediosos si se usan demasiado.

Para crear un desafío convincente, deberás pensar en los siguientes elementos:

- **Objetivo** — ¿Qué está tratando de lograr el equipo?
- **Elementos** — ¿Dónde y cuándo se lleva a cabo el desafío?
- **Obstáculos, marco de tiempo y limitaciones** — ¿Qué se interpone en el camino del éxito, y qué podría causar que fracasen?
- **Hitos** — A medida que los personajes progresan hacia su objetivo, ¿cómo cambia la escena?
- **Complicaciones** — cuando un jugador sufre un contratiempo, ¿qué ocurre?
- **Éxito y Fracaso** — ¿Cuáles son los resultados de completar un desafío, tanto positivos como negativos?
- **Inercia** — ¿Qué tan desafiante es el desafío?

OBJETIVO

Es crucial una comprensión compartida del objetivo primario de un desafío. ¿Qué está tratando de lograr el equipo y por qué? Esto debe ser comunicado claramente entre el DJ y los jugadores para que la historia fluya limpiamente.

ELEMENTOS

¿Qué puedes describir a los jugadores para que los personajes tengan un sentido de lugar y propósito? ¿Cómo es la ubicación del desafío? ¿Cómo suena? ¿Cómo huele? ¿Están los personajes físicamente presentes entre sí o se están

comunicando de alguna otra manera?

¿Hay personas presentes? ¿Cuáles son sus nombres y personalidades? ¿Hay criaturas? ¿Monstruos? ¿Fórmulas matemáticas superinteligentes y conscientes de sí mismas?

Si te sientes cómodo con el desarrollo de los elementos de la escena sobre la marcha, no dudes en hacerlo. Si necesitas tiempo para prepararte y pensar las cosas, entonces crea una lista de cosas para recordar.

OBSTÁCULOS, MARCO DE TIEMPO Y LIMITACIONES

Primero, ¿qué va a hacer que el desafío sea un desafío? Algo debe estar en el camino del equipo (a veces literalmente) para que haya una posibilidad de fracaso. Puede haber múltiples obstáculos. Luchar contra el demonio gigante en un puente delgado sobre un pozo de lava burbujeante es mucho más cinematográfico que luchar contra él en medio de una caverna sin características.

En segundo lugar, ¿cuánto tiempo tiene el equipo para completar con éxito el desafío? Las tareas que son, si no triviales, sí sencillas cuando no están limitadas pueden convertirse en una prueba extrema de trabajo en equipo cuando se acerca una fecha límite ajustada con consecuencias graves. Por ejemplo, desarrollar una poción mágica que cure la corte petrificada de la princesa heredera puede ser importante, pero si el equipo puede tomarse su tiempo, se sentirá mucho menos urgente si puede tomarse su tiempo que si tiene que completarlo para el próximo amanecer.

Finalmente, ¿cuáles son los otros límites del desafío? ¿Necesita el equipo colarse en la guarida del líder de la banda rival sin ser visto? ¿Necesitan navegar por el laberinto del minotauro sin llamar su atención? El uso creativo de las restricciones puede elevar un desafío mundano a uno que los jugadores recuerden.

HITOS

A medida que la escena se desarrolla, ¿cómo cambia? ¿Qué es lo que sucede? Un desafío atractivo debe ser dinámico y reaccionar a las acciones de los personajes. La mejor práctica es hacer que la escena cambie significativamente cada tres tiradas más o menos. Esto evita que la acción se vuelva aburrida, y evita que los jugadores se queden sin cosas interesantes que hacer.

Por lo tanto, un desafío difícil debe tener al menos dos hitos y un desafío normal un hito. Para un desafío fácil, el hito es opcional.

Por ejemplo, tal vez llegue la segunda ola de ninjas zombies, y esta ola esté armada con varas electrificadas. Tal vez los personajes corten los tentáculos del tamaño de un rascacielos del gran antiguo y ahora tienen que evitar que se muevan y destruyan la ciudad mientras cierran la puerta del Reino Lejano.

COMPLICACIONES

También puede ser útil tener algunas *complicaciones* a mano para cuando un jugador tire malos dados. Una buena complicación ilustra que la situación acaba de empeorar, pero aún así permite a los personajes la libertad de seguir trabajando en equipo.

Por ejemplo, Kristivn “Kris” Kristvinson, el bárbaro enano, tira los dados y resulta en una complicación mientras su equipo lucha contra los esqueletos cerca de la entrada del Höhle der Winde. Decides que el colosal sistema de cuevas está lleno de trampas, así que describes a Kris cayendo en un pozo de tres metros de profundidad. Ahora el jugador de Kris tiene que narrar cómo salir de la trampa (o cómo hacer que sus compañeros lo ayuden) antes de que pueda volver a blandir su hacha de guerra.

Mecánicamente, el equipo ha tomado una penalización por el dado malo y pierde impulso. La complicación es un dispositivo narrativo que funciona en tándem con el impulso para reflejar el contratiempo en la historia.

ÉXITO Y FRACASO

Los jugadores eventualmente reducirán la *inercia* del desafío a cero o perderán todo su *momento*. ¿Qué sucede en cualquiera de los dos escenarios?

