



PRESENTA:

EL LIBRO DE
HANZ

La guía para jugar Fate

ROBERT HANZ

POWERED BY
FATE

EI LIBRO DE
HANZ
La guía para jugar Fate

Escrito por
Robert Hanz

Traducido y maquetado por
Mario Alberto Tejada Loría

www.laesquinadelrol.com

MMXXI

Licencias

El PDF "**El libro de Hanz: La guía para jugar Fate**" versión 1.0, editado y publicado con Copyright © 2021 por **La esquina del rol** se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>).

El texto de esta obra, El libro de Hanz: la guía para jugar Fate, es una traducción del inglés al español del texto utilizado en la obra "**The book of Hanz: The quintessential guide to running The Fate Roleplaying Game**" (encuétralo en: bookofhanz.com), creado, y publicado con Copyright © 2021 por **Amazing Rando Design** para Fate SRD, y publicado el texto con licencia para nuestro uso bajo Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). La esquina del rol no está afiliada a Amazing Rando Design.

El texto traducido al español de este PDF con Copyright © 2021 por Mario Alberto Tejada Loría para **La esquina del rol** (encuétralo en: laesquinadelrol.com) tiene una licencia Creative Commons Attribution 4.0 Unported (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>). Esta

traducción presenta algunas modificaciones al texto original para su mejor comprensión al español.

Esta obra está basada en el **Sistema de Fate Básico** y la edición de **Fate Acelerado** (encuétralo en: www.faterpg.com), ambos de **Evil Hat Productions, LLC**, desarrollado, escrito y editado por Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, y Rob Donoghue; con licencia para nuestro uso bajo Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>). Fate™ es una Marca Registrada de **Evil Hat Productions, LLC**. El logo de *Powered by Fate* tiene Copyright © por **Evil Hat Productions, LLC** y se usa con permiso. El sitio de La esquina del rol no está afiliado con **Evil Hat Productions, LLC**.

El tipo de letra Fate Core tiene Copyright © por **Evil Hat Productions, LLC** y es usada con permiso. Los cuatro iconos de acción fueron diseñados por Jeremy Keller.

La imagen de portada titulada "**Libro de Hanz: la guía para jugar Fate**" es una obra derivada y modificada de la imagen original titulada "**Blue Fate Dice**" de **FateRPG.de** con licencia para nuestro uso bajo Creative Commons Attribution 2.0 Generic (<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>). La imagen de la portada de esta obra tiene Copyright © 2021 por Mario Alberto Tejada Loría y se reservan todos los derechos.

Dedicado a toda la comunidad
de Fate en español

Tabla de contenidos

Licencias i

Tabla de contenidos 1

El libro de Hanz en español 4

Esto no es un prólogo 4

¿Qué es Fate? 7

Personajes proactivos 8

Personajes competentes 8

Habilidades, aspectos, forzados e invocaciones 9

Las tres fases 9

Falta de optimización de personajes 9

Habilidades “finales” 9

Falta de énfasis en el dominio del sistema 9

Ramificaciones, no puertas 10

Enfocarse en el costo de la oportunidad 10

Concentrarse en qué es lo importante en la historia, no en simular la realidad 10

Bonificaciones activas en vez de pasivas 11

Habilidades ligadas a los resultados, no a las acciones 11

Resultados de la curva de campana 11

¿Por qué diablos estoy haciendo esto? 12

Presentar Fate a la gente 15

Primero la ficción, interacción de reglas de ficción y resultado sin sentido 19

¿Qué significa para mí la creación de ambientaciones de manera colaborativa? 24

Grupo Uno 24

Grupo Dos 25

Grupo Tres 27

Mecanismos narrativos en Fate 29

Desafíos 30

Conflictos 31

Competiciones 31

Elección basada en hechos 32

Pensamientos finales 32

Calibración — El dial sin un dial 33

Ficción, no física 37

Conflictos con PNJs conocidos 39

Póngalo en una escena 41

Creación de personajes en Fate Básico 43

Guía de Rob para escribir buenos aspectos 45

Aspectos malos 45

¿Qué hacen los aspectos? 46

Te concede permisos 46

Te hace increíble haciendo algunas cosas 47

Te obstaculiza en algunas circunstancias 47

Te complican tu vida 48

Te ayudan a crear la ambientación 49

Creando aspectos 49

Intenciones y tareas 51

Fate no sube hasta once 54

Fate no tiene un sistema de daño 57

La lógica no tan oculta de pagar para invocar aspectos 59

¿Cómo dirijo Fate Básico? 61

Paso uno: el planteamiento 61

Paso dos: preparación inicial 61

Paso tres: sesión cero 62

Paso cuatro: después de la sesión cero 64

Paso cinco: generación del arco 65

Paso seis: preparación previa al juego 66

Paso siete: dirigir la sesión e iniciarla 68

Paso ocho: “¿qué haces?”, mejor conocido como establecer la escena 68

Paso nueve: resolver la escena 70

Paso diez: finalizar la escena 70

Paso once: terminar la sesión 71

Paso doce: próxima sesión 73

Fallar 77

Desmitificando el fractal Fate y la naturaleza de los aspectos 81

La pregunta importante de Fate 86

Preguntas y decisiones 90

En defensa del monstruo de la semana 93

Aspectos, la economía de la información y la pistola de Chéjov 95

Reglas faltantes en Fate 97

Conclusión 98

Más contenido de Fate en Español 99



El libro de Hanz en español

Esto no es un prólogo

No, no lo es. Al menos en un principio no quiero que lo sea para esta edición al español. Pienso que un libro como este no requiere presentación alguna. No para quienes conocemos en general lo que rodea a este juego de rol maravilloso y hemos leído todo lo que se ha publicado en internet al respecto. Para esas personas lo único que les puedo decir es que disfruten del libro que han leído antes en inglés traducido por primera vez al español por La esquina del rol.

Sin embargo, sé que este libro no solo será de interés para las personas que hayan leído antes el texto de Robert Hanz en su idioma original. Pienso que el público de este libro será muy variopinto. Desde personas veteranas que ven en esta traducción la oportunidad de releer en su propio idioma un texto fundamental para jugar Fate, hasta personas novatas que están encantadas con el juego, pero aún no entienden por completo cómo jugarlo. Sea por curiosidad, nostalgia, por querer aprender a jugar o querer ser una mejor directora de juego siempre habrá gente que lo querrá leer.

El libro de Hanz sigue siendo hoy en día un referente para los que juegan Fate y para los que quieren aprender a jugarlo. Es un libro cuyos contenidos siguen siendo vigentes y pertinentes para públicos de todas las edades y tipos. Quizás

el mayor ejemplo de esto fue su exitoso paso por la plataforma *KickStarter*, donde logró el financiamiento necesario para publicarse como un libro físico por primera vez por la comunidad de Fate SRD.

Quizás lo anterior, el gran cariño personal que le tengo al Libro de Hanz y el proyecto que tengo con el sitio La esquina del rol de traducir textos claves de Fate, de rol en solitario y rol en general al español, fue lo que finalmente me animó a traducirlo a principios de 2021. Fue un clic automático en mi mente cuando lo vi financiado en *KickStarter*: ¡Le había llegado el momento al Libro de Hanz en el idioma de Cervantes!

Fueron un par de semanas traduciendo este texto y un par de meses creando este documento. Tuve momentos de mucha nostalgia y muy buenos recuerdos al hacerlo. El libro de Hanz lo había leído antes en su versión original en inglés. El texto que encontrarás a continuación es de la nueva versión editada en el 2021 por Robert Hanz, John Adamus, y Randy Oest. En esta nueva edición, pienso que el texto ha quedado más claro y mejor logrado. Se suprimieron partes redundantes y se añadieron algunos fragmentos nuevos (varios de las cuales ¡joder! eché en falta en mi primera lectura y ahora gocé traduciéndolos). Pero, ¡eso sí! la esencia, el lenguaje sencillo e informal permanecieron en toda la obra. No se cambió nada de lo importante, así que sigue siendo el mismo texto original que tanto cariño le tenemos pero con unos cuantos puntos Fate encima que lo han dejado impresionante.

En esta traducción en español he querido mantener esa sencillez, claridad e informalidad de las ideas de Robert Hanz. Para ello, cogí algunos términos que se acuñaron en las traducciones de Nosolorol para que me sirvan como canon de traducción de Fate al español; esto para mantener un lenguaje conocido sobre el juego para quien lo lea en nuestro idioma. En algunos pasajes del texto, hay que decirlo, tuve que hacer ajustes para que queden comprensibles las ideas del autor al español porque el texto original está escrito con muchos modismos y referencias a la cultura popular estadounidense. En algunos casos, entre paréntesis usted encontrará mis notas como traductor para aclarar algunas ideas y algunos vínculos que he añadí al texto para hacerlo más entendible.

Pero, en general, pienso que el texto final ha quedado muy bien y goza de una lectura fluida y amena en español.

¿Qué esperar de este libro si no lo has leído nunca? Bueno, en primer lugar puedes esperar desde explicaciones sencillas y ejemplificadas de cómo entender las premisas centrales del juego hasta todos los pasos según Robert Hanz de cómo montar una partida. Desde diseñar aspectos de la mejor manera hasta entender el porqué es tan importante fallar en Fate y por qué no hay un sistema de daño. Así como responder a las grandes preguntas que causan dudas al momento de leer el libro de reglas de Fate por primera vez y, sobre todo, cuando vienes de juegos como D&D o Pathfinder (mi querido Pathfinder). Sin duda, este libro es el que tienes que leer si tienes dudas acerca de Fate y si quieres ser una mejor Directora de Juego o Personaje Jugador para tu mesa.

Estoy seguro de que quien lea esta edición del Libro de Hanz publicada por La esquina del rol, encontrará en sus capítulos un excelente texto para saber más acerca de cómo aprender a jugar Fate desde cero o cómo hacerlo mejor. Deseo de corazón disfrutes la lectura de esta obra, así como yo la disfruté traduciéndola para ti.

Mario, julio 2021





¿Qué es Fate?

Algunas publicaciones me hicieron pensar en esto y es algo que ha estado en mi cabeza durante un tiempo —sobre todo en cuanto a "si lo estás hackeando, ¿cuáles son las cosas hackeables y en qué punto te estás liando con los supuestos básicos del sistema?"—. Como en la publicación de Ryan Macklin, pienso en Fate como un juego específico que hace cosas específicas. Hay cosas en las que Fate es asombroso y cosas en las que Fate no lo es. Cuando quiero jugar algo en lo que Fate no es asombroso, prefiero usar un juego diferente.

No considero que sea un aspecto negativo de Fate de ninguna manera. Tengo un Jeep Wrangler. Es bueno en algunas cosas (transportar), increíble en otras (todoterreno), y absolutamente malo en otras (cargar muchas cosas, llevar mucha gente, ir rápido). Y hacer que mi Wrangler sea mejor en esas cosas, casi necesariamente empeoraría en las cosas que hace bien en este momento.

Entonces, no uso Fate para jugar D&D. Quizás use Fate para jugar en una ambientación de D&D, pero pienso que no se sentiría mucho como un juego de D&D —he descrito antes lo que pienso sería más como "La película de D&D: el juego" (no la película horrible, una imaginaria buena)—.

Sí, podría hackear Fate lo suficiente para jugar un juego de D&D aceptable, pero ¿seguiría siendo Fate? No lo creo, porque las preguntas centrales y las suposiciones de D&D son diferentes a las de Fate. Lo que, de nuevo, no es una

crítica hacia Fate o hacia D&D; es como decir que mi Wrangler no es tan rápido como un Ferrari, eso no es una crítica hacia mi Wrangler.

Entonces, ¿cuáles son las cosas que considero hacen a Fate lo que es? No como algún tipo de prueba de pureza, sino como un indicador más general —si veo una versión de Fate que cumple con el 95% de estas cosas, probablemente se sentirá como Fate para mí. Pero, si veo algo que solo cumple con el 10% de estas, probablemente no funcione muy bien como Fate—.

Personajes proactivos

Esto es muy importante. Los personajes de Fate son proactivos. Hacen que las cosas sucedan. El juego progresa como resultado de sus acciones.

Lo anterior pareciera ser igual en todos los demás juegos, pero realmente no lo es —esta es la razón por la que el *railroading* no es parte de los juegos Fate—. Si sabes qué ocurrirá, entonces en algún nivel los personajes no serán proactivos. Estarán buscando el botón mágico de la "escena siguiente". No tienen la capacidad de decidir qué acción realizar. Y algunos juegos y estilos se basan en gran medida en este tipo de estructura de juego. Lo cual está bien, solo no creo que sea necesariamente una buena opción para Fate.

También, se convierte en una buena pregunta el cuestionarse si los juegos basados en investigación son una opción buena con Fate. Los juegos basados en investigación generalmente tratan de seguir el rastro de pistas, lo que conduce hacia jugadores reactivos y no proactivos. Debido a que todos están reaccionando a las pistas y la trama, el nivel de control narrativo que Fate les da a los jugadores hace que la investigación sea problemática.

Personajes competentes

Los personajes de Fate son competentes. Son buenos en lo que hacen. Quizás no son los mejores del mundo, pero en lo que sea que son buenos, lo son. No son unos simples aficionados torpes.

Habilidades, aspectos, forzados e invocaciones

Sin estos cuatro elementos funcionando más o menos como lo hacen en Fate Básico, no se sentirá mucho como Fate para mí. Las proezas pueden eliminarse si es necesario, porque Fate es más que solo proezas y lo que se puede hacer con ellas.

Las tres fases

Esto ha existido y casi no ha cambiado desde SotC. Funciona y la forma en que genera personajes interconectados es para mí una parte bastante importante de la experiencia de Fate.

Falta de optimización de personajes

Como juego, Fate casi hace todo lo posible para evitar que los jugadores maximicen las cosas en las que sus personajes son buenos. La creación de proezas se centra en hacer que las cosas sean interesantes en vez de minimizar o maximizar a tu personaje. Entonces, la creación de proezas es opuesta a la idea de "hallar la combinación de cosas perfecta que hagan a mi personaje increíble". En la mesa, cuando se discute acerca de las proezas, igualmente se cuenta con un veto general para cuando un jugador esté buscando minimizar o maximizar a su personaje.

Habilidades “finales”

Una de las cosas que realmente me agrada de Fate es la idea de que las habilidades representan tu capacidad final para influir en la escena —no una capacidad base para ser modificada por un trillón de otros factores—. Esto se relaciona bastante con el punto de optimización del personaje anterior.

Falta de énfasis en el dominio del sistema

Para mí, Fate no es juego sobre aprender a manipular el sistema de juego. Es un juego sobre la ficción (las cosas que nos imaginamos en nuestras cabezas), no sobre las reglas. Las reglas se hacen a un lado. Lo que hace difícil que el dominio

del sistema sea importante en el juego cuando se está intentando restar importancia al mismo.

Intentos por hacer "reglas más pesadas" (es decir, hacer que el dominio del sistema sea más importante) hace que los juegos se sientan menos como Fate.

Ramificaciones, no puertas

Las escenas en los juegos Fate funcionan mejor como una serie de ramificaciones posibles. No son desafíos por superar. Si hay un 95% de probabilidad de éxito sin ningún costo, no hay una razón real de tener una escena.

Enfocarse en el costo de la oportunidad

Esto es fundamental. A diferencia de los juegos que se centran en el dominio del sistema y superar desafíos, Fate pienso que funciona mejor cuando el costo de la oportunidad se echa en cara a los jugadores. Estas son preguntas que aparecen una y otra vez en Fate: ¿Cuánto deseas esto y a qué estás dispuesto a renunciar para conseguirlo? ¿Gastarías un punto Fate para conseguir una victoria, lograr un éxito a un costo, o aceptarías un forzado?

Si un juego de Fate quita énfasis a esto, para mí se siente menos como Fate. Algunos hacks de Fate que hacen cosas como requerir el gasto previo de puntos Fate o similares se sienten menos "Fate" para mí.

Concentrarse en qué es lo importante en la historia, no en simular la realidad

En la ficción en general, el arma que un combatiente usa no es relevante la mayor parte del tiempo. Lo que importa es la historia que estás contando.

Un ejemplo sobre concentrarse en la historia que estás contando es pensar en los *mechas*. ¿La historia trata acerca de los *mechas*? ¿Cuánta puntuación debería tener un *mecha*, y cuánta de su capacidad de combate debería estar basada en sí mismo en lugar de su piloto? Si se trata del piloto, y un buen piloto en un *mecha* débil o mediocre puede ser un combatiente eficaz, entonces

el *mecha* solo debería tener un modificador que influya en las habilidades del piloto, y la historia se enfocaría en los pilotos. Pero si la historia debe centrarse en conseguir increíbles *mechas*, entonces deberían tener una influencia mayor. No se trata de qué es "realista". Es una cuestión de "¿qué influencia tiene esto en el juego y qué elementos quiero que sean importantes en el mismo?"

Bonificaciones activas en vez de pasivas

Las bonificaciones son activas como resultado de las cosas que haces, esto encaja con la idea de personajes proactivos.

Habilidades ligadas a los resultados, no a las acciones

En varios juegos usar una habilidad significa comprometerse en una tarea específica que puede tener un resultado variable. En Fate, lo veo más como: "Intento lograr esto, ¿tengo éxito?" Es un punto sutil, pero bastante importante y muestra cómo se aplican muchas mecánicas.

Resultados de la curva de campana

Fate utiliza un esquema de aleatorización fuertemente sesgado hacia resultados "promedio" o una curva de campana. No utiliza una distribución plana. Cómo se logra específicamente esa curva de campana, o exactamente qué tan sesgada está, esto es una discusión más amplia –pero una distribución plana no se siente como Fate para mí—. Al usar una curva de campana que tiende hacia cero, se pone más énfasis en la puntuación de la habilidad. Cuando tu personaje es bueno en algo, se siente como si lo fuera.

Lo anterior, es la esencia de lo que considero es Fate o, en su caso, no lo es para mí .



¿Por qué diablos estoy haciendo esto?

He dedicado mucho tiempo a algunas de estas publicaciones y me gustaría señalar el porqué. Soy un jugador de muchos años. Llevo jugando más de treinta años, habiendo empezado con D&D básico de la edición de Moldvay. He jugado una gran cantidad de sistemas. He trabajado con gente famosa de la industria, aunque ciertamente no soy "gente famosa de la industria".

Mi forma de pensar es bastante de la vieja escuela. ¡Sí! la muerte de personajes, ¡sí! la dificultad, ¡sí! obtener cosas increíbles. Si me hubieras preguntado hace un año si tendría sentido que un personaje encontrara una puerta secreta que no estaba en el mapa, solo porque había conseguido una tirada buena, te hubiera preguntado si estabas loco. Si me hubieses dicho hace un año que abogaría por no matar personajes sin una discusión, te pediría que me compartas lo que estás fumando (¡Aunque todavía mantengo esas declaraciones para ciertos tipos de juegos!).

