

PARA QUIEN NUNCA HA JUGADO

TU PRIMERA PARTIDA

Si te han invitado a una mesa y no tienes ni idea de qué es esto, estás en el sitio correcto. Aquí se explica qué es un juego de rol, qué se espera de ti y cómo se juega en RoleForge, sin dar nada por sabido.

SEPTIEMBRE DE 2026 · DIECISÉIS CAPÍTULOS · NO HACE FALTA HABER JUGADO NUNCA A NADA

ÍNDICE

01. Qué es un juego de rol

02. Quién es quién en la mesa

03. Entrar en RoleForge

04. Tu mesa por dentro

05. Tu personaje

06. La ficha, campo a campo

07. Los dados

08. La sesión en directo

09. El tablero y tu figura

10. Tu mochila

11. Cartas y avisos

12. El diario de la campaña

13. Entre sesiones y en el móvil

14. Cómo ser un buen jugador

15. Vocabulario

16. Dudas de la primera vez

01 QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Un juego de rol es una historia que se cuenta entre varias personas. Una la narra y el resto interpretan a un personaje dentro de ella. Cuando algo puede salir bien o mal, lo deciden unos dados.

Imagina una serie en la que tú decides lo que hace uno de los protagonistas. No hay guion escrito: hay una situación —una biblioteca cerrada de noche, una nave que pierde oxígeno, un pueblo donde desaparecen los perros— y un grupo de personas decidiendo qué hacen sus personajes. Alguien, el **Game Master**, describe el mundo y responde a lo que hacéis.

CÓMO SUENA UNA PARTIDA DE VERDAD

- ◆ **Game Master:** La puerta de la sección prohibida está entornada. Dentro se oye un roce, como de páginas.
Tú: ¿Puedo asomarme sin entrar del todo?
Game Master: Claro. Tírame Percepción.
Tú: (*pulsas el botón de tu ficha*) Un 17.
Game Master: Ves una figura encorvada entre dos estanterías. No es el bibliotecario: es más pequeña, y tiene las manos llenas de tinta.

Eso es todo. Hablar, decidir y, de vez en cuando, tirar un dado.

LO QUE *NO* ES

- ◆ **No hay que actuar.** Puedes decir «mi personaje se acerca y pregunta quién anda ahí» en lugar de poner voz. Las dos formas valen y nadie te va a mirar raro.
- ◆ **No se gana ni se pierde.** No hay marcador. Lo que hay es una historia que sale mejor cuanto más os metáis en ella.
- ◆ **No hay que estudiarse nada.** Las reglas que necesitas caben en el capítulo 7, y quien dirige está para resolver dudas.
- ◆ **No hace falta ser gracioso, ni valiente, ni listo.** Tu personaje puede ser cobarde, torpe o mentiroso; suele ser más divertido.

I Si has jugado alguna vez a «yo era un pirata y tú me perseguías», ya sabes jugar a rol. Esto es lo mismo con dos añadidos: alguien lleva las riendas y los dados deciden lo dudoso.

02 QUIÉN ES QUIÉN EN LA MESA

QUIÉN	QUÉ HACE
Game Master	Narra el mundo, interpreta a todos los demás personajes y decide cuándo hay que tirar un dado. En otras mesas lo verás como máster, DM, narrador o guardián: es la misma persona. No juega contra ti : su trabajo es que la historia sea buena.
Tú (jugador)	Llevas un personaje. Decides lo que hace, lo que dice y lo que piensa. Nadie más puede decidir por él.
Tu personaje	La persona imaginaria que interpretas. Tiene nombre, historia y unas cuantas cifras en una ficha. Se le llama también «PJ».
Los PNJ	«Personajes no jugadores»: todos los demás —el bibliotecario, el trasgo, la profesora— los lleva el Game Master.
La mesa	El grupo entero, y también la campaña: la partida que jugáis juntos, sesión tras sesión.

UNA SESIÓN, POR DENTRO

- 1 Quedáis a una hora. En RoleForge te llega el aviso tres días antes y el día antes, así que es difícil olvidarse.
- 2 El Game Master recuerda dónde os quedasteis y describe la escena.
- 3 Habláis, preguntáis, decidís. Cuando algo puede fallar, se tira un dado.
- 4 Dos o tres horas después, se corta en un buen momento. A veces el Game Master escribe un resumen en el diario para que no se os olvide.

03 ENTRAR EN ROLEFORGE

RoleForge es la web donde vive vuestra partida: tu ficha, el mapa, las cartas y la pantalla desde la que se juega.

- 1 Necesitas una **cuenta de Discord** (gratis, la que ya usas para hablar con tus amigos). No hay que crear otra cuenta ni inventarse contraseñas.
- 2 Abre el **enlace** que te ha pasado quien dirige y pulsa **Entrar con Discord**. Discord te preguntará si autorizas: acepta.
- 3 Ya estás dentro. Verás **MIS MESAS** con la partida a la que te han invitado.

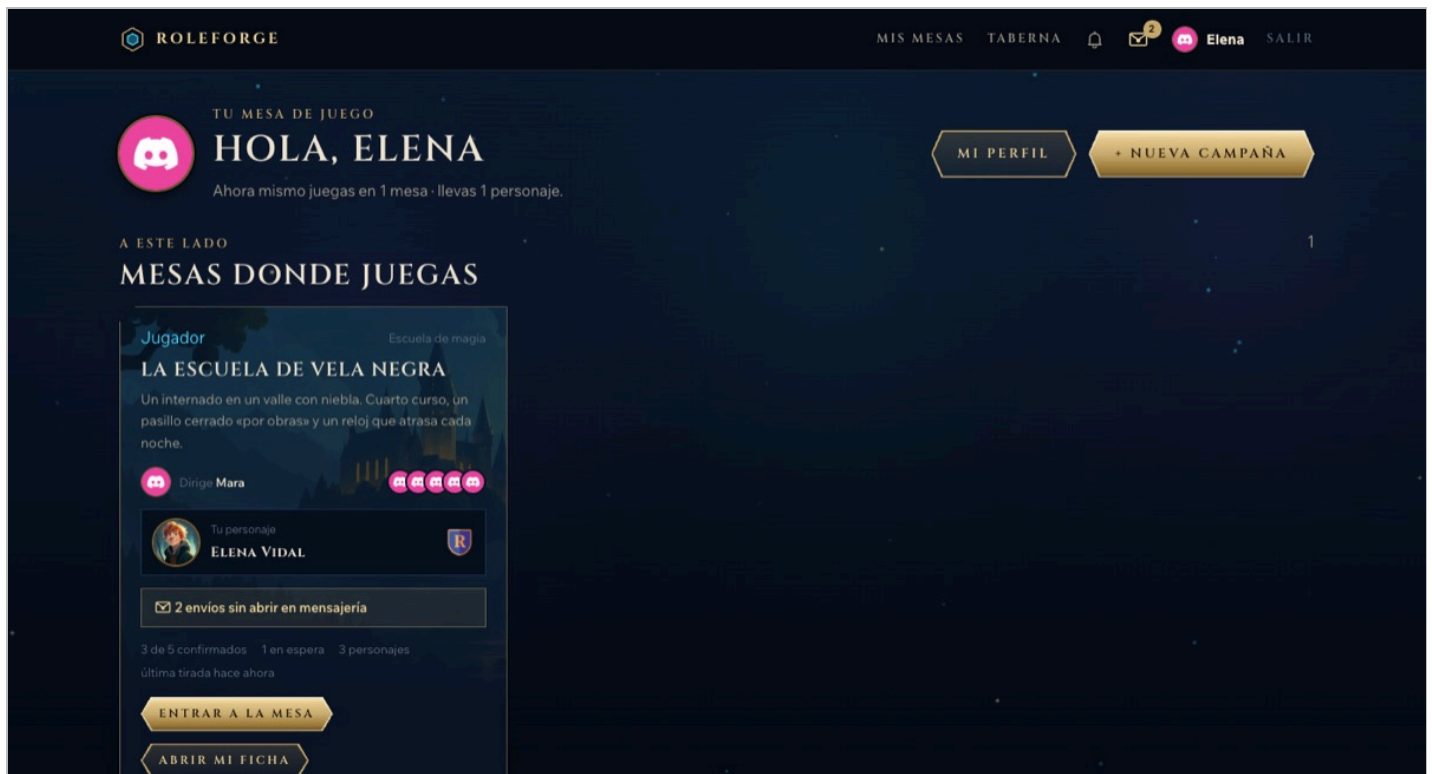


FIGURA 1 «Mis mesas»: tus partidas. Si te invitan a otra, aparecerá aquí también.

- I Si la mesa está **abierta**, también puedes llegar por la **Taberna**: es el tablón donde se anuncian las partidas con plaza libre. Pides sitio, cuentas un poco de ti y quien dirige te confirma.

ESTAR APUNTADO Y TENER PLAZA

Son dos cosas distintas: **apuntado** es que estás en la lista; **con plaza confirmada** es que el Game Master te ha sentado a la mesa. Hasta que te confirme puedes mirar y crear tu personaje, pero no entras en los

turnos ni recibes los avisos de sesión. Es cuestión de que te dé al check.

04 TU MESA POR DENTRO

Al entrar en la partida ves esto:



FIGURA 2 La mesa vista por un jugador. Arriba a la derecha, el botón grande para entrar a jugar; a la derecha, la próxima partida, el diario y la mensajería.

DÓNDE	QUÉ ES
Personajes	El tuyo y los de tus compañeros. De ellos solo ves su carta de presentación: su ficha entera es cosa suya y de quien dirige.
Mesa de juego	El botón dorado que abre la pantalla de la sesión. Es donde se juega.

Últimas tiradas	Lo que va tirando la mesa, en directo. Debajo puedes tirar un dado suelto si te apetece.
Próxima partida	Cuándo habéis quedado, si el Game Master lo ha convocado.
Diario de la campaña	El libro de la partida. Si aún no hay nada, te lo dirá.
Mensajería	Tus cartas y notas. Con el número de envíos sin abrir.
La mesa	Quién dirige y quién juega, y cuántas plazas hay.

05 TU PERSONAJE

Tu personaje es la persona que vas a interpretar. No tiene que parecerse a ti, y suele ser más divertido si no se parece.

ANTES DE RELLENAR NADA

Piensa tres cosas y ya tienes personaje:

- 1 **Quién es.** Una frase: «una chica callada que se fija en todo», «un tipo grande y ruidoso que no deja a nadie atrás».
- 2 **Qué se le da bien.** Una cosa. Correr, mentir, los libros, pelear, caer bien.
- 3 **Qué quiere.** Algo pequeño y concreto: entrar en el equipo, saber quién era su padre, que le dejen en paz.

- ♦ **Un defecto vale más que diez virtudes.** Un personaje que no sabe pedir ayuda, o que siempre entra antes de pensar, le da al Game Master material para meterte en líos, que es de lo que va esto.

CREARLO

- 1 En tu mesa, pulsa **Crear mi personaje**.
- 2 Ponle **nombre** y, si quieres, una **imagen** (un dibujo, una foto, algo hecho con IA... o nada: aparecerá su inicial).

3 Se abre la ficha. A partir de ahí, rellena con calma: se guarda sola.

I Si tu Game Master ha dejado **instrucciones**, las tienes en el botón «Instrucciones» dentro de la ficha: cuántos puntos repartir, qué secciones son obligatorias, el tono de la partida. Léelas antes de empezar.

06 LA FICHA, CAMPO A CAMPO

La ficha es la hoja de tu personaje: quién es y qué sabe hacer. Cada mesa tiene la suya, porque la diseña quien dirige, pero todas funcionan igual.



FIGURA 3 La ficha por dentro. A la izquierda, tu foto, el progreso y los objetos de acceso rápido; en el centro, las secciones; a la derecha, los campos de la que estás viendo.

LO QUE TE VAS A ENCONTRAR

COSA	QUÉ SIGNIFICA
Atributos (Magia, Valentía...)	Números que dicen lo bueno que es tu personaje en algo. Cuanto más alto, mejor le sale. Casi siempre hay que repartir una cantidad de puntos entre ellos: no puedes ser bueno en todo, y ahí está la gracia.
El botón del dado	Junto a cada atributo. Al pulsarlo tiras y se suma ese número solo.
Salud, energía, cordura...	Contadores con su barra. Bajan cuando te pasa algo malo y suben cuando te curan. No los toques tú salvo que te lo pidan.
Monedero	El dinero de tu personaje, con su cambio hecho.
Campos de texto	Tu historia, tus miedos, tu secreto. No hay respuestas correctas; una línea ya vale.
Los puntos de arriba	El progreso: uno por sección. Cuando no falta nada aparece el sello Ficha completa .

! Hay campos que **no verás**: los que quien dirige guarda para sí (lo que tu personaje esconde sin saberlo, notas sobre ti). Es normal y forma parte del juego.

SE GUARDA SOLA

No hay botón de guardar: arriba a la derecha pone «Los cambios se guardan solos». Puedes cerrar la pestaña a media frase y seguir mañana desde el móvil.

07 LOS DADOS

Los dados solo aparecen cuando algo puede salir bien o mal. Si tu personaje cruza una puerta abierta, no se tira nada: la cruza.

QUÉ ES «1D20 + 3»

◆ **1d20** quiere decir «un dado de veinte caras». Sale un número del 1 al 20, al azar.

- ◆ **+3** es lo que aporta tu personaje: su atributo. Si tienes Magia 3, tu tirada de magia suma 3.
- ◆ El **total** es lo que cuenta. Un 14 en el dado con +3 son 17.

Hay dados de más tipos —d4, d6, d8, d10, d12, d100—, y los verás por su nombre: «tírame 1d6 de daño». El número de después de la *d* son las caras.

QUÉ ES UNA DIFICULTAD

A veces quien dirige dice «dificultad 12»: hay que sacar 12 o más. Si no lo dice, no te preocupes: él sabe contra qué compara.

CRÍTICO Y PIFIA

- ◆ Un **20 natural** (el dado marca 20) es un crítico: sale extraordinariamente bien.
- ◆ Un **1 natural** es una pifia: sale mal, y normalmente de forma memorable.

- ◆ **Sacar poco no es fracasar.** Una tirada baja es la historia girando: te ven, se rompe la cuerda, el libro está en otro idioma. Las mejores sesiones suelen venir de una pifia.

CÓMO SE TIRA EN ROLEFORGE

- ◆ Desde tu **ficha**: el botón de dado junto al atributo.
- ◆ Desde la **mesa de juego**, cuando te piden una tirada: sale un botón grande en el centro.
- ◆ Desde **Discord**, si vuestro canal está enlazado, con el comando `/dado`. El bot enseña el dado rodando y el resultado cuenta igual que si lo hubieras tirado en la web.

Todas las tiradas se ven al momento en el historial de la mesa, así que nadie tiene que fiarse de la palabra de nadie.

08 LA SESIÓN EN DIRECTO

A la hora de jugar, todo el mundo entra en la **mesa de juego**. Es una pantalla que veis a la vez y que va cambiando según narra quien dirige.

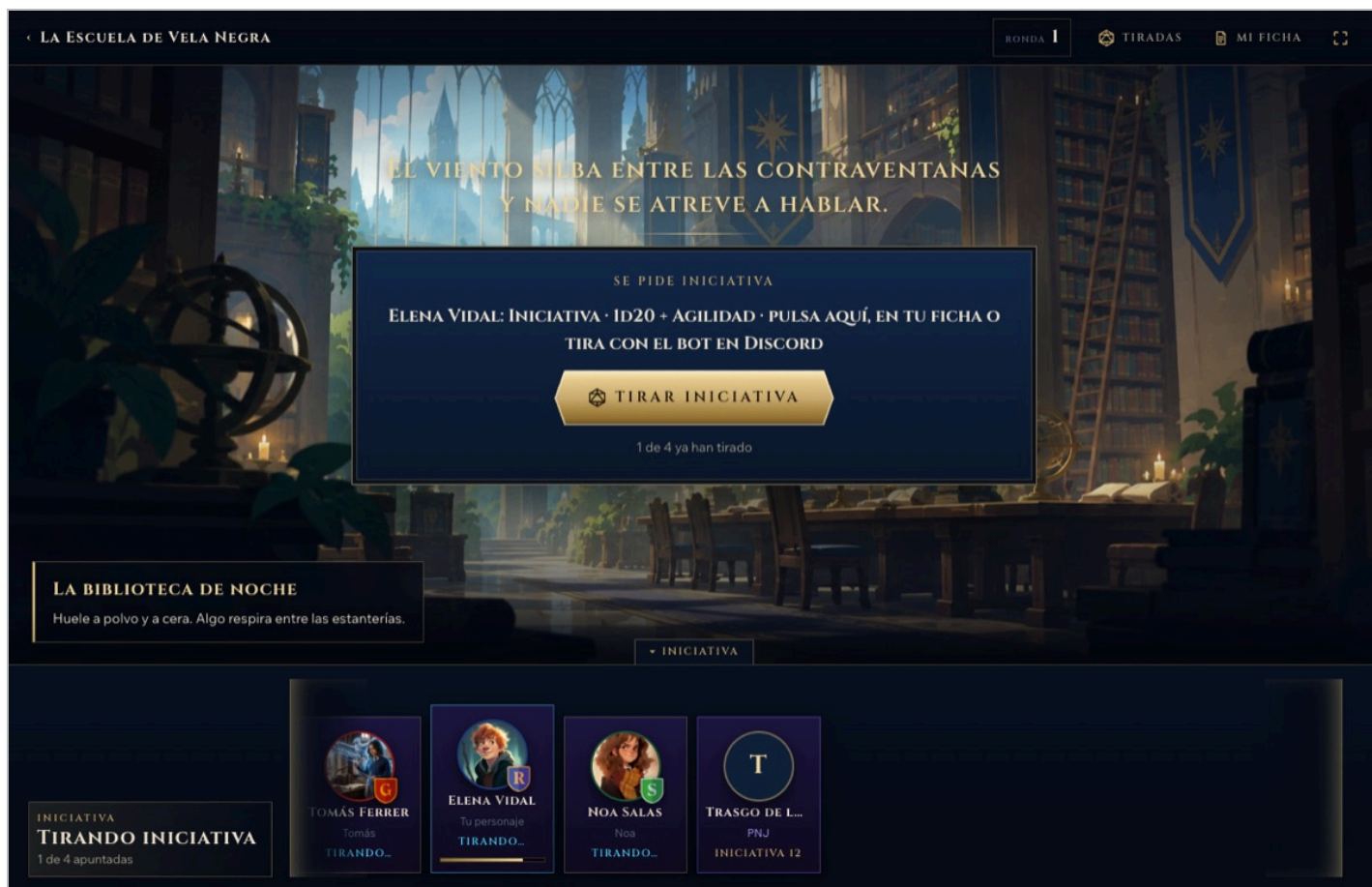


FIGURA 4 La mesa de juego con una tirada pedida: el botón grande es para ti. Abajo, las fichas de la mesa; la tuya va marcada como «Tu personaje».

LO QUE VES

- ◆ **La escena:** la imagen del sitio donde estáis, con su nombre y una frase. A veces hay música: si aparece un reproductor pequeño, dale al play.
- ◆ **La barra de abajo:** las fichas de la mesa. La tuya pone «Tu personaje». Los PNJ salen marcados como tales.
- ◆ **El turno:** cuando hay combate, la ficha de quien juega se ilumina en dorado y a la izquierda pone quién es.

CUANDO TE PIDEN UNA TIRADA

- 1 Aparece un cartel en el centro con lo que hay que tirar: «Iniciativa · 1d20 + Agilidad».
- 2 Pulsa el botón. Ya está: el resultado sale solo y lo ve toda la mesa.
- 3 Si no estás mirando la pantalla, el mismo aviso te llega a tu ficha y por Discord.

QUÉ ES LA INICIATIVA

Cuando empieza una pelea o una escena en la que importa el orden, cada uno tira **iniciativa**: quien saca más, actúa antes. La barra de abajo se ordena sola con esos números y el Game Master va pasando turnos. Cuando te toque, dices lo que hace tu personaje.

ESTADOS

Debajo de tu ficha pueden aparecer etiquetas de colores: **herido**, **protegido**, **envenenado**, **concentrado**... Son cosas que te están pasando ahora mismo. Muchas duran unas rondas y desaparecen solas.

09 EL TABLERO Y TU FIGURA

A veces la escena deja paso a un **mapa** visto desde arriba, con una figura por personaje. Sirve para saber quién está dónde cuando eso importa.



FIGURA 5 Un tablero con niebla. Lo oscuro no es que falte mapa: es que tu grupo todavía no ha llegado ahí.

- ◆ **Tu figura** lleva tu nombre y tu color. Arrástrala con el ratón o el dedo para moverte; solo puedes mover la tuya.
- ◆ **Las puertas** se abren pulsándolas.
- ◆ **La niebla** tapa lo que tu grupo no ve todavía. Según avanzáis, se va abriendo. Que no veas media sala es parte del juego, no un fallo.
- ◆ Para mirar el mapa: rueda del ratón o pellizco para acercar, arrastrar con el botón derecho o dos dedos para moverte.

I No hay que medir nada ni saber reglas de cuadrículas: si hace falta saber si llegas, pregunta y quien dirige lo mide por ti.

10 TU MOCHILA

Lo que te dan durante la partida aparece solo en la sección **Mochila** de tu ficha, con su dibujo.



FIGURA 6 La mochila. Cada objeto trae su descripción y, si sirve para algo, su botón de usar.

- ◆ **Usar:** los objetos que se gastan o que tiran un dado tienen su botón. Al usarlos se tira solo, se descuenta el uso y, si el objeto cura, tu barra de salud sube sin que toques nada.
- ◆ **Cuántos quedan:** verás «2/3 usos» o «se gasta al usarlo».
- ◆ **Acceso rápido:** puedes dejar hasta ocho objetos junto a tu foto, para tenerlos a mano en plena partida.
- ◆ Algunos objetos son **fijos**: no puedes soltarlos. Suele significar que llevan trama dentro.

II CARTAS Y AVISOS

Entre sesión y sesión la partida sigue viva: te llegan cartas, notas y recados.

LA MENSAJERÍA

- ◆ Lo que te mandan aparece en la **mensajería** de la mesa (cada partida la llama a su manera: lechucería, correo, radio...).
- ◆ Las **cartas** vienen con su sello y su firma; las **notas** son más directas. A veces traen una imagen.
- ◆ Si tu Game Master lo permite, puedes **responder** o escribir tú. A veces hay una espera entre envíos, para que cada carta cuente.

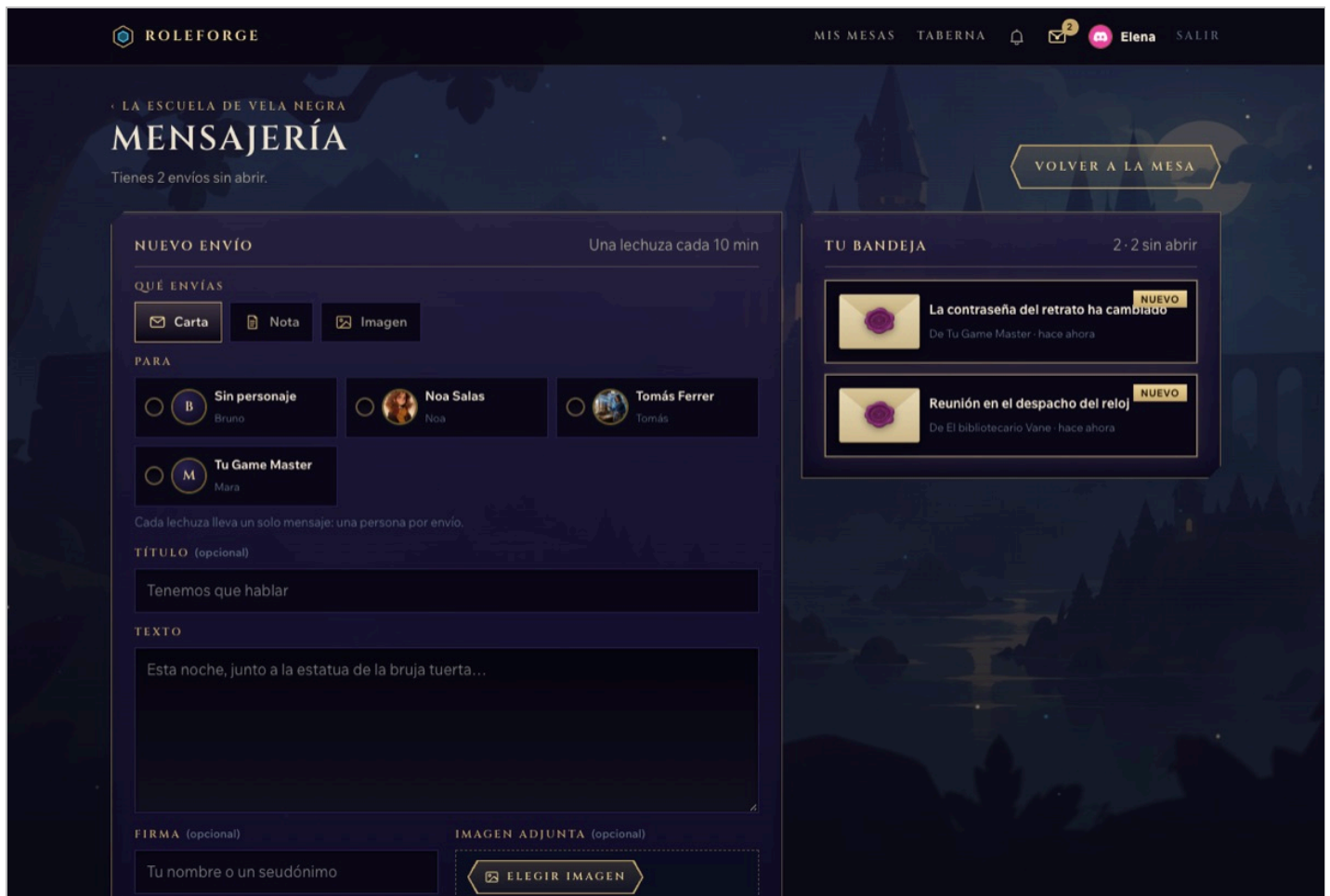


FIGURA 7 Tu bandeja: lo que no has abierto se distingue de un vistazo.

LOS AVISOS

La **campana** de arriba se enciende cuando hay algo nuevo: una carta, un objeto que te dan, una tirada que te piden, la sesión convocada. Si quieres, esos avisos te llegan además por **mensaje directo de Discord**; y si no los quieres, se apagan en tu perfil con un interruptor.

12 EL DIARIO DE LA CAMPAÑA

Si quien dirige lo rellena, la mesa tiene un libro: lo que habéis vivido, cómo es el mundo y los documentos que vais encontrando.



FIGURA 8 El diario abierto. A la izquierda el índice de la sección, a la derecha la página; las pestañas de la derecha cambian de sección.

Se abre desde la tarjeta **Diario de la campaña** de tu mesa. Tiene tres secciones:

SECCIÓN	QUÉ HAY
Crónica	Lo jugado, por capítulos. Perfecto para recordar dónde os quedasteis o para ponerte al día si faltaste a una sesión.
Lore	El mundo: quién manda, cómo funcionan las casas, qué se cuenta por ahí. Lo que tu personaje sabría de haber vivido allí.
Documentos	Cartas encontradas, notas, recortes. Cosas que existen dentro de la historia.

- I Si el diario está vacío o le faltan capítulos, no es cosa tuya: las páginas se abren cuando quien dirige decide. Puede que algunas se desbloqueen **solo para ti** por algo que ha hecho tu personaje.

13 ENTRE SESIONES Y EN EL MÓVIL

LA PRÓXIMA PARTIDA

Cuando el Game Master convoca la sesión, la ves en tu mesa con el día y la hora, y te llegan recordatorios **tres días antes** y **el día antes**, a la campana y por Discord. Si no puedes ir, avisa cuanto antes: cinco personas dependen de esa tarde.

EN EL MÓVIL

- ◆ La ficha se lee y se rellena bien desde el teléfono: las secciones se apilan y los botones son grandes.
- ◆ La mesa de juego también funciona: verás la escena, las tiradas y el tablero (que se mueve con el dedo).
- ◆ No hay que instalar nada. Si quieres tenerlo a mano, usa «Añadir a la pantalla de inicio» y queda con su icono.

- ◆ Para jugar, si puedes, usa **ordenador o tablet**: se ve todo a la vez. El móvil es perfecto para rellenar la ficha en el sofá o leer una carta en el autobús.

14 CÓMO SER UN BUEN JUGADOR

No hace falta talento. Estas seis cosas se notan desde el primer día y no cuestan nada.

- ◆ **Ven con la ficha lista.** Rellénala antes, no en el minuto uno de la sesión mientras cinco personas esperan.
- ◆ **Apunta nombres.** El del posadero, el del bibliotecario, el del pueblo. En la sección Notas de tu ficha. Quien dirige lo agradece más de lo que imaginas.
- ◆ **Deja hueco.** Si llevas un rato hablando tú, pregunta a otro qué hace. Las mesas buenas se reparten el foco.

- ◆ **Di lo que intentas, no la regla.** «Quiero trepar por la enredadera» es mejor que «tiro agilidad»; ya te dirán qué se tira.
- ◆ **Pregunta.** Si no entiendes algo, pregúntalo. Nadie nació sabiendo lo que es un d20.
- ◆ **Juega con los demás, no contra ellos.** Tu personaje puede ser un tramposo, pero tú estás ahí para que todos lo pasen bien.

- ◆ Y una más: **déjate meter en líos.** Si el Game Master te pone delante una puerta cerrada y un ruido raro, no pasa nada por mirar. Casi todo lo bueno de una partida empieza con alguien haciendo algo inconveniente.

15 VOCABULARIO

PALABRA	QUÉ QUIERE DECIR
Máster · GM · Game Master	Quien narra y dirige la partida.
PJ	Personaje jugador: el tuyo.
PNJ	Personaje no jugador: los que lleva quien dirige.
Ficha · hoja	La hoja de tu personaje.
d20, d6...	Dado de 20 caras, de 6 caras...
Tirada	Lanzar el dado y sumar lo que toque.
Dificultad · CD	El número que hay que igualar o superar.
Crítico · pifia	Sacar 20 natural (sale genial) o 1 natural (sale fatal).
Iniciativa	La tirada que decide el orden de los turnos.
Ronda · turno	Una vuelta completa a la mesa; tu momento dentro de ella.
Campaña	La historia larga, jugada en varias sesiones.
Sesión	Cada tarde que jugáis.

One-shot	Una partida que empieza y acaba el mismo día.
Ambientación	El mundo donde pasa todo: escuela de magia, espacio, terror...
Grupo · party	El conjunto de personajes jugadores.
Metajuego	Usar lo que sabes tú y no sabe tu personaje. Se evita: es más divertido así.

16 DUDAS DE LA PRIMERA VEZ

– NO HE JUGADO NUNCA. ¿VOY A HACER EL RIDÍCULO?

No. Todo el mundo empezó igual, y en una mesa de cinco personas siempre hay alguien más perdido que tú. Di lo que quiere hacer tu personaje con tus palabras y ya está.

+ ¿TENGO QUE PONER VOCES O ACTUAR?

+ ¿Y SI NO SÉ QUÉ HACER CUANDO ME TOCA?

+ ¿PUEDE MORIR MI PERSONAJE?

+ ME HE EQUIVOCADO RELLENANDO LA FICHA.

+ ¿TENGO QUE COMPRAR ALGO, DADOS O LIBROS?

+ ME PIERDO UNA SESIÓN. ¿QUÉ HAGO?

+ ¿PUEDO LLEVAR DOS PERSONAJES?

+ ALGUIEN NO PARA DE HABLAR Y YO NO DIGO NADA.

+ ¿Y SI ME ABURRO O NO ME GUSTA?

- ◆ ¿Vas a dirigir tú algún día? Entonces te toca la otra guía: el [manual completo de RoleForge](#), con todo lo que se puede hacer desde el lado del Game Master.