El éxito debe significar que los personajes logren su objetivo de una forma u otra. Si están luchando contra un gran dragón, éste podría rendirse, morir o podría ofrecerse a cambiar su horda de tesoros por su vida. Si están explorando el interminable y profundo Höhle der Winde, el éxito significa llegar al siguiente punto de paso sin perderse.

El fracaso, por otro lado, puede significar muchas cosas pero siempre debe impulsar la narración hacia adelante; el fracaso nunca debe significar que la historia se detenga y el grupo se quede atascado. Tal vez el grupo se da cuenta de que el gran dragón tiene la ventaja, ya que físicamente los recoge y los arroja fuera de su guarida. Tal vez los espeleólogos deambulan, perdidos en las grietas de Höhle der Winde, y llegan a su puesto de control tres días tarde, llegando tarde por unas horas a una reunión con un contacto clave. Ahora tienen que implementar el Plan B y formular un plan alternativo para infiltrarse en la guarida de Koboldkönig.

INERCIA

La inercia de un desafío puede variar de uno a cincuenta. El valor apropiado para un desafío en particular depende del *nivel de poder* del equipo, el número de personajes que participan en el desafío, y cuán difícil o fácil quieres que sea el desafío.

Consulta las tablas de abajo para determinar la inercia apropiada para tu desafío. Estos números se basan en el tamaño estándar del pozo de dados de

un jugador en cualquier nivel de poder. Si un personaje tiene ventaja, o un jugador incorpora sus *rasgos* en sus acciones, entonces el desafío será más fácil. Sin embargo, si un personaje sufre de desventaja, entonces el desafío será más difícil.

Puedes variar la inercia de los desafíos individuales para crear variedad, siempre y cuando uses las tablas proporcionadas como guía.

UN JUGADOR

N. de Poder	Fácil	Normal	Difícil
1-2	0	2	2
3-4	2	2	4
5-6	2	2	4
7-8	2	4	6
9-10	2	4	6

DOS JUGADORES

N. de Poder	Fácil	Normal	Difícil
1-2	0	2	2
3-4	2	4	6
5-6	2	6	8
7-8	4	8	10
9-10	4	8	12

TRES JUGADORES

N. de Poder	Fácil	Normal	Difícil
1-2	2	2	4
3-4	4	6	10
5-6	4	8	10
7-8	6	12	16
9-10	6	12	18

CUATRO JUGADORES

N. de Poder	Fácil	Normal	Difícil
1-2	2	2	4
3-4	4	8	12
5-6	6	10	14
7-8	8	14	22
9-10	8	18	26

CINCO JUGADORES

N. de Poder	Fácil	Normal	Difícil
1-2	2	4	4
3-4	6	10	14
5-6	6	12	18
7-8	10	18	28
9-10	10	20	32

SEIS JUGADORES

N. de Poder	Fácil	Normal	Difícil
1-2	2	4	6
3-4	6	12	18
5-6	8	14	20
7-8	12	22	32
9-10	14	26	38

AVENTURAS Y CAMPAÑAS

Así como una novela se construye a partir de capítulos, que a su vez se construyen a partir de una serie de escenas, se pueden enlazar los desafíos para formar una narrativa larga y cohesiva.

Una serie de retos unidos por una trama se conoce como una *aventura*. Una aventura es muy parecida a un capítulo de una novela que se construye a partir de múltiples escenas. Las aventuras varían en longitud, pero las más breves pueden comprender de tres a cinco desafíos y las más largas de diez a doce. El final de una aventura es a menudo un buen momento para aumentar el nivel de potencia del equipo.

Una *campana* es un conjunto de aventuras unidas por una trama común (o al menos un conjunto común de personajes). A lo largo de una campaña, el equipo crece, aprende y cambia. Una campaña a menudo tiene un objetivo general que las aventuras individuales pueden abordar directamente. Por ejemplo, en la campaña “Viaje a la Grulla de Fuego”, un equipo de jóvenes guerreros llevó la ofrenda de su clan a los confines del imperio. En el camino, lucharon contra clanes rivales, mediaron en la paz entre facciones guerreras de arácnidos y tomaron bajo su ala a una joven abandonada. Finalmente, el equipo entregó su ofrenda al espíritu guardián conocido como la Grulla de Fuego y aseguró la buena fortuna para su clan.

REUTILIZAR ESTE SISTEMA

Heroic Tales está diseñado para ser reutilizado, remezclado y reeditado. Se publica bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0, que te da derecho a usar tantos o tan pocos conceptos y palabras como quieras en tus propios juegos, escenarios, aventuras y otros contenidos, siempre y cuando hagas una declaración clara de que tu material está basado en este material.

Para ello, añade el siguiente texto dondequiera que pongas tus propios derechos de autor:

Este trabajo está basado en [Heroic Tales](#), diseñado y escrito por [David Garrett](#) y licenciado para su uso bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0.

Todo el texto tiene que ser del mismo tamaño que el resto de la sección de derechos de autor, ese es uno de los requisitos de la licencia. Si cumples con estos requisitos, puedes utilizar el icono de Powered By Heroic Tales, que está disponible en los formatos .png y .svg.