

GUÍA DE ROLEFORGE

¿Es tu primera partida de rol? Empieza por la [guía del jugador](#). Esta es la otra: todo lo que se puede hacer en RoleForge, paso a paso: montar la mesa, diseñar la ficha de tu mundo, sentar a tus jugadores, preparar escenas y mapas, dirigir la partida y enlazarlo todo con tu canal de Discord.

SEPTIEMBRE DE 2026 · DIECISÉIS CAPÍTULOS · ILUSTRADA CON LA MESA DE EJEMPLO «LA ESCUELA DE VELA NEGRA»

ÍNDICE

01. Entrar y tu perfil

02. Crear tu mesa

03. Diseñar la ficha

04. Sentar a la gente

05. El personaje y su ficha

06. PNJ y objetos

07. Mensajería

08. El diario de la campaña

09. Escenas y ambiente

10. Mapas y tablero

11. Dirigir la partida

12. Dados y Discord

13. Calendario de sesiones

14. En el móvil

15. Administración

16. Atajos y preguntas

00 ANTES DE EMPEZAR

RoleForge es una mesa de rol online: el sitio donde vive tu partida entre sesión y sesión y la pantalla desde la que se juega. No sustituye a tu voz ni a tus reglas; se ocupa de lo demás.

QUÉ NECESITAS

- ◆ Una **cuenta de Discord**. Es la única forma de entrar: no hay contraseñas que recordar ni registro que rellenar.
- ◆ Un **navegador** al día en el ordenador, la tablet o el móvil. No se instala nada.
- ◆ Si quieres enlazar los dados y los avisos con tu servidor, permiso para escribir en el canal donde juegues.

CÓMO LEER ESTA GUÍA

Los capítulos van en el orden en que se hacen las cosas la primera vez. Si vas a **dirigir**, síguelos del 1 al 13 y tendrás la mesa lista. Si solo vas a **jugar**, con los capítulos 1, 5, 7 y 12 te sobra.

Cada capítulo lleva una etiqueta que dice a quién le toca esa parte:

GAME MASTER

JUGADOR

ADMINISTRADOR

I Las capturas de esta guía salen de una mesa de ejemplo llamada **La Escuela de Vela Negra**, con tres jugadores y dos PNJ. Verás sus nombres por todas partes: en tu mesa saldrán los tuyos.

DOS PALABRAS QUE VAS A LEER MUCHO

PALABRA	QUÉ ES
Mesa	Tu campaña o partida: la gente, las fichas, los objetos, los mapas y todo lo demás.
Mesa de juego	La pantalla de la sesión en directo, con la escena, la barra de turnos y el panel de dirección.
Game Master	Quien dirige. En algunos mundos se llama Máster, Guardián o Capitán; es lo mismo.

01 ENTRAR Y TU PERFIL

La primera vez que entras, RoleForge solo te pide una cosa: que le digas a Discord que eres tú.

ENTRAR

- 1 Pulsa **Entrar con Discord** en la portada.
- 2 Discord te pregunta si autorizas a RoleForge. Acepta: solo pedimos tu nombre, tu foto y tu identificador, nada más.
- 3 Vuelves a RoleForge ya dentro, en **MIS MESAS**.

- ♦ La sesión dura **treinta días** y se renueva cada vez que entras, así que no tendrás que repetirlo casi nunca. Si cambias de ordenador, repite el paso 1 allí.

TU PERFIL

En **TU NOMBRE (ARRIBA A LA DERECHA)** están tus ajustes personales, que valen para todas tus mesas:

- ♦ **Alias.** El nombre con el que te ve la gente. Si no pones nada, se usa el de Discord.
- ♦ **Color.** Tiñe los detalles de tus fichas y el anillo de tu figura en los mapas.
- ♦ **Avisos por Discord.** Un interruptor para recibir (o no) mensajes directos del bot: plaza confirmada, carta nueva, objeto recibido, tirada que te piden, sesión convocada y sus recordatorios. Dentro de RoleForge los avisos te llegan igual, a la campana.

LA CAMPANA

Arriba, junto a tu nombre, la campana enseña un número cuando tienes avisos sin leer. En **AVISOS** los tienes todos con su enlace: pulsa uno y vas directo a lo que ha pasado.

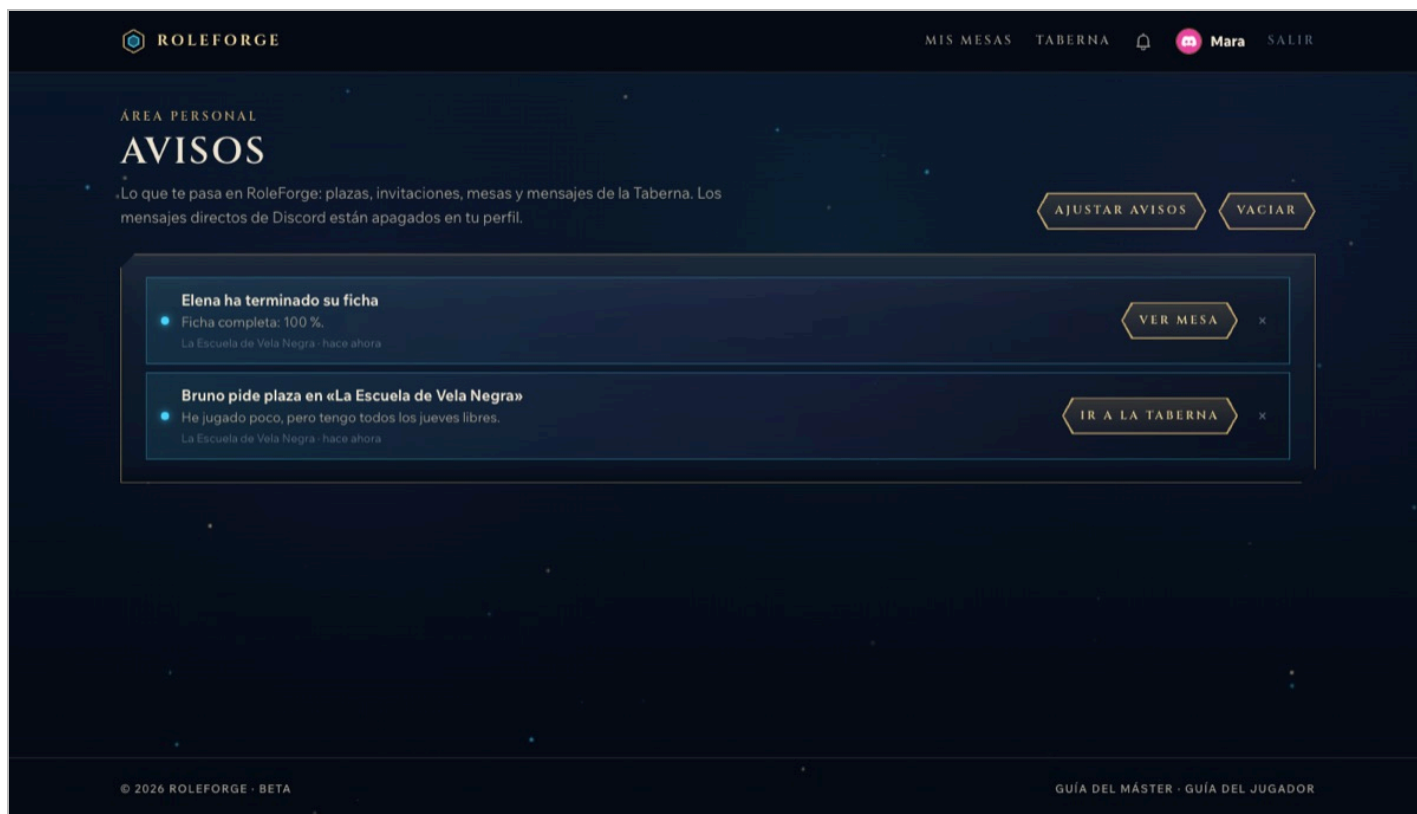


FIGURA 1 Los avisos de la campaña. Cada uno lleva la mesa de la que viene y un enlace que te deja justo donde pasó la cosa.

02 CREAR TU MESA GAME MASTER

Una mesa en RoleForge es tu campaña entera: la gente sentada, las fichas, los PNJ, los objetos, el diario, las escenas y los mapas.

CREARLA

- 1 En **MIS MESAS**, pulsa **Crear una mesa**.
- 2 Elige el **mundo**. Esto decide la ficha de partida y cómo se llaman los papeles: Escuela de magia, Fantasía clásica, Terror investigativo, Espacio profundo u Otro mundo (ficha básica, para construirla tú).
- 3 Ponle **nombre** y, si quieres, una descripción corta. Ambas cosas se pueden cambiar luego.
- 4 Guarda. Ya tienes la mesa, y eres su Game Master.

- ♦ El mundo solo te da una **ficha de partida**: puedes cambiarla entera después (capítulo 3). Si dudas, elige el que más se parezca a tu partida y retócalo.

LA PANTALLA DE LA MESA

Es tu cuartel general. Arriba, las pestañas: **Mesa, PNJ, Materiales, Objetos, Escenas, Mapas y Ajustes**. A la derecha, las tarjetas de la próxima partida, el diario, la mensajería y la lista de quién está sentado.

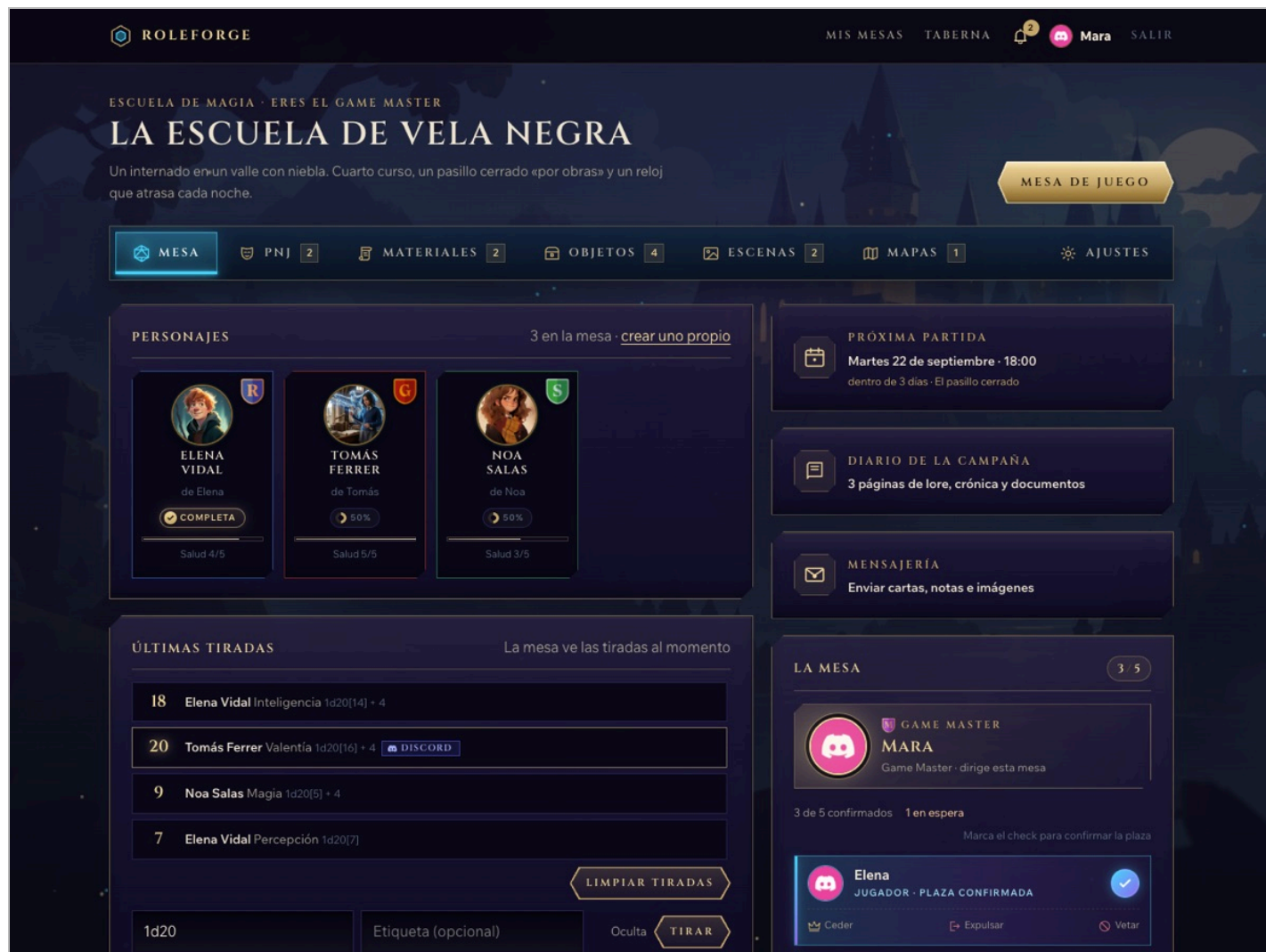


FIGURA 2 La mesa por dentro: los personajes con su progreso de ficha, las últimas tiradas (aquí dos vienen de Discord) y, a la derecha, la próxima partida y la gente sentada.

AJUSTES QUE CONVIENE TOCAR EL PRIMER DÍA

- ♦ **Portada**. Una imagen que se ve de fondo en la mesa y en la pantalla de juego cuando no hay escena.
- ♦ **Aforo**. Cuántas plazas tiene la mesa. Quien llega de más queda en lista de espera.

- ◆ **Mesa abierta o por invitación.** Abierta significa que sale en la Taberna y cualquiera puede pedir plaza; por invitación, solo entra quien tenga tu enlace.
- ◆ **Instrucciones de la ficha.** Un texto que tus jugadores ven dentro de su ficha, con lo que esperas de ellos («reparte 12 puntos», «rellena Identidad antes del jueves»).
- ◆ **Nombre de la mensajería.** Puedes llamarla Lechucería, Correo, Radio de la nave... lo que le pegue a tu mundo.

! Borrar una mesa borra **todo** lo suyo: fichas, cartas, objetos, mapas y diario. No hay vuelta atrás, así que piénsalo dos veces.

03 DISEÑAR LA FICHA

GAME MASTER

Aquí es donde RoleForge deja de ser una web genérica y se convierte en *tu* juego. La ficha se monta arrastrando, sin escribir una línea de código.

Entra en [AJUSTES](#) → [DISEÑA LA FICHA](#). Verás las secciones a la izquierda y los campos de cada una a la derecha.

FIGURA 3 El editor de la ficha. Cada sección agrupa campos; cada campo tiene su tipo, y los marcados como secretos solo los ves tú.

SECCIONES

- 1 Pulsa **Añadir sección** y ponle nombre («Identidad», «Habilidades», «Mi historia»).
- 2 Arrástralas para ordenarlas: ese será el orden en que las verán tus jugadores.
- 3 Marca una sección como **secreta** si solo la vas a usar tú (notas, ganchos de trama, lo que el personaje esconde sin saberlo).

LOS NUEVE TIPOS DE CAMPO

TIPO	PARA QUÉ SIRVE
Texto	Una línea: nombre de la varita, mote, ocupación.
Texto largo	Varias líneas: historia, descripción, secretos.

Número	Un valor con mínimo y máximo. Puede llevar tirada asociada .
Contador	Valor y máximo con su barra: salud, cordura, energía, oxígeno.
Casilla	Sí o no: castigado, herido, iniciado.
Lista	Opciones cerradas que eliges tú: casa, curso, especialidad.
Etiquetas	Palabras sueltas que el jugador añade y quita: rasgos, conocimientos.
Tirada	Un botón de dados suelto, sin número detrás: «tirada de suerte».
Monedero	Varias monedas con su cambio: galeones, sickles y knuts, o las tuyas.

TIRADAS ASOCIADAS

Un campo de número puede llevar una fórmula como `1d20+{magia}`. En la ficha aparece un botón de dados junto al atributo: el jugador pulsa y tira sumando su valor, sin calcular nada. Usa la llave del campo entre llaves para referirte a él.

- ◆ Empieza corto. Una ficha de **cuatro o cinco secciones** se rellena entera; una de quince se queda a medias. Siempre puedes añadir campos más adelante: los que ya estaban rellenos no se pierden.

- ! Si **borras** un campo, se borra también lo que tus jugadores hubieran escrito en él. Cambiar su etiqueta, en cambio, es gratis: los datos siguen ahí.

04 SENTAR A LA GENTE

GAME MASTER

Una mesa tiene un aforo y una lista de espera. Tú decides quién se sienta.

TRES MANERAS DE QUE LLEGUE ALGUIEN

- ◆ **Con tu enlace.** En **AJUSTES** → **INVITACIONES** tienes un enlace de invitación. Quien lo abra y entre con Discord queda apuntado a tu mesa. Puedes reiniciarlo cuando quieras: el viejo deja de valer.

- ◆ **Invitando a alguien por su nombre**, si ya está registrado en RoleForge. Le llega la invitación a su área personal y a Discord.
- ◆ **Desde la Taberna**, si tu mesa es abierta: cualquiera puede pedir plaza y te llega el aviso.

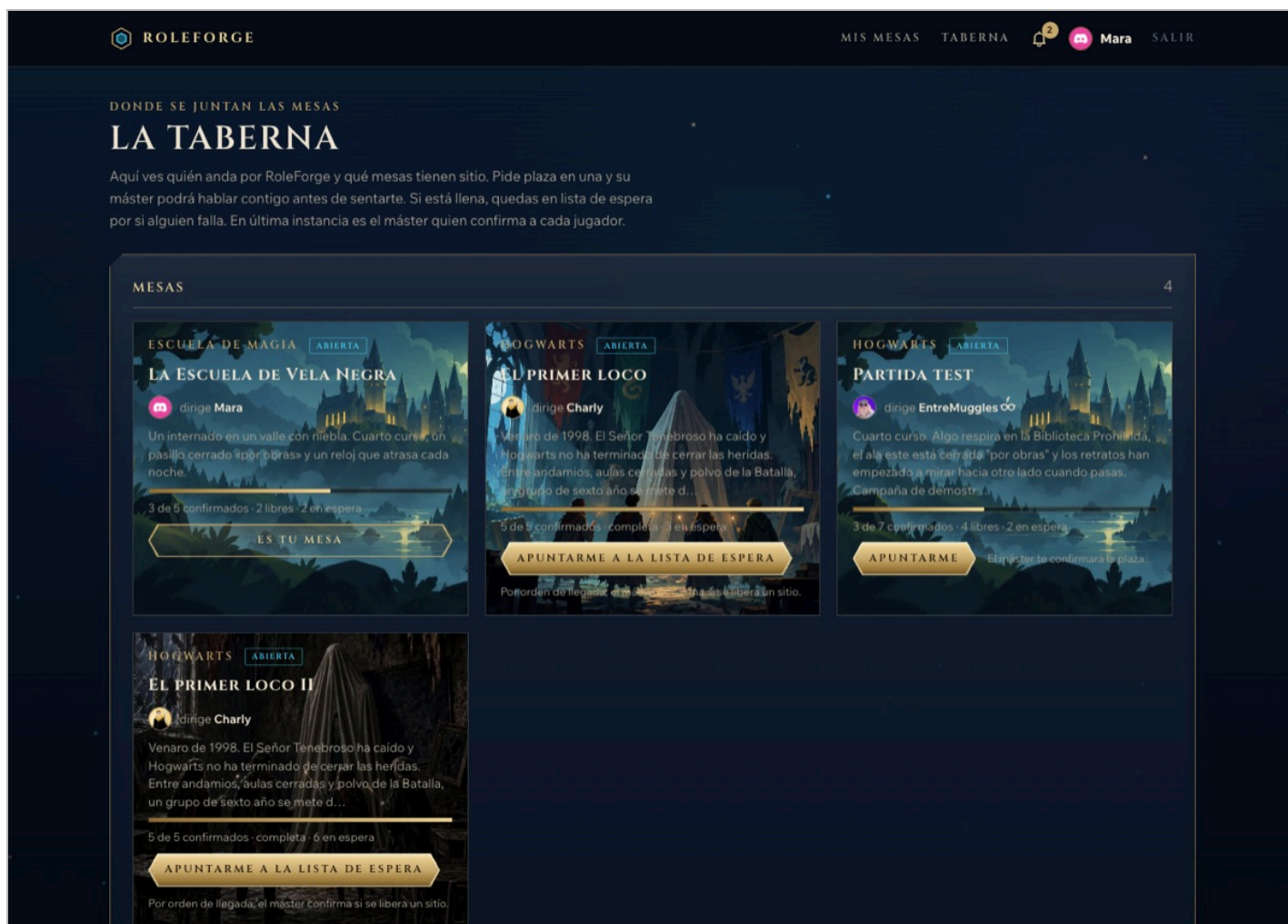


FIGURA 4 La Taberna: las mesas con plaza, su aforo y su lista de espera. Desde aquí se pide sitio y se habla con quien dirige.

CONFIRMAR LA PLAZA

Apuntarse no es sentarse. En la tarjeta **La mesa**, cada persona tiene un check: al marcarlo, ocupa plaza de verdad y su personaje entra en la barra de turnos. Hasta entonces está en la **lista de espera**: puede crear su personaje y mirar, pero no cuenta para las tiradas que pidas ni para los avisos de sesión.

- ◆ Arrastra a la gente de la lista de espera para **cambiar su orden** si prometiste sitio a alguien.
- ◆ **Ceder** pasa el mando de la mesa a otra persona: se convierte en Game Master y tú te quedas como jugador.
- ◆ **Expulsar** saca a alguien de esta mesa. Sus personajes dejan de verse aquí.

- ♦ **Vetar** lo saca de *todas* tus mesas y le impide volver a entrar en ellas. Sigue pudiendo jugar con otros Game Masters. Es reversible.

- ♦ Todas estas acciones piden **doblo confirmación**: una ventana te explica qué va a pasar y tienes que marcar la casilla. Nadie sale de la mesa por un clic despistado.

05 EL PERSONAJE Y SU FICHA JUGADOR

Tu personaje vive en una ficha que se guarda sola. No hay botón de guardar y no se pierde nada si cierras la pestaña.

CREAR EL PERSONAJE

- 1 Entra en la mesa desde **MIS MESAS**.
- 2 Pulsa **Crear mi personaje**, ponle nombre y, si quieres, una imagen. Puedes cambiar ambas cosas después.
- 3 Rellena la ficha sección a sección. Arriba a la derecha pone «Los cambios se guardan solos»: así es, palabra a palabra.

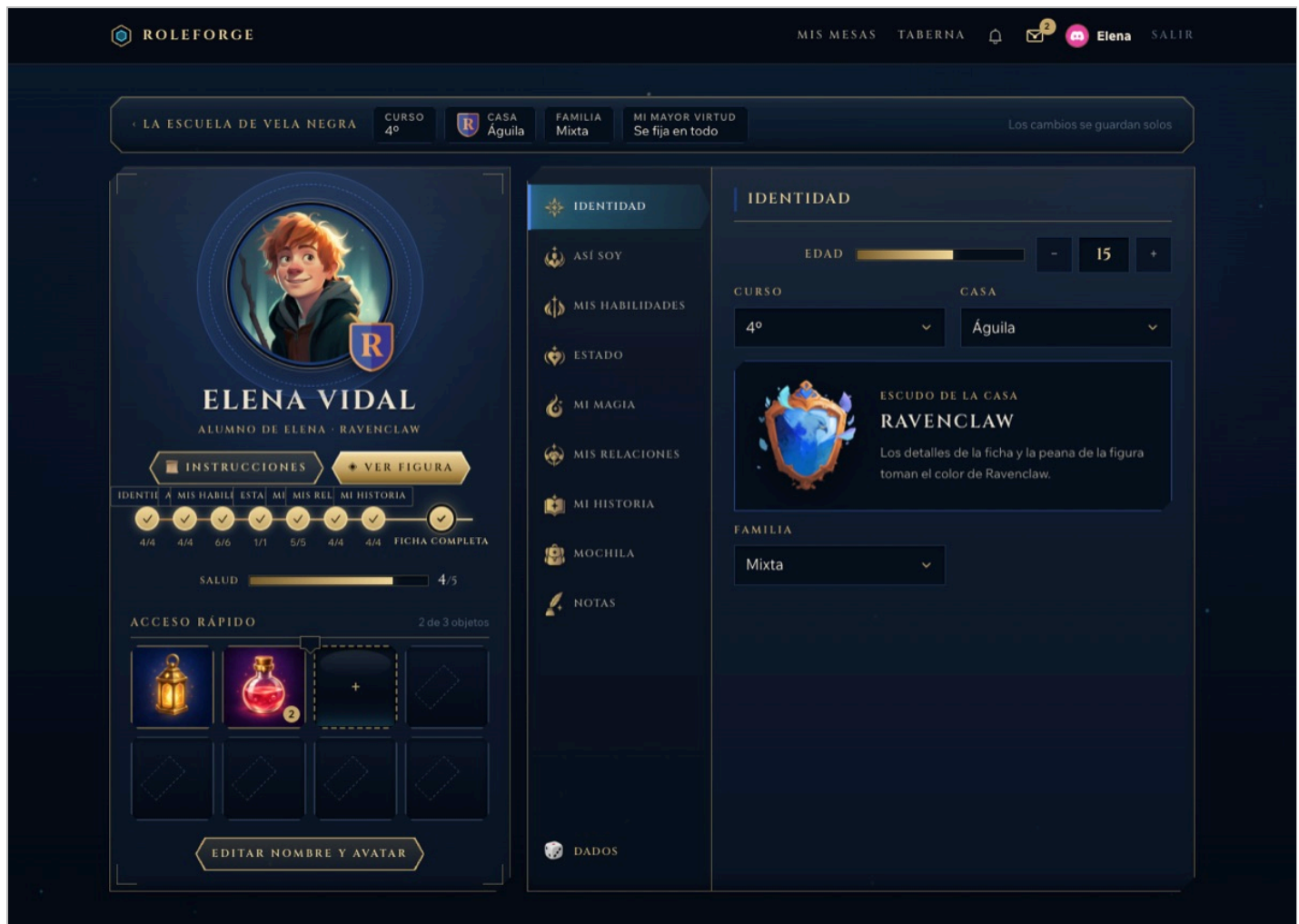


FIGURA 5 Una ficha por dentro. A la izquierda, la foto, el progreso por secciones, la salud y el acceso rápido a objetos; en el centro, las secciones; a la derecha, los campos.

EL PROGRESO Y EL CHECK

Debajo de tu foto hay una fila de puntos: uno por sección, con lo que llevas relleno. Cuando no falta nada, aparece la insignia **Ficha completa**. Los números de una sección cuentan como un solo reparto: si has repartido puntos, un atributo a cero es una elección válida y no cuenta como hueco.

TIRAR LOS DADOS

Los atributos con tirada asociada llevan su dado al lado: púlsalo y el resultado sale animado, entra en el historial de la mesa y lo ve todo el mundo al momento. Abajo del todo tienes **Dados** para una tirada libre con la fórmula que quieras.

MOCHILA Y MONEDERO

Lo que te da quien dirige aparece en tu **Mochila**, con su ilustración y su cantidad. Puedes marcar hasta ocho objetos como **acceso rápido** para tenerlos junto a tu foto. El monedero hace el cambio de moneda

solo.

OTRAS COSAS QUE PUEDES HACER

- ◆ **Ver figura** enseña tu personaje como se ve en el tablero, con su peana y su color.
- ◆ **Notas** es tu cuaderno dentro de la ficha; quien dirige también lo ve.
- ◆ Si te cambias de mesa, puedes **clonar** el personaje: la copia vive su vida en la mesa nueva sin tocar el original.

06 PNJ Y OBJETOS

GAME MASTER

Los personajes que interpretas tú y las cosas que reparten. Los objetos de RoleForge no son una lista de texto: tienen ilustración, se gastan, tiran dados y tocan la ficha de quien los usa.

PERSONAJES NO JUGADORES

En la pestaña **PNJ** creas a quien interpretas tú. Usan la misma ficha que los jugadores, así que un PNJ importante puede tener sus atributos, su salud y sus secretos. Solo los ves tú.

- 1 Pulsa **Nuevo PNJ**, ponle nombre y, si quieres, imagen.
 - 2 Rellena lo que te haga falta: para un enemigo, con la salud y un par de atributos basta; para un personaje de trama, la ficha entera.
 - 3 Ponle un **grupo**: «La escuela», «Enemigos», «Capítulo 2», «El pueblo»... Los grupos se crean escribiendo el nombre y los PNJ se arrastran de uno a otro.
- ◆ Un PNJ puede **llevar objetos** como cualquiera: dáselos desde el catálogo (te sirve para saber qué cae si lo registran).
 - ◆ Entran en la barra de turnos desde **DIRIGIR** → **COMBATE** → **AÑADIR A LA BARRA**, y tiran los dados cuando pides una tirada a «jugadores y PNJ».
 - ◆ Sus tiradas salen en el historial con su nombre, para que la mesa vea qué ha sacado el trasgo.

- ◆ Para los enemigos de una noche no hace falta ficha: usa **PNJ rápido** en la mesa de juego (capítulo 11), que crea varios de golpe con nombre y vida y los mete directos en la barra.

MONSTRUOS GRANDES

Un PNJ puede ocupar más de una casilla en el tablero. En su tarjeta de la pestaña PNJ tienes el selector **Tamaño:**

TAMAÑO	PARA QUÉ
1×1	Lo normal: personas, bichos pequeños.
2×2	Un trol, un oso, un caballo con jinete. La ficha se dibuja al doble y se engancha entre casillas.
3×3	Un basilisco, un dragón joven, algo que llena un pasillo entero.

- ◆ Al arrastrarla, la criatura **solo cabe donde caben todas sus casillas**: no se mete en un hueco de una, ni encima de otra ficha, ni atraviesa muros o muebles.
- ◆ El botón  **Al tablero** le busca un hueco de su tamaño.
- ◆ Con niebla por fichas, alumbra desde su centro.
- ◆ El **PNJ rápido** de la mesa de juego también tiene su selector de tamaño: «Trol ×2» en 2×2 y listo.

OCULTOS HASTA QUE TÚ QUIERAS

Saber qué PNJ hay en la mesa es un espóiler: delata quién va a aparecer y cuántos enemigos quedan. Por eso un PNJ puede estar **oculto**.

Mientras un PNJ está oculto, para tus jugadores **no existe**:

- ◆ No sale en la **barra de turnos** de la mesa de juego.
- ◆ No aparece su **figura** en el tablero, aunque tú la tengas puesta.
- ◆ No cuenta en las **peticiones de tirada**: ni en el «faltan», ni en el marcador, ni en los resultados.
- ◆ Sus **tiradas** salen en el historial como «Alguien», sin nombre, también en Discord.
- ◆ Si le toca el turno, la mesa ve «Algo que no veis» en lugar de su nombre.

Tú lo ves todo el rato, marcado con una etiqueta morada **Oculto** en su tarjeta y en la barra.

TRES MANERAS DE OCULTARLOS

- 1 Al crearlos.** En el formulario del PNJ tienes la casilla «Ocultarlo a la mesa». Sin marcarla, el PNJ se ve con normalidad.
- 2 Uno a uno.** En la pestaña PNJ, cada tarjeta tiene su botón: **Ocultar** o **Enseñar**.

3 Todos de golpe. Arriba, «Ocultar todos» y «Enseñar todos». Útil al empezar una sesión: ocultas todo y vas enseñando según aparecen.

- ♦ En mitad de la partida no hace falta salir de la mesa: en **DIRIGIR → COMBATE → EN LA BARRA**, cada PNJ tiene un **ojo** que lo enseña o lo esconde al instante. Ese es el gesto de «se abre la puerta y aparece el trasgo».

- ♦ Un PNJ oculto sigue siendo tuyo del todo: lo mueves, le tiras los dados y lo metes en la barra. Lo único que cambia es que la mesa no se entera hasta que tú quieras.

PREPARAR UN OBJETO, CAMPO A CAMPO

Pestaña **Objetos** → **Nuevo objeto**. Se abre una ficha con dos columnas: a la izquierda el icono, a la derecha lo demás.

EL ICONO

Tres pestañas, elige la que te convenga:

- ♦ **Emoji.** Escribe uno o elige de la paleta. Es lo más rápido y siempre queda decente.
- ♦ **Librería.** Casi ciento cincuenta objetos ilustrados ya hechos: pociones, libros, llaves, armas, joyas, amuletos, faroles... Pulsa uno y listo.
- ♦ **Imagen.** Sube la tuya. Se recorta cuadrada: arrastra para encuadrar y usa el zoom. Se guarda a 512 px y, si tiene fondo transparente, se conserva (los iconos hechos con IA quedan estupendos).

LOS DATOS

CAMPO	PARA QUÉ SIRVE
Nombre	Cómo lo ve el jugador en su mochila.
Tipo	Dieciséis categorías: objeto, arma, armadura, poción, comida, ingrediente, libro, documento, llave, varita o foco, ropa, joya, herramienta, tesoro, criatura y otro. Sirve para ordenar el catálogo.
Valor	Texto libre: «5 galeones», «no tiene precio». Solo informativo.
Rareza	Común, poco común, rara o legendaria. Cambia el color del marco en la mochila y en el catálogo.

Descripción	Lo que leen los jugadores al abrirlo. Aquí va el olor, el peso, la inscripción.
Efecto	Una línea con lo que hace al usarlo: «cura entre 1 y 4 puntos de Salud». Sale junto al botón Usar.
Se gasta al usarlo	Lo convierte en consumible : al usarlo se descuenta.
Usos por unidad	Solo si es consumible. Un frasco con tres tragos son 3 usos: la mochila enseña «2/3 usos» y, al agotarse, desaparece una unidad.
Tirada al usarlo	Una fórmula como 1d4 o 2d6+1 . Al usar el objeto se tira y el resultado sale en el historial de la mesa, como cualquier otra tirada.
Y el resultado...	Manda ese resultado a un contador de la ficha (salud, cordura, energía...): eliges si se suma (curar, recargar) o se resta (daño, gasto). La ficha se actualiza sola.
Fijo en la mochila	El jugador no puede tirarlo ni quitar unidades (sí usarlo, si se gasta). Para lo que arrastra la trama: una llave maldita, un colgante que no se quita.
Nota del máster	Solo la ves tú: dónde está escondido, a quién piensas dárselo, qué pasa si lo rompen.

- ♦ Una poción curativa típica: consumible, 1 uso, tirada **1d4**, resultado «va a Salud» y **se suma**.
Un veneno: tirada **1d6**, «va a Salud» y **se resta**.

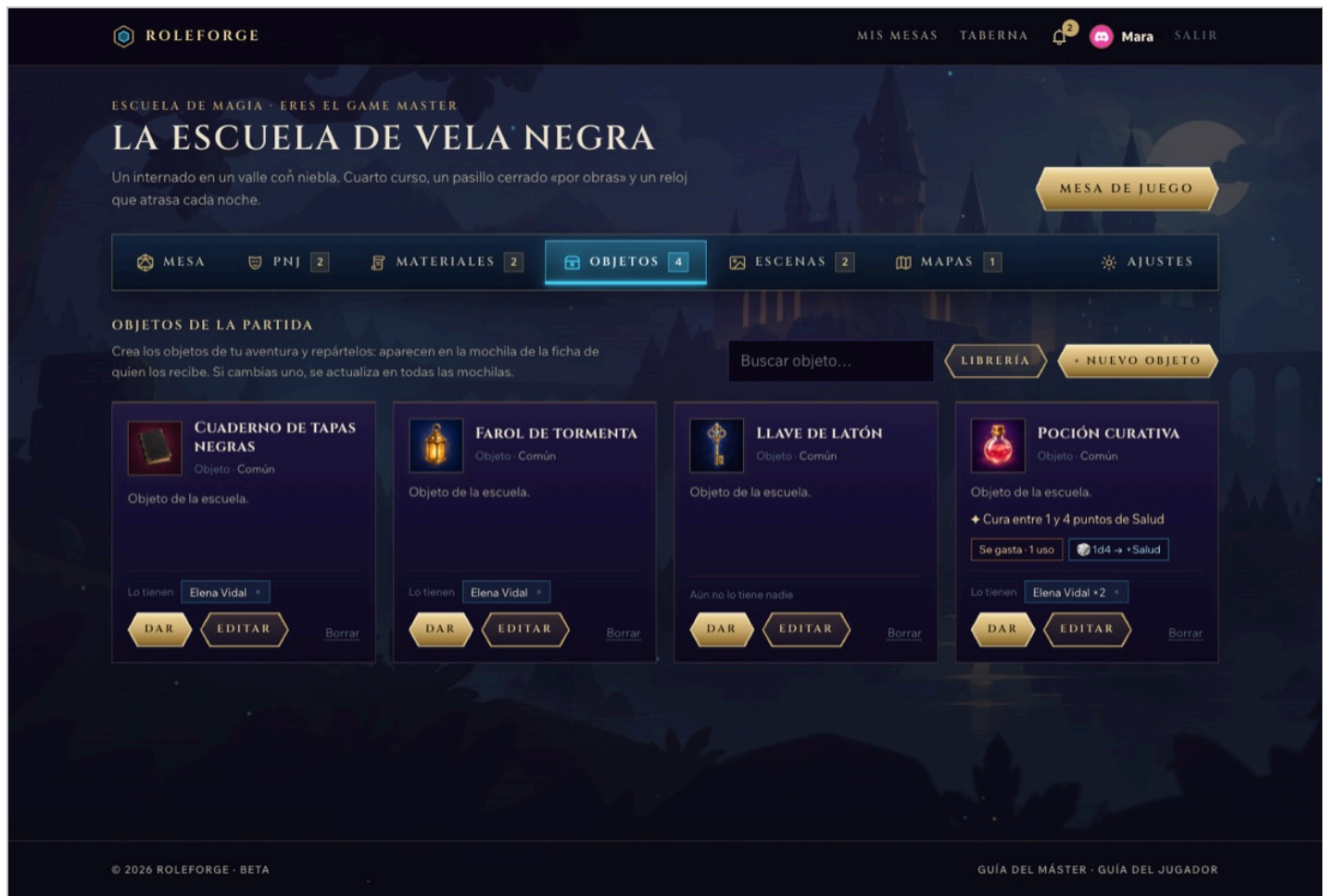


FIGURA 6 El catálogo. Los objetos se crean una vez y se reparten tantas veces como quieras; si editas uno, cambia en todas las mochilas donde esté.

REPARTIRLOS

- 1 En el catálogo, pulsa **Dar** en el objeto.
- 2 Marca a quién: uno a uno, **todos los jugadores** de golpe o, desplegando, a un **PNJ**.
- 3 Pon las **unidades** de cada uno (por defecto una).
- 4 Deja marcado **avisar** y les llega una nota por la mensajería contando que lo han recibido; quítalo si quieren encontrárselo sin ruido.

Desde el catálogo también ves **quién tiene cada objeto** y puedes quitárselo. Y si editas el objeto —cambias su efecto, su imagen o su descripción— se actualiza en todas las mochilas a la vez.

CÓMO SE USA DESDE LA FICHA

En la sección **Mochila** de su ficha, el jugador ve cada objeto con su ilustración, su rareza, su descripción y sus unidades.

- ◆ **Usar** aparece si el objeto se gasta o lleva tirada. Al pulsarlo: se tira el dado si lo tiene, el resultado entra en el historial de la mesa, el contador de la ficha se ajusta y se descuenta un uso.
 - ◆ Los consumibles enseñan «**2/3 usos**» o «se gasta al usarlo» para que no haya dudas.
 - ◆ **Acceso rápido:** hasta ocho objetos junto a la foto del personaje, para tener a mano lo de siempre.
 - ◆ Lo que no sea fijo, el jugador puede soltarlo o dar unidades por ahí.
-

07 MENSAJERÍA: MANDAR CARTAS

Cartas, notas e imágenes entre sesiones. Es lo que mantiene viva la partida de lunes a jueves, y lo que convierte un aviso en una escena.

La sección se llama como tú quieras: Lechucería, Correo, Radio de la nave, Mensajería. Se cambia en sus ajustes y ese nombre aparece en toda la mesa.

ENVIAR UN MENSAJE, PASO A PASO

- 1 Entra en la **mensajería** de la mesa desde la tarjeta de la derecha o desde el menú de la mesa.
 - 2 **Qué envías.** Tres tipos:
 - ◆ **Carta:** la presentación solemne, con su sobre lacrado. Lo que manda un personaje importante.
 - ◆ **Nota:** directa, sin ceremonia. Un recado, un aviso, un papel doblado bajo la puerta.
 - ◆ **Imagen:** cuando lo que mandas es la imagen: un mapa quemado, una foto, un recorte.
 - 3 **Para.** Como Game Master marcas a quien quieras, uno a uno, o pulsas **Toda la mesa**. Cada persona sale con su personaje y su nombre de Discord, para no confundirte.
 - 4 **Título** (opcional, hasta 120 caracteres). Es lo que se ve en la bandeja sin abrir: cuídalo, porque es el gancho.
 - 5 **Texto.** Hasta 6.000 caracteres siendo tú quien dirige (3.000 los jugadores). Escribe con saltos de línea; se respetan.
 - 6 **Firma** (opcional). Quién lo manda *dentro de la ficción*: «M. Vane, bibliotecario». Si no pones nada, se firma solo: el personaje de quien escribe o «Tu Game Master».
-

- 7 **Imagen adjunta** (opcional): un plano, un retrato, una carta escaneada.
- 8 Envía. Les llega el aviso a la campana y, si lo tienen activado, por mensaje directo de Discord, con el título y un enlace para abrirlo.

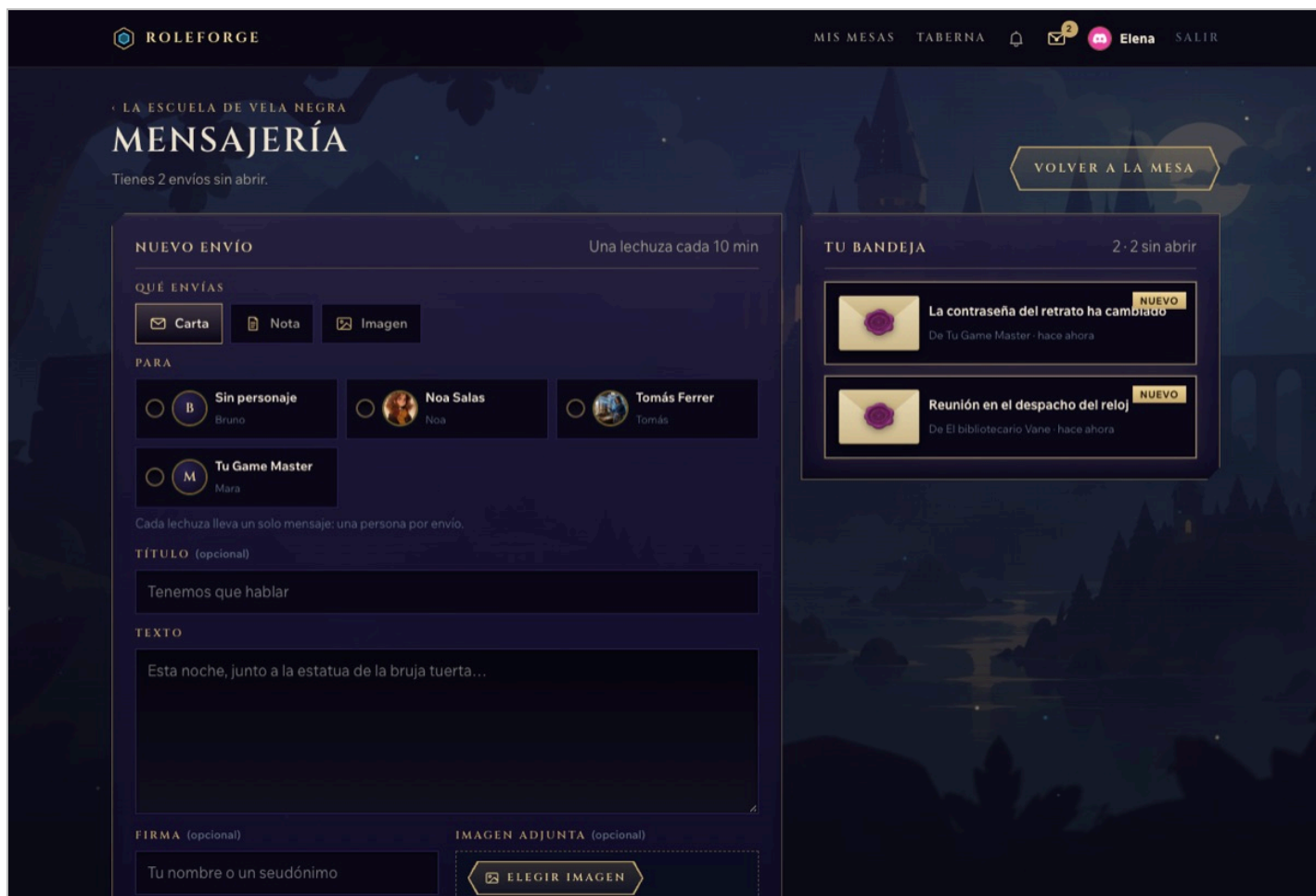


FIGURA 7 La bandeja de un jugador: lo que no ha abierto se distingue de un vistazo, y cada envío se lee con su sello y su firma.

QUÉ PASA AL OTRO LADO

- ◆ En su bandeja, lo sin abrir aparece marcado. Al entrar, la carta se abre con su lacre y su firma.
- ◆ Si les dejas escribir, tienen un botón para **responder**, y su respuesta te llega a ti igual que una carta.
- ◆ Tú puedes **retirar** un envío: desaparece de su bandeja. Útil si te equivocaste de destinatario.

MATERIALES: QUÉ MANDASTE Y QUIÉN LO HA LEÍDO

Todo lo enviado queda en la pestaña **Materiales** de la mesa: el texto, la imagen, a quién le llegó y **quién lo ha abierto**. Es tu archivo de la campaña y también el sitio donde comprobar si alguien se ha perdido una pista importante.

AJUSTES DE LA MENSAJERÍA

AJUSTE	QUÉ HACE
Nombre de la sección	Cómo se llama en tu mundo. Sale en los menús, en los avisos y en los botones.
Que los jugadores escriban	Si lo apagas, la mensajería es solo tuya: ellos reciben, pero no mandan.
Espera entre envíos	De «sin espera» a un día. Con la espera puesta, cada jugador manda un mensaje y tiene que aguardar: evita que se convierta en un chat y le da peso a cada carta.

- ♦ Un truco que funciona: manda la carta **el día antes** de la sesión, firmada por un PNJ, y empieza la partida preguntando qué han hecho con ella. Llegan con los deberes puestos.

08 EL DIARIO DE LA CAMPAÑA

El libro de la mesa: lo que pasó, cómo es el mundo y los documentos que vas soltando.



FIGURA 8 El diario, con sus tres secciones. Cada página se abre a toda la mesa o solo a quien tú digas.

LAS TRES SECCIONES

- ◆ **Crónica.** Lo jugado, por capítulos. Es la memoria de la mesa.
- ◆ **Lore.** El mundo: casas, facciones, lugares, calendario.
- ◆ **Documentos.** Cartas encontradas, mapas viejos, recortes: cosas que existen dentro de la ficción.

ESCRIBIR UNA PÁGINA

- 1 Pulsa **Nueva página** y elige sección.
- 2 Escribe con el editor visual: negritas, cursivas, títulos, listas y citas, con botones. No hace falta saber nada raro.
- 3 Elige quién la ve: **solo tú** mientras la preparas, **toda la mesa** cuando llegue el momento, o **solo algunas personas** si es un secreto a medias.

- ♦ El **resumen de la sesión** (capítulo 11) crea la página de crónica por ti, con las tiradas destacadas y tus notas de la partida. Luego la retocas y la publicas.

09 ESCENAS Y AMBIENTE

GAME MASTER

Una escena es lo que ve la mesa mientras hablas: una imagen a pantalla completa con su cartela y, si quieres, su música o su frase en dorado.

PROPIEDADES DE UNA ESCENA

CAMPO	QUÉ ES Y DÓNDE SALE
Imagen	El fondo, a pantalla completa. Se reescala sola; apaisada queda mejor que vertical. Sin imagen, la mesa enseña el nombre de la partida sobre la portada.
Título	Va en la cartela de abajo a la izquierda, en dorado. «La biblioteca de noche».
Nota para la mesa	Debajo del título, en letra pequeña: lo que se huele, lo que se oye, lo que llama la atención. Dos líneas bastan.
Ambiente	Una frase destacada o la música de la escena. Lo explicamos justo debajo.

- 1 En la pestaña **Escenas**, pulsa **Nueva escena** y rellena esos campos.
- 2 Guarda: queda en la **librería**, lista para usarla cuando toque.
- 3 Durante la partida, en **DIRIGIR** → **ESCENA** están todas: pulsas una y aparece en la pantalla de todos al instante.

- ♦ Prepara **tres o cuatro escenas antes de la sesión** (la entrada, el sitio del medio, el clímax). Cambiar de escena en el momento justo hace más por la atmósfera que cualquier descripción larga.

EDITAR LA ESCENA QUE SE ESTÁ VIENDO

En la misma pestaña **Escena** del panel, debajo de la librería, tienes el bloque **La escena que se ve** con su título, su nota y su ambiente. Cambias lo que sea, pulsas **Guardar cambios** y la mesa lo ve al momento. Si

la escena venía de la librería, queda guardado también allí; si la habías improvisado, se queda solo en la mesa (te lo indica al lado del título).

! Dos escenas de la misma mesa no pueden llamarse igual: te avisa y te pide otro nombre. Así no acabas con tres «Biblioteca» sin saber cuál es cuál.

EL AMBIENTE: FRASE, YOUTUBE O SPOTIFY

El campo **Ambiente** hace tres cosas distintas según lo que pegues en él.

UNA FRASE

Escribe texto normal y sale **en el centro de la escena, arriba, en dorado y en grande**, con un resplandor suave y una línea fina debajo, apareciendo en fundido. Es para rematar una entrada:

«El viento silba entre las contraventanas y nadie se atreve a hablar.»

Cuando la mesa está en modo tablero, la frase baja al pie del mapa como una cinta pequeña para no tapar nada.

UN ENLACE DE YOUTUBE

Pega el enlace tal cual lo copias (youtube.com/watch?v=..., youtu.be/..., un *short* o una **lista**). En la mesa aparece abajo a la derecha un reproductor pequeño **solo de audio**: el vídeo no se ve, y en su lugar hay un botón de play, el título, el estado y el volumen.

- ◆ Cada jugador le da al **play en su pantalla**: ningún navegador permite arrancar sonido en el ordenador de otra persona.
- ◆ Los vídeos sueltos se repiten en **bucle**; las listas van encadenando.
- ◆ El reproductor no se reinicia con los refrescos de la mesa mientras el enlace no cambie.
- ◆ Quien no tenga YouTube Premium **oír los anuncios** del vídeo. Como el vídeo está oculto, no verá el botón de saltar: oír el anuncio y luego seguirá la música.
- ◆ Si el dueño del vídeo ha desactivado la inserción, sale el enlace **Abrir en YouTube** ↗ para escucharlo fuera.

UN ENLACE DE SPOTIFY

Canción, álbum, lista o episodio. Aparece el reproductor de Spotify, y debajo un enlace **Abrir en Spotify** ↗.

I Spotify solo da la canción entera a quien tenga **su sesión abierta en ese mismo navegador**; si no, ofrece una muestra de treinta segundos y un anuncio para descargar la aplicación. No es cosa de RoleForge: el navegador impide que el reproductor de Spotify reconozca la sesión desde otra web. Por eso, para ambiente de mesa, suele salir mejor YouTube.

- ♦ Busca listas largas de ambiente —*tavern ambience, forest night, dungeon ambience*—: duran horas, permiten inserción y no distraen con letra.

10 MAPAS Y TABLERO

GAME MASTER

Mapas en tres dimensiones vistos desde arriba, dibujados por ti en un editor propio, con fichas que se mueven y niebla que se abre según avanzan. Este es el capítulo más largo de la guía: el editor tiene mucha tecla.

CREAR UN MAPA Y MOVERSE POR ÉL

- 1 Pestaña **Mapas** de tu mesa → **Nuevo mapa**. Ponle nombre; el tamaño lo cambias cuando quieras.
- 2 Se abre el editor: el **lienzo** ocupa la pantalla y a la izquierda tienes el panel de herramientas.
- 3 Para moverte: **rueda del ratón** para acercar y alejar, y **botón derecho o rueda pulsada** (o **ALT** +arrastrar) para desplazar la vista. En tablet, pellizcar y arrastrar con dos dedos.

I El editor pide pantalla grande: hay selección múltiple, arrastres finos y dos columnas de paneles. Desde el móvil te avisa y te deja entrar igualmente, pero irás apretado.

LAS OCHO HERRAMIENTAS

Cada una tiene su tecla; pulsarla es más rápido que ir al panel.

HERRAMIENTA	TECLA	QUÉ HACE
-------------	-------	----------

Seleccionar	V	Pulsa para seleccionar y arrastra para mover habitaciones, objetos y puertas. CMD / CTRL + clic añade a la selección: giran, escalan y se mueven juntos. Las asas amarillas de una sala la estiran.
-------------	----------	---

Habitación		Arrastra un rectángulo y aparece la sala con sus muros alrededor. Es la pieza básica del mapa.
Tabique		Pinta muros sueltos <i>dentro</i> de una sala, para dividirla sin crear otra habitación.
Aberturas		Pulsa sobre un muro para poner puerta, arco, ventana o vidriera.
Objetos		Coloca el objeto elegido en la librería.  lo gira 90° antes de soltarlo.
Relleno		Pinta el suelo con un patrón, casilla a casilla o arrastrando.
Alfombra		Arrastra y tiendes una alfombra del tamaño que quieras.
Borrar		Quita lo que pulses: objeto, puerta, alfombra, relleno o habitación.

- ♦ Debajo de los botones hay una línea de ayuda que cambia con cada herramienta: te recuerda qué hace el ratón en ese momento.

PROPIEDADES DE UNA HABITACIÓN

Selecciona una sala (o púlsala en el **Resumen del mapa**, el plano en miniatura del panel) y a la derecha se abre su ficha:

CAMPO	PARA QUÉ
Nombre	«Aula», «Cripta», «Sección prohibida». Sale como etiqueta en el plano y, en la partida, es el nombre que ve el máster al abrir salas con la niebla.
Suelo	Piedra, madera, baldosas, piedra oscura o hierba.
Paredes	Caliza, piedra oscura, ladrillo o madera.
Textura de suelo / de pared	Imagen real de la librería de texturas, encima del color base. «Como el mapa» usa la general.

Antorchas en las paredes	Enciende una antorcha en el centro de cada muro que da a la sala, con su luz cálida horneada en el mapa. Quítalas para una sala a oscuras.
Presets	Once decorados de un golpe: aula, biblioteca, cripta, dormitorio, comedor, taberna, forja, laboratorio, mazmorra, campamento y vaciar . Colocan muebles a escala dentro de la sala; luego los mueves a tu gusto.

! Un preset **sustituye** lo que hubiera dentro de esa sala. Úsalo al principio, como base, y decora encima.

PUERTAS, ARCOS, VENTANAS Y VIDRIERAS

- ◆ **Puerta:** hoja que se abre y se cierra. Corta el paso y la vista mientras está cerrada.
- ◆ **Arco abierto:** hueco sin hoja. Se pasa y se ve siempre.
- ◆ **Ventana:** deja pasar la luz y la vista, pero no el paso.
- ◆ **Vidriera:** como la ventana, pero tiñe el suelo de colores según la hora del día.

Al seleccionar una puerta ya puesta puedes cambiar su **tipo**, la **bisagra** (el extremo del vano por el que gira la hoja) y hacia qué lado **abre**, además de abrirla o quitarla. En la partida se abren pulsándolas.

COLOCAR OBJETOS

La librería tiene más de cien objetos en diez categorías (estudio, mobiliario, mazmorra, taberna, templo, forja, almacén, fuego, estructura y exterior) y un buscador: escribe «mesa», «fuego» o «cripta» y filtra.

Con un objeto seleccionado, el panel de la derecha te da:

CONTROL	QUÉ HACE
Rotación	Barra de 0 a 359°. R gira de 90 en 90; también puedes arrastrar el anillo dorado que rodea al objeto en el lienzo, y con MAYÚS va de 45 en 45.
Escala	De ×0,5 a ×2. Para que una mesa sea un mesón o un taburete sea un tocón.
Reflejar F	Espejo horizontal: útil para sillones, escaleras y cualquier cosa con «lado bueno».

Copiar y pegar	 /  +  y  . Pega en la casilla que haya bajo el cursor, conservando giro y escala.
Color de la tela	En los objetos con tejido (banderas, alfombrillas, doseles): colores de casa o el que elijas tú.
Se puede pisar	Marcado, la ficha puede ponerse encima y el objeto queda debajo. Sin marcar, el objeto bloquea el paso . Así decides qué es obstáculo y qué es decorado.
Texturas del objeto	En árboles y vegetación: corteza y copas propias, distintas de las del mapa.
Restablecer	Devuelve giro, escala y reflejo a como estaban.

- ♦ Selecciona varios con  /  + clic y gíralos o escálalos **todos a la vez**: es la manera rápida de alinear una fila de pupitres o un pasillo de columnas.

ALFOMBRAS Y RELLENO DEL SUELO

Con **Alfombra** arrastras el rectángulo y luego eliges **color** (burdeos, azul, verde, dorado, morado, negro) y **orla** (dorada, marfil, plata, negra). El tamaño se cambia con los números o estirando las asas de los lados.

Con **Relleno** pintas el suelo casilla a casilla con siete patrones —madera, piedra, piedra oscura, baldosas, empedrado, hierba y arena— o quitas el relleno para dejar el suelo de la sala. Sirve para marcar un camino de tierra, una zona de agua o el empedrado de un patio.

EL AMBIENTE DEL MAPA

El bloque **El mapa**, en el panel de la izquierda, decide cómo se ve el conjunto. Es donde un mapa correcto se convierte en un mapa bonito.

AJUSTE	QUÉ CAMBIA
Texturas	Con texturas de la librería (imágenes reales de piedra, madera, hierba...) o solo pintadas , sin imágenes, con el color plano de cada material.

Intensidad de la textura	De 0 a 100 %. Las imágenes se funden con el suelo pintado; al 100 % se ven solas. Bajarla a la mitad suele quedar mejor.
Iluminación global	Degradados de color sobre toda la escena según la hora, más una viñeta. Empasta la paleta y da atmósfera; a 0 se ve todo plano y limpio.
Fuerza de las sombras	Del 50 al 220 %. Más sombra es más dramático y más contrastado; menos, más legible para jugar.
Textura del exterior	La imagen del terreno de fuera de los muros.
Corteza y copas	Texturas de los árboles: tronco, copas claras y copas oscuras, para que un bosque no parezca repetido.
Exterior	Qué hay fuera del edificio: nada (vacío), hierba, bosque, empedrado o arena.
Iluminación	Día, atardecer o noche. Cambia el color del sol, la longitud de las sombras, el tinte de las ventanas y cuánto se notan las antorchas.
Inclinación de la cámara	De 0° (cenital puro, plano) a 35° (se ven los laterales de los muebles y los muros). Con 8-12° se nota el volumen sin perder claridad.
Lienzo	Ancho × alto en casillas, hasta 60 × 60. Al aplicar, el mapa crece o se recorta y la vista se encuadra sola.

- ◆ Para una mazmorra: noche, exterior «nada», sombras al 180 % e iluminación global alta. Para un patio de día: día, exterior «hierba», sombras al 100 % e inclinación 12°.

GUARDAR, DESHACER Y VOLVER ATRÁS

- ◆ El mapa **se guarda solo** mientras trabajas; arriba a la derecha pone «Guardado» o «Cambios sin guardar». **CMD** / **CTRL** + **S** fuerza el guardado.
- ◆ **Deshacer** y **rehacer** con las flechas de la cabecera o con **CMD** / **CTRL** + **Z** y **MAYÚS** + **Z**.
- ◆ El botón del **reloj** abre el historial de versiones: se guarda una cada diez minutos de trabajo y otra antes de cada restauración, y puedes crear un punto a mano con «Guardar un punto ahora». Sirve para volver a como estaba el mapa aunque ya hayas recargado la página.

- ◆ Desde la lista de mapas puedes **duplicar** uno entero y usarlo como punto de partida, o copiarlo desde otra de tus mesas.



FIGURA 9 El editor. Arriba, el nombre, deshacer/rehacer y el historial; debajo, las ocho herramientas, el resumen del mapa y, más abajo, el bloque «El mapa» con el ambiente.

ATAJOS DEL EDITOR

TECLA	QUÉ HACE
V H T P O L A B	Cambiar de herramienta.
R	Girar 90° lo seleccionado (o el objeto que vas a colocar).
F	Reflejar lo seleccionado.
SUPR ·	Borrar lo seleccionado.
ESC	Quitar la selección.

CMD

/ CTRL

+

C

/ V

/ Z

/ S

Copiar, pegar, deshacer y guardar.

EL TABLERO EN LA PARTIDA

En **DIRIGIR** → **ESCENA**, los mapas salen junto a las escenas: pulsa uno y la mesa pasa al tablero.

- ◆ Cada ficha de la barra tiene un botón **↓ Al tablero** que la lanza al mapa; también puedes arrastrar su foto y soltarla donde quieras.
- ◆ Las figuras se arrastran con el ratón o el dedo. Un jugador solo mueve la suya; tú mueves todas, incluidas las de los PNJ.
- ◆ Los PNJ pueden ocupar **2×2 o 3×3 casillas** si los has marcado así (capítulo 6): se colocan solos entre casillas y solo caben donde caben enteros.
- ◆ Pulsa una **puerta** para abrirla o cerrarla; se ve al momento en todas las pantallas.
- ◆ La barra de arriba tiene la **hora del día** y la **inclinación** para retocar la escena sin entrar al editor.

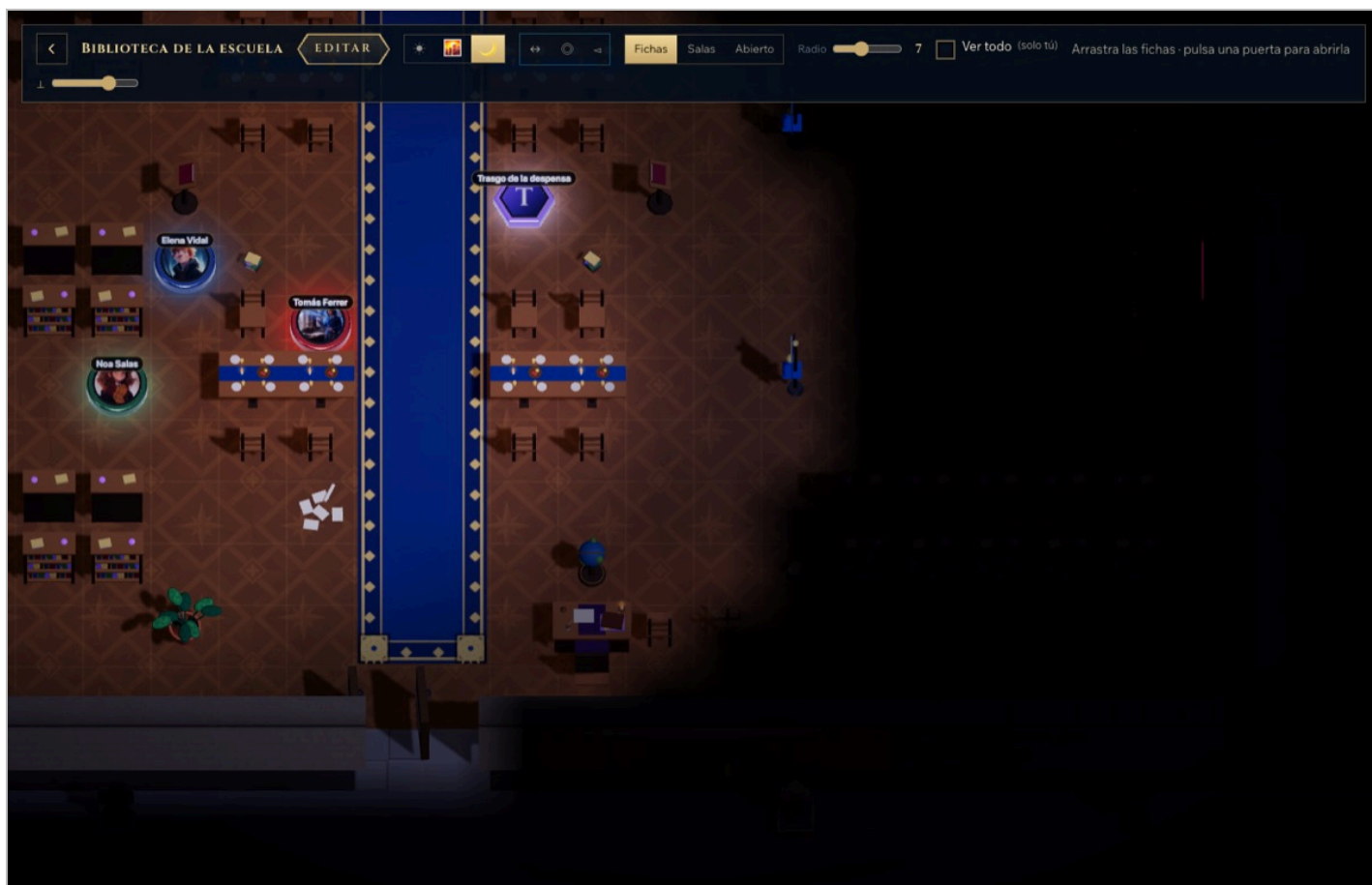


FIGURA 10 El tablero con las figuras puestas: cada una con su nombre, su color y su peana (redonda los jugadores, hexagonal los PNJ).

LA NIEBLA DE GUERRA

MODO QUÉ ENSEÑA

Fichas	Cada figura alumbraba a su alrededor y lo que alumbraba una lo ven todos. El radio se ajusta con el control de al lado, de 2 a 15 casillas: corto en una mazmorra, amplio a campo abierto. Lo ya visto queda recordado en penumbra.
Salas	El mapa está a oscuras y tú vas abriendo salas: pasa el ratón por una y te dice cuál se va a encender; pulsa y se abre para toda la mesa. Tienes «Abrir todo» y «Cerrar todo» a mano.
Abierto	Todo el mapa a la vista. Para mapas de situación o cuando ya no hay nada que esconder.

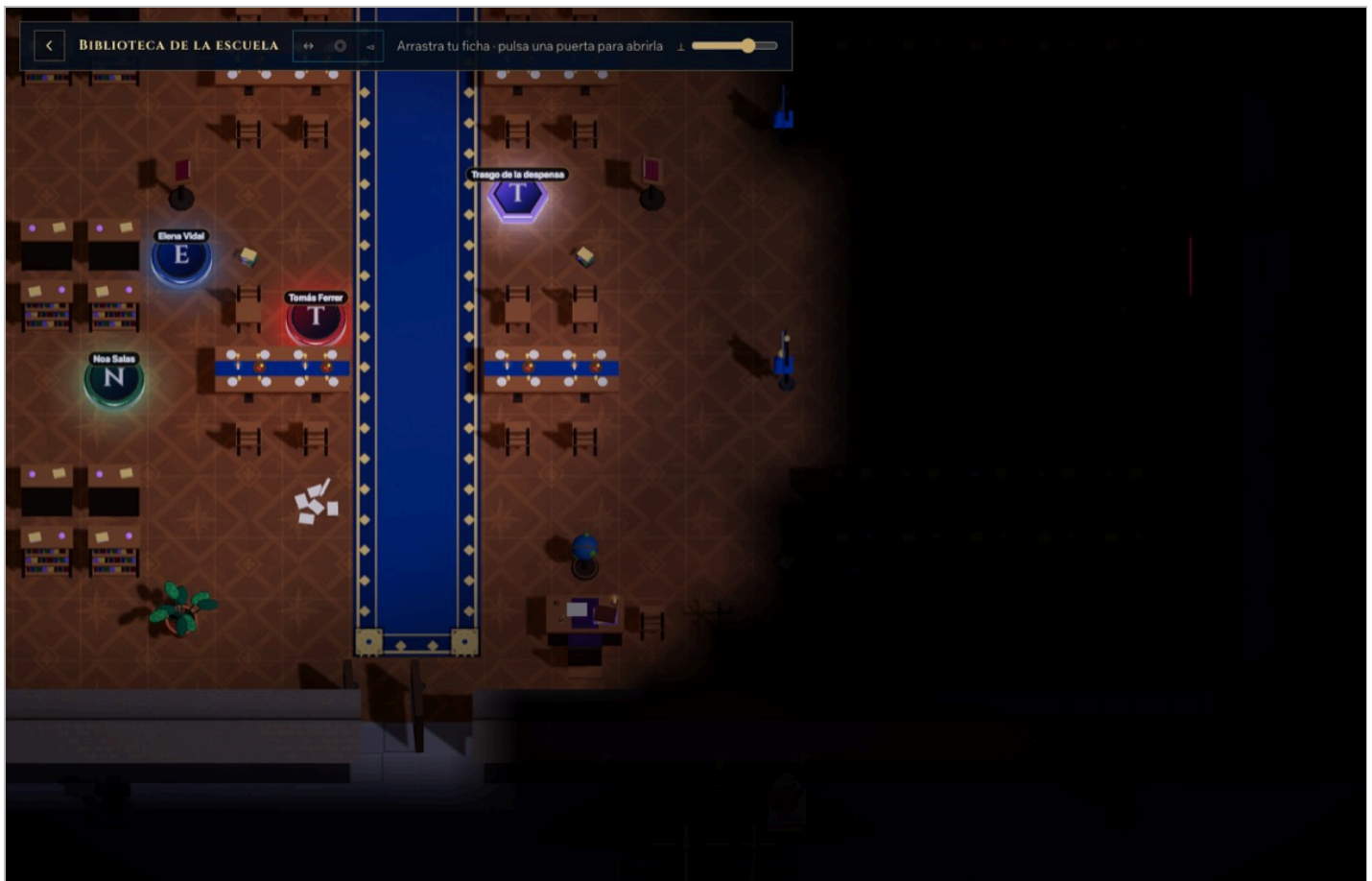


FIGURA 11 La niebla en modo Fichas, tal y como la ve un jugador: se ve lo que alumbran las figuras del grupo y el resto queda en sombra.

I La casilla **Ver todo (solo tú)** es tuya: te enseña el mapa entero sin cambiar lo que ve la mesa. Desmárcala un segundo para comprobar qué están viendo ellos.

MEDIR

Los tres botones de **Medir** dibujan sobre el mapa una **distancia** entre dos puntos, el **radio** de un hechizo o un **cono** de sesenta grados, con su medida en casillas. Solo lo ves tú: sirve para resolver dudas sin destripar nada. Pulsa otra vez el mismo botón para dejar de medir.

II DIRIGIR LA PARTIDA

GAME MASTER

La mesa de juego es la pantalla de la sesión. Se abre con el botón **Mesa de juego** y la ve todo el mundo a la vez, cada uno desde su casa.

LO QUE HAY EN PANTALLA

- ◆ **Arriba:** la ronda, el historial de tiradas, tu ficha y el botón **Dirigir**.
- ◆ **En el centro:** la escena o el tablero.
- ◆ **Abajo:** la barra de turnos, con el foco en quien tiene el turno. Se recoge con la pestaña «Iniciativa» si molesta.

Las fichas de quien tiene plaza confirmada salen grandes; las de la lista de espera, pequeñas y apagadas, para que se note quién juega y quién mira. Cuando hay más fichas de las que caben, los bordes de la barra se desvanecen con una línea dorada: arrastra o desliza para ver el resto.

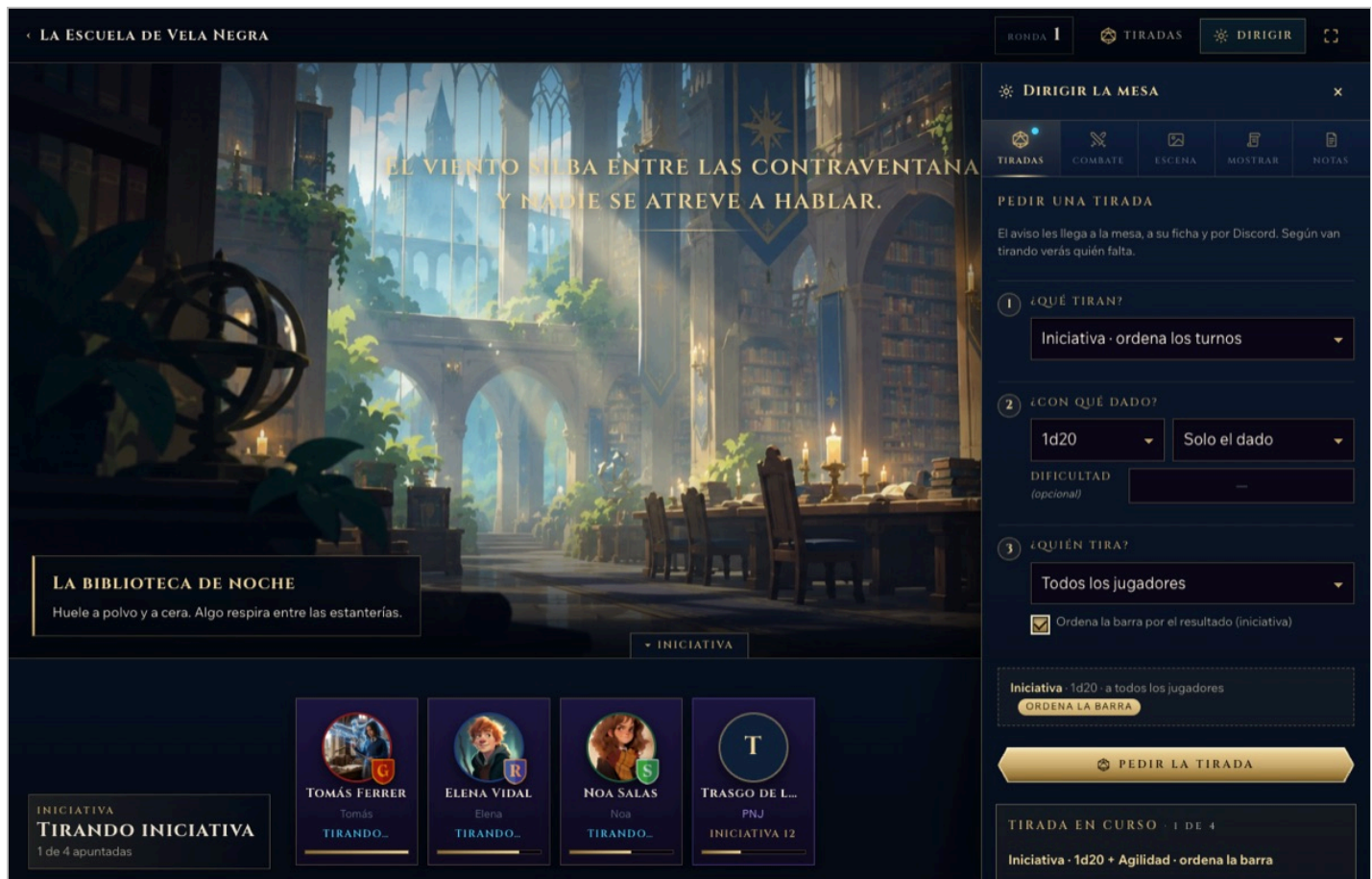


FIGURA 12 La mesa en marcha, con el panel en **TIRADAS** : los tres pasos para pedir una tirada y, abajo, el resumen de lo que vas a pedir antes de soltarlo.

PESTAÑA TIRADAS

- 1 **¿Qué tiran?** Iniciativa, percepción, sigilo, ataque, daño, salvación, magia, conocimiento, suerte... o «otra cosa» con el nombre que tú le pongas. Al elegir, la aplicación propone el dado y la característica que suelen pegar.
- 2 **¿Con qué dado?** Del d4 al d100, 2d6, o una fórmula libre como **2d6+1d4+2**. Puedes **sumar una característica** de la ficha: cada jugador tirará con la suya. Y puedes poner **dificultad**: verás quién la supera y quién falla.
- 3 **¿Quién tira?** Todos los jugadores, jugadores y PNJ, o solo a quien elijas marcándolo en la lista.

Debajo, una línea de resumen te dice exactamente qué vas a pedir antes de pulsar. Al pedirla, a cada jugador le sale el aviso **en la mesa, en su ficha y en Discord**, y su tarjeta pone «Tirando...». Los **PNJ tiran solos** en ese momento: nadie tiene que pulsar por ellos.

TIRADA EN CURSO

- ◆ Barra de progreso con **quién ha tirado y quién falta**.

- ◆ La lista de resultados, ordenada de mayor a menor, con su «supera» o «falla» si pusiste dificultad.
- ◆ **Tirar por los PNJ** (por si metiste uno a mitad) y **tirar por los que faltan**, para no esperar a quien se ha ido a por agua.
- ◆ **Ordenar la barra por esta tirada:** convierte esos resultados en la iniciativa y reordena la barra.
- ◆ **Cerrar la petición** cuando ya no esperas a nadie.

- ◆ Si la tirada es de **iniciativa**, la barra se ordena sola según van llegando los resultados. Cualquier otra tirada no toca el orden salvo que pulses «Ordenar la barra por esta tirada».

PESTAÑA COMBATE

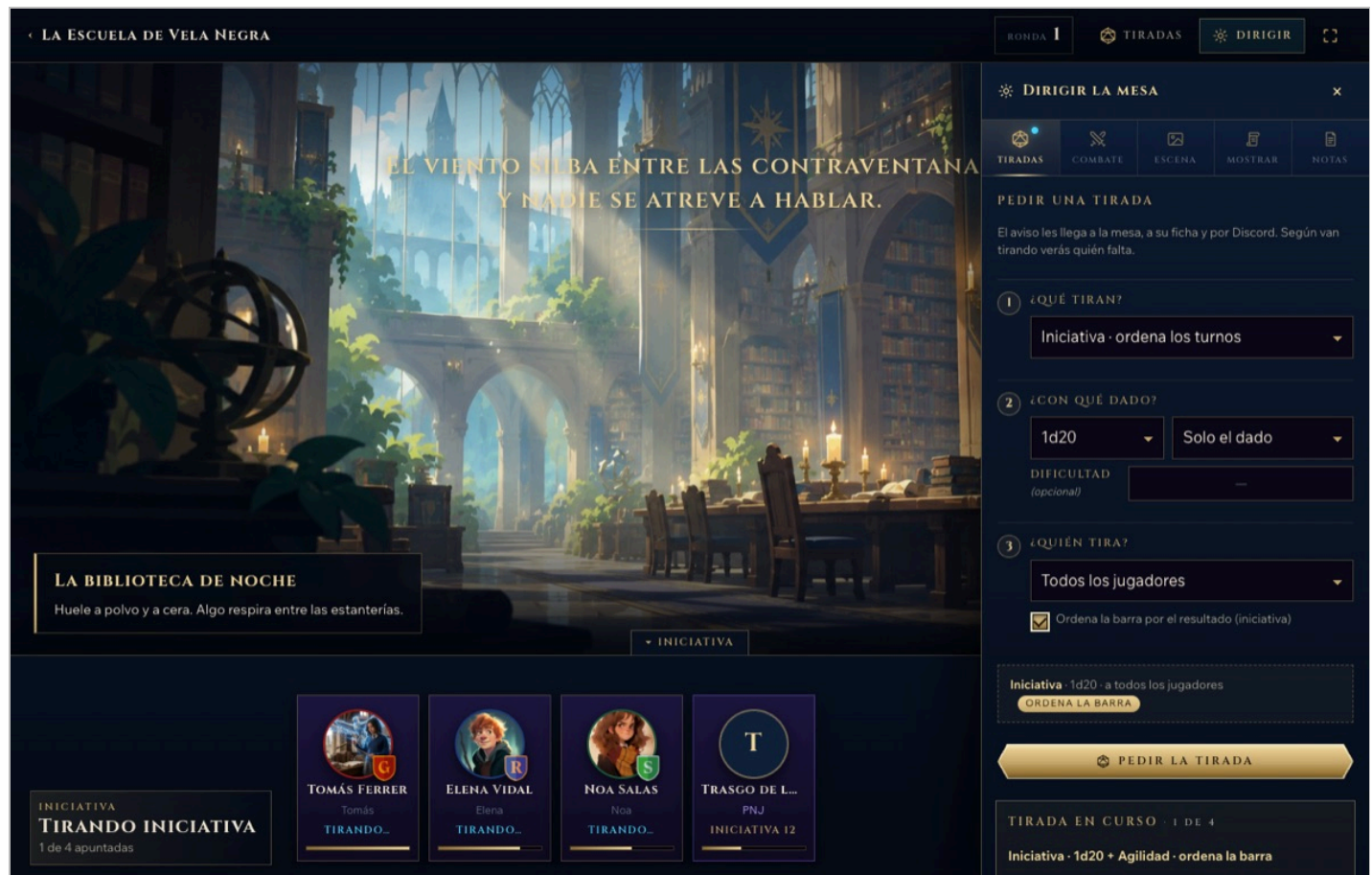


FIGURA 13 La pestaña **COMBATE** : empezar, la ronda, y la barra con la vida, los estados y el orden de cada uno.

- ◆ **Empezar el combate** pone la ronda a 1 y le da el turno al primero. Desde ese momento pasas turno con el botón de abajo, con **N** o con la flecha derecha. Si no hay iniciativas pero sí una tirada en curso, se usan sus resultados.

- ◆ **Ronda:** los botones - y + la corrigen a mano si te lías.
- ◆ **Estados:** quince con su color —aturdido, herido, sangrando, envenenado, petrificado, silenciado, invisible, protegido, concentrado...—. Puedes ponerles **rondas:** bajan solas al pasar de ronda y desaparecen al llegar a cero. Arriba fijas cuántas rondas se ponen por defecto.
- ◆ **Vida:** los botones - y + quitan y dan puntos, con la cantidad que escribas. A cero, la ficha queda inconsciente.
- ◆ **Retrasar turno** (⌵) manda esa ficha al final de la ronda: para quien dice «yo espero a ver qué hace».
- ◆ **Orden a mano:** ▲ y ▼ mueven una ficha en la barra, y × la saca.
- ◆ **Añadir a la barra** mete a cualquier personaje o PNJ de la mesa que no estuviera.

PNJ RÁPIDO Y PNJ OCULTOS

Cada PNJ de la barra tiene un **ojo** a la derecha: púlsalo y lo enseñas o lo escondes de la mesa al instante, sin salir de la partida (capítulo 6). Mientras está oculto, tus jugadores no lo ven en la barra, ni en el tablero, ni en sus tiradas.

Para los enemigos de turno, sin ficha que rellenar: escribe **nombre**, **vida** y **cuántos**, pulsa Crear y entran directos en la barra. La casilla **«Crearlos ocultos a la mesa»** los deja preparados sin que nadie se entere. Si pides más de uno, se numeran solos («Trasgo 1», «Trasgo 2»...) y cada uno lleva su vida por separado, así que puedes herir a uno y dejar sano al otro. Tiran los dados cuando pides una tirada a «jugadores y PNJ», y al terminar el combate los quitas de la barra con la ×.

PESTAÑA ESCENA

La librería de escenas y mapas: pulsa uno y la mesa lo ve. Debajo, el bloque **La escena que se ve** para retocar al vuelo su título, su nota y su ambiente (capítulo 9). Desde aquí también subes una escena nueva sin salir de la partida.

PESTAÑA MOSTRAR

ENSEÑAR ALGO

Una nota o una imagen que aparece **solo en la pantalla de quien tú elijas**, encima de la escena, hasta que la cierran.

- 1 Escribe un **título** (opcional) y el **texto**: lo que lee, lo que ve, lo que recuerda.
- 2 O elige una **imagen** de las escenas que ya tienes subidas.
- 3 Marca **quién lo ve** en la lista de jugadores. Puedes marcar a varios.

- 4 Pulsa **Enseñar**. Arriba te queda indicado a cuánta gente se lo estás enseñando, y con **Quitar** lo retiras de sus pantallas.

- ♦ Es la forma limpia de pasar una pista a escondidas en mitad de la escena: el resto de la mesa no ve nada, ni siquiera que ha pasado algo.

BOTÍN RÁPIDO

Dar un objeto del catálogo sin salir de la partida, con la mesa esperando:

- 1 Elige el **objeto** (sale con su icono y su nombre completo).
- 2 Elige el **personaje** que lo recibe, de los que están en la barra.
- 3 Pon las **unidades** y pulsa **Dar**.

Le aparece al momento en la mochila de su ficha y, si dejas marcado **Avisarle**, le llega además la nota por la mensajería. Si tu mesa no tiene objetos todavía, aquí te lo dice: se crean en la pestaña Objetos (capítulo 6).

PESTAÑA NOTAS

Tu cuaderno de la sesión, con la hora de cada apunte y solo para tus ojos: lo que improvisaste, el nombre que te inventaste, la pista que soltaste. Y el botón **Resumen de la sesión**, que crea una página en el Diario con las tiradas de la noche, los críticos y tus notas, lista para retocar y publicar.

EL HISTORIAL DE TIRADAS

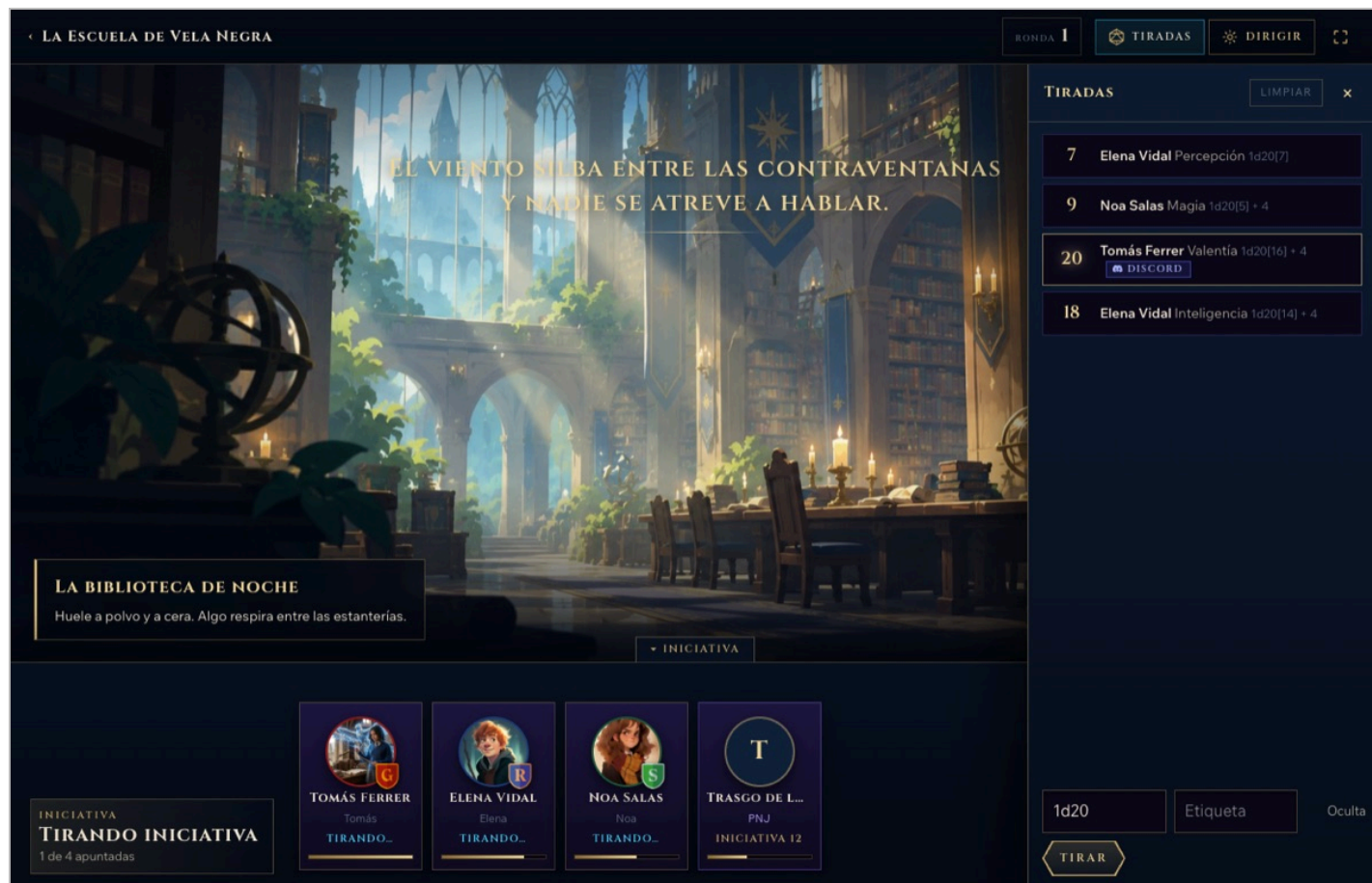


FIGURA 14 El historial, con la tirada más nueva arriba. Las que llegan de Discord se marcan con su etiqueta.

El botón **Tiradas** abre el historial de la partida, que se actualiza solo. Desde ahí puedes tirar suelto con la fórmula que quieras y, si diriges, marcar la tirada como **oculta** (la ves solo tú). El botón **Limpiar** deja el historial en blanco para toda la mesa —con su confirmación— y, si tienes canal vinculado, puede borrar de paso los mensajes del bot en Discord.

MODO PROYECTOR

Si compartes pantalla o enchufas la tele, la tecla **M** (o el botón de la esquina) esconde botones y paneles y deja solo la escena, la barra de turnos y el foco. Vuelve a pulsar y regresa todo.

12 DADOS Y DISCORD

Si tu mesa ya vive en un servidor de Discord, RoleForge no te saca de ahí: se engancha a tu canal y los dados van y vienen solos.

VINCULAR EL CANAL

- 1 Mete el **bot de RoleForge** en tu servidor. El enlace está en los ajustes de la mesa, en el apartado Discord.
- 2 En esos mismos ajustes, copia el **código de la mesa**. Caduca en unos minutos: si se pasa, genera otro.
- 3 En el canal donde jugáis, escribe `/vincular` y pega el código.
- 4 El bot contesta que la mesa queda enlazada. A partir de ahí, ese canal y esta mesa son la misma partida.

Para deshacerlo, `/desvincular` en el canal, o el botón de los ajustes.

! El bot necesita permiso para **leer y escribir** en ese canal, y para **borrar mensajes** si vas a usar la limpieza del historial. Sin esos permisos, el enlace se hace pero los mensajes no salen.

TIRAR DESDE DISCORD

El comando es `/dado`, con cuatro cosas que elegir:

OPCIÓN	QUÉ HACE
tipo	d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100 y 2d10.
cantidad	Cuántos dados de ese tipo.
modificador	Lo que se suma o se resta al total.
oculta	Si la marcas, el resultado solo lo ve quien dirige.

El bot enseña primero el dado **rodando** y, cuando para, el resultado. Esa tirada entra en el historial de RoleForge como una más.

LO QUE VIAJA EN EL OTRO SENTIDO

- ◆ Las tiradas hechas **en la web** salen en el canal con la misma animación.
- ◆ Si pides una tirada, la que hagan en Discord **cuenta**: el bot lo marca con « Cuenta como...» y, si era iniciativa, la barra se ordena sola.

- ◆ Los **avisos** llegan por mensaje directo: plaza confirmada, invitación, carta nueva, objeto recibido, tirada que te piden, sesión convocada y sus recordatorios. Cada uno los apaga en su perfil si no los quiere.
- ◆ Al **limpiar** el historial, el bot puede borrar además sus propios mensajes del canal (los de menos de dos semanas, que es lo que deja Discord).

I Para que el bot pueda mandarte mensajes directos tienes que **compartir servidor** con él y tener abiertos los mensajes de miembros del servidor. Si no te llega ninguno, mira ahí primero.

13 CALENDARIO DE SESIONES

GAME MASTER

Convocas la partida una vez y RoleForge se encarga de que nadie se olvide.

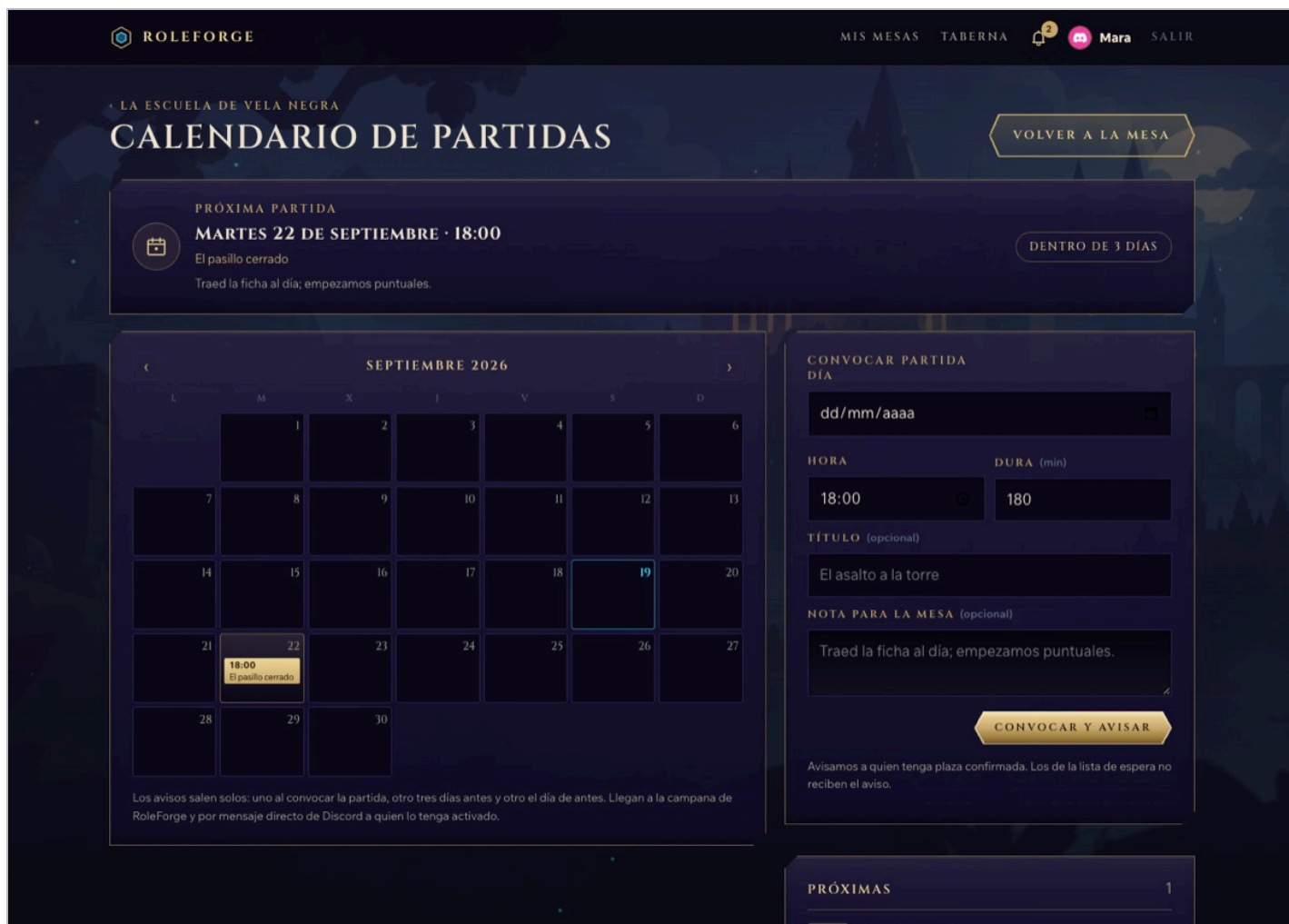


FIGURA 15 El calendario de la mesa: la próxima partida arriba, el mes a la vista y, a la derecha, el formulario para convocar.

- 1 Entra en **Calendario** desde la mesa y pulsa el día en el mes.
- 2 Pon la **hora**, cuánto dura, un **título** si te apetece y una **nota** para la mesa.
- 3 Pulsa **Convocar y avisar**.

A partir de ahí salen tres avisos solos: uno al convocar, otro **tres días antes** y otro **el día antes**. Van a la campana de RoleForge y por mensaje directo de Discord a quien lo tenga activado.

- ◆ Solo se avisa a quien tiene **plaza confirmada**; la lista de espera no recibe nada.
- ◆ Puedes **cambiar la hora**, **cancelar** (y volver a convocar) o **borrar** la sesión.
- ◆ Las partidas pasadas quedan abajo, como historial de lo jugado.

14 EN EL MÓVIL

La misma partida en el portátil de quien dirige, en la tablet de la mesa y en el móvil de quien va en el tren.

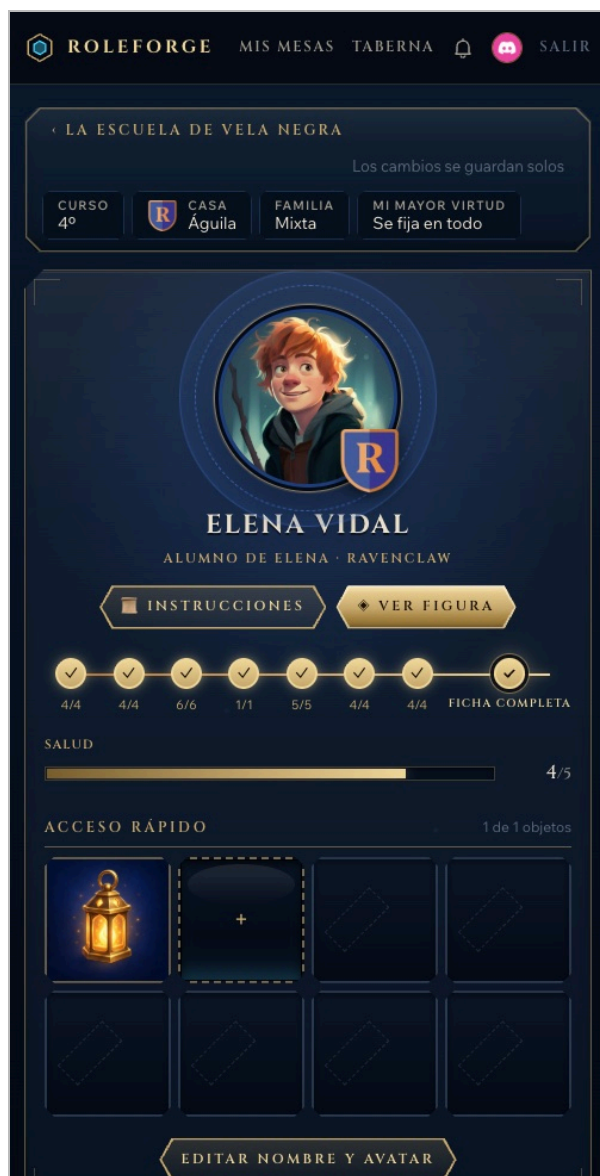


FIGURA 16 La ficha en el móvil: las secciones se apilan, los campos crecen y las tiradas quedan a un dedo. Se guarda sola igual que en el ordenador.

- ◆ **La ficha** se adapta: se rellena y se tira desde el móvil sin pelearse con el zoom.
- ◆ **La mesa de juego** se sigue en directo: escena, barra de turnos y tiradas. El tablero en tres dimensiones se mueve con el dedo y se hace zoom con dos.

- ◆ **Nada que instalar.** Si quieres tenerlo a mano, usa «Añadir a la pantalla de inicio» del navegador y queda con su icono, como una aplicación.

15 ADMINISTRACIÓN ADMINISTRADOR

Este capítulo solo le sirve a quien lleva RoleForge; si tú solo juegas o diriges, sáltatelo.

- ◆ **Panel de administración:** el listado de mesas y de gente registrada, con sus personajes y sus tiradas.
- ◆ **Entrar en cualquier mesa** con permisos de Game Master, para echar una mano. Cuando juegas en una mesa como jugador, sigues viendo las fichas de tus compañeros como las ve cualquiera: resumen, no ficha entera.
- ◆ **Baneados:** dos modalidades. La **expulsión** de RoleForge deja a esa persona fuera de toda la web; el **veto** lo pone un Game Master y solo afecta a sus mesas. Las dos son reversibles y, al levantarlas, la persona vuelve a la lista de espera de donde estaba.
- ◆ **Traspasar o borrar mesas** cuando alguien se va y no hay quien las dirija.

16 ATAJOS Y PREGUNTAS

ATAJOS DE TECLADO EN LA MESA DE JUEGO

TECLA	QUÉ HACE
 ·  · 	Siguiente turno.
 · 	Turno anterior.
	Abrir o cerrar el panel de dirección.
	Abrir o cerrar el historial de tiradas.
	Pedir la tirada que tengas preparada.
	Modo proyector.
	Cerrar los paneles abiertos.

PREGUNTAS QUE SALEN SIEMPRE

– ¿SE PIERDE ALGO SI CIERRO LA PESTAÑA?

No. La ficha se guarda sola mientras escribes y el estado de la partida vive en el servidor. Puedes recargar en mitad de un combate y todo sigue donde estaba.

+ ¿PUEDO USAR ROLEFORGE SIN DISCORD?

+ ¿QUIÉN VE LAS FICHAS DE LOS DEMÁS?

+ ¿Y SI ALGUIEN LLEGA A MITAD DE CAMPAÑA?

+ ¿LOS JUGADORES PUEDEN EDITAR LOS MAPAS?

+ ¿CUÁNTO OCUPA UNA IMAGEN?

+ ¿ESTO CUESTA DINERO?

+ HE ENCONTRADO UN FALLO O QUIERO PEDIR ALGO.

- ◆ ¿Te falta algo en esta guía? Dilo y lo añadimos: está pensada para crecer con la aplicación, no para quedarse antigua en un cajón.