

LIBRO 2A

GUÍA RÁPIDA DEL DIRECTOR

NIGHTFALL DOMINION RPG

Edición Starter

ÍNDICE

Capítulo 1 — Bienvenido, Director

- ¿Qué hace un Director?
- ¿Qué hace diferente a Nightfall Dominion?
- La Regla de Oro

Capítulo 2 — La Estructura de una Sesión

- El Ciclo de la Expedición
- Preparación
- Viaje
- Exploración
- Descubrimiento
- Consecuencias

Capítulo 3 — Sistema de Amenaza

- ¿Qué es la Amenaza?
- Cómo aumenta
- Cómo disminuirla
- Eventos de Amenaza

Capítulo 4 — Dirigiendo el Mundo

- Describir escenas
- Crear tensión
- Repartir información
- Hacer preguntas

Capítulo 5 — Fatiga, Corrupción y Miedo

- Cuándo utilizarlos
- Cuándo ignorarlos
- Mantener el ritmo

Capítulo 6 — Anomalías

- Cómo funcionan
- Síntoma
- Efecto
- Costo

Capítulo 7 — Criaturas

- Cómo utilizarlas
- Cuándo combatir
- Cuándo evitar combatir

Capítulo 8 — Tablas Rápidas

- Clima
- Rumores
- Hallazgos
- Encuentros
- Complicaciones

Capítulo 9 — Tu Primera Sesión

- Grey Hollow en 30 minutos

Apéndice

- Pantalla rápida del Director

CAPÍTULO 1

BIENVENIDO, DIRECTOR

"No eres el héroe de la historia. No eres el villano. Eres el mundo."

Si estás leyendo esto, probablemente dirigirás tu primera partida de Nightfall Dominion.

Respira.

No necesitas memorizar cientos de páginas.

No necesitas conocer cada detalle del continente.

No necesitas tener todas las respuestas.

De hecho, una de las verdades fundamentales de Nightfall Dominion es que nadie tiene todas las respuestas.

Ni siquiera tú.

¿QUÉ HACE UN DIRECTOR?

El Director describe el mundo.

Interpreta personajes.

Presenta desafíos.

Controla criaturas.

Decide consecuencias.

Y, sobre todo, responde a las decisiones de los jugadores.

Tu trabajo no es contar una historia.

Tu trabajo es presentar una situación y permitir que la historia surja de las decisiones de los personajes.

NO ESCRIBAS UNA NOVELA

Uno de los errores más comunes de un Director nuevo es planear exactamente lo que debe ocurrir.

No lo hagas.

Los jugadores siempre encontrarán formas inesperadas de resolver problemas.

Y eso es algo bueno.

PREPARA PROBLEMAS

No prepares soluciones.

Prepara situaciones.

Por ejemplo:

Malo

"Los jugadores deben entrar por la puerta principal."

Bueno

"Los jugadores deben entrar al edificio."

Ahora pueden:

- Escalar.
- Excavar.
- Sobornar.
- Encontrar una entrada secreta.
- Derribar una pared.

La solución les pertenece.

¿QUÉ HACE DIFERENTE A NIGHTFALL DOMINION?

Nightfall Dominion no es un juego sobre héroes salvando el mundo.

Es un juego sobre personas intentando comprenderlo.

EL COMBATE NO ES EL OBJETIVO

Muchos RPG premian derrotar enemigos.

Nightfall Dominion premia regresar con respuestas.

Una expedición exitosa no es aquella que mata más criaturas.

Es aquella que descubre algo importante y regresa para contarlo.

EL CONOCIMIENTO ES EL TESORO

Las recompensas más importantes suelen ser:

- Información.
- Mapas.
- Secretos.
- Testimonios.
- Reliquias.
- Memorias.

No oro.

No experiencia.

No botín.

EL VELO ES UN PERSONAJE

El Velo no es un lugar.

No es una tormenta.

No es una criatura.

Es una presencia.

Una herida en la realidad.

Una fuerza que altera todo lo que toca.

Siempre debe sentirse presente.

Incluso cuando no aparece directamente.

LAS RESPUESTAS TIENEN CONSECUENCIAS

Cada descubrimiento cambia algo.

A veces para mejor.

A veces para peor.

Pero nunca deja al mundo exactamente igual.

LA REGLA DE ORO

Si alguna vez dudas sobre una decisión como Director, hazte esta pregunta:

¿Esto genera una historia interesante?

Si la respuesta es sí, probablemente vas por buen camino.

Si la respuesta es no, reconsidera.

EJEMPLO

Un jugador falla una tirada para abrir una puerta.

Opción aburrida

"La puerta no se abre."

Fin.

Opción interesante

"La puerta se abre, pero el ruido atrae algo."

Ahora la historia continúa.

TU OBJETIVO REAL

Tu objetivo no es derrotar a los jugadores.

Tu objetivo no es protegerlos.

Tu objetivo es presentarles decisiones interesantes.

Decisiones difíciles.

Decisiones que tengan consecuencias.

LO QUE LOS JUGADORES RECORDARÁN

Dentro de unos años nadie recordará una tirada cualquiera.

Recordarán:

- La reliquia que encontraron.
- La anomalía que casi los destruyó.
- El compañero que se sacrificó.
- La verdad que descubrieron demasiado tarde.

Eso es Nightfall Dominion.

ANTES DE COMENZAR

No intentes ser perfecto.

No intentes saberlo todo.

Haz preguntas.

Escucha a tus jugadores.

Construyan el mundo juntos.

Y recuerda:

El misterio es más importante que la respuesta.

CAPÍTULO 2

LA ESTRUCTURA DE UNA SESIÓN

"Toda expedición comienza con una pregunta."

Nightfall Dominion funciona mejor cuando las sesiones siguen una estructura sencilla.

No necesitas preparar decenas de encuentros.

No necesitas diseñar enormes mazmorras.

No necesitas planear cada posible decisión de los jugadores.

Solo necesitas una pregunta.

Una verdad oculta.

Y un camino lleno de consecuencias.

EL CICLO DE LA EXPEDICIÓN

La mayoría de las sesiones siguen cinco etapas:

1. Preparación

↓

2. Viaje

↓

3. Exploración

↓

4. Descubrimiento

↓

5. Consecuencias

Esta estructura constituye el corazón de Nightfall Dominion.

1. PREPARACIÓN

Antes de partir, los personajes deben decidir qué harán.

Aquí obtienen información.

Hablan con NPCs.

Compran suministros.

Contratan ayuda.

Investigan rumores.

Y deciden si la expedición vale el riesgo.

