

Fantasy West adventures

- Guía del Director -

Dirigir Fantasy West Adventures (F.W.A.) es como participar en una conversación que tus amigos te han pedido moderar. Todos vais a hablar, y todos vais a contar cosas interesantes, pero mientras ellos se van a centrar en explicar lo que hacen sus personajes tu labor consistirá en mantener la conversación enfocada y explicar qué ocurre con todo lo demás que rodea a los personajes.

Sin embargo, todos estáis juntos para hacer lo mismo: contar una historia. Y no hay nadie más importante que los demás. Simplemente habéis decidido organizar la conversación de una forma concreta.

En esta caso la conversación es una historia en el fantástico oeste, una aventura de acción palomitera. Con sus escenas de acción imposibles, malos muy malos, diálogos ingeniosos, chistes fáciles, y múltiples oportunidades para que se luzcan los protagonistas.

Y la forma de organizar esta conversación implica seguir estas reglas, que no son más que unos mecanismos para ayudarte en tu misión como Director.

Lo primero que debes tener claro son tus objetivos a la hora de sentarte a dirigir. Después repasaremos tus principios, para saber si los movimientos que vas a hacer son adecuados y no. Y por último nos centraremos en los movimientos, que son las cosas que haces durante la partida para hacer avanzar la historia.

• Objetivos

Tus *objetivos* son las cosas que pretendes hacer en todo momento mientras estás dirigiendo una partida de Fantasy West:

- Juega para descubrir qué sucede.
- Haz que la vida de los personajes sea interesante.
- Lleva la fantasía al salvaje oeste.

Aunque el objetivo de la partida es contar una historia, esa historia la contáis entre todos. Los demás jugadores no vienen a jugar TU historia. La historia la creáis todos juntos. Así pues, tú, como Director, también quieres saber qué va a pasar a continuación.

Mientras los otros jugadores se van a enfocar en explicar que hacen sus personajes tú estarás contando lo que ocurre alrededor de ellos. No lo que ocurre en el continente de al lado ni lo que ocurre a otros personajes. Eso solo interesa si de algún modo afecta o puede afectar a las historias de los personajes principales. Porque lo que queremos es ver lo que

ocurre con esos personajes, porque su vida va a estar llena de cosas interesantes en todo momento, y esa es tu labor. No buscamos un “vivieron felices”, queremos que salten de la sartén para caer en las brasas. No para verles sufrir, sino para ver como escapan una vez más de la muerte. Como derrotan a otro villano. Cómo triunfan frente a todas las dificultades que les está poniendo la vida... o, en este caso, el Director de la película.

Nadie va al cine a ver como Jack Sparrow se emborracha, ni como el Doctor Jones da una tranquila clase. Esperamos que alguien le estampe la botella al Capitán Sparrow y que aparezcan un montón de nazis disparando a diestro y siniestro. Y si tiene sentido genial, pero si no tiene mucho sentido tampoco pasa nada, porque es lo que hemos venido a ver. Además, siempre pueden explicarnos a que ha venido todo eso más adelante, ¿verdad?

Y no te olvides de llevar la fantasía al salvaje oeste.

No se trata de ciencia ficción ni de investigación. Tampoco es una película de fantasía épica ni del lejano oeste. Habeis decidido que queréis contar una historia en el fantástico oeste, así que no descuides los tópicos. Comienza la historia en el saloon, con su pianista y sus partidas de poker. Pero no te olvides de la fantasía. Una camarera enana, luces mágicas, y un par de elfos de larga melena. El oeste mola, los mundos fantásticos son geniales, ¡¡el fantástico oeste es la caña!!

● Principios

Tus *principios* son tu orientación. Cuando tengas que hacer un movimiento, ya tendrás una idea de qué es lo coherente hacer. Analiza el movimiento en base a tus principios y, si se ajusta, hazlo.

- Se un fan de los personajes.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Comienza y termina en la ficción.
- Deja caer detalles evocadores en tus descripciones.
- No te limites por el presupuesto.
- Haz que el mundo sea fantástico y emocionante.
- Suelta a los personajes en una película del oeste.
- Haz tu movimiento, pero no digas su nombre.
- Ponle nombre a todo, haz que parezca real.
- Responde con más retos y puntualmente alguna recompensa.
- Piensa en lo que ocurre fuera de escena.
- Haz preguntas y usa las respuestas.
- Usa las buenas ideas de los jugadores y enriquece el mundo con ellas.

Se un fan de los personajes - Ellos son los protagonistas de la película. Esto va sobre ellos, y lo que todos queremos es verles en situaciones interesantes. Ver como se enfrentan y superan todos los obstáculos que el mundo les lanza. Ponte tu mejor camiseta de fanboy y disponte a disfrutar con sus comentarios agudos, sus escapes por los pelos, y sus escenas de acción. Emocionate con ellos. Teme por ellos. Y alégrate por ellos cuando consigan su objetivo.

Dirígete a los personajes, no a los jugadores - Aunque nada obliga a los jugadores a interpretar como si esto fuera una obra de teatro y no hay nada malo en narrar las acciones

de los personajes en tercera persona, si te diriges a ellos como si fueran los personajes estarás ayudando a los jugadores a ponerse en la piel de sus personajes.

En lugar de explicar, muestra. No es lo mismo “*el dragón desciende en picado hacia tu pistolero y se ha quedado sin balas*” que “*una enorme criatura alada desciende hacia ti. Cuando abre las fauces ves un montón de dientes puntiagudos. Sabes que has disparado tu última bala ¿qué haces?*”

Comienza y termina en la ficción - Estais contando una historia entre todos, así que aunque puntualmente pareis para aplicar alguna regla esta tiene que tener sentido a partir de la ficción que habéis creado entre todos y debe verse reflejada en la historia.

