

FATE™

BÁSICO



**LEONARD
BALSERA**

**BRIAN
ENGARD**

**JEREMY
KELLER**

**RYAN
MACKLIN**

**MIKE
OLSON**

FATE™

BÁSICO

LEONARD BALSERA

DIRECTOR DE DESARROLLO

BRIAN ENGARD

ASISTENTE DE DESARROLLO

MIKE OLSON

ASISTENTE DE DESARROLLO

RYAN MACKLIN

ASISTENTE DE DESARROLLO • EDICIÓN

JEREMY KELLER

EDICIÓN • MAQUETA ORIGINAL • DISEÑO GRÁFICO

FRED HICKS

DIRECCIÓN ARTÍSTICA • DISEÑO DE CUBIERTA • PRODUCCIÓN IMPRESA

KURT KOMODA

ILUSTRACIONES INTERIORES Y DE PORTADA

SEAN NITTNER

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

CHRIS HANRAHAN

MARKETING

**HUGO
GONZÁLEZ**

TRADUCCIÓN

**LUIS
FERNÁNDEZ**

REVISIÓN

**FRANCISCO
CASTILLO**

MAQUETACIÓN

FATE ES UNA CREACIÓN ORIGINAL DE
ROB DONOGHUE y FRED HICKS



Una producción de Evil Hat Productions
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial en Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Fate Core

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.
Todos los derechos reservados.

Fate Básico

Copyright © 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.

www.nosolorol.com

El texto de *Fate Básico* está disponible bajo una licencia Open Gaming License y una licencia Creative Commons Attribution. Para más detalles acerca de los términos y requisitos de estas licencias, visita www.evilhat.com o www.faterpg.com.

Primera edición 2013, Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

I.S.B.N.: 978-84-939351-9-1
Depósito legal: M-15244-2015

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos, o la transmisión mediante toda forma o medio, ya sea electrónico, mecánico, o a través de fotocopias o grabaciones, sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba.
No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

Para los trabajadores de copisterías: si no estás seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando “permiso expreso”. Adelante.

Este juego ayuda a contar historias asombrosas, terribles, imposibles, épicas. Todos los personajes y situaciones en este libro son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, aventureros de fantasía, magos estudiosos de lo arcano, polis que investigan lo sobrenatural en una Hong-Kong/América imaginaria, primates cibernéticos súper-inteligentes o ardillas antropomórficas especializadas en mecánica es pura coincidencia (además de un poco surrealista).

Debemos agradecer a Javier Micó, Ana Navalón y Chemo Sánchez su ayuda en la recta final. Gracias :)

CONTENIDOS

Lo básico.....	1
¡Bienvenido a Fate!.....	2
Lo que necesitas para jugar.....	3
Jugadores y directores de juego	4
La hoja de personaje	6
Acciones.....	8
Puntos de destino.....	12
¡Comienza el juego!.....	15
Cómo crear una partida.....	17
Una buena partida de Fate necesita.....	18
Crea una ambientación.....	20
Cómo crear una ambientación de Fate.....	20
El tamaño de tu partida	21
Los problemas existentes	22
Rostros y localizaciones.....	26
Construid buenos personajes.....	27
Creación de personajes.....	29
Crear personajes es parte del juego.....	30
Tu concepto del personaje.....	31
Las tres fases.....	38
Habilidades.....	46
Proezas y recuperación	48
Estrés y consecuencias.....	50
¡Ya estás listo!.....	52
Creación rápida de personajes.....	52
Aspectos y puntos de destino.....	55
¿Qué es un aspecto?.....	56
¿Qué es un punto de destino?	56
Tipos de aspectos.....	56
¿Para qué sirve un aspecto?	60
Cómo crear un buen aspecto.....	61
Si te atascas.....	64
Invocar un aspecto.....	68
Forzar un aspecto.....	71
Narrar a través de los aspectos.....	76
Eliminar o cambiar un aspecto.....	78
Crear y descubrir aspectos durante la partida.....	78
La gestión de los puntos de destino	80

Habilidades y proezas	85
¿Qué es una habilidad?.....	86
¿Qué es una proeza?	87
Crear una proeza.....	88
La lista de habilidades.....	96
Acciones y resultados.....	129
¡Listo para la acción!.....	130
Los cuatro resultados posibles.....	132
Los cuatro tipos de acciones	134
Desafíos, competencias y conflictos.....	145
Centrarse en una acción.....	146
Desafíos	147
Competencias	150
Conflictos.....	154
Trabajo en equipo.....	174
Cómo dirigir	177
Tu cometido	178
Consejos para crear una partida.....	182
Tu función durante la partida.....	185
Creación de enemigos	213
Dale vida al enemigo.....	222
Escenas, partidas y aventuras	225
¿Y ahora qué?.....	226
¿Qué es una aventura?.....	226
Inventa problemas.....	227
Haz preguntas narrativas.....	232
Crea y define a los adversarios.....	236
Monta la primera escena.....	238
Escenas fundamentales.....	240
La aventura en funcionamiento.....	246
Resolver la aventura.....	248

La campaña de juego.....	251
¿Qué es un arco?	252
¿Qué es una campaña?.....	252
Cómo construir un arco.....	253
Cómo construir una campaña.....	254
Avances y cambios.....	255
¿Qué es un hito?.....	256
Avances generales.....	263
Extras.....	269
¿Qué es un extra?	270
La Regla de Bronce: “El Fractal Fate”	270
Cómo crear un extra.....	271
Extras y avances.....	276
Más ejemplos de extras	277
Resumen de reglas	292
Guía para el Veterano	294
Plantilla de creación de personajes.....	296
Plantilla de creación de partidas	297
Hoja de personaje de Landon	298
Hoja de personaje de Cynere	299
Hoja de personaje de Zird el Arcano	300
Hoja de personaje	301
Índice.....	302



1

LO BÁSICO

¡BIENVENIDO A FATE!

Si es la primera vez que te encuentras con un juego de rol, esto es lo que tienes que saber: en un juego de rol tú y un grupo de amigos os reunís y, juntos, creáis una historia sobre personajes inventados por vosotros mismos. Vosotros decidiréis los desafíos y obstáculos a los que se enfrentarán los personajes, cómo reaccionarán, lo que dirán y harán, y lo que les ocurrirá.

Pero no todo es conversación: a veces tendrás que usar las reglas de este libro y unos dados para introducir algo de incertidumbre en la historia y hacer que sea más emocionante.

Una buena partida de Fate necesita...
p. 18

Este manual de juego no incluye una ambientación, pero Fate funciona mejor con historias en las que los personajes sean **gente con iniciativa, competente y con vidas apasionantes**, así que te recomendamos que elijas o construyas una de ese estilo. En el próximo capítulo te daremos consejos para conseguir que tus partidas contengan todos esos elementos.

Guía para el veterano
p. 294



FATE BÁSICO

PARA LOS VETERANOS

Quizás estés leyéndote esto porque tienes experiencia con algunos de nuestros juegos Fate, como *Spirit of the Century* o *The Dresden Files: El juego de rol*. Hay otros juegos que utilizan el sistema Fate, como *Bulldogs!* de Galileo Games, o *Legends of Anglerre* de Cubicle 7.

Hemos desarrollado esta nueva versión de Fate para actualizar y unificar el sistema, y aunque te sonarán muchas cosas, también encontrarás cambios en las reglas y la terminología. Al final del libro tienes una guía con todos los cambios que se han producido.

¿TU PRIMER FATE?

Si eres nuevo en esto lo único que necesitas es leerte este capítulo, una hoja de personaje y que el DJ te oriente un poco. Si quieres, puedes echarle un vistazo al resumen de reglas de la página 292, pero no es imprescindible.

Si vas a ser el DJ, entonces tienes un largo camino por delante. Tendrás que leerte y familiarizarte con todo el libro.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

Para jugar a Fate solo necesitas:

- Entre tres y cinco personas. Una de ellas será el **director de juego** (o “DJ”), y todos los demás serán **jugadores**. Te explicaremos qué significa cada cosa dentro de un momento.
- Una **hoja de personaje** para cada jugador y algunos folios para tomar notas. También tendrán una hoja de personaje los personajes controlados por el DJ que tengan más importancia.

La hoja de personaje p. 301

- **Dados Fate.** Cuatro como mínimo, pero lo mejor es que haya 4 por persona. Los dados Fate son unos dados especiales de seis caras que tienen dos caras en blanco (■), mientras que de las cuatro restantes, dos están marcadas con el símbolo de suma (+) y las otras dos con el de resta (-). Puedes encontrar estos dados en tiendas especializadas. Originalmente se llamaban dados Fudge, aunque nosotros los llamamos dados Fate. Tú llámalos como quieras. También puedes comprarlos en Nosolorol, a través de la web www.nosolorol.com.

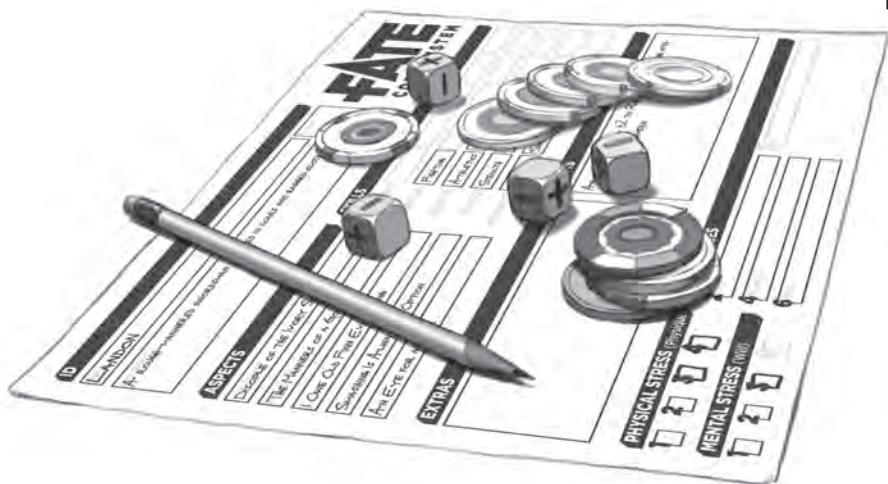
Si no quieres usar dados Fate, puedes usar dados normales de 6 caras. Un 5 o 6 equivale a +, un 1 o 2 a -, y un 3 o 4 a ■.

Otra opción es usar la **Baraja Fate** a la venta en la web de Evil Hat. Esta baraja está diseñada para ser usada de la misma manera que los dados Fate, y reproduce las estadísticas de los resultados que se obtienen con estos.

- Contadores para representar los **puntos de destino**. Puedes usar fichas de póquer, cuentas de cristal o lo que se te ocurra. Mientras tengas unos 30 más o menos a mano tendrás suficiente para una partida normal. También puedes llevar la cuenta con un lápiz, pero no resulta tan divertido.
- Tarjetas en blanco. Son opcionales, pero a nosotros nos parecen muy útiles para recordar los **aspectos** que aparezcan durante la partida.

Puntos de destino p. 12

¿Qué es un aspecto? p. 56





JUGADORES Y DIRECTORES DE JUEGO

En una partida de Fate hay varios **jugadores** y un **director de juego**.

Si eres un jugador, tu principal responsabilidad es representar a uno de los protagonistas de la partida, lo que llamamos un **personaje jugador** (o “PJ”). Deberás tomar decisiones en nombre de tu personaje y describir qué hace y dice. También eres el responsable del funcionamiento de tu personaje: tendrás que hacer tiradas de dados cuando sea apropiado, elegir qué habilidades usará en cada situación y llevar el control de sus puntos de destino.

Si eres un director de juego, tu tarea será encargarte del mundo en el que habitan los PJs. Tú decides lo que hace cada personaje que no esté controlado por un jugador, es decir, los **personajes no jugadores** (o “PNJs”). Tendrás que describir los lugares que visiten los PJs y crear escenarios y situaciones con los que puedan interactuar. También serás el juez último en cuestión de reglas, harás todas las tiradas que no corresponda hacer a los jugadores y determinarás el resultado y consecuencias de las decisiones que tomen los PJs.

Tanto los jugadores como el director de juego tienen otro objetivo: **conseguir que todos contribuyan en la construcción de una historia formidable**. Fate es un juego colaborativo, en el que todos comparten ideas y buscan oportunidades para hacer que la narración sea lo más entretenida posible.

UNA PARTIDA DE EJEMPLO

A lo largo del libro usaremos una misma ambientación y partida en nuestros ejemplos. El nombre de la misma es *Corazones de acero*; se trata de una historia de baja fantasía sobre una compañía de espadas de alquiler que vagan por el ancho mundo metiéndose en problemas a cuenta de los diferentes reyezuelos y señores feudales para los que trabajan.

Los participantes son Luis, Laura, Telmo y Ana. Ana es la DJ. El personaje de Luis es un espadachín algo bruto llamado Landon. Laura interpreta a la peligrosa, ágil y elegante Cynere, otra espadachina. Por último Telmo lleva a Zird el Arcano, un mago que no tiene interés alguno por las espadas.

En la sección *Cómo crear una partida* viene explicado el proceso de creación de esta partida. Además, hemos incluido las hojas de personaje de estos PJs al final del libro.

Cómo crear una partida
p. 17

Ejemplos de PJs
p. 298



LA HOJA DE PERSONAJE

La hoja de personaje (también conocida como “ficha de personaje”) contiene todo lo que los jugadores necesitan saber sobre sus personajes: habilidades, personalidad, datos importantes sobre su pasado y cualquier otro recurso que este pueda usar durante la partida. Te vamos a mostrar una ficha de Fate con una explicación de cada uno de sus componentes.

Aspectos (p. 56)

Los **aspectos** son frases que describen un rasgo significativo de un personaje. Son las razones que hacen que tu personaje sea *relevante* e interesante. Los aspectos pueden cubrir un amplio espectro de elementos: la personalidad, un atributo significativo, creencias, relaciones, problemas y situaciones, y cualquier otra cosa que haga que te impliques con un personaje más allá de la suma de sus valores numéricos.

Los aspectos van siempre acompañados de puntos de destino. Cuando un aspecto te beneficia puedes emplear puntos de destino para **invocar** ese aspecto y recibir un bonificador (p. 12). Cuando tus aspectos le complican la vida a tu personaje, ganas un punto de destino. A eso se le llama **forzar** un aspecto (p. 14).

El personaje de Laura, Cynere, tiene el aspecto **Me tientan las cosas brillantes**, el cual describe su tendencia a sobrevalorar los bienes materiales y tomar malas decisiones cuando hay monedas y joyas de por medio. Este elemento la hace más interesante y divertida como personaje, y la meterá en un buen número de problemas que darán más personalidad a la partida.

Los aspectos pueden describir cosas tanto buenas como malas. De hecho, los mejores aspectos incluyen ambas cosas.

Los aspectos no son algo exclusivo de los personajes; el entorno o las situaciones con las que se relacionen también pueden tenerlos.

IDENTIDAD

Nombre

Descripción

ASPECTOS

Concepto principal

Complicación

HABILIDAD

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Normal (+1)

EXTRAS

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave

Estrés (p. 160)

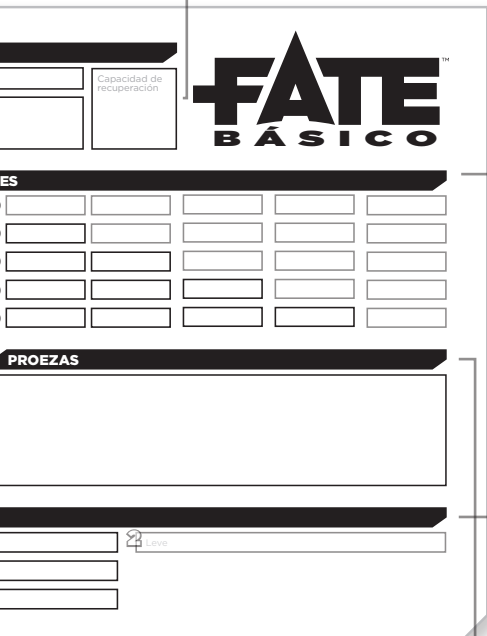
El **estrés** es una de las dos opciones que tienes para evitar la derrota en un conflicto. Representa la fatiga temporal, las heridas superficiales, el agotamiento, etc. Tienes una cantidad de niveles de estrés que puedes gastar para continuar luchando y que recuperarás al final del conflicto, cuando hayas tenido un momento para descansar y recuperar el aliento.

Extras (p. 269)

Los **extras** son poderes, objetos, vehículos, organizaciones o localizaciones que puede que tu grupo quiera definir con algunas reglas (en caso de que los aspectos, habilidades y proezas no los cubran).

Recuperación (p. 80)

La **recuperación** es el número de puntos de destino que tu personaje obtiene al comienzo de cada partida. El total al inicio de cada partida siempre será igual a este número, a menos que el personaje acabara la partida anterior con una cifra mayor.



Habilidades (p. 86)

Las **habilidades** son lo que usas para resolver acciones interesantes o complicadas. Cada personaje tiene una cantidad de habilidades que representan sus capacidades básicas, incluyendo su percepción, atributos físicos, entrenamiento profesional, formación y demás.

Antes de empezar a jugar se determinan los niveles de las habilidades de cada personaje, que pueden ir de Normales (+1) a Enormes (+4). Cuanto más alto sea el valor, mejor es el personaje o más probable es que tenga éxito al usar esa habilidad.

Si por alguna razón tienes que hacer una tirada con una habilidad que tu personaje no tenga, usa un nivel Mediocre (+0). Hay un par de excepciones, como las habilidades mágicas (que no todos poseen). En el capítulo de habilidades te daremos mucha más información.

Zird el Arcano tiene una habilidad de Saber a nivel Enorme (+4), lo cual hace que conozca un gran número de datos extraños, a la par que útiles, y que sepa cómo buscar información. No tiene la habilidad de Sigilo, así que si durante una partida necesita sorprender a alguien por la espalda (y ya se asegurará Ana de que así sea) tendrá que hacer una tirada a nivel Mediocre (+0). Malas noticias para Zird.

Proezas (p. 87)

Las **proezas** son cosas especiales que tu personaje puede hacer y que te permiten usar una habilidad de otra forma o alterar alguna regla del juego en tu favor. Las proezas son como los ataques especiales en un videojuego: con ellas puedes realizar algo único o diferente que los demás personajes no pueden hacer. Dos personajes con el mismo nivel en una habilidad pero distintas proezas pueden obtener ventajas completamente diferentes.

Landon tiene una proeza llamada "¿Otra ronda?", la cual le da un bonificador a la hora de obtener información mediante su habilidad de Carisma siempre que esté bebiendo con su objetivo en una taberna.

Consecuencias (p. 162)

Las **consecuencias** son la otra manera que un personaje tiene para seguir en un conflicto, aunque tienen un efecto a más largo plazo. Cada vez que recibas una consecuencia tendrás que anotar un aspecto que describa una herida o estado perjudicial, el cual no podrás borrar hasta que pase cierta cantidad de tiempo. Una consecuencia hace que a tu personaje le cueste más hacer ciertas cosas, y permite a sus enemigos aprovecharse de su nueva debilidad.

ACCIONES

A veces hará falta una tirada de dados para averiguar si la acción de un personaje tiene éxito o no. **Tendrás que usar los dados siempre que te enfrentes a otro personaje o te topes con un obstáculo significativo.** Cuando no sea así, basta con que digas qué hace tu personaje y asumas que así sucede.

Tiradas de dados

Cuando tengas que hacer una tirada coge cuatro dados Fate y tíralos. Cada **+** equivale a +1, cada **■** a 0, y cada **-** a -1. Súmalos. Puedes llegar a sacar entre un +4 y un -4, aunque lo más normal es obtener un resultado de entre +/-2.

Algunos ejemplos de tiradas:

$$\begin{array}{l} \text{-} \text{-} \text{+} \text{+} = +0 \\ \text{■} \text{-} \text{+} \text{+} = +1 \\ \text{■} \text{+} \text{+} \text{+} = +3 \\ \text{-} \text{-} \text{■} \text{■} = -2 \end{array}$$

El resultado de la tirada no es el resultado final, ya que también tendrás que sumarle el valor de la habilidad de tu personaje.

Vale, y una vez que tenga el total, ¿cómo interpreto el resultado? Me alegra que me hagas esa pregunta.

Las razones más frecuentes para usar los dados en Fate son:



Para superar un obstáculo (p. 134)



Para crear o desbloquear una ventaja para tu personaje, en forma de aspecto que pueda usar (p. 136)



Para atacar durante un conflicto (p. 140)



Para defenderte durante un conflicto (p. 142)



La escala

En Fate usamos una **escala** de adjetivos y números para clasificar los resultados de las habilidades de los personajes y de las tiradas de dados.

Esta es la escala:

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

Puedes usar la columna que prefieras. Hay quien prefiere palabras, quien recuerda mejor los números, y quien los usa indistintamente. Es lo mismo decir “Tengo una Enorme Voluntad” que “Tengo Voluntad +4”. Mientras que os entendáis entre vosotros, da igual lo que elijáis.

Los resultados pueden ir más allá de los extremos de la escala. Te animamos a que crees tus propios términos para resultados por encima de Legendario, como “¡Zasca!” o “No te lo crees ni tú”, por ejemplo. Nosotros lo hacemos.



Interpretar la tirada

Cuando tiras los dados tu objetivo es sacar más o igual que tu **oponente**, el cual puede ser de dos tipos: **activo**, si hay alguien haciendo una tirada opuesta; o **pasivo**, cuando se trata de un obstáculo que tiene un valor fijo en la escala. El DJ puede decidir que un PNJ sea un oponente pasivo.

Los cuatro
tipos de
acciones
p. 134

Por lo general, si tu total en la escala es superior al del oponente, tu acción tendrá éxito. Un empate creará algún tipo de efecto, aunque no será exactamente el que tu personaje buscaba. Si ganas por un amplio margen obtendrás un beneficio adicional (como que tu ataque haga más daño).

Los cuatro
resultados
posibles
p. 132

Si tu oponente te supera pueden pasar varias cosas: que fracasas en tu empeño, que lo consigas pero pagando un precio por ello, o que suceda algo completamente diferente que complique el resultado. Algunas acciones ofrecen resultados especiales en caso de fallo.

Cuando superas una tirada o un obstáculo fijo, la diferencia entre tu resultado y el de tu oponente se mide en **aumentos**. Si tu tirada es igual a la de tu oponente obtienes cero aumentos. Si es un nivel superior, recibes un aumento, etc. A lo largo del libro hablaremos sobre los diferentes momentos en los que puedes beneficiarte de los aumentos.

Landon está tratando de escapar de una trampa que ha activado accidentalmente durante una exploración "rutinaria" de las antiguas catacumbas anthari. Hay docenas de pequeñas (y no tan pequeñas) lanzas saliendo disparadas de las paredes del pasillo en el que se encuentra, y necesita llegar hasta el otro extremo para ponerse a salvo.

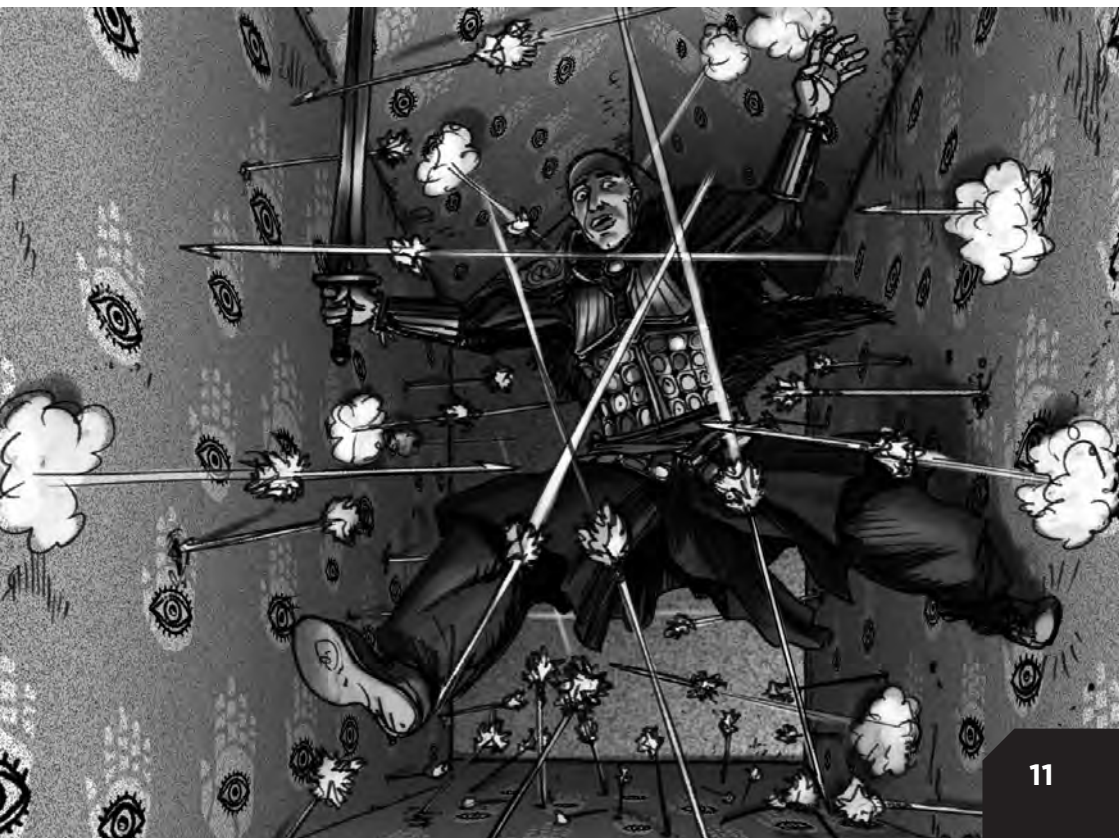
Ana, la DJ, dice: "Es un oponente pasivo, porque solo es una trampa. Es de nivel Enorme (+4). Los anthari sabían cómo proteger los tesoros de su templo".

Luis suspira y dice: "Bien, yo tengo un Gran (+3) Atletismo, así que intentaré esquivarlas y llegar hasta el otro lado del pasillo".

Coge 4 dados y obtiene **1+1+1+1**, un +2, lo cual mejora su total en dos niveles, hasta Excelente (+5), suficiente para superar el obstáculo y obtener un aumento.

Ana dice: "De acuerdo, consigues llegar al otro lado de la sala con una combinación de saltos acrobáticos y tropiezos afortunados. El único daño se lo lleva tu túnica, que recibe un par de rasgones. Pero parece que la trampa sigue funcionando, y tendrás que volver a pasar por ella cuando quieras salir".

Luis contesta: "Un día como cualquier otro", y Landon continúa su camino a través de las catacumbas.



PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de destino son una medida de la cantidad de influencia que posees para hacer que la historia se desarrolle en favor de tu personaje. Es uno de los recursos más importantes en Fate.

Para representar esos puntos durante la partida lo más normal es usar contadores. Puedes gastar dichos contadores para **invocar** un aspecto, para declarar un detalle de la historia, o para activar ciertas proezas especialmente poderosas.

Puedes ganar puntos de destino aceptando **forzar** uno de tus aspectos.

Una advertencia: no uséis contadores comestibles, especialmente si no tenéis más comida a mano.

Invocar un aspecto

¿Qué es un aspecto?
p. 56

Si vas a hacer una tirada y estás en una situación donde un aspecto te pueda resultar de ayuda, puedes gastar un punto de destino para invocarlo y modificar el resultado de tu tirada. **Si lo haces, puedes repetir la tirada o sumarle un +2, lo que prefieras.** Lo normal es que un +2 sea la mejor opción cuando tu tirada fue de -2 o más, pero también es posible que prefieras arriesgarte a conseguir un +4. Puedes invocar el aspecto después de tirar.

También tienes que explicar o justificar cómo te ayudó el aspecto a conseguir el bonificador. A veces será evidente, pero otras tendrás que narrarlo de forma creativa.

Puedes gastar más de un punto de destino por tirada (obteniendo sucesivos +2 y/o repeticiones de tiradas), siempre que cada punto invoque un aspecto diferente.

Cynere está haciéndose pasar por una embajadora extranjera con el objetivo de sonsacarle a un mercader las medidas de seguridad de su cámara del tesoro. El mercader es un oponente pasivo de dificultad Grande (+3) y Cynere tiene una habilidad de Engañar Buena (+2).

Laura tira y saca un 0. Su resultado final es Bueno, insuficiente para obtener la información.

Mira su hoja de personaje y le dice a Ana: "¿Sabes? Tantos años de sentirme **Tentada por las cosas brillantes** me ha hecho aprender una o dos cosas sobre lo que puede haber o no en un tesoro. Voy a impresionar al mercader describiéndole la pieza más rara y preciada de su colección".

Ana sonríe y asiente. Laura le entrega uno de sus puntos de destino e invoca un aspecto para sumarle +2 a su tirada, lo que eleva el total a Enorme (+4), suficiente para superar a su oponente. El mercader, impresionado, empieza a alardear sobre lo segura que es su cámara. Cynere escucha con gran atención...



Declarar un detalle de la historia

A veces querrás añadir un detalle a una escena, algo que le dé una ventaja a tu personaje. Por ejemplo, puedes usar este recurso para narrar una ventajosa coincidencia, como tener el equipo necesario para un trabajo (“¡Por supuesto que me acordé de traer la cuerda!”), aparecer en el momento justo, o sugerir que tu personaje y el PNJ que acaba de conocer tienen amigos en común.

Hacer esto te cuesta un punto de destino. Deberías intentar justificar tu aportación a la historia relacionándola con uno de tus aspectos. El DJ tiene la potestad de vetar cualquier sugerencia que le parezca fuera de lugar, o de decirle al jugador que la modifique, especialmente si al resto del grupo no le parece apropiada.

Zird el Arcano y sus amigos son capturados por una tribu en la región de Sagroth. Los tres héroes son llevados ante el jefe sin ceremonia alguna. Ana les describe cómo el jefe se dirige a ellos en un idioma extraño y gutural.

Telmo mira su ficha y dice, “Oye, aquí pone que ***Si no he estado allí, he leído sobre ello***. ¿Puedo declarar que en algún momento estudié esa lengua y que soy capaz de hablarla?”.

Ana piensa que es algo bastante razonable, así que Telmo le entrega un punto de destino y explica que Zird le contesta al jefe en su propio dialecto, lo cual hace que todo el pueblo (y sus amigos) se vuelvan hacia él llenos de sorpresa.

Telmo narra cómo Zird le devuelve la mirada a sus amigos y les dice: “Libros. Un gran invento”.

Forzado

Forzar un aspecto A veces (a menudo, de hecho) es posible que un aspecto le complique la vida a un personaje de forma inesperada. Cuando esto suceda, el DJ puede sugerir una posible complicación, lo que se conoce como un forzado.

p. 71 Algunas veces un forzado significa que tu personaje fallará de forma automática; otras, que tendrás un número limitado de opciones; o quizás simplemente que las consecuencias de sus acciones deslucirán el resultado. Podéis negociar los detalles hasta ponerlos de acuerdo sobre cuál es el momento más apropiado y dramático.

Una vez aceptes la complicación recibirás un punto de destino en compensación por el problema. Si quieres puedes pagar un punto de destino y evitar el problema, pero no te aconsejamos que lo hagas demasiado a menudo: primero porque vas a necesitar el punto más tarde o temprano, y segundo porque un forzado supone que habrá un momento dramático (y por tanto divertido) en la historia centrado sobre tu personaje.

Un jugador puede crear un forzado cuando quiera complicar una decisión que acabe de tomar y que esté relacionada con alguno de sus aspectos. El DJ también puede declarar que va a forzar un aspecto cuando desee que el entorno responda a los jugadores de manera interesante o dramática.

Cualquier jugador tiene la libertad de pedir un forzado sobre otro personaje (incluso el suyo) cuando piense que puede ser apropiado, aunque será el DJ quien tenga la última palabra sobre su validez. Y si la complicación surgió de forma natural (en vez de por un forzado) y el jugador no obtuvo un punto de destino, tendrá derecho a reclamarlo.

Landon tiene el aspecto **Los modales de un cerdo**. Él y sus amigos se encuentran en el Gran baile anual de Ictherya, invitados por cortesía de su alteza real.

Ana le dice a los jugadores: "Mientras os hacéis un hueco, una mujer elegantemente vestida se fija en cómo Landon destaca entre la multitud. Le observa durante un rato; parece claro que está intrigada por lo diferente que resulta en comparación con los estirados nobles". La DJ le pregunta a Luis: "¿Qué haces?".

Luis contesta: "Ah... bueno, supongo que le pregunto si quiere bailar, y ya veremos. Quizás pueda averiguar algo sobre ella".

Ana toma un punto de destino y dice: "¿Crees que, gracias al excelente dominio que tiene Landon sobre el protocolo, ese plan podría salir mal?".

Luis se ríe y contesta: "Sí, supongo que Landon no tardará mucho en insultarla de algún modo, y que las cosas se van a complicar. Dame ese punto de destino".

Ana y Luis tardan un momento en decidir la forma en la que Landon mete la pata. A continuación, Ana describe cómo aparece la guardia real. Uno de ellos dice: "Extranjero, debería tener más cuidado con cómo se dirige a la Gran Duquesa de Ictherya".

Luis niega con la cabeza, y Ana sonríe con malicia.

¡COMIENZA EL JUEGO!

En este capítulo te hemos presentado lo mínimo que necesitas saber para jugar a Fate. A lo largo del libro te explicaremos todo con mucho más detalle y te mostraremos cómo hacer que tu partida despegue.



POR DÓNDE SEGUIR

- El capítulo sobre *Cómo crear una partida* sirve de guía con la que preparar tu entorno de juego, así que debería ser lo próximo que leas. Después puedes seguir por el de *Creación de personajes*.
- Estaría bien que los jugadores se leyeran el capítulo de *Acciones y resultados* y *La campaña de juego* y aprendan a manejar los trucos para hacer cosas y desarrollar a sus personajes.
- El DJ tendrá que familiarizarse con todo el libro, pero las secciones sobre *Cómo dirigir* y *Escenas, partidas y aventuras* resultan especialmente importantes.

Cómo crear una partida
p. 17

Creación de personajes
p. 29

Acciones y resultados
p. 129

La campaña de juego
p. 251

Cómo dirigir
p. 177

Escenas, partidas y aventuras
p. 225



2

**CÓMO CREAR
UNA PARTIDA**

UNA BUENA PARTIDA DE FATE NECESITA...