Preguntas importantes

Antes de abandonar la seguridad de una ciudad o asentamiento, los jugadores deberían responder:

- ¿A dónde vamos?
 - ¿Por qué vamos?
 - ¿Qué esperamos encontrar?
 - ¿Qué estamos dispuestos a arriesgar?
-

Ejemplo

Un anciano afirma haber visto luces extrañas cerca de una torre abandonada.

Los personajes deciden investigar.

La expedición comienza.

2. VIAJE

El viaje no es tiempo perdido.

El viaje es parte de la aventura.

Durante esta etapa puedes presentar:

- Clima adverso.
 - Encuentros.
 - Rumores.
 - Rastros.
 - Señales del Velo.
 - Decisiones de navegación.
-

Haz que el camino importe

Evita resumir siempre los viajes.

En ocasiones una jornada puede ser más interesante que el destino.

Ejemplo

Los personajes descubren:

- Huellas extrañas.
- Un puente destruido.
- Una caravana abandonada.

Nada de esto tiene que convertirse en combate.

Pero sí puede convertirse en historia.

3. EXPLORACIÓN

Aquí comienza el verdadero corazón de la expedición.

Los personajes investigan.

Observan.

Interpretan.

Conectan pistas.

Toman decisiones.

Describe lo que perciben

En lugar de decir:

"Hay una anomalía."

Describe:

"Las sombras apuntan en direcciones diferentes."

"El aire parece vibrar."

"Los relojes dejaron de funcionar."

Permite que los jugadores descubran el problema.

La información es una recompensa

Cada pista encontrada debe acercar a los personajes a una verdad.

No escondas información importante detrás de una única tirada.

Si una pista es esencial para la historia, los jugadores deberían encontrarla de alguna manera.

4. DESCUBRIMIENTO

Toda expedición necesita una revelación.

Algo que responda la pregunta inicial.

O que la vuelva mucho más peligrosa.

Ejemplos

Los personajes descubren que:

- La torre no está abandonada.
 - La reliquia está activa.
 - El pueblo ha estado ocultando algo.
 - La anomalía fue creada intencionalmente.
 - El verdadero peligro no era el monstruo.
-

La mejor verdad es aquella que cambia algo

Una buena revelación obliga a tomar una decisión.

Ejemplo

Los personajes encuentran una reliquia.

Ahora deben decidir:

- Entregarla.
- Venderla.
- Destruirla.
- Utilizarla.

La historia continúa gracias a esa elección.

5. CONSECUENCIAS

La expedición termina.

Pero sus efectos permanecen.

Esta es la parte que transforma una aventura en una campaña.

Pregúntate siempre

¿Qué cambió?

Tal vez:

- Un personaje ganó Corrupción.
 - Una facción obtuvo información.
 - Una criatura escapó.
 - Una reliquia fue activada.
 - Una comunidad fue salvada.
-

El mundo debe reaccionar

Las acciones de los personajes importan.

Si descubren algo importante, alguien más también estará interesado.

Si destruyen algo valioso, alguien lo lamentará.

Si ayudan a una comunidad, alguien los recordará.

LA FÓRMULA DEL MISTERIO

Cuando prepares una sesión, utiliza esta estructura:

Pregunta

↓

Pista

↓

Obstáculo

↓

Descubrimiento

↓

Consecuencia

Ejemplo Completo

Pregunta

¿Por qué desaparecen viajeros cerca del Bosque Gris?

Pista

Se encontraron herramientas abandonadas.

Obstáculo

Un Eco Viviente protege la zona.

Descubrimiento

Los viajeros no murieron.

Están atrapados en una anomalía temporal.

Consecuencia

Liberarlos podría expandir la anomalía.

Ahora los jugadores deben decidir.

QUÉ PREPARAR ANTES DE UNA SESIÓN

No prepares veinte páginas de historia.

Prepara únicamente:

Un misterio.

Un lugar.

Un peligro.

Una verdad.

Una consecuencia.

Eso suele ser suficiente para una sesión completa.

LO QUE NO DEBES PREPARAR

No prepares:

✗ Las decisiones de los jugadores.

✗ Las soluciones.

✗ Los diálogos exactos.

✗ Un camino obligatorio.

Los jugadores siempre encontrarán soluciones inesperadas.

Eso no es un problema.

Eso es el juego.

RECUERDA

Cuando dudes sobre qué hacer a continuación, pregúntate:

¿Qué descubrirán?

No:

¿Contra qué lucharán?

Esa diferencia es lo que convierte una aventura genérica en una sesión de Nightfall Dominion.

CAPÍTULO 3

SISTEMA DE AMENAZA

"El peligro rara vez aparece de golpe. Normalmente avisa primero."

La Amenaza representa la presión creciente que ejerce el mundo sobre los personajes.

No es un enemigo.

No es una criatura.

No es una estadística de combate.

Es una herramienta para medir cuánto se está complicando la situación.

Cuando la Amenaza aumenta, el mundo responde.

Las criaturas se vuelven más activas.

Las anomalías se intensifican.

Los errores tienen consecuencias más graves.

Y la expedición se vuelve cada vez más peligrosa.

¿QUÉ ES LA AMENAZA?

La Amenaza es una puntuación compartida por toda la expedición.

Comienza normalmente en:

Amenaza 0

Y puede aumentar hasta:

Amenaza 10

¿Quién controla la Amenaza?

El Director.

Los jugadores no necesitan conocer necesariamente el valor exacto.

Aunque algunos Directores prefieren mantenerlo visible sobre la mesa.

Ambas opciones son válidas.

¿CUÁNDO AUMENTA?

La Amenaza aumenta cuando los personajes:

- Hacen ruido innecesario.
 - Fracasan en momentos importantes.
 - Activan reliquias.
 - Interactúan con anomalías.
 - Pierden demasiado tiempo.
 - Atraen atención indeseada.
 - Utilizan rituales peligrosos.
 - Alteran zonas sensibles al Velo.
-

Regla rápida

Situación menor:

+1 Amenaza

Situación importante:

+2 Amenaza

Situación crítica:

+3 Amenaza

ESCALA DE AMENAZA

AMENAZA 0–2

Calma Aparente

El mundo parece tranquilo.

No significa que sea seguro.

Solo significa que aún no ha reaccionado.

AMENAZA 3–4

Inquietud

Comienzan a aparecer señales.

- Sonidos extraños.
 - Huellas recientes.
 - Sensación de ser observados.
 - Cambios en el clima.
-

AMENAZA 5–6

Tensión

La situación comienza a deteriorarse.