Empecé Fate con SotC y DFRPG. Y fue una curva de aprendizaje. Había cosas que simplemente no entendía y lo sabía. Pero me gustó tanto lo que sucedía y me gustó tanto Fate (mi incursión anterior en sistemas narrativos había sido *Burning Wheel*) que me atrapó. Y el mayor problema, una y otra vez, fue

el hecho de que inconscientemente estaba tratando de hacer que Fate funcionara como un sistema más tradicional.

¿Dónde están los atributos? ¿Dónde estaban las cosas que se suman? ¿Cómo diablos tenía sentido tener un aspecto «Realmente fuerte», pero solo entraba en juego en ocasiones? ¡Era una locura!

Pero, me atrapó. Leí los libros, jugué con personas que lo entendían (¡Hola Jacob Poss!). Leí las respuestas de los gurús de esta comunidad (más de lo que me importa nombrar, ¡la mayoría de ustedes saben quiénes son!).

Al principio, fueron algunas partes aquí y allá que se juntaron y fueron simplemente increíbles. Y luego, en algún momento, algo hizo clic. Tuvo sentido. Lo entendí. "Ficción, no física" se convirtió en más que un lindo eslogan para hacer que la diversión sea más importante que el realismo. Dejé de buscar más sistemas. Los aviones como proezas en *Kriegszepplin Valkyrie* tenían sentido. La importancia de las tres fases hizo clic.

Cuando todo encajó, encontré una nueva forma de jugar juegos de rol. Una forma que es bastante asombrosa y muy diferente al D&D que jugué cuando tenía 10 años.

No me malinterpretes, todavía me gustan otras formas de jugar. No tengo ningún problema con un buen y viejo juego de mazmorreo, o una serie de encuentros tácticos con algunos fragmentos de historia o investigación entre ellos. Me he divertido muchísimo a lo largo de los años jugando a esos juegos y estoy seguro de que lo seguiré haciendo en los próximos años. Quiero jugar un juego X-COM en algún momento y es casi seguro que no lo haré con Fate (*GURPS* y *Savage Worlds* son los favoritos).

Y de eso se tratan estas publicaciones: detallar mis logros conseguidos y compartirlos para tal vez ayudar a otras personas que están luchando por superar las mismas cosas que yo me enfrenté. Entonces, si publico algo como: "Fate no tiene un sistema de daño", no lo tome como una declaración demasiado seria. Tómelo como yo lo hago, diciendo: "¡Mierda! ¡Me acabo de

dar cuenta de que este juego no tiene un sistema de daños! ¡Piensa en los resultados del combate de una manera casi totalmente diferente! ¡Eso es increíblemente genial!"

De eso se tratan estas publicaciones. Tratar de ayudar a otros a mirar a Fate con un poco de "mente de principiante" y verlo a través de ojos no condicionados por años de juegos con otros sistemas. Se trata de ayudar a otros a encontrar las cosas que considero increíbles en el sistema. No se trata de decirle a la gente que están haciendo las cosas "mal" —no hay una Policía de Fate lista para derribar puertas—. Si te estás divirtiendo, lo estás haciendo bien. Se trata de compartir las cosas que descubrí sobre el sistema cuando dejé de intentar meter una clavija cuadrada en un agujero redondo.

Lo cual es duro. Tenemos muchas cosas en los juegos tradicionales que funcionan y hacen que los juegos sean increíbles. En muchos casos, desviarse ligeramente de esos juegos no funciona, ya que esos juegos tienden a ubicarse en un "máximo local" —área donde las decisiones tomadas funcionan juntas de una manera estrecha y entrelazada—. Pero creo que Fate se encuentra en un "máximo local" muy diferente al de la mayoría de los juegos, y para encontrarlo debes cambiar muchas suposiciones. Me pareció que valía la pena, así que quiero compartir lo que he aprendido para ayudar a otros a encontrar las mismas cosas increíbles.



Presentar Fate a la gente

Esto parece ocurrir un montón. Fate hace algunas cosas de manera diferente. Básicamente, pienso que se debe a que intenta responder preguntas muy diferentes a las que hacen los juegos de rol típicos. Por eso puede parecer un poco extraño al principio para los jugadores nuevos. Hay una serie de conceptos que no encajan particularmente bien con los juegos de rol más "tradicionales" o típicos.

Entonces, ¿cómo presentar Fate a jugadores nuevos?

Lo primero que hago es hablar sobre las fortalezas del sistema. Señalo cómo el sistema realmente te permite pensar en quién es tu personaje, en lugar de solo qué es y qué puede hacer. Señalo lo rápido que se juega y el gran soporte que tiene para las opciones y acciones que no son de combate.

Antes del juego, repaso algunas cosas. Primero, hablo del hecho de que en Fate, la expectativa no es que te den un montón de encuentros y que tengas que superarlos. Le señalo que fallar es normal y esperado, y no significará el final del juego.

A la hora del juego, realizo la creación de la ambientación y de los personajes de manera colaborativa. Encuentro que esto genera mayor compromiso con la ambientación y facilita la creación de personajes. Hace que los jugadores se involucren en el juego y se emocionen antes de comenzar. También, parece útil para hacerlos avanzar si se encuentran sin poder hacerlo en algún momento.

Me aseguro de que al crear personajes, se haga en grupo —la persona cuyo personaje se está creando lidera el proceso, pero todos están prestando atención y contribuyendo—.

Explicar aspectos en este punto ayuda, así como también ofrecer sugerencias. Puedo orientarlos hacia aspectos un poco más útiles con lo que sé sin poner todo mi esfuerzo.

La explicación habitual de aspectos que me gusta dar es algo como esto: "Tomemos a Han Solo al final de Star Wars. ¿Qué cosas tendrían que incluir las historias para que sea realmente 'historias de Han Solo?'". Por lo general, la respuesta serán cosas como: el Halcón, Chewie, su deuda con Jabba, que sea un tipo apuesto o arrogante, etc. Y esas son todas las cosas que considero que son sus aspectos.

Si bien la creación de personajes de manera colaborativa, uno por uno, puede parecer lenta en la práctica funciona más rápido. Creo que el nivel de colaboración e interés, combinado con la orientación de alguien que conoce el juego, mantiene las cosas en movimiento a un ritmo narrativo mejor. Además, para las fases de "estrella invitada" (hace referencia a la fase cuatro y cinco de SotC, N.d.T), parece ayudar porque los jugadores ya estarán algo familiarizados con las historias en las que son protagonistas invitados.

Después de completar las habilidades, generalmente paso por alto las proezas y dejo los espacios en blanco. Puedo ayudarlos a pensar en proezas que funcionen con su personaje, pero he descubierto que esto es lo que puede llevar más tiempo. En cambio, sugeriré proezas durante el juego a medida que estén disponibles y señalaré de antemano que eso es lo que haremos.

Me aseguro de seguir con el modelo de la tv/película/libro. Todos los ejemplos que utilizo para explicar las reglas serán de alguno de los anteriores o se enmarcarán como si estuvieran en uno. Haré referencias a "tomas de cámara" y cosas así —incluso haré cortes o "secuencias de título" según corresponda—. Para mí, la clave aquí es ser coherente al enmarcar las cosas de esta manera, para

ayudar a superar algunas de las tendencias "simulacionistas" que tienen la mayoría de los jugadores nuevos (incluyéndome).

Además, durante el juego trato de tener en cuenta lo que haría si estuviera llevando a ese PJ y ofrezco sugerencias. También mantengo el énfasis en: "Está bien, pero ¿qué haces?". Cada vez que los jugadores comienzan a centrarse más en los números que en el juego.

Una cosa que he visto es que los jugadores tienen dificultades para ser proactivos y tratar de impulsar las cosas. El modo habitual que he visto en los jugadores es investigar pasivamente. Así que también pregunto con frecuencia: "Bien, ¿qué estás tratando de sacar de esto?. Imagínate el mejor éxito posible para eso ¿cómo se ve?". Curiosamente, pienso que la idea de que los jugadores tengan éxito en ese nivel y obtengan lo que quieren es un concepto novedoso en muchos casos.

Es casi seguro que surgirá un conflicto físico (pelea), aunque sea por la única razón que se espera en la mayoría de los juegos de rol, por lo que no me importa cumplir con esa expectativa. Veo esto como una oportunidad para enseñar más de Fate y hacer que la gente se involucre e interese más.

La clave aquí es hacer que piensen en términos de una buena estrategia de Fate dirigida a las debilidades, usando la acción *Crear una ventaja* y todas las demás cosas. Una vez más, me resulta útil volver a tv/películas/libros. Ya sea antes del *Conflicto*, o dentro de una ronda más o menos, pediré un tiempo fuera y explicaré cómo funciona y cómo la acción *Crear una Ventaja* realmente puede hacer maravillas por su efectividad, en lugar de intentar tirar con tu 2 de Pelea contra 6 de Pelea de tu oponente.

También me aseguraré de que sepan que puede hacer una *Concesión* y señalaré que pueden pedir hacerlo en cualquier momento. Enfatizaré que el tiempo que permanezcan en la pelea realmente depende más de cuánto están dispuestos a arriesgar y reiteraré que perder no es necesariamente malo. En muchos casos, esta primera pelea se diseñará deliberadamente para perderse o para que los PJs

se rindan. A menudo lo enmarco como un incidente incitante, de modo que impulse la historia hacia adelante.

Una cosa que no hago es tratar de "facilitar" el aprendizaje de Fate haciéndolo más parecido a otros juegos. Sé que es bastante común, pero realmente no le he visto ningún valor ni necesidad. Por lo general, me parece que funciona muy bien simplemente decir: "sí, esto es diferente. He aquí por qué y esto es lo que ofrece. Así que probémoslo". Para aquellas cosas en las que Fate "no es igual", creo que tienes que hacer lo uno o lo otro —o haces que sea lo suficientemente parecido a lo que se espera que no desencadene la reacción, o dilo abiertamente para que todos sean conscientes de ello, lo que también pasa por alto ese tipo de reacción inconsciente—.



Primero la ficción, interacción de reglas de ficción y resultado sin sentido

"Primero la ficción" es la regla de oro de Fate. Para entenderla, tenemos que definir "ficción".

Para mí "ficción" es la mierda que estamos imaginando en nuestras cabezas. Cuando nos olvidamos de nuestros números y dejamos que nuestra imaginación se apodere de la escena, eso es la "ficción" en lugar de centrarnos en los dados y las hojas de personajes.

Y eso es demasiado poderoso. No sé de nadie más, pero esa es la razón por la que juego los juegos de rol. No por el cálculo numérico, sino por esa sensación de estar "en" el mundo y ver lo que sucede. Entonces, ¿qué significa al menos para mí: "primero la ficción"? Significa que las acciones de los personajes deben comenzar con la "ficción" y describirse en términos de la "ficción". Entonces, y solo entonces, las acciones deben ser interpretadas considerando las mecánicas.

Esto significa que en general, los jugadores no deberían iniciar con frases como: "Ataco.../Supero.../Creo...". Si escuchas un montón de jerga de juegos en términos de lo que está sucediendo, es hora de poner más énfasis en la "ficción" y menos en las reglas. Describe la escena. Asegúrese de que todos "vean" lo mismo en su imaginación. Pídales que digan lo que hace su personaje, no lo

que sugiere la colección de números en la ficha como el curso de acción óptimo.

A partir de ahí, averigüe qué otra cosa está involucrada en esta acción. ¿Quién se opone? ¿Qué tan difícil es?

Una vez que lo haya descubierto, puede empezar a averiguar cómo va a resolver la acción. ¿Es una acción de ataque? ¿es una acción de superar? ¿es una acción de crear una ventaja? ¿Existe una oposición pasiva y, de ser así, a qué nivel? Luego, tiramos los dados, revisamos cualquier "intención" de invocación y obtenemos una resolución.

Y aquí llegamos al siguiente punto: Fate en realidad no te dice lo que sucede. Los dados nunca te dicen lo que realmente ocurre —al menos no de la forma en que se hace en *GURPS*, donde el sistema determina lo que ocurre: "le pegas al orco en el brazo, por una cantidad X de daño, y el brazo ha quedado incapacitado". En cambio, Fate lo que hace es imponer restricciones a la narración.

Si atacas a un oponente con una espada y el resultado es un empate, obtienes un impulso. ¡Genial! ¿Qué significa esto? No es nada en concreto, tenemos que narrar lo que pasa, pero ¿qué pasa?

Bueno, Fate no nos lo dice. Lo que sí nos dice son los parámetros generales de la narración. Sabemos que no se ha causado estrés, por lo que el objetivo no está intrínsecamente más cerca de ser eliminado. Sabemos que no han recibido ninguna consecuencia, por lo que no les sucede nada significativo. Sin embargo, sabemos que están en desventaja temporal y la narración lo tiene que incorporar, pero cómo lo incorporaremos dependerá de nosotros.

Para un juego *gritty*, podría ser que el impacto de parar la espada los hiciera sentir un poco entumecidos en esa mano, pero nada de lo que no pudiera recuperarse. O podrían ser derribados por la fuerza del golpe. Para un juego de capa y espada, tal vez su ropa se rasgue y se encolericen durante unos segundos.

En un juego más cinematográfico, tal vez reciban una herida superficial que les haga retroceder.

¿Cómo puede un impulso ser un golpe que cause daño si no causó estrés?

Estrés no es daño —es una medida de ritmo narrativo, una forma de determinar qué tan cerca está alguien de ser eliminado—. Y tener éxito en una acción de ataque no significa que golpees, y empatar, o incluso fallar, en la acción de ataque no significa que no golpees. Una vez más, Fate no te dice lo que sucede, solo impone restricciones a la narración. Y dado que el estrés es realmente una medida de lo cerca que estás de ser eliminado, siempre que la narración de la resolución sea coherente con eso, estás bien. No necesitas golpear a alguien para que esté más cerca de ser eliminado, y solo porque golpeas a alguien no significa que esté más cerca de ser eliminado.

Entonces narramos los resultados y el juego avanza. Esto da un flujo general al juego que se parece a esto:

- Describir la escena en términos de "la ficción"
- Determinar la acción del personaje en la "ficción"
- Determinar la oposición
- Determinar cómo aplicar las reglas
- Resolver la acción mecánicamente
- Obtener restricciones sobre la resolución de las mecánicas
- Narrar la resolución dentro de las restricciones dadas.

En mi opinión, esto aclara algunas preguntas o preocupaciones comunes que surgen sobre Fate, especialmente con aquellos jugadores que provienen de juegos de rol más tradicionales.

Lo primero: si se puede usar la acción crear una ventaja para crear un aspecto arbitrario, ¿por qué no puedes usarlo para crear algo descaradamente super poderoso que te haga ganar en la ambientación?

Detengámonos a revisar los primeros cinco pasos del proceso de resolución. Si la acción propuesta no tiene sentido en la ficción, nunca pasará del segundo paso. Y el paso cuatro definitivamente lo detiene, ya que no hay una forma real de aplicar las reglas de una acción imposible.

Si estamos jugando un juego militar *gritty* y alguien dice que quiere agitar los brazos y volar hasta la cima de una torre de vigilancia, eso simplemente no puede ser y no sucede. Tampoco lo es hacer una bomba con palos y barro. Incluso para llegar al punto de tirar los dados, la acción debe aceptarse como plausible, incluso si es poco probable.

Lo segundo: ¿cómo puede ser golpeado por un lanzacohetes y solo recibir 1 aumento de estrés? He escuchado un montón de cosas sobre el estrés y el daño y recibir grandes golpes y todo eso. La clave aquí es que el estrés no es tangible ni concreto. Simplemente impone restricciones a la narrativa. Si te "golpean" con un lanzacohetes (también conocido como el ataque tuvo éxito), y recibes un solo punto de estrés, eso no significa que el cohete te golpeó de lleno en el pecho y lo esquivaste.

Lo que significa es que tomas **UN** punto de estrés. Un punto. Y la narración de lo que sucede como parte del ataque del lanzacohetes debe ser coherente con eso. Dado que ser golpeado por un cohete de un lanzacohetes significa, lógicamente, que te hizo papilla, entonces claramente no te "golpeó" el cohete. Tal vez, te torciste el tobillo esquivándolo. Tal vez, te golpearon algunas rocas que salieron volando por el impacto. Quizás estabas lo suficientemente cubierto, pero te chamuscaste un poco.

La tercera cosa es: ¿qué pasa con dispararle a alguien en la cabeza? ¡Esto incluso aparece en el libro principal de Fate Básico! Uno de los personajes de muestra (no recuerdo cuál) elimina a un NPC conocido con un solo espadazo. ¡¿Qué pasa con el estrés?! ¡¿Qué pasa con las consecuencias?!

Bueno, ¿qué pasa con ellos? Si un guerrero entrenado golpea a un no combatiente desarmado y sorprendido con una espada, ¿qué crees que va a pasar? Pues, va a ser despedazado sin piedad.

Esto no es realmente un conflicto, por lo que el estrés no es relevante (el estrés es una mecánica del ritmo narrativo del conflicto, no una propiedad inherente de los personajes). Piensa en cómo resolver una acción. Esa resolución depende de algunas cosas:

- La acción que se realiza
- El resultado esperado
- La situación específica
- El "objetivo" más importante de la escena

En muchos sistemas, la resolución depende solo del primer punto. En Fate, ese no es el caso. Empujar a alguien puede ser una acción de ataque (intentar empujarlo por un precipicio), o puede ser una acción de crear una Ventaja (derribarlo o hacerlo perder el equilibrio), o puede ser una acción de superar (sacarlo de una posición ventajosa).

Disparar a alguien no significa que sea una acción de Ataque —el Ataque es generalmente una acción de conflicto—. Si la escena está mejor representada como un Desafío o una Competición, o incluso simplemente como una sola acción de superar, es posible que no sea necesario un ataque. Diablos, un francotirador que dispara a alguien en la cabeza debería poder eliminar a su objetivo con un solo disparo —algo que no es realmente posible contra los nada-incompetentes (juego de palabras que se refiere a los PJ en Fate, N.d.T.) que usan por defecto estrés y consecuencias—. Entonces, tal vez eso signifique que una situación de francotirador "típica" (objetivo inconsciente del riesgo, etc.) no es un Conflicto, lo que tendría sentido ya que el objetivo no está proporcionando una oposición activa y no está tratando de herir al francotirador.

La ficción impulsa las reglas. Se llama la "regla de oro" de Fate por una razón.

Además de ser muchísimo más divertido.



¿Qué significa para mí la creación de ambientaciones de manera colaborativa?

La creación de ambientaciones de manera colaborativa parece ser una de esas cosas raras para la gente que es nueva en los juegos más narrativos, y fue un obstáculo para mí. ¿Sobre qué exactamente tiene poder el DJ? ¿Eso significa que los jugadores pueden simplemente determinar lo que quieran? ¿El DJ no construye el mundo? Si los jugadores pueden simplemente declarar lo que quieran, ¿el juego no se reduce simplemente a sentarse y contar una historia?

Creo que la mejor forma en que puedo explicar mis pensamientos sobre esto es darles algunos ejemplos de lo que creo que significa. Mis ejemplos serán tres versiones de un solo planteamiento —agentes del gobierno que investigan amenazas sobrenaturales— y cómo esto cambia según los tres grupos con los que se juega. Algo de lo siguiente no estará estrictamente de acuerdo con las reglas por el bien de los ejemplos.

Grupo Uno

DJ: “Está bien, entonces los agentes del gobierno están investigando lo sobrenatural. ¿Qué les gustaría a ustedes como amenaza? ¿Algo así como el nivel de amenaza inminente?”

J1: “Extraterrestres. Me gustan los extraterrestres”.

J2: "¡Genial! Pero, ¿qué tal una conspiración? ¿en la que los extraterrestres están trabajando con el gobierno?"

DJ: Me agrada. Entonces, ¿ustedes son qué, agentes del FBI?"

J1: "Sí, eso suena genial. Que el gobierno se investigue a sí mismo y su propia política ofrece posibilidades interesantes."

DJ: "Bien, ¿alguna idea sobre los personajes? Me gustaría que los jugadores fueran bastante normales —no quiero que este sea un juego de superhéroes".

J1: "Está bien, puedo hacerlo normal. Ya que estamos con extraterrestres, ¿qué tal si soy un investigador obsesionado con lo sobrenatural, ya que mi hermana fue secuestrada cuando yo era un niño? "

DJ: "Me gusta."

J2: "Sería bueno algo que contrarrestara, ¿por qué no interpreto a un personaje que sea más escéptico? ¿Eso creará una buena tensión entre los dos? "

DJ: "Perfecto. Trabajaré en algunos detalles y nos pondremos a jugar ".

Grupo Dos

DJ: "Está bien, entonces los agentes del gobierno están investigando lo sobrenatural. ¿Qué les gustaría a ustedes como amenaza? ¿Algo así como el nivel de amenaza inminente?"

J1: "Mmm... ¿Qué tal algo como una dimensión alternativa?"

J2: "Sí, podría haber algo parecido a una guerra que se avecina, solo que no nos damos cuenta ".

J3: "Eso está genial. Aunque tal vez debería haber algo más, algún tipo de grupo que sea, no sé, policías dimensionales o algo así".

DJ: "Estaría muy bien. Bueno, ¿alguna idea de personaje?"

J1: "¿Puedo ser un agente del gobierno? ¿Quizás psíquico?"

DJ: “Me gustaría mantener esto prácticamente con gente normal. Supongo que lo psíquico está bien, pero ¿qué te parece si es más como 'vidente', ya que no es una habilidad generalmente útil? ”

J1: “Seguro, está bien para mí. No es relevante hasta que lo es”.

J2: “Quiero ser un científico loco, ¿qué te parece?”

J1: “Oye, puedes haber experimentado conmigo cuando era niño, ¡y por eso soy una especie de psíquico!”

J2: “Excelente. Me encanta”.

DJ: “Genial. ¿J3?”

J3: “Estamos haciendo esto de la dimensión, ¿verdad? ¿Qué tal si soy alguien de la otra dimensión?”

DJ: “Mmm... quiero mantener la otra dimensión desconocida para los personajes al principio”.

J3: “Eso está bien, tal vez simplemente no lo sé. Quizás me arrastraron aquí cuando era niño”.

J2: “¿Quizás por el científico loco de tu agradable vecindario?”

J3: “Me encanta. Pero, ¿por qué?”

J2: “¿Quizás eres la versión alternativa de mi hijo muerto?”

DJ: “Oh, wow. Veo que nadie se esperaba eso. ¿Pero eso significa que todos tienen una versión alternativa?”

J1: “Sí, podría ser así”.

DJ: “Eso podría ser muy bueno si la gente comienza a cruzar dimensiones. Me encanta. Está bien, lo prepararé, nos vemos la semana que viene”.

Grupo Tres

DJ: “Está bien, entonces los agentes del gobierno están investigando lo sobrenatural. ¿Qué les gustaría a ustedes como amenaza? ¿Algo así como el nivel de amenaza inminente?”

J1: “Me gusta mucho la idea de que los mitos se basen en algún tipo de realidad, incluso si está muy distorsionada. ¿Podemos hacer algo así?”

DJ: “Por supuesto. ¿Qué tipo de mitos?”

J2: “No sé, la mayoría de los viejos mitos son exagerados”.

J3: “¿Qué tal los cuentos de hadas? Pero, malinterpretados drásticamente”.

DJ: “Eso podría ser genial. Entonces, ¿qué están pensando, chicos? ¿Ustedes serían parte del FBI?”

J1: “Mmmmm, ¿qué tal algo más a baja escala al principio, para hacer que el conflicto mayor parezca más grande? ¿Quizás policías locales?”

J2: “Sí, me gusta. Y tal vez las criaturas de cuento de hadas están tratando de alcanzar prominencia como solían ser”

J3: “Oh, eso estaría genial. Pero si vamos con cuentos de hadas mal interpretados, yo quiero ser el gran lobo feroz...”.

DJ: “¿Lindo?”

J3: “¡No realmente! Excepto que estoy reformado y soy vegetariano”.

J1: “Eso estaría increíble”

DJ: “Realmente quiero mantener esto más sobre la gente común, no sobre superhéroes”.

J3: “Esta bien. Tal vez soy un poco más duro que la mayoría de la gente, pero eso sería todo. Me imagino que la mayoría de estas personas sobrenaturales simplemente están pasando el rato viviendo una vida normal de todos modos, así que realmente no necesito nada increíble”.

DJ: “Sí, puedo ver que funcionará”

J1: “Bien, entonces estos son cuentos de hadas, ¿verdad? ¿Qué tal si los cuentos de hadas se escribieron originalmente como una especie de advertencia sobre lo sobrenatural? ¿Y, entonces, soy uno de los descendientes de este grupo que luchó contra ellos? ”

DJ: “Me gusta. ¿J2?”

J2: “Bueno, quieres mantener esto con los pies en la tierra, y ya tenemos al lobo feroz y un cazador de monstruos, así que ¿por qué no soy un policía normal? Eso proporcionará al menos algo de base en la realidad. Además, creo que estar expuesto a estas cosas conducirá a un desarrollo de personaje genial”.

DJ: “Eso es genial. Planearé algunas cosas y nos vemos la semana que viene”.

En cada caso, los jugadores han modificado la ambientación y la historia de los juegos terminará girando en torno a ellos —no funcionaría con otros personajes—. Pero, el DJ todavía tiene una gran responsabilidad sobre el juego —los jugadores ayudaron a establecer el mundo en general, así como los temas generales del juego, pero los eventos y escenarios individuales todavía están dentro del ámbito de lo que hace el DJ, incluso si se basan en aspectos del personaje—.



Mecanismos narrativos en Fate

Una de las cosas sobre las que veo cierta confusión en Fate son los diversos mecanismos de ritmo narrativo disponibles —*conflictos, competiciones, y desafíos*, o cómo las llamo las 3-C (por las iniciales de las palabras en inglés *conflicts, contests* y *challenges*, aunque al traducirlas al español pierde el sentido llamarlas en conjunto de ese modo, N.d.T)—.

Tiramos los dados en Fate para responder una pregunta. Técnicamente, si quisiéramos, podríamos responder cualquier pregunta, sin importar cuán grande o pequeña sea, con una sola tirada —probablemente sería una *acción de superar*—.

Y, fundamentalmente, ese es el objetivo de los mecanismos de ritmo narrativo. Son, nada más y nada menos, una herramienta para hacer que la resolución de una sola pregunta tome más tiempo que una tirada de dados o la resolución de una acción.

Alargan las cosas y proporcionan una condición final. Tira los dados, averigua los resultados y luego narra los resultados de una manera que deje en claro que un lado u otro se está acercando a lograr su objetivo.

Entonces, ¿cuál de estos mecanismos narrativos hay que usar? Al igual que la *acción atacar* contra la *acción superar* no se basa en lo que estás haciendo, sino más bien en si estás tratando de eliminar a tu oponente, el mecanismo de

ritmo narrativo que elijas no está determinado por las acciones que se están llevando a cabo. Está determinado por la naturaleza de la oposición.

Desafíos

Comenzaré con los *desafíos*, ya que tienen los criterios más fáciles. Utiliza un *desafío* cuando no tengas una oposición activa durante todo el tiempo que dure dicho *desafío*.

Zird al proteger a la gente de los zombis (ejemplo de la página 148 de Fate Básico de Nosolorol) cumple estos criterios. Los zombis son (en su mayoría) un *desafío* ambiental pasivo y, en cualquier caso, realmente él les está bloqueando la puerta. Convencer a la gente del pueblo es posiblemente una oposición activa, pero no interfiere con la mayor parte del *desafío*, y es una *acción de superar*. Lanzar el ritual es simplemente ambiental y es una *acción de superar*.

Lo anterior podría significar que la oposición está inconsciente e inactiva. También, podría significar que tienes una oposición activa, pero solo para una parte del *desafío* (en cuyo caso se puede representar eso como una *acción de superar* o como un subconflicto o *competición*, según corresponda).

Ahora, parte de un *desafío* puede implicar una oposición activa —como los aldeanos que tienen que ser convencidos en el ejemplo de Zird—. En ese caso, puede tratarse como una simple *acción de superar* dentro del *desafío* (recuerda que todos los mecanismos de ritmo narrativo son básicamente sustitutos de una sola resolución), o puede incrementarse aún más con un *conflicto* o *competición* interna si corresponde.

Pero, ¿qué sucede si tienes una oposición activa —algún individuo o grupo que se opone directamente a la pregunta que estás tratando de responder—? Por eso, hay *conflictos* y *competiciones*.

Conflictos

Si tu oposición está activa y quiere hacerte daño, usa un *conflicto*. Con hacerte daño quiero decir que el objetivo de la oposición es lograr eliminarte de alguna manera, ya sea al noquearte, asesinarte, haciendo que te rindas, huyas, etc. Para un *conflicto*, entonces dos cosas deberían ser ciertas:

- Ambas partes están comprometidas a hacer daño a la otra parte.
- La "cuestión" del conflicto es:
 - Si un lado en particular hará daño de alguna manera
 - Algo que el ganador puede lograr si la oposición no está presente

Entonces, si está tratando de capturar a algunos tipos malos (o al revés), eso podría ser un *conflicto*, siempre que ambos lados estén intercambiando golpes (por elección o porque no existe otra opción). Si estás tratando de pasar a los guardias para desactivar una bomba, eso es un *conflicto*.

Competiciones

Si tu oposición es activa e indirecta, elige una *competición*. Por indirecta, quiero decir que ambas partes no están comprometidas en la aniquilación mutua. Los casos obvios serían carreras o una persecución. Podría ser el intentar capturar a alguien, siempre y cuando esté tratando de evadir la captura. Incluso podría estar huyendo de un tirador ("¿puedo cubrirme antes de que me disparen o me maten?"). Pero la clave aquí es que todavía hay dos o más participantes o lados activos.

Aparte: puede elegir una *competición* con un bando que no es consciente de lo que ocurre, si ese bando está haciendo algo de forma activa que pondría fin a la *competición* —un hechicero que abre una puerta a un reino maligno, por ejemplo, podría estar en una *competición* con los aventureros que están tratando de llegar a su santuario para interrumpir el hechizo, incluso si el hechicero no se da cuenta de su presencia. La clave real aquí es la parte activa—

En general, en cualquier momento puedes formular la pregunta "¿hago *X* antes de que *Y*?" y responderás es una *competición*, a menos que tanto *X* como *Y* tengan el mismo objetivo.

Elección basada en hechos

"En el contexto".

Esa es la forma básica en que divido los mecanismos de ritmo narrativo. Y es interesante, porque algunas acciones de alto nivel pueden caer bajo cualquiera de los tres mecanismos de ritmo narrativo, según el contexto de la acción.

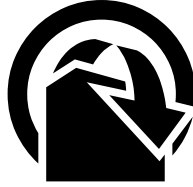
Si el objetivo no se da cuenta de lo que estás haciendo y el enemigo no se da cuenta de tu presencia, es un *desafío* —no hay oposición activa, por lo que no hay "otro lado". Ciertamente, hay una oposición pasiva que debe superarse de una forma u otra, pero no se trata de un oponente activo—.

Si el objetivo no se da cuenta, pero hay una patrulla en el área que te está persiguiendo, entonces es una *competición* —"¿Disparo a mi objetivo antes de que la patrulla enemiga me encuentre?" Definitivamente entra en la plantilla de *competiciones* descrita anteriormente—.

Si estás en medio de un tiroteo e intentas disparar contra uno de tus oponentes, entonces es un *conflicto*, claramente.

Pensamientos finales

Estos tres mecanismos de ritmo narrativo hacen un buen trabajo al cubrir casi todas las situaciones. Algunos pueden requerir ser ajustados para utilizarse, pero todos son viables. Y de nuevo, en realidad no "representan" nada. Tienen que ver con el ritmo narrativo, no con representar una situación.



Calibración – El dial sin un dial

Algo común que veo se discute en Fate es cómo representar la superfuerza o cosas por el estilo. Es una pregunta importante. Si "4" en Atletismo es una persona súper atlética, y "5" o "6" es una gimnasta de calidad olímpica, ¿cómo representar algo aún más atlético que eso? ¿la habilidad máxima tendría que estar representada en un dial?

Una de las cosas que miro en Fate Básico es que la mecánica es sólida para muchas ambientaciones que están listas para usar. Y las habilidades no representan una medida objetiva de entrenamiento, sino más bien la capacidad de influir en una escena de una manera particular. Parecen cosas relativamente contradictorias, pero se unen en la idea de "calibración".

En Fate Básico, no creo que "4" de atletismo signifique "persona muy atlética". Tampoco creo que "5" o "6" signifiquen "gimnasta olímpico". Creo que "4" significa "lo más atlético que puede ser un personaje inicial". Ni más, ni menos.

Por supuesto, el significado de esto variará de ambientación en ambientación. Si estás haciendo un juego al estilo *Zero-Dark-Thirty*, "4" significará un soldado profesional altamente entrenado, extremadamente fuerte, en o cerca de los límites de la habilidad humana. "0" significará las capacidades básicas de un soldado profesional, por debajo de "0" sería expulsado del servicio.

Admito que hay circunstancias en las que esto no funciona. Por ejemplo, si desea que una habilidad tenga una mayor influencia en la escena que otra, o si desea que la diferencia de capacidad entre el pico y la base sea mayor. Sin embargo, en la práctica pienso que esas circunstancias son relativamente raras. No pones una habilidad de "5" frente a un "0" con alguna esperanza de éxito de todos modos.

Otra cosa que puede beneficiarse de la calibración es el daño. Este es particularmente el caso cuando intentas representar lo *gritty* o el realismo increíble.

Digamos que con las reglas predeterminadas de Fate, recibes tres aumentos con una espada. Marcas tu tercer cuadro de estrés y lo narras como un corte desagradable en el pecho. Estás cerca de ser eliminado.

En un juego más *gritty*, un corte desagradable en el pecho puede ser fatal, y recibir uno probablemente significa que estás cerca de la muerte. Podemos representar esto en el juego reduciendo las casillas de estrés en una y haciendo que las consecuencias solo valgan -1 / -2 / -3. ¡Ahora, el estrés sufrido, es una consecuencia moderada y su único cuadro de estrés queda marcado! ¡Realmente es duro!

¿Cómo ejecutamos una pelea *gritty* en Fate, sin cambiar ninguno de los diales? Te lo repito de nuevo: puedes cambiar los diales, pero creo que es interesante ver qué sucede si no los cambiamos.

Echemos otro vistazo a un golpe que provoca tres aumentos. ¿Qué significa esto? Mecánicamente, significa dos cosas: estamos un poco más cerca de ser eliminados y no hay efectos duraderos de este golpe.

Entonces, si vamos por algo más *gritty*, claramente esto no significa que hayamos recibido una desagradable herida en el pecho. Tenemos alternativas:

- Nos han forzado a cambiarnos de posición y están "pisándonos los talones"

- Hicimos una parada del golpe deficiente, lo que provocó que nos doliera la mano, pero sin daños duraderos.
- Tuvimos que saltar fuera de nuestra posición para esquivar el golpe, sin causar lesiones, pero nos quedamos sin aliento.

El dolor, el daño muscular, la pérdida de sangre y la conmoción probablemente significarían que un solo golpe serio significaría "fin del juego". Entonces, si bien el estilo *gritty* puede ser imaginativo y descriptivo, la mayoría de las veces es menos interesante para el juego.

La misma situación ocurre con las consecuencias. ¿Qué significa una consecuencia -2?

Mecánicamente, significa que la persona que lo generó obtiene una invocación gratuita, es probable que desaparezca poco después de la pelea y que estás mucho más cerca de ser eliminado.

Narrativamente, tenemos que igualar la sensación en el juego. Para un juego cinematográfico, eso puede significar un corte en el brazo o algo así. Para un juego *gritty*, puede significar simplemente que te has torcido ligeramente un tobillo, tienes un brazo muerto por un golpe que recibió tu armadura, o algo por el estilo. Los dados dictan los resultados mecánicos de la acción. Un "éxito" o un "fallo" es una explicación narrativa de ese efecto mecánico. Los dados no dictan la narración. "Hace tres aumentos de estrés" es una declaración puramente a nivel de sistema. La forma en que eso se traduce en narrativa depende de usted y debe variar según el tipo de sensación que desee.

Tres aumentos se convierten en un golpe que no logró concretarse. Una consecuencia leve es quedarse sin aliento o una laceración menor por la metralla. Una consecuencia grave es un corte leve en lugar de un corte severo. Y ser eliminado significa que sufriste un solo golpe fuerte, no media docena.

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo se puede desarrollar la misma pelea tanto en estilo "cinematográfico" como en el estilo "*gritty*". ¡Se utilizarán los mismos efectos mecánicos en ambas situaciones!

- **Alfred golpea a Bob y le hace tres aumentos:** “Alfred golpea a Bob, dejándole un feo corte en el pecho. La sangre gotea cuando Bob comienza su contraataque”.
- **Bob golpea a Alfred y le hace cuatro aumentos, Alfred toma 2 de estrés y una consecuencia leve:** “El perverso contraataque de Bob pilla a Alfred con la guardia baja, cortándolo en el brazo. El corte parece profundo, pero Alfred aún no está fuera de combate”.
- **Alfred golpea a Bob y le hace cinco aumentos, Bob recibe una consecuencia moderada y uno de estrés:** “Alfred continúa con su furioso asalto en contra de Bob, dándole un feo golpe en la pierna. El corte no se ve muy bien en ese hueso, pero es bastante severo”.

Comparar con:

- **Alfred golpea a Bob y le hace tres aumentos:** “Alfred golpea a Bob. Bob no está listo para el golpe repentino, por lo que tropieza y cae cuando apenas logra detener el golpe a tiempo”.
- **Bob golpea a Alfred y le hace cuatro aumentos, Alfred toma 2 de estrés y una consecuencia leve:** “Alfred se apresura en empujarlo y Bob lo ataca aun estando fuera de balance. Alfred se las arregla y logra defenderse con la espada a tiempo, pero parece que le va a doler la mano por haber recibido mal el impacto”.
- **Alfred golpea a Bob y le hace cinco aumentos, Bob recibe una consecuencia moderada y uno de estrés:** “Cuidando su mano lesionada, Alfred pateo a Bob y lo deja tumbado. Bob jadea de dolor, se siente como si tuviera una «Costilla fracturada»”.

Misma mecánica. Sensación muy diferente, basada en la narración y la calibración.



Ficción, no física

"Ficción, no física."

Me encuentro citando mucho esto y, realmente, se ha convertido en la clave para entender Fate. Cuando lo escuché por primera vez asumí que significaba: "no nos preocupa el realismo". Y eso es parcialmente cierto, pero sólo parcialmente.

Lo que he llegado a entender que significa esta frase es que Fate se propone representar las historias como fluyen en los medios cinematográficos reales.

Aquí hay una escena que todos hemos visto innumerables veces en una película: nuestro héroe espía necesita pasar una puerta, custodiada por un par de tontos guardias. Lo vemos deslizarse hacia las sombras donde el par no pueden verlo. Luego se sube por las tuberías que pasan justo encima de los guardias y, una vez encima de ellos, cae eliminando a ambos. Oculta a los guardias detrás de algunas cajas y continua.

En un juego de rol más tradicional esto sería una tirada de sigilo, probablemente unas pruebas de percepción, quizás una tirada para trepar en las tuberías y, luego, una tirada de ataque con algunas bonificaciones.

Claro, ahora podrías hacer algo similar con Fate ya que después de todo tiene elementos como tiradas de habilidades y cosas así. Pero es mejor mapear las acciones cinematográficamente, tal como las veríamos en la película. Entonces,

en la primera toma de la escena vemos a nuestro espía deslizarse hacia las sombras. Esa es una tirada de *Crear una Ventaja*, opuesta por la habilidad de percepción de los guardias ineptos.

Entonces nuestro héroe se trepa a las tuberías. Aquí está realizando la acción *Crear una Ventaja*, pero esta vez contra una dificultad pasiva (el peligro de fallar es más por el peligro inherente y menos por ser notado; ya hemos establecido que nuestro personaje está fuera de la vista de los guardias).

Con estos aspectos ahora creados (la escena ahora **SE TRATA** de que nuestro héroe está «En las sombras» y «En las tuberías sobre la puerta»), y ambos están marcados para *invocaciones gratuitas*, es una tirada de *pelear* bastante fácil para hacer aumentos suficientes y noquear a los dos guardias ineptos.

Entonces, como puede ver, a Fate le preocupa más representar cómo se siente la ficción que cuánto tiempo tomarían ciertos tipos de acción en el mundo real.



Conflictos con PNJs conocidos

El conflicto con los PNJs conocidos no se trata realmente de quién gana, ni siquiera de las tácticas usadas. Es una prueba de qué tan comprometido estás con tus objetivos. Es como una puja de ofertas dentro una subasta o como el juego de la gallina.

Es un conflicto más o menos parejo, en donde hay un incremento constante en el gasto de los recursos que se tienen. Claro, podrías ganar si solo tienes que realizar algunas tiradas de habilidades, ya que realmente eso no cuesta nada. Pero, ¿estás dispuesto a gastar unos cuantos puntos Fate?

Luego, pasamos a las consecuencias. ¿Estás dispuesto a aceptarlas? ¿Estás dispuesto a arriesgarte a que te eliminen?

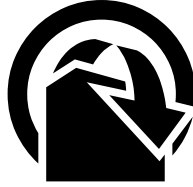
Aquí es donde realmente brilla la mecánica de las concesiones: en cualquier momento puedes rendirte y ganar un punto Fate. Eso ayuda a aumentar el interés de lo que está en juego a medida que avanza el conflicto.

Al inicio, solo trata de lograr tu objetivo, como evitar que un nigromante levante un ejército de muertos vivientes. A medida que se desarrolla el conflicto, estarás en la encrucijada de detener al nigromante u obtener un punto Fate.

Pronto, el conflicto se centrará en detener al nigromante gastando algunos puntos Fate en lugar de obtener un punto Fate mientras se evitan

las consecuencias. Lo que está en juego aumenta a medida que logramos detener al nigromante, gastar puntos Fate y asumir consecuencias en lugar de obtener un montón de puntos Fate. En este punto, ser eliminado se convierte en algo que hay que sopesar.

Este incremento está ocurriendo simultáneamente para ambos lados del conflicto. Las tácticas y las habilidades pueden cambiar la rapidez con la que se incrementa en cada bando, pero al final del día se trata de qué tanto lo deseas eliminar más que cualquier otra cosa.



Póngalo en una escena

Así que estoy dirigiendo mi juego de *Kriegszeppelin*, y un jugador quiere saltar en su avión usando algunas mecánicas. Estoy pensando plenamente en GURPS o D&D, así que le pido que tire los dados. Lo consigue, obtiene algunas invocaciones de un aspecto de la escena y seguimos adelante. ¿Lo hice bien?

No, no podría haberlo hecho peor si lo hubiera intentado. ¿Dónde está el drama? ¿Dónde está el conflicto? ¿Dónde está la historia? ¡En ningún lugar! Lo que debería haber hecho fue ponerlo en una escena:

"Está bien, Eddie, el avión está en el hangar con los otros aviones. ¿Cuándo lo haces? ¿De noche, cuando nadie puede verte? ¿O no te importa realmente si te ven? ¿Qué piensan los mecánicos de que te metas en el avión? ¿Qué sucede con los otros pilotos?"

Una vez que relaciono esto con un lugar y un momento específicos, se vuelve mucho más interesante. Los mecánicos pueden aparecer. Los forzados empiezan a sugerirse a sí mismos. Conflicto. Drama. Historia. Las razones por las que jugamos.

Cada vez que ocurra algo, póngalo en una escena. ¿Tirada de contactos? ¿A dónde es apropiado que vayan para encontrar a estas personas? ¿Indagan al respecto? ¿Están en una biblioteca o están tirando trompadas en las calles? No

hay absolutamente ninguna mecánica que no pueda mejorarse poniéndola en una escena. Ficción, no física.

Hay otro beneficio sutil de pensar en escenas. Las cosas pasan en escenas. Primero tienes que hacer las preguntas de la gran escena:

- ¿De qué se trata esta escena?
- ¿Qué está en juego?
- ¿Qué puede salir mal?
- ¿Qué cosa interesante está a punto de suceder?

Y si no tiene respuestas interesantes a las preguntas anteriores, probablemente no sea una escena interesante y simplemente debería omitirla. Si su juego fuera un programa de televisión o una película, ¿perderían el tiempo del guion en esto?

Hágalo más. Póngalo en una escena.



Creación de personajes en Fate Básico

Los trasfondos son las historias personales de nuestros personajes. Son lo que impulsa el juego.

Y es por eso por lo que me encanta la creación de personajes en Fate.

Primero, es uno de los pocos sistemas de creación de personajes que se enfoca primero en quién es el personaje, más que en lo que este puede hacer. Ahora me resulta bastante difícil crear personajes en otros sistemas, ya que en ellos es un ejercicio de optimización de puntos.

También, las historias previas compartidas le presentan a los personajes una buena razón para conocerse y hace un gran trabajo al desterrar el típico “se encuentran en una taberna”.

Pero la verdadera razón por la que disfruto la creación de personajes en Fate es más que esto. Son las **Tres fases**. Es crear y enriquecer historias acerca de los personajes. Porque cada vez que hago el ejercicio, terminamos con una plétora de amenazas y antagonistas en el mundo. Terminamos con hilos de historias que deben ir a alguna parte y con los que quiero saber qué sucede. Termino con relaciones complejas que quiero que se resuelvan de una manera interesante.

No puedo imaginarme dirigir un juego de Fate donde la creación de personajes no influyó en los eventos venideros. Y si jugara en uno en el que nuestro pasado no entrara en juego, me sentiría como si algo se hubiera olvidado.

También, he aprendido que no me agrada tanto el término "trasfondo" cuando se trata de personajes Fate. El trasfondo implica que es el pasado del personaje y, en muchos círculos de juego, tiene la connotación de que solo es importante desde un punto de vista motivacional, ya que después de todo la historia probablemente se creó antes de que crearás a tus personajes. La historia personal de tu personaje impulsa el juego. Es lo que crea complicaciones y les da a los jugadores la oportunidad de decidir qué tipo de juego quieren jugar.



Guía de Rob para escribir buenos aspectos

Los aspectos son una de las cosas con las que recurrentemente las personas, especialmente aquellas que comienzan a jugar Fate, tienen problemas.

Aspectos malos

Mucha personas que comienzan a jugar Fate piensan en los aspectos en términos de definir lo que pueden hacer sus personajes, ya que los méritos/dotes/ventajas funcionan muy bien en otros sistemas. Trate de no pensar en los aspectos de esta manera, porque tiende a crear aspectos malos. En cambio, la mejor manera de entender los aspectos es preguntarse: "¿qué me gustaría ver en una historia sobre este personaje?"

Seamos claros, las cosas que se pueden manejar con habilidades o proezas deben manejarse como habilidades o proezas. No necesitas un aspecto de «Justo en el blanco» para herir a la gente con un arma —para eso está la habilidad Disparar—. Y si quieres ser un gran francotirador, una proeza apropiada hará el trabajo mucho mejor que un aspecto.

Entonces, lo que es un aspecto se vuelve un poco más difícil de definir, especialmente sin una comprensión sólida de lo que hacen los aspectos.

¿Qué hacen los aspectos?

Para escribir un buen aspecto, es fundamental que se comprenda lo que hacen en el juego. Si bien esto puede depender de varias cosas, los aspectos de un personaje suelen hacer una o más de las siguientes cinco cosas:

- Te concede permisos
- Te hace increíble haciendo algunas cosas
- Te obstaculiza en algunas circunstancias
- Te complica tu vida
- Te ayudan a crear la ambientación

A continuación, se abordará cada una de estas cinco cosas y el por qué son importantes:

Te concede permisos

Uno de los usos comunes de los aspectos es que "te concede permiso" para hacer ciertas cosas que la mayoría de la gente no puede hacer. Este es probablemente el más vago de los otros cuatro usos de los aspectos del personaje, así que intentaré aclararlo con algunos ejemplos.

- La mayoría de la gente no puede usar la magia, pero un «Detective privado que es mago» puede hacerlo.
- La mayoría de la gente no puede usar la Fuerza, pero «El último Jedi», sí puede.
- La mayoría de la gente no puede entrar al palacio y hablar con el rey, pero el «Hermano del rey», sí que puede.
- La mayoría de la gente no puede encontrar el gremio de asesinos, y ciertamente no puede entrar, pero un «Asesino en buena posición», sí puede.

Como puedes ver, muchas veces el aspecto cuando "te concede permisos" sigue la fórmula "La mayoría de la gente no puede, pero yo puedo".

Si tienes un aspecto en mente, piensa si te concede algún tipo de permiso o no. Si no lo hace, no te preocupes, no todos los aspectos lo hacen.

Te hace increíble haciendo algunas cosas

El uso más común de un aspecto es probablemente para hacerte más impresionante haciendo cosas. Cuando se te ocurra un aspecto, intenta pensar en cosas en las que tu personaje podría fallar si el aspecto no fuera cierto.

- “Mi personaje puede haber fallado ese tiro, pero «La muerte blanca (hace referencia a un famoso francotirador finés, N.d.T) no falla»”.
- “Es posible que no hubiera podido derrotar a esos soldados de asalto si no hubiera sido por «Mi copiloto Wookiie»”.
- “Es posible que me hayan visto intentar escabullirme, excepto por el hecho de que soy «Uno con las sombras»”.
- “Puede que no haya podido hacer lo que quería, pero soy un «Maestro de la diplomacia con las bebidas tropicales»”.

Te obstaculiza en algunas circunstancias

Esto es exactamente lo contrario de la sección anterior. Los aspectos de esta categoría pueden causar fallas cuando de otro modo hubieses tenido éxito

Este es probablemente un concepto extraño ¿Por qué demonios querrías hacer esto?

Los aspectos se activan mediante puntos Fate. En cada escena, el DJ obtiene un punto Fate por cada personaje. Si el DJ elige usar uno en tu contra en uno de tus aspectos, obtienes ese punto Fate al final de la escena.

Si el DJ usa un punto Fate en uno de los aspectos de un PNJ, no obtienes ese punto.

Ten la seguridad de que el DJ utilizará sus puntos Fate en cada escena. Simplemente va a suceder. La única pregunta es si obtienes o no esos puntos

Fate, o si uno de tus compañeros los obtiene, o si simplemente se desvanecen en el aire.

Dicho esto, la plantilla para el uso de aspectos "negativos" es casi exactamente como los "positivos", por lo que puede pensar en ellos casi de la misma manera.

- “Probablemente habría convencido al funcionario para que hiciera las cosas a mi manera, excepto que obviamente no soy digno de confianza ya que soy «Uno con las sombras»”.
- “Hubiera podido agarrarme de esa repisa, excepto que mi «Mano biónica» se congeló”
- “Habría podido saltar de la trampa, si no hubiera sido por mi «Pierna coja»”

Te complican tu vida

Y aquí hay otra cosa en la que parece que los aspectos son negativos. Y la razón por la que quieres este tipo de aspecto es exactamente por lo mismo —obtener esos deliciosos, deliciosos puntos Fate—.

De vez en cuando, el DJ puede decidir complicarte la vida usando uno de tus aspectos. Si eres «El último Jedi», probablemente haya gente persiguiéndote, y es muy posible que se inmiscuyan en tu vida en los momentos más inoportunos. Y cuando eso suceda, el DJ te entregará un punto Fate.

Incluso sin el punto Fate de por medio, ¿estarías mejor sin estas complicaciones? Bueno, piénsalo. El trabajo del DJ es complicarte la vida. Es lo que la persona que es DJ hace, o los juegos se volverían rápidamente muy aburridos.

Entonces, para ver si esto se aplica a tu personaje, intenta ver si hay formas en que el aspecto te complique la vida. Sin embargo, esto es un poco diferente al conjunto de ideas anterior, en el sentido de que estas situaciones no se tratan de que te ayude o perjudique directamente en una tarea, sino de que genere complicaciones a nivel de la historia.

Por ejemplo:

- “Se vuelve difícil trabajar en esta ciudad, ya que a la policía le gusta molestar al único «Detective privado mago».
- “Hombre, sigo creándome problemas desde que soy un «Alborotador conocido»”.
- “La gente sigue intentando secuestrarme desde que soy «El hermano del rey»”.

Te ayudan a crear la ambientación

Este es probablemente el uso menos importante de los aspectos, pero aun así vale la pena señalarlo. Dado que con un aspecto, declaras algo como cierto sobre tu personaje, esta es una buena manera de hacer que las cosas existan en el mundo porque las quieres allí.

- Si eres un «Asesino de gremio en buena posición», debe haber un gremio de asesinos.

Sin embargo, los DJ pueden vetar algunas posibilidades, así que téngalo en cuenta. Jugar mucho a Fate es tomar las ideas de todos en la mesa y hacer una historia increíble, por lo que tu DJ debería trabajar para involucrar a todos.

Creando aspectos

“Tu aspecto”

Muchas cosas pueden convertirse en buenos aspectos —objetos específicos, relaciones con personas u organizaciones, rasgos de la personalidad, metas o incluso frases clave—. ¡Alguien que «Tiene un mal presentimiento sobre esto» probablemente tendrá razón sobre esos sentimientos al menos algunas veces!

Así que piensa en algo interesante sobre tu personaje, algo que te gustaría que apareciera en la historia.

Cuantas más formas pienses acerca de cómo se pueden utilizar estas ideas en una historia, mejor. Intente al menos tres formas. Si algunos te ayudan y otros te obstaculizan, vas por buen camino.

Que sus aspectos sean más generales, no específicos. Si elige una relación, considere una relación que tenga muchas implicaciones. El hermano del rey deja que sucedan algunas cosas, ¡pero el medio hermano exiliado del rey tirano dice mucho más! Para aspectos que no se refieren a relaciones, piense en frases que tengan tanto sabor como connotaciones múltiples: «Señora arreglatodo» tiene unos usos obvios, pero «Llave inglesa» (uno de mis aspectos favoritos de todos los tiempos) se puede usar en todo lugar —ya sea golpeando cosas con una llave inglesa literalmente, arreglando cosas o desarreglando o beneficiarse saboteando planes—.

Por último, piense en aspectos con sabor. Piensa en las cosas que te entusiasman con el personaje y muestran la personalidad de este. «Vida complicada» es un poco aburrido. La inclinación por los problemas es un poco mejor, pero «Tengo un mal presentimiento» dice mucho sobre el personaje.

Diviértete. Es un juego y se supone que es divertido. Y ninguna decisión que tomes es permanente. La gran mayoría de los aspectos se pueden modificar de forma regular, de modo que, a medida que tenga una mejor idea de lo que está y de lo que no entra en juego normalmente en las partidas, puede ajustar sus aspectos para que le resulten más útiles o para reflejar el desarrollo del personaje.



Intenciones y tareas

Una cosa que he visto como un obstáculo para las personas que vienen a Fate, es que este juego maneja las tiradas y las acciones de manera diferente a muchos de los juegos "convencionales".

En muchos juegos convencionales, las reglas definen lo que puedes hacer, cómo lo haces y qué tan efectivo eres (o no) en eso. Los llamo juegos "basados en tareas" porque el jugador decide qué tarea va a realizar y luego ve cuál es el resultado de esa acción.

En Fate es diferente. Fate está en la categoría de lo que llamo juegos "basados en intenciones". Lo que eso significa es que un jugador comienza con lo que quiere que sean los resultados de su acción. Luego ve si puede lograr ese resultado.

Para que un sistema basado en intenciones funcione, necesitas saber dos cosas de cada acción: qué es lo que quieres lograr y cómo diablos vas a hacerlo.

Sin esas dos piezas de información, realmente no puedes determinar cómo tirar por algo en Fate.

Por ejemplo, si un PJ está volando y tiene un avión enemigo persiguiéndolo. Este jugador luego dice: "Quiero volar a través de los disparos". De acuerdo, probablemente sea una tirada de pilotar, ya que la tarea casi siempre determina la habilidad obtenida, pero ¿cuál de las cuatro acciones debería ser?

El caso más claro es una acción de superar, ¡y la intención del jugador puede ser evadir esos molestos aviones!

O podría ser un intento de crear una ventaja a partir de cualquiera de esos aviones, o incluso de otros rivales, algo como Lost Him In The Canyons. ¡El jugador puede querer eso para asegurarse de sacarse de encima esos aviones!

O podría atraerlos como Han Solo e intentar hacer que los aviones vuelen entre los cañones y exploten —esto suena como una acción de atacar—.

Entonces, sin la intención y la tarea, realmente no podemos resolver una acción. Varios de los enigmas "clásicos" de cómo funciona esto caen en esta categoría. Esposar a alguien a un escritorio, bueno, ¿tienes la intención de que sea permanente y eliminarlo efectivamente de la pelea? Si es así, lo estás eliminando y es un acción de atacar. ¿Se supone que debe detenerlo? Estás creando una ventaja.

Lo mismo con Hulk arrojando a alguien por el horizonte, si estás tratando de arrojarlo por el horizonte y sacarlo del conflicto, estás tratando de eliminarlo y, por lo tanto, es una acción de atacar. Si solo está tratando de aturdirlo, moverlo o lo que sea, es una acción de crear una ventaja.

Hacer que los jugadores digan cuál es su intención puede ser complicado, especialmente si provienen de juegos más tradicionales (basados en tareas). Me gusta preguntarles a los jugadores cuando algo no está claro: "Está bien, describe el éxito. Digamos que esto funciona, ¿qué es lo que quieres que suceda? "

A veces, esto no es realmente necesario, por supuesto. Si el jugador dice "¡Lo atravesé con mi espada!" puedes asumir bastante bien que la intención es matarlo.

La intención y la tarea también son importantes cuando se habla de versiones de Fate Básico y de modificaciones/proezas. "¿Qué puedo hacer con la cibernética?" es una pregunta incontestable, sin entender qué es lo que quieres que haga la cibernética. Si quieres que la cibernética haga que las personas

tengan superpoderes, eso es una cosa. Si quieres que les otorguen alguna otra bonificación, esa es otra. Si pueden alcanzar el límite de la capacidad humana, también se puede.

Pero, ¿qué tipo de dificultades puede causar la cibernética? ¿Puede fallar? ¿Necesita mantenimiento? ¿Podría incluso hackearse?

Por otro lado, también hay que considerar los aspectos sociales de la cibernética —¿La cibernética te deshumaniza? ¿Hace que otros reaccionen hacia ti de manera diferente?

Y realmente, la cibernética es una "tarea". Es un medio para lograr un fin. Para descubrir cómo usarla necesitas comenzar decidiendo de qué quieres que sea tu juego. Si quieres superhéroes haciendo cosas extraordinarias, entonces lo abordarás de una manera. Si quieres que parte del tema de tu juego gire en torno a la deshumanización, entonces la abordarás de otra manera muy diferente. Todas esas preguntas se combinan para formar la "intención" de tu sistema cibernético. Y dependiendo de cómo las respondas, puedes decidir que no es más que una pifia descriptiva y que no tienen ningún efecto narrativo (la gente no está en contra de ella, pero no quieres que conceda habilidades sobrehumanas y tampoco quieres que sea realmente problemática).

Y todos lo anterior es genial y puede servir para un objetivo en particular. Pero la única forma de juzgar la efectividad de cómo implementas el uso de la cibernética es contra un objetivo definido.



Fate no sube hasta once

Hablemos de habilidades. Las habilidades son lo bueno que eres en algo, ¿cierto?

Eso es cierto en la mayoría de los juegos y lo es superficialmente en Fate. El físico no es una "habilidad". Veo las habilidades más cercanas a "cómo un personaje impacta la escena". Si piensas en alguien con una pistola peleando contra un maestro en artes marciales, de manera realista, el maestro será menos efectivo con la misma habilidad.

Pero, si solo decimos que la habilidad representa tu capacidad para influir en la escena, entonces podemos convertir la influencia del arma en la influencia de la habilidad y se acabó. Entonces, con una habilidad hipotética de artes marciales de 4, serías Jackie Chan, pero con un disparo de 4, serías bastante competente, ya que tu arma en sí misma sería parte de la influencia de esa escena.

¡Llegaré a algo con esto, de verdad! ¡Gracias por leer hasta ahora!

En el ensayo anterior, hablé sobre representar un brazo cibernético principalmente dándole al personaje la habilidad apropiada (físico o posiblemente atletismo), un aspecto para las partes más narrativas, y tal vez posiblemente una proeza, y eso fue todo. Esto funciona porque, para mí, tener ese 4 en físico dice "Tengo tanta influencia en las escenas, cuando me acerco a

ellas de esta manera." Cómo obtuve esa influencia es irrelevante, ya sea por entrenamiento, por la tecnología, la magia o lo que sea.

En este punto, podrías preguntar "¿y si yo fuera un fisicoculturista que tuviera la cibernética incorporada para usar, a ver, "señor Sabelotodo?"

"Fate no sube hasta once"

Bien, finalmente llegué al título del ensayo. Pero, ¿qué diablos quiero decir con eso? Si no está familiarizado con la frase "sube hasta once", proviene de la película *This is spinal tap*. En ella, uno de los guitarristas habla de que sus amplificadores son especiales porque, si bien la mayoría de los amplificadores tienen diez como el ajuste más alto en su dial, el suyo llega hasta once. Aparentemente, es demasiado tonto para darse cuenta de que son los componentes internos del sistema los que determinan el volumen del amplificador, y que la etiqueta de este es exactamente eso, solo una etiqueta.

Fate no sube hasta once. Si la habilidad máxima que puedes tener en un área es 4, eso es lo que obtienes. Eso también representa la habilidad máxima que un personaje inicial puede tener en esa área (claro, también hay proezas, pero no debería haber nada que otorgue una bonificación fija). Un 4 no necesita representar lo mismo en todos los juegos. Representa el máximo con el que un jugador puede comenzar en este juego. 4 de físico podría ser lo más fuerte que un humano puede lograr en un juego, y podría ser Superman en otro. Es una escala, una forma de calibrar. No es GURPS, donde 15 de FUE significa exactamente lo que significa: 15 FUE, y tienes muchas tablas que te dicen exactamente lo que hace 15 FUE, y debes tener niveles increíblemente altos de fuerza para representar individuos superiores, como superhéroes, o lo que sea.

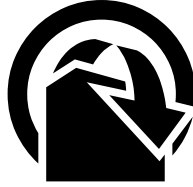
Ahora voy a atar cabos. Una de las razones por las que a la gente le gustan los kit de opciones avanzadas es que les gusta poder subir hasta once. Les gusta escuchar sobre el valor máximo de algo y luego encontrar la manera de superarlo. "¿Qué tan alto podemos acumular las bonificaciones?" Mucha gente querrá crear un personaje con un brazo cibernético no porque piensen que es una gran historia, sino porque piensan que les permitirá ir más alto que el

supuesto más alto del sistema —les permitirá subir hasta once—. Lo que, por supuesto, significa que lo "más alto" de hecho no lo era, y lo "más alto" real depende totalmente de qué tan alto puedas apilar tus bloques de Lego.

Fate no hace eso. Fate simplemente dice: "Puedes tener 4. Y algunas proezas que te permitirán hacerlo un poco mejor en situaciones específicas. No puedes tener más y se acabó". Fate simplemente dice que tu amplificador llega a 10, y si quieres que suene más fuerte, necesitas un amplificador más fuerte, es decir, tocar en un entorno en el que 4 significa algo más. No te miente y simplemente vuelve a etiquetar el más alto como 11 para que te sientas más impresionante. Es honesto en sus calibraciones y rangos.

Algunas personas, por supuesto, aman ese tipo de optimización del personaje. Personalmente, lo utilizo poco y sospecho que algunas personas están de acuerdo conmigo. Y afortunadamente hay toneladas de juegos en el hobby, y muchos de ellos apoyan ese nivel de optimización. Si quiero un juego que haga eso, jugaré ese tipo de juego.

Me alegro de que Fate no haga eso y de que me dé la opción de que no sube hasta once.



Fate no tiene un sistema de daño

Fate no tiene un sistema de daño. Tenemos estrés, tenemos consecuencias. Pero nada que sea daño.

Entonces, ¿qué es el estrés, si no es daño? Bueno, en un nivel abstracto, es un mecanismo de ritmo narrativo. Lo que eso significa más concretamente es que es una medida de lo cerca que estás de que te eliminen —y hay muchas razones por las que podrías ser eliminado—. Y dado que el estrés desaparece al final de una escena, está bastante claro que no pretende de ninguna manera representar un daño físico verdadero.

Entonces, ¿qué pasa con las Consecuencias?

Todavía no hay daño. Vuelvo a "física, no ficción" aquí. El daño es principalmente un concepto de "física", el efecto físico real que algo, como un ataque o una caída, tiene sobre su cuerpo. Fate no representa eso y no quiere. Representa la ficción.

Ahora bien, lo interesante de las peleas u otros conflictos en la ficción no es la descripción detallada de exactamente cuáles son los efectos físicos de un golpe de espada. Es el impacto que tienen en la historia de forma continua. Ya sea que Harry Dresden tenga dolor de cabeza o que John McClane esté cojo porque le lastimaron los pies con el vidrio, lo que le importa a la ficción es el impacto que

la pelea tiene en la historia. Si una "lesión" es puramente interna, o de otra manera no afecta la historia, es irrelevante.

Y eso es lo que representan las consecuencias. Representan el impacto continuo del conflicto y cómo fluye a lo largo de la historia.

Y esto abre un abanico de opciones. Hay muchas formas de describir el daño, y hay un montón de consecuencias posibles de una pelea. ¿Un impacto de una espada grande? Claro, puede resultar ser una «Pierna cortada». Puede hacerte sentir «Temeroso de tu propia mortalidad». Puede destruir un artefacto místico que sostienes en la mano, dejándote «Casi fuera de este mundo».

El modelo de estrés y consecuencias dicta el impacto que tiene un ataque en un personaje. No es un modelo de "daño", por lo que no dicta el tipo de daño que recibes. Eso depende de ti, de tu mesa y tu juego. Hágalo de manera impresionante.



La lógica no tan oculta de pagar para invocar aspectos

Los aspectos son como una combinación de ventajas y desventajas de GURPS, solo que de forma más libre, ¿cierto? Si soy realmente fuerte, tendría sentido que siempre fuera realmente fuerte, y sería una bonificación constante. Quiero decir, así es como funciona el mundo ¿verdad?

Tomemos una sección de prosa mal escrita:

Nanoc, el guerrero bárbaro respetuoso de la propiedad intelectual (el autor hace referencia a un personaje muy conocido que aparece en algunos módulos de D&D 2e, N.d.T), entró en la batalla. Conocía a su objetivo, el malvado señor de la guerra Baddaguy. Un guerrero gritando lo atacó, pero Nanoc lo partió por la mitad y los pedazos cayeron a sus costados. Miró a su alrededor para ver a Baddaguy. ¡Ahí! ¡Arriba en esa colina! Nanoc comenzó a subir la colina, solo para encontrar a tres de los sucios secuaces de Baddaguy bloqueando su camino. Un golpe de su espada derribó a uno, y una combinación de parada y contraataque envió al siguiente al infierno. El tercer secuaz, al ver morir a sus amigos en cuestión de segundos, salió corriendo como el cobarde que era.

Compare eso con este primer párrafo modificado:

Nanoc, el guerrero bárbaro respetuoso de la propiedad intelectual, entró en la batalla. Conocía a su objetivo, el malvado señor de la guerra Baddaguy. Un

guerrero que gritaba lo atacó, pero Nanoc lo partió por la mitad con la fuerza de sus poderosos músculos de bárbaro, y los pedazos cayeron a sus costados. Miró a su alrededor para ver a Baddaguy. ¡Ahí! ¡Arriba en esa colina! Nanoc comenzó a subir la colina, solo para encontrar a tres de los sucios secuaces de Baddaguy bloqueando su camino. Un golpe de espada de sus poderosos músculos de bárbaros derribó a uno, y una combinación de parar y contraatacar, apoyada por el poder de sus poderosos músculos de bárbaro envió al siguiente al infierno. El tercer secuaz, al ver morir a sus amigos en cuestión de segundos y temblar de miedo por la fuerza de sus músculos de bárbaro, salió corriendo como el cobarde que era.

Tan mala como fue la primera sección, la segunda lo es tanto que siento que necesito bañarme en desinfectante por haberla escrito.

Pero esa es la razón fundamental por la que los aspectos están "alimentados por" puntos Fate. La lucha de Nanoc contra Baddaguy fue el único momento en el que realmente necesitaba cambiar la narrativa, y hablar constantemente sobre sus poderosos músculos de bárbaros es simplemente aburrido.

Fate Básico, por lo que puedo ver, intenta emular la ficción. Eso no significa solo "una simulación física de mundos ficticios". Eso significa el flujo y la estructura de la ficción. Eso significa que cuando miramos cómo un juego de Fate 'debería' fluir, nuestro punto de referencia debería ser: '¿esto se desarrolla como un libro o una película?' En lugar de: '¿funciona esto como funcionaría en el mundo real?'

En la ficción, una superficie resbaladiza y cubierta de hielo no significa que cada descripción o situación de personas en ella los involucre resbalándose y deslizándose. Eso es aburrido. Lo que probablemente significa es que en algún momento clave, alguien se resbalará debido a la superficie creando un momento dramático. Y eso es lo que Fate intenta emular —cómo los elementos dramáticos trabajan juntos, no los efectos reales de pelear en una superficie resbaladiza—. Sigue las reglas de la ficción sin importar el realismo, no intentes seguir la realidad —incluso la realidad "cinematográfica"—.



¿Cómo dirijo Fate Básico?

Así es como dirijo Fate:

Paso uno: el planteamiento

Aquí es donde le digo a algunas personas: "¡Oigan, juguemos algo de Fate!" Incluiré una descripción general del tipo de juego que estoy pensando en dirigir: "¡Juguemos un juego básico de fantasía!" "¡Hagamos un juego basado en Brutal Legend!" O algo por el estilo.

Paso dos: preparación inicial

Por lo general, revisaré la lista de habilidades, el dial de Fate, subsistemas adicionales (magia, armadura, etc.) y propondré algunos valores predeterminados. Esto sigue siendo bastante sencillo y está seriamente sujeto a cambios. Se trata más de establecer una propuesta inicial en términos más de lo que será el juego que cualquier otra cosa. Como parte de esto, puedo desarrollar algún conflicto de alto nivel que creo pueda ser interesante —pero, de nuevo, esto se mantiene muy vago y abierto, principalmente para no estar demasiado aferrado a ello si resulta que los jugadores quieren ir en una dirección totalmente diferente—. Dependiendo de cuán detallado sea el planteamiento, la planificación que haré en este punto será típicamente más en la línea de crear PNJs o facciones que puedan oponerse entre sí y crear fuerzas dinámicas en el mundo, no una serie de eventos. Por lo general, las

descripciones de estos serán vagas, por lo que puedo incluir más adelante los detalles que surjan en la creación de personajes.

Si me voy a liar con las fases, por lo general lo hago en este momento y, luego, pasaré la pelota a los jugadores para ver qué surge. Siempre y cuando tenga sentido temáticamente para la ambientación. En general, agregaré uno o dos aspectos antes de terminar con las tres fases, pero si necesito perder el tiempo con más cosas que eso, entonces consideraré deshacerme de ellas tan pronto como pueda.

También intentaré pensar en algún tipo de situación/encuentro/etc. que ocurra al principio de la sesión cero, aunque de nuevo, voy con la idea clara de que todo está sujeto a modificaciones.

Paso tres: sesión cero

Ahora vamos a tirar algunos dados. Llego a esta sesión con mi trabajo de preparación inicial, una nueva carpeta para documentos del juego, algunas hojas de personajes en blanco, las hojas de resumen de reglas de Fate y un par de dispositivos que pueden mostrar mis versiones electrónicas de las reglas de Fate.

Primero se crea la ambientación. Soy un gran admirador de Rostros y localizaciones y de la creación de problemas vigentes y problemas latentes. Una cosa que he encontrado con otros juegos narrativos como Fate es que funcionan mejor si hay algo que requiere atención inmediata, así que trato de asegurarme de que haya al menos un problema vigente.

Primero establezco la creación de la ambientación, ya que ayuda a que los jugadores se enganchen con la creación de sus propios personajes. También trato de ser muy permisivo en esta etapa, no hay juego, por lo que no tiene sentido vetar nada, a menos que sea completamente contrario al planteamiento de este —por ejemplo: alguien que quiera ser un extraterrestre en un juego de fantasía—. Por supuesto, a veces eso se puede convertir en algo que tenga sentido —por ejemplo: ver Warforged en Eberron—. Incluso en los casos en

los que existe una ambientación establecida, en donde toda la generación de la ambientación es coherente, solo hay algunos elementos predefinidos. Pero en ningún escenario publicado están todas las tabernas, todas las organizaciones y todas las ciudades planificadas al grado en que los jugadores no pueden agregar sus propias cosas, incluso sin contradecir el canon establecido.

Como parte de esto, ampliaré los rostros y localizaciones creados y los usaré para construir la ambientación de manera colaborativa. A menudo, un solo rostro o localización sugerirá algo más grande sobre la ambientación, por lo que profundizaré en eso. Si se sugieren organizaciones o gobiernos, guiaré al grupo para que los desarrolle.

Luego, la creación de personajes. Por lo general, lo hago siguiendo las reglas básicas del libro. Soy un gran admirador de las Tres fases y creo que es algo que agrega mucho valor a los juegos de Fate, especialmente en términos de hacer que el juego se centre realmente en los personajes. Si usted ya tiene una trama planeada que no se verá afectada por las historias de fondo de sus personajes, se vuelve menos importante. Pero, no es por eso por lo que juego a Fate.

Hago las Tres fases de forma muy colaborativa. Voy de un jugador a otro, a medida que se va terminando cada fase, y les pido que digan cuál es su historia en el momento. Animo a otros jugadores a que hagan sugerencias o aporten su opinión, y si el jugador al que le toca el turno parece perdido, le pediré ideas generales sobre lo que quiere, incluso si es algo vago. La idea aquí es mantener a todos involucrados, activos y pensando de manera creativa. Un segundo objetivo de esto es tener a todos los jugadores involucrados con todos los personajes, para que tengan algún conocimiento de estos personajes y se interesen por ellos.

A medida que pasamos por las fases, trato de buscar temas recurrentes, sacar PNJs/grupos de oposición y comenzar a fusionar esto con las ideas anteriores que tenía sobre los protagonistas en la ambientación. Si algo planeado de antemano no encaja, lo dejo. Si hay un tema claro en los personajes, lo sigo. Si algunas de las historias de fondo implican establecer hechos que no funcionan

con mis ideas preconcebidas, las incorporo y me deshago de las ideas preconcebidas. Para mí, esto se trata realmente de que los jugadores me digan en qué tipo de juego y ambientación quieren jugar y es mi tarea proporcionar eso.

Tengo dos tareas principales durante todo esto: registrar lo que se dice y mantener las cosas fluidas. Ofreceré mis propias sugerencias y comentarios, pero realmente no asumo que mis comentarios tengan más peso que los de cualquier otra persona. Si hay suficiente tiempo después de la creación de personajes, y hay suficiente para que de ello saque algo interesante, entonces llevaré a cabo algún tipo de encuentro inicial o incidente incitador. Por lo general, trato de llegar a esto, ya que muchas personas no están acostumbradas a una sesión cero "sin juego".

Paso cuatro: después de la sesión cero

Este es probablemente el momento de preparación más importante para mí, incluso más que mantener el juego en marcha. Lo que tengo que hacer ahora es tomar mis pensamientos iniciales sobre lo que podría ser el juego y reconciliarlos con lo que se nos ocurrió en la mesa. Entre mis pensamientos iniciales, los problemas vigentes y latentes, la creación de la ambientación y el trasfondo de los jugadores (creado a través de las Tres fases), tendré una serie de elementos con los que jugar. Ahora, tomo estos elementos y trato de integrarlos en alguna ambientación consistente.

Esto a menudo requerirá la creación de PNJs. Me concentro más en la creación de PNJs que en la creación de tramas —los personajes impulsan historias, no eventos. Los eventos ocurren debido a conflictos entre personajes—. Intentaré que varios PNJs/organizaciones/grupos actúen en oposición entre sí, para mantener las cosas interesantes. Dependiendo del juego, también intento dejar un poco de ambigüedad —los malos que tienen buenas intenciones o hacen un buen trabajo, o los buenos que tienen malos métodos, o incluso dos grupos que quieren versiones incompatibles del bien—. En general, encuentro que este tipo de cosas hacen que las historias sean más interesantes. Escribiré todo

esto en la carpeta de mi campaña y lo usaré para generar varios arcos iniciales posibles, donde un arco suele ser definido por algún PNJ o grupo que intenta lograr algún objetivo. Analizaré cuál es su objetivo, cómo podrían participar otros grupos y seguiré con eso. Parte de esto siempre será mirar los aspectos de los personajes para identificar las cosas que se relacionan con estos —¡después de todo la historia es acerca de ellos! Aunque eso generalmente no es un problema, ya que estos grupos/PNJ/objetivos generalmente surgen de la creación de la ambientación, los trasfondos de los personajes o de los problemas vigentes y latentes—. Siempre es bueno asegurarse de que las cosas estén vinculadas de alguna manera con los personajes.

Paso cinco: generación del arco

Aquí es donde empiezo a planificar el arco. Establecí esto como un paso separado, porque hay un gran bucle aquí con juegos más largos que regresan aquí cuando un arco se resuelve o comienza a resolverse.

La generación del arco generalmente consiste en tomar una de las ideas preliminares de arco del paso cuatro y desarrollarla. Una vez más, me concentro en los PNJs, no en los eventos. ¿Quién está tratando de lograr qué? ¿quién podría estar en el camino? ¿quién podría ayudarlos? Y, quizás lo más importante, ¿cómo se ven arrastrados los PJs a esto? Los mejores arcos, nuevamente, son sobre los PJs de una manera u otra, y no funcionarían si tuvieras un conjunto diferente de personajes. De todos modos, esa es una heurística bastante buena sobre los arcos de la historia.

Me hago las siguientes preguntas cuando estoy bosquejando las cosas:

1. ¿Por qué es esto relevante para los personajes?
2. ¿Quién está involucrado en esto?
3. ¿Qué es lo que están tratando de lograr?
4. ¿Quién podría oponerse a ellos?
5. ¿Quién podría estar ayudándolos?
6. ¿Qué harán si no tienen oposición?

Los jugadores y DJ más tradicionales pueden encontrar esto artificial. Yo lo veo como un enfoque centrado en la ficción —en la ficción los eventos tratan directamente sobre los personajes y, a menudo, específicamente para resaltar el conflicto interno de los personajes—. Esto involucra a los personajes y jugadores de manera más directa, y enfoca la historia en ellos. Esto es lo que hace diferente a Star Wars de ser una historia genérica sobre disparar láseres a ser una historia más significativa sobre la oscuridad dentro de nosotros y la tentación de esa oscuridad. Esto es lo que nos da enemigos recurrentes que a los jugadores les encanta odiar. Por cierto, una de las principales razones por las que utilizo la oposición creada por jugadores cuando es posible es el simple hecho de mantenerlos atrapados. Los jugadores se preocupan por las cosas en función de cuánto se han involucrado. Los DJs a menudo olvidan esto —el villano principal que creamos es genial para nosotros, porque hemos invertido mucho en él. A los jugadores no les podría importar menos, hasta que ese chico malo toca algo que involucra sus intereses—. Al tomar la oposición creada por los jugadores, comenzamos con cierto nivel de interés, incluso si los jugadores únicamente inventan un nombre. Y todos nos involucraremos naturalmente a través del proceso de preparación. Así que esto termina haciendo un juego más interesante para todos.

Paso seis: preparación previa al juego

Ahora tenemos el juego y la preparación del arco, y es hora de hacer la preparación de la sesión. Afortunadamente, esto suele ser bastante fácil.

1. Entonces, ¿qué ha cambiado en el mundo desde la última vez que jugamos o como resultado de la última sesión? Esta es mi forma de entender a todos los demás PNJs del juego y lo que están haciendo. ¿Cómo van a reaccionar ante los acontecimientos de la última partida? ¿cómo han cambiado sus planes?
2. ¿Qué están haciendo los PNJs conocidos? Resuelva esto y, por lo general, el siguiente conjunto de eventos se sugerirán.

3. Revisa las hojas de personaje para ver si hay algunos forzados y complicaciones que sean buenos para agregar. ¡Intenta siempre relacionar las cosas con los personajes!
4. ¿Tengo una idea de hacia dónde van los personajes en esta sesión? Con suerte, sí, Fate es un juego sobre personajes proactivos, por lo que, en general, deberían haber estado en movimiento al final de la última sesión. Si no es así, no te preocupes, podemos ponerlos en movimiento.
5. Prepara algunas "granadas de mano". Las granadas de mano son eventos que ocurren y exigen una respuesta del PJ, aunque no sea una respuesta en particular. Deben ser cosas que hagan la historia más interesante. Pueden o no ser convincentes, pero si se relacionan con un personaje o aspecto, ¡es mejor! Los PNJs que llegan a los PJ en busca de ayuda, revelaciones, acciones de PNJ, todos estos son ejemplos de granadas de mano.

Un ejemplo de una granada de mano de uno de los últimos juegos que dirigí: los PJs estaban investigando a unos bandidos particularmente desagradables, que resultaron estar infestados de demonios (brujos despreciables). Uno de los PJ tenía el aspecto «No confía en una cara bonita», otro tenía el aspecto «Obligado a ayudar a los necesitados», y los PJs se quedaron con el aspecto de situación «Ellos saben quiénes somos» como resultado de una concesión en el juego anterior (el incidente incitador, en realidad). La granada de mano era la joven bandida infestada de demonios que venía a los PJ y les pedía ayuda.

¿Exige acción? Sí. ¿Se dirige deliberadamente a aspectos de los PJs y crea un conflicto interesante? ¡claro que sí!

6. Esboza posibles escenarios si se están sugiriendo evidentemente. En realidad, esto es lo que menos hago, ya que dedico mucho al curso de acción definido por parte de los PJs, y trato de no hacer eso. Como DJ, es demasiado fácil tener en mente un curso de acción en particular y "guiar" sutilmente a los PJs de esa manera. Así que deliberadamente voy en sentido contrario y evito siquiera pensar en lo que harán los PJs. En

cambio, creo situaciones interesantes y, como "fanático de los PJs", me emociona saber cómo manejarán esas situaciones.

Paso siete: dirigir la sesión e iniciarla

¡Viene lo bueno! Siento a los jugadores, extiendo bocadillos y bebidas, reparto los documentos necesarios allí, reviso las actualizaciones de la hoja de personaje si es necesario y le pido a un jugador que resuma la última sesión, incluyendo cualquier corrección, etcétera. que tenga apuntada en mis notas.

Durante el juego tengo una computadora portátil/tableta/etcétera en la que puedo escribir. Dado que normalmente utilizo versiones en PDF de los libros del juego, trato de tener a la mano al menos dos dispositivos disponibles, uno será solo para tomar notas.

Si esta es la primera sesión, plantearé el incidente incitador y comenzaré con los personajes in situ. De lo contrario, es hora de esa pregunta tradicional:

Paso ocho: “¿qué haces?”, mejor conocido como establecer la escena

Con suerte, los personajes tienen un objetivo claro en mente, algo que simplemente no está bien y exige acción. Si no es así, saco una granada de mano y se las tiro. Si lo hace bien, esto los pondrá en movimiento, ¡incluso en una dirección desconocida para mí! Por ejemplo, con la chica infestada de demonios pidiendo ayuda, no tenía idea de que sucedería con eso, si los PJ se ofrecerían a ayudar, si la atacarían y matarían, si intentarían rastrearla de regreso, o qué. Lo importante es ponerlos en movimiento.

Ahora, los PJs deberían proponer algún curso de acción. Aquí es donde entra en juego un pequeño empujón sutil del DJ. Lo que estamos tratando de hacer en este momento es conducir rápidamente a una escena interesante. Encuentro que hay algunas cosas que puedo hacer para ayudar con ello:

1. Si el planteamiento es abstracto, conviértalo en una acción real. "Investigar" no es una escena. "Ve a la biblioteca de la academia arcana y busca XYZ" es una escena posible.
2. Comprenda cuál es el objetivo de los PJs: "Está bien, entonces, ¿qué estás tratando de lograr? Si esto va a su manera, ¿qué cambia?" ¡Es sorprendente la frecuencia con la que los jugadores inicialmente no tienen una idea! Empujarlos hacia esto me permite como DJ:
 - No proponer un railroad.
 - Proporcionar la oposición adecuada.
 - ¡Mantener las cosas en movimiento!
 - Averiguar quién podría oponerse a esto y cómo podría salir mal. Si bien en algunos casos las consecuencias "detrás de escena" pueden ser interesantes, con más frecuencia es preferible mantener las cosas "en pantalla".

Si no hay consecuencias ni oposición interesantes, por lo general les dejo hacer lo que están tratando de hacer, o hago brevemente un par de tiradas y trato de seguir adelante. No tiene sentido gastar tiempo en minucias.

Bien, ¡ahora tenemos una escena! En este punto, prepararé la escena y descubriré la estructura de tiradas y habilidades adecuada para esta — Desafío, Conflicto, Competiciones o solo tiradas sencillas—. Últimamente, he intentado hacer menos la secuencia naturalista de "tirada tras tirada" en favor de enfoques más estructurados, pero eso es una cuestión de estilo.

Tenga en cuenta que generalmente permitiré casi cualquier acción proactiva de los jugadores, incluso si no es lo que tenía en mente. Si los jugadores quieren probar algo que va completamente en contra de los preceptos del juego y la ambientación, les advertiré, pero aparte de eso, cualquier cosa puede hacerse. ¿Tres tipos enfrentándose a toda la Guardia del Rey a plena luz del día? Puede que sea demasiado, pero pueden intentarlo. Sin embargo, ¿quieren intentar envenenar a la guarnición? ¡Por supuesto! ¿quieren intentar conseguir apoyo? ¡Por supuesto! ¿Encontrar una manera de colarse sin ser detectado a través de un pasaje oculto? ¿Por qué no? ¿Disfrazarse y entrar por la puerta principal?

¡Suena bien para mí! Los jugadores que preparan la escena tienen más que ver con qué tipo de desafío e historia tendremos que cualquier otra cosa, por lo que normalmente estoy dispuesto a permitir que cualquier cosa tenga una oportunidad de éxito a menos que simplemente no tenga sentido real dentro de la ficción.

Otra cosa buena que se puede hacer cuando los jugadores quieren hacer algo que provoca un cortocircuito en muchas cosas es agregar complicaciones. "¿Quieres convocar a un fantasma para averiguar quién mató al barón Cualessunombre? Claro que puedes hacer eso. Solo necesitarás encontrar un hechizo de invocación de fantasmas o un especialista. Y averiguar qué materiales se necesitan. Y luego tendrás que entrar al Reino de los Muertos para encontrarlo". Una vez más, el curso de la acción del jugador está ayudando a determinar qué tipo de historia tendrán, no es un cortocircuito de la historia por completo. En muchos casos, el curso de acción del jugador tomará más de una escena, y eso está bien —solo maneje las escenas una a la vez—.

Paso nueve: resolver la escena

La resolución está bastante en línea con las reglas de Fate Básico, por lo que realmente no tengo mucho que agregar aquí. Lo único que diré es que sigas mirando los aspectos de tus personajes y busques formas de forzarlos.

Además, cada tirada debería tener una consecuencia potencialmente interesante. No es necesariamente lo peor que podría pasar. Ni siquiera lo más peligroso. Pero, ¿qué es lo más interesante que podría suceder como resultado de esto si sale mal?

Así que juegue a través de la escena y determina lo que ocurre.

Paso diez: finalizar la escena

Tus jugadores han hecho algunas locuras. Obtendrán lo que quieren, o conseguirán algo más, o encontrarán un revés, o alguna combinación de lo anterior.

Recapitula con los jugadores lo que ha cambiado, averigua cómo va a reaccionar la oposición a esto en el corto plazo y dales a los jugadores la oportunidad de reflexionar sobre lo que sucedió. Luego, regrese al paso ocho y repita esto hasta el final de la sesión.

Si una escena es resuelta bien (en otras palabras, has hecho un buen trabajo — no es que los jugadores hayan obtenido lo que querían—), no deberías haber lanzado muchas granadas de mano. Una escena bien resuelta proporcionará a los jugadores algo que necesitan para avanzar (por eso les pregunto el objetivo de la escena), o proporcionará un revés obvio que debe tenerse en cuenta. Si investiga en la biblioteca arcana, un éxito podría significar que encuentran la información que necesitan, lo que les indica la dirección de lo que sea que necesiten para encontrar/matar/adquirir/etcétera. Un fracaso podría significar que los agentes enemigos los han encontrado y ahora los están persiguiendo. De cualquier manera, los jugadores deberían tener algo de ímpetu para mantenerlos en movimiento.

Si por alguna razón, este no es el caso, arroje otra granada de mano.

Repita los pasos ocho al diez hasta que esté cerca del final de la sesión.

Paso once: terminar la sesión

¡Quieres dejar a tus jugadores con ganas de más, no ansiosos por irse! Si quieren más, aparecerán la próxima vez y mantendrás un juego saludable. Si el juego se prolonga y se prolonga, empezarás a notar que los jugadores no aparecen. El objetivo no es mantener el juego en marcha el mayor tiempo posible, es mantenerlo cada minuto tan impresionante como se pueda.

Una vez que haya finalizado el "tiempo de juego" real, deberá ocuparse de todas las cuestiones de recapitulación. Dígales a los jugadores qué tipo de hito han alcanzado y lo que eso significa. Pregúnteles si tienen alguna idea inicial sobre cambios en los personajes (¡especialmente aspectos!) que quieran hacer. Recoge todas tus cosas y haz la limpieza.

Y quizás lo más importante: pida comentarios. Siempre debes preguntar después de un juego qué salió bien, qué no salió tan bien, qué le gustaría ver más o menos a la gente, etcétera. El objetivo del juego es que todos se diviertan y si no es así, entonces algo debe cambiar. También, asegúrate de que los jugadores sientan que pueden enviarte un correo electrónico o contactarte en privado, ya que algunos no querrán hablar.

Lo más importante de los comentarios es escucharlos. No se ponga a la defensiva, no lo tome como algo personal. No se trata de lo que es "bueno" o "malo", se trata de lo que los jugadores encuentran divertido. Y eso no será igual para todos los jugadores. Este es un proceso de aprendizaje para que pueda mejorar sus habilidades de DJ. Incluso los comentarios negativos no significan que lo que hiciste estuvo "mal".

En los casos en que tuvo que tomar una decisión que fue polémica, explique por qué terminó haciendo lo que hizo, los factores involucrados y qué más consideró. Además, pregunte a los jugadores cómo lo habrían manejado ellos. Sea abierto y honesto: Fate es un juego que fomenta este tipo de comportamiento. A menudo, simplemente explicar la situación y preguntar a los jugadores cómo lo habrían manejado es suficiente para que también entiendan tus razones.

Contabilice los puntos Fate y revise cómo les va a los jugadores.

Si están acumulando puntos Fate, piense por qué. Una sesión en la que los jugadores terminan con más puntos Fate positivos debería ser una en la que las cosas salieron mal en general para los jugadores (o simplemente tuvieron suerte). Pero si están acumulando puntos Fate de manera constante y no sufren contratiempos, realice más forzados y aumente la dificultad de su oposición.

¿Están todos agotados sus puntos Fate? Si es así, deberían haber hecho un progreso decente. Si no, es posible que haya sido demasiado duro con ellos. En el futuro, puede reducir la oposición o proporcionar algunas competiciones "débiles" para aumentar sus reservas de puntos Fate.

Paso doce: próxima sesión

Una vez hecho esto, comience a pensar en la próxima sesión. Piense en los eventos que han sucedido hasta ahora y lo que eso significa para el futuro. Si es honesto consigo mismo, es posible que deba revisar algunos de sus planes para el futuro del juego —de todos modos nada preparado es "real" hasta que los jugadores lo ven—.

¿Ha terminado el arco? Si es así, planifique el siguiente arco como en el **paso cinco**. De lo contrario, simplemente planifique la próxima sesión como en el paso seis.

Si la campaña ha llegado a una conclusión natural y no hay ningún deseo (o una manera fácil) de continuarla, ¡excelente! ¡plantea un nuevo juego!

También hay un par de cosas que intento hacer durante el juego. Estas son guías generales, por lo que en realidad no pertenecen a ninguna sección:

1. No prediga a dónde irá el juego. Este es tan importante que lo pondré en la regla cero. Cuanto más prediga lo que sucederá, más intentará que suceda. Entrar en un juego sin tener ni idea de a dónde irá da bastante miedo al principio, pero también es impresionantemente divertido una vez que te acostumbras. También garantiza que escuches a tus jugadores y les dejes conducir el juego. Si hay un arco general del juego que esperas, como fomentar una rebelión en lugar de tener una acción de guerrilla o un juego político complejo, asegúrate de hablar con tus jugadores sobre eso —este es el tipo de cosas en las que todo el mundo debería estar en sintonía cuando se trata de "este es el juego que estamos jugando"—. También es algo que se puede discutir fácilmente sin causar "espóiler".
2. Mantenga a la gente involucrada, pero respete el estilo de juego de todos. Este es un acto de equilibrio. Como DJ, eres un mediador. Es su trabajo mantener a todos involucrados en el juego, pero algunas personas son naturalmente más introvertidas y no serán tan proactivas o contundentes en sus opiniones. Trate de convencerlos de que

interactúen, pero no insista en el tema. Su trabajo principal con esto es evitar que las personas más extrovertidas y enérgicas los cohíban o dominen el juego.

3. Mantenga las cosas dramáticas. Fate es un juego dramático.
4. ¡Mantén las cosas centradas en los jugadores! Tu tarea es mantener a los jugadores interesados en lo que está sucediendo, no mantenerte interesado en todas las cosas ocultas detrás de escena que conoces.
5. Muestre, no lo diga. Como dije anteriormente, algunas cosas "detrás de escena" pueden ser interesantes, pero en general, desea mantener las cosas visibles y "en la pantalla".
6. Por lo general, me gusta que las dificultades se basen en la importancia dramática más que nada. Si algo es crítico, ¡haz que los jugadores decidan cuánto lo desean! Fate se trata más de decidir qué es importante, a través del gasto de puntos Fate, que de microadministrar bonificaciones o simular la realidad. ¡Así que ponga esas decisiones difíciles al frente y al centro!
7. Mantenga interesantes las fallas. El éxito con un costo es excelente y los fallos interesantes también lo son. Lo que no es genial es decir: "eso no se puede". ¡Mantenga las cosas en movimiento, incluso si no es la dirección en la que los personajes necesariamente querían ir!
8. Solicite la participación del jugador. Esta es una excelente manera de descargar algo de trabajo. ¿Detalles sobre unas vacaciones? ¡Pregúntales a los jugadores! ¿Quién es el posadero? ¡Pregúntales a los jugadores! Además, fomente la colaboración. Si un jugador se siente en el lugar por una pregunta como esa, pregúntele cualquier tipo de pensamiento que tenga al respecto y luego haga que otros se unan y colaboren.
9. Sea honesto. Fate es un gran juego para la honestidad. No hay nada de malo en decirles a los jugadores las consecuencias de una tirada fallida antes de tirar si estás planeando algo que no es muy obvio. Hable sobre por qué está estructurando las cosas de cierta manera y anime a los jugadores a participar en eso.

10. Mantenga las consecuencias apropiadas. Me gusta decir: "Para que alguien sea eliminado, tiene que ser eliminado". Básicamente, esa es mi manera de decir que no se puede obviar los marcadores de estrés y consecuencias, por ejemplo, arrojando a alguien por un precipicio —si todavía tienen estrés y consecuencias, entonces tal vez se estén aferrando al acantilado, evadieron su agarre y se torcieron el tobillo, etcétera—. Pero también funciona para otras tiradas. ¡Una tirada para lanzar un hechizo trivial generalmente no debería tener el fin del universo como un fallo! Esto puede ser cierto incluso si "tuviera sentido". En cambio, adopte una visión de nivel superior: incluso si el hechizo en particular que falla daría como resultado el fin del mundo, tal vez un fracaso signifique algo más tal vez signifique que, como parte del hechizo, sucede algo malo o tarda más de lo esperado o posiblemente te das cuenta de que no tienes algo que necesitas o no puedes invocar dicha energía.
11. ¡Ayuda a los jugadores con las reglas y la estrategia! Hombre, si pudiera cambiar una cosa sobre las primeras veces que dirigí Fate, sería esta. Las estrategias efectivas en Fate no siempre son obvias para los nuevos jugadores y, como tal, el juego puede ser muy frustrante. Asegúrese de que sus jugadores sepan cómo funciona la acción crear una ventaja, especialmente en un conflicto. Asegúrese de que sepan cómo usar dicha acción para emplear sus mejores habilidades contra la oposición del entorno o las habilidades más débiles de sus oponentes. Como DJ, pregúntate constantemente: "oye, ¿qué haría yo si fuera este jugador?" ¡y sugiérelo a los jugadores! Tenga una breve conversación con ellos sobre las tiradas enfrentadas de habilidades, los aspectos que se acumulan otorgados a través de la acción crear una ventaja e incluso el costo-beneficio entre grandes golpes (menos rondas para eliminar a alguien, requiere más turnos) y pequeños golpes (más rondas para eliminar a alguien, requiere menos turnos).
12. ¡Haz que tus jugadores se acostumbren al éxito y al fallo en Fate! Específicamente, ¡asegúrate de que sepan lo difícil que es ser eliminado

de un solo golpe! Póngalos en situaciones en las que tengan que hacer concesiones al principio de juego si no están acostumbrados a Fate y muéstreles cómo sigue el juego. Haga que fallen algunas tiradas y vuelva a mostrarles cómo sigue el juego. Muchos jugadores están acostumbrados a juegos en los que "fallar" es igual a "juego terminado", por lo que esta es una parte clave de Fate para los nuevos jugadores.

Y más que todo:

¡DIVIÉRTASE!



Fallar

Una de las cosas que he dicho aquí un montón es que Fate es un juego que alienta a los jugadores a fallar. También, he argumentado que cualquier plan sugerido por los jugadores debería tener la posibilidad de que suceda (lo que parece contradictorio, lo sé). Algunos DJs comentan que sus jugadores, en sus partidas, quieren tener riesgos de muerte. En el pasado, yo mismo he dicho que los juegos sin riesgo de muerte eran muy flojos, y que permitir que los jugadores tengan siempre una oportunidad de éxito era una locura.

Estos parecen un montón de temas no relacionados, pero lo están. Todos se reducen a un concepto clave: fallar y lo que significa en el juego.

En una sesión de juego de rol típica, tienes un objetivo. Una princesa necesita ser salvada, así que te diriges a una cueva para recuperar el antídoto, luchas contra un monstruo que guarda ese antídoto, y solo después de ganar la pelea y salvar a la princesa, aprendes que lo siguiente que tendrás que hacer es detener al mago antes de que envenene a otra princesa. Tu aventura sigue y sigue, te la pasas haciendo cosas, aprendiendo lo que viene después y repitiéndolo una y otra vez.

Esto puede volverse obsoleto muy rápidamente, ya que los jugadores tienen que seguir ganando, de lo contrario los monstruos los derrotarán, las princesas no se salvarán y los magos seguirán envenenando a la gente.

El truco es que los jugadores tengan la impresión de que pueden fallar. Gran parte de la tarea del DJ en este tipo de juegos es hacer que la oposición sea lo suficientemente dura como para que los jugadores se sientan en riesgo, pero lo suficientemente débil como para que puedan ganar.

Incluso los jugadores que dicen cosas como: "Quiero que la muerte sea una posibilidad" son algo ambiguos. Quieren la sensación de peligro. Pero, probablemente no quieran que sus personajes mueran (o, en el peor de los casos, quieren que la muerte sea un inconveniente). Seguramente no quieren un juego tan letal que tengan un personaje muriendo en cada sesión.

Cuando los juegos a menudo tratan de atravesar una serie de desafíos (ya sean acertijos, problemas de exploración, desafíos que no son de combate, combate o lo que sea), y están cerrados por la solución, se vuelve bastante obvio que muy probablemente tengan éxito, y que el "riesgo" es imaginario. Solo quieren creer que no lo es.

Hay dos razones fundamentales para esto:

1. Varios juegos eliminan la agencia del jugador en términos de la estructura general de la historia.
2. Varios juegos no proporcionan fallas significativas que no sean la muerte. Si pierdes el combate, los orcos te matan. Si fallas en tu salto, caes en el foso mortal. O pierdes puntos de vida, lo que hará que la muerte ocurra antes.

En Fate, la muerte es algo raro por las reglas. Para matar a alguien, debes eliminarlo antes de que pueda rendirse, e incluso entonces debes elegir explícitamente que muera. No existe una condición de muerte automática, y sacar a alguien antes de que tenga la oportunidad de reaccionar o rendirse es prácticamente imposible.

Para quienes tengan la idea de un juego más tradicional, esto hace que parezca que no puedes fallar en Fate. Entonces, ¿por qué molestarse en jugar?

Un problema similar ocurre cuando llegas a cosas como: "si un jugador quiere que haya un pasaje oculto, dale la oportunidad de que exista ese pasaje". Y de verdad, aquí llegamos al meollo del asunto.

He descrito este tipo de estructura de "evento cerrado" un poco antes. No hay nada de malo en los acertijos que deben resolverse. Los rompecabezas están claramente destinados a resolverse, y el desafío del rompecabezas es descubrir cómo hacerlo. ¡Eso es muy divertido!

Pero, existen otras cosas que te permiten dibujar imágenes. Como los crayones. Y los crayones te permiten hacer cualquier imagen que desees. ¡Eso es una locura! ¿Dónde está el desafío? ¿Cómo sabes que lo has hecho bien?

Veamos una situación sencilla: una puerta cerrada.

En un juego tradicional, tendrás la oportunidad de atravesar esta puerta. Si fallas, fallas. Si realmente necesitas pasar esa puerta, estás jodido. Pero, ¿qué pasa en Fate?

Fate Básico, pág. 187 (del libro traducido al español por Nosolorol, N.d.T.): Si no se te ocurre un resultado interesante para ambos casos (éxito y fracaso), no pidas la tirada.

¿Eso significa que si no puedes pensar en cómo hacer que abrir la puerta sea interesante, entonces simplemente se abre? ¿Dónde está el desafío en eso?

Pero hay una joya escondida que es la clave para entender el "fallo" en Fate. Si tiene un resultado interesante para ambos resultados, entonces abrir la puerta no es un "desafío cerrado". Es una bifurcación en el camino. Es un lugar donde la historia puede llegar a uno de dos lugares, y no sabes cuál sucederá. Entonces, la tirada se vuelve menos acerca de: "¿pasamos el desafío?" Y más acerca de: "¿cómo avanza la historia?"

Entonces, con la puerta, queremos derribarla. Ahora tenemos que encontrar un fallo interesante, otra forma en que puede ir la historia. "Simplemente no se abre" no es una historia, es un estancamiento en la historia. Mata el impulso y

no progresa en nada. Pero tratando de derribar la puerta —eso es interesante porque es ruidoso y llamaría la atención—. Poner guardias o alarmas en juego ayuda a mantener la historia en movimiento, y es exactamente el tipo de juego cinematográfico que Fate hace mejor.

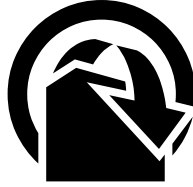
He sugerido antes la idea de "Desafíos fractales" (la idea de que una sola tirada se puede expandir a un Conflicto, Desafío o Competición, y al revés igual). Así que miremos a nuestra princesa envenenada desde el mismo punto de vista. En la versión original, si no logras atravesar las cuevas pegajosas, no salvas a la Princesa Exuberante, y ella no te dice quién es el Mago Loco. Tradicionalmente, lo que se busca es obtener la información o morir y no obtener la información.

En Fate, la misma regla de "resultado interesante" para una sola tirada se aplica a un Conflicto en su conjunto. Si no hay un resultado interesante en donde se pueda fallar el conflicto, no lo tenga. Al ver el conflicto como un punto de decisión, como una rama en la historia, en lugar de un desafío a superar, permitimos el "fallo", donde en el juego tradicional, el fallar tiende a ser el final de este.

Iré tan lejos como para decir que cada tirada en Fate debería generar tensión. Ahí es donde funciona mejor el sistema. Este no es un juego en el que el objetivo sea acumular bonos tan altos para que nunca falles. Este es un juego donde el fallo siempre debería ser una posibilidad, donde siempre puede suceder que las cosas empeoren.

Un juego de Fate, jugado como Fate, puede ser mucho más brutal que cualquier juego de D&D que haya jugado. Asuma eso. Asuma el fallo en sus juegos. Asuma no saber qué ocurrirá. Asuma las tiradas, las Competiciones, los Desafíos y los Conflictos como momentos de toma de decisiones. Asuma las concesiones, y no pienses en estas como algo que debería evitar.

Fallar es una parte fundamental de Fate "como Fate". Asímallo.



Desmitificando el fractal Fate y la naturaleza de los aspectos

Mi primer contacto real con Fate fue Spirit of the Century. Venía de una larga historia de juegos tradicionales. Vi aspectos y pensé: “¡Oye, genial! ¡Esos son como ventajas/dotes/méritos/etcétera!, ¡excepto que puedes nombrarlos de manera interesante y puedes hacer lo que quieras!”. Parecía bastante obvio y genial. Habiendo descubierto eso, seguí con el resto del sistema.

Pero, estaba equivocado. Este fue uno de mis primeros errores en la comprensión de Fate, y es bastante significativo. Estaba pensando en un aspecto principalmente como algo que daba una bonificación y algo que se adjuntaba a otra cosa, como un adjetivo. Y se puede argumentar que algunos aspectos son así, pero en realidad no es una muy buena comprensión de ellos. Un aspecto es más simple y complejo que eso.

Un aspecto es un elemento de la historia. Es algo, cualquier cosa, que es importante para la historia de alguna manera. Es un “aspecto” de la historia.

Voy a regresar con lo de “primero la ficción” aquí. Necesitamos entender qué es importante para la historia (al menos en este punto, esta escena) y, luego capturamos esas cosas, les colocamos pequeñas etiquetas y las llamamos a cada una: “aspectos”.

Pero, ¿qué pasa con los personajes?, te preguntarás. ¡Claramente son igual de importantes para la historia! ¡Y son personajes, no aspectos!

¡Ah-ja! Has caído en mi trampa, ¡oh inexistente-persona-a-la-que-pongo-palabras-en-su-boca! (la unión de palabras es del original, N.d.T). Estás asumiendo que los personajes no son aspectos ,¡pero claramente lo son!

Bueno, entonces, ¿cómo es que los personajes tienen habilidades y los aspectos no? Quiero decir, ¡claramente «Demasiado oscuro» no puede conducir un coche!

Y aquí, haré algunas suposiciones sobre lo que es una "habilidad". Una "habilidad" no representa el entrenamiento del personaje. Representa la capacidad de un "aspecto" de la historia para influir en una escena, sin ser invocado por otra persona.

Eso es mucha meta charla, así que aclaremos:

Un personaje es un elemento de la historia. Puede influir en una escena. Lo hace usando habilidades. Entonces, lo que representa una habilidad es la "habilidad" de un elemento de la historia para influir en una escena, sin la influencia de otra.

Entonces, ¿qué pasa con «Demasiado oscuro»? ¡Ciertamente no puede conducir! Esto es cierto, por lo que no tendrá la habilidad Conducir. Pero, dependiendo del juego y la escena, ¡puede influir en las cosas! La oscuridad puede hacer que las personas se vuelvan paranoicas, puede causarles estrés mental. En lugar de tener un montón de reglas para todas estas cosas, Fate simplemente lo maneja diciendo "Claro, «Demasiado oscuro» puede estar activo e influir en una escena si es apropiado. Solo dale habilidades".

Y este es uno de los puntos fundamentales del fractal —que los elementos de la historia pueden influir en las escenas, y lo hacen aquellos que utilizan "habilidades" —.

Un personaje no es realmente diferente a «Demasiado oscuro». Solo es más fácil agrupar algunos elementos comunes de la historia controlados por los jugadores y llamarlo "personaje" por convención.

Y los elementos de la historia pueden poseer otros elementos de la historia. El elemento de la historia del personaje Han Solo está asociado con El Halcón Milenario. Es fácil llamar al Halcón como un "detalle" de Han Solo ya que, si no estuviera en la historia, el Halcón tampoco lo estaría. Así que declaramos que El Halcón Milenario es un "aspecto" de Han Solo (que es, él mismo, un aspecto, un elemento de la historia). Y, por supuesto, el Halcón puede tener sus propias habilidades y sus propios aspectos («Almacenamiento oculto en todas partes», por ejemplo).

Y esa es una buena descripción del Fractal. Pero falta una pieza. Una característica fundamental de los fractales, en matemáticas, es que tienen detalles infinitos. Puede alejarlos, verlos a mayor escala o acercarlos y verlos en una escala más ajustada, y aún tienen detalles equivalentes. Eso es genial. Y también es muy importante para comprender el Fractal Fate.

Digamos que hay un juego de fantasía y el aspecto de la Ciudad-Estado de Warrington es relevante para la historia, por lo que es un aspecto y, como tal, puede invocarse o forzarse.

Ahora nuestros protagonistas se acercan a Warrington y, por lo tanto, se vuelve más relevante para la historia. Podemos empezar a darle aspectos propios, como: «Se gobierna con puño de hierro», «Vigilancia constante» y «Milicia sedienta de sangre». Podemos darle habilidades, como Conquistar otras ciudades-estado: +4.

Digamos que nuestros protagonistas se acercan aún más a la ciudad. La ciudad está constantemente vigilada, pero queremos más detalles, por lo que podemos declarar un aspecto de «Guardias de la puerta». Si los protagonistas mantienen la distancia, un aspecto, por sí solo, probablemente sea suficiente para indicar su efecto en la escena.

Nuevamente, examinando las cosas más de cerca, es posible que deseemos tener más detalles allí. Tal vez decidamos que hay un guardia gordo y un guardia flaco. A medida que nos acercamos, tal vez obtengan algunos aspectos propios. Y ciertamente, si asaltamos las puertas, necesitarán habilidades, y posiblemente

equipo, ¡y así sucesivamente! E incluso su equipo podría obtener aspectos —si un PJ usa la acción Crear una ventaja para declarar que la espada del guardia flaco es vieja y quebradiza, ¡entonces lo es!—.

De esto se trata realmente el Fractal Fate. Se trata de tener una forma universal de describir los elementos de la historia y su capacidad para impactar al mundo. Se trata de tener la capacidad de describir estos elementos con la cantidad adecuada de detalles para la escena actual. No necesito saber detalles sobre los dos guardias si estoy a ciento sesenta kilómetros de Warrington. Necesito saber que existen y que son opresivos.

Pero a medida que me acerco, su capacidad para manipular las cosas se vuelve importante. Necesito saber más sobre cómo impacta las escenas en las que se encuentran los personajes. Así que el Fractal Fate me da herramientas para desarrollar esto. Incluso los guardias pasan de ser un aspecto generalizado («Guardias de la puerta»), a individuos, a elementos individuales que contienen habilidades y posiblemente incluso subelementos.

Y nada de esto cambia una sola cosa sobre ellos, en ningún momento. Los guardias no "adquieren habilidades" de repente cuando me acerco a ellos. Siempre los tuvieron. Es solo que en realidad no eran importantes hasta que estuvimos en condiciones de interactuar con ellos. No "cambiaron" de "aspectos" a "personajes" —esa es una distinción falsa—. ¡Siempre fueron aspectos, en el sentido de que cada elemento de la historia es un aspecto! Y siempre fueron "personajes", porque ¿qué más podía ser un guardia? Pero como necesitábamos saber más sobre ellos, los detallamos más, y cuando no necesitábamos ese detalle, no tuvimos que pensar en ello. La ciudad-estado de Warrington no se convirtió en un aspecto fractal cuando necesitábamos más detalles —sigue siendo "un aspecto", solo uno con menos detalles asociados—. Nada sobre su naturaleza fundamental cambió.

Entonces, si tienes un aspecto que necesita estar activo en una escena, ¡solo dale una habilidad! No es necesario que se produzca ningún tipo de cambio en este. Las "habilidades" son simplemente acerca de cómo los elementos de la historia

impactan las escenas, sin ser impulsados por otro elemento de la historia. Todo son solo aspectos. Y eso es todo lo que tienes que tener en cuenta.



La pregunta importante de Fate

Creo que todos los juegos de rol tienen una "pregunta importante" —un ejercicio fundamental de toma de decisiones acerca de cuál es realmente el objetivo del juego—. En gran medida, lo que permite esta pregunta es identificar lo que separa a un jugador "bueno" de un jugador "malo" en un juego determinado, por lo que es una métrica útil para averiguar cuál es esta pregunta importante.

Para las primeras ediciones de D&D, la gran pregunta era: "¿Puedo usar los recursos a mi disposición, y los que tengo en el camino, para sacar tanto tesoro como sea posible de la mazmorra sin morir?" Y al observar esa gran pregunta, vemos las opciones que impulsan el juego: la gestión de recursos, el riesgo de muerte y el deseo de obtener un tesoro.

La gran mayoría de los juegos de rol de hoy tienen variaciones sobre la misma pregunta importante: "¿Mi habilidad para construir un personaje y mi habilidad para manipular la mecánica del juego son suficientes para superar estos obstáculos?" Es bastante común suponer que Fate tiene la misma pregunta importante.

Pero no es así.

Fate Básico realmente no permite la optimización de tal manera que este proceso sea un ejercicio interesante. Crear los personajes, claro. ¿Optimización de los personajes? No tanto. Si eres más o menos competente en el sistema, es difícil crear un personaje que realmente sea un incompetente o supercompetente. (Aparte, creo que el mayor problema con la optimización de personajes en Fate es, irónicamente, la gente que se especializa en exceso, lo que es la mejor estrategia en la mayoría de los juegos).

Y las mecánicas del sistema de Fate Básico realmente no son compatibles con un juego de manipulación mecánica compleja. Una vez más, sí, hay algunos conceptos básicos, pero una vez que aprendas a usar la acción Crear una ventaja, la mecánica de Estrés y Consecuencias, así como elegir buenas tiradas enfrentadas para las habilidades, estarás bastante bien para empezar a jugar.

Entonces, ésa no puede ser la gran pregunta de Fate. Entonces, ¿cuál es?

Una cosa que he estado diciendo mucho más recientemente sobre Fate es que un personaje de Fate puede hacer cualquier cosa, pero no puede hacer todo.

Ahora, eso es obviamente una exageración. Hay algunas cosas que el personaje simplemente no puede hacer en un entorno determinado. Pero eso no es realmente de lo que estoy hablando. De lo que estoy hablando aquí es del hecho de que, con suficientes puntos Fate para gastar y suficiente voluntad para asumir las consecuencias, un personaje puede lograr casi cualquier objetivo razonable. Si el personaje quiere colarse en el castillo, lo hará. Es casi inevitable. Casi todo se puede lograr. Pero hacerlo agotaría sus recursos. Terminará sin puntos Fate y con todas sus consecuencias marcadas. Y luego, la próxima vez, se encontrará a si mismo con los caprichos de los dados —que es exactamente la razón por la que el personaje no puede lograrlo todo—.

Y para mí, esto lleva directamente a la pregunta importante de Fate. Y esa pregunta es simple: "¿Cuánto deseas esto?" O, debido a que el costo en realidad solo es interesante en términos del costo de oportunidad, "¿Cuál de estos costos, deseas asumir?".

Y esa es para mí la gran pregunta de Fate. Y al igual que cada encuentro en un juego de rol "típico" tiene que convertirse en un ejercicio desafiante de construcción y tácticas, cada escena en Fate debe conducir a que los jugadores tomen esas decisiones difíciles. La elección de lo que les importa, qué pueden tener y qué no.

Es por eso por lo que fallar es importante en Fate —si nunca fallas, eso significa que tienes todo lo que quieres y nunca has tenido que tomar una decisión tan difícil—. Es por eso por lo que obtenemos las tramas de los aspectos de los personajes —porque de lo contrario, es probable que a los jugadores o personajes realmente no les importe lo suficiente como para hacer que la elección sea difícil—. Y es por eso por lo que dejamos que los personajes sean proactivos —para asegurarse de que puedan tomar las decisiones, que establezcan las decisiones difíciles por sí mismos al decirle convenientemente al DJ lo que les importa y en qué están interesados—.

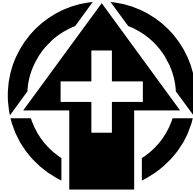
Entonces, lo que un DJ realmente necesita pensar en Fate no es: "¿cómo puedo hacer que este encuentro sea mecánicamente interesante" (al menos en un primer momento —aunque esa es una gran preocupación secundaria—)? Es: "¿qué tanto les costará salirse con la suya en esto a los personajes?" Es fundamentalmente un ejercicio de cálculo de costos y el costo debería ser alto. Cada vez que estos se interesen por algo, debería resultar difícil para ellos conseguirlo, tienen que saber que para conseguirlo hay algo más de lo que se tienen que preocupar y de que tendrán que renunciar a algo o, en su caso, soportar un costo doloroso.

¿Quieres un ejemplo de esto? Veámoslo con Harry Dresden. Él, se negó a enrolarse con los malos durante años, hasta que su DJ (también conocido como Jim Butcher) le hizo elegir entre la vida de su hija y enrolarse con uno de los malos.

Tuvo que tomar una decisión difícil. Eso es un gran drama. Ese es un gran juego. Ese es el punto de Fate.

Como DJ, tú controlas los costes que pagan los jugadores. Averigua qué quieren los jugadores y haz que paguen por ello. Haz que te muestren la mirada de "eres un idiota" con las Concesiones o los Forzados. Deje que sus prioridades los involucren más y más profundamente.

Te lo agradecerán.



Preguntas y decisiones

Hay un libro de escritura de guiones llamado "Save the Cat". Es un libro bastante bueno para las personas que quieren aprender sobre escritura de guiones y estructura de guiones, y descubrí que tenía usos fuera de la escritura. Save the Cat me enseñó mucho sobre el desarrollo de juegos.

Lo que Save The Cat hace bien es plantear preguntas que lleven a las personas a tomar decisiones. ¿Podrá Luke destruir la Estrella de la Muerte? ¿Batman detendrá al Acertijo? ¿Puede el padre soltero preparar la cena?

Cada sesión de los JDR debería responder alguna pregunta. Esto es lo que impulsa el juego y mantiene a las personas comprometidas.

Entonces, al comenzar una campaña, pregúntese cuál es la pregunta o preguntas de la campaña. Una gran pregunta amplia y que incluya todo está bien, pero luego debe haber algo más inmediato, relevante y asequible.

La otra cosa es asegurarse de que los jugadores se interesen en encontrar las respuestas a las preguntas. Así que piensa en lo que les importa a tus jugadores —que por lo general son cosas con las que se han involucrado—. En Fate, se hace referencia a los personajes, pero también se puede hacer referencia a las partes de la ambientación en la que los jugadores han participado creándola. Puede que tengas una gran idea para una guerra entre facciones masivas, pero

a los jugadores, al menos para empezar, realmente no les importan tus facciones. A ti si te importa, porque tú las creaste —tienes interés sobre ello—

La mayoría de las escenas deben responder a una pregunta. Claro, hay escenas que son solo una exposición o el desarrollo del personaje, pero una buena escena dramática debe tener una pregunta que se responda. Si no puede hallar una, tal vez debería omitir la escena o darles a los jugadores suficiente información para que puedan llegar a una escena con una pregunta importante.

La otra parte de hacer que un juego sea atractivo son las decisiones. Las preguntas preparan el escenario y crean el drama. Pero las decisiones de los jugadores son las que responden a las preguntas.

Cuando analice un escenario, piense en las decisiones que están tomando los jugadores. Si solo van del punto A al B al C y superan los desafíos, entonces no están tomando muchas decisiones y no están haciendo mucho para responder las preguntas importantes. Eso está bien para algunos juegos, pero parece algo contrario a los juegos en los que Fate realmente brilla.

Muchas veces buscamos agregar mecánicas, o encuentros, o modificar cosas o crear ambientaciones. Y eso es genial. Pero creo que es mejor hacer siempre esas cosas pensando en: "¿qué tipo de decisiones permite esto para los jugadores?"

¿Tiene una ciudad que está teniendo una lucha de poder interna? ¡Genial! Uno son claramente los buenos y los otros claramente los malos, bueno, acabas de eliminar una decisión, en la que (¡con suerte!) los jugadores se alinearán con los buenos. En su lugar, intente que las dos partes tengan implicaciones para el futuro de la ciudad que no sean solo "buenas" y "malas" —o incluso mejor aún, relaciónelos con los aspectos de los personajes, ¡especialmente si puede encontrar aspectos conflictivos!—.

Lo mismo ocurre con la mecánica del juego. ¿Tienes alguna mecánica de dados nueva y original que quieras probar? ¡Excelente! Pero, ¿qué puntos de decisión les da a los jugadores que no tengan ya? Si los jugadores siguen tomando las

mismas decisiones (o peor aún, a menos que las nuevas mecánicas proporcionen algún tipo de camino óptimo), entonces reconsidere la mecánica.

Si las decisiones de los jugadores están impulsando la respuesta a las preguntas del juego, entonces no podrás conocer las respuestas de antemano. Yo evito deliberadamente planear lo que sucederá —incluso hasta el punto de pensar en lo geniales que podrían ser las cosas, y luego dejar de pensar en eso—.

Preguntas y decisiones. Intégrelas y brillará.



En defensa del monstruo de la semana

Los episodios del Monstruo de la semana en la televisión tienen mala reputación, y también pueden tener mala reputación en las sesiones de juego. La idea de que son contenido de relleno con poca creatividad y no tiene nada que ver con la trama general que está ocurriendo no habla de sus fortalezas.

Especialmente al comienzo de una campaña, las sesiones del MdS (por sus siglas en español, N.d.T son excelentes para ayudar a tener una idea del tono general del juego y descubrir a qué responde el grupo en su conjunto. Es una excelente manera de averiguar con qué elementos querrán lidiar los jugadores, tomarlos y comenzar a integrarlos en el panorama general. Si les gusta algo, es fácil traerlo de vuelta o, al menos, algo parecido. Pero si no les gusta un elemento, es mucho más fácil olvidarse de él y seguir adelante con el juego.

Y esos son todos puntos válidos a favor de las sesiones del MdS.

Mira la primera temporada de Buffy. ¿Una mamá porrista bruja? Totalmente ajeno a la trama general. Monstruo de la semana ¿Inútil? No. Porque el episodio no fue sobre la bruja. Se trataba de Buffy queriendo vivir una vida normal y de cómo no puede hacerlo por lo que es. ¿Maestro Mantis? Inútil, ¿verdad? No. Se trataba de que Xander tuviera mala suerte (y fuera un poco desesperado) en el amor.

¿Pandilla de Hyena? Eso es un doble revés, tanto por el deseo de Xander de encajar, pero sobre todo por lo mucho que Willow se preocupa por Xander.

¿Demonio de la computadora? Otro doble revés, golpeando la mala suerte de Willow en el amor, así como el amor de Giles por los libros y la incomodidad por la tecnología.

El objetivo de estos episodios no es avanzar en la trama. Es para resaltar y dar cuerpo a los personajes involucrados. Y esa es la clave.

Entonces, si estás haciendo un MdS, ¡genial! ¡bien por usted! Pero hazlo bien. Hazlo relacionado con los personajes. No empieces con una idea monstruosa. Comience con los aspectos de los personajes y luego cree un "monstruo" que refleje ese aspecto, o muestre la debilidad, o lleve ese conflicto a casa.



Aspectos, la economía de la información y la pistola de Chéjov

La mayoría de la gente está al tanto de la pistola de Chéjov: "si hay un arma en la pared en el primer acto, debe dispararse en el tercero".

Especialmente en una obra de teatro, todo lo que hay debería estar ahí por una razón.

También vemos esto en programas de televisión, películas y libros, pero no tanto. La mayoría de estos medios intentan sumergir a su audiencia en la realidad de lo que está sucediendo, algo que generalmente no es un objetivo para las obras de teatro. Y entonces bien podría haber un arma en la pared que nunca se dispara, o una sombra de la que nadie se percató.

Para decirlo de otra manera, existe una diferencia entre una escena oscura y una «Escena oscura». Una escena oscura puede ser por una barra que iluminada mal —pero la iluminación es solo ambiental—. No influye en la trama de ninguna manera. Realmente no afecta la forma en que los personajes hacen las cosas. Solo está ahí para crear un estado de ánimo.

Una «Escena oscura» es diferente. En una «Escena oscura», podemos esperar que alguien salte de las sombras en algún momento o desaparezca en ellas.

Y eso es lo que son los aspectos. Son las cosas que les estamos señalando a los jugadores como importantes. No tratamos de capturar todos los detalles, ni nos preocupamos por las cosas menores que tienen una ligera influencia en lo que sucede. El tamaño de las ventajas y desventajas no son un gran problema, hasta que hablemos de algo en el nivel de Bruce Lee contra Kareem Abdul Jabaar, sí, un tipo puede tener un alcance un poco más largo y otro puede ser un poco más rápido, blablablá, blablablá, blablablá... pero todos esos son factores menores.

Fate se preocupa por los factores principales. Se preocupa por las grandes cosas que influirán en el desarrollo de las escenas. No se preocupa por los efectos menores, aunque ciertamente pueden sumar un gran efecto —pero asuma que, como un programa de televisión o una película, resultan ser algo sin beneficio la mayor parte del tiempo—.

Es importante tener en cuenta que cada aspecto debe ser algo que podría ser importante y que podría ser algo que haga que la escena cambie de alguna manera.



Reglas faltantes en Fate

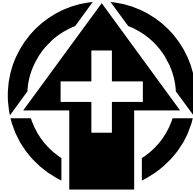
Hay muchas reglas que Fate "no tiene". En muchos casos, se debe a que las reglas faltantes serían derivadas de las reglas básicas y se pueden acordar fácilmente en la mesa.

Tomemos el ejemplo eterno: "en llamas". Muchos juegos dicen que "estar en llamas significa que recibes una cierta cantidad de daño por turno".

Esa es una interpretación. Pero estar "en llamas" podría significar muchas cosas, desde estar completamente envuelto en fuego hasta tener un par de llamas en la manga. ¿Hay una respuesta realmente correcta aquí? ¿Una sola mecánica? Si no es así, ¿cuántas mecánicas se necesitarían realmente para cubrir todas las situaciones posibles? ¿Nos limitamos a manejar los efectos físicos y mecánicos? ¿Qué pasa con el terror instintivo que tiende a causar algo como estar en llamas?

Y eso supone un solo género. Una causa similar (por ejemplo, tener la ropa en llamas) podría tener efectos muy diferentes en diferentes géneros: una estrella de cine de acción podría simplemente superarlo sin problema, mientras que alguien en una película de terror podría asustarse por completo.

El modelo de Fate Básico de averiguar lo que quieres hacer y luego aplicar las reglas maneja estas variaciones increíblemente bien.



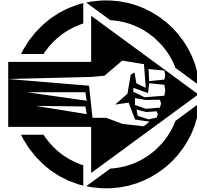
Conclusión

Fate es un juego centrado en contar historias emocionantes. Con este libro, hemos cubierto cómo usted y sus amigos pueden trabajar juntos para crear sus historias de juegos impresionantes.

Ahora tienes, en esta guía para principiantes, diferentes formas de presentar a la gente el estilo de juego de Fate. ¡El fallo de los personajes en la mesa se ha convertido en diversión para el jugador! Las decisiones difíciles harán que tus juegos sean más intensos que cualquier bola de fuego.

Los entresijos de Fate han sido analizados y presentados; los aspectos tienen sentido, al igual que el estrés y las consecuencias de Fate.

El Libro de Hanz se convirtió en un libro no por el autor sino por la Comunidad de Fate. Las publicaciones originales que se convirtieron en estos ensayos fueron compartidas y guardadas por esa comunidad. Hoy, es un honor que tengas esto en tus manos.



Más contenido de Fate en Español

1d12monos

Grupo creativo que comparte en su sitio web la traducción de SRD de Fate Condesado. En su sitio podrás encontrar la traducción y versión EPUB, PDF y formato de impresión de Fate Condesado y otros títulos, partidas grabadas y otros recursos gratis. Encuéntralo en: 1d12monos.com

Rol Tv con Michel González

Canal de YouTube con un montón de videos acerca de Fate, partidas y muchas cosas más para aprender a jugar Fate. Encuéntralo en: https://www.youtube.com/MichelGonzález_RolTV

La esquina del rol

Sitio web dedicado a Fate en español. Podrás encontrar traducciones al español de los SRD, Hacks y otras ayudas para jugar. Encuéntralo en: laesquinadelrol.com