Con Fate puedes contar historias usando diferentes géneros y partiendo de cualquier tipo de premisa. No hay una ambientación básica: tú y tu grupo sois los encargados de crearla. No obstante, las mejores partidas de Fate tienen ciertos elementos en común, elementos que te permiten hacer las cosas para las que el juego fue diseñado.

Da igual si tu partida trata de superhéroes o valientes policías, o si está ambientada en un mundo de fantasía o ciencia ficción... Fate funciona mejor cuando se usa para narrar historias de personajes *competentes, con iniciativa* y que *llevan una vida emocionante*.

Con iniciativa

Los personajes en Fate suelen tener iniciativa. Disponen de una serie de habilidades con las que pueden resolver problemas de forma activa, y les gusta hacerlo. No se quedan sentados esperando a que las cosas se arreglen por sí solas: se lanzan a la aventura, se arriesgan, superan los obstáculos que haya y emplean toda la energía necesaria para alcanzar su objetivo.

Esto no significa que no sepan qué es un plan o una estrategia, ni que sean unos imprudentes, sino que incluso el más paciente de ellos acabará por levantarse y ponerse manos a la obra, de forma tangible e inequívoca.

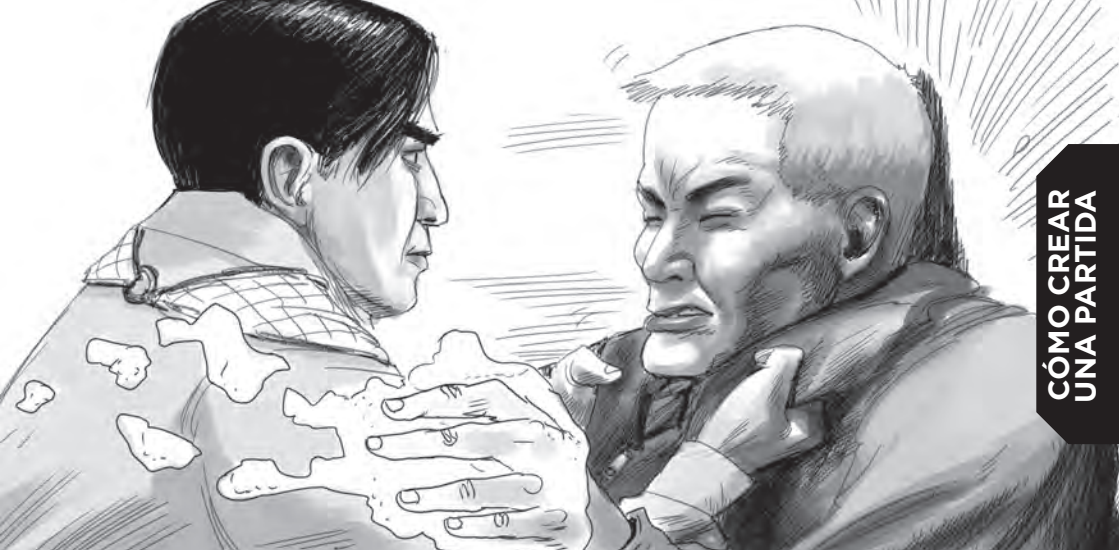
Una partida de Fate debería darle a los personajes la posibilidad de ser dinámicos a la hora de resolver problemas, además de ofrecerles diferentes maneras de hacerlo. Una partida sobre bibliotecarios que se pasan las horas entre estanterías llenas de polvo no es Fate. Una partida sobre bibliotecarios que *usan conocimientos prohibidos para salvar el mundo* sí lo es.

Competentes

Los personajes de Fate son buenos haciendo cosas, no unos patanes que quedan en ridículo cada vez que intentan algo. A lo mejor nacieron con un don, quizás tengan mucha habilidad, o puede que hayan entrenado duro, pero el caso es que son capaces de cambiar de forma visible el mundo que habitan. Son los hombres y mujeres más indicados para el trabajo, y pueden enfrentarse con ciertas garantías de éxito a cualquier crisis.

Esto no quiere decir que siempre vayan a triunfar, ni que sus acciones no tengan consecuencias inesperadas, solo que cuando fallan no es porque cometieran un error tonto o no estuvieran preparados para afrontar la tarea.

Cuando juegues a Fate trata a los personajes como si fueran individuos competentes, capaces de responder a los peligros y desafíos que se les presenten. Una partida sobre basureros que se ven obligados a enfrentarse a supervillanos y que reciben una paliza tras otra no es muy Fate. Una partida sobre basureros que *se convierten en una extraordinaria patrulla anti-supervillanos* sí lo es.



Con una vida emocionante

La vida de un personaje Fate es siempre emocionante; nunca faltará un desafío al que enfrentarse, ya sea a nivel físico o mental. Al igual que nosotros, los PJs de Fate tienen tanto conflictos internos como problemas con la gente que les rodea. Y aunque las circunstancias alrededor de sus vidas sean mucho más épicas que las nuestras, aún es posible entender cómo son y empatizar con ellos.

Esto no significa que pasen toda su vida arrastrándose por un valle de dolor y lágrimas, o que su existencia se componga únicamente de crisis devastadoras. Pero sí es verdad que tendrán que tomar decisiones difíciles y vivir con las consecuencias. En otras palabras, son absolutamente *humanos*.

Toda partida de Fate debería proporcionar la posibilidad y oportunidad de tener un momento dramático para cada personaje, además de entre ellos, uno que les permita actuar como personas. Una partida sobre aventureros descerebrados que van por ahí masacrando tipos cada vez más duros no es Fate. Un partida sobre aventureros *esforzándose por llevar una vida normal a pesar de estar embarcados en una lucha contra el mal absoluto* sí lo es.

AL CREAR LA PARTIDA:

- **Ambientación:** decidid cómo es el mundo que rodea a los protagonistas.
- **Tamaño:** decidid cómo de épica o personal va a ser la historia.
- **Problemas:** decidid cuáles son las amenazas y urgencias inherentes de esta ambientación, aquellas que les harán reaccionar.
- **PNJs:** decidid cuáles son los lugares y personas de importancia.
- **Habilidades y proezas:** decidid qué tipo de cosas querrán hacer los personajes durante sus aventuras.
- **Creación de personajes:** preparad algunos PJs.

CREA UNA AMBIENTACIÓN

El primer paso a la hora de crear una partida es decidir qué tipo de personas van a ser los protagonistas y en qué clase de mundo van a vivir. Lo que decidas ahora determinará en gran medida cómo enfocar todo lo demás: en qué destacan los personajes, qué es lo que les preocupa, el tipo de problemas en el que van a meterse, qué tipo de impacto tendrán sobre el mundo, etc. No necesitas respuestas *completas* (encontrarlas es parte del juego), pero deberías tener una idea aproximada para no quedarte en blanco llegado el momento.

Primero vamos a hablar sobre la ambientación. Los detalles sobre los protagonistas vendrán más tarde, en el capítulo de *Creación de personajes*.

Creación
de personajes

p. 29

CÓMO CREAR UNA AMBIENTACIÓN DE FATE

Decidid cómo es el mundo que rodea a los protagonistas.

Es probable que estéis familiarizados con el concepto de ambientación, pero por si acaso (y en resumidas cuentas), se trata de todo aquello con lo que los personajes van a interactuar: personas, lugares, organizaciones e instituciones, tecnología, fenómenos extraños y demás misterios (crímenes, intrigas y leyendas cósmicas o históricas). Estos son el tipo de cosas con las que los personajes deben y van a involucrarse, ya sea como aliados o como adversarios.

Si usáis una ambientación sacada de un libro, una película u otro juego, tendréis muchos de esos elementos listos para usar. Por supuesto, podéis añadir una o dos cosas de vuestra propia cosecha, como nuevas organizaciones o misterios que resolver.

Si os vais a inventar una ambientación os espera un buen trabajo. No vamos a deciros cómo hacerlo. Damos por supuesto que si queréis hacerlo es porque ya sabéis cómo (aunque no os van a faltar recursos, y si no nos creéis visitad **tvtropes.org**). Pero una advertencia: no inventéis mucho por adelantado. Como veréis a lo largo de este capítulo, durante el proceso de creación de la partida y de los personajes se van a generar muchas ideas, así que los detalles llegarán con el tiempo.

Ana, Luis, Laura y Telmo se reúnen para hablar sobre la ambientación. Lo que más les apetece es un mundo de fantasía no demasiado épico, algo como *Fafhrd y el Ratonero Gris*, un libro que Luis y Laura se leyeron hace poco. Proponen “dos tipos, una chica, y tres espadas”. La ambientación es “más o menos como la Europa medieval, pero con el número de serie borrado”.

Telmo sugiere “chico y chica con espadas, y un chico desarmado”, para así diferenciar a dos de los protagonistas. Además, le apetece jugar con un personaje un poco más ratón de biblioteca, por hacer contraste. Todos se muestran de acuerdo, así que van al siguiente paso.

EL TAMAÑO DE TU PARTIDA

Decidid cómo de épica o personal será vuestra historia.

El mundo de juego puede ser pequeño o inmenso, pero el tamaño de vuestras partidas vendrá determinado por el lugar donde transcurran.

En una partida pequeña los personajes resolverán problemas en su ciudad o región y no viajarán mucho. Una partida grande trata sobre problemas que afectan al mundo, a la civilización o incluso a la galaxia (si la partida que estáis jugando incluye ese tipo de escenarios). Por supuesto, es posible que una partida pequeña se convierta en grande con el paso del tiempo, como probablemente hayáis visto en novelas o series de televisión de larga duración.

A Ana le gusta cómo suena “chico y chica con espadas”, aunque piensa que se le podría sacar más partido en una partida pequeña, en la que quizás acaben viajando de ciudad en ciudad, pero donde los problemas a los que tengan que enfrentarse sean siempre locales: los malvados planes del regente, un complot del gremio de ladrones, etc.



LOS PROBLEMAS EXISTENTES

Decidid cuáles de las amenazas y urgencias inherentes a la ambientación serán las que pongan a los personajes en marcha.

En cada ambientación debe haber algo sobre lo que los personajes se preocupen, algún tipo de peligro contra el que enfrentarse o medirse. Esos son los problemas de la ambientación.

Hay dos tipos de problemas, así que agrupadlos y anotadlos en fichas o en la hoja de creación de partida. Los problemas también son aspectos, por lo que pueden ser invocados o forzados durante la partida.

Plantilla de creación de partidas p. 297 Los problemas deberían reflejar tanto el tamaño de vuestra partida como las cosas con las que los personajes se enfrentan. Son ideas genéricas que no solo afectarán a vuestros personajes, sino a todo el mundo. Los problemas pueden ser de dos tipos:

La creación de partidas y personajes incluye la fabricación de aspectos. Si eres nuevo en Fate léete el capítulo de *Aspectos y puntos de destino* (p. 55).

CAMBIAR EL NÚMERO DE PROBLEMAS

Está claro que podéis cambiar el número de problemas a vuestro antojo. Que haya uno solo, o tres, también es una buena opción, aunque eso cambiará el funcionamiento del juego. En una partida con un solo problema (como una cruzada para librar a una ciudad del mal) todo girará en torno a dicho problema, mientras que con tres problemas habrá demasiado que hacer y los personajes tendrán que estirar demasiado su presencia y recursos. Si creéis que necesario centrar o abrir el enfoque de la partida, habladlo y decidid con cuántos problemas os sentiréis más cómodos.

- **Problemas vigentes:** son problemas o amenazas que existen en el mundo, quizás desde hace poco, quizás desde siempre. Los protagonistas que se enfrentan a estos problemas están intentando cambiar al mundo para mejor. Ejemplos: un régimen corrupto, el crimen organizado, la pobreza extrema, una guerra que dura siglos.
- **Problemas latentes:** son cosas que están empezando a resultar preocupantes y que amenazan con hacer del mundo un lugar peor si llegan a suceder o lograr su objetivo. Los protagonistas que se enfrentan a estos problemas están intentando evitar que el mundo caiga en el caos o la destrucción. Ejemplos: ser invadidos por una potencia extranjera, la aparición de una plaga zombi, la instauración de un régimen de terror.

En una partida de Fate el número básico de problemas es dos: o dos problemas vigentes (si la historia trata únicamente de hacer del mundo un lugar mejor), o dos problemas latentes (para una historia sobre salvar al mundo de una amenaza), o uno de cada. La última opción es la más común en una historia de ficción: pensar en esos nobles héroes que luchan contra un mal que se cierne sobre un mundo que ya de por sí está lleno de problemas.



El grupo está pensando en el tipo de problemas que más les apetece tener. Telmo propone “crimen organizado”, y tras discutirlo un poco acaban creando “La Tríada de la Cicatriz”, un grupo de matones conocidos por sus muchos crímenes: robo, extorsión y demás fechorías; cosas sin las cuales el mundo sería un lugar mejor. Está claro que es un problema vigente.

Laura quiere que en la partida también haya algo a punto de suceder, algo realmente malo. Se les ocurre el siguiente problema latente: hay un culto maligno que planea invocar una horrenda criatura (es decir, que quieren que en su ambientación también haya un toque de horror a lo Lovecraft). Luis le pone nombre, “El fin se acerca”, y Telmo da su aprobación, porque el problema permite que su personaje y sus habilidades de investigación tengan un papel más relevante.

Problemas

1. La Tríada de la Cicatriz
2. El fin se acerca

Transformad los problemas en aspectos

Como dijimos antes, los problemas también son aspectos. Convertid las ideas que se os hayan ocurrido en aspectos que se puedan usar durante diferentes momentos de la partida; a menudo forzándolos sobre los protagonistas o invocándolos para sus adversarios (aunque un jugador inteligente siempre encontrará la manera de darles otros usos). Anotadlos con una frase corta que os ayude a recordar el contexto o los detalles.

CAMBIAR LOS PROBLEMAS

El capítulo de *La campaña de juego* (página 251) tratará de esto con más detalle, así que por ahora solo te diremos que los problemas también pueden cambiar a medida que la partida avance, a veces transformándose completamente, a veces desapareciendo gracias a la intervención de los personajes. También es posible que aparezcan nuevos problemas, así que los que creéis ahora serán tan solo un punto de partida.

Ana anota una pequeña descripción para cada uno de los aspectos de partida; escribe "Una organización dedicada al crimen y a la maldad" junto a **La Tríada de la Cicatriz**, y "Por mano de la Secta de la Tranquilidad" bajo **El fin se acerca**.

Si aún no tenéis experiencia con el tema de los aspectos podéis dejarlo para después. Cuando hayáis practicado un poco con la creación de aspectos para personajes volved y convertid vuestras ideas en aspectos.

*La Tríada de la Cicatriz

Una organización dedicada al crimen y a la maldad.

*El fin se acerca

Por mano de la Secta de la Tranquilidad.

Profundizad

También podéis usar los problemas para dar forma a los pequeños (pero importantes) elementos de vuestra ambientación. Las localizaciones (una gran ciudad o nación, o incluso un restaurante digno de recordar) y las organizaciones (una orden de caballería, la corte de un rey, una corporación) también pueden tener problemas vigentes o latentes.

Os recomendamos que empecéis por darle un único problema a cada elemento de la ambientación, eso evitará que os liéis. Además, siempre podéis añadir otros posteriormente. Tampoco tenéis por qué inventároslo ahora, lo podéis hacer cuando el elemento cobre mayor importancia.

La Secta de la Tranquilidad ya ha salido mencionada varias veces durante la creación de la partida, así que el grupo decide que merece tener su propio problema. Después de pensarlo un rato concluyen que sería interesante si hubiera algo de tensión entre los dirigentes de la secta, y crean un problema vigente llamado "Dos profecías contradictorias", porque en la secta hay varias opiniones acerca de cómo será el fin del mundo.

La Secta de la Tranquilidad

Problema: Dos profecías contradictorias

FATE BÁSICO Plantilla de creación

Corazones de Acero

Baja fantasía. Espada y brujería. De ciudad en ciudad. Problemas locales.

PROBLEMAS

*^{Problemas vigentes} La Triada de la Cicatriz
(Una organización dedicada al crimen y a la maldad)

*^{Problemas latentes} El fin se acerca
(Por mano de la Secta de la Tranquilidad)

ROSTROS Y LOCALIZACIONES

Nombre

Secta de la Tranquilidad

Problema / Aspecto

* Dos profecías contradictorias

Nombre

Ciudad de Riverton

Problema / Aspecto

Nombre

Problema / Aspecto

Nombre

Hugo el Magnánimo
Teniente de la Triada de la

Nombre

El Primarca
Lider de la Secta de la

Nombre

Kale West
Posee una ti
Riverton Aspecto

ROSTROS Y LOCALIZACIONES

Decidid cuáles son las personas y lugares de importancia.

Llegado este punto es probable que ya hayáis determinado qué problemas hay, y que se os hayan ocurrido algunas organizaciones o grupos que van a destacar en vuestra partida.

Ahora es el momento de ponerle un rostro a esos problemas y grupos, de manera que los PJs puedan interactuar con ellos. ¿Hay alguien que represente o pueda ser buen ejemplo del problema? Anotad en tarjetas cualquier cosa que se os ocurra, intentando seguir este formato: un nombre, una vinculación con el problema o la organización y un aspecto que detalle su papel en la historia.

Haced lo mismo con las localizaciones más relevantes de la ambientación. ¿Hay algún lugar importante donde suceden cosas que afecten a la ambientación, a sus problemas o a los protagonistas? Si podéis imaginaros un lugar donde puedan ocurrir varias escenas, deberíais desarrollarlo. A diferencia de los PNJs, las localizaciones no necesitan aspectos.

El DJ puede añadir detalles a los personajes y lugares más tarde, según el papel que tengan en la historia. O quizás una de esas ideas sea una gran inspiración para un protagonista. Y, claro está, aparecerán nuevos elementos según se desarrolle la historia.

Si hay un elemento de la ambientación que se supone es un misterio que los jugadores deben descubrir, no lo defináis más que de manera superficial. Será durante la partida cuando se desvelen esos detalles.

Después de discutirlo un rato, el grupo anota lo siguiente:

- Hugo el Magnánimo es un teniente en la Tríada de la Cicatriz, con el aspecto de **Temido en todo Riverton**.
- Ahora necesitamos algo de información sobre la ciudad de Riverton: tiene dos ríos, lo que la convierte en un centro de comercio.
- A Ana se le ocurre un personaje simpático, Kale Westal, la dueña de una tienda de Riverton, la cual no se deja atemorizar por las amenazas de Hugo (por lo que probablemente acabe siendo víctima de un “accidente”). Su aspecto es **Soy cabezota porque llevo razón**.
- El Primarca, el líder de la Secta de la Tranquilidad, cuya identidad es un enigma. Como esa parte de la ambientación es un misterio, deciden no asignarle un aspecto ni seguir perfilando sus detalles. Es mejor que Ana los decida en secreto.

Podrían seguir inventándose más cosas, pero saben que durante la creación de personajes y la partida seguirán apareciendo ideas. Con lo que tienen es suficiente para saber cuál es la situación al comienzo de la historia.



Hugo el Magnánimo
Teniente de la Triada de la Cicatriz
*Temido en todo Riverton

El Primarca
Líder de la Secta de la Tranquilidad

Kale Westal
Posee una tienda en Riverton
*Soy cabezota porque llevo razón

CONSTRUID BUENOS PERSONAJES

Cada jugador será un protagonista

La creación de PJs puede realizarse tras la fase de creación de partida o durante ella, como mejor os parezca. Si creéis que estáis hablando más sobre los personajes que sobre la ambientación, saltad a la fase de creación de personajes, y cuando hayáis terminado, volved y cread los elementos de partida que falten. En caso contrario, terminad de crear la partida antes de empezar con los personajes.

Merece la pena señalar que los protagonistas deberían tener algún vínculo con los rostros y localizaciones que se han mencionado en el paso anterior. Si hacerlo os resulta difícil, quizás sea bueno pensar en cambiar los protagonistas o la partida; el objetivo es que encajen bien.

Cuando estéis creando los personajes aparecerán más datos sobre la ambientación, ya que estaréis hablando sobre vuestros personajes y lo que hacen. Si surge algo que debería ser añadido a las notas de creación de partida, hacedlo antes de empezar a jugar.

Creación de personajes
p. 29

HABILIDADES Y VUESTRA AMBIENTACIÓN

Vuestra ambientación determinará en gran parte lo que la gente puede hacer. Las habilidades del capítulo de *Habilidades y proezas* (página 85) cubren muchas situaciones, pero es mejor que le echéis un vistazo y decidáis si hace falta añadir o quitar alguna.

En el capítulo de *Extras* (página 269) hay más detalles sobre cómo añadir habilidades.



3

**CREACIÓN DE
PERSONAJES**

CREAR PERSONAJES ES PARTE DEL JUEGO

Comenzaste a jugar a Fate en el momento en el que te sentaste a crear la partida y los personajes. El siguiente método de creación de personajes refuerza ese hecho de tres formas:

Primero, **durante la creación de un personaje se cuenta parte de su historia**, tal y como sucede a lo largo de cualquier partida. Los mejores personajes son aquellos que tienen una historia propia y una vida en común con los demás personajes, porque a través de ellas sabemos de dónde vienen, qué han hecho y por qué siguen enfrentándose a ciertos problemas. La historia que vais a contar comenzó hace ya tiempo, pero es ahora cuando van a empezar a ocurrir las cosas más interesantes.

Segundo, **porque prepara el escenario para la siguiente parte de la historia**. Cada arco de una historia deja las cosas preparadas para el siguiente, así que la evolución de la trama ocurrirá de forma natural. Es durante la creación de personajes cuando se crea el arco para la primera historia.

Tercero, **la creación de personajes en Fate es tarea de todos**. Al igual que sucede en la creación de partidas, la mejor manera de construir los personajes es haciendo que todo el grupo colabore. Hacerlo así creará una buena base para que los jugadores y el DJ se comuniquen entre sí, además de producir relaciones entre los personajes y su ambientación.

Si se hacen juntas, la creación de la partida y de los personajes puede llevar una tarde entera. Mejor. Así habrá tiempo para que todos descubran cómo son los demás PJs y la ambientación en la que van a jugar. Los demás jugadores y tú vais a hablar sobre los personajes, os haréis

sugerencias los unos a los otros, discutiréis cuál es vuestra relación y añadiréis más elementos a la ambientación.

Cuanto más notas tomes durante este proceso, mejor. Puedes usar la hoja de personaje y la plantilla de creación de personajes que hay al final de este libro, o descárgartela en www.nosolorol.com.

Comienza a crear tu personaje eligiendo su concepto principal y complicación. Después viene un proceso de tres fases en el que crearás su pasado. Una vez hecho esto, elige sus habilidades, sus proezas, ¡y listo para jugar!

DURANTE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE

- **Aspectos:** Invéntate los aspectos relacionados con el concepto principal y las complicaciones de tu personaje.
- **Nombre:** Ponle nombre.
- **Primera fase:** Describe su primera aventura.
- **Segunda y tercera fase:** Describe cómo se cruzó en el camino de otros dos personajes.
- **Aspectos:** Escribe un aspecto por cada una de esas tres experiencias.
- **Habilidades:** Elige y dale un valor a tus habilidades.
- **Proezas:** Elige o invéntate de 3 a 5 proezas.
- **Recuperación:** Determina con cuántos puntos de destino empiezas a jugar.
- **Estrés y consecuencias:** Determina cuántas heridas puede aguantar tu personaje.

¿Qué es un arco?
p. 252

El concepto principal
p. 32

Complicaciones
p. 34

TU CONCEPTO DEL PERSONAJE

Crea un aspecto para el concepto principal y la complicación de tu personaje. El concepto principal p. 32

La creación de un personaje empieza con un *concepto*. Podrías partir de algo específico que quieras que pueda hacer (como romper ladrillos con la cabeza, convertirse en lobo, escupir fuego, etc.), o de un personaje interesante de un libro o una película. Al igual que hiciste con los problemas de la partida, vas a transformar esas ideas en dos aspectos fundamentales de tu personaje: el **concepto principal** y la **complicación**.

Los personajes jugadores deberían ser excepcionales e interesantes. De no ser por los problemas en los que se meten podrían alcanzar fácilmente el éxito en su vida diaria, así que tienes que buscar una razón que explique por qué tu personaje sigue enfrentándose al peligro. Si no lo haces, el DJ tampoco tendrá la obligación de buscar un sitio donde encajarte en la partida; ya estará lo suficientemente ocupado con los personajes que sí tienen una razón para participar.

Hemos agrupado el concepto principal y la complicación porque están relacionados. Es más probable que se te ocurra un buen personaje si piensas en estos conceptos como en un único gran paso, en de vez verlos como cosas separadas. Después de pensarlos (y de ponerles nombre, claro) podrás continuar con la creación de tu personaje.

Dicho esto, no te preocupes demasiado: si tu concepto de personaje acaba siendo diferente, ¡no pasa nada! Siempre puedes volver atrás y modificar tus primeras ideas.

SIGUE CREANDO TU AMBIENTACIÓN

Al tiempo que creas material para tu personaje también estarás descubriendo cómo es el mundo que le rodea: PNJs, organizaciones, lugares... ¡Fantástico!

Puede que también quieras que tu concepto de personaje aporte algo de vital importancia a la ambientación, del tipo “Quiero ser un mago”, cuando aún no se dijo nada sobre magia. Si ocurre algo así, decidid entre todos si queréis que eso forme parte de la ambientación y haced los ajustes necesarios.

Complicaciones p. 34

OPCIONES, OPCIONES POR TODAS PARTES

Fate Básico no es ni la versión perfecta ni definitiva de Fate. Es solo un punto de partida, un conjunto de opciones que funcionarán si las usas tal y como están.

Según te vayas familiarizando con el sistema te verás tentado a cambiar cosas para que se ajusten mejor a tu partida o estilo de juego. *Perfecto*. Nuestra versión no es sacrosanta; es más, sabemos que vas a cambiar el sistema, así que te vamos a ir ofreciendo opciones a lo largo del libro. En nuestro próximo libro *Fate Avanzado*, te enseñaremos a cambiar y configurar el sistema Fate para que se ajuste a tus necesidades.

Modifica el juego tanto como quieras, tienes todo nuestro apoyo.

El concepto principal

Tu **concepto principal** es la frase que resume de qué va tu personaje, quién es y qué hace. Es un aspecto, uno de los primeros y el más importante.

¿Qué es un aspecto?

p. 56

Piensa en este aspecto como si fuera tu trabajo, tu vocación o tu papel en la vida, eso en lo que eres bueno. Pero también es un deber, algo de lo que ocuparte y que siempre conlleva sus propios problemas. Es decir, que tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. Puedes enfocarlo de varias maneras:

- Podrías usar la idea de “tu trabajo” de forma literal: *Detective de homicidios*, *Caballero de la Mesa Redonda*, *Matón de medio pelo*.
- Podrías añadir un adjetivo o algo que describa la idea un poco más: *Detective de homicidios rebelde*, *Despreciable virrey de Riverton*, *Ambicioso matón de medio pelo*.
- Podrías mezclar dos trabajos o roles y crear una combinación extraña: *Mago detective privado*, *Caballero bardo de la Mesa Redonda*, *Contable mata-monstruos*.
- Podrías jugar un papel importante en tu familia o en una organización (especialmente si la familia o la organización están bien conectadas o son muy conocidas): *Oveja negra de la familia Thompson*, *Matón de medio pelo de los Corleone*, *Chivo expiatorio de la Tríada de la Cicatriz en Riverton*.

Estas no son las únicas opciones para crear tu concepto principal, pero es un sitio por donde empezar. Ten cuidado con ser demasiado ambicioso, lo peor que puedes hacer es intentar abarcar demasiado. Tu personaje tendrá cuatro aspectos más, así que no hace falta que lo cuentes todo en este.

Los conceptos principales de los personajes pueden coincidir en parte, siempre que quede claro qué es lo que los hace diferentes. Y si *todos los personajes* tienen que tener un concepto principal parecido (por ejemplo, si el DJ va a hacer una partida donde todos sois espadachines), es crucial que las complicaciones sean diferentes.

Complicaciones p. 34

SI TE ATASCAS CON LOS ASPECTOS

La principal regla a la hora de crear aspectos para tu personaje es: *siempre puedes cambiarlos más tarde*. Si te está costando crear un aspecto escribe tu idea con tantas palabras como sea necesario, así tendrás algo con lo que empezar. Si después resulta que has escrito una frase específica, genial. Si no, quizás haya otro jugador que te pueda ayudar a describir el aspecto que estás pensando. Y si sigues atascado, déjalo. Ya habrá tiempo durante la partida para refinar lo que has escrito.

También puedes dejar el hueco en blanco si no se te ocurre nada en absoluto. Hay más información sobre esto en la sección de *Creación rápida de personajes* (p. 52).

Luis y Laura se decidieron por la idea “chico y chica con espada”, mientras que Telmo se quedó con “chico sin espada”. Por el momento les vale, pero es hora de transformar esas ideas en conceptos principales.

Luis quiere que su concepto esté unido a una organización, y empieza con “Discípulo de... algo”. Se imagina que su personaje ha sido entrenado en algún misterioso arte marcial, lo que incluye escuelas rivales y secretos que sus enemigos quieren arrebatarle. El grupo le ayuda a ponerle un nombre: **Discípulo del Velo de Marfil**. Fíjate que ahora hay un elemento más de ambientación: el Velo de Marfil, misteriosas técnicas marciales... más todo lo que ello implica.

Laura no sabe por dónde enfocar su “chica con espada”. No está interesada en la opción de la organización, así que piensa en diferentes adjetivos. Finalmente se decide por **Espadachina infame**. También se queda con “espadachina”, porque le hace gracia y porque quiere poder decirlo durante la partida.

La idea de Telmo de “chico sin espada” suena bastante sosa. Por ahora sabe que hay una secta maligna que planea invocar un Ser Infernal y una misteriosa escuela de artes marciales, así que dice “Oye, ¿puedo ser un mago?”. Lo hablan durante un rato, asegurándose de que ni el mago vaya a hacerle sombra a los espadachines ni que tampoco vaya a ser irrelevante. Se ponen de acuerdo y Telmo anota **Mago de alquiler**.

IDENTIDAD

Nombre

Descripción

ASPECTOS

Discípulo del velo de marfil

Complicación

HABILIDADES

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Normal (+1)

EXTRAS

PROEZA

Complicaciones

Aparte del concepto principal, cada personaje tiene un aspecto relacionado con una **complicación** que forma parte de su historia y su vida. Si tu concepto principal trata sobre qué o quién es tu personaje, tu complicación es la respuesta a una pregunta bien simple: ¿qué es lo que hace difícil la vida de tu personaje?

Una complicación hace que la vida de tu personaje sea difícil, pero también le pone en situaciones interesantes. En términos de complicación, hay dos tipos de aspectos: **luchas internas** y **relaciones problemáticas**.

- **Las luchas internas tratan sobre el lado oscuro o los impulsos difíciles de controlar.** Si hay algo que el personaje haga inconscientemente (o esté tentado de hacer) en el peor momento, entonces la complicación será de este tipo. Ejemplos: *Falta de autocontrol*, *Debilidad por las mujeres bonitas*, *Problemas con la botella*.
- **Las relaciones problemáticas tratan sobre personas u organizaciones que te complican la vida.** Quizás sea un grupo que te odia a muerte y quiere verte sufrir, o tipos para los que trabajas pero que no te lo ponen fácil, o incluso familia y amigos que a menudo te colocan entre la espada y la pared. Ejemplos: *Hombre de familia*, *En deuda con la mafia*, *La Triada de la Cicatriz quiere mi cabeza*.

Tu complicación no debería tener fácil solución. Si la tuviera, tu personaje ya se habría encargado de ella, y no sería demasiado interesante. Pero tampoco tiene que ser un problema que paralice a tu personaje. Si la complicación interfiere de manera constante con su día a día, no tendrás tiempo para resolver los demás problemas que se le planteen. Tu complicación no tiene por qué estar siempre presente, a menos que sea el centro de una aventura en particular (e incluso entonces, solo sucederá durante esa aventura).

Una complicación no debería estar relacionada de forma directa con tu concepto principal. Si eres un *Detective de homicidios*, sería bastante soso que tu complicación fuera *El mundo del crimen me odia* porque eso ya está incluido en tu concepto principal (una versión aceptable sería si lo personalizaras con un *Don Giovanni me odia*).

Antes de seguir, habla con el DJ sobre tu complicación y asegúrate de que los dos estéis entendiéndola de la misma manera, ya que ambos vais a querer invocarla o forzarla y usarla como fuente de ideas. Cuando terminéis de discutirlo, el DJ debería tener claro lo que esperas de tu complicación.



Luis quiere dejar claro que lo de “Sé artes marciales” no significa que vaya a ser un monje dedicado al perfeccionamiento espiritual ni nada de eso, así que piensa en algo que pueda meterlo en complicaciones sociales, algo que tenga que ver exclusivamente con él, y no con ninguna otra persona u organización. Anota **Los modales de un cerdo**. Su personaje, inconscientemente, hará cosas que le dejen en evidencia.

A Laura le gusta la idea de que su personaje sea su propio peor enemigo, así que se decanta por una lucha interna: **Me tientan las cosas brillantes**. Hace tiempo que tenía ganas de llevar un personaje así.

A diferencia de sus compañeros, Telmo prefiere añadir algo a la ambientación, así que su complicación será una relación problemática. Quiere algo relacionado con su concepto principal pero contra lo que no pueda enfrentarse abiertamente, porque quiere que la historia tenga algo de intriga. Anota **Rivales en el Collegia Arcana** (una organización que forma parte de la ambientación y de la que el personaje de Telmo es miembro).

EL LADO “POSITIVO” DE LAS COMPLICACIONES

Ya que una complicación es un aspecto, deberías poder invocarla, ¿no? Nos hemos centrado tanto en cómo complicarte la vida que nos hemos olvidado de que también es un recurso que puede ayudar a tu personaje.

En cierta manera tu experiencia con tu complicación te hace más fuerte. Un conflicto interno hace que seas más vulnerable a las tentaciones o las lisonjas, pero también te proporciona una sensación de fuerza interior, porque te ayuda a decidir el tipo de persona que quieres ser. Las relaciones problemáticas a menudo te meten en problemas, pero no es menos cierto que puedes aprender mucho de esas situaciones, especialmente sobre cómo lidiar con los pequeños problemas alrededor de una complicación.