- Encuentros inesperados.
 - Comportamientos anómalos.
 - Aparición de criaturas menores.
 - Fenómenos extraños.
-

AMENAZA 7–8

Peligro

La expedición ya no pasa desapercibida.

- Las criaturas reaccionan.
 - Las anomalías se vuelven inestables.
 - Los errores tienen consecuencias graves.
-

AMENAZA 9–10

Crisis

Algo importante ocurre.

La situación cambia radicalmente.

La expedición entra en una fase crítica.

EVENTOS DE AMENAZA

Cuando la Amenaza alcanza 10, el Director puede desencadenar un Evento de Amenaza.

No siempre debe ser combate.

De hecho, normalmente es mejor que no lo sea.

Ejemplos

Llegó algo.

Una criatura importante aparece.

Algo despertó.

Una reliquia reacciona.

El lugar cambia.

La realidad se altera.

El tiempo se agota.

La expedición pierde una oportunidad importante.

El Velo responde.

La anomalía se vuelve más intensa.

DESPUÉS DEL EVENTO

Una vez resuelto el Evento de Amenaza:

La Amenaza vuelve a:

5

No a 0.

Porque la situación sigue siendo peligrosa.

Simplemente ha cambiado.

REDUCIENDO LA AMENAZA

Los personajes pueden reducir la Amenaza mediante acciones inteligentes.

Ejemplos

- **Evitar conflictos.**
 - **Permanecer ocultos.**
 - **Abandonar una zona peligrosa.**
 - **Descansar adecuadamente.**
 - **Resolver el problema principal.**
 - **Desactivar una anomalía.**
-

Reducción sugerida

Acción menor:

-1 Amenaza

Acción importante:

-2 Amenaza

Acción extraordinaria:

-3 Amenaza

NO ABUSES DE LA AMENAZA

La Amenaza no existe para castigar.

Existe para crear tensión.

Si aumenta demasiado rápido:

Los jugadores sentirán que no pueden tomar decisiones.

Si aumenta demasiado lento:

La expedición perderá urgencia.

EJEMPLO COMPLETO

Los personajes investigan una iglesia abandonada.

Amenaza inicial:

0

Encuentran una puerta sellada.

Intentan abrirla.

Fracasan.

+1 Amenaza

Amenaza: 1

Deciden forzar la entrada.

Mucho ruido.

+2 Amenaza

Amenaza: 3

Encuentran una reliquia.

La activan.

+2 Amenaza

Amenaza: 5

Utilizan un ritual para comprenderla.

+1 Amenaza

Amenaza: 6

Permanecen demasiado tiempo explorando.

+1 Amenaza

Amenaza: 7

Algo comienza a moverse bajo la iglesia.

La tensión aumenta.

La expedición entiende que el tiempo se está agotando.

Y eso es exactamente lo que debe provocar la Amenaza.

CONSEJO FINAL

La Amenaza es una herramienta narrativa.

No la utilices para decir:

"Ahora aparece un monstruo."

Utilízala para decir:

"El mundo ha comenzado a reaccionar."

Porque en Nightfall Dominion el peligro no siempre tiene dientes.

A veces tiene preguntas.

CAPÍTULO 4

DIRIGIENDO EL MUNDO

"Los jugadores solo pueden imaginar aquello que les describes."

Una de las habilidades más importantes de un Director no es conocer las reglas.

No es memorizar el lore.

No es interpretar veinte personajes distintos.

Es aprender a describir el mundo de forma interesante.

Los jugadores experimentan Nightfall Dominion a través de tus palabras.

Cada ruina.

Cada criatura.

Cada anomalía.

Cada pueblo.

Todo existe primero en tu descripción.

EL MUNDO DEBE SENTIRSE VIVO

Los personajes no exploran mapas.

Exploran lugares.

Y los lugares tienen personalidad.

Cuando describas una escena, piensa en:

- Qué se ve.
 - Qué se escucha.
 - Qué se siente.
 - Qué parece extraño.
-

Ejemplo pobre

Llegan a una aldea abandonada.

Ejemplo mejor

Las casas permanecen en pie.

Las puertas están abiertas.

La ropa sigue colgada en algunos tendederos.

No hay cadáveres.

No hay animales.

No hay sonidos.

Ahora los jugadores tienen preguntas.

Y las preguntas generan exploración.

DESCRIBE MENOS, SUGIERE MÁS

Uno de los errores más comunes es explicar demasiado.

Nightfall Dominion funciona mejor cuando los jugadores completan parte del misterio con su imaginación.

En lugar de decir

La anomalía absorbe energía temporal.

Di

Los relojes dejaron de funcionar hace años.

Pero siguen marcando segundos.

La segunda descripción genera curiosidad.

UTILIZA LOS CINCO SENTIDOS

Muchos Directores describen únicamente lo que los personajes ven.

Pero el mundo también se escucha.

Se huele.

Se siente.

Vista

La torre parece inclinada hacia el Velo.

Sonido

Algo golpea lentamente desde el interior.

Olor

El aire huele a lluvia, aunque el cielo está despejado.

Tacto

La piedra está tibia.

Demasiado tibia.

Gusto

El agua tiene un sabor metálico extraño.

NO DES TODA LA INFORMACIÓN

Los jugadores deben descubrir cosas.

Si explicas todo inmediatamente, eliminas el misterio.

Ejemplo

En lugar de decir:

Esa reliquia provoca pérdida de memoria.

Describe:

Nadie recuerda cuándo apareció.

Ni siquiera las personas que viven junto a ella.

Permite que los jugadores conecten las piezas.

HAZ PREGUNTAS A LOS JUGADORES

Nightfall Dominion funciona mejor cuando el mundo se construye entre todos.

No tengas miedo de hacer preguntas.

Ejemplos

¿Qué rumor escuchaste sobre este lugar?

¿Por qué tu personaje desconfía de los vampiros?

¿Qué te recuerda esta ruina?

¿Qué historia contaban sobre este bosque cuando eras niño?

Estas respuestas enriquecen la campaña y hacen que los personajes se sientan conectados al mundo.

LA INFORMACIÓN ES UNA RECOMPENSA

Muchos RPG recompensan con oro.

Nightfall Dominion recompensa con respuestas.

Un descubrimiento puede ser:

- Un mapa.
 - Un diario.
 - Un símbolo.
 - Un testimonio.
 - Un recuerdo.
 - Una ubicación olvidada.
-

Pregúntate siempre

¿Qué aprenderán los personajes aquí?

No:

¿Qué encontrarán?

LOS NPC NO SON ENCICLOPEDIAS

Un personaje no debería contar toda la verdad simplemente porque los jugadores hicieron una pregunta.