Los movimientos no se activan sin más. Los jugadores no pueden declarar que tiran por *Pelear* sin más. Deben explicar qué hacen sus personajes en la historia, y esto puede que active o no un evento.

Enfrentarse a un golem de acero con tus puños desnudos no solo no activa el movimiento de *Pelear*, sino que puede que como Director decidas activar alguno de tus movimientos. Hacer daño, por ejemplo, para que el Golem golpee al personaje que tan futilmente le ha atacado. Poner a alguien en un aprieto, por otro lado, sería una reacción más benevolente, indicando que el Golem le ha apresado y dándole tiempo al personaje o a sus compañeros a hacer algo. O, aun mejor, indicar que no tiene efecto y el Golem le va a atacar. De este modo estás dándole la opción de responder antes de meterle en un verdadero aprieto. En cualquier caso, lo que se haga debe ser coherente con la ficción establecida, y debe afectar a la historia.

Deja caer detalles evocadores en tus descripciones - Como Director eres el principal nexo entre la historia y los jugadores. No solo por que la controlas, sino también porque la defines. De este modo los jugadores estarán tan inmersos en la historia como puedan en función de los detalles que les hayas dado sobre lo que ocurre.

No tienes que ser el mejor narrador, ni siquiera disponer de un vocabulario excelente para describir todo lo que ocurre, simplemente aprovecha cualquier ocasión para introducir en la historia detalles evocadores y para describir lo mejor que puedas todo lo que ocurre. Y no tengas ningún miedo de usar tópicos, estereotipos o detalles calcados de novelas, series o películas, todo lo contrario, eso ayudará muy claramente a que todos los jugadores tengan la misma imagen en la mente.

Si en lugar de explicar que el Sheriff y su ayudante se acercan a hacerles preguntas les indicas que el Sheriff es un tipo curtido en mil batallas, con la cara de Harrison Ford, y su ayudante es un elfo similar a Legolas, las imágenes mentales de la escena que se harán los jugadores serán mucho más concretas.

No te limites por el presupuesto - Una de las grandes diferencias entre los juegos de rol y otros pasatiempos es que la acción transcurre en un entorno imaginario, y esto, desde el punto de vista del Director, es una gran ventaja. Puedes hacer explotar cosas sin miedo de hacer daño real a nadie, y, lo que es mejor, puedes introducir cualquier elemento en la ficción con el único límite de ser coherente con lo que se está contando. Pero aparte de eso no tienes un departamento de producción diciendote que se puede o no hacer, por limitaciones técnicas, de espacio o de presupuesto.

Así pues, tenemos unos jugadores que se han reunido para vivir una historia palomitera y no tenemos más límites que nuestra imaginación sobre los lugares a los que podemos ir, las criaturas que podemos sacar, o las cosas que podemos explotar. ¡Aprovechalo!

¿Hay una estampida? ¿Por qué limitarse a 1000 cabezas de ganado? Haz que los animales cubran todo el suelo, demonios, pon tantas vacas que los personajes puedan correr por encima de ellas como en el Sunset Riders (si eres demasiado joven para comprender la referencia seguro que sabes como buscar en Internet para comprenderlo :P) Y quien dice vacas dice vacas gigantes, o voladoras, o lo que necesites para hacer tu escena más espectacular y tenga sentido dentro de vuestra historia.

¿Un enemigo blindado? mejor un golem o, aprovechando que tenemos enanos aficionados a la mecánica, un robot, ¿no?. Y, ¿si en lugar de sacar un simple robot transformamos el tren en un robot? ¿Tiene sentido? ¿Te parece chulo? ¡pues adelante!

Haz que el mundo sea fantástico y emocionante - No se trata de ser históricamente precisos, estáis jugando en el fantástico oeste ¡que se note! Tenemos razas de fantasía, criaturas extrañas, magia increíble, tecnología asombrosa, y todo eso no son más que ingredientes a tu disposición para hacer más emocionante la historia. Porque no queremos ver cómo los personajes viven plácidamente, queremos ver como les persiguen los problemas para ver cómo se enfrentan a ellos y triunfan.

Suelta a los personajes en una película del oeste - Duelos al mediodía, salones con pianistas, jinetes asaltando trenes, ... conoces todos los tropos del género y tus jugadores los están esperando. ¡Usalos!. Los jugadores están esperando una aventura como esas que han visto tantas veces en el cine y tu objetivo es facilitar que eso ocurra. Como Director de F.W.A. no debes contar tu película a los jugadores, debes poner el escenario para que ellos puedan vivirla, y tratar de que todo funcione una vez se ponga en marcha.

Haz tu movimiento, pero no digas su nombre - Los movimientos del Director son las acciones que realizas en la ficción para seguir avanzando la historia. Normalmente debes realizar un movimiento cuando la acción se para, cuando los jugadores se quedan mirándote, o después de que un jugador haya fallado una tirada. El tipo de movimiento normalmente será evidente a la luz de las circunstancias. Tu misión es introducirlo en la escena de la forma más natural posible. Cuando el jugador falle al intentar esquivar una puñalada no dices “mmm... te haré daño”, en lugar de ello explicas que ha ocurrido dentro de la historia: “*Bob resulta ser más rápido de lo que esperabas. Su puñal te hiere en el costado.*” y a continuación tirarás los dados para el daño, pero lo importante es resolver el movimiento dentro de la historia.

Ponle nombre a todo, haz que parezca real - Durante la partida no sabes qué personajes van a ser importantes y cuáles no. Dependerá de las decisiones que tomen los jugadores. Si no te tomas las mismas molestias a la hora de presentar cada personaje y cada situación, estarás guiando la historia. Recuerda que esa no es tu misión. La historia avanza sola con las acciones de los personajes y como resultado de los movimientos. Asegurate de que cada personaje sea en potencia una pieza clave de la historia. Todos los pueblos tienen un salón, pero ese salón es especial cuando lo describes como el salón de Martha, la enana tuerta. Los personajes no son extras sin más, son entidades complejas con su propia

historia. Dales un gancho a los jugadores, dota tu historia de personajes reales, y deja que sean los jugadores quienes decidan cuáles de esas historias merece la pena explorar.

Responde con más retos y puntualmente alguna recompensa - Una constante de los blockbuster veraniegos es que tan pronto salen los protagonistas de un entuerto ya andan metidos en otro problema. A veces incluso no han resuelto el primero cuando aparece un segundo y un tercero. La vida de los personajes debe ser interesante porque queremos ver cómo se lucen, así que lanzales retos constantemente. Un héroe no es un héroe si no tiene enemigos a los que enfrentarse ni peligros que evitar. Dales a tus jugadores la oportunidad de ser grandes héroes. Y, si, claro, de vez en cuando déjales disfrutar de los frutos de la victoria... pero que no se duerman en los laureles, hay otro carromato en llamas a la vuelta de la esquina.

Piensa en lo que ocurre fuera de escena - Durante la primera sesión estarás principalmente preocupado por unir todas las piezas y tratar de darle forma a un montón de ideas sueltas. Normal. Sin embargo, no debes perder de vista lo que ocurre fuera de escena, lo que pasa cuando la cámara no está enfocando a los protagonistas. Si los personajes detienen a los asaltantes del tren alguien va a querer ajustar cuentas, ¿montan una pelea en el salón? es probable que no quieran volver a verles por el pueblo. Lo que le da vida al mundo, lo que le hace creíble, es que sea algo más que un escenario estático para los personajes. No es un parque de atracciones esperando que vengan los personajes pero que está parado cuando nadie mira. No. Un mundo vivo reacciona a las acciones de los personajes. Eso significa que vas a tomar apuntes de lo que ocurra, de a quien han enfadado o a quien han asombrado. Y todo eso tiene que tener consecuencias. Volver al mismo pueblo una y otra vez da una sensación de familiaridad. Ver una casa quemada tras el incendio o que el sheriff les salude, le da credibilidad. Que el mundo salga al encuentro de los personajes y sus actos tengan consecuencias, eso hace que esté vivo.

Haz preguntas y usa las respuestas - Pregunta todo el rato a los jugadores. Pregunta cuando se queden callados, cuando quieras aclarar alguna cosa, cuando no sepas que están pensando... pregunta, y usa sus respuestas para avanzar la historia. Así que evitas el pueblo porque te persigue el sheriff, bien... ¿que hiciste? ¿como se llama ese sheriff? ¿qué aspecto tiene? ¿alguien más te persigue? ¿alguien te apoya? .

Usa las buenas ideas de los jugadores y enriquece el mundo con ellas - Escucha a tus jugadores. Muchas veces ellos mismos elucubrarán sobre qué está ocurriendo en realidad sin necesidad de que tú les preguntes. No desaproveches la ocasión para añadir esas ideas a la historia.

- **Movimientos**

Tus *movimientos* son las cosas que haces cuando los jugadores se que te quedan mirando esperando que digas algo. Escoge uno de los movimientos y aplícalo a la historia. Asegurate de que sea coherente con la ficción y que esté de acuerdo a tus objetivos y principios.

También puedes realizar movimientos como reacción a las acciones de los personajes.

Debes realizar un movimiento cada vez que un personaje realiza una tirada debido a un movimiento y la falla.

De forma simplificada los movimientos pueden ser “suaves” o “duros”.

Los movimientos suaves preparan la acción, anticipan acontecimientos o informan, dando a los personajes la oportunidad de reaccionar.

Los movimientos duros, por su parte, no dan opción a respuesta por parte de los jugadores, son declaraciones directas de hechos o consecuencias. Cuando los jugadores ignoren una situación presentada es el momento de hacer un movimiento duro.

- Director: “*Os acercáis a un estrecho desfiladero*” - movimiento suave explicando la situación y exponiendo un posible riesgo.
- Jugadores: “*Parece el típico lugar para una emboscada. ¿Vemos algo sospechoso?*”
 - los jugadores reaccionan al movimiento suave y se preparan para una posible emboscada, es el momento de usar otro movimiento suave para continuar la historia: mostrar a los forajidos que les estaban esperando, o incluso que esos bandidos se den cuenta de que les han descubierto y se preparen para el combate. Sin embargo no debería responderse con un movimiento duro como que los bandidos se dan cuenta de que les han descubierto, les disparan y les hacen daño. Eso no daría opción de respuesta a los jugadores.

Otra posible respuesta ante la declaración del Director:

- Jugadores: “*Ok, es el camino más corto, seguimos*” - en este caso su respuesta no les prepara para la amenaza con lo cual el Director podría responder con un movimiento duro. Al entrar en el desfiladero los bandidos podrían comenzar a dispararles (poniéndoles en un aprieto) pero dándoles la oportunidad de buscar cobertura, o podrían disparar y hacerles daño, lo cual sería un movimiento duro. El tipo de movimiento a realizar depende de la historia que se esté contando. Si el grupo de bandidos es una banda desorganizada, lo justo es darles una oportunidad de salvarse aunque estarán en un aprieto. Si se trata de un peligroso grupo de bandidos que tiene cuentas pendientes con los personajes, tiene mucha más lógica realizar un movimiento duro si los personajes no toman las precauciones necesarias. En cualquier caso recuerda tus Principios y ten en mente tus Objetivos. No se trata de matar a los personajes ni castigar a los jugadores.

Cuando tengas que realizar un movimiento mira la lista a continuación y usa el que te parezca más apropiado. No hace falta que medites sesudamente sobre cuál es el movimiento idóneo en cada situación. El primero que te llame la atención y parezca aplicable a la historia que estais contando será el adecuado.

- Presagia una amenaza futura.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Sepáralos.
- Introduce una nueva amenaza de la nada o recupera una antigua
- Quítales algo.
- Pon de manifiesto un inconveniente de su arquetipo, raza o equipo.
- Ofrece una oportunidad, con o sin coste.

- Utiliza un movimiento de antagonista o adversidad.
- Muestra los costes de jugar con la magia o de trastear con la tecnología.
- Muestra las maravillas de la magia y la tecnología
- Modifica el entorno.
- Hazles daño.

Presagia una amenaza futura - Saber que algo va a ocurrir suele ser el mejor incentivo para poner en marcha a los jugadores. Aullidos en la noche, el humo de un tren que se acerca, los temblores que preceden a la estampida... los signos no son peligrosos por sí mismos, pero son toda una declaración de intenciones.

Pueden mostrar un peligro inmediato o la llegada de algo desconocido, pero también pueden sencillamente dar una pista de algo que puede ocurrir en el futuro. Si cuando los personajes que están recomponiendo después de un tiroteo encuentran un rastro de sangre y ven que falta un caballo sabrán que alguien ha huido. Puede que en el futuro tengan que enfrentarse a un bandido con ansias de venganza, o puede que la revancha venga por otro lado, pero como sea todos tendrán claro que quedan cabos sueltos que atar.

Presagiar amenazas sirve para mantener la historia en marcha.

No es una herramienta para dictar el camino. Esa no es la misión del Director. Simplemente es una declaración de intenciones. Ya se verá después, con el desarrollo normal de la partida, como se materializa ese presagio o si llega siquiera a materializarse de algún modo.

Pon a alguien en un aprieto - Antes de realizar un movimiento duro los personajes deben estar en problemas. Cuando un jugador está en un aprieto debe tomar una decisión.

Normalmente esto ocurrirá como respuesta a las acciones de los propios personajes, o por un fallo al tirar por un movimiento.

Un personaje entra en el bar y descubre que las peligrosas hermanas Daisy han decidido visitar el pueblo justo hoy.

El grupo acaba de descubrir que la cueva de los ladrones está vigilada por algún tipo de criatura reptiliana. El explorador intenta recordar si sabe algo sobre esa especie y falla en el movimiento de Exhibir conocimientos. Parece que intentando conseguir verles bien se ha acercado más de lo que debiera y le han visto.

Sepáralos - a buena forma de poner las cosas interesantes. Puede ser tan sencillo como que diferentes enemigos les obligan a combatir por separado, o tan extremo como portales dimensionales que les mandan a mundos de distancia.

Introduce una nueva amenaza de la nada o recupera una antigua - Cualquier momento es bueno para complicarle la vida a los personajes. ¿Están tranquilos en el salón?, puede que comience una pelea justo en la mesa de al lado. ¿Cruzar el río está siendo demasiado aburrido?, quizás una crecida repentina haga las cosas más interesantes.

Por otro lado, recuperar viejas amenazas da una sensación de continuidad a la historia.

Aquel bandido que encarcelasteis hace cuatro sesiones... parece que se ha escapado, porque es el tipo que te está apuntando con su revólver. ¿Recordáis aquella maga que juró venganza?, pues los golems que tenéis delante lucen una runa arcana con su nombre.

Quítales algo - Las cosas se complican cuando los recursos empiezan a mermar. Si resbalas por el acantilado y se caen las antorchas va a ser un problema explorar la cueva. Fallar un disparo y ver que tienes que recargar el arma significa que tendrás que ponerte a cubierto o empezar a usar los puños.

No todo tiene porque romperse o gastarse, a veces simplemente con que esté inutilizado unos momentos es suficiente. O simplemente que no pueda usarse hasta que se pierda algo de tiempo reparándolo.

Ofrece una oportunidad, con o sin coste - Los jugadores han realizado una declaración de intenciones con su arquetipo, su raza, y sus elecciones de asuntos pendientes. Estate atento a que es lo que quieren ver en la partida y ofrécelo de vez en cuando. Si el Duende habla con los insectos acuérdate de poner alguna colmena de abejas. El mago quiere aprender más conjuros, así que un hechicero que le pueda enseñar puede ser una buena oportunidad para interactuar. Dale un vistazo al código de honor del Pistolero, es una mina de ideas. Y tener un sheriff en el grupo hace que los problemas vengan a vosotros tan fácilmente como tener un forajido.

Dales la oportunidad de lucirse, busca retos específicos para cada personaje, ofréceles cosas que busquen: emoción, riquezas, tesoros, aliados,

Pon de manifiesto un inconveniente de su arquetipo, raza o equipo - Del mismo modo que cada personaje destaca en algo y busca cosas específicas, también tienen problemas propios. Estos problemas deben salir a flote de vez en cuando.

Las pistolas son más chulas que los arcos, pero hacen ruido. Algunas razas no son bienvenidas en todos lados. El sheriff le cae mal a los malhechores y el forajido está buscado por la justicia.

La historia te dará oportunidades de oro para sacar a flote estos problemas. Un fallo en un movimiento también.

Utiliza un movimiento de antagonista o adversidad - Cada amenaza a la que se enfrentan los jugadores tiene movimientos, capacidades, únicas. Una riada les arrastra, les puede golpear contra las rocas y amenazará con ahogarles. Un dragón vuela, tiene unas escamas resistentes y un aliento de fuego mortal. Todas estas capacidades únicas pueden salir a flote cuando la historia lo requiere y cada vez que los personajes fallen una tirada.

Muestra las maravillas de la magia y la tecnología - La magia y la tecnología son dos elementos concretos que separan el Salvaje Oeste clásico del Fantástico Oeste. Muestra cómo han cambiado el mundo, hazlos visibles.

El asalto al tren es una escena clásica, pero si los bandidos en lugar de cabalgar se acercan en potentes motos la cosa cambia.

Un vado es la forma clásica de cruzar el río. Cambia la balsa de madera por unas nubes o haz que el río en ese punto forme un arco y permita que los personajes pasen por debajo sin peligro. El resultado puede ser el mismo, pero la imagen mental que has formado en la mente de los jugadores es muy diferente.

Muestra los costes de jugar con la magia o de trastear con la tecnología - Del mismo modo que la magia y la tecnología aportan cosas maravillosas también pueden ser peligrosas y

amenazadoras. Recuerdaselo de vez en cuando a los personajes. Canalizar magia puede tener un desgaste físico, invocar la ayuda de espíritus puede exigir un pago demasiado caro, las máquinas de vapor pueden explotar, y los golems mecánicos ni siempre realizan las acciones tal cual se les ha ordenado.

Y, por supuesto, los enemigos de los personajes también pueden aprovecharse de las ventajas de la magia y la tecnología. Pistolas de rayos, escudos de energía elemental...

Modifica el entorno - De un mundo plagado de criaturas fantásticas y donde la magia y la tecnología son fáciles de encontrar, ¿por qué limitarse a con el escenario?. Cuando los personajes viajen aprovecha para mostrar diferentes entornos, pero no te limites únicamente a los viajes. Un enfrentamiento es un momento tan bueno como los demás para cambiar a los personajes de lugar o para alterar el entorno. Puede ser algo tan sencillo como que la pelea comience en el salón y salgan a la calle, eso es un cambio de entorno, pero también ocurre cuando saltan del tren o cuando atraviesan un portal. Y, por supuesto, algunas amenazas pueden cambiar el entorno de forma mucho más dramáticas. Un elemental de piedra puede abrir el suelo o derrumbar el techo. Un shaman goblin puede invocar a la tormenta, animar las raíces de los árboles cercanos o hacer que surja fuego de la tierra.

Hazles daño - No siempre hay que ser extremadamente imaginativo con las acciones a realizar. A veces la historia lo que está pidiendo es simplemente que les hagas daño. El líder de los bandidos está apuntando con su arma al personaje y este falla su tirada al intentar zafarse. Claro que puedes hacer que aparezca un dragón o que comience a llover, pero si todo el mundo está esperando que el líder de los bandidos dispare... haz que dispare.

Para hacer daño a los personajes selecciona la fuente de daño que ocasiona el daño según la ficción y aplicala. Muchas veces el daño implicará únicamente tirar dados de daño y restar los puntos de vida del total del personaje. Otras veces el daño vendrá en formas más narrativas que pueden implicar o no una pérdida de puntos de vida. Perder un brazo, romperse una costilla, o torcerse un tobillo son efectos posibles de daño. Algunos simplemente se añadirán a la ficción y deberán tenerse en cuenta a partir de ese momento. Otros implicarán además una pérdida de puntos de vida.



- **Dirigiendo F.W.A.**

Ya conoces tus Objetivos, Principios y Movimientos. Es decir, lo que pretendes conseguir durante la partida, en que te vas a basar para saber qué hacer, y lo que vas a hacer. Vale, todo eso está muy bien y parece muy interesante, pero a la hora de la verdad ¿como es eso de dirigir F.W.A.?

Como ya comentamos antes, los juegos PbtA (Powered by the Apocalypse) lo que hacen ver la partida como una conversación en la que estais contando una historia, y el sistema se encarga de regular esa conversación.

Si es la primera vez que juegas a rol no te asustes. Te vamos a explicar los pasos para crear y gestionar esta conversación de modo que el resultado sea una emocionante aventura en el fantástico oeste.

Si ya conoces los juegos de rol pero no has jugado antes a juegos PbtA vas a encontrar algunas diferencias con la forma en que se suele jugar y, sobre todo, arbitrar. En concreto, la labor habitual del Master implica prepararse la partida de algún modo, bien diseñándola desde cero, bien usando una aventura ya existente. En cualquier caso, el Master parte de unas premisas planteadas por la aventura, y tiene un guión que le indica por donde va a transcurrir la partida. Esto hace que cada vez que hay que tomar una decisión esta se toma en función de lo que ha ocurrido y de lo que la partida espera que ocurra. En los juegos PbtA esto no es así. No hay partida creada con antelación y nadie sabe cómo va a terminar, ni siquiera el Director. Cuando os sentáis comenzais a contar la historia siguiendo las reglas aportadas por el juego, y la historia va a avanzar siguiendo estas reglas. De hecho, cada vez que el Director tiene que intervenir no tiene una aventura en la que basarse, y tampoco puede hacer lo que quiera, todo lo contrario, el Director solo puede hacer lo que indican sus Movimientos, y para ello deberá seguir la guía que dictan sus Principios y sus Objetivos. De forma similar, la mayoría de los juegos utilizan las tiradas de dados para resolver situaciones. Cuando no se sabe el resultado de antemano, hay posibilidad de fallo y de éxito, y ambos resultados son interesantes, entonces se hace una tirada. En los juegos PbtA, y por extensión en F.W.A., no se tira en esas ocasiones. En F.W.A. solo se tira cuando un movimiento dice que se tire, y los movimientos solo se activan cuando la historia así lo demanda. El Director nunca pide una tirada, simplemente si en un momento determinado se activa un movimiento se lee lo que hay que hacer, y si parte de la resolución implica que hay que hacer una tirada solo entonces se tira. Y, lo más importante, la resolución del movimiento ha sido activado por la historia y sus consecuencias se trasladan directamente a la historia.

Si ya has jugado a otros juegos PbtA verás que se han realizado algunos cambios en los movimientos del Master, de forma que se favorezca un estilo de aventura más parecido a las películas de acción. Esto también se ha buscado con los puntos de Suerte, un recurso que obtienen los jugadores cada vez que fallan una tirada y que luego les permite realizar acciones excepcionales. De este modo se busca que todos los personajes puedan brillar en un momento de la partida, incluso cuando las tiradas no les han acompañado.

Hemos cambiado los dados de seis caras por dados de poker. Tranquilos, las probabilidades son muy parecidas, pero las tiradas son ligeramente diferentes. En lugar de

tirar 2d6 y añadir el valor del atributo ahora tiras los 5 dados de poker y repites tantos como tu habilidad. Esto hace que entre la tirada y su resolución los jugadores piensen cuánto quieren arriesgarse y que resultado buscar. La idea es hacer menos tiradas pero que cada tirada tenga más importancia en la mesa. En esa misma línea hemos quitado el dado de daño, para aliviar un poco de tiradas por otro lado.

Algo que puede que echeis de menos son los libretos. Cada jugador selecciona una raza y un arquetipo, y a partir de ahí cumplimenta su ficha. Esto permite que la ficha no tenga información innecesaria durante la partida. No obstante, para jornadas y partidas de pruebas hemos incluido fichas pregeneradas que se parecen mucho a los libretos clásicos de los PbtA.

- **Creación de fichas y planteamiento inicial.**

Cuando os sentáis a la mesa lo primero es tener claro quienes se encargarán de interpretar a los personajes protagonistas de la historia, los Jugadores, y quien realizará las labores de Director como si de una película se tratara.

Una vez claros los roles de los participantes necesitáis crear un personaje para cada uno de los Jugadores.

Para ayudar a los Jugadores el Director realiza una breve descripción del mundo de juego y el tipo de partida que se va a jugar.

En el mundo de F.W.A. son los habitantes de los mundos de fantasía clásica como pudiera ser El Señor de los Anillos o Dragonlance quienes parten a descubrir un nuevo continente, un lugar salvaje e inexplorado en el Oeste.

Las partidas propuestas buscan imitar el tono del cine de aventuras que se ve habitualmente en los “blockbuster” veraniegos, lo que vendría a ser el género palomitero fantástico: desde Piratas del Caribe al Hobbit, pasando por Star Wars y los Vengadores. Eso sí, en un mundo de magia, revólveres, dragones y persecuciones a caballo.

Con esto en mente el Director presentará las razas y arquetipos a los jugadores. O por lo menos las que se vayan a utilizar en la partida.

Las razas son un elemento muy importante en los mundos de fantasía e incluso en las historias del salvaje oeste. Cada raza presenta unos estereotipos diferentes y orienta la historia en una u otra dirección. Mientras los Enanos están interesados en la tecnología los Duendes prefieren la naturaleza.

De forma similar los arquetipos representan tipos de personajes habituales en estas historias: sheriff, pistolero, tahúr...

Los jugadores deben seleccionar un arquetipo y una raza para cada uno de sus personajes, teniendo en cuenta que no se pueden repetir los arquetipos y las razas deben ser lo más variadas posibles.

Una vez todos los jugadores han seleccionado su raza y arquetipo es hora de comenzar a rellenar las fichas.

Cada jugador toma una ficha en blanco y todos juntos comenzais a rellenarlas. Es importante que todo el grupo haga las fichas a la vez para que las ideas de unos alimenten la imaginación de los demás. De este modo además comienzan a surgir dinámicas entre personajes desde el principio.

Comenzad por los conceptos básicos como nombre y apariencia. Cada raza y arquetipo lista varios ejemplos que podéis usar directamente o como inspiración.

El resto de elementos mecánicos de la ficha se cumplimentan por orden, tomando las decisiones correspondientes cuando sea necesario.

Durante este proceso no os cortéis en comentar, sugerir y preguntar cualquier cosa que se os ocurra, ya que de esos comentarios pueden salir ideas interesantes para la partida en general y para los personajes en concreto.

Cuando tengáis lista toda la parte mecánica es hora de pasar a los asuntos pendientes. Cada personaje debe seleccionar un asunto pendiente con el personaje a su izquierda (y de forma similar recibirá otro del jugador de su derecha). Estos asuntos pendientes se seleccionan entre los aportados por la raza y el arquetipo seleccionado para cada personaje, y es algo que debe detallarse entre los dos personajes implicados. En este momento el Director tiene que estar atento para intentar obtener toda la información posible del asunto pendiente. No os limiteis únicamente a especificar el asunto pendiente, indicar cómo y porqué habéis llegado hasta ahí, qué ha unido a esos dos personajes, que historia han tenido juntos en el pasado que les ha llevado a esa situación y, muy importante, que esperan que ocurra en el futuro. Cada uno de los asuntos pendientes es un germen de aventura en sí mismo, y es lo que, como Director, vas a utilizar para comenzar a narrar la historia.

- **Primera sesión.**

Una vez finalizadas las fichas y detallados los asuntos pendientes es el momento de ponerse a contar una historia. Recordemos que la historia no es algo que se trae preparado de casa, sino que es algo que surge en el momento. Pero no surge de la nada, claro. Sabemos que los personajes son los protagonistas de la historia. La partida, la historia que vais a crear entre todos, es como una película que vais a ver al cine, y los protagonistas van a ser precisamente esos personajes que habéis creado. Son los que aparecen en el poster con el título bien grande.

Si la partida va a ser la película los asuntos pendientes son los trailers de presentación de los personajes. Sabemos de dónde vienen y eso nos da una idea de cuales van a ser los principales temas que cada personaje va a aportar a la historia. Si hemos visto un Elfo huyendo con un antiguo talismán en el trailer es que seguramente quien le persigue va a aparecer en algún momento de la película, ¿no?

Como Director los personajes son tu reparto principal, y las fichas están plagadas de todas esas cosas que los jugadores quieren ver en la película. Si un jugador ha escogido un Pistolero es porque quiere que haya oportunidad de lucirse disparando, y si nadie ha seleccionado un Tahúr es muy probable que los engaños y la interacción social no sea tan atractivo para los jugadores. Eso te lo dejarán muy claro con los asuntos pendientes, que es una declaración de intenciones directa: *esto es lo que quiero que le ocurra en la partida a mi personaje*.

Analiza por unos momentos los diferentes asuntos pendientes y plantea una situación inicial a los personajes. Juntalos en el Saloon para que se conozcan, o haz que comiencen huyendo de algo que ha aparecido durante la creación de los personajes.

A partir de aquí construye siempre basándote en todo momento en lo que ya se ha establecido, pero sin intentar dirigir la partida en ninguna dirección concreta. Eso no significa que no puedas saber lo que esté ocurriendo en realidad cuando aparece un nuevo personaje, pero eso no significa que se encarrile la historia, solo que conoces las motivaciones e intenciones de ese personaje y los jugadores no, nada más.

Recuerda en todo momento tus objetivos, y trata de cumplir tus principios.

Cada vez que expliques una situación pregunta a los jugadores ¿que haces?, y cuando ellos reaccionen ejecuta uno de tus movimientos para continuar avanzando la historia.

Vale, pero ¿qué significa aplicar un movimiento?

Cada vez que tomas una decisión en la partida debe ser una contemplada en el listado de movimientos del Director, y debe ser una apropiada a la historia que estais contando, una acorde a tus Principios como Director de F.W.A.

Intentemos verlo con un ejemplo.

Has reunido a los jugadores en el Saloon para que se conozcan, has *soltado a los personajes en una película del oeste*. Como uno de ellos está perseguido te parece que es buena idea que un cazarrecompensas le haya seguido y le esté observando. Hiciste preguntas durante la creación de fichas y ahora *estás usando las respuestas*. Sabes que el cazarrecompensas quiere recuperar un objeto, pero no sabes qué es lo que va a ocurrir a continuación, *estás jugando para descubrir lo que sucede*.

Podrías robar el objeto al jugador, pero eso no sería honesto ya que no le habrías dado ninguna oportunidad para defenderse. Además, tu quieres ver qué ocurre cuando el personaje se encuentre con su perseguidor porque *eres un fan de los personajes*. Así que le explicas a los personajes que hay mucha gente en el Saloon esa noche, y en concreto al que está perseguido *“de hecho, te parece haber reconocido una cara entre la gente que hay en la planta de arriba”*. *Estás presagiando una futura amenaza*, pero no dices el nombre del movimiento, simplemente lo introduces en la historia como parte de la narración. Ahora los personajes tienen la oportunidad de reaccionar a tu movimiento.

Mientras tu como Director controlas todo el escenario y los secundarios que aparecen en escena, los jugadores controlan únicamente a sus personajes. Sin embargo esto no quita para que todos comentéis la historia y podáis aportar en todo momento.

Cuando un jugador explica lo que hace su personaje no está acotado por un conjunto de movimientos concretos como el Director, solo por la propia lógica de la historia y las capacidades de su personaje.

En cualquier caso, incluso cuando un jugador indica que su personaje hace algo imposible o sin sentido no le impidas directamente hacerlo, redirige su acción, reorientala a algo más plausible, o simplemente explícale de nuevo que es lo que está ocurriendo. Muchas veces los jugadores intentan realizar acciones extrañas simplemente porque no tienen clara la ficción en ese momento. Volver a explicar lo que ocurre ayuda a aclarar los puntos de vista.

Al ser la primera sesión aprovecha para explicar el sistema a los jugadores. En concreto el sistema de movimientos. Recuérdales que los movimientos no es algo que se utilice

voluntariamente, sino que es algo que se activa cuando dentro de la historia intentan hacer algo que es parte del disparador de un movimiento. Cuando eso ocurre se para la historia un momento, se lee el movimiento y se realizan las acciones pertinentes, y a continuación se aplica el resultado a la historia. Recuerda, los movimientos se activan por la historia y se resuelven en la historia, no se trata de tiradas sin más, sino que sirven a la ficción en todo momento.

Por tu parte tus movimientos siempre son narrativos y nunca debes realizar tiradas. Si el personaje perseguido indica que intenta recordar de qué le suena esa cara debes ser honesto y explicárselo, estás *recuperando una antigua amenaza*, una que el propio jugador había creado como asunto pendiente.

Si por el contrario ignora la amenaza y siguen hablando debes explicar cómo la historia reacciona. Sabemos que el cazarrecompensas quiere recuperar el objeto, así que es hora de avanzar esa ficción. Puedes hacer que el cazarrecompensas cree una distracción, *introduciendo una nueva amenaza*, o aprovechando que ha pasado desapercibido les puedes robar el objeto, *quitándoles algo*.

La conversación continuará con este formato todo el rato, creando de este modo una partida.

El Director presenta una situación, los jugadores reaccionan, el Director explica cómo evoluciona la situación en función de sus acciones.

Intenta que durante la primera sesión todos los jugadores tengan al menos un momento de protagonismo. Bien porque aparece algo relacionado con sus asuntos pendientes, bien porque surge una oportunidad para aprovechar una de sus habilidades especiales de arquetipo o raza. *Eres un fan de los personajes*, no lo olvides, quieres ver cómo se lucen.

Controla los tiempos para intentar que la partida presente algún tipo de enfrentamiento final. Una última escena de acción, un tiroteo, o cualquier otra cosa igualmente emocionante que pueda ser considerada el clímax de la sesión.

No tienes porque atar todos los cabos, pero sí dar una mínima sensación de finalización para que esta primera sesión tenga sentido en sí misma. Como si se tratara de un episodio piloto.

- **Campañas.**

Una campaña no es más que jugar varias partidas con los mismos personajes, sin embargo si todas esas partidas en lugar de ser historias sueltas se convierten en parte de un todo la experiencia mejora notablemente.

Para ello necesitas realizar un poco de trabajo extra al finalizar cada partida. Apunta que ha ocurrido para poder consultarlo más adelante, y, sobre todo, toma nota de aquellas cosas que no se han resuelto: desde personajes que pueden volver a salir hasta eventos anunciados. Nada da más consistencia a una campaña que esos elementos que se repiten y hacen que el mundo parezca más real.

Apunta todos los personajes no jugadores (PNJs) que vayan apareciendo. Si cada vez que van al Saloon se encuentran con Berta la Enana propietaria del local y Pip el Duende está al piano ese Saloon será un lugar mucho más creíble.

Trata de poner nombre a todos los personajes que aparezcan, especialmente a aquellos con los que interactúen los jugadores. Después de la partida repasa todos esos personajes y trata de dotarles de un mínimo de trasfondo. Muchas veces eso solo implica indicar su relación con los personajes de los jugadores (PJs), pero a veces habrá que ir más allá. Si puedes buscarles una motivación será mucho más fácil saber cómo reaccionarán la siguiente vez que aparezcan en la historia. Y si se trata de algún Antagonista intenta pensar cuáles van a ser sus próximos pasos.

Recuerda que al inicio y fin de cada sesión de campaña se activan un par de movimientos secundarios:

- Inicio de sesión / asuntos pendientes
- Fin de sesión / asuntos pendientes

Estos movimientos te ayudan a dar forma a la campaña, creando y moviendo los asuntos pendientes.

Los asuntos pendientes son las grandes líneas argumentales de la historia, y además ¡las han creado los jugadores!, así que son cosas que les interesa ver en partida.

Cuando un asunto pendiente implica organizaciones o antagonistas que van a trabajar en la sombra es necesario apuntar toda esa información para que no se olvide.

Ponle nombre a la amenaza, apunta su motivación y dale un objetivo. A continuación enumera los pasos que va a seguir hasta alcanzar su objetivo. Estos pasos seguirán un orden: medianoche, amanecer, mañana, mediodía.

Recuerda que solo nos importan aquellos planes que afecten a los personajes. Que haya un levantamiento en el antiguo continente o aparezcan dragones cerca de la costa no afecta lo más mínimo a los personajes. Si apuntas esos hechos como amenazas es porque les va a afectar de algún modo.

Los diferentes pasos de una amenaza son los siguientes:

- *Medianoche*: la amenaza está oculta o no afecta directamente a los personajes. Sus acciones no tienen por que afectar a los personajes, pero si cumplen sus objetivos avanzarán en sus planes.
- *Amanecer*: la amenaza comienza a hacerse notar aunque no es una molestia directa.
- *Mañana*: las acciones de la amenaza cambian el entorno y afectan a los personajes. Todavía se puede evitar que logren su objetivo y que no haya consecuencias a largo plazo.
- *Mediodía*: las acciones de la amenaza son evidentes y afectan a los personajes directamente. Los personajes todavía están a tiempo de evitar sus planes, pero no sin algún tipo de coste o consecuencia permanente.

Esta cadena de eventos es el *Estado del duelo*, e indica cómo de cerca está la amenaza de cumplir sus objetivos.

- **Dirigiendo one-shots.**

Cuando vas a mostrar el juego en unas jornadas, o en cualquier momento en el que vas a comenzar una partida que asumes que no va a tener continuidad hablamos de *one-shots*.

Un one-shot es similar a dirigir la primera partida pero estresando ciertos temas.

- *creación de personajes*: intenta reducir al máximo esta parte para empezar a jugar cuanto antes. Si puedes utilizar los libretos con personajes pregenerados ahorrarás mucho tiempo.
- *mostrar las reglas*: comienza a jugar habiendo explicado lo mínimo posible de las reglas, ya las irás introduciendo durante la partida.
- *escenas espectaculares*: “empieza con una explosión y de ahí para arriba”. Solo tienes un par de horas para asombrar a los jugadores así que no escatimes en recursos. Si una escena se está alargando demasiado interrúmpela con una explosión.
- *termina*: plantéate la partida como una pequeña historia, trata de tener claro cuanto antes cuál va a ser el objetivo y construye la partida en esa dirección. Evidentemente no puedes hacer trampas para encauzar la acción hacia una resolución concreta, pero sí que debes fijarte un objetivo y tratar de hacer partícipes a los jugadores cuanto antes, de forma que todos orienteis la historia hacia ese final.