Los modales de un cerdo de Luis pueden ser usados en beneficio del grupo. Quizás pueda comportarse así de forma intencionada para desviar la atención del personaje de Laura.

Podríamos decir que la complicación de Laura, **Me tientan las cosas brillantes**, hace que su personaje esté bien versado en el valor de diferentes cosas brillantes (además, seguro que ha pasado tiempo en prisión, así que debe saberse uno o dos trucos para escapar de la cárcel).

El personaje de Telmo tiene **Rivales en el Collegia Arcana**, lo que le resultará de ayuda cuando se enfrente a esos rivales: los conoce bien y sabe qué tipos de tácticas usan. También podría usar ese aspecto para obtener ayuda de los enemigos de sus enemigos.

Invocar un aspecto
p. 68

ELEGIR UN ASPECTO: INTRODUCCIÓN

Gran parte de la creación de personajes se centra en los aspectos. Los conceptos principales y las complicaciones son algunos de ellos, pero todos funcionan básicamente igual. Los aspectos son una de las partes más importantes de tu personaje, porque no solo definen quién es, sino que también te permiten conseguir puntos de destino y gastarlos para ganar bonificadores. Si tienes tiempo sería bueno que te leyeras todo el capítulo de aspectos antes de pasar al proceso de creación de personajes.

Pero si andas con prisa, vamos a darte algunos consejos rápidos.

Los aspectos que no contribuyen a contar una buena historia (porque ni te ayudan cuando lo necesitas ni aportan peligro o acción cuando la partida lo necesita) no están cumpliendo su cometido. Los aspectos que te meten en problemas (y que te ayuden a destacar una vez metido en faena) serán los mejores y los que más uses.

Un aspecto debería ser útil a la par que peligroso, y permitirte participar en la historia y conseguir un montón de puntos de destino. Y no debería ser aburrido. El mejor aspecto es el que sugiere varias formas de usarlo y complicar la situación. Los aspectos que no sirven para ninguna de esas cosas resultan anodinos.

En resumen: el poder de un aspecto será proporcional a lo interesante que sea.

Puede que te quedes bloqueado mientras intentas inventarte un aspecto; en ese caso puedes consultar la sección de *Aspectos y puntos de destino*, donde encontrarás varios métodos para conseguir buenas ideas.

Si tu personaje no tiene muchas cosas en común con los demás jugadores deberías pedirle al grupo que te ayude a definir aspectos que creen un vínculo entre vuestros personajes. Este es el objetivo específico de la segunda y la tercera fase de creación de personajes, pero eso no quiere decir que no puedas hacerlo en cualquier momento.

Y si no encuentras la manera de desbloquearte, da igual, déjalo en blanco. Siempre puedes hacerlo más tarde, o incluso durante la partida, usando las reglas de *Creación rápida de personaje*.

Por último, es mucho mejor dejar el hueco de un aspecto en blanco que elegir uno que ni te inspire ni aporte nada a la partida. Si eliges un aspecto con el que no te sientes identificado acabará siendo un lastre, y te divertirás menos.

Aspectos y puntos de destino
p. 55

Segunda y tercera fase:
Cruce de caminos
p. 42 y p. 44

Creación rápida de personajes
p. 52

Nombre

Si aún no lo has hecho, ¡ya es hora de que le pongas nombre a tu personaje!

Luis le ha puesto a su personaje "Landon". Es un nombre que usó hace años en otra partida de rol, y lleva tiempo con ganas de volver a usarlo. Pura nostalgia.

Laura decide llamar a su personaje "Cynere" ("cardo" en griego), porque ve a Cynere como una hermosa planta a la que es mejor no acercarse mucho. Buena elección.

Telmo le pone a su personaje "Zird", porque le parece que es un nombre increíblemente apropiado para un mago. Lo piensa un momento y entonces le añade "... el Arcano", porque piensa que Zird es el tipo de persona que exigirá ser conocida como "Zird el Arcano".

IDENTIDAD	
Nombre	Landon
Descripción	
ASPECTOS	
	Discípulo del velo de marfil
	Los modales de un cerdo
EXTRAS	
HABILIDADES	
Excelente (+5)	
Enorme (+4)	
Grande (+3)	
Bueno (+2)	
Normal (+1)	
PROEZA	
CONSECUENCIAS	
2	Leve
4	Moderada
ESTRÉS FÍSICO (Físico)	
1	
2	
3	
4	
ESTRÉS MENTAL (Voluntad)	
1	
2	
3	
4	

LAS TRES FASES

Describe la primera aventura de tu personaje. Explica cómo se cruzó en el camino de otros dos personajes. Anota un aspecto por cada una de esas tres experiencias.

Importante: Antes de empezar con las fases tienes que haber definido tu concepto principal, tu complicación y tu nombre.

Los tres aspectos restantes de tu personaje se definirán durante las **fases**, en tres pasos consecutivos. La primera fase trata tu pasado reciente, algo que hiciste que fuera interesante y aventurero. La segunda y tercera van sobre cómo los personajes de los otros jugadores se vieron involucrados en esa aventura, y cómo el tuyo acabó relacionándose con ellos.

Este paso es una oportunidad para contar una historia acerca de tu personaje. Cada fase te planteará dos preguntas. Usa la plantilla de creación de personaje (al final del libro, o descárgala de www.nosolorol.com) para anotar las respuestas.

- **Primero: escribe un resumen de lo que sucedió en esa fase.** Basta con un par de frases o un párrafo. Es mejor que no incluyas muchos detalles, porque quizás tengas que hacer ajustes en las siguientes fases.
- **Segundo: escribe un aspecto que refleje alguna parte de esa fase.** El aspecto puede cubrir la idea general del resumen, o puede centrarse en algún detalle que todavía siga presente en la vida del personaje.

PARA LOS VETERANOS

Si estás acostumbrado a otros juegos Fate te habrás dado cuenta de que hay menos aspectos en esta edición. Nos dimos cuenta de que es más fácil inventarse cinco buenos aspectos que siete o diez. Y como hay aspectos de partida y temporales, tampoco es que te vayan a faltar cosas que invocar o forzar.

Pero si en tu partida suele haber muchos extras, o si hay elementos en particular que quieres que cada personaje describa con aspectos (como raza o nacionalidad), siempre tienes la posibilidad de aumentar el número de aspectos. No te recomendamos que vayas más allá de siete por personaje. Hemos comprobado que cuando se supera ese número hay muchos que no llegan a entrar en juego.



Primera fase: tu aventura

La primera fase cuenta la primera aventura (libro, episodio, caso, película, lo que sea) en la que tu personaje fue el protagonista.

Necesitas imaginar y escribir los detalles básicos de la historia para el resumen de esta fase. No hace falta que la historia esté muy detallada (basta con un par de líneas), porque tus compañeros de partida van añadir detalles de su propia cosecha, al igual que harás tú con sus historias.

Si te atascas piensa en el concepto principal y la complicación de tu personaje. Encuentra una situación en la que sea posible usar esas ideas como núcleo. ¿En qué problemas te viste envuelto por culpa de tu concepto principal o complicación? ¿De que formas te ayudó o complicó la vida el otro aspecto?

Landon se mete en una pelea de taberna con miembros de la Triada de la cicatriz. Acaba apaleado y sin espada. Un soldado veterano llamado "El viejo Finn" le salva la vida, le cura las heridas y le alista en la milicia de la ciudad.

*Se lo debo todo al Viejo Finn

A continuación hay unas preguntas que tienes que contestar. Recuerda que el DJ y los demás jugadores pueden ayudarte si lo necesitas.

- Ocurrió algo malo, ¿el qué? ¿Te sucedió a ti, a alguien que te importa, o a alguien a quien estabas obligado a ayudar?
- ¿Qué decidiste hacer con el problema? ¿Qué objetivo perseguías?
- ¿Quién se enfrentó contigo? ¿Esperabas esa oposición? ¿Hubo algo que te sorprendiera?
- ¿Venciste o perdiste? ¿Cuáles fueron las consecuencias?

Una vez hayas creado la aventura escribe un aspecto que esté relacionado con algo de lo que sucedió.

Un detalle sobre el cuándo: La aventura no debería suceder antes de que conocieras a los otros personajes, ya que estos deben formar parte de la misma. Si uno de vosotros decide que apareció hace poco, entonces las aventuras que incluyan a ese personaje habrán sucedido hace poco. Si algunos de vosotros habéis sido amigos (o rivales!) durante un tiempo, entonces la aventura tendrá lugar en un pasado más lejano. Lo mejor que puedes hacer es no definir cuándo sucedió todo, y decidirlo una vez que sepas quién va a participar en tu historia.

Luis comienza su primera fase. Le echa un vistazo a las preguntas de ayuda y decide que:

La cosa mala que sucedió fue que Landon no paraba de meterse en follones en su taberna local. Creció sin sentido de la disciplina ni del orden, y siempre estaba buscando pelea con gente más grande y fuerte que él.

Landon insultó a un matón que formaba parte de la Tríada de la Cicatriz, así que este llamó a algunos de sus colegas y juntos le dieron una paliza que estuvo a punto de costarle la vida.

Un soldado veterano encontró su cuerpo moribundo, le curó las heridas y le alistó en la milicia de la ciudad, para que aprendiera algo de disciplina y a luchar con honor.

Es hora de que Luis anote un aspecto relacionado con esta historia, y decide que sea **Se lo debo todo al viejo Finn**, ya que quiere que Finn aparezca en la historia y que Ana tenga un buen PNJ con el que jugar.

Al igual que con los aspectos del concepto principal y la complicación, esta fase y las siguientes son una buena oportunidad para enriquecer la ambientación.

FASES Y TARJETAS

En la primera fase cada uno se va a inventar una historia. Durante la segunda y tercera vais a intercambiar esas historias, ya que los demás personajes tienen que intervenir en ellas. Puede ser difícil encontrar la manera de encajar a tu personaje en otra historia si le pasaste tu plantilla de creación de personaje a otro jugador. Por eso te vamos a recomendar que uses tarjetas (o trozos de papel, lo que tengas a mano).

Durante la primera fase (cuando estés escribiendo tu aventura en la plantilla) toma una tarjeta y anota el nombre de tu personaje y una descripción de la aventura. Pasa la tarjeta a los demás jugadores, para que contribuyan con algo durante la segunda y tercera fase. De esa forma podrás conservar tu plantilla y escribir tus aspectos y apariciones en las demás historias a la vez que los demás jugadores están al tanto de la historia en la que deberían participar.

Segunda fase: cruce de caminos

Durante la segunda y tercera fase vais a unir al grupo de personajes haciendo que cada uno de ellos tenga un papel secundario en la aventura de otro.

Una vez todos hayan escrito su aventura (y ahí es cuando nuestra sugerencia de usar tarjetas resulta especialmente útil) estaréis listos para la segunda fase. Decidid cómo repartir las tarjetas: hacia la izquierda o derecha, barajándolas y eligiendo al azar, etc. Cada jugador debe acabar recibiendo la historia de otro.

Tu personaje va a tener un papel secundario en la historia que le haya tocado. Háblalo un poco con el jugador propietario de la aventura y añade una frase al resumen, algo que refleje la aparición de tu personaje. Hay tres tipos de papeles secundarios: los que complican la aventura, los que solucionan un problema y los que hacen ambas cosas.

- **Complicar la aventura:** Tu personaje creó algún tipo de complicación en la aventura, posiblemente debido a un conflicto o un aspecto problemático. Evidentemente, y ya que sucedió en el pasado, sabemos que al final todo salió bien (o al menos casi todo, depende del aspecto que elijas). Cuando describas lo que pasó no te preocupes por cómo se resolvió la situación, déjalo para más tarde o haz que sea un final abierto. Descripciones del tipo “Landon se mete en problemas cuando Cynere necesita que esté callado” o “Zird fue capturado por unos misteriosos bandoleros” son buenos puntos de partida.
- **Solucionar un problema:** Tu personaje resolvió un problema que preocupaba al protagonista de la aventura, o quizás le ayudó en el conflicto principal (lo cual es una oportunidad para incluir tu aspecto de concepto principal). Cuando describas lo que sucedió no tienes que mencionar cómo se produjo la situación, basta con decir cómo la resolvió tu personaje. Descripciones como “Cynere retuvo a los enemigos de Landon, dándole tiempo a escapar”

La triple fase prioriza la conexión entre personajes dentro de una historia compartida. Nos gusta este sistema porque es cooperativo y hace que conozcáis mejor a los personajes. Pero no es la única manera de hacerlo. Podrías reemplazar las fases con cualquier otro trío de trasfondos, como tu pasado, tu presente y lo que esperas del futuro. En *Fate Avanzado* hay más ejemplos de fases.

o “Zird recurrió a sus conocimientos arcano para obtener información del fantasma” son suficientes para darnos una idea de lo que está sucediendo.

- **Complicar y solucionar:** Quizás tu personaje resolvió un problema pero creó otro, o trajo una complicación aunque después resolvió otra diferente. Une las dos ideas usando la expresión “más tarde”. Por ejemplo: “Zird trataba de pasar desapercibido, pero Landon comenzó una pelea con la Tríada de la Cicatriz. Más tarde, Landon ayudó a contener a unos muertos vivientes mientras que Zird preparaba un hechizo”.

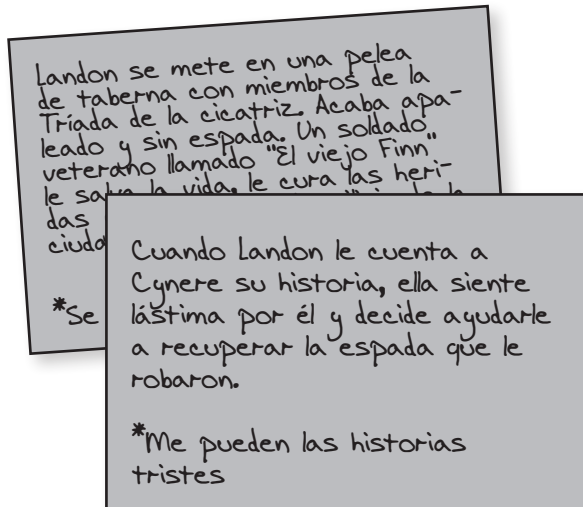
La idea es ser un poco egoísta y que tu personaje acapare atención suficiente como para sacar un buen aspecto: algo por lo que se le conozca, algo que pueda hacer, algo que tenga o alguien con quien relacionarse (para bien o para mal).

Por último, escribe la idea de la aventura y la aportación de tu personaje en tu plantilla de fases. Es importante que lo hagas, porque tu personaje va a obtener un aspecto por su papel secundario. El jugador protagonista de la historia también debería escribir la contribución, en caso de que le quede espacio en su ficha.

A Laura le tocó la historia de Landon, así que tiene que decidir cómo encaja su personaje.

Decide que Cynere le ayudó a resolver la situación. Después de que Landon se uniera a la milicia todavía seguía resentido con los miembros de la Tríada que le dieron la paliza. De hecho, también le robaron una espada que era herencia familiar. Tras escuchar la historia de Landon, Cynere decide ayudarlo a recuperar la espada.

Se apunta el aspecto **Me pueden las historias tristes**, para reflejar el por qué se involucró.



¿MENOS DE TRES JUGADORES?

La triple fase da por supuesto que habrá un mínimo de tres jugadores, pero si solo son dos, hay algunas alternativas:

- **Ignora la tercera fase y simplemente anotad otro aspecto, ahora o durante la partida.**
- **Inventad una historia más que os incluya a ambos y escribid el papel que cada uno tuvo en ella.**
- **Pedidle al DJ que se haga un personaje. Aunque no jugará junto al resto de PJs, si podrá servir como PNJ. Sería una gran idea usarlo para empezar una campaña: si es alguien con el que entablaron un vínculo de amistad durante la creación de personajes, tendrás material con el que empezar si llega a morir o desaparecer en misteriosas circunstancias.**

Si solo tienes un jugador, salta la segunda y tercera fase y deja los aspectos en blanco. Podrás rellenarlos durante la partida.

Tercera fase: otro cruce de caminos

Una vez que todos hayáis terminado con la segunda fase intercambiad las aventuras utilizando el método anteriormente escogido, procurando que nadie reciba una aventura que no sea suya ni en la que acabe de participar. Tras esto estaréis preparados para la tercera fase, donde vais a aparecer en una segunda aventura y determinar otro aspecto más. El procedimiento es el mismo que en la segunda fase.

Laura recibe la aventura de Zird, una trama bastante sencilla en la que este lucha contra los rivales de su Collegia para obtener un artefacto mágico y devolverlo al lugar que le corresponde.

Laura decide que quiere complicar la situación. Aunque Telmo ya dijo que Zird recuperó y devolvió el artefacto, Cynere estuvo interesada en el artefacto (era brillante...) y fue suyo durante una temporada.

Laura anota **Le cubro las espaldas a Zird**, para reflejar su predisposición a arriesgar el cuello por Zird. El grupo aún no sabe qué fue lo que hizo Zird para ganarse tal lealtad, pero suponen que tarde o temprano lo descubrirán.

Y con eso, cada uno tendréis cinco aspectos y una buena cantidad de trasfondo.

Cynere roba el artefacto de Zird. Zird acaba recuperándolo y los dos desarrollan un respeto mutuo.

*Le cubro las espaldas a Zird

IDEA DEL PERSONAJEConcepto principal - Aspecto Discípulo del Velo de marfilComplicación - Aspecto Los modales de un cerdoNombre Landon**LAS TRES FASES**

Primera fase: tu aventura

Landon se mete en una pelea de taberna con miembros de la Triada de la Cicatriz. Acaba apaleado y sin espada. Un soldado veterano llamado viejo Finn le salva la vida, le cura las heridas y le alista en la milicia de la ciudad.

Aspecto de la primera fase Se lo debo todo al Viejo Finn

Segunda fase: cruce de caminos

Zird el Arcano contrata a Landon para internarse en la Torre de la Inquietud del Collegia. Cuando los descubren, Landon golpea los pilares de carga de la torre. Los dos escapan mientras la estructura se colapsa.

Aspecto de la segunda fase La fuerza bruta siempre es una opción

Tercera fase: otro cruce de caminos

Cynere arrastra a Landon a una pelea de taberna contra guerreras de la Hermandad de Diana. Recibe un corte en el ojo que le deja medio ciego y con una fea cicatriz. Más tarde, Cynere le da la oportunidad de vengarse al pedirle ayuda para robar un artefacto propiedad de la Hermandad.

Aspecto de la tercera fase Ojo por ojo**HABILIDADES**

- Una a nivel Enorme (+4)
- Dos a nivel Grande (+3)
- Tres a nivel Bueno (+2)
- Cuatro a nivel Normal (+1)

PROEZAS Y RECUPERACIÓN

- Tres proezas = Recuperación de 3
- Cuatro proezas = Recuperación de 2
- Cinco proezas = Recuperación de 1

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

- Un Físico Normal o Bueno te da una 3ª casilla de estrés físico.
- Un Físico Grande o Enorme te da una 3ª y 4ª casilla de estrés físico.
- Un Físico Excelente o mejor te da una 3ª y 4ª casilla de estrés físico más un hueco adicional para una consecuencia.
- Una Voluntad Normal o Buena te da una 3ª casilla de estrés mental.
- Una Voluntad Grande o Enorme te da una 3ª y 4ª casilla de estrés mental.

HABILIDADES

La lista de habilidades
p. 96

Elige y dale un valor a las habilidades de tu personaje.

Una vez que hayas terminado con las fases y aspectos de tu personaje será el momento de elegir sus habilidades. Puedes ver la descripción y detalles de cada habilidad en el capítulo de *Habilidades y proezas*.

Tus habilidades forman una pirámide coronada por una habilidad Enorme (+4), seguida por otras con un valor cada vez menor, hasta llegar a la base de nivel Normal (+1):

- Una habilidad Enorme (+4)
- Dos habilidades Grandes (+3)
- Tres habilidades Buenas (+2)
- Cuatro habilidades Normales (+1)

El nivel por defecto de cualquier habilidad que no elijas será Mediocre (+0). A veces la descripción de una habilidad indicará que no puede ser utilizada a menos que el personaje la posea; en caso contrario, no podrá tirar ni siquiera a nivel Mediocre.

PARA VETERANOS

¿POR QUÉ UNA PIRÁMIDE?

Si has jugado a *The Dresden Files: El juego de rol*, sabrás que esa versión de Fate usa columnas de habilidades en vez de una pirámide.

En esta versión de Fate queremos una creación de personajes lo más rápida y sencilla posible, y recurrimos a la pirámide. Si prefieres una columna, adelante, puedes usar 20 puntos.

Las columnas de habilidades no han desaparecido. Están reservadas para los avances (p. 258).

TOPE MÁXIMO DE UNA HABILIDAD

El nivel más alto que puede tener un PJ en una habilidad es, por defecto, Enorme (+4). A medida que los personajes ganan experiencia podrán mejorar más allá de ese límite, pero será más difícil que mejorar las habilidades por debajo de este (ver *Hitos Trascendentes* en la página 260).

Si tu partida va de superhéroes, criaturas de otra dimensión, dioses mitológicos y cosas así, puedes subir sin problema el pico de la pirámide (y por tanto el límite) hasta Excelente (+5) o Fantástico (+6).

El número de habilidades de un personaje debería ser proporcional al tamaño de la lista de habilidades. Nuestra lista básica tiene 18 habilidades, mientras que una pirámide de nivel Enorme incluye 10 de ellas, lo que significa que cada personaje tiene cierta destreza en algo más de la mitad de las cosas que pueden hacerse; por otro lado, hay espacio para que seis PJs puedan destacar en algo (es decir, que puedan elegir sus tres mejores habilidades) sin pisarse entre ellos. Puedes modificar estos números, especialmente si modificas el tope máximo, pero ten en cuenta que cuanto más grande sea la pirámide, más se pisarán los personajes entre ellos, a menos que la partida también cuente con una lista de habilidades más grande.

Telmo sabe que las habilidades de Zird no son como las de los demás PJs, así que va a intentar diferenciarlas lo máximo posible. El grupo ha decidido que la magia de Zird funcione con su habilidad de Saber, así que (evidentemente) elige concentrarse en esta.

Telmo elige Saber como su mejor habilidad, seguida por Máquinas y Carisma. Para ser un mago, Zird es bastante sociable. A continuación opta por Atletismo, Voluntad e Investigar, porque se figura que Zird va a necesitarlas debido a su estilo de vida. Por último, elige Pelear, Recursos, Contactos y Percepción, ya sea porque sus compañeros no tienen esa habilidad o porque quiere poder valerse por sí mismo en caso de verse solo.

Nota: algunas habilidades tienen beneficios especiales, especialmente aquellas que afectan al número de casilla de estrés y consecuencias disponibles. Si quieres tener un buen aguante, pon ese tipo de habilidades en los niveles superiores de la pirámide.

Estrés y consecuencias
p. 50





PROEZAS Y RECUPERACIÓN

Elige o invéntate de tres a cinco proezas. Determina con cuántos puntos de destino empiezas a jugar.

¿Qué es una proeza?
p. 87

Las proezas cambian las habilidades de tu personaje. La forma de elegir e inventar proezas se explica en el capítulo de *Habilidades y proezas*.

Elegir proezas durante la partida
p. 53

Recibes tres proezas gratis, pero puedes elegir hasta dos más a costa de reducir en uno tu capacidad de recuperación por cada una que elijas. El razonamiento es el siguiente: cuantos más trucos sepas hacer, mayor necesidad tendrás de aceptar forzados para ganar puntos de destino. Elegir proezas puede llevar su tiempo, así que puedes elegir una ahora y escoger las demás durante la partida.

Hoja de personaje de Cynere
p. 299

Laura decide elegir "Guerrera" como una de sus proezas gratis: +2 a las tiradas de Pelear que tengan por objetivo crear una ventaja contra un oponente, siempre que este tenga una debilidad o estilo de lucha que ella pueda explotar.

Las demás proezas gratuitas de Cynere son "Araña humana" y "Sentido del peligro". Puedes ver la descripción de dichas proezas en su hoja de personaje.

Ajustar la recuperación

En Fate, los PJs empiezan con una recuperación de 3. Eso significa que comenzarán cada partida con un mínimo de 3 puntos de destino. Un personaje con cuatro proezas tendrá una recuperación de 2, mientras que uno con cinco solo tendrá una recuperación de 1.

Nota: en algunas partidas de Fate esos valores serán diferentes, aunque nunca podrá haber una recuperación por debajo de 1.

Si quieres que los PJs tengan muchos bonificadores y poderes especiales puedes modificar los valores de esta sección. Ten en cuenta que si subes la capacidad de recuperación, los PJs no tendrán que aceptar los forzados tan a menudo (como en los cómics clásicos de superhéroes), y que si la bajas tendrán que aceptar varios en cada partida para tener una reserva decente (como en *La jungla de cristal*). Además, cuanto mayor sea su recuperación, más probable será que los jugadores se compren proezas.

¿Qué son los puntos de destino?
p. 56



ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

Determina cuánto castigo puede soportar tu personaje.

Cuando un personaje de Fate resulta herido (algo bastante normal cuando eres alguien muy competente, con iniciativa y que no para de meterse en aventuras) tiene dos maneras de aguantar y mantenerse en pie: el **estrés** y las **consecuencias**.

Conflictos
p. 154 El apartado de Conflictos del capítulo de *Desafíos, competiciones y conflictos* explica lo que son y cómo funcionan, pero en pocas palabras: el estrés representa el coste momentáneo que hay que pagar por participar en un conflicto, mientras que

Estrés
p. 160 las consecuencias son efectos permanentes y, en ocasiones, bastante traumáticos. Cada PJ tiene dos **medidores de estrés**. El **medidor de estrés físico** absorbe el daño físico, y el **medidor de estrés mental** se encarga del daño mental. Cuantas más casillas tenga un medidor de estrés, más resistente será el personaje a ese tipo de heridas. Los personajes tienen, por defecto, dos casillas en cada medidor.

Consecuencias
p. 162 Cada PJ también tiene **tres huecos para consecuencias**: una *leve*, otra *moderada* y otra *grave*. A diferencia del estrés, las consecuencias no son físicas o mentales, y pueden aplicarse a cualquier tipo de daño. Como dijimos anteriormente, las consecuencias son heridas y traumas de las que es más difícil recuperarse.

Habilidades y proezas
p. 85 Algunas habilidades y proezas pueden aumentar estos valores iniciales. Encontrarás más información en el capítulo de *Habilidades y proezas*. En *Corazones de acero*, las habilidades que modifican el estrés y las consecuencias son el **Físico** (para el estrés físico) y la **Voluntad** (para el mental). Cada habilidad proporciona una casilla extra de estrés del tipo correspondiente si están a nivel Normal (+1) o Bueno (+2), o dos casillas más a nivel Grande (+3) o mejor. Una habilidad Excelente (+5) o mejor también proporciona un hueco adicional para consecuencias moderadas. A diferencias de los huecos normales, este solo podrá aplicarse al daño físico (Físico) o mental (Voluntad).

Nota: si estáis jugado en un entorno con habilidades diferentes puede que cambien las habilidades que afectan a las consecuencias y las casillas de estrés. Tenedlo en cuenta cuando estéis creando vuestros personajes.

Si en tu partida hay otros tipos de daño además del físico y mental puedes añadir otros medidores de estrés. Un ejemplo sería el daño financiero (p. 285) en una partida con mucha política. Por otro lado, aumentar el número de casillas ralentizará y alargará los conflictos, lo cual puede resultar más apropiado para las partidas de mucha acción (como las de género pulp), en las cuales los personajes suelen recibir más golpes.

Landon tiene un Gran (+3) Físico, lo que le proporciona dos casillas adicionales de estrés físico. Su Voluntad es solo Normal (+1), pero es suficiente para dar una casilla más de estrés mental.



El Físico de Cynere es Bueno (+2), así que recibe una tercera casilla de estrés físico. Pero, como su Voluntad es Mediocre (+0), su medidor de estrés mental se queda en solo dos casillas.



Zird el Arcano es el típico empollón enclenque de Físico Mediocre (+0), por lo que tiene el medidor de estrés básico de dos casillas. Pero su Voluntad es Buena (+2), así que tiene una casilla de estrés mental extra.



Ya que ninguno de los personajes tiene un Físico o Voluntad Excelente (+5) o mejor, solo reciben el número básico de consecuencias: una leve, otra moderada y otra grave.

¡YA ESTÁS LISTO!

Al final de este proceso tu personaje debería tener:

- Un nombre.
- Cinco aspectos, junto con algo de trasfondo.
- 10 habilidades: una Enorme, dos Grandes, tres Buenas y cuatro Normales.
- Entre tres y cinco proezas.
- Un medidor de estrés físico y otro mental, de entre 2 y 4 casillas cada uno.
- Una capacidad de recuperación de entre 1 y 3 puntos de destino.

Escenas,
partidas y
aventuras
p. 225

¡Y ya estás listo para jugar!

DJ, en el capítulo de *Escenas, partidas y aventuras* hay consejos sobre cómo usar los aspectos de las fichas de los PJs y de la creación de la partida para crear emocionantes aventuras para tus jugadores.

Acciones y
resultados
p. 129

Jugadores, echadle un vistazo al siguiente capítulo (que trata sobre cómo usar los aspectos) o id directos a *Acciones y resultados* para aprender a usar las habilidades para conseguir cosas.

CREACIÓN RÁPIDA DE PERSONAJES

Si necesitas un personaje ya, no uses el sistema de creación detallada. La mayor parte de la ficha puede rellenarse durante la partida, aunque para comenzar necesitarás como mínimo:

- El aspecto del concepto principal
- La mejor habilidad
- Un nombre

En lo que respecta a tu concepto principal, puedes empezar con una idea vaga y concretarla posteriormente. *Un chico y su espada* es un buen concepto principal en este método, ya que durante la partida tendrás ocasión de averiguar algo especial acerca de tu personaje. Cuando suceda, modifica el aspecto para reflejar ese cambio.

Comenzar la partida sabiendo cuál es tu mejor habilidad te dará pistas sobre quién es tu personaje. Si se te ocurre en qué otras habilidades eres bueno o malo anótalas también; como las habilidades peores que Normal (+1) no suelen anotarse, simplemente apunta en tu ficha aquellas que explícitamente declares no tener.

Y, por supuesto, ¡necesitas un nombre! Basta con un apodo. Ni siquiera necesitas un apellido. E incluso puedes cambiártelo más tarde, usando el viejo truco de la amnesia o de la falsa identidad.

Empieza a jugar

Con este método puedes empezar con una capacidad de recuperación de 3, así que empezarás a jugar con 3 puntos de destino.

Después de terminar la primera partida, y si decides continuar jugando con el mismo personaje, puedes usar un rato para rellenar los aspectos, habilidades y proezas que te queden por definir.

Durante la partida puedes elegir tus aspectos...

No tengas prisa por determinar el aspecto relacionado con tu complicación, a menos que ya se te haya ocurrido. Con los otros tres aspectos, y ya que te has saltado la Fase triple, basta con que te inventes un aspecto que te parezca interesante en ese momento. Lo normal es hacerlo cuando necesites un aspecto para que tu personaje consiga algo, o cuando quieras convertir una situación en algo que merezca la pena ser forzado.

Al igual que con el concepto principal, no te preocupes si lo anotas en tu ficha; después de que termine la partida tendrás tiempo de revisar y modificar los aspectos que hayas creado.

habilidades...

En cualquier momento en el que estés usando una habilidad que no esté en tu hoja de personaje pueden pasar dos cosas: asumir que tu habilidad es Mediocre (+0), o anotarla en uno de los espacios en blanco y tirar con ese nivel. Continúa así hasta que hayas rellenado todos los espacios para las habilidades.

Si tiraste por una habilidad que no estaba en tu ficha y elegiste que tuviera un nivel Mediocre siempre tienes la posibilidad de, posteriormente, anotarla en tu ficha con un valor mayor. Por ejemplo, necesitabas tirar Saber y elegiste Mediocre. Algo más tarde necesitas tirarla de nuevo, pero eliges que sea Buena (+2) y la anotas en tu ficha.

Ya que algunas habilidades tienen beneficios secundarios (en particular, las que modifican tu medidor de estrés y consecuencias) puedes anotarlas cuando declares que tu personaje dispone de esos beneficios. Hasta ese momento no dispondrás de ellos, ya que se supone que tienes esas habilidades a nivel Mediocre.

y proezas

Recibes tres proezas gratis, las cuales puedes elegir en cualquier momento. Puedes tener más de tres proezas adicionales en cualquier punto de la partida, aunque deberás pagar un punto de destino por cada una de ellas (recuerda que tu recuperación determina con cuántos puntos de destino comienzas la partida, así que si tienes una proeza más deberías haber empezado con un punto menos).

Si no te quedan puntos de destino pero quieres anotar la proeza porque se te acaba de ocurrir, hazlo, pero tu personaje no la **tendrá** hasta que se gaste un punto de destino en ella.

También tendrás que reducir, permanentemente, tu recuperación en uno por cada proeza extra que adquieras.



4

**ASPECTOS Y
PUNTOS DE
DESTINO**

¿QUÉ ES UN ASPECTO?

Un **aspecto** es una frase que describe algo único o destacable acerca del ser, objeto, lugar o situación a la que pertenece. Es la principal manera de ganar y gastar puntos de destino. También es algo capaz de influir en la historia al proporcionarle al personaje una oportunidad de ganar un bonificador, complicarse la vida o mejorar la tirada de otro personaje o de un oponente pasivo.

¿QUÉ ES UN PUNTO DE DESTINO?

Puntos de destino El DJ y los jugadores disponen de una cantidad de **puntos de destino** que pueden usar durante la partida. Como ya dijimos en *Lo básico*, los puntos se representan con contadores. Los jugadores comienzan cada aventura con un número de puntos igual a la **recuperación** de sus personajes. Además, volverán a tener esa cantidad si acaban la sesión a mitad de la aventura y están por debajo de esta. La gestión de los puntos de destino Cuando tus aspectos entren en juego lo normal será que gastes o ganes un punto de destino.

TIPOS DE ASPECTOS

Toda partida de Fate tiene diferentes tipos de aspectos: de partida, de personaje, temporales e impulsos. La principal diferencia entre ellos reside en su duración y a qué están unidos.

IDENTIDAD

ZJRD EL ARCANO

Un sabio de rasgos afilados y una barba oscura en forma de triángulo.

Capacidad de recuperación

2

ASPECTOS

Mago de alquiler

Rivales en el Colegio Arcano

Si no he estado allí, he leído sobre ello

¡En la cara no!