Las personas tienen:

- Miedos.
 - Prejuicios.
 - Secretos.
 - Información incompleta.
-

Ejemplo

Un aldeano puede decir:

 Mi abuelo decía que la torre estaba maldita.

Eso no significa que sea verdad.

Solo significa que eso es lo que cree.

EL MUNDO DEBE REACCIONAR

Las acciones de los jugadores tienen consecuencias.

Siempre.

Si ayudan a una comunidad

Serán recordados.

Si destruyen una reliquia

Alguien se enfadará.

Si descubren un secreto

Alguien intentará ocultarlo.

Si fracasan

El mundo sigue adelante.

EL SILENCIO ES UNA HERRAMIENTA

No llenes cada momento con explicaciones.

A veces una pausa genera más tensión que una descripción larga.

Ejemplo

Abres la puerta.

...

El interior está vacío.

Pero algo acaba de moverse.

Ese silencio permite que la imaginación trabaje.

EL MIEDO NO VIENE DEL MONSTRUO

Uno de los errores más comunes en el horror es mostrar demasiado.

Nightfall Dominion funciona mejor cuando el miedo surge de la incertidumbre.

Menos efectivo

Aparece un monstruo de tres metros.

Más efectivo

Encuentran huellas.

Después encuentran huesos.

Después descubren que las huellas rodean su campamento.

Ahora los jugadores están preocupados.

Y todavía no han visto nada.

LA REGLA DEL 80%

Cuando describas algo importante:

Explica aproximadamente el 80%.

Deja el otro 20% para que los jugadores lo descubran.

Ese espacio es donde nace el misterio.

SIEMPRE TERMINA CON UNA PREGUNTA

Cada escena debería dejar algo pendiente.

Algo que los jugadores quieran investigar.

Algo que quieran entender.

Algo que los obligue a avanzar.

Ejemplo

Los personajes encuentran un diario.

La última página dice:

"Si alguien encuentra esto, no entren al pozo."

"Ya es demasiado tarde para nosotros."

"Pero todavía pueden detener..."

Y ahí termina.

Ahora los jugadores tienen una nueva pregunta.

Y una nueva razón para continuar.

RECUERDA

No estás narrando una historia.

Estás revelando un misterio.

Describe.

Sugiere.

Pregunta.

Escucha.

Y deja que los jugadores descubran por sí mismos qué clase de mundo habita más allá del Velo.

CAPÍTULO 5

FATIGA, CORRUPCIÓN Y MIEDO

"No todas las heridas sangran."

En Nightfall Dominion los personajes no solo enfrentan criaturas, anomalías y peligros físicos.

También enfrentan agotamiento.

Estrés.

Trauma.

Y la influencia constante del Velo.

Como Director, estas herramientas te ayudan a transmitir que el mundo es hostil.

Pero deben utilizarse con moderación.

El objetivo no es castigar a los jugadores.

El objetivo es crear decisiones interesantes.

FATIGA

La Fatiga representa el desgaste acumulado durante una expedición.

No significa simplemente estar cansado.

Representa:

- Agotamiento físico.
 - Hambre.
 - Estrés.
 - Falta de sueño.
 - Sobrecarga emocional.
 - Exposición prolongada al peligro.
-

¿CUÁNDO OTORGAR FATIGA?

Una buena regla general es:

¿Esta situación exige más de lo normal?

Si la respuesta es sí, considera otorgar Fatiga.

Ejemplos apropiados

- Marchar durante horas.
 - Escalar una montaña.
 - Cruzar una tormenta.
 - Pasar la noche sin dormir.
 - Realizar rituales.
 - Sobrevivir a una anomalía.
-

Ejemplos inapropiados

- Caminar unos minutos.
- Conversar.
- Investigar una habitación.
- Cruzar una calle.

No conviertas la Fatiga en un castigo constante.

EL RITMO DE LA FATIGA

La Fatiga funciona mejor cuando aparece gradualmente.

Los jugadores deben sentir cómo la expedición se vuelve más difícil con el tiempo.

Una buena expedición suele incluir

- Momentos de calma.
- Acumulación de Fatiga.

- Necesidad de descansar.
 - Decisiones sobre recursos.
-

EL CAMPAMENTO

Los descansos son importantes.

Cuando los personajes acampan pueden:

- Recuperar Fatiga.
 - Curar heridas.
 - Comer.
 - Conversar.
 - Planificar.
-

HAZ QUE LOS CAMPAMENTOS IMPORTEN

Algunos de los mejores momentos de una campaña ocurren alrededor del fuego.

Permite que los personajes hablen entre sí.

Compartan historias.

Revelen secretos.

Generen vínculos.

CORRUPCIÓN

La Corrupción representa la influencia del Velo.

No es una enfermedad.

No es una maldición tradicional.

Es una transformación.

¿CUÁNDO OTORGAR CORRUPCIÓN?

La Corrupción debe sentirse especial.

Nunca debería convertirse en algo cotidiano.

Fuentes comunes

- Reliquias activas.
 - Ritualismo.
 - Anomalías.
 - Exposición al Velo.
 - Conocimiento prohibido.
-

MENOS ES MÁS

Un error común es otorgar Corrupción constantemente.

Si todos los personajes acumulan Corrupción cada sesión:

La mecánica pierde impacto.

Mejor enfoque

La Corrupción aparece durante momentos importantes.

Momentos que los jugadores recordarán.

Ejemplo

Los personajes encuentran una reliquia.

Podrían:

- Alejarse.
- Destruirla.
- Estudiarla.

Si deciden interactuar con ella:

Entonces existe un riesgo real de Corrupción.

LA CORRUPCIÓN CUENTA HISTORIAS

La Corrupción no existe para quitar puntos de vida.

Existe para generar cambios.

Alteraciones menores

- Sueños extraños.
 - Escuchar voces.
 - Olvidar detalles.
 - Sensación de ser observado.
-

Alteraciones significativas

- Cambios físicos.
 - Pérdidas de memoria.
 - Obsesiones.
 - Conductas extrañas.
-

Corrupción grave

Aquí comienza la verdadera tragedia.

El personaje sigue siendo él mismo.

Pero cada vez menos.

MIEDO

El miedo es una herramienta narrativa.

No debe aparecer en cada encuentro.

Debe reservarse para aquello que realmente desafía la comprensión humana.

¿CUÁNDO UTILIZAR PRUEBAS DE MIEDO?

Haz una prueba de Voluntad cuando los personajes enfrenten algo verdaderamente perturbador.

No simplemente porque una criatura sea peligrosa.

Buenos ejemplos

- Una anomalía imposible.
 - Una reliquia activa.
 - Una manifestación del Velo.
 - Una criatura que desafía la lógica.
 - Una verdad insoportable.
-

Malos ejemplos

- Un lobo.
- Un bandido.
- Un guardia hostil.

Eso genera tensión.

No terror.

EL MIEDO NO ES COBARDÍA

Fracasar una prueba de miedo no convierte a un personaje en débil.

Simplemente significa que está enfrentando algo superior a su comprensión.

Posibles consecuencias

- Duda.
- Temblor.
- Silencio.
- Huida temporal.
- Desorientación.

No todo debe resolverse con penalizadores mecánicos.

A veces una consecuencia narrativa es más poderosa.

CUÁNDO IGNORAR LAS REGLAS

Esta es probablemente la parte más importante del capítulo.

No utilices Fatiga, Corrupción y Miedo porque las reglas lo permiten.

Utilízalos cuando hagan la historia mejor.

Ignora Fatiga si...

La escena perdería ritmo.

Ignora Corrupción si...

La situación no es realmente importante.

Ignora Miedo si...

No existe una razón narrativa para ello.

EL OBJETIVO REAL

Estas tres herramientas existen para recordar algo fundamental:

Los personajes son humanos.

Pueden cansarse.

Pueden equivocarse.

Pueden romperse.

Y precisamente por eso sus logros importan.

REGLA DE ORO

Antes de aplicar Fatiga, Corrupción o Miedo, pregúntate:

¿Esto hará la historia más interesante?

Si la respuesta es sí, adelante.

Si la respuesta es no, probablemente no sea necesario.

Porque en Nightfall Dominion las mejores consecuencias no son las más duras.

Son las más memorables.

CAPÍTULO 6

ANOMALÍAS

"El monstruo puede matarte. La anomalía puede cambiar las reglas del mundo."

Las anomalías son uno de los elementos más importantes de Nightfall Dominion.

Son fenómenos imposibles.

Heridas en la realidad.

Lugares donde las leyes normales dejaron de funcionar.

No todas son peligrosas.

No todas son hostiles.

Pero ninguna debería sentirse normal.

Una anomalía no es simplemente un enemigo con estadísticas.

Es un problema que los jugadores deben comprender.

¿QUÉ ES UNA ANOMALÍA?

Una anomalía es cualquier fenómeno causado por la influencia del Velo.

Puede afectar:

- El espacio.
- El tiempo.
- La memoria.
- La materia.
- La identidad.
- La percepción.

Algunas duran minutos.

Otras llevan siglos activas.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

Los jugadores no deberían comprender una anomalía inmediatamente.

Primero deben observarla.

Después investigarla.

Y solo entonces intentar resolverla.

LA FÓRMULA DE UNA ANOMALÍA

Toda anomalía puede construirse utilizando tres elementos:

Síntoma

↓

Efecto

↓

Costo

SÍNTOMA

Es aquello que los personajes perciben primero.

Las anomalías rara vez anuncian su verdadera naturaleza.

Primero muestran señales.

Ejemplos

- Los relojes dejan de funcionar.
- Las sombras apuntan en direcciones distintas.

- Los animales evitan una zona.
 - Los ecos responden preguntas.
 - Nadie recuerda haber llegado allí.
-

EFEECTO

Es lo que realmente ocurre.

La verdad detrás del fenómeno.

Ejemplos

- El tiempo se repite.
 - Los recuerdos desaparecen.
 - Las distancias cambian.
 - Los objetos intercambian propiedades.
 - Las personas olvidan su identidad.
-

COSTO

Toda anomalía debe tener un precio.

Comprenderla.

Usarla.

Sobrevivirla.

Algo debe costar.

Ejemplos

- Fatiga.
- Corrupción.
- Tiempo.
- Memorias.
- Recursos.

- Relaciones.
-

NO TODAS LAS ANOMALÍAS SON HOSTILES

Este es uno de los errores más comunes.

Una anomalía no existe únicamente para dañar personajes.

Puede:

- Ayudar.
 - Enseñar.
 - Advertir.
 - Proteger.
 - Confundir.
-

EJEMPLO

El Jardín Inmóvil

Síntoma

Las flores nunca se marchitan.

Efecto

El tiempo está detenido dentro del jardín.

Costo

Quien permanezca demasiado tiempo olvida cuánto tiempo ha pasado.

La anomalía no intenta matar a nadie.

Pero sigue siendo peligrosa.

LAS ANOMALÍAS DEBEN GENERAR PREGUNTAS

Cuando presentes una anomalía, evita explicar inmediatamente qué está ocurriendo.

Malo

Esta anomalía altera la memoria.

Bueno

Los aldeanos recuerdan la misma semana una y otra vez.

Pero nadie parece darse cuenta.

Ahora los jugadores investigan.

TIPOS DE ANOMALÍAS

No es una clasificación científica.

Es una herramienta para el Director.

ANOMALÍAS ESPACIALES

Alteran la distancia y la ubicación.

Ejemplos

- Caminos infinitos.
 - Habitaciones imposibles.
 - Puertas que llevan a lugares distintos.
-

ANOMALÍAS TEMPORALES

Alteran el paso del tiempo.

Ejemplos

- Días repetidos.
 - Objetos envejecidos.
 - Zonas congeladas en el tiempo.
-

ANOMALÍAS DE MEMORIA

Alteran recuerdos e identidad.

Ejemplos

- Personas olvidadas.
 - Lugares imposibles de recordar.
 - Historias que cambian.
-

ANOMALÍAS FÍSICAS

Alteran la materia.

Ejemplos

- Piedra que respira.
 - Agua sólida.
 - Metal orgánico.
-

ANOMALÍAS PSÍQUICAS

Afectan emociones y pensamientos.

Ejemplos

- Miedo irracional.
 - Obsesiones.
 - Sueños compartidos.
-

ESCALANDO UNA ANOMALÍA

Las mejores anomalías evolucionan.

Etapas

Etapas

Extraña.

Etapas

Etapas

Preocupante.

Etapas

Etapas

Peligrosa.

Etapas

Etapas

Catastrófica.

EJEMPLO

Etapas

Etapas

Los relojes se detienen.

Etapas

Los animales desaparecen.

Etapas

Las personas olvidan nombres.

Etapas

Nadie recuerda haber vivido allí.

RELACIÓN CON LA AMENAZA

Las anomalías son una excelente herramienta para utilizar la Amenaza.

Amenaza Baja

Pequeños síntomas.

Amenaza Media

Los efectos comienzan a manifestarse.

Amenaza Alta

La anomalía responde activamente.

Amenaza Máxima

Ocurre un Evento de Amenaza.

La anomalía cambia el escenario.

LAS ANOMALÍAS NO NECESITAN SOLUCIÓN

Algunas pueden resolverse.

Otras no.

Y eso está bien.

A veces el objetivo de la expedición no es detener la anomalía.

Es comprenderla.

Documentarla.

Sobrevivirla.

O escapar de ella.

GENERADOR RÁPIDO DE ANOMALÍAS

Cuando necesites improvisar:

1. Elige un concepto

- Tiempo
- Espacio
- Memoria
- Materia
- Identidad

2. Elige un síntoma

¿Qué ven los personajes?

3. Elige un efecto

¿Qué ocurre realmente?

4. Elige un costo

¿Qué deben perder?

Y tendrás una anomalía funcional en menos de un minuto.

REGLA DE ORO

Si una anomalía puede explicarse fácilmente, probablemente no sea una anomalía.

Las anomalías deben sentirse incompletas.

Inquietantes.

Difíciles de comprender.

Porque incluso los mayores sabios del continente coinciden en una verdad:

Nadie entiende completamente el Velo.

Y quizás sea mejor así.

CAPÍTULO 7

CRIATURAS

"La mayoría de las bestias pueden matarte. Las más peligrosas pueden hablar contigo primero."

Las criaturas de Nightfall Dominion no existen únicamente para ser combatidas.

Tienen historia.

Instintos.

Territorios.

Necesidades.

Y, en algunos casos, objetivos propios.

Como Director, tu trabajo no es lanzar monstruos contra los jugadores.

Tu trabajo es presentar seres que existen dentro del mundo.

Algunos serán enemigos.

Otros aliados.

Otros simplemente estarán intentando sobrevivir.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

Antes de utilizar una criatura, responde cinco preguntas:

¿Qué era?

¿Cómo cambió?

¿Qué desea?

¿Qué protege?

¿Por qué está aquí?

Si puedes responder estas preguntas, probablemente tienes una criatura interesante.

¿QUÉ ERA?

Toda criatura tiene un origen.

Incluso las más extrañas.

Ejemplos

Un lobo.

Un oso.

Un explorador perdido.

Un animal alterado.

Un habitante del continente.

Comprender su origen ayuda a comprender su comportamiento.

¿CÓMO CAMBIÓ?

La mayoría de las criaturas han sido afectadas por el Velo.

No necesariamente de forma física.

Algunas cambiaron:

- Su cuerpo.
 - Su comportamiento.
 - Su percepción.
 - Su relación con el mundo.
-

Ejemplo

Lobo Alterado

Era un lobo común.

Ahora caza utilizando estrategias complejas y parece anticipar movimientos futuros.

¿QUÉ DESEA?

Esta es la pregunta más importante.

Una criatura sin objetivo se convierte en un obstáculo.

Una criatura con objetivos se convierte en un personaje.

Ejemplos

Quiere:

- Alimentarse.
 - Defender territorio.
 - Proteger una reliquia.
 - Encontrar algo perdido.
 - Sobrevivir.
 - Escapar.
-

¿QUÉ PROTEGE?

Muchas criaturas están vinculadas a algo.

Ejemplos

- Un bosque.
- Una ruina.
- Una anomalía.
- Una colonia.
- Una reliquia.

Esto genera conflicto natural.

Los jugadores quieren entrar.

La criatura no quiere permitirlo.

Ahora existe una situación interesante.

¿POR QUÉ ESTÁ AQUÍ?

Toda criatura ocupa un lugar por una razón.

Malo

"Está aquí porque hay un encuentro."

Bueno

"Está aquí porque la anomalía alteró su territorio."

La segunda respuesta genera historia.

LAS CRIATURAS NO SON ENCUENTROS

Este es probablemente el consejo más importante de toda la guía.

No pienses:

¿Qué criatura aparece ahora?

Piensa:

¿Qué criatura vive aquí?

La diferencia es enorme.

COMBATE COMO ÚLTIMO RECURSO

La mayoría de las criaturas no desean morir.

Y los personajes tampoco.

Una criatura puede

- Observar.
- Advertir.
- Acechar.
- Huir.
- Negociar.
- Defenderse.

Antes de atacar.

ESCALADA DE TENSIÓN

Las mejores criaturas rara vez aparecen directamente.

Etapas

Señales.

Etapas

Rastros.

Etapas 3

Evidencia.

Etapas 4

Encuentro.

EJEMPLO

Bearman

Etapas 1

Árboles derribados.

Etapas 2

Huellas enormes.

Etapas 3

Restos de un campamento destruido.

Etapas 4

El Bearman aparece.

Cuando finalmente aparece, los jugadores ya están involucrados emocionalmente.

UTILIZA COMPORTAMIENTOS

Las criaturas se vuelven memorables cuando tienen comportamientos distintivos.

Ejemplos

Devorador de Silicio

Consume paredes y estructuras.

Eco Viviente

Repite acciones del pasado.

Lobo Alterado

Ataca desde varios ángulos simultáneamente.

Sombra del Velo

Parece observar antes de actuar.

Los jugadores recordarán comportamientos mucho más que estadísticas.

CRIATURAS INTELIGENTES

Algunas criaturas pueden comunicarse.

No significa que sean amigables.

Vampiros

Poseen cultura.

Historia.

Objetivos políticos.

Licántropos

Defienden territorios y tradiciones.

Nigromantes

Protegen conocimiento.

No necesariamente información útil.

Estas criaturas deberían sentirse como facciones vivas.

No como monstruos.

CRIATURAS Y ANOMALÍAS

A veces las criaturas están vinculadas a una anomalía.

Ejemplo

Una anomalía temporal genera Ecos Vivientes.

Si la anomalía desaparece, los Ecos también.

Esto crea una conexión entre los elementos del mundo.

CUÁNDO COMENZAR UN COMBATE

Hazte esta pregunta:

¿El combate hará la situación más interesante?

Si la respuesta es sí, adelante.

Si la respuesta es no, considera otra opción.

EJEMPLOS DE ALTERNATIVAS

Los personajes pueden:

- Negociar.
 - Escondarse.
 - Rodear la amenaza.
 - Distraerla.
 - Engañarla.
 - Estudiarla.
-

A menudo estas opciones generan historias más memorables que una pelea.

CRIATURAS LEGENDARIAS

Algunas criaturas deberían sentirse únicas.

No por sus estadísticas.

Por su impacto.

Cuando los jugadores escuchen hablar de ellas:

Deben recordarlas.

Cuando encuentren rastros:

Deben preocuparse.

Cuando finalmente aparezcan:

Deben sentir que algo importante está ocurriendo.

REGLA DE ORO

Una criatura memorable no es la más fuerte.

Es la que genera la mejor historia.

Porque años después los jugadores no recordarán cuánto daño hacía.

Recordarán:

- Lo que protegía.
- Lo que ocultaba.
- Lo que sabía.
- Lo que les obligó a decidir.

Y eso es exactamente lo que buscas en Nightfall Dominion.

CAPÍTULO 8

TABLAS RÁPIDAS

"Cuando no sepas qué ocurre después, deja que el mundo responda."

Las siguientes tablas están diseñadas para ayudarte a improvisar durante una sesión.

No son reglas obligatorias.

Son herramientas.

Utilízalas cuando necesites inspiración, acelerar una escena o introducir un elemento inesperado.

Puedes lanzar dados o simplemente elegir el resultado que te parezca más interesante.

CLIMA

d10

d10	Clima
1	Cielo despejado
2	Nublado
3	Lluvia ligera
4	Lluvia constante
5	Niebla espesa
6	Vientos fuertes
7	Tormenta
8	Frío inusual
9	Calor sofocante
10	Fenómeno extraño relacionado con el Velo

RUMORES

d12

d12

Rumor

- 1 Una reliquia fue vista cerca de unas ruinas.
 - 2 Algo roba ganado durante la noche.
 - 3 Una caravana desapareció sin dejar rastros.
 - 4 Se escuchan voces en un pozo abandonado.
 - 5 Un puente lleva años apareciendo y desapareciendo.
 - 6 Un explorador regresó sin recuerdos.
 - 7 Una aldea afirma haber visto una Sombra del Velo.
 - 8 Un vampiro busca mercenarios discretamente.
 - 9 Un nigromante llegó al pueblo y nadie sabe por qué.
 - 10 Los animales están abandonando una región.
 - 11 Se encontró un mapa antiguo en una tumba.
 - 12 Algo enorme se mueve bajo tierra.
-

ENCUENTROS DE VIAJE

d12

d12

Encuentro

- 1 Caravana mercante.
- 2 Peregrino solitario.
- 3 Exploradores heridos.
- 4 Campamento abandonado.
- 5 Huellas extrañas.

- 6 Restos de una batalla antigua.
 - 7 Lobo Alterado observando desde lejos.
 - 8 Eco Viviente repitiendo una acción.
 - 9 Nómadas de la Marea.
 - 10 Mensajero apresurado.
 - 11 Señales de una anomalía cercana.
 - 12 Algo observa desde la niebla.
-

HALLAZGOS EN RUINAS

d12

- | d12 | Hallazgo |
|-----|-------------------------------------|
| 1 | Diario parcialmente destruido. |
| 2 | Herramientas oxidadas. |
| 3 | Símbolos desconocidos. |
| 4 | Restos de un campamento. |
| 5 | Reliquia menor. |
| 6 | Mapa incompleto. |
| 7 | Puerta sellada. |
| 8 | Restos humanos antiguos. |
| 9 | Objeto imposible de identificar. |
| 10 | Mensaje grabado en piedra. |
| 11 | Registro de una expedición perdida. |
| 12 | Evidencia de actividad reciente. |
-

COMPLICACIONES

d10

d10	Complicación
1	Se pierde tiempo valioso.
2	Aumenta la Amenaza.
3	Se rompe una herramienta.
4	Se pierde una ración.
5	Comienza una tormenta.
6	Aparece una criatura menor.
7	Una anomalía se manifiesta.
8	Un aliado resulta herido.
9	Algo importante desaparece.
10	El Velo responde.

RECOMPENSAS

d12

d12	Recompensa
1	5 Dominion
2	10 Dominion
3	20 Dominion
4	50 Dominion
5	Información valiosa
6	Un contacto útil

- 7 Una reliquia menor
 - 8 Suministros adicionales
 - 9 Un favor importante
 - 10 Un mapa antiguo
 - 11 Acceso a una nueva expedición
 - 12 Una verdad peligrosa
-

TRUEQUE

d10

¿Qué busca realmente esta persona?

- | d10 | Interés |
|-----|------------------|
| 1 | Comida |
| 2 | Agua |
| 3 | Herramientas |
| 4 | Munición |
| 5 | Medicina |
| 6 | Protección |
| 7 | Información |
| 8 | Un favor |
| 9 | Materiales raros |
| 10 | Una reliquia |
-

NOMBRES RÁPIDOS

d10

Masculinos

1. Arlen
2. Corvus
3. Darius
4. Lucan
5. Maelor
6. Varek
7. Oren
8. Hadrian
9. Silas
10. Torren

Femeninos

1. Helena
 2. Lyra
 3. Selene
 4. Elara
 5. Vivienne
 6. Mara
 7. Astrid
 8. Nyra
 9. Evelyn
 10. Isolda
-

EVENTOS DE AMENAZA

d10

Cuando la Amenaza alcanza 10:

d10	Evento
1	Una criatura aparece.
2	Una reliquia se activa.
3	El clima empeora.
4	Una anomalía evoluciona.

- 5 Una facción rival llega al lugar.
 - 6 Algo importante desaparece.
 - 7 Un aliado se pierde.
 - 8 La expedición queda atrapada.
 - 9 El Velo se manifiesta.
 - 10 La realidad cambia temporalmente.
-

GENERADOR DE MISIONES

d6

Objetivo

1. Recuperar
2. Investigar
3. Escoltar
4. Localizar
5. Destruir
6. Entregar

Objetivo Secundario

1. Reliquia
2. Persona
3. Documento
4. Criatura
5. Expedición perdida
6. Artefacto extraño

Complicación

1. Anomalía
 2. Clima extremo
 3. Rivalidad entre facciones
 4. Corrupción
 5. Criatura territorial
 6. Tiempo limitado
-

Ejemplo

Investigar + Expedición Perdida + Anomalía

Resultado:

"Investigar el destino de una expedición desaparecida dentro de una región afectada por una anomalía."

Ya tienes una aventura.

CONSEJO FINAL

No utilices estas tablas para reemplazar tu creatividad.

Úsalas para sorprenderte.

A veces los mejores momentos de una campaña nacen de una combinación inesperada.

Y en Nightfall Dominion, las mejores historias suelen comenzar con una simple pregunta:

¿Qué podría salir mal?

CAPÍTULO 9

TU PRIMERA SESIÓN

Grey Hollow en 30 Minutos

"Toda gran campaña comienza con una pequeña pregunta."

Este capítulo está diseñado para ayudarte a dirigir tu primera partida de Nightfall Dominion incluso si nunca has dirigido un RPG antes.

No necesitas leer toda la Guía del Director.

No necesitas memorizar el mundo.

Solo necesitas una situación inicial.

Algunos jugadores.

Y la disposición de descubrir qué ocurre.

RESUMEN DE GREY HOLLOW

Grey Hollow es una pequeña comunidad fronteriza.

No es rica.

No es poderosa.

No es famosa.

Es simplemente uno de los muchos asentamientos que intentan sobrevivir en un mundo marcado por el Velo.

Durante las últimas semanas han ocurrido sucesos extraños.

Animales desaparecidos.

Luces nocturnas.

Personas que escuchan voces.

Y recientemente un explorador desapareció cerca de unas ruinas antiguas.

Los habitantes comienzan a preocuparse.

LA PREMISA

Los personajes llegan a Grey Hollow.

Pueden haber sido enviados por:

- Fortaleza del Alba.
- Eclipse Arcano.
- Un comerciante.
- Una expedición privada.
- Motivaciones personales.

Poco después descubren que un explorador llamado:

Elias Thorn

desapareció mientras investigaba unas ruinas cercanas.

Su familia ofrece una recompensa.

Y varias personas afirman haber visto luces extrañas durante la noche.

TU OBJETIVO COMO DIRECTOR

No intentes contar una historia específica.

Tu objetivo es presentar un misterio.

Los jugadores decidirán cómo resolverlo.

ESCENA 1

LLEGADA A GREY HOLLOW

Describe:

- Casas de madera envejecidas.
- Calles de tierra.
- Una pequeña plaza.
- Habitantes nerviosos.

Algo se siente extraño.

No peligroso.

Todavía.

Solo extraño.

Información disponible

Los aldeanos comentan:

- Se escuchan ruidos en las ruinas.
 - Hay luces por las noches.
 - Elias Thorn no regresó.
 - Los animales evitan esa zona.
-

ESCENA 2

INVESTIGACIÓN

Los personajes pueden:

- Hablar con aldeanos.
 - Examinar pertenencias de Elias.
 - Buscar rastros.
 - Visitar la taberna.
 - Revisar mapas antiguos.
-

Pistas posibles

Pista 1

Elias estaba dibujando símbolos extraños.

Pista 2

Varias personas escucharon voces.

Pista 3

Los animales abandonaron el bosque cercano.

Pista 4

Las ruinas son mucho más antiguas que el pueblo.

No escondas todas las pistas detrás de tiradas.

Los personajes deberían obtener información simplemente investigando.

ESCENA 3

EL VIAJE

Las ruinas se encuentran a varias horas de Grey Hollow.

Durante el camino puedes introducir:

- Huellas extrañas.
- Restos de un campamento.
- Cambios extraños en la vegetación.
- Un Eco Viviente.

No es obligatorio incluir combate.

ESCENA 4

LAS RUINAS

Describe:

- Piedra oscura.
- Arquitectura imposible.
- Símbolos erosionados.
- Un silencio incómodo.

Los jugadores deben sentir curiosidad.

No miedo inmediato.

Lo que realmente ocurre

Una pequeña anomalía está activa.

Síntoma

Los sonidos se repiten.

Efecto

Los ecos del pasado permanecen atrapados.

Costo

Permanecer demasiado tiempo provoca Fatiga.

ESCENA 5

EL DESCUBRIMIENTO

Los personajes encuentran a Elias.

Está vivo.

Pero desorientado.

Afirma haber escuchado algo dentro de las ruinas.

Algo que repetía una pregunta.

Una y otra vez.

La pregunta

Puedes utilizar:

"¿Recuerdas quién eras antes?"

o

"¿Por qué siguen regresando?"

o

"¿Quién abrió la puerta?"

No expliques la anomalía completamente.

Nightfall Dominion funciona mejor cuando algunas preguntas permanecen abiertas.

ESCENA 6

REGRESO

Los personajes regresan a Grey Hollow.

Obtienen:

- Recompensa.
 - Información.
 - Nuevas preguntas.
-

Posibles consecuencias

Opción 1

La anomalía permanece activa.

Opción 2

La anomalía desaparece.

Opción 3

La anomalía se vuelve más fuerte.

Opción 4

Una facción se interesa por el descubrimiento.

SI LOS JUGADORES HACEN ALGO INESPERADO

Lo harán.

Siempre lo hacen.

Y eso está bien.

Regla rápida

Cuando no sepas qué ocurre:

Pregúntate:

¿Qué sería interesante?

Luego:

¿Qué tendría consecuencias?

La respuesta suele ser correcta.

SI APARECE COMBATE

Manténlo breve.

Manténlo peligroso.

Manténlo significativo.

No conviertas la sesión en una sucesión de peleas.

SI APARECE CORRUPCIÓN

Utilízala con moderación.

Esta primera aventura debe introducir el concepto.

No destruir personajes.

SI APARECE MIEDO

Haz que el miedo provenga del misterio.

No del daño.

LO QUE DEBEN APRENDER LOS JUGADORES

Al finalizar la sesión deberían comprender:

- ✓ Cómo funcionan las tiradas.
 - ✓ Cómo funciona la exploración.
 - ✓ Qué es una anomalía.
 - ✓ Qué es el Velo.
 - ✓ Cómo tomar decisiones.
 - ✓ Que las respuestas tienen consecuencias.
-

LO QUE DEBES APRENDER COMO DIRECTOR

No necesitas conocer todas las respuestas.

No necesitas controlar cada detalle.

No necesitas predecir a los jugadores.

Tu trabajo es presentar preguntas.

Y dejar que el mundo responda.

BIENVENIDO A NIGHTFALL DOMINION

Ya estás listo. Tienes un misterio.

Tienes personajes. Tienes una anomalía.

Y tienes una comunidad que necesita ayuda.

Todo lo demás surgirá en la mesa.

APÉNDICE

PANTALLA RÁPIDA DEL DIRECTOR

(Referencia de una página)

Tirada Básica

2d10 + Atributo + Especialización

Dificultades

- Fácil: 10
- Normal: 14
- Difícil: 18
- Extrema: 22

Ventaja

3d10, conservar los dos más altos

Desventaja

3d10, conservar los dos más bajos

Amenaza

0–10

Descanso Breve

1 hora

Descanso Largo

8 horas

Fatiga

5 + Cuerpo

Resistencia al Velo

Voluntad + Resonancia

Regla de Oro

Presenta preguntas, no respuestas.

FIN DE LA GUÍA RÁPIDA DEL DIRECTOR

"La verdad está ahí fuera. El problema es decidir qué hacer cuando la encuentres."