No aguanto a los idiotas

HABILIDADES

Excelente (+5)

Enorme (+4) Saber

Grande (+3) Carisma

Bueno (+2) Atletismo

Normal (+1) Pelear

PROEZAS

Sabio y curandero. Puedes hacer simpático embustero. Puedes mentir.
Poderes deductivos. Una vez (observación) para hacer algo. Por cada aumento que escribes en tu análisis.

Aspectos de partida

Los aspectos de partida son características permanentes de la partida, de ahí su nombre. Aunque es posible que cambien con el paso del tiempo, nunca van a desaparecer. Si ya habéis pasado por el proceso de creación de la partida, los habréis definido: son los problemas vigentes y latentes. Estos aspectos describen problemas o amenazas que existen en ese mundo y que supondrán la base de la historia de tu partida.

Los problemas
existentes
p. 22

Cualquiera, en cualquier momento, puede invocar, forzar o crear una ventaja sobre un aspecto de partida. Este tipo de aspectos están siempre disponibles para quien quiera usarlos.

Aspectos de personaje

Los aspectos de personaje también son permanentes, pero tienen un alcance más corto, restringido a un PJ o PNJ. Pueden describir una cantidad casi ilimitada de cosas por las que un personaje puede destacar, como por ejemplo:

- Valores o atributos significativos (*Me pueden las historias tristes, Nunca abandono a un camarada, El único tsyntaviano bueno es el tsyntaviano muerto*).
- Su profesión o pasado (*Educado en la Academia del Acero, Nacido para volar, Ladrón callejero cibernético*).
- Un objeto importante o un rasgo llamativo (*La espada ensangrentada de mi padre, Voy de punta en blanco, Afilada mirada de veterano*).
- Una relación con personas o una organización (*Aliado de la Zarpa del Tigre, El favor del rey, Orgulloso miembro de la Compañía de Loves*).
- Problemas, objetivos o asuntos con los que esté tratando (*Mi cabeza tiene precio, El rey debe morir, Miedo a las alturas*).
- Un título, reputación u obligación (*Prepotente maestro del gremio de mercaderes, Granuja de pico de oro, Juré vengar la muerte de mi hermano*).

Puedes invocar o forzar cualquier aspecto de tu personaje siempre que sea relevante en ese momento, mientras que el DJ puede proponer un forzado a cualquier PJ. Los jugadores pueden sugerir forzados para los personajes de otros jugadores, pero será el DJ el que tenga la última palabra sobre la validez de la propuesta.

Aspectos temporales

Los aspectos temporales no suelen durar más de una escena, y nunca más de una partida. Pueden representar tanto las circunstancias de una escena (y por tanto afectar a todos los presentes) como el resultado de una maniobra de crear ventaja (por lo que pueden colocarse sobre un personaje en particular).

Crear una
ventaja
p. 136

Los aspectos temporales describen características significativas de las circunstancias que rodean a los personajes durante una escena. Ejemplos:

- Características físicas del entorno (*Jardín de espinos, Tormenta cegadora, Planeta de baja gravedad*).
- Posición o lugar (*Nido de francotirador, Subido en un árbol, Patio*).
- Obstáculos (*Granero en llamas, Cerradura complicada, Precipicio*).
- Detalles circunstanciales que puede que aparezcan (*Aldeanos descontentos, Cámaras de seguridad, Maquinaria ruidosa*).
- Cambios repentinos en la situación de un personaje (*Arena en los ojos, Desarmado, Arrinconado, Cubierto de barro*).

La posibilidad de aprovecharse de un aspecto temporal dependerá en gran medida del contexto narrativo; a veces será evidente, pero otras tendrás que justificar cómo estás usando el aspecto. El DJ es el juez último a la hora de decidir si un uso es válido o no.

A veces los aspectos temporales se convierten en obstáculos que los personajes necesitan superar. Otras veces les dan una razón para plantarle cara a las acciones de otros personajes.

Superar
p. 134

Consecuencias

Una consecuencia es más permanente que un aspecto temporal, pero menos que uno de personaje. Son un tipo especial de aspectos que coges para evitar ser derrotado en un conflicto y que representan lesiones o problemas de larga duración causados por un conflicto (*Hombro dislocado, Hemorragia nasal, Paria social*).

Conflictos
p. 154

Las consecuencias tardan un tiempo en desaparecer, desde un par de escenas a una o dos aventuras, dependiendo de su gravedad. Debido a su naturaleza negativa es probable que la gente se aproveche de tu estado: cualquiera que pueda beneficiarse de forma justificada de una de tus consecuencias puede invocarla o crear una ventaja sobre ella.

Impulsos

Un impulso es una invocación temporal y gratuita que surge cuando obtienes un beneficio que no dura lo suficiente como para convertirse en aspecto. Ganas un impulso cuando intentas crear una ventaja pero no te sale lo suficientemente bien, o como premio adicional cuando algo (especialmente una defensa) te sale a pedir de boca. Al igual que con los aspectos temporales, deberás explicar la relevancia del impulso para lo que estás intentado hacer.

Una vez invoques el impulso, este desaparecerá. Tienen una esperanza de vida muy corta (normalmente, hasta una acción después de cuando pudieras invocarlo), ¡así que úsalo tan pronto como puedas! Si quieres, puedes permitir que otro jugador invoque tu impulso, pero tendrá que ser relevante para su acción, además de útil.

Cuando ganes un impulso, haz como harías con un aspecto: dale un nombre, uno que te ayude a recordar de dónde viene y cómo puedes usarlo. Pero no te rompas la cabeza buscando algo ingenioso. Con lo poco que va a durar no merece la pena.

Recuerda que un impulso no es un aspecto “hecho y derecho”: no puedes forzarlo, ni usarlo como requisito para extras, ni pagar un punto de destino para invocarlo de nuevo, ni para ninguna de esas cosas que manipulan aspectos o que se ven afectadas por aspectos. Lo que sí puedes hacer es consolidarlo y convertirlo en un aspecto, como te explicaremos en breve.

Dejar un impulso sin nombre

Si no se te ocurre nombre para el impulso, déjalo y sigue jugando. ¡No merece la pena parar una partida por bautizar un impulso! Pero anota al menos cómo fue creado; hay jugadores a los que les cuesta recordar ese tipo de información.

Consolidar un impulso

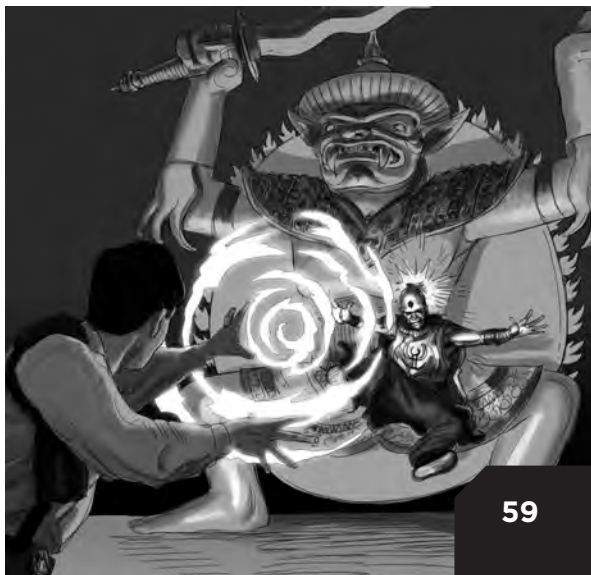
Es posible que al ir a crear un nuevo aspecto te des cuenta de que ya hay un impulso en la mesa que hace justo lo que quieres, y que te gustaría convertir ese beneficio momentáneo en uno más duradero. ¡Estupendo! Eso es lo que llamamos “consolidar un impulso”. Basta con que declares que el nombre del aspecto que acabas de crear tiene el mismo nombre que ese impulso. Si la acción te da una invocación gratuita sobre el aspecto, en realidad tendrás dos, gracias a que el impulso seguía activo. Si no le habías puesto nombre al impulso, ahora es el momento de hacerlo.

Por ejemplo, digamos que paras mi estocada y ganas un impulso mediante tu acción de defender. Decides que he tenido *Un pequeño tropiezo*. En tu próxima acción intentas crear una ventaja para que siga sin poder recuperar el equilibrio, así que tiras y tienes éxito sin necesidad de usar el impulso, por lo que creas una ventaja llamada *Un pequeño tropiezo* con dos invocaciones gratuitas (o tres, si sacaste un éxito crítico).

Incluso si ya usaste el impulso, nada te impide recuperar la idea como un aspecto para la escena. En el ejemplo anterior, podrías crear la ventaja de *Un pequeño tropiezo* incluso si ya habías consumido el impulso en esa tirada o en un turno anterior.

Recuerda que los impulsos no son aspectos

A diferencia de los aspectos, no puedes forzar un impulso ni pagar un punto de destino para invocarlo, ni siquiera contra su propietario (ver “Invocan uno de tus aspectos en tu contra”, en la p. 81). Los impulsos no pueden aplicarse en ninguna regla que necesite un aspecto. No te dejes confundir por el hecho de que a veces tengan nombre.



¿PARA QUÉ SIRVE UN ASPECTO?

Los aspectos tienen dos misiones fundamentales: **te dicen lo que es más importante en tu partida** y **te ayudan a decidir cuándo usar las mecánicas de juego**.

Importancia

El conjunto de los aspectos de los personajes y de la partida te dirán sobre qué debería tratar la partida. Piensa que son como un mensaje que te mandaste a ti mismo, una secuencia de señales de humo que te conducen hacia el destino más divertido.

DJ: cuando hagas una aventura para Fate deberás usar esos aspectos y las conexiones entre ellos para crear problemas con los que los PJs puedan enfrentarse. Jugador: tus aspectos son la razón por la que tu PJ sobresale de entre todos aquellos que tienen habilidades similares; habrá muchos personajes que tengan una habilidad de Pelear alta, pero solo Landon es un *Discípulo del Velo de Marfil*, y cuando su entrenamiento como discípulo tenga ocasión de brillar, o aparezca el Velo de Marfil en la historia, le dará a la partida un toque único que de otra forma no se habría producido.

Los aspectos de partida hacen lo mismo pero a mayor escala: son el motivo por el que queremos jugar este tipo de partida en concreto, lo que la diferencia de las demás. Podríamos decir que “Nos gustan los juegos de *space opera*”, pero hasta que no raspemos las superficie y nos demos cuenta que la gente hará *Cualquier cosa para sobrevivir* y que *El Imperio está en todas partes*, no habrá nada que nos enganche.

Los aspectos temporales hacen posible que las escenas típicas sean interesantes, añadiéndoles color y profundidad a lo que de otra forma sería una escena aburrida. Una pelea en una taberna es, por definición, genérica; podría ser una taberna cualquiera, en cualquier parte. Pero cuando añades a la escena el aspecto *Gran estatua diabólica de bronce*, y todos lo ponen en juego, esa escena pasa a ser la de “aquella pelea en la que estábamos en el Demonio de Bronce. ¿Recuerdas cuando le aplasté la cabeza al grandullón aquel contra la estatua?”. Esos detalles únicos aumentan el interés y la participación.

Cuándo usar las reglas

Además de decirte lo que es importante, los aspectos también te ayudan a decidir cuándo es mejor resolver una situación mediante el uso de las reglas en vez de con una narración propuesta por uno de los jugadores.



DJ: en lo que a ti concierne, a veces tendrás que decidir si un jugador necesita hacer una tirada de dados o no. Cuando un jugador dice “Trepo por las escaleras y agarro el ídolo”, y no hay nada raro en las escaleras o el ídolo, tampoco habrá una razón para pedirle que haga una acción de superar. Pero si hay un aspecto temporal sobre la cuerda, como *Cuerda medio podrida*, y otro sobre el ídolo, el cual está *Protegido por la ira de los dioses*, entonces parece claro que hay elementos de presión y peligro que justifican una tirada.

Jugador: a ti lo que te interesa es invocar aspectos y sopesar posibles forzados. Tus aspectos resaltan lo que tu personaje tiene de especial, la razón por la que te interesa, ¿no? Así que cuando tengas la oportunidad de hacer una invocación para que tu personaje sea aún más increíble, ¡hazlo! Y cuando veas una oportunidad de influir en la historia sugiriendo un forzado sobre tu personaje, ¡no te lo calles! La partida será mejor cuanto más participes.

CÓMO CREAR UN BUEN ASPECTO

Si los aspectos son parte fundamental del juego, lo lógico es hacerlos lo mejor posible. Pero, ¿cuáles son las características de un buen aspecto?

Los mejores aspectos son de **doble filo, dicen más de una cosa y caben en una frase sencilla**.

Aspectos de doble filo

Jugador: un buen aspecto proporciona un beneficio obvio, pero también proporciona oportunidades para complicarle la vida a tu personaje o para ser usado en su contra.

Un aspecto de doble filo aparecerá en la partida más a menudo que uno que sea especialmente positivo o negativo, lo cual te dará más oportunidades de sobresalir y de aceptar más forzados (y ganar más puntos de destino).

Cuando pienses un aspecto, haz una lista con dos maneras de invocarlo y otras dos maneras en las que podría ser invocado o forzado. Si eres capaz de terminar la lista en un momento, genial. Si no, intenta añadir algo de contexto para que funcione, o deja la idea de lado e invéntate uno nuevo.

Echémosle un vistazo al aspecto **Genio de los ordenadores**. Los beneficios de este aspecto son obvios: podrás invocarlo cada vez que quieras piratear un sistema o trabajar con tecnología. Pero parece que no hay muchas maneras de usarlo contra ti. Vamos a pensar cómo hacerlo más interesante.

¿Y si lo cambiamos por **Friki de los ordenadores**? El aspecto aún sirve para obtener un beneficio cuando uses un ordenador, pero también tiene una desventaja: la gente te considera un poco raro, con lo cual podrías aceptar forzados para arruinar una situación social; o quizás alguien invoque tu aspecto para que te quedes embobado con algún cacharro tecnológico.

DJ: lo que acabamos de decir también vale para los aspectos de partida y los temporales. Deberías anunciar en voz alta cualquier peculiaridad de la escena que pueda ser usada de forma interesante por los PJs o sus adversarios. Un aspecto de partida representa un problema, pero también le permite a los PJs sacarle ventaja a su *statu quo*.

Aspectos de
personaje
p. 57

Que diga más de una cosa

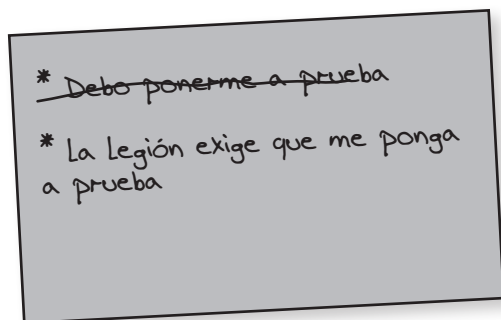
Antes hablamos de las diferentes cosas que un aspecto puede describir: rasgos de personalidad, trasfondo, relaciones, problemas, posesiones, etc. Los mejores aspectos abarcan varias de esas categorías, porque de esa forma será más sencillo que aparezcan durante la partida.

Imagínate un soldado con un aspecto sencillo como **Debo ponerme a prueba**, el cual podrá invocar cada vez que intente ganarse el respeto de alguien o demostrar su valía. También valdrá para forzarlo y meterle en una pelea que quiere evitar, o para que acepte un contratiempo por el bien de su reputación. Está claro que es un aspecto de doble filo, así que por ahora va bien.

Pero solo dice una cosa acerca del personaje, y solo aparecerá cuando el personaje se esté poniendo a prueba. Es un aspecto que no tardará en resultar repetitivo.

Así que vamos a añadirle algo. Digamos que está relacionado con una organización, algo como: **La Legión exige que me ponga a prueba**. Sus posibilidades acaban de multiplicarse exponencialmente, porque no solo puede seguir usándolo de la misma forma que antes, sino que ahora la Legión le puede asignar misiones difíciles, meterle en problemas o mandar un oficial PNJ que le haga la vida más difícil. También podrá invocar el aspecto cuando esté tratando con la Legión o con cualquiera que pueda verse influenciado por la reputación de esta. De repente, el aspecto ofrece muchas más posibilidades.

DJ: no te preocupes mucho por los aspectos temporales, ya que están pensados para durar una sola escena. Es mucho más importante concentrarse en que los aspectos de la partida y los de los personajes puedan usarse de diferentes maneras.



En una frase sencilla

Los aspectos son frases, y como tales pueden resultar ambiguos, pero un aspecto difícil de entender será uno que no se use mucho.

Eso no quiere decir que tengas que evitar las expresiones más poéticas o coloridas: *Un sencillo granjero* no resultan tan atractivo como un *Bucólico y alegre muchacho*. Si ese es el estilo que quieres para tu partida, dale rienda suelta a tus apetitos estilísticos.

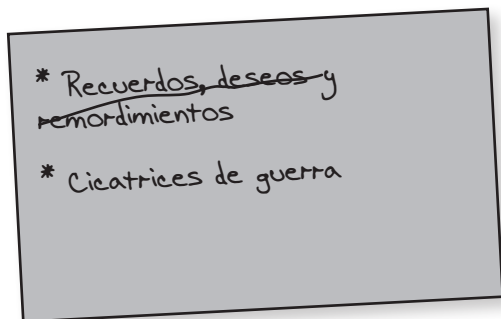
Sin embargo, no lo hagas a costa de la claridad. Evita las metáforas y las insinuaciones cuando puedas decirlo de forma directa. De lo contrario, los demás jugadores van a preguntarte cada dos por tres si tu aspecto puede utilizarse de cierta forma, con la pérdida de ritmo de juego que ello supone.

Una frase como **Recuerdos, deseos y remordimientos** resulta evocadora, sugiere una especie de añoranza por el pasado. Pero su significado como aspecto no está claro. ¿Cómo puede ayudarte? ¿De qué recuerdos habla? ¿Qué es lo que deseas? El aspecto debe referirse a algo en concreto, o resultará casi imposible invocarlo o forzarlo.

Tras discutirlo un rato, el jugador especifica que quería reflejar cómo su personaje se quedó marcado por los largos años que pasó luchando en la última gran guerra de la ambientación: mató gente que no quería matar, vio cosas que no quería ver y básicamente perdió toda esperanza de volver a una vida normal.

Es una idea estupenda, que quizás podría reflejarse con unas **Cicatrices de guerra**. A lo mejor suena menos poético, pero incluye todo lo que buscaban para el personaje y le da ideas al DJ sobre personajes del pasado que podría introducir en la partida.

Cuando no estés seguro de si tu aspecto se entiende, pregúntale al resto de los jugadores lo que creen que significa.



SI TE ATASCAS...

Aunque ahora sabes qué hace bueno a un aspecto, eso no reduce en absoluto el número de posibilidades que se presentan ante ti, porque la cantidad de temas e ideas entre las que elegir es infinita.

Si aún no te ves capaz de elegir uno, te vamos a dar un par de consejos para ponértelo más fácil.

A veces es mejor no elegir

Cuando no se te ocurre un aspecto que realmente os guste a ti y a tus compañeros, es mejor que dejes el hueco en blanco o que anotes en una hoja lo que se te haya ocurrido hasta ahora. A veces resulta más fácil darle forma a un concepto cuando el personaje está metido en la partida.

Puede que tengas una idea general sobre el aspecto pero no sepas cómo reflejarlo en una frase, o puede que no se te ocurra nada en absoluto. En cualquier caso, si dudas, deja el hueco en blanco y no te preocupes por ello, siempre tendrás ocasiones para hacerlo durante la partida.

Lo cual también es cierto si tienes más de una idea que parece prometedora, pero no logras decidirte por una en concreto o crees que no funcionarán bien con los aspectos que ya tienes. Anota todas tus ideas y espera a ver cuál es la que mejor le va a la partida. Cuando lo tengas claro, rellena el hueco.

Pregúntate siempre qué y por qué

Antes dijimos que los aspectos te muestran qué es lo más importante de una partida y qué hace que esta merezca la pena, lo cual debería ser tu brújula y guía a la hora de elegir el mejor aspecto posible. Cuando dudes, pregúntate: ¿qué es lo que realmente me interesa? ¿Y por qué me interesa?

Los eventos de las fases te deberían ayudar a averiguar cómo son tus aspectos. No intentes resumir los eventos de una fase determinada en un aspecto; recuerda que su objetivo es revelar algo importante acerca de tu personaje. Mejor pregúntate qué fue lo más importante de la fase:

- ¿Cuál fue el resultado? ¿Fue significativo?
- ¿Desarrolló el personaje contactos o relaciones importantes durante la fase?
- ¿Ayudó la fase a determinar rasgos importantes de la personalidad o creencias del personaje?
- ¿Le dio algún tipo de reputación?
- ¿Surgió algún tipo de problema que aún perdura?

Imagínate que cada pregunta acaba en un “para bien o para mal”. Esos rasgos, contactos y reputaciones no tienen por qué ser necesariamente positivos. Una relación con una némesis tiene tanto potencial como una con tu mejor amigo.



Si tienes más de una opción, pregúntale al DJ y a los demás jugadores cuál les resulta más interesante. Recuerda, la partida será mejor cuanto más os gusten los personajes (y será más fácil que eso ocurra si os ayudáis entre vosotros).

Durante la **tercera fase** de Cynere, Laura decide complicar la historia de Zird apareciendo y robando el artefacto que Zird arrebató a sus rivales (aunque al final acabará regresando a manos de Zird).

Pero no se le ocurre cómo transformar esa historia en un aspecto, y tampoco sabría añadir más detalles. Sin embargo, tras plantearse las preguntas que propusimos más arriba, se da cuenta de que su idea le da muchas opciones, ya que mostró su naturaleza furtiva, creó una relación de algún tipo con Zird y además es posible que los enemigos de Zird ahora también tengan algo contra ella.

Laura lo consulta con el resto del grupo, y tras hablarlo un rato, parece que a todos les gustaría que Cynere tuviese un aspecto que conectara a su personaje con Zird; después de todo, crecieron en el mismo pueblo. Finalmente se decide por **Le cubro las espaldas a Zird**, porque es lo suficientemente específico como para poder invocarse y forzarse, pero también deja espacio para seguir desarrollándolo durante futuras partidas.

Tercera fase:
otro cruce de
caminos
p. 44

Diferéncialos

Deberías evitar que todos tus aspectos sean del mismo tipo. Si tienes cinco relaciones no podrás usar ningún aspecto a menos que una de ellas esté en juego, pero si tus cinco aspectos tratan exclusivamente sobre ti, no tendrás conexiones con el mundo que te rodea. Si te atascas y no sabes qué aspecto elegir, mira el tipo de cosas que tus otros aspectos describen para ayudarte a decidir en qué dirección ir durante la presente fase.

Primera
fase
p. 40

Por ahora Luis ha decidido que **Discípulo del Velo de Marfil** y **Los modales de un cerdo** son el concepto principal y la complicación de Landon, lo cual ya lo va perfilando como un personaje bastante sencillo: el típico matón cuya boca y modales no paran de meterle en problemas.

Al acabar la primera fase, Luis explica que Landon era un bribón y una rata callejera que creció prácticamente como un huérfano: sus padres nunca estaban en casa, y tampoco le hacían mucho caso ni se preocupaban por educarle. Tras recibir una paliza en una pelea de taberna, alguien cuidó de él y le sugirió que hiciera algo útil con su vida, así que se alistó a la milicia de la ciudad.

Ana le pregunta qué es lo más importante de su fase y Luis, que sabe que los dos primeros aspectos se centraban bastante sobre su personaje, decide que este debería ser una relación, así que responde que lo que más le gustaría es tener alguna conexión con el tipo que le animó a alistarse.

Al final deciden que el tipo se llama Finn. Landon recibe el aspecto **Se lo debo todo al viejo Finn** y Ana tiene un nuevo PNJ con el que jugar.

Aspecto de la primera fase **Se lo debo todo al viejo Finn**

Segunda fase: cruce de caminos

Landon se mete en una pelea de taberna con miembros de la Triada de la cicatriz. Le dan una paliza y le roban su espada. Un soldado veterano llamado el viejo Finn le salva la vida, le cura las heridas y le alista en la milicia de la ciudad.

Deja que tus amigos decidan por ti

Antes hemos hablado de cómo el juego será mejor si todo el mundo está involucrado en lo que los demás están haciendo; la colaboración es parte fundamental de este sistema, y es probable que lo repitamos muchas más veces a lo largo del libro.

Recuerda que siempre tienes la opción, especialmente en el caso de los aspectos, de pedirle al DJ y a los demás jugadores que se inventen algo por ti. Cuéntales lo que habías pensado para la fase y hazles las mismas preguntas que te iban a preguntar a ti. ¿Qué es lo que les interesa? ¿Qué parte les parece más emocionante? ¿Se les ocurre cómo hacer que la historia sea más dramática o intensa? ¿Qué aspecto piensan que podría ser el más interesante o apropiado?

No pienses que al preguntar pierdes el control, porque tú eres el que tiene la última palabra sobre los aspectos de tu personaje. Es como si tuvieras un club de fans o un público fiel: usa sus sugerencias para arrancar tu motor creativo. Si todos tienen algo con lo que ayudar a los demás personajes, la partida saldrá beneficiada de esa colaboración mutua.



INVOCAR UN ASPECTO

La principal forma de usar un aspecto durante una partida de Fate es **invocándolo**. Si estás en una situación en la que un aspecto beneficia a tu personaje de alguna manera, puedes invocarlo.

¿Qué es un punto de destino?
p. 56

Para invocar un aspecto, explica por qué es relevante, gástate un punto de destino y elige uno de los siguientes beneficios:

- Súmale un +2 a la tirada que has hecho.
- Repite la tirada.
- Súmale un +2 a la tirada de otro personaje (si resulta creíble que el aspecto que estás invocando pueda ayudarle).
- Súmale un +2 a un oponente pasivo (si resulta creíble que el aspecto que estás invocando pueda ayudar a hacer las cosas más difíciles). También puedes crear un oponente pasivo Bueno (+2) si no hay ninguno.

REPETIR LA TIRADA VS. UN +2

Repetir la tirada es un poco más arriesgado que optar por un +2, aunque la recompensa también puede ser mayor. Te recomendamos que reserves esa opción para cuando saques un -3 o un -4, porque así maximizarás las posibilidades de que la nueva tirada te beneficie.

Eres libre de invocar el aspecto cuando quieras, pero suele ser mejor esperar a tirar los dados y ver si realmente necesitas el beneficio. *Puedes* invocar más de un aspecto para una sola tirada, pero *no puedes* invocar el mismo aspecto muchas veces para una sola tirada. Así que si el primer uso no te ayudó lo suficiente, tendrás que elegir otro aspecto (y gastarte otro punto) para obtener un segundo beneficio.

El grupo tiene que estar de acuerdo con que un aspecto es relevante antes de poder invocarlo, aunque será el DJ el que tenga la última palabra. El uso de un aspecto debería tener sentido, o al menos deberías ser capaz de narrar la situación de forma suficientemente creativa como para asegurarte de que tiene sentido.

El *cómo* lo hagas es cosa tuya. A veces es tan obvio que basta con mencionarlo y gastarse el punto de destino, pero otras veces será necesario embellecer las acciones de tu personaje un poquito, de manera que todos entiendan lo que quieres hacer; es por eso que recomendamos que el grupo esté de acuerdo sobre el significado de cada aspecto, porque así será más fácil justificar su papel cuando aparezcan en la historia.

Landon está metido en una competición de ingenio con un compañero de borracheras. El objetivo es usar la habilidad de Carisma para “insultar al otro de la manera más educada posible”.

Luis hace una mala tirada en uno de los intercambios, y dice: “Quiero invocar **Los modales de un cerdo**”. Ana responde con cierto escepticismo: “¿Qué pasó con lo de «de la manera más educada posible»?”.

Luis dice: “Bueno, lo que estaba pensando es hacer es algún tipo de insinuación grosera, pero no vulgar, sobre los padres del tipo, de modo que la gente de la taberna se rían de mi adversario, incluso a pesar de sí mismos. Me imagino que ese tipo de meteduras de pata son mi especialidad”.

A Ana le convence el argumento y permite que Luis se gaste el punto de destino.

Las invocaciones son parte fundamental del sistema Fate, así que si quieres más ejemplos podrás encontrarlos en las diferentes explicaciones repartidas a lo largo del libro, más concretamente en las páginas 135, 149 y 152.

Un detalle importante: si el aspecto (incluyendo los de tipo temporal) que invocas está en la ficha de personaje de otro jugador, y además lo invocas en su perjuicio, será él quien reciba el punto de destino que te vas a gastar (aunque no podrá usarlo hasta el final de la escena). Invocar el aspecto de un personaje ajeno al grupo es como invocar un aspecto temporal sin dueño.

EL TRUCO DE LA ELIPSIS

Si quieres una manera fácil de meter un aspecto en una tirada, narra tu acción introduciendo una pausa al final de la frase (“...”) y termina la acción con el aspecto que quieras invocar.

Por ejemplo: “Vale, levanto la espada y...” (saca una tirada penosa) “... y aunque parece que voy a fallar, en realidad es una rápida finta seguida de una estocada, un movimiento clásico de una *Espadachina infame*” (tras lo cual se gasta un punto de destino).

Telmo dice: “Estoy intentando descifrar las runas del libro...” (otra tirada lamentable) “... y *Si no he estado allí, he leído sobre ello...*” (se gasta un punto de destino) “... por lo que empiezo a comprender el texto”.



Invocaciones gratuitas

No siempre que se invoca un aspecto hay que pagar: a veces es gratis.

Crear una ventaja
p. 136

Cuando logras obtener una ventaja, el aspecto resultante te “regala” una invocación gratuita (o dos, si obtuviste un crítico). Hay otras acciones que también te dan impulsos gratis.

Igualmente, obtienes una invocación gratuita sobre cada consecuencia que infijas durante un conflicto.

Las invocaciones gratuitas funcionan como las normales excepto por dos cosas: no hay intercambio de puntos de destino y pueden combinarse con una invocación normal para obtener un mayor beneficio. Así, podrías gastar una invocación gratuita y pagar un punto de destino usando el mismo aspecto, y conseguir un +4 en vez de un +2, o dos repeticiones de tiradas en vez de una, o sumarle un +4 a la tirada de otro personaje o a un oponente pasivo. Incluso podrías repartir los beneficios y repetir la tirada y sumar un +2. También puedes combinar varias invocaciones gratuitas en una sola acción.

Después de usar tu invocación gratuita, y si el aspecto en cuestión sigue estando presente, puedes volver a hacer una invocación gastándote un punto de destino.

Atacar
p. 140

Cynere tiene éxito en su ataque y le coloca a su oponente una consecuencia de **Estocada en la barriga**. En su siguiente ataque podrá hacer una invocación gratuita, ya que fue ella la que colocó el aspecto, y repetir o darle un +2 a su tirada.

Si quieres puedes pasarle la invocación gratuita a otro personaje. Esta forma de trabajar en equipo con tus compañeros resulta muy útil en conflictos donde sea necesario dar un gran golpe; si cada personaje crea una ventaja y le pasa su invocación gratuita a otro personaje, este puede llegar a acumular un enorme bonificador.

FORZAR UN ASPECTO

La otra manera de usar un aspecto es mediante un **forzado**. Básicamente, cuando te encuentres en una situación en la que tener o estar cerca de un aspecto sea capaz de hacer que la vida de tu personaje se vuelva más dramática o complicada, alguien puede forzar ese aspecto, el cual puede ser un rasgo de tu personaje, del lugar, de la escena, de la partida o de cualquier otra cosa que sea parte del juego. Vamos a empezar con los aspectos de personaje, y seguiremos con los temporales.

Cuando quieras forzar un aspecto lo primero es explicar por qué te parece relevante y explicar en qué consiste la complicación (aunque quizás tengas que negociar un poco hasta llegar a un acuerdo). El jugador cuyo aspecto está siendo forzado tiene dos opciones:

- Aceptar la complicación y recibir un punto de destino,
- O pagar un punto de destino y evitar que suceda la complicación.

No hay ninguna otra manera de evitar una complicación, porque una vez que has aceptado el trato y recibido el punto de destino, ni tus habilidades ni las de nadie podrán parar lo que va a suceder; no tendrás más remedio que enfrentarte a los cambios que la complicación produzca.

Y si pagas el punto y evitas que suceda la complicación, entonces tú y tu grupo tendréis derecho a decidir cómo sucedió. A veces bastará con decir que simplemente no llegó a ocurrir, pero otras tendrás que narrar qué hizo tu personaje, o cualquier otra cosa que tenga sentido. Mientras el resto del grupo esté de acuerdo, da igual.

DJ: como siempre, tú tienes la última palabra, y no solo sobre cómo se aplica el forzado, sino también sobre si el forzado puede plantearse o no. Usa el mismo criterio que para las invocaciones: la complicación que surja del aspecto debería ser evidente o requerir muy pocas explicaciones.

Por último, algo fundamental: **si un jugador quiere forzar a otro personaje, el coste de proponer una complicación será un punto de destino**. El DJ nunca tiene que pagar por sus forzados; de la misma forma, un jugador puede proponer forzados sobre su propio jugador gratuitamente.

Tipos de forzados

Los forzados pueden manifestarse, principalmente, de dos maneras: como **eventos** y como **decisiones**. Considéralos herramientas que te ayudan a visualizar el forzado y a eliminar cualquier tipo de bloqueo mental.

Forzado de
aspectos
temporales
p. 74

Eventos

Un forzado basado en un evento es algo que le sucede al personaje a pesar de sí mismo, porque el mundo a su alrededor reacciona a cierto aspecto creando una situación complicada. Su estructura es algo como:

- Tienes el aspecto _____ y estás en una situación en la que _____, así que tendría sentido que (por desgracia) te pase _____. Maldita sea.

Un par de ejemplos:

Cynere tiene el aspecto **Espadachina infame** y está viendo un espectáculo de gladiadores mientras intenta pasar desapercibida, así que tendría sentido que (por desgracia), un admirador la reconozca y se emocione tanto que el resto de espectadores se vuelva a mirarla. Maldita sea.

Landon tiene el aspecto **Se lo debo todo al viejo Finn** y está de camino a su pueblo natal, pues escuchó que fue saqueado por unos bárbaros, así que tendría sentido que (por desgracia), el viejo Finn haya sido capturado y llevado al campamento de los saqueadores, allá en la montaña. Maldita sea.

Zird tiene el aspecto **Rivales en el Collegia Arcana**, y está tratando de obtener una audiencia con el Circulo Interno, así que tendría sentido que (por desgracia) sus rivales en el Collegia exijan que Zird les proporcione un informe detallado sobre sus interesantes investigaciones, si es que quiere restablecer las buenas relaciones con la organización. Maldita sea.

Como comprobarás más adelante con los forzados basados en decisiones, su valor real está en la propia complicación. Sin ella, no tienes nada en lo que centrarte: el hecho de que a los PJs les estén sucediendo continuamente cosas difíciles y dramáticas es exactamente lo que los convierte en PJs.

DJ: los forzados basados en eventos son tu oportunidad para disfrutar. Una de tus funciones es controlar todo lo que rodea a los PJs, así que hacer que el mundo reaccione a su presencia de forma inesperada encaja perfectamente con lo que se espera de ti.

Jugador: los forzados basados en eventos son siempre buenas noticias. Vas a recibir un premio simplemente por *estar*, ¿se te ocurre algo mejor? Si quieres proponerlo tú mismo, quizás te resulte algo complicado tener que justificarlo, porque supone tomar el control de un elemento del juego del que normalmente no te ocupas, pero no te cortes: recuerda que el DJ tiene la última palabra sobre lo que ocurre en el mundo de juego, y que puede vetar tu idea si tiene otra opción en mente.

Decisiones

Una decisión es un tipo de forzado que sucede en el interior de un personaje, es una decisión que toma (de ahí su nombre). Su estructura es algo como:

- Tienes el aspecto _____ y estás en una situación en la que _____, así que tendría sentido que decidieras _____, lo cual acaba mal cuando _____.

Un par de ejemplos:

Landon tiene el aspecto **Los modales de un cerdo** y está intentando impresionar a una mujer que ha conocido en el Gran baile, así que tendría sentido que decida contarle un par de historias y/o chistes chabacanos y de mal gusto, lo cual acaba mal cuando descubre que es la princesa del país y que su tema de conversación está castigado por la ley (y sí, es el mismo ejemplo de la página 14).

Cynere tiene el aspecto **Me tientan las cosas brillantes** y está paseando por una antigua biblioteca, así que tendría sentido que decida, este... tomar en préstamo permanente un viejo códice cubierto de piedras semipreciosas, lo cual acaba mal cuando descubre que el libro está maldito. Si quiere que los Guardianes de la Biblioteca le quiten la maldición, tendrá que hacer algo por ellos.

Zird tiene el aspecto **iEn la cara no!** y esta bebiéndose tranquilamente una cerveza cuando le retan a un combate, así que tiene sentido que decida no aceptar, lo cual sale mal cuando el resto de los clientes deciden que es un cobarde y le echan sin más miramientos a la calle.

En la mayoría de ocasiones, el verdadero impacto dramático de este tipo de forzados no es la decisión que toma el personaje, sino el cómo se tuerce la situación. Pero antes de que empiece a ir mal, la primera frase podría ser el prelude de una tirada de habilidad o, simplemente, algo de narración. La complicación creada por la decisión es lo que realmente crea un forzado.



La parte sobre la decisión debería ser obvia y algo que el jugador podría haber propuesto por sí mismo. Lo mismo vale para cuando un jugador quiere forzar a otro PJ o PNJ: lo importante es asegurarse de que estéis de acuerdo en que el otro personaje es capaz de actuar del modo propuesto.

Jugador: si necesitas puntos de destino, esta es la mejor manera de obtenerlos. Cuando le propones al DJ un forzado basado en tu personaje, lo que básicamente estás haciendo es decirle que algo que vas a hacer saldrá mal. Ni siquiera tienes que tener una complicación en mente, porque la mera propuesta de un forzado será suficiente para empezar el proceso.

DJ: deberías aprobar el forzado siempre que no resulte banal (es decir, si se os ocurre una complicación interesante y jugosa). Si te parece sosa, háblalo con el resto del grupo hasta que aparezca algo que os guste más.

DJ: recuerda que el jugador es el responsable último de todo lo que su personaje dice o hace. Puedes ofrecerle un forzado basado en una decisión, pero si al jugador le parece que la decisión no es algo propio del personaje, no fuerces el asunto cobrándole un punto de destino. En vez de eso, intenta negociar los detalles del forzado hasta que encuentres una decisión con la que el jugador se *sienta a gusto*, y decide cuál es la complicación a partir de eso. Si no lográis poneros de acuerdo, olvídate del forzado.

Si ofreces un forzado basado en una decisión, y no sois capaces de poneros de acuerdo sobre la parte de la decisión, oponerse al forzado debería salir gratis. Es decir, que aunque el jugador no pague un punto de destino, lo que "acaba mal" no sucederá.

Forzados retroactivos

A veces te darás cuenta de que lo que acaba de suceder cumple con los requisitos de un forzado, pero que tu personaje no recibió un punto de destino como recompensa.

Si has seguido tu aspecto hasta sus últimas consecuencias y te has metido en un serio problema, o si has narrado (casi inconscientemente) algo dramático y extraordinario que le sucedió a tu personaje por culpa de uno de sus aspectos, tienes derecho a recibir un punto de destino de forma retroactiva. Cualquiera que se dé cuenta puede decirlo, aunque la decisión final corresponde al DJ. No obstante, debería ser bastante obvio cuándo ocurre algo así: basta con que mires la estructura de los forzados basados en eventos y decisiones y que compruebes si puedes resumir lo que pasó siguiendo dicha estructura. Si lo consigues, el dueño del personaje recibe una recompensa.

Forzado de aspectos temporales

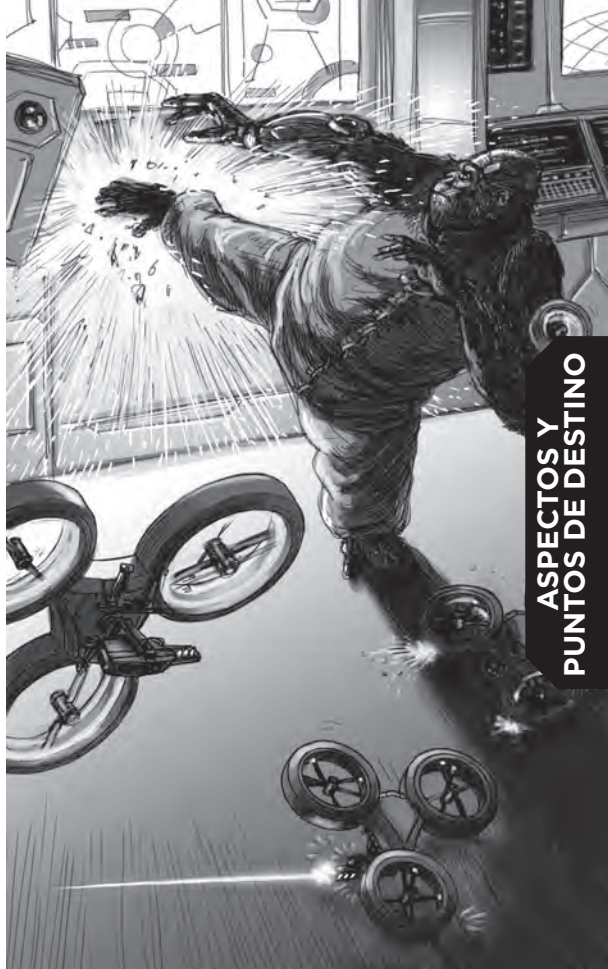
Al igual que ocurre con todos los demás tipos de aspectos, los aspectos temporales (y, por extensión, los de partida) pueden ser forzados. Como dichos aspectos están normalmente fuera de un personaje, lo más frecuente será que sean forzados basados en eventos, y no en decisiones. El personaje o personajes afectados consiguen un punto de destino por el forzado.

Algunos ejemplos:

Como el almacén está **En llamas** y los personajes están atrapados en su interior, tiene sentido que (por desgracia) el rufián que están persiguiendo se escape en medio de la confusión. Maldita sea.

La mansión que Cynere está registrando está **Plagada de trastos**, así que tiene sentido que (por desgracia) la guardia de la ciudad llegue antes de que ella pueda encontrar lo que estaba buscando, quedando en una situación harto delicada. Maldita sea.

La vetusta biblioteca en la que Zird está investigado tiene **Capas y capas de polvo** por todos lados, así que tiene sentido que (por desgracia) mientras está buscando la información que necesita deje un rastro que permitirá al cazarrecompensas saber que anduvo por allí. Maldita sea.



* Plagada de trastos

NARRAR A TRAVÉS DE LOS ASPECTOS

Por último, los aspectos tienen un uso pasivo al que puedes recurrir en casi cualquier momento de la partida. Los jugadores pueden usarlos como una manera de orientarse a la hora de interpretar sus personajes. Puede parecer evidente, pero por si acaso vamos a ponerlo por escrito: los aspectos que hay en tu hoja de personaje son cosas que *siempre* son verdad, no solo cuando son invocados o forzados.

Piensa en tu colección de aspectos como si fuera un oráculo, unas cartas del tarot o los posos de una taza de té: te ofrecen una imagen general de tu personaje, pero si lees entre líneas también podrás descubrir cosas específicas. Si te preguntas qué haría tu personaje en determinada circunstancia, mira sus aspectos. ¿Qué dicen acerca de su personalidad, sus objetivos y deseos? ¿Hay alguna pista en lo que tus aspectos dicen que pueda sugerir un curso de acción? Cuando encuentres una respuesta, síguela.

Jugar con tus aspectos tiene otra ventaja más: estarás creando ocasiones para que el DJ haga forzados, porque cuando metes uno de tus aspectos en la partida basta con que te ofrezca una complicación para que haya un forzado.

El DJ puedes usar los aspectos de los PNJs de la misma manera, pero dispone de una manera más de leer “las hojas de té”: puede usar los aspectos para figurarse cómo reaccionará el mundo a los personajes. ¿Uno de los personajes es *El hombre más fuerte del mundo*? Ese tipo de reputación va a precederle, y es del tipo que hará que la gente reaccione y quiera saber más sobre el personaje; puede que incluso se amontonen para echarle un vistazo mientras pasea por la calle.

Además, ese aspecto sugiere algo acerca de su tamaño y constitución física. Aunque la mayor parte de la gente va a guardar las distancias con el personaje, también habrá quien se sienta intimidado, o se comporte de manera excesivamente agresiva o brusca para compensar ese miedo.

Pero lo que nadie hará será *ignorarle*. Introducir en la narración este tipo de detalles relacionados con los aspectos puede ayudarte a hacer que la partida sea más gráfica y consistente, incluso cuando no vaya acompañado de un reparto de puntos de destino.

* El hombre más fuerte del mundo



Durante una partida de *Corazones de acero*, Landon viaja de regreso a su pueblo natal, Vinfeld, donde descubre que ha sido atacado por bárbaros, y que su mentor, el viejo Finn, ha sido secuestrado.

Ana le dice que los demás habitantes del pueblo están muy contentos con su regreso. Más tarde, en una escena en la que habla con los viejos del lugar, estos le dicen que quieren que se quede y ayude a reconstruir el pueblo.

Luis mira los aspectos de la ficha de Landon: ***Discípulo del Velo de Marfil, Se lo debo todo al viejo Finn, Los modales de un cerdo y La fuerza bruta siempre es una opción.*** Tal y como él lo ve, Landon es un tipo directo (hasta el punto de resultar grosero), agresivo, propenso a resolver los problemas a través de la violencia y muy leal con sus amigos.

Así que no ve la más mínima posibilidad de quedarse a ayudar a la gente del pueblo mientras haya una posibilidad de que Finn siga vivo. No solo eso, también le va a decir a los viejos del pueblo lo que piensa de que no enviaran una misión de rescate. Y cuando lo haga usará palabras como “cobardes” y “buenos para nada”. Ya sabes, el tipo de palabras que hacen que la gente te tome cariño.

Ana dice que los viejos se enfadan tanto que están pensando en expulsarlo del pueblo por su insolencia, tras lo cual agarra un punto de destino y sonríe: le propone un forzado, y la consecuencia es que le echen del pueblo.

Luis toma el punto y acepta la complicación. “Que les den”, dice. “Rescataré a Finn sin su ayuda”.

ELIMINAR O CAMBIAR UN ASPECTO

Los aspectos de partida y de personaje cambian mediante los avances. Consulta el apartado de Hitos en el capítulo de *La campaña de juego*.

¿Qué es un hito?

p. 256 Si quieres librarte de un aspecto temporal puedes hacerlo de dos maneras: mediante una acción de superar cuya intención sea eliminar el aspecto, o tirando los dados para hacer otro tipo de acción que, de tener éxito, haga que el aspecto deje de tener sentido. Por ejemplo, si estás **Trabado** en un combate podrías intentar salir corriendo; si tiene éxito ya no tendría sentido que siguieras **Trabado**, así que el aspecto desaparece.

Movimiento

p. 169 Si un personaje puede interferir con tu acción tiene derecho a hacer una tirada opuesta activa de forma normal. De lo contrario, es tarea del DJ fijar una oposición pasiva o simplemente permitir que el jugador se libere del aspecto sin necesidad de tirar (si es que no hay nada interesante o arriesgado que se interponga en su camino).

Por último, si en cualquier momento un aspecto temporal deja de tener sentido, eliminadlo.

CREAR Y DESCUBRIR ASPECTOS DURANTE LA PARTIDA

Además de tus aspectos de personaje, los de partida, y los temporales que el DJ plante, tienes la capacidad de crear, descubrir o acceder a otros aspectos mientras juegas.

Crear una ventaja

p. 136 La principal manera de crear nuevos aspectos es mediante la acción de crear ventaja. Cuando describes la acción que te proporciona una ventaja, el contexto te debería ayudar a decidir si hace falta un nuevo aspecto o si la acción deriva de uno ya existente. Si vas a provocar una nueva circunstancia (como echarle arena en los ojos a alguien), estás indicando que necesitas un nuevo aspecto temporal.

Con algunas habilidades tendrá más sentido buscar el beneficio en un aspecto que ya exista en la ficha del personaje, en cuyo caso el PJ o PNI objetivo podría oponerse activamente y evitar que hagas uso de su aspecto.

Si no vas a la caza de una invocación gratuita, sino que simplemente piensas que tendría sentido que hubiera un aspecto temporal en una situación en particular, **no hace falta que tires ni hagas nada para crear dicho aspecto, basta con que estéis de acuerdo en que resulta interesante y que lo anotéis.**

PARA EL DJ

UN TRUCO PARA SALIR DEL APURO

Cuando veas que no tienes ningún aspecto pensado para una escena o un PNI, basta que le preguntes a los jugadores qué tipo de aspectos quieren conseguir cuando tiran para crear una ventaja. Si empatan o tienen éxito será suficiente con que anotes algo parecido a lo que tenían pensado y que digas que tenían razón. Si fallan, también puedes anotarlo, o escribir otro aspecto que no les resulte ventajoso, a fin de que haga contraste con lo que esperaban obtener.

Aspectos secretos u ocultos

Algunas habilidades te permiten usar la acción de crear una ventaja para revelar aspectos secretos, ya sean de PNJs o del entorno; en este caso, y si tu tirada tiene éxito o empata, el DJ simplemente te dirá cuál es el aspecto. Puedes usar esta herramienta para “pescar” aspectos cuando no sepas seguro lo que estás buscando. Una buena tirada debería ser suficiente razón como para encontrar algo que te dé algún tipo de ventaja.

Hablando en general, se supone que la mayor parte de los aspectos son de dominio público y que por tanto son conocidos *por los jugadores*. Las fichas de los PJs están encima de la mesa, al igual que las de los PNJs principales y secundarios. Pero eso no siempre significa que los *personajes* conozcan esos aspectos. Esa una de las razones por la que existe la acción de crear una ventaja: para ayudarte a justificar el que un personaje descubra cosas de otro personaje.

Recuerda que los aspectos te ayudan a profundizar en la historia si los usas; un aspecto que no llega a ser descubierto es como si no hubiera existido. La mayor parte del tiempo los jugadores van a saber qué aspectos hay disponibles para su uso, pero cuando no tengan muy claro si su personaje lo sabe o no, podrán hacer una tirada para decidirlo.

Por último, sabemos que a veces el DJ preferirá mantener en secreto un aspecto de un PNJ (o al menos no revelar cierta situación nada más empezar) porque está intentando crear algo de tensión en la historia. Si los PJs están investigado una serie de asesinatos, seguramente no querrás que al principio de la partida haya una tarjeta con el nombre del sospechoso y el aspecto ***Sociópata asesino en serie***.

Para este tipo de casos recomendamos que no anotes el aspecto que quieres mantener el secreto. En vez de ello, convierte el aspecto en un detalle que tenga sentido cuando el misterio sea resuelto.

Ana está haciendo un PNJ que va a ser el malo principal de su próxima partida: un tipo que, en secreto, resulta ser un vampiro. También es el jefe de policía de un pueblo que los PJs van a visitar, por lo que no quiere que le descubran demasiado rápido.

En vez de darle el aspecto ***Nadie sabe que soy un vampiro***, decide ofrecer unos cuantos detalles personales: ***Noctámbulo empedernido***, ***Más duro de lo que parezco*** y ***Juego de espejos***. Si los PJs descubren un par de estos aspectos, o si los ven en la mesa, puede que empiecen a sospechar del PNJ, pero eso no acabará con el misterio de la aventura de buenas a primeras.

LA GESTIÓN DE LOS PUNTOS DE DESTINO

En su mayor parte, el uso de los aspectos está relacionado con los puntos de destino. Para llevar la cuenta de tu reserva de puntos puedes usar fichas de póquer, cuentas de cristal o lo que se te ocurra.

En el mejor de los casos una partida tendrá un buen ritmo de gasto y ganancia de puntos; lo primero ocurrirá cuando los jugadores hagan cosas extraordinarias en momentos cruciales, y lo segundo, cuando sus vidas se hagan más difíciles y dramáticas. Si los puntos de destino fluyen como debería ser te moverás en un ciclo de triunfos y reveses, la base de cualquier historia divertida e interesante.

Así funciona.

Recuperación

Cada jugador empieza la partida con un número de puntos de destino igual a su **capacidad de recuperación**, el cual es de 3, a menos que el personaje haya elegido gastarse uno o dos más para comprarse proezas extras.

PROEZAS Y RECUPERACIÓN

- Tres Proezas = Recuperación 3
- Cuatro Proezas = Recuperación 2
- Cinco Proezas = Recuperación 1

Proezas y
recuperación
p. 48

Hitos
trascendentes
p. 260

El valor de tu capacidad de recuperación subirá cuando tu personaje logre un hito trascendente (tema tratado en *La campaña de juego*), tras lo cual podrá elegir comprarse una proeza más o mantener el nuevo valor de recuperación, y empezar así cada partida con un punto de destino más. El valor de recuperación no puede bajar de uno en ningún momento.

Es posible que acabes una partida con más puntos de destino que tu recuperación; cuando eso suceda no pierdes ese exceso, pero tampoco recibes ningún punto más al comienzo de la próxima partida. No obstante, al comienzo de cada nueva aventura tu número de puntos de destino será siempre igual a tu valor de tu capacidad de recuperación.

Uso

Puedes usar los puntos de destino de las siguientes maneras:

- **Invocar un aspecto:** Invocar un aspecto te cuesta un punto de destino, a menos que la invocación sea gratuita.
- **Activar una proeza:** Es necesario pagar un punto de destino para activar las proezas especialmente poderosas.
- **Rechazar un forzado:** Cuando te propongan un forzado puedes gastarte un punto de destino para evitar las complicaciones que lleve asociadas.
- **Declarar un detalle de la historia:** Con un punto de destino puedes añadir algo a la narración, siempre que esté basado en uno de tus aspectos.

Proezas
activadas
mediante
puntos de
destino
p. 92

Cómo ganar puntos de destino

Obtienes puntos de destino cuando:

- **Aceptas un forzado:** Ganas un punto de destino cuando aceptas la complicación asociada a un forzado. Como ya dijimos, a veces esto sucederá retroactivamente, cuando las circunstancias así lo justifiquen.
- **Invocan uno de tus aspectos en tu contra:** Si alguien paga un punto de destino para invocar un aspecto que sea parte de tu personaje, recibirás dicho punto al final de la escena. Esto incluye la creación de ventajas o consecuencias que afecten a tu personaje.
- **Te rindes en un conflicto:** Recibes un punto de destino cuando te rindes en un conflicto, más un punto adicional por cada consecuencia que recibieras durante el mismo. Por cierto, rendirse no es lo mismo que ser derrotado, ya lo explicaremos más adelante.

Rendirse en un conflicto
p. 167

Derrota
p. 168



El DJ y los puntos de destino

DJ: tú también puedes usar puntos de destino, pero empleando reglas ligeramente diferentes a las de los jugadores.

Cuando recompensas a un jugador con un punto de destino por un forzado o una rendición, dicho punto proviene de una reserva ilimitada que existe para tal fin; es decir, que siempre vas a disponer de puntos con los que premiar o forzar a los PJs.

Pero los PNJs bajo tu control no son tan afortunados, ya que la reserva de puntos que puedes usar en su beneficio es limitada. **Al principio de cada escena, recibes un punto de destino por cada PJ presente en la misma.** Puedes usar esos puntos en nombre de cualquier PNJ; además, puedes ganar más durante la escena si aceptas forzados.

Al principio de cada escena vuelves a tener la cantidad base de punto de destino, es decir, uno por PJ.

Hay dos excepciones:

- Aceptaste un forzado que provocó el final de la última escena o el comienzo de la siguiente. Cuando eso ocurra, empiezas la próxima escena con un punto de destino extra.
- En la anterior escena uno de tus PNJs se rindió en un conflicto. En ese caso, coge los puntos de destino que deberías haber recibido por la rendición y súmalos a la cantidad base que recibas en la siguiente escena.

Si en la siguiente escena no parece que vaya a haber una interacción significativa con los PNJs puedes reservar los puntos extra hasta la siguiente donde sí vayas a necesitarlos.



Ana está dirigiendo una escena en la que los PJs se enfrentan con una némesis a la que llevan varias aventuras intentando derrotar. Estos son los personajes presentes en la escena:

- Barathar, la reina de los contrabandistas de la Península Sindral, un PNJ principal
- Og el Fuerte, uno de sus principales sicarios, un PNJ secundario
- Teran el Raudo, un PNJ secundario, viejo enemigo de los PJs, contratado por Barathar
- Dos PNJs anónimos, sargentos
- Landon
- Cynere
- Zird el Arcano

Ana dispone de 3 puntos de destino, un por cada PJ. Si Zird hubiese estado en otro lado (realizando una investigación arcana, por ejemplo), la reserva del DJ sería de solo dos puntos, uno por Landon y otro por Cynere.

Durante la escena, Barathar se ve obligada a rendirse porque es la única manera de escapar con vida. Como recibió dos consecuencias durante el conflicto gana tres puntos de destino por rendirse, los cuales recibirá Ana al comienzo de la próxima escena.

Tipos
de PNJs
p. 213



5

**HABILIDADES Y
PROEZAS**

¿QUÉ ES UNA HABILIDAD?

Una **habilidad** es una palabra, como Atletismo, Pelear o Engañar, que representa un amplio espectro de aptitudes que tu personaje disfruta por su talento natural, el entrenamiento recibido o la experiencia acumulada. Las habilidades son la base de todo lo que tu personaje *puede* hacer en la partida relacionado con desafíos y oportunidades (y dados).

La escala p. 9 Cada habilidad recibe un valor en la escala de adjetivos; cuanto más alto sea el valor, mejor será el personaje en cosas relacionadas con la habilidad. La lista de habilidades de un PJ proporciona una idea de su capacidad de actuación y de las cosas que se le dan mejor, bien y no tan bien.

Cada habilidad Fate se puede definir de dos formas: según el tipo de acción básica que sea capaz de realizar, y según la situación en la que pueda usarse. Solo hay un puñado de acciones básicas en el juego, pero el número de situaciones es infinito.

Las acciones básicas

Las acciones básicas se tratan en detalle en la sección de *Acciones y resultados*, pero vamos a hacerte un pequeño resumen para que no tengas que cambiar de página.

Las
cuatro
acciones
p. 134



Superar: Haciendo honor a su nombre, te enfrentas a un problema, tarea u obstáculo relacionado con tu habilidad.



Crear una ventaja: Ya sea tras descubrir algo que ya existe en un oponente o mediante la creación de una situación que te ayude a triunfar, cuando creas una ventaja puedes descubrir o crear un aspecto y obtener una invocación gratuita de este.



Atacar: Tratas de dañar a alguien durante un conflicto. El daño puede ser físico, mental, emocional o social.



Defender: Intentas evitar que te hagan daño, que te superen o que creen una ventaja que usar en tu contra.

Estrés p. 160 También hay algunos efectos especiales que puedes obtener usando algunas habilidades, como obtener más casillas de estrés para un conflicto. Puedes ver un ejemplo en las descripciones de Físico y Voluntad de la lista básica de habilidades.

Físico p. 110 Aunque solo hay cuatro acciones que rigen a todas las habilidades, es la habilidad en uso la que determina cómo se desarrolla la acción. Por ejemplo, Robar y Máquinas te permiten crear una ventaja, pero solo bajo condiciones muy diferentes:

Voluntad p. 127 Robar te permite hacerlo cuando estás analizando un sitio que vas a allanar, mientras que Máquinas te permite hacerlo cuando estás examinando una máquina. Las diferentes habilidades te ayudan a distinguir entre las capacidades de los PJs, permitiendo que cada jugador contribuya de forma diferente al juego.

¿QUÉ ES UNA PROEZA?

Una **proeza** es un rasgo especial de tu personaje que cambia la manera en la que puedes usar una habilidad. Las proezas reflejan algo especial sobre ti y la (exclusiva) manera en la que puedes emplear la habilidad, lo cual es un recurso bastante normal de un montón de ambientaciones: un entrenamiento especial o de élite, un talento excepcional, el destino, una alteración genética, que simplemente eres así de increíble... hay un millón de razones que pueden explicar por qué hay gente que puede sacarle más partido a su habilidad que otros.

A diferencia de las habilidades, que son el tipo de cosas que cualquiera puede hacer en tu campaña, cada proeza se refiere a un personaje en particular. Por tanto, vamos a dedicar las próximas páginas a explicar cómo se construye una proeza, pero también te daremos algunas proezas de ejemplo para cada habilidad de la lista de habilidades.

Las proezas de tu partida te ayudarán a distinguir entre los personaje que tengan las mismas habilidades.

Tanto Landon como Cynere tienen la habilidad de Pelear, pero Cynere además tiene la proeza de Guerrera, lo que la hace mejor a la hora de crear ventajas con dicha habilidad. Eso hace que los dos personajes resulten bastante diferentes: Cynere tiene la capacidad única de analizar y comprender los puntos débiles del enemigo de una forma en la que Landon no es capaz.

Es posible imaginarse a Cynere empezar una pelea analizando a su enemigo mediante algunos golpes y movimientos, calculando cuidadosamente los límites de su adversario antes de lanzar un ataque definitivo; por contra, Landon se conforma con ponerse a dar golpes sin más.

Siempre puedes usar una proeza para hacer que algunas habilidades pertenezcan solo a especialistas. Por ejemplo, en una ambientación contemporánea, puede que pienses que no debería haber una habilidad básica que permitiera que cualquiera tuviera entrenamiento médico (a menos, claro, que tu partida vaya sobre médicos). Sin embargo, si la ofreces como proeza de una habilidad más general (por ejemplo, Saber), entonces puede haber un personaje que sea “El doctor”, si es eso lo que quiere.

Proezas y recuperación

Elegir una cuarta proeza reduce la capacidad de recuperación de tu personaje en uno.

La lista de habilidades p. 96

Hoja de personaje de Cynere p. 299

Recuperación p. 80





CREAR UNA PROEZA

Elegir proezas durante la partida p. 53

En Fate permitimos que los jugadores obtengan sus proezas durante la creación de sus personajes o durante la partida. En la descripción de habilidades hay unos cuantos ejemplos de proezas para cada una de ellas, pero no se trata de una lista cerrada, son solo para que veas diferentes posibilidades (aunque puedes usarlas tal y como vienen en el libro, por supuesto).

También tenemos una lista de todas las cosas que las proezas son capaces de *hacer* para que la uses a modo de inspiración.

Personajes de ejemplo p. 298

Cuando te surjan dudas, déjate guiar por la lista de proezas y por las de los personajes de ejemplo.

DJ, si en tu partida hay algún grupo de habilidades en particular que te gustaría destacar como importante o único, tendrás que crear un lista de proezas que los jugadores puedan consultar durante la creación de personajes. Lo normal es hacerlo durante la creación de extras. Consulta el capítulo de Extras, a partir de la página 269.

Añadir nuevos usos a una habilidad

La opción más básica para una proeza es permitir que una habilidad haga algo que normalmente no puede. Es decir, un personaje con este tipo de proeza le añade una nueva acción a la base de una habilidad (bajo determinadas circunstancias). Esta acción puede ser una que esté disponible para otra habilidad (lo que permite reemplazar a una con la otra) o una nueva que no pertenezca a ninguna habilidad.

Algunos ejemplos de acciones nuevas para proezas:

- **Apuñalar.** Puedes usar Sigilo para hacer ataques físicos, siempre que el objetivo no sea consciente de tu presencia.
- **Espíritu peleón.** Puedes usar Provocar en competiciones que normalmente requerirían el uso de la habilidad Físico, siempre que tu habilidad para desconcentrar a tu oponente mediante tu mera presencia sea un factor a tener en cuenta.
- **Nunca se está a salvo del todo.** Puedes usar Robar para hacer ataques mentales y crear ventajas contra un objetivo organizando un robo de tal modo que dañe su confianza en su seguridad.

El que tengas una proeza no significa que tengas que usarla cada vez que se presenta la oportunidad. Es algo opcional, y puedes optar por no usarla si crees que no es apropiado o simplemente no quieres.

Por ejemplo, podrías tener una proeza que te permite usar Pelear en vez de Atletismo cuando te defiendas de flechas u otros ataques a distancia. Siempre que te ataque un arquero puedes usar Pelear, o simplemente Atletismo, como el resto del mundo. Tú decides.

PROEZAS

Apuñalar. Puedes usar Sigilo para hacer ataques físicos, siempre que el objetivo no sea consciente de tu presencia.

Sumar un beneficio a una acción

Una proeza también puede servir para darle un beneficio adicional automático a una habilidad, siempre bajo ciertas y muy concretas circunstancias, lo cual sería el equivalente de convertir al personaje en un especialista en algo. La circunstancia debería abarcar menos que lo que el uso normal permite, y aplicarse solo a uno o dos tipos de acciones.

Éxito crítico
p. 132

El bonificador a la habilidad más común es un +2. No obstante, si quieres y te parece que así tiene más sentido, puedes expresar el bonificador como dos aumentos de efecto adicional para una tirada exitosa. Recuerda que con más aumentos tu tirada puede ser más eficaz en ciertos sentidos.

También puedes usar esta opción para hacer que cualquier efecto de dos aumentos aporte un beneficio adicional al de tener éxito en la tirada. Este beneficio podría ser una Buena (+2) oposición pasiva, el equivalente a un impacto de 2 puntos, una consecuencia leve o una ventaja que solo puede eliminarse con una oposición Buena (+2)

Algunos ejemplos de beneficios para proezas:

- **Experto en ocultismo.** Ganas un bono de +2 para crear una ventaja usando Saber si la situación está específicamente relacionada con lo sobrenatural u oculto.
- **Lluvia de plomo.** Te encanta vaciar cargadores. Siempre que estés usando un arma automática y tengas éxito en una tirada de Disparar, creas de forma automática una oposición Buena (+2) contra cualquier movimiento en esa zona hasta tu próximo turno (normalmente necesitarías gastar una acción en crear este tipo de obstáculo, pero con esta proeza te sale gratis).
- **Nacido para la corte.** Ganas un +2 cuando intentes superar obstáculos con Carisma si estás en un evento aristocrático, como un baile real.

Jugador: cuando diseñes una proeza con beneficios extra no la vincules con situaciones que raramente vayan a suceder durante la partida. Por ejemplo, la proeza de “Experto en ocultismo” no sería apropiada si en vuestra partida no suceden muchas cosas sobrenaturales, y “Nacido para la corte” será inútil si en vuestra campaña no se trata con la nobleza de forma habitual. Si te parece que no vas a poder usar tu proeza un mínimo dos veces por partida, cambia las condiciones asociadas con el beneficio.

DJ: es tu tarea ayudar a que los jugadores creen proezas útiles. Imagínate que las condiciones que eligen son como una lista de la compra, cosas que te interesa que haya en las partidas.

Movimiento
p. 169

Crear excepciones a la regla

Por último, una proeza puede, bajo circunstancias específicas, crear una excepción. El capítulo de *Desafíos, competiciones y conflictos* está lleno de pequeñas reglas acerca de las circunstancias en las que se puede usar cada habilidad y sobre lo que sucede cuando la usa. Las proezas pueden romper dichas reglas, permitiendo que tu personaje fuerce las fronteras de lo posible.

El único límite es que una proeza no puede cambiar ninguna regla básica relacionada con los aspectos en lo concerniente a la invocación, forzado y economía de puntos de destino. Esas reglas con inmutables.

Algunos ejemplos de excepciones para reglas:

- **Conocedor de rituales.** Puedes reemplazar otra habilidad por Saber durante un desafío. Esto te permite usar Saber dos veces durante el mismo desafío.
- **Técnicas de sabotaje.** Cuando uses Máquinas para crear una ventaja de *Saboteado* o similar, siempre puedes oponerte de forma activa a cualquier intento de reparar el daño causado (también usando Máquinas), incluso sin estar presente (normalmente el intento de reparación se enfrentaría a un oponente pasivo, lo cual suele ser mucho más fácil).
- **Contraataque dañino.** Si tienes un éxito crítico en una defensa de Pelear puedes elegir infligir un daño de dos aumentos en vez de ganar un impulso.

Desafíos,
competiciones
y conflictos
p. 145

Aspectos y
puntos de
destino
p. 55

Compe-
ticiones
p. 150

HABILIDADES
Y PROEZAS



Equilibrar la utilidad de las proezas

Si te fijas, las circunstancias bajo las que pueden usarse la mayoría de las proezas de ejemplo abarcan bastantes menos posibilidades que las habilidades base que modifican. Eso es precisamente lo que debes buscar con tus propias proezas: que sean lo suficientemente concretas como para que al usarlas resulten especiales, pero no tanto como para que no tengas casi ocasión de usarlas.

Si la proeza se *superpone* a todas las acciones de la habilidad base es que no es lo suficientemente específica. No te interesa que la proeza reemplace a la habilidad que modifica.

Las dos maneras principales de limitar una proeza son restringir sus efectos a únicamente una o dos acciones (para ventajas, o solo en tiradas de ataque y defensa), o limitar las situaciones en las que puede usarse (solo cuando te relaciones con la nobleza, solo cuando te enfrentes a lo sobrenatural, etc.).

Tendrás mejores resultados si haces ambas cosas: restringe la proeza a una acción en particular, la cual solo puede usarse en situaciones muy específicas. Si te preocupa que la situación sea demasiado limitada, párate y piensa formas en las que la habilidad pueda usarse durante el juego. Si se te ocurren formas en las que la proeza puede ser útil para uno de esos usos, lo más probable es que vayas en buena dirección. Si no, puede que debas ajustar un poco la proeza para asegurarte de que podrá usarse.

También puedes limitar el uso de una proeza restringiendo su uso a una única vez por periodo de tiempo de juego, como una vez por conflicto, por escena o por partida.

PROEZAS ACTIVADAS MEDIANTE PUNTOS DE DESTINO

Otra manera de restringir la frecuencia de uso de una proeza es ponerle un coste de un punto de destino por activación. Es una buena opción para cuando el efecto de la proeza es muy poderoso, o si prefieres no cambiar su descripción para que aparezca menos frecuentemente durante la partida.

Para determinar lo poderosa que es una proeza, fíjate si va más allá de los límites que te dimos más arriba (por ejemplo, si añade un nuevo uso a una habilidad *además* de un beneficio) o si afecta a los conflictos de forma significativa. En concreto, casi cualquier proeza que te permita infligir estrés extra durante un conflicto debería costar un punto de destino por uso.

Luis está diseñando una proeza para Landon llamada "Mi espada golpea con fuerza". Quiere que añada un impacto de dos aumentos a cualquier ataque de Pelear que tenga éxito cuando empuñe la espada que heredó de su familia, los Bosqueosuro.

Ana se lo piensa; cumple con los criterios de limitaciones, pero hay un problema: ni Ana ni Luis pueden imaginarse muchas situaciones en las que Landon *no vaya* a usar su espada familiar. Así que básicamente estará usando esa proeza cada vez que ataque a alguien, lo cual se superpone al uso normal de la habilidad de Pelear. Decide que es demasiado, y le pide que modifique la proeza.

Luis propone algo, "Bueno, ¿qué tal si solo tiene efecto cuando esté peleando contra un miembro de una familia rival?".

Ana le pregunta, "¿Vamos a añadirle familias rivales a los Bosqueosuro? Pensaba que la partida iba a ir de viajar y perderse un poco por el mundo".

Luis está de acuerdo en que no va a poder usar demasiado su proeza, y piensa un poco más.

Y entonces se le ocurre: "¿Qué tal si, cuando alguien usa su segunda casilla de puntos de estrés para absorber uno de mis ataques, le obligo a que en vez de eso se coja una consecuencia leve?".

A Ana le gusta, porque es algo que sucederá en casi cualquier conflicto en el que Landon se meta, pero no será algo de lo que pueda sacar partido en cada intercambio. Le añade una restricción más (solo un uso por conflicto), y lo da por cerrado.

En la ficha de Landon, Luis escribe lo siguiente:

- **Mi espada golpea con fuerza.** Una vez por conflicto puedes obligar a un oponente a usar una consecuencia leve en vez de la segunda casilla de puntos de estrés, siempre que tengas éxito en un ataque con tu espada familiar.
-

Familias de proezas

Si quieres detallar un tipo concreto de entrenamiento o talento, puedes crear una **familia de proezas**, es decir, un grupo de habilidades que están relacionadas y se dan acceso entre sí.

Esto te permite crear cosas como estilos de lucha o academias de élite dentro de tu ambientación, representando los beneficios de ser miembro de un grupo. También te ayuda a concretar los tipos de capacidades especializadas disponibles si quieres que tu partida tenga algo del estilo de “clases de personajes”. Así, podría haber una familia de proezas para “As del aire” o “Ladrón de guante blanco”.

Crear una familia de proezas es fácil. Empieza con una proeza que sirva de requisito para acceder a las demás y coger proezas de niveles superiores. A continuación tendrás que crear un puñado de proezas que estén relacionada con la más básica, ya sea apilando los efectos o creando árboles que permitan producir otro tipo de efectos.

Proezas que se apilan

Quizás la manera más fácil de crear una proeza vinculada es que esta haga que la proeza original sea más eficaz:

- Si la proeza añade un uso, concreta aún más su uso y dale a la nueva acción un bonificador. Sigue las mismas reglas que para sumar un beneficio: las circunstancias en las que se aplica deben ser más concretas que las de la acción básica.
- Si la proeza suma un beneficio, dale un bonificador adicional de +2 a la misma acción o añádele un efecto más de dos aumentos.
- Si la proeza crea una excepción a las reglas, haz que la excepción sea aun más concreta (lo cual puede resultar difícil dependiendo de la excepción original. No te preocupes, hay otras opciones).

Ten presente que la proeza mejorada reemplaza la original a todos los efectos. Imagínate que es una sola súper-proeza que cuesta dos huecos (y dos puntos de la capacidad de recuperación) debido a que es más poderosa que una proeza normal.

Algunos ejemplos de proezas que se apilan:

- **Guerrera experta** (requiere “Guerrera”, p. 299). Cuando pelees con alguien que vaya armado con una espada, sumas un +2 adicional para crear ventajas usando “Guerrera”.
- **Vástago de la corte** (requiere “Nacido para la corte”, p. 90). Cuando superes un obstáculo usando “Nacido para la corte” puedes crear, adicionalmente, un aspecto temporal que describa cómo la gente se pone de tu parte. Si alguien intenta eliminar dicho aspecto deben superar una oposición Buena (+2).
- **Conocedor de rituales secretos** (requiere “Conocedor de rituales”, p. 91). Ganas un bonificador de +2 cuando uses Saber en lugar de otra habilidad durante un desafío. Esto te permite usar Saber dos veces durante el mismo desafío.

Proezas en árbol

En un árbol de proezas, las proezas que vayas a crear (y sus nuevos efectos) deben estar vinculadas con la que les da origen y determina su temática. Si las proezas que se apilan hacen que una proeza o habilidad crezca en poder, las que forman un árbol le dan versatilidad.

Si la proeza original añadía una acción a una habilidad, una proeza que forma parte del árbol podría añadir una acción diferente a esa habilidad, o proporcionar un bonificador a una acción diferente que la habilidad ya posea, o crear una excepción a las reglas, etc. El efecto mecánico no está conectado con el prerrequisito de la proeza, pero le aporta un toque extra de estilo y clase.

Esto te permite ser increíble de diferentes formas a partir de una misma proeza. Puedes usar este recurso para destacar los distintos elementos de una habilidad en particular; también permite que los personajes que tengan un nivel alto en la misma habilidad sean más diferentes entre ellos.

Vamos a usar la habilidad de Engañar para crear un ejemplo. Si te fijas en la descripción de la habilidad, hay varios rasgos de la misma que podemos destacar con las proezas: mentir, juegos de manos, desviar la atención, disfrazarse, crear coartadas o crear conflictos sociales.

Vamos a hacer que la proeza básica sea algo como:

- **Charlatán.** Ganas un +2 para superar obstáculos usando Engañar, siempre que no tengas que intercambiar más de un par de frases con la persona que estás intentando engañar antes de dejarlas atrás.

Y a continuación, algunas de las opciones que podría ofrecer el árbol:

- **Disfraz rápido** (requiere “Charlatán”). Eres capaz de disfrazarte de manera convincente en un abrir y cerrar de ojos. Puedes tirar Engañar para crear un disfraz incluso sin tiempo para prepararte y en casi cualquier situación, siempre que tengas cosas a tu alrededor que puedas usar.
- **Coartada instantánea** (requiere “Charlatán”). Puedes inventarte una coartada como si nada, incluso si no la has preparado con antelación. Siempre que intentes superar un obstáculo en público usando Engañar puedes añadir automáticamente un aspecto temporal que represente tu coartada, obteniendo una invocación gratis.
- **Oye, ¿qué es eso?** (requiere “Charlatán”). Gana un bonificador de +2 cuando uses Engañar para distraer momentáneamente a alguien y parte de la distracción consista en decir algo.

La temática de cada una de estas proezas se enlaza con usos rápidos y espontáneos de Engañar, pero cada una tiene su propia personalidad.

LA LISTA DE HABILIDADES

A continuación te ofrecemos un ejemplo de las habilidades que puedes usar en tus partidas de Fate, incluyendo algunas proezas para cada una. Vamos a usar la lista durante los ejemplos de este libro; su lectura debería ser una buena base para que te animes a modificarlas y a crear tu propia lista, poniendo o quitando habilidades que se adapten mejor a tu ambientación. El tema de creación de habilidades

Extras se trata en el capítulo de *Extras*.

p. 269 La descripción de cada habilidad contiene una lista de las acciones de juego que cada habilidad puede usar. La lista no es necesariamente exhaustiva (hay una guía, en la página 202, sobre qué hacer en casos poco claros).

CREAR LA AMBIENTACIÓN MEDIANTE LAS HABILIDADES

Las habilidades son una de las principales mecánicas para reforzar la ambientación que estás usando o creando para tu partida. Las habilidades proporcionadas en esta lista son deliberadamente genéricas, de modo que puedes usarlas en diferentes entornos de juego. Las proezas siguen la misma filosofía, al no estar vinculadas a ninguna universo en particular.

Cuando estés creando tu propia ambientación para Fate también deberías crear tu propia lista de habilidades. La lista básica que te proporcionamos es un buen punto de partida, pero si creas habilidades específicas para tu mundo estarás reforzando mecánicamente su historia, enriqueciéndolo. Las proezas también deberían reflejar el tipo de habilidades disponibles en tu ambientación.

HABILIDADES Y EQUIPO

Algunas de estas habilidades, como Disparar o Máquinas, necesitan del uso de cierto equipo. Damos por sentado que si se tiene una habilidad, también se tienen las herramientas necesarias para su uso, y que la eficacia de dichas herramientas está incluida en el resultado de la habilidad. Si quieres equipo especial, consulta el capítulo de *Extras*.

Lista de habilidades

Habilidad	Superar	Crear una ventaja	Atacar	Defender
Atletismo	λ	λ		λ
Carisma	λ	λ		λ
Conducir	λ	λ		λ
Contactos	λ	λ		λ
Disparar	λ	λ	λ	
Empatía	λ	λ		λ
Engañar	λ	λ		λ
Físico	λ	λ		λ
Investigar	λ	λ		
Máquinas	λ	λ		
Pelear	λ	λ	λ	λ
Percepción	λ	λ		λ
Provocar	λ	λ	λ	
Recursos	λ	λ		
Robar	λ	λ		
Saber	λ	λ		
Sigilo	λ	λ		λ
Voluntad	λ	λ		λ

Atletismo

La habilidad de Atletismo representa lo bueno que es tu personaje moviendo su cuerpo, además de su estado de forma en general, lo haya obtenido mediante el entrenamiento, el destino o medios más específicos del género (como la magia o la manipulación genética). Es una de las opciones favoritas de cualquier personaje centrado en la acción.

El Atletismo es casi obligatorio en cualquier género apropiado para Fate; solo sería innecesario en una partida que trate exclusivamente sobre interacción social y donde no haya conflictos físicos.



Superar: El Atletismo te permite superar cualquier obstáculo que requiera un esfuerzo físico: saltar, correr, trepar, nadar, etc. Si la acción te parece algo que forma parte de un decatlón, tira por Atletismo. Puedes usar Atletismo para moverte entre las zonas de un conflicto cuando haya un aspecto temporal o un obstáculo en tu camino. También puedes tirar Atletismo en persecuciones o para competiciones y desafíos que traten sobre esas actividades.



Crear una ventaja: Cuando creas una ventaja con Atletismo se supone que te colocas en una posición más elevada, o que corres más rápido que tu oponente, o que realizas una deslumbrante maniobra acrobática con la que sorprendes a tus enemigos.



Atacar: Atletismo no está pensada para usarse como habilidad de ataque.



Defender: Atletismo es una habilidad universal con la que defenderse en conflictos físicos, tanto si es cuerpo a cuerpo como a distancia. También puedes usarla para defenderte de personajes que intenten sobrepasar tu posición, siempre que estés en condiciones de interferir físicamente.

Puedes decidir que Atletismo no sirva para defenderse contra armas de fuego u otras armas a distancia de tecnología avanzada. Pero si lo haces, no habrá otra habilidad con la que defenderse de esos ataques, por lo que ese tipo de armas se volverán muy, muy peligrosas. Otra opción es crear una habilidad de defensa contra ellas.

Proezas de Atletismo

- **Velocista.** Durante un conflicto puedes moverte, de forma gratuita y sin tirar, dos zonas en vez de una, siempre que no haya aspectos temporales que restrinjan el movimiento.
- **Saltamontes.** +2 para acciones de superar con Atletismo si estás en una persecución a través de los tejados de un barrio o en un entorno igual de precario.
- **Contraataque fulgurante.** Cuando obtengas un éxito crítico en una acción de defensa contra la tirada de Pelear de un oponente puedes contraatacar automáticamente con algún tipo de golpe que le deje atontado o le afecte un nervio. Puedes añadirle a tu oponente el aspecto temporal *Aturdido* y usarlo para una invocación gratuita en vez de para un impulso.

Carisma

La habilidad de Carisma te permite establecer relaciones positivas con otras personas basadas en buenos sentimientos. Con esta habilidad caes bien y consigues que la gente confíe en ti.



Superar: Puedes usar Carisma para seducir o inspirar a los demás para que hagan lo que tú quieres o para entablar una buena relación con ellos. Hazte amigo del guardia, convence a alguien para que te cuente sus problemas o conviértete en la

persona más simpática de la taberna. Para PNJs anónimos te bastará con una acción de superar, pero puede que tengas que entrar en una competición para congraciarte con un PNJ importante u otro PJ.



Crear una ventaja: Usa Carisma para crear sentimientos positivos en una persona o una escena, o para hacer que alguien se sincere contigo porque note que puede confiar en ti. Podrías motivar a alguien para que tenga *Confianza en sí mismo*, o animar a una multitud para que sienta una *Intensa alegría*, o simplemente hacer que alguien sea *Servicial* o *Charlatán*.



Atacar: Carisma no puede hacer daño, así que no vale para atacar.



Defender: Puedes usar Carisma para defenderte de cualquier ataque que intente dañar tu reputación, estropear un sentimiento que crearas o dejarte en mal lugar delante de otros. No sirve para defenderte de ataques mentales, para eso necesitas Voluntad.

Voluntad
p. 127

Proezas de Carisma

- **Siempre con buen pie.** Dos veces por partida, puedes convertir un impulso que hayas recibido con Carisma en un aspecto temporal con invocación gratuita incluida.
- **Demagogo.** +2 a Carisma cuando intentes inspirar a un público con un discurso. Si hay PJs (o PNJs importantes) entre el público, puedes afectarlos a todos con una sola tirada en vez de tener que dividir tus aumentos entre ellos.
- **Popular.** Si estás en un área donde eres popular y querido, puedes usar Carisma en vez de Contactos. Puedes determinar que eres popular gastando un punto de destino para declarar un detalle de la historia, o justificándolo con hechos anteriores.

Afectar a varios
objetivos
p. 205



Conducir

La habilidad de Conducir te permite manejar vehículos y cosas que se muevan rápido.

Máquinas Al igual que Máquinas, el uso concreto de Conducir dependerá de tu tipo de partida: lo mucho que se vaya a usar, el tipo de transportes, el nivel de tecnología, etc.

Por ejemplo, en un entorno sin tecnología avanzada (como en *Corazones de acero*) quizás sea mejor tener Cabalgar en vez de Conducir, ya que el medio más común de transporte es de tipo animal. En una ambientación futurista a lo *space opera* con soldados podrías tener Conducir (para coches), Pilotar (para naves espaciales) y Operar (para tanques y vehículos militares pesados).

Atletismo
p. 98



Superar: Conducir es el equivalente a Atletismo para cuando estás dentro de un vehículo. Puedes usarla para realizar maniobras en circunstancias adversas, como terreno agreste, con poco espacio o en un salto acrobático. Obviamente, Conducir es perfecta para competiciones, especialmente carreras y persecuciones.



Crear una ventaja: Puedes usar Conducir para determinar la mejor manera de llegar a algún sitio en un vehículo; una buena tirada puede que te permita descubrir algo acerca de la ruta susceptible de convertirse en un aspecto, como un *Atajo idóneo* o algo parecido.

También puedes usar la descripción de Atletismo como si se refiriera a vehículos. Las ventajas que crees con Conducir suelen girar en torno a mejorar tu posición, hacer una maniobra espectacular (¿quién se anima a hacer un *Tonel volado*?) o poner a tu oponente en una situación complicada.



Atacar: Conducir no suele usarse como habilidad de ataque (aunque es fácil crear una proeza que lo permita). Si quieres estampar tu vehículo contra un objetivo, puedes atacar con Conducir, pero te llevarás tantos aumentos de daño como produzcas.



Defender: Uno de los usos más frecuentes de Conducir durante un conflicto físico es evitar que tu vehículo sea dañado. También puedes usarla para defenderte contra ventajas creadas contra ti o para evitar una acción de superar de un vehículo que intente adelantarte.

Proezas de Conducir

- **Frío al volante.** +2 a Conducir cuando estés persiguiendo a otro vehículo en una escena de persecución.
- **A todo gas.** Puedes sacarle más velocidad a tu vehículo de lo que parece posible. Siempre que estés en algún tipo de competición donde la velocidad sea un factor principal (como una carrera o persecución), considera como un éxito los empates de tus tiradas de Conducir.
- **¡Velocidad de embestida!** Cuando embistas a otro coche puedes ignorar dos aumentos de daño. Así que si embistes y produces cuatro aumentos, tú solo recibirías dos.



Contactos

Contactos es la habilidad para conocer gente y establecer contactos. Se supone que proporciona dominio sobre todos los tipos de redes sociales presentes en la ambientación.



Superar: Puedes usar Contactos para superar cualquier obstáculo relacionado con hallar a alguien que necesites encontrar. Ya sea por el clásico método de “patear las calles”, sacando información de tu red de conocidos, o buscando en los archivos de una base de datos, el caso es que eres capaz de localizar o lograr acceso a tu objetivo.



Crear una ventaja: Contactos te permite saber quién es la persona idónea con quien hablar para lo que sea que necesites, o decidir si ya conoces a dicha persona. Es probable que el uso de esta habilidad cree detalles de la historia en forma de aspectos: “Oíd chicos, mis contactos me dicen que Joe Steel es el *Mejor mecánico en kilómetros a la redonda*. Deberíamos hablar con él”.

También puedes crear una ventaja que represente qué se dice en las calles sobre un lugar, objeto o persona en particular, basándote en lo que tus contactos te cuentan. Estos aspectos casi siempre tratan sobre la reputación, más que sobre los hechos. Por ejemplo: *Parece un tipo duro* o *Todos saben que es un estafador*. El que una persona se merezca o no su reputación está por ver, aunque el aspecto seguirá siendo válido, ya que a menudo la gente tiene una reputación engañosa que les complica la vida. Contactos también puede usarse para crear aspectos que representen el uso de tu red de informadores para difundir o adquirir información.



Atacar: Contactos no está pensada para usarse como habilidad de ataque; es difícil dañar a alguien simplemente porque conoces gente.



Defender: Contactos puede usarse para defenderse de cierta gente que esté creando ventajas sociales para usar en tu contra, siempre que puedas convencer a tu red de información de que te apoye. También puedes usarla para evitar que alguien use Engañar o Contactos para “desaparecer del mapa”, o para interferir en intentos de Investigar tu paradero.

Proezas de Contactos

- **Con la oreja puesta.** Siempre que alguien inicie un conflicto contra ti en un área donde tengas una red de contactos puedes usar Contactos en vez de Percepción para determinar la iniciativa (alguien te habrá avisado a tiempo).
- **Chismoso.** +2 para crear una ventaja cuando quieras difundir rumores malintencionados sobre alguien.
- **El peso de la reputación.** Puedes usar Contactos en vez de Provocar para crear una ventaja basada en el miedo que genera la siniestra reputación que has creado alrededor de ti y tus asociados. Deberías tener un aspecto apropiado que pegue con esta proeza.



Disparar

Pelear Esta habilidad es la contrapartida de Pelear, y representa el uso de armas a distancia, tanto en un conflicto como contra objetivos que no se resisten de forma activa a tu disparo (una diana o la ventana de un edificio).

Al igual que con Pelear, si en tu partida es importante distinguir entre los diferentes tipos de armas a distancia, puede que prefieras dividir esta habilidad en otras como Arcos, Pistolas, Armas de energía, etc. Pero a menos que sea fundamental para tu partida, intenta no hacer muchas.



Superar: Disparar no es una habilidad que suele usarse fuera de un conflicto contra obstáculos normales, a menos que hacer una demostración de habilidad te pueda ayudar. Obviamente, las competiciones de Disparar son un clásico dentro de las historias de aventuras; si hay algún personaje especializado en este tipo de cosas, intenta ofrecerle una oportunidad para que se luzca de vez en cuando.



Crear una ventaja: En un conflicto físico, Disparar puede usarse para ejecutar un amplio número de movimientos, como un disparo que corte una soga, o una lluvia de plomo que obligue a alguien a mantenerse a cubierto. En partidas muy peliculeras podrías incluso desarmar a alguien o clavarle su ropa a la pared con un par de flechazos; es decir, cualquier cosa que hayas visto en un película. También podrías usar tus conocimientos sobre armas para crear aspectos (y ponerle el aspecto *Se encasquilla fácilmente* a la pistola de un oponente).

Zonas
p. 157



Atacar: Puedes realizar ataques físicos con esta habilidad desde una o dos zonas de distancia (aunque el alcance puede variar con el arma).



Defender: Disparar no tiene ningún componente defensivo. La habilidad para defenderse de esta es Atletismo. *Podrías* usarla para dar fuego de cobertura, lo cual es una manera de defender a tus aliados, o para oponerte al movimiento de alguien, aunque podrías hacerlo igual de fácil creando una ventaja, como *Fuego de cobertura* o *Tiroteo intenso*.

Proezas de Disparar

- **Disparo certero.** Gasta un punto de destino para realizar un ataque de Disparar y declarar un efecto sobre el objetivo, como *Disparo en la mano*. Si tienes éxito, puedes crear un aspecto temporal además del daño producido por el estrés.
- **Desenfundado rápido.** Si la velocidad a la que desenfundes es relevante, puedes usar Disparar en vez de Percepción para determinar la iniciativa en un conflicto físico.
- **Puntería asombrosa.** Una vez por conflicto puedes realizar una invocación gratuita extra en representación de la ventaja conseguida por el tiempo que te tomaste en apuntar o preparar el disparo (como *Línea de visión*).



Empatía

La Empatía incluye conocer y ser capaz de distinguir cambios en el humor y comportamiento de una persona. Básicamente, se trata de la versión emocional de Percepción.

Percepción
p. 118



Superar: Empatía no se usa para superar obstáculos directamente; lo normal es obtener algo de información a través de ella, y después usar otra habilidad para actuar. Sin embargo, en algunos casos, puedes usar Empatía en lugar de Percepción para ver si captas algún cambio en la actitud o metas de un objetivo.



Crear una ventaja: Puedes usar Empatía para leer el estado emocional de una persona y para obtener una impresión general de cómo es, siempre que haya algún tipo de contacto personal previo. A menudo podrás usarla para evaluar los aspectos que el otro personaje pueda tener en su ficha, pero a veces también serás capaz de crear nuevos aspectos, especialmente en el caso de los PNJs. Si el objetivo tiene alguna razón para sospechar que estás intentado analizarle, podrá defenderse usando Engañar o Carisma.

También puedes usar Empatía para descubrir bajo qué circunstancias podrías atacar mentalmente a alguien, averiguando sus puntos débiles.



Atacar: Empatía no está pensada para usarse como habilidad de ataque.



Defender: Esta habilidad sirve para defenderse de acciones de Engañar, permitiéndote ver a través de las mentiras y averiguar las verdaderas intenciones del atacante. También puedes usarla para defenderte de los que creen ventajas sociales contra ti.

Recuperarse
de una
consecuencia
p. 164

Especial: La Empatía es la mejor habilidad que puedes usar para ayudar a otros a recuperarse de consecuencias de naturaleza mental.

Proezas de Empatía

- **Detector de mentiras.** +2 a las tiradas de Empatía para reconocer o descubrir mentiras, estén dirigidas a ti o a otra persona.
- **Olfato para los líos.** Puedes usar Empatía en vez de Percepción para decidir tu iniciativa en un conflicto, siempre que durante esta escena hayas tenido una oportunidad para observar o hablar con los involucrados al menos unos minutos.
- **Psicólogo.** Una vez por partida puedes reducir el nivel de gravedad de una consecuencia, siempre que tengas éxito en una tirada de Empatía a nivel Bueno (+2) para una consecuencia leve, Grande (+3) para una moderada y Enorme (+4) para una grave. Tendrás que hablar con la persona que estás tratando durante al menos media hora antes de que tu tratamiento tenga efecto. No puedes usar esta proeza sobre ti mismo (normalmente, esta tirada solo permitiría que comenzara el proceso de recuperación, en vez de reducir su nivel).



Engañar

Engañar es la habilidad de mentir o confundir a otras personas.



Superar: Con Engañar puedes confundir a alguien y abrirte paso, o hacer que alguien se trague una mentira, o sacarle algo a alguien contándole una historia. Para PNJs anónimos basta con una tirada de superar, pero contra PJs o PNJs importantes hará falta una competición contra su Empatía. Si ganas, y si la mentira te puede ayudar en un futuro, puedes colocarle un aspecto temporal al objetivo.

Engañar es la habilidad que determina si un disfraz funciona o no, tanto si lo llevas tú como si es el de otro. Para lograr el efecto deseado necesitarás tiempo y materiales. Este uso se diseñó en concreto para la partida de *Corazones de acero*; habrá ambientaciones en las que no sea una acción básica de Engañar y se necesite una proeza apropiada.



Crear una ventaja: Usa Engañar para crear distracciones momentáneas, una tapadera o una impresión engañosa. Podrías amagar en un duelo de espadas y dejar a tu oponente *Desequilibrado*, preparándote para tu siguiente ataque. Podrías usar el viejo truco de “¿Pero qué es eso de ahí?” y ganar *Unos metros de ventaja* cuando huyas. Podrías crear una *Apariencia de ser noble y rico* para cuando acudas al baile real. Podrías engatusar a alguien de forma que te revele uno de sus aspectos u otro tipo de información.



Atacar: Engañar es una habilidad de uso indirecto que puede crear un montón de oportunidades que aprovechar durante un ataque, pero que no dañará al objetivo directamente.



Defender: Puedes usar Engañar para entorpecer intentos de Investigación con información falsa, o defenderte de alguien que intente averiguar tus verdaderas intenciones mediante el uso de Empatía.

Proezas de Engañar

- **Mentiras y más mentiras.** +2 para crear ventajas basadas en Engañar contra alguien que se haya creído una de tus mentiras durante esta partida.
- **Jugar con la mente.** Puedes usar Engañar en vez de Provocar para realizar ataques mentales, siempre que puedas inventarte una mentira astuta como parte del ataque.
- **Una persona, muchas caras.** Siempre que conozcas a alguien por primera vez puedes gastar un punto de destino para declarar que ya la conocías de antes, pero que en aquel entonces tenías otro nombre e identidad. Crea un aspecto temporal para representar tu tapadera, y puedes usar Engañar en vez de Carisma cuando te relaciones con esa persona.



HABILIDADES SOCIALES Y OTROS PERSONAJES

Muchas de las habilidades sociales tienen acciones que te permiten cambiar el estado emocional de otro personaje u obligarles a aceptar algún hecho (como que se crean una de tus mentiras).

Sacar un éxito en una tirada de una habilidad social no proporciona autoridad para forzar a otro personaje a actuar en contra de su naturaleza o como le venga en gana al jugador que lo controle. Si otro PJ se ve afectado por una de tus habilidades, su jugador ayudará a decidir cómo responde el personaje. No podrá negar tu victoria, pero sí elegir su aspecto.

Así que, por ejemplo, puedes Provocar a alguien a base de gritos y poniéndote a centímetros de su cara, buscando su miedo y su duda a fin de crear una ventaja. Pero si el otro jugador no se imagina a su personaje reaccionando así, deberías buscar una alternativa; quizás le enfadaste tanto que ha perdido el control de su cuerpo por la rabia, o esté medio paralizado de vergüenza por el espectáculo que estáis dando en público.

Lo importante es obtener la ventaja, pero usando la oportunidad para crear una historia en colaboración con los demás, en vez de ignorando su voz.

Físico

La habilidad de Físico es la otra cara de Atletismo; representa los atributos físicos naturales del personaje, como su fuerza bruta y su resistencia. En nuestra partida creamos esta división para crear dos tipos distintos de físicos: el tipo ágil (Atletismo) y el forzado (Físico).

Puede que en tu partida no necesites hacer esta distinción y por tanto puedas prescindir de una de las habilidades; aunque quizás quieras permitir que tus jugadores usen proezas y aspectos para representar las diferencias.

Zonas
p. 157



Superar: Puedes usar Físico para superar cualquier obstáculo que requiera el uso de la fuerza bruta (a menudo para sobreponerte al aspecto temporal de una zona) o cualquier otro tipo de obstrucción física, como los barrotes de una celda o una puerta atrancada. Obviamente, Físico es la habilidad clásica para echar un pulso y demás pruebas de fuerza, al igual que para una maratón u otros desafíos basados en la resistencia.

Competiciones
p. 150



Crear una ventaja: Con Físico tienes un buen abanico de posibilidades para crear ventajas en un conflicto físico. Una manera clásica de hacerlo es sometiendo y apresando a alguien, dejándolo *Inmóvil*. También puedes usarlo como una manera de descubrir taras físicas en tu adversario: al agarrar al viejo mercenario notaste que tenía una *Pierna en mal estado* o algo así.

Desafíos
p. 147



Atacar: Físico no está pensado para dañar gente de manera directa; la habilidad para eso es Pelear.



Defender: Aunque Físico no es una habilidad que se suela usar para defenderse de un ataque, podría valer para oponerse activamente a los movimientos de alguien, siempre que el espacio sea lo suficientemente reducido como para que puedas interponer tu cuerpo de forma efectiva. También se podría agarrar algo pesado y usarlo para cortar el paso.

Estrés y
consecuencias
p. 50

Especial: Según su nivel de Físico, puede que un personaje tenga casillas extra de estrés, o incluso un hueco más para consecuencias. Con un Físico Normal (+1) o Bueno (+2) tendrás 3 casillas de estrés. Con Grande (+3) o Enorme (+4) tendrás 4 casillas de estrés. Con Excelente (+5) recibirás, además, un hueco extra para una consecuencia leve, aunque solo podrás usarlo para absorber daño físico.

Proezas de Físico

- **Abrazo de oso.** +2 a las tiradas de Físico para crear ventajas sobre un enemigo cuando intentes una presa o llave de lucha sobre él.
- **Encajar el golpe.** Puedes usar Físico para defenderte de un ataque de Pelear hecho con puños u objetos romos, aunque en caso de empate el atacante gana por 1 aumento.
- **Duro como una piedra.** Una vez por partida puedes pagar un punto de destino para reducir el nivel de una consecuencia física de moderada a leve (si el hueco de leve está libre) o para eliminar una leve directamente.



Investigar

Percepción Percepción: mientras que esta se encarga del nivel de alerta y la búsqueda superficial, Investigar sirve para un escrutinio profundo y constante.
p. 118



Superar: Investigar un obstáculo supone buscar información que por alguna razón es de difícil acceso. Por ejemplo: las pistas de una escena del crimen, un objeto en una habitación abarrotada, o incluso el pasaje clave para entender algo en un viejo tomo polvoriento.

Una de las maneras más típicas de usar Investigar en un desafío es esa carrera contrarreloj para encontrar evidencias antes de que llegue la policía o suceda un desastre.

Desafíos
p. 147



Crear una ventaja: Investigar es, probablemente, una de las habilidades más versátiles a la hora de crear una ventaja. Mientras estés dispuesto a tomarte tu tiempo, puedes averiguar casi cualquier cosa o detalle sobre casi cualquier persona, lugar u objeto. También puedes crear aspectos sobre prácticamente cualquier elemento de la ambientación, siempre que sea realista que tu personaje pueda descubrirlo.

Si te parece demasiado genérico, aquí tienes algunos ejemplos del uso de Investigar: espiar una conversación, buscar pistas en la escena del crimen, examinar unos archivos, comprobar la veracidad de una información, vigilar algo, documentarse para una tapadera.



Atacar: Investigar no está pensada para usarse como habilidad de ataque.



Defender: Lo mismo que para atacar.

Proezas de Investigar

- **Atención al detalle.** Puedes usar Investigar en vez de Empatía para defenderte de intentos de Engañar. Lo que otros descubren a través de su intuición y corazonadas, tú lo destapas a través de la cuidadosa observación de pequeñas señales.

- **Fisgón.** Si tienes éxito en una tirada de Investigar para crear una ventaja espiando una conversación, puedes descubrir o crear un aspecto extra (aunque este no te proporciona una invocación gratuita).
- **Poderes de deducción.** Una vez por escena puedes gastar un punto de destino (y un par de minutos de observación) para hacer una tirada especial de Investigar que represente tu impresionante poder deductivo. Por *cada* aumento que consigas podrás crear o descubrir un aspecto (en la escena u objetivo de tu análisis), aunque solo podrás invocar de forma gratuita uno de ellos.



Máquinas

Máquinas es la habilidad que se usa para manipular máquinas, ya sea para bien o para mal.

La habilidad base se llama Máquinas por el tipo de ejemplos que vamos a usar, pero el nombre podría cambiar dependiendo de la ambientación y el tipo de tecnología disponibles. En un entorno moderno o de ciencia-ficción podría pasar a ser Ingeniería o Mecánica.



Superar: Máquinas te permite construir, romper o arreglar mecanismos, siempre que tengas el tiempo y las herramientas necesarios. A menudo, las acciones con Máquinas son parte de una situación más compleja, por lo que suele ser muy frecuente usarla en desafíos. Por ejemplo, si estás arreglando una puerta rota, el que tengas éxito o fracasas no resulta interesante; deberías tener éxito y pasar a otra cosa. Pero si, en cambio, estás tratando de arrancar un coche mientras una manada de hombres lobo se dirigen hacia ti...



Crear una ventaja: Puedes usar Máquinas para crear aspectos que representen rasgos de alguna pieza de maquinaria, tanto si son útiles o poderosos y puedes utilizarlos en tu beneficio (*Blindaje acorazado*, *Estructura robusta*), como si es un punto débil que puedas explotar (*Error de diseño en el eje*, *Muy oxidado*).

Una ventaja sobre un objeto mecánico en una escena puede representar un sabotaje rápido o una reparación improvisada y temporal. Por ejemplo, puedes crear una *Polea provisional* que te ayude a alcanzar una plataforma, o lanzarle algo a la balista que te está disparando para que tenga su *Punto de rotación atascado* y le resulte más difícil darte.

TANTAS MÁQUINAS QUE TRASTEAR

Si trabajar con *diferentes tipos de tecnología* es importante para tu partida, puede que tengas que añadir varias habilidades de este tipo a tu lista. Por ejemplo, una ambientación futurista puede necesitar Ingeniería, Cibernética y Biotecnología. En una partida de este tipo, un único personaje no podría sobresalir en todas ellas sin gastarse un montón de niveles de habilidades.

Si vas a hacer algo así asegúrate de que no es solo por ser minucioso: si lo único que vas a conseguir tras dividir la habilidad es obtener los mismos efectos bajo diferente nombre, deberías dejar que hubiera una única habilidad genérica y usar proezas para reflejar las especialidades.

Si crear estructuras y aparatos es algo importante en tus partidas, encontrarás una discusión sobre lo que podría obtenerse del uso de Máquinas en el capítulo de *Extras* (p. 269).



Atacar: No es probable que uses Máquinas para atacar en un conflicto, a menos que esté relacionado con el uso de máquinas (como un arma de asedio). Deberías decidir si es algo que pueda llegar a suceder en vuestra partida, en caso de que haya alguien al que le interese coger esta habilidad. Lo normal es que las armas que construyas sean usadas con otras habilidades: un tipo que haga una espada va a necesitar Pelear para blandirla.



Defender: Máquinas no sirve para defenderse, a menos que la estés usando para controlar un artilugio con el que bloquear.

Proezas de Máquinas

- **No sin mi llave inglesa.** No tienes que gastar un punto de destino para declarar que tienes las herramientas apropiadas para un trabajo con Máquinas, incluso en casos extremos (como si estás en una celda y lejos de tu taller). Ese tipo de problemas no existe para ti.
- **¡Mejor que nuevo!** Siempre que tengas un éxito crítico en una acción de superar para reparar una máquina puedes, en vez de obtener solo un impulso, asignarle de inmediato un aspecto temporal (con invocación gratuita) que refleje la mejora que acabas de introducir.
- **Golpe de precisión.** Cuando uses Máquinas en un conflicto que incluya máquinas puedes ignorar objetivos que no te interesen si estás realizando un ataque de área sin tener que dividir tus aumentos (normalmente sí hace falta dividir tu tirada entre los objetivos).

Afectar
a varios
objetivos
p. 205



Pelear

La habilidad de Pelear incluye todo tipo de combates a corta distancia (es decir, en la misma zona), tanto desarmado como con armas. La habilidad para armas a distancia es Disparar.

Disparar
p. 104



Superar: No es muy normal emplear esta habilidad para superar obstáculos, ya que su uso suele estar limitado a los conflictos. Puedes servirte de ella para hacer una demostración de tu técnica, o para participar en algún tipo de combate o lucha organizada, lo que te permite su uso en competiciones.

Conflictos
p. 154



Crear una ventaja: Es probable que uses Pelear para crear ventajas en un conflicto físico, lo que incluye cualquier movimiento especial que se te ocurra: intentar noquear a alguien de un garrotazo, un “golpe bajo”, un desarme, etc. También puedes usar Pelear para analizar el estilo de lucha de un adversario, descubriendo puntos débiles de su estilo que podrías explotar.



Zonas
p. 157



Atacar: Esta acción se explica por sí sola. Puedes realizar un ataque físico con Pelear. Recuerda que es solo para ataques a corta distancia, así que tendrás que estar en la misma zona que tu oponente.

Defender: Pelear también se usa en defensa contra otro ataque o un intento de crear una ventaja con Pelear, al igual que contra casi cualquier acción que puedas evitar al interponerte con violencia. No puedes usar esta habilidad para defenderte de ataques de Disparar, a menos que la ambientación sea lo suficientemente fantástica como para permitirte atrapar o cortar proyectiles al vuelo, o usar sables láser para desviar blasters.



Proezas de Pelear

- **Peso pesado.** Cuando tienes un éxito crítico en un ataque con Pelear y eliges reducir el resultado en uno para ganar un impulso, en vez de ello puedes colocar un aspecto temporal y ganar una invocación gratuita.
- **Arma de reserva.** Siempre que alguien te vaya a golpear cuando tengas un aspecto temporal de *Desarmado*, puedes gastar un punto de destino para declarar que tienes un arma de reserva. En vez del aspecto temporal, tu oponente recibe un impulso, debido a que tuviste que desviar tu atención durante un segundo para sacar otra arma.
- **Golpe mortífero.** Una vez por escena, cuando obligues a un oponente a coger una consecuencia, puedes gastar un punto de destino para aumentar la gravedad de la consecuencia (de leve a moderada y de moderada a grave). Si tu oponente ya iba a coger una consecuencia grave, tendrá que coger otra consecuencia extra o ser derrotado.

TÉCNICAS DE LUCHA

Damos por sentado que casi cualquier partida de Fate incluirá una buena cantidad de acción y conflictos físicos. Esta es un área donde, como con Máquinas, puedes hacer que el tipo de habilidades disponibles ilustre a la perfección el tipo de partida que buscas.

En la lista de ejemplo, Pelear y Disparar son habilidades diferentes, lo cual ofrece una división básica sin entrar en muchos detalles. Evidentemente, eso significa en parte que no hay mucha diferencia entre luchar con una espada o a mano desnuda; ninguna de las dos formas ofrece una ventaja inherente. Una opción muy frecuente es separar el combate armado del desarmado, por ejemplo con las habilidades de Puños y Armas.

Podrías crear aún más habilidades para diferentes tipos de armas (Espadas, Armas de asta, Hachas, Pistolas de plasma o Ballesta de energía), pero te volvemos a recomendar que no abuses de esta opción, a menos que sea realmente importante para tu partida. La especialización en armas bien puede representarse mediante el uso de extras (p. 277).

Percepción

Investigar
p. 112

La habilidad de Percepción trata de eso, de percibir cosas. Es el complemento de Investigar, y representa la capacidad de percepción general del personaje, lo bueno que es notando detalles tras un vistazo, y sus poderes de observación. Lo normal es que, cuando uses Percepción, la acción sea mucho más rápida y menos exigente que la de Investigar, lo que a su vez supone que el tipo de detalles que consigas también será más superficial.



Superar: En realidad no es frecuente usar Percepción para superar obstáculos, pero cuando lo hagas será de forma reactiva, como cuando descubres algo en una escena, oyes un ruidito o notas que un tipo lleva un arma oculta en su tobillera.

El DJ no debería pedir tiradas de Percepción cada dos por tres para ver si los personajes están atentos o no; eso sería aburrido. En su lugar, las tiradas de Percepción solo deberían suceder tanto si un éxito como un fallo desembocarían en algo interesante.



Crear una ventaja: Puedes usar Percepción para crear aspectos basados en la observación directa, como ojear una habitación en busca de cosas que te llamen la atención, hallar una ruta de escape en un edificio lleno de escombros, o detectar una presencia extraña entre la muchedumbre. Cuando estés vigilando a alguien, Percepción te sirve para saber lo que le pasa *exteriormente*; si quieres saber lo que le ocurre por dentro, usa Empatía. También puedes usar Percepción para declarar que tu personaje descubre algo que puede emplear en su provecho en una situación, como una **Ruta de escape** mientras intenta salir de un edificio, o un **Punto ciego** en la línea de defensa enemiga. Digamos que estás metido en una pelea de taberna: podrías hacer una tirada de Percepción y decir que justo al lado de tu enemigo hay un charco de vino, y que vas a usarlo para hacer que resbale.



Atacar: Percepción no está pensada para usarse como habilidad de ataque.



Defender: Puedes usar Percepción para defenderte de usos de Sigilo destinados a sorprenderte o emboscarte, o para descubrir que te están vigilando.



Proezas de Percepción

- **Sentido del peligro.** Tienes una capacidad casi sobrenatural para detectar el peligro. Tu habilidad de Percepción funciona a la perfección en caso de peligro, incluso si su origen está perfectamente oculto, bajo total oscuridad, y demás situaciones en las que tus sentidos se vean afectados.
- **Atento al lenguaje corporal.** Puedes usar Percepción en lugar de Empatía para descubrir aspectos de alguien mediante la observación.
- **Disparo reflejo.** Puedes usar Percepción en vez de Disparar para hacer un tiro rápido. Como es una reacción refleja y no tienes tiempo para apuntar, tampoco podrás pararte a identificar al objetivo de tu disparo. Así, por ejemplo, con esta proeza podrías disparar a alguien que esté moviéndose tras unos arbustos, pero no serás capaz de decir si es amigo o enemigo antes de apretar el gatillo. ¡Ten cuidado con esta proeza!

Provocar

Provocar es la habilidad que se usa para inducir a alguien para que reaccione con una respuesta emocional negativa: miedo, ira, vergüenza, etc. Es la habilidad de ser un “canalla”.

Para usar Provocar puede que necesites algún tipo de justificación: una situación, tener un aspecto adecuado, disponer de una ventaja que hayas creado mediante otra habilidad (como Carisma o Engañar), o haber logrado analizar con éxito un aspecto de tu objetivo (ver Empatía).

Solo puedes usar esta habilidad sobre sujetos con emociones; lo normal es que no puedas provocar a un zombi o a un robot, por ejemplo.



Superar: Puedes Provocar a alguien para que tenga una crisis emocional y haga lo que tú quieras. Podrías intimidarle y obtener información, enfadarlo hasta que explote o asustarle para que salga corriendo; esto suele suceder con los PNJs anónimos o aquellos con los que no merezca la pena pararse en los detalles. Si quieres Provocar a otro PJ o a un PNJ importante, primero deberás derrotarle en una competición de Voluntad.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas que representen estados emocionales transitorios, como *Rabioso*, *Dubitativo* o *Estupefacto*. Tu objetivo puede defenderse con Voluntad.



Atacar: Puedes hacer ataques mentales con Provocar. Tu relación con el objetivo y las circunstancias que os rodean juegan un papel fundamental a la hora de decidir si puedes dañarle emocionalmente con esta acción.



Defender: Ser bueno provocando a otros no te inmuniza contra las provocaciones de los demás. Para ello tendrás que usar Voluntad.

Proezas de Provocar

- **Aura de miedo.** Puedes usar Provocar para defenderte de ataques de Pelear, pero solo hasta que consigas dañarte físicamente en un conflicto. Puedes hacer que tu enemigo dude al atacarte, pero cuando vea que en el fondo eres humano, tu ventaja desaparece.
- **Blanco de su ira.** Cuando creas una ventaja en un oponente mediante Provocar puedes usar tu invocación gratuita para convertirte en el objetivo de la próxima acción relevante del personaje, desviando la atención de cualquier otro objetivo.
- **¡Vale, de acuerdo!** Puedes incordiar y presionar a alguien para que te revele uno de sus aspectos (lo que reemplaza el uso de Empatía por el de Provocar). El objetivo se puede defender con su Voluntad (si el DJ piensa que el aspecto es especialmente vulnerable a tu ataque, ganas un bonificador de +2).

Recursos

Tu habilidad de Recursos representa el nivel de riquezas materiales de tu personaje y su capacidad para usarlas. No siempre será dinero en efectivo, dependiendo de las diferentes formas de riqueza que existan en la ambientación: en un universo medieval quizás mida el número de tierras y vasallos, además del oro; en una partida situada en el siglo XXI puede que represente unas cuantas líneas de crédito generosas.

Pusimos esta habilidad en la lista básica para ofrecer una manera básica y fácil de manejar la riqueza de forma abstracta, sin tener que entrar en detalles ni llevar una contabilidad. Hay quien ve raro darle un valor estático a algo que estamos acostumbrados a ver como un recurso finito. Si eres de esos, en la página 122 hay unas cuantas ideas para limitar Recursos.



Superar: Puedes usar Recursos para afrontar o superar cualquier problema donde el gasto de dinero pueda ayudar, como con un soborno o comprando cosas raras y caras. Los desafíos y las competiciones podrán ser subastas o guerras de pujas.



Crear una ventaja: Puedes usar Recursos para que todo el mundo esté contento y sea más servicial, ya sea mediante un soborno (*Yo te ayudo si tú...*) o simplemente pagando una ronda para todos (*In Vino Veritas*). También puedes usar Recursos para declarar que tienes algo que necesitas a mano, o que puedes comprarlo fácilmente, lo cual te proporcionaría un aspecto en representación del objeto.



Atacar: Recursos no está pensada para usarse como habilidad de ataque.



Defender: Recursos no está pensada para usarse como habilidad de defensa.



Proezas de Recursos

- **Inversor astuto.** Ganas una invocación gratuita extra cuando creas una venta con Recursos, siempre que esta describa un dividendo monetario resultado de una inversión que hicieras en una partida anterior. Dicho de otra forma, no puedes declarar de forma retroactiva que lo hiciste, pero si ocurrió durante el transcurso de una partida, el beneficio obtenido será mayor.
- **Poderoso caballero es don Dinero.** Puedes usar Recursos en vez de Carisma en cualquier situación en la que la exhibición ostentosa de riquezas materiales pueda ser de ayuda para tu causa.
- **Beneficios extraordinarios.** Puedes, dos veces por partida, ganar un impulso en representación de unas ganancias inesperadas.

CÓMO LIMITAR LOS RECURSOS

Cuando alguien abusa de la habilidad de Recursos, o si quieres representar que el uso constante de una fuente de riquezas disminuirá su caudal, puedes aplicar alguna de estas ideas:

- Cada vez que un personaje tenga éxito en una tirada de Recursos, pero este no sea crítico, dale un aspecto temporal que refleje una pérdida momentánea de riqueza, como *Corto de liquidez* o *Fondos bloqueados*. Si sucede de nuevo, cámbiale el nombre al aspecto por algo peor: *Corto de liquidez* pasa a ser *Sin blanca*, y *Fondos bloqueados* se transforma en *Deuda con acreedores*. El aspecto no es una consecuencia, pero debería ser una buena fuente para forzados contra personajes enganchados a las compras. Desaparecerá si el personaje para de gastar dinero o al final de la partida.
- Cada vez que el personaje tenga éxito en una tirada de Recursos, reduce el nivel de la habilidad en uno durante el resto de la partida. Además, si en algún momento obtiene un resultado Mediocre (+0), no podrás hacer más tiradas de Recursos durante la partida.

Si quieres volverte loco, podrías convertir las situaciones financieras en una categoría de conflicto y asignarle a cada personaje un medidor de estrés de riquezas, con más casillas cuanto mayor sea su Recursos; no te recomendamos que llegues a ese extremo a menos que quieras que la riqueza material sea una parte central de tu partida.

Robar

La habilidad de Robar cubre tanto la capacidad de tu personaje para robar cosas como para meterse en sitios protegidos.

En las historias sobre ladrones que usan tecnología en sus robos, esta habilidad también incluirá el manejo de dicha tecnología: el personaje podrá piratear sistemas de seguridad, desactivar alarmas electrónicas, etc.



Superar: Como acabamos de decir, Robar te permite superar cualquier obstáculo relacionado con el robo o la infiltración. Sortear trampas, forzar cerraduras, cometer pequeños hurtos, vaciar bolsillos, cubrir tus rastros y demás actividades similares entran dentro del ámbito de esta habilidad.



Crear una ventaja: Puedes estudiar un lugar con Robar y determinar lo difícil que sería allanarlo y el tipo de seguridad al que te enfrentarás, además de descubrir cualquier punto débil que puedas explotar. También puedes examinar el trabajo de otros ladrones para determinar cómo se efectuó un golpe, y crear o descubrir aspectos relacionados con cualquier prueba que hayan dejado tras de sí.



Atacar: Robar no está pensada para usarse como habilidad de ataque.



Defender: Lo mismo. Robar no es una habilidad de conflicto, así que no habrá muchas situaciones en las que usarla para defenderse.

Proezas de Robar

- **Siempre hay una vía de escape.** +2 a tiradas de Robar para crear una ventaja cuando intentes escapar de un sitio.
- **Especialista en seguridad.** No tienes que estar presente para oponerte activamente a alguien que intente superar una medida de seguridad que tú hayas instalado (normalmente el intruso solo tendría que tirar contra un oponente pasivo).
- **El lenguaje del crimen.** Puedes usar Robar en vez de Contactos cuando trates con otros ladrones y rateros.



Saber

La habilidad de Saber cubre los conocimientos y la educación. Al igual que con otras habilidades, el nombre le viene porque pega con la ambientación de nuestros ejemplos; en otras partidas podría llamarse Educación o Conocimientos, por ejemplo.

Si en tu partida crees que deberías diferenciar entre diferentes campos de conocimiento, quizás tengas que crear distintas habilidades que sigan el formato de esta. Por ejemplo, quizás quieras que la habilidad de Saber sirva exclusivamente para el estudio de lo arcano y lo oculto, y crear una habilidad de Educación para los conocimientos más tradicionales.



Superar: Puedes usar Saber para superar cualquier obstáculo que requiera que tu personaje aplique su conocimiento para alcanzar un objetivo. Por ejemplo, podrías tirar Saber para descifrar una antigua inscripción tallada en una tumba, bajo la presunción de que tu personaje la estudió en algún momento pasado.

Francamente, puedes usar Saber como la habilidad por defecto para cuando quieras saber si tu personaje conoce la respuesta a una pregunta difícil, y el no saber la respuesta pueda tener repercusiones.



Crear una ventaja: Al igual que Investigar, Saber proporciona muchas y diferentes oportunidades para crear ventajas, siempre que puedas investigar el asunto en cuestión. Lo más normal es que te sirvas de ella para conseguir un detalle de la historia, alguna información poco conocida que logras averiguar o que ya conocías, pero si dicha información te da algún tipo de ventaja en una futura escena, puede que tome la forma de aspecto. De igual forma, puedes usar Saber para crear ventajas basadas en cualquier tema que tu personaje haya estudiado, lo cual es una forma divertida de aportar más detalles sobre la ambientación.



Atacar: Saber no se usa para conflictos. (En nuestros ejemplos, la magia que usa Zird el Arcano está basada en Saber, por lo que -de manera excepcional- sería posible que usara Saber para atacar y defenderse mediante la magia. En el capítulo de Extras hay más detalles sobre cómo diseñar magia y poderes).



Defender: Saber no se usa para defenderse.

Extras
p. 269

Proezas de Saber

- **¡Leí algo sobre eso!** Has leído cientos (o incluso miles) de libros sobre todo tipo de temas. Puedes gastar un punto de destino para usar Saber en sustitución de *cualquier otra habilidad* durante una tirada o intercambio, siempre que puedas justificar haber leído acerca de la acción que intentas hacer.
- **Escudo de lógica.** Puedes usar Saber para defenderte de intentos de Provocar, siempre que puedas justificar tu capacidad para sobreponerte a la provocación a través de la lógica y el pensamiento racional.
- **Versado en la materia.** Elige un campo de especialización, como la botánica, la criminología, la zoología, etc. Ganas un +2 a todas tus tiradas de Saber relacionadas con dicho campo.





Sigilo

Robar
p. 123



Superar: Puedes usar Sigilo para superar cualquier situación que dependa principalmente de que no seas visto. Deslízate evitando centinelas y cámaras, escóndete de tus perseguidores y evita dejar rastro alguno de tu presencia.



Crear una ventaja: El principal uso de Sigilo es el de crear aspectos sobre ti mismo, poniéndote en una posición ideal para un ataque o una emboscada en un conflicto. Así, podrías estar *Bien oculto* cuando los guardias pasan por tu lado y aprovecharte de ello, o resultar *Difícil de localizar* si estás peleando en la oscuridad.



Atacar: Sigilo no puede usarse para realizar ataques.



Defender: Puedes usar esta habilidad para frustrar acciones de Percepción destinadas a localizarte, o para borrar tu rastro y evitar que alguien te siga mediante Investigar.

Proezas de Sigilo

- **Rostro anónimo.** +2 a cualquier tirada de Sigilo para desaparecer entre la multitud. La definición de “multitud” depende del entorno: hace falta más gente en una estación de metro que en un bar para crearla.
- **Bomba de humo ninja.** Una vez por escena puedes gastarte un punto de destino y desvanecerte a plena vista, usando una bomba de humo u otro tipo de tecnología. Ganas el impulso *Desvanecido*. No podrán atacarte o crear una ventaja sobre ti hasta que hayan tenido éxito en una tirada de superar con Percepción para localizarte (es decir, que tienen que gastar un intercambio para intentarlo). Este aspecto desaparece tan pronto como lo invoques o alguien tenga éxito en la tirada de superar.

Zonas
p. 157

- **Blanco escurridizo.** Siempre que estés en una zona oscura o con poca luz puedes usar Sigilo para defenderte de ataques de Disparar de enemigos que estén al menos a una zona de distancia.

Voluntad

La habilidad de Voluntad representa la fortaleza mental del personaje, de la misma forma que Físico representa su fortaleza física.



Superar: Puedes usar Voluntad para enfrentarte a obstáculos que requieran un esfuerzo mental, como puzzles, acertijos o descifrar un código. Usa Voluntad cuando solo sea cuestión de tiempo el que superes el desafío mental, y Saber cuando haga falta algo más que fuerza mental en bruto. Muchos de los obstáculos a los que te enfrentarás con Voluntad pueden ser parte de desafíos, representando así el esfuerzo exigido.

Físico
p. 110

Saber
p. 124

Las competiciones de Voluntad pueden tratar sobre situaciones especialmente complicadas, como una partida de ajedrez o un examen de oposiciones. Las competiciones de Voluntad son acontecimientos populares en las ambientaciones donde las habilidades mágicas o psíquicas son comunes.



Crear una ventaja: Puedes usar Voluntad para colocar aspectos sobre ti mismo, en representación de un estado de profunda concentración o similar.



Atacar: Voluntad no está pensada para usarse como habilidad de ataque. Dicho esto, habrá ambientaciones con habilidades psíquicas y conflictos físicos que requieran el uso de esta habilidad, para lo cual será necesario añadirle una proeza o un extra a Voluntad.

Añadir nuevos
usos a una
habilidad
p. 89



Defender: Voluntad te ayuda a controlar tus reacciones, y por tanto es la principal habilidad con la que defenderse contra ataques mentales hechos con Provocar.

Especial: La habilidad de Voluntad te da casillas extra de estrés o más huecos para consecuencias. Con una Voluntad Normal (+1) o Buena (+2) tendrás 3 casillas de estrés. Con Grande (+3) o Enorme (+4) tendrás 4 casillas de estrés. Con Excelente (+5) recibirás, además, un hueco extra para una consecuencia leve, aunque solo podrás usarlo para absorber daño mental.

Estrés y
consecuencias
p. 50

Proezas de Voluntad

- **Fuerzas de flaqueza:** Usa Voluntad en vez de Físico en tiradas de superar relacionadas con proezas de fuerza.
- **Duro de pelar:** Puedes elegir ignorar una consecuencia leve o moderada durante la duración de una escena. Esta consecuencia no podrá ser forzada en tu contra o invocada por tus enemigos, pero al final de la escena regresará con más fuerza: si la consecuencia era leve ahora es moderada, y si era moderada, grave.
- **Entereza mental:** +2 para defenderte contra ataques de Provocar específicamente relacionados con el miedo o la intimidación.





ACCIONES Y RESULTADOS

¡LISTO PARA LA ACCIÓN!

Los dados se tiran cuando hay algún tipo de oposición interesante que te impide alcanzar tu objetivo. Si no la hay, simplemente consigues lo que te propones hacer.

Como ya dijimos en capítulos anteriores, los personajes de Fate resuelven sus problemas de forma activa. Serán muchos los retos: infiltrarse en la fortaleza del mal, pilotar una nave espacial a través de un campo de asteroides, movilizar un grupo de gente para protestar contra una injusticia, sondear a una red de informadores para enterarse de lo que se está cociendo en las calles, etc.

Siempre que realices una acción hay una buena posibilidad de que algo o alguien se interponga en tu camino. La historia no sería interesante si el malo simplemente te sirviera la victoria en bandeja de plata. Está claro que la fortaleza va a estar plagada de trampas mortales, que el campo de asteroides está lleno de parásitos de energía, que los manifestantes le tienen miedo a la policía y que alguien está sobornando a tus informadores para que estén calladitos.

Ese será el momento de sacar los dados.

Acciones
p. 8

- Elige la habilidad del personaje que sea más apropiada para la acción.
- Tira cuatro dados Fate.
- Suma los símbolos que obtengas. Un es +1, un es -1, y un es 0.
- Suma el valor de tu habilidad a la tirada. El total es tu resultado en la escala.
- Si invocas un aspecto, suma +2 al resultado o repite la tirada.

Cynere necesita sobornar a los guardias si quiere entrar en la ciudad de Thaalar. Ana dice que lo hará mediante una acción de superar, porque los guardias son simples PNJs anónimos y no son dignos de un conflicto.

Laura mira la lista de habilidades de Cynere y elige la habilidad de Recursos, con la esperanza de que tenga suficiente dinero en su bolsa como para sobornarlos. Su habilidad de Recursos es Normal (+1), así que sumará uno al resultado obtenido en los dados.

Su tirada es la siguiente:



El resultado total es +2 (+1 por los dados y un +1 por su habilidad Normal), lo cual equivale a un resultado Bueno en la escala.

Conflictos
p. 154

Oposición

Como dijimos en *Lo básico*, siempre que tires los dados tendrás que enfren-
tar tu resultado a algo o alguien que
se te opone. La oposición puede ser
activa, lo que significa que alguien
hará una tirada para enfrentarse con
la tuya, o pasiva, en cuyo caso tendrás
que superar una dificultad que represente
el entorno o la situación en la que estás. Es
tarea del DJ decidir qué tipo de oposición
es más razonable.

Ana opta por una oposición activa y tira por los guardias, usando su habilidad de Voluntad (después de todo, deberían resistir la tentación del soborno).

Los guardias son PNJs anónimos y no hay motivo para pensar que tengan una personalidad especialmente firme, así que les da un valor Mediocre. Tira y el resultado es...



...un increíble +3.

Eso es un resultado Grande (+3),
uno más que la tirada de Laura.



PARA EL DJ

¿ACTIVO O PASIVO?

Si es razonable que un PJ o un PNJ importante puedan interferir con la acción, deberían tener la oportunidad de hacer una tirada activa de oposición. *Esto no cuenta como una acción del personaje oponente; simplemente es un elemento más de la resolución de la acción.* Dicho de otro modo, un jugador no tiene que hacer nada en especial para tener derecho a oponerse activamente a una acción; basta con que esté presente y pueda interferir. En caso de duda puede ayudar si hay un aspecto temporal apropiado que explique cómo puede oponerse activamente.

Si no hay ningún personaje que pueda interponerse, piensa si hay algún aspecto en la escena capaz de justificar la existencia de un obstáculo, o si existen circunstancias adversas (como terreno abrupto, una cerradura de seguridad, una situación complicada, un límite de tiempo, etc.). Si ves algo interesante, conviértelo en un oponente pasivo y dale un valor en la escala.

A veces te toparás con casos poco claros: quizás te parezca que algo inanimado debería proporcionar una oposición activa (como por ejemplo un arma automática), o que un PNJ no debería presentar una resistencia activa (porque no es consciente de la presencia del PJ, por ejemplo). Sigue tu instinto y elige el tipo de oposición que mejor se adapte a las circunstancias o haga la escena más interesante.

LOS CUATRO RESULTADOS POSIBLES

El resultado de una tirada puede ser de fallo, empate, éxito o éxito crítico.

Las cuatro acciones p. 134 Cada tirada de una partida de Fate obtendrá, hablando en general, uno de estos cuatro resultados. Los detalles podrán cambiar un poco dependiendo del tipo de acción que sea, pero todas siguen este esquema básico.

Fallo

Si tu tirada es menor que el valor de oposición, fallas.

El precio del éxito p. 189 Esto supone una de las siguientes opciones: no logras lo que te proponías, lo logras pero a un alto coste, o sufres alguna consecuencia negativa de naturaleza mecánica. A veces puede haber más opciones. El encargado de determinar el coste apropiado es el DJ (ver cuadro de texto en esta misma página).

Empate

Si tu tirada es igual al valor de oposición, empatas.

Logras lo que te proponías, pero tienes que pagar un coste menor o conformarte con un resultado menos satisfactorio.

Éxito

Si tu tirada es 1 o 2 aumentos mayor que el valor de oposición, tienes éxito.

Logras lo que te proponías sin coste alguno.

Éxito crítico

Si tu tirada es 3 o más aumentos mayor que el valor de oposición, tienes un éxito crítico.

Además de lograr lo que te proponías recibes un beneficio adicional.

PARA EL DJ

COSTE ALTO VS. COSTE MENOR

Cuando estés decidiendo un coste, piensa tanto en lo que está sucediendo como en las mecánicas del juego.

Un coste alto debería empeorar la situación de alguna forma, ya sea creando un nuevo problema o agravando uno ya existente. Introduce otro oponente en esta escena o en la siguiente (como un nuevo PNJ al que enfrentarse o un obstáculo que superar), o pídele al jugador que se anote una consecuencia en el hueco de menor nivel que tenga libre, o dale al oponente del PJ una ventaja sobre este, con invocación gratuita incluida.

Un coste menor debería añadir un detalle a la historia que sea problemático o malo para el PJ, pero no tiene necesariamente que dificultar su progreso. Podrías hacer que el PJ reciba estrés, o darle un impulso al adversario de los PJs.

También sería apropiado que el coste menor sea simplemente un detalle narrativo que refleje lo cerca que estuvo el PJ de fracasar. Hay más consejos sobre cómo enfocar los costes en el capítulo de *Cómo dirigir*, en la página 189.

¿QUÉ DIFICULTAD DEBERÍAN TENER LAS TIRADAS DE HABILIDAD?

Cuando el oponente sea activo no tienes que preocuparte por la dificultad: tira los dados y súmale el valor de habilidad del PNJ, al igual que hacen los jugadores, y que sea lo que tenga que ser. Hay una guía sobre valores de habilidad para PNJ en la página 215 del capítulo de *Cómo dirigir*.

Para oponentes pasivos, tendrás que decidir el nivel de la escala que el jugador tendrá que superar. Es más un arte que una ciencia, pero vamos a darte un par de consejos:

Cualquier dificultad superior en dos o más niveles a la habilidad del PJ, como por ejemplo una dificultad Enorme (+4) para una habilidad Buena (+2), significa que es probable que el jugador falle o que tenga que invocar un aspecto si quiere tener éxito.

Cualquier dificultad inferior en dos o más niveles a la habilidad del PJ, como por ejemplo una dificultad Mediocre (+0) para una habilidad Buena (+2), significa que es probable que el personaje no tenga que invocar un aspecto, y hay un buen porcentaje de posibilidades de que tenga un éxito crítico.

Las dificultades que se muevan entre esos dos extremos ofrecen una probabilidad casi idéntica de éxito o empate, y más o menos la misma probabilidad de que los personajes no tengan que invocar aspectos.

Por tanto, las dificultades bajas son la mejor opción cuando quieres darle una oportunidad a los PJs para que se luzcan y hagan algo asombroso; las más o menos equivalentes a su nivel de habilidad darán algo de emoción pero sin ponerles en mayores problemas; y las altas te servirán para subrayar que lo serio o extraordinario de la situación les va a exigir el máximo.

Por último, un par de axiomas rápidos:

La dificultad Normal se llama Normal por una razón: si no hay nada en lo que la oposición destaque, entonces la dificultad no debería ser superior a +1.

Si se te ocurre una sola cosa en la que destaque, pero no te ves capaz de decidir cuál debería ser la dificultad, elige que sea Buena (+2). Es la media de las habilidades de los PJs, así que supone suficiente desafío para cualquier nivel de habilidad, excepto Enorme (+4), e incluso en ese caso es bueno darle a los PJs una oportunidad para presumir de su mejor habilidad.

LOS CUATRO TIPOS DE ACCIONES

Cuando hagas una tirada de habilidad estarás realizando una de estas acciones: **superar, crear una ventaja, atacar o defender.**

En una partida de Fate puedes hacer cuatro tipos de acciones. Cuando tires por una habilidad tendrás que decidir cuál de ellas vas a intentar hacer. La descripción de la habilidad te dirá qué acciones son apropiadas y bajo qué circunstancias. Cuando juntas la descripción de la habilidad con tus intenciones y la situación en la que estás, lo normal es que resulte bastante obvio el tipo de acción que debes elegir; no obstante, a veces tendréis que hablarlo entre todos para elegir la más adecuada.

Las cuatro acciones son: **superar, crear una ventaja, atacar y defender.**

Superar

Usa la acción de superar para alcanzar diferentes objetivos relacionados con tu habilidad.

Cada habilidad tiene un tipo de aplicaciones de los que se encarga de manera casi exclusiva, ciertas situaciones en la que resulta la opción idónea. Un personaje con Robar usa una ganzúa en una puerta, un personaje con Empatía trata de calmar a la muchedumbre, y uno con Máquinas intenta arreglar el eje de su carreta después de una persecución.

Cuando tu personaje se encuentre en una de esas situaciones y haya algo que se interponga entre él y su objetivo, deberá usar la acción de superar. Considérala como la acción “comodín”: si lo que quieres hacer no corresponde a ningún otro tipo, seguramente es una acción de superar.

El oponente será activo o pasivo dependiendo de la situación.

- **Cuando falles una acción de superar,** tienes dos opciones: o fallar, lo que significa que no consigues tu objetivo, o lograr lo que te proponías, pero a un alto coste.
- **Cuando empates con una acción de superar,** consigues lo que te proponías, pero has de pagar un coste menor.
- **Cuando tengas éxito en una acción de superar,** consigues lo que te proponías, sin coste adicional.
- **Cuando tengas un éxito crítico en una acción de superar,** además de conseguir lo que te proponías, ganas un impulso.



En ocasiones puede que te metas en una situación en la que te parezca apropiado usar un beneficio o penalización diferente a los de la lista.

Por ejemplo, en la acción de superar dice que cuando tienes un éxito crítico, además de conseguir lo que te proponías, ganas un impulso. Pero si esa tirada de superar va a suponer el final de la escena, o si no se te ocurre ningún buen impulso, podrías decidir ofrecer un detalle de la historia como beneficio extra.

La lista de habilidades p. 96

ACCIONES Y RESULTADOS

Impulsos p. 58



Landon se acerca sigilosamente a la torre de asedio de la fortaleza del Emperador Rojo con la intención de sabotear la balista. Si lo logra, el ejército que le contrató tendrá muchas más posibilidades en el ataque de la mañana siguiente.

Ana dice, “Vale, llegas a lo alto de la torre y te pones manos a la obra, cuando de repente oyes unos pasos que vienen del interior. Parece que el siguiente turno de guardia va a llegar antes de lo que esperabas”.

“Maldición”, dice Luis. “Justo me tenía que tocar la única pareja de guardias que sigue las ordenanzas. Necesito cargarme la balista y salir de aquí cuanto antes. El general Ephon ya me amenazó con despellejarme vivo si caía en sus manos”.

Ana se encoge un poco de hombro y dice, “¿Quieres hacerlo rápido? Es un oponente pasivo, pero vas con prisa y es una estructura compleja, así que la dificultad será Enorme (+4)”.

Luis no lo ve claro, porque Landon tiene una habilidad Normal (+1) de Máquinas. “Debería haber convencido a Zird para que se encargara él”. Tira y saca un +2. El resultado final es Grande (+3), pero no lo suficientemente bueno.

Landon se gasta un punto de destino y dice, refiriéndose a uno de sus aspectos, “Bueno, ya sabes lo que digo... **La fuerza bruta siempre es una opción**”. Ana sonríe y asiente. Tras la invocación el resultado es Excelente (+5), suficiente como para tener éxito, así que Landon logra su objetivo sin tener que pagar un coste adicional.

Luis describe cómo desmonta la balista a base de golpes un segundo antes de saltar en busca de un lugar en el que esconderse de los guardias que se aproximan a la carrera...

Invocar un
aspecto
p. 68

Crear una ventaja

Puedes usar una acción de crear una ventaja para crear un aspecto temporal y beneficiarte de él, o para sacar beneficio de cualquier aspecto al que tengas acceso.



La acción de crear ventaja abarca un amplio abanico de actos, cuyo nexos en común es que te permiten usar tu habilidad para conseguir una ventaja (de ahí el nombre) usando el entorno o la situación.

Esto supone que a veces estarás intentando cambiar las circunstancias de forma activa (como tirando arena a los ojos de tu enemigo, o incendiando algo), pero también podría reflejar que has descubierto nueva información que te sirve de ayuda (como descubrir el punto débil de un monstruo a través de la investigación), o el cómo te aprovechas de algo que habías notado con anterioridad (como la tendencia de tu oponente a enfadarse con rapidez).

Cuando tires para crear una ventaja debes especificar si estás creando un nuevo aspecto temporal o aprovechándote de uno ya existente, y si se trata de lo primero, ¿vas a ponerle el aspecto temporal a un personaje o al entorno?

La oposición puede ser activa o pasiva, dependiendo de las circunstancias. Si tu objetivo es otro personaje, su tirada siempre cuenta como una acción de defensa.

Cuando intentas crear una ventaja para crear un nuevo aspecto...

- **Si fallas**, o no creas el aspecto, o lo creas pero la invocación gratuita es para otra persona; sea lo que sea que intentarás, acaba beneficiando a otro, ya sea tu oponente u otro personaje que pueda beneficiarse de forma palpable, siempre en tu perjuicio. Quizás tengas que cambiarle el nombre al aspecto para reflejar que ahora es otro el que se aprovecha. Háblalo con el beneficiario y haced lo que os parezca que tiene más sentido.

- **Si empatas**, creas un impulso en vez del aspecto temporal que querías. Puede que tengas que cambiarle el nombre al aspecto para reflejar su menor impacto (por ejemplo, *Matojos en el camino* en vez de *Terreno accidentado*).

- **Si tienes éxito**, creas un aspecto temporal con una invocación gratuita.

- **Si tienes un éxito crítico**, obtienes un aspecto temporal con dos invocaciones gratuitas en vez de una.

Aspectos
secretos
u ocultos
p. 79

Defender
p. 142

Impulsos
p. 58

Aspectos
temporales
p. 57

Cynere tuvo la mala suerte de encontrarse con un par de gólems mientras merodeaba por el templo de las Cavernas de Yarzuruk.

El primer par de intercambios no le fueron muy bien, y ya ha recibido un par de golpes serios. Laura dice, "Ana, comentaste que había un montón de joyas y tesoros en la sala, ¿verdad?".

Ana asiente, y Laura le pregunta, "¿Puedo volcar una mesa para ver si los gólems se resbalan un poquito? Me imagino que como son criaturas grandes y algo torpes, no serán tan ágiles como yo".

Ana le responde, "Me parece bien. Suena como que estás intentando crear una ventaja usando Atletismo. Pero uno de los gólems está lo suficientemente cerca como para estorbarte, así que tiene derecho a una acción de defender".

Cynere tiene un Atletismo Enorme (+4) y Laura saca un +1 en la tirada, así que su resultado es Excelente (+5). El gólem tira su defensa y solo saca un resultado Bueno (+2). ¡Cynere obtiene un éxito crítico! Laura crea el aspecto **Suelo abarrotado** sobre la escena, y anota que puede hacer dos invocaciones gratuitas.

Ana describe las dificultades que tienen los gólems para moverse; Cynere comenzará el próximo intercambio con algo de ventaja...

Intercambios
p. 159

ACCIONES Y
RESULTADOS



Al crear una ventaja para aprovecharte de un aspecto existente...

- **Si fallas**, le das la invocación gratuita sobre ese aspecto a tu oponente o a otro personaje que pueda beneficiarse de forma palpable, siempre en tu perjuicio.
- **Si empatas o tienes éxito**, obtienes una invocación gratuita sobre el aspecto.
- **Si tienes un éxito crítico**, obtienes dos invocaciones gratuitas sobre el aspecto.



El sultán de Wanir contrata a Zird para que espíe a un mercader local que trabaja en el famoso bazar de la capital de su reino.

Telmo dice, "Voy a usar Carisma para crear una ventaja, hacer que el tipo se abra un poco. No sé qué clase de aspecto será, quizás algo interesante que pueda usar o pasarle a Cynere". Zird tiene la proeza "Simpático embustero", así que no necesita la habilidad de Engañar, a pesar de que está ocultando su verdadero propósito.

Ana dice, "Me parece bien. Es un mercader, así que su Engañar es bastante alto. Pero voy a elegir una oposición pasiva, porque no tiene motivos para sospechar de ti. Inténtalo contra dificultad Enorme (+4)".

Telmo saca un +1, lo que sumado a su habilidad Grande (+3) de Carisma, da lugar a un empate.

Ana echa un vistazo a sus notas sobre la aventura, sonríe y dice, "Vale, te das cuenta de algo. Está claro que el mercader es un tipo muy sociable y que suele abordar a sus clientes de forma más bien enérgica cuando les enseña el género. Pero si el cliente es un hombre joven, suele adoptar un comportamiento más sugerente y coqueto, y parece que no puede evitarlo".

Le pasa una tarjeta con el aspecto **Debilidad por los hombres guapos**, indicando que ese aspecto en particular es ahora de dominio público. Telmo anota que tiene una invocación gratuita para este aspecto.

"¿Así que hombres guapos?", dice Telmo. "¿Le parezco yo guapo?".

Ana se ríe. "Como mínimo piensa que eres simpático".

Telmo suspira. "Las cosas que tengo que hacer por negocios...".

*Debilidad por los
hombres guapos

Atacar

Usa la acción de atacar para dañar a alguien durante un conflicto o derrotarlos en una escena.

Atacar es la más sencilla de las cuatro acciones: cuando quieres hacerle daño a alguien durante un conflicto, estás atacando. El ataque no es siempre físico; hay algunas habilidades que te permiten infligir daño mental.

La mayor parte del tiempo tu contrincante se opondrá de forma activa a tu ataque. Una oposición pasiva suele significar que el objetivo fue sorprendido o que hay algo que le impide concentrarse en su defensa. A veces el PNJ es tan poco importante que ni se merece una tirada.



Defender p. 142 Sea pasivo o no, el oponente siempre tendrá una acción de defensa, por lo que podemos decir que estas dos acciones están inexorablemente unidas.

- **Si fallas un ataque**, no le infliges daño al enemigo (también significa que el objetivo tuvo éxito en su acción defensiva, y que sus efectos podrían perjudicarte).

Impulsos
p. 58

- **Si empatas en tu ataque**, no causas daño, pero recibes un impulso.
- **Si tienes éxito en tu ataque**, le das un **golpe** a tu objetivo igual al número de aumentos que obtuviste. Esto obliga al defensor a intentar absorber el valor del golpe apuntándose estrés o consecuencias; cuando eso no sea posible, el objetivo resulta derrotado.

Estrés
p. 160

- **Si tienes un éxito crítico en tu ataque**, se trata como un éxito normal, pero tienes la opción de reducir el golpe en un aumento a cambio de recibir un impulso.

Cynere está trabada en combate con Drisban, miembro de la famosa Veintena Escarlata, la guardia de élite de Antharus. Cynere intenta acabar con él de un solo golpe usando su inimitable técnica de estocada sorpresa.

La habilidad Pelear de Cynere es Grande (+3), y Drisban se defiende con su Pelear de nivel Enorme (+4). Laura saca un +2 y logra un Excelente (+5) resultado.

Ana tira por Drisban y saca un -1, lo que hace un resultado total de Grande (+3). Laura gana por dos, infligiendo un golpe de dos aumentos.

Pero decide que no es bastante. “Quiero invocar **Espadachina infame**”, dice. “Por todos los cielos, esa estocada es mi especialidad, y no pienso dejar que este tipejo escape con vida”.

Laura se gasta un punto de destino y sube su resultado a Épico (+7). Con 4 aumentos consigue un éxito crítico y le hace un feo corte a su enemigo. Elige usar todos los aumentos para el golpe, aunque si hubiera querido podría haberlo reducido a 3 aumentos y recibir además un impulso.

¡Drisban tendrá que usar estrés o consecuencias si quiere seguir peleando!



Defender

Con la acción de defender puedes evitar un ataque o prevenir que alguien cree una ventaja contra ti.

Siempre tendrás una oportunidad para defenderte cuando alguien te ataque en un conflicto o intente crear una ventaja contra ti. Al igual que pasa con los ataques, la acción de defender no sirve solo para evitar un daño físico: hay algunas habilidades que te permitirán defenderte de acciones cuyo objetivo sea herir tu mente o dañar tu determinación.

La tirada de defensa es una reacción, por lo que tu oponente casi siempre estará activo. Las tiradas de defensa contra oponentes pasivos suelen ser contra entornos hostiles (como un incendio) o PNJs tan poco importantes que ni se merecen una tirada.

- **Si fallas al defenderte**, sufres las consecuencias de lo que querías evitar. Quizás recibas un golpe o se cree una ventaja sobre ti.
- **Si empatas al defenderte**, le das un impulso a tu oponente.
- **Si tienes éxito al defenderte**, evitas el ataque o el intento de crear una ventaja sobre ti.
- **Si tienes un éxito crítico al defenderte**, se trata como un éxito normal, pero logras darle la vuelta a la situación y obtienes un impulso.

Impulsos
p. 58



¡LOS EFECTOS NO SON ACUMULATIVOS!

Te habrás dado cuenta de que los resultados de la acción de defensa son a veces reflejos de las acciones de atacar y crear una ventaja. Por ejemplo, en la descripción de defensa se dice que en caso de empate le das un impulso a tu atacante, mientras que según la descripción de atacar, ganas un impulso cuando empatas.

Eso no significa que el atacante gane dos impulsos: es simplemente la explicación desde dos puntos de vista diferentes del mismo resultado. Lo hicimos así para que el resultado fuera consistente independientemente de la parte del libro que consultaras.

¿PUEDO DEFENDERME DE ACCIONES DE SUPERAR?

Técnicamente, no. La acción de defensa te vale para no recibir estrés, consecuencias o aspectos temporales; básicamente, para protegerte de todas las cosas malas que te pueden hacer las reglas.

Pero sí puedes hacer una oposición activa si estás en disposición de interponerte, siguiendo las pautas de la página 131. Así que cuando alguien realiza una acción de superar que podría fallar si te interpones, puedes decir “Oye, ¡quiero detenerle!” y hacer una tirada opuesta. No obtendrás ninguno de los beneficios adicionales que da la acción de defender, pero si fallas tampoco sufrirás penalización alguna.

Zird el Arcano está defendiendo una de sus teorías mágicas ante el consejo del Collegia Arcana. Para su desgracia, uno de los miembros del consejo, un viejo rival llamado Vokus Skortch, se ha propuesto como objetivo no solo hacer que Zird fracasase, sino además provocarle para que se equivoque y dude de sí mismo, para así dañar su autoestima. El grupo decide que Zird y Vokus se conocen lo suficientemente bien como para que este último pueda atacarle de esa manera, así que el conflicto está asegurado.

Tras la presentación inicial de Zird, Ana describe cómo Skortch usa su habilidad de Provocar para atacar, creando dudas sobre las teorías de Zird y obligándole a reconsiderar su posición. Skortch tiene un nivel Grande (+3) en Provocar.

Zird se defiende con su Voluntad Buena (+2). Ana tira por Skortch y saca un +1, lo que hace un total Enorme (+4). Telmo tira por Zird y obtiene un +2, otro Enorme (+4), así que hay un empate. Zird no va a recibir ningún golpe, pero Skortch gana un impulso, que Ana decide llamar **Confundido por un instante**.





7

DESAFÍOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS



CENTRARSE EN UNA ACCIÓN

La mayor parte del tiempo basta una sola tirada de habilidad para decidir cómo se resuelve una situación en particular. Cuando usas una habilidad nadie te obliga a que la acción cumpla con un determinado nivel de tiempo o detalle. Por ejemplo: podrías usar una única tirada de Atletismo para averiguar si consigues alcanzar sano y salvo la cima de una pared de roca que lleva días escalar, o usar el mismo tipo de tirada para determinar si consigues esquivar un árbol que está cayendo y amenaza con aplastarte.

Sin embargo, a veces habrá situaciones en las que tu acción será algo realmente dramático e interesante, como ese momento clave de una película o una novela. Cuando así sea, resulta buena idea centrarse en la acción y resolverla con múltiples tiradas de habilidad, porque el amplio abanico de resultados de una tirada provocará que la situación se vuelva más emocionante y sorprendente. La mayor parte de las escenas de lucha forman parte de esta categoría, pero puedes centrarte en cualquier situación que te parezca lo suficientemente importante: una persecución en coche, un juicio, una partida de póquer con enormes apuestas, etc.

En Fate hay tres formas de centrarse en una acción:

- **Desafíos**, cuando uno o más personajes intentan conseguir algo complicado o que requiere dinamismo.
- **Competiciones**, cuando dos o más personajes pugnan por un mismo objetivo.
- **Conflictos**, cuando dos o más personajes intentan dañar al otro de manera directa.

DESAFÍOS

La mayoría de objetivos y obstáculos pueden ser vencidos con una simple acción de superar. Así, bastará una tirada para abrir la cerradura, desactivar la bomba, entender el dialecto de una tribu, etc. Esta solución también sirve para cuando los detalles de la acción no son importantes o no merecen el gasto de tiempo, porque lo único que necesitas saber es si el personaje tuvo éxito y si hubo algún contra-tiempo o coste.

Pero también te encontrarás con situaciones más complicadas, donde no basta con abrir la cerradura, porque después tienes que atrancar la puerta, mantener a raya a una horda de zombis e invocar la protección mágica que te los va a quitar de encima; y no es suficiente con desactivar la bomba, porque además está el asunto de aterrizar el dirigible (que está cayendo en picado), evitando que el científico que viniste a rescatar, y que se encuentra inconsciente, resulte herido.

Un desafío es una serie de tiradas a superar que se usa para resolver una situación especialmente complicada o abrumadora. Cada acción de superar emplea una habilidad diferente para enfrentarse a una tarea o parte de la situación, pero es el conjunto de resultados individuales lo que determinará cómo se resuelve la situación.

Cuando no sepas si resulta apropiado empezar un desafío, plantéate las siguientes preguntas:

- ¿Puede cada tarea, por separado, crear tensión y drama de manera independiente de las demás? Si todas las acciones son parte del mismo objetivo (como “extraer el detonador”, “detener la cuenta atrás” y “neutralizar el material explosivo” cuando estás desactivando una bomba), entonces debería convertirse en una única acción de superar, en la que usas esos detalles para explicar qué sucedió en caso de que la tirada salga mal.
- ¿Es necesario usar diferentes habilidades para afrontar la situación? Parar a los zombis (Pelear) mientras empujas una barricada (Físico) y arreglas el carro-matomo (Máquinas) con el que pretendes huir es un buen ejemplo de desafío.



Para montar un desafío, basta con que identifiques las tareas u objetivos que forman la situación y que trates cada tirada de forma individual (a veces te parecerá que solo tiene sentido si se hace en cierto orden; no pasa nada). Dependiendo de la situación, puede que uno de los personajes tenga que hacer varias tiradas o que haya varios que puedan participar.

Zird el Arcano está intentando finalizar el ritual de consagración de los Qirik para santificar la taberna del pueblo y que así los dioses Qirik pongan el lugar bajo su protección. Bajo circunstancias normales sería pura rutina, pero en esta ocasión tiene que hacerlo antes de que una horda de babeantes y hambrientos zombis (a los cuales liberó accidentalmente al principio de la aventura) asalten la taberna.

A Ana le parece que hay varios componentes en esta escena: primero, el propio ritual; después hay que ayudar a que las puertas y ventanas de la taberna aguanten; y por último, tranquilizar a los histéricos parroquianos. Eso son tiradas de Saber, Máquinas y algún tipo de habilidad social. Telmo tarda menos de un segundo en proponer Carisma.

Por tanto, Telmo tendrá que realizar tres tiradas por separado, una por cada uno de los componentes señalados. Ana fija la dificultad de cada acción en Grande (+3); quiere que tenga las mismas posibilidades tanto para el éxito como para el fracaso.

Ya pueden empezar.

Para dirigir un desafío ve pidiendo cada acción de superar en el orden que te parezca más interesante, pero no decidas cuál será el desenlace final hasta tener todos los resultados; así podrás ordenar la secuencia de eventos producidos por cada tirada según te parezca mejor y más interesante. Por otro lado, si un jugador obtiene un impulso en una de sus tiradas, puede elegir usarlo en cualquiera de las otras tiradas del desafío, siempre que sea capaz de justificarlo.

Después de que se hayan hecho todas las tiradas, el DJ deberá narrar cómo se desarrolla la escena, siempre teniendo en cuenta el éxito, fracaso y coste de cada acción. Es posible que el resultado conduzca a otro desafío, competición o incluso conflicto.

Telmo toma aliento, coge los dados y dice "Ok, allá vamos".

Decide empezar asegurando la taberna, así que tira por su habilidad Grande (+3) de Máquinas y saca un 0 en los dados. Es un empate, así que consigue su objetivo, pero a un coste menor. Ana dice, "Creo que voy a crear un impulso de nombre **Chapuz** y usarlo contra ti. La prisa y el trabajo no se llevan bien".

Telmo suspira y asiente. Ahora va a enfrentarse a la segunda tarea, calmar a los clientes de la taberna con su Gran (+3) Carisma. ¡Su tirada es catastrófica, un -3! Tiene la opción de tener éxito, pero a un alto coste, y es justo lo que elige. Ahora es responsabilidad de Ana pensar un buen coste.

Se lo piensa unos segundos. ¿Cómo hacer que le resulte costoso calmar a la gente? Sonríe. “Bueno, es algo narrativo más que mecánico, pero ya sabes... estás usando Carisma, así que es probable que seas toda una inspiración para ellos. Es muy posible que sin darte cuenta hayas convencido a algunos de los más valientes de que los zombis no son una amenaza seria y de que podrían salir y enfrentarse a ellos sin grandes problemas. Después de todo, tu magia les protege, ¿no es cierto?”.

Telmo dice, “¡Pero solo si están dentro de la taberna!”. Ana sonríe y Telmo vuelve a suspirar, “Vale, está bien. Hay unos cuantos que me entendieron mal y que probablemente vayan a acabar muertos. Ya puedo imaginármelo... *Zird, ¿por qué dejaste morir a mi marido? Ay...*”.

Ana sonríe un poco más.

Telmo se enfrenta a la última parte del desafío, el ritual, para el cual usa su Enorme (+4) Saber. Ana invoca el impulso que obtuvo antes y dice, “Oye, los zombis están empezando a desmontar tu barricada, y eso despista un montón. Vaya que si despista”. Ahora la dificultad para la tirada final es Excelente (+5).

Telmo saca un +2 y su total es Fantástico, suficiente como para tener éxito sin coste alguno.

Ana y Telmo describen la escena juntos: Zird termina el ritual justo a tiempo, y el poder sagrado de los Qirik desciende sobre la taberna. Algunos zombis estaban a punto de entrar, pero resultan abrasados por el aura sagrada. Zird suspira aliviado... hasta que oye los gritos de pánico de algunos de los aldeanos que salieron al exterior...

Pero dejemos eso para la próxima escena.

Si durante el desafío creaste algún impulso que no llegaste a usar, puedes guardártelo para el resto de la escena o para la siguiente que haya, siempre que los eventos del desafío conecten directamente con esta.

Ventajas en un desafío

Puedes intentar crear una ventaja durante el desafío, tanto para ti como para ayudar a otro. Crear una ventaja no cuenta a la hora de completar los demás objetivos del desafío, aunque una tirada fallida si podría crear un coste o problema que impacte negativamente sobre alguno de los otros objetivos. Ten cuidado al usar esta táctica: las ventajas pueden ayudarte a afrontar las tareas con más eficacia y dejarte en una situación mejor, pero el intento no está carente de riesgos.

Ataques en un desafío

Durante un desafío la oposición siempre será pasiva, no te hará falta la acción de ataque. Si estás en una situación en la que parece razonable realizar una tirada de ataque, deberías prepararte para empezar un conflicto.

COMPETICIONES

Dos o más personajes estarán enfrentándose cuando tengan objetivos mutuamente excluyentes y no estén intentando dañar al otro directamente. Un pulso, una carrera, una competición deportiva o un debate público son buenos ejemplos de competiciones.

El DJ debería contestar las siguientes preguntas a la hora de plantear una competición:

Trabajo en
equipo
p. 174

- ¿Cuáles son los “bandos”? ¿Es cada personaje un bando en sí mismo, o hay grupos de personas oponiéndose a otras personas? Si hay varios personajes en un bando, la tirada se hace en conjunto, usando las reglas de *Trabajo en equipo*.
- ¿En qué tipo de entorno se desarrolla la competición? ¿Hay algo significativo o destacado que quieras definir mediante aspectos temporales?
- ¿De qué manera chocan los participantes? ¿Tiran el uno contra el otro, directamente (como en un *sprint* o una partida de póquer), o están intentando superar algo que haya en la escena (como una carrera de obstáculos o los jueces de un tribunal)?
- ¿Qué habilidades son las más apropiadas para la competición? ¿Todo el mundo tira la misma habilidad, o se pueden usar varias?

Zird el Arcano cayó inconsciente durante una emboscada que un misterioso grupo de asesinos le tendieron a él y a Cynere, a las afueras de la ciudad. Cynere acaba con el último de ellos, lo que pone punto final al conflicto. Ahora es momento de ocuparse de su amigo.

Pero entonces el líder de los asesinos, un ratero llamado Teran el Raudo, ise teleporta en un abrir y cerrar de ojos junto al cuerpo inconsciente de Zird! Teran empieza a conjurar otro hechizo de teleportación, con la obvia intención de llevarse a Zird. Cynere echa a correr. ¿Podrá llegar antes de que Teran termine el hechizo?

Ana mira la lista de preguntas y plantea la competición:

La escena anterior, la del conflicto, tenía un aspecto de **Suelo embarrado**, y decide dejarlo en juego.

Es obvio que Teran y Cynere tienen intenciones opuestas, así que serán oponentes activos.

Teran está lanzando un hechizo, así que usará su habilidad de Saber para la competición. Como la acción de Cynere está a todos luces relacionada con el movimiento, tanto Ana como Laura piensan que la tirada más apropiada sería la de Atletismo.

Ya puedes empezar.



Una competición se desarrolla mediante una serie de **intercambios**. Durante un intercambio, cada participante puede hacer una tirada de habilidad para determinar lo bien que le fue en ese momento de la competición; básicamente es como una acción de superar.

Cuando haga una tirada en una competición, el jugador deberá comparar su resultado con el de todos los demás.

- **Si obtuviste el resultado más alto, ganas el intercambio.** Si la tirada era directamente contra otros participantes, ganas cuando tu resultado es el de mayor nivel dentro de la escala. Si era contra algo que había en la escena, ganas si obtienes más aumentos que nadie.

Imponerse en un intercambio significa que obtienes una **victoria** (puedes llevar la cuenta marcándola sobre un papel) y que además puedes describir cómo obtienes ventaja.

- **Si sacas un éxito crítico y nadie más lo hace,** obtienes *dos* victorias.
- **Si los dos mejores resultados empatan, nadie logra una victoria y se produce un giro inesperado.** Esto podría tener un significado diferente dependiendo de la situación: el terreno o el entorno cambia de alguna forma, se modifican los parámetros de la competición, o aparece una variable con la que nadie contaba pero que afecta a todos los participantes. El DJ debería crear un nuevo aspecto temporal que refleje el cambio.
- **El primer participante que obtenga tres victorias gana la competición.**

Cynere tiene un Atletismo Enorme (+4) y Teran un Saber Grande (+3).

En el primer intercambio Laura saca una mala tirada para Cynere, y el resultado es simplemente Normal (+1). Ana saca un 0, así que se queda en Grande (+3). Ana gana, así que Teran se lleva el primer intercambio y se anota una victoria. Ana describe cómo Teran completa la primera runa del hechizo, invocando un centelleante fulgor verde en el aire.

<u>Cynere</u>	
<u>Teran</u>	1

Durante el segundo intercambio Laura le da la vuelta a la situación con una buena tirada. Su resultado es Excelente (+5), mientras que el de Ana es solo Bueno (+2), así que Laura gana con un crítico y obtiene dos victorias. A continuación describe cómo Cynere prácticamente vuela en su carrera en dirección a Teran.

<u>Cynere</u>	11
<u>Teran</u>	1

¡En el tercer intercambio empatan con un Gran (+3) resultado! Ahora la toca a Ana introducir un giro inesperado. Se lo piensa un momento y dice "Vale, parece que algunos de los catalizadores mágicos que Zird llevaba en la bolsa están reaccionando de manera extraña a la magia del conjuro de Teran, creando **Anomalías mágicas** a su alrededor". Escribe el aspecto temporal en una tarjeta y la coloca sobre la mesa.

En el cuarto intercambio vuelven a empatar, esta vez con un resultado Enorme (+4). Laura dice, "Paso de los dados. Quiero invocar dos aspectos: el primero es que **Le cubro las espaldas a Zird**, lo tengo en mi ficha, y el otro son las **Anomalías mágicas**, porque me imagino que van a interferir más con el conjuro de Teran que con mi sprint". Ana coge los dos puntos de destino.

Ahora el resultado de Laura es Legendario (+8), otro éxito crítico y otras dos victorias, con lo que suma cuatro victorias frente a una de Teran. ¡Cynere gana el intercambio y la competición!

<u>Cynere</u>	1111
<u>Teran</u>	1

Ana y Laura describen cómo Cynere rescata a Zird justo antes de que Teran termine su hechizo, el cual se teleporta sin su presa.



Creación de ventajas durante una competición

Durante cualquier intercambio puedes intentar crear una ventaja antes de hacer tu tirada de competición. Si tu objetivo es otro participante, este tendrá derecho a defenderse. Si alguien intenta interferir con tu maniobra, plantará una oposición activa, según las reglas.

Este tipo de acción conlleva un riesgo adicional: **si no logras crear la ventaja (o empatar, como mínimo), no podrás hacer la tirada de tu turno**, lo que significa que te será imposible hacer ningún avance durante ese intercambio, es decir, que no podrás apuntarte ninguna victoria.

Si estás proporcionando un bonificador a través de las reglas de *Trabajo en equipo*, un fallo en la tirada de crear una ventaja significa que el personaje al que apoyas no recibe tu ayuda durante ese intercambio.

Trabajo
en
equipo
p. 174

Cynere lanza un puñado de barro a los ojos de Teran el Raudo. Laura dice que quiere crear una ventaja con Teran como objetivo y un nuevo aspecto llamado **Barro en los ojos** (muy original, lo sabemos).

Tira por Atletismo y saca Enorme (+4). Teran se defiende con su Atletismo, obteniendo un Gran (+3) resultado.

Cynere se sale con la suya y Teran acaba con los ojos llenos de barro; Laura anota que tiene una invocación gratuita.

Como Laura no falló, puede hacer su tirada normal de la competición. Ana decide que Teran no tiene que parar de conjurar por estar medio cegado, así que también tira.

Ataques durante una competición

Si alguien intenta atacar durante una competición, estará causando daño directo y la situación deja de ser una competición para pasar a ser un conflicto.

Conflictos
p. 154



CONFLICTOS

Durante un conflicto habrá varios personajes tratando de herir a un oponente activamente. Podría ser una pelea a puñetazos, un tiroteo o un duelo de esgrima. También podría ser un duro interrogatorio, un ataque psíquico o una pelea a gritos con tu ser amado. **La escena será un conflicto mientras que los personajes involucrados tengan la intención y la capacidad de herirse entre ellos.**

Los conflictos pueden ser de naturaleza física o mental, según el daño que causen. En un conflicto físico sufres moratones, arañazos, cortes y demás heridas. En uno mental perderás autoestima, moral o sufrirás otros tipos de daños psicológicos.

Un conflicto conlleva un poco más de detalle que una competición o un desafío. Estos son los pasos a seguir:

- Determinar bandos p. 158
 - Plantea la escena describiendo el entorno en el que se desarrolla el conflicto, crea los aspectos temporales y las **zonas**, y determina quiénes son los participantes y los bandos.
- Iniciativa p. 158
 - Determina el orden de iniciativa.
 - Comienza con el primer intercambio:
 - En tu turno, elige una acción y resuélvela.
 - De ser necesario, responde o defiéndete de las acciones que otros hagan en su turno.
 - Cuando todo el mundo haya jugado su turno, comienza un nuevo intercambio.
- Intercambios p. 159
- Terminar un conflicto p. 173
 - Un conflicto termina cuando todos los miembros de un bando se han **rendido** o son **derrotados**.



Preparación de la escena

Antes de que el conflicto comience, los jugadores y el DJ deberían discutir rápidamente las circunstancias de la escena, y en especial lo concerniente a estas cuatro preguntas:

- ¿Quién participa en el conflicto?
- ¿En qué posición se encuentra cada participante respecto a los demás?
- ¿Dónde se está desarrollando el conflicto? ¿Es relevante?
- ¿Cómo es el lugar?

No necesitas un nivel de detalle muy profundo, como la distancia precisa en metros o cosas por el estilo. Basta con que todo el mundo tenga claro lo que está pasando.

El DJ debería usar esta información para crear aspectos temporales con los que definir mejor la zona de conflicto.

Landon, Zird y Cynere se están colando en un almacén del puerto; les han encargado que busquen una mercancía de contrabando. Por desgracia, alguien le dio el soplo al contrabandista, así que en el almacén les espera uno de sus lugartenientes, Og, de profesión matón, junto a cuatro rufianes más.

Está bien claro quién participa en el conflicto: los PJs de un lado, y Og y sus cuatro ayudantes anónimos del otro (bajo control de Ana). El grupo describe rápidamente el entorno: es un almacén, así que hay fardos grandes y cajas abiertas por doquier; seguramente haya una segunda planta, y Ana comenta que la puerta de carga está abierta porque están a la espera de que entre un barco.

Aspectos temporales

Aspectos
temporales
p. 57

Cuando el DJ esté planificando la escena debería mantener los ojos abiertos a cualquier característica del entorno que suene divertida y pueda convertirse en aspecto, especialmente si piensa que alguien podría aprovecharlo de manera interesante durante un conflicto. No hace falta pasarse: basta con encontrar entre tres o cinco cosas evocadoras sobre el lugar en el que va a tener lugar el conflicto y convertirlas en aspectos.

Algunas buenas opciones serían:

- Cualquier cosa relacionada con el estado emocional de la gente, el tiempo o la iluminación: oscuro o mal iluminado, tormentoso, siniestro, deprimente, deslumbrante, etc.
- Cualquier cosa que pueda afectar o limitar el movimiento: suciedad, barro, terreno difícil o resbaladizo, etc.
- Cosas tras las que esconderse: vehículos, obstáculos, muebles grandes, etc.
- Cosas que se puedan derribar, destrozar o usar como arma improvisada: muebles, estatuas, etc.
- Cosas inflamables.

Volviendo de nuevo al almacén, Ana está buscando un par de buenos aspectos temporales.

Decide que hay suficientes fardos como para entorpecer el movimiento, así que elige **Fardos pesados** y **Abarrotado** como aspectos. La puerta de carga está abierta, lo que significa que dentro hay un punto de amarre y agua, así que elige **Abierto al mar** como aspecto temporal; se imagina que más de uno acabará en el agua.

A medida que la escena se desarrolla, los jugadores pueden sugerir elementos del entorno que serían buenos aspectos. Si el DJ describe la escena como si estuviera mal iluminada, debería ser posible que un jugador invoque las **Sombras** para mejorar su tirada de Sigilo, incluso si no había sido establecido como aspecto con anterioridad. Si el elemento requiriera algún tipo de intervención por parte de los personajes en la escena para convertirse en merecedor de un aspecto, hará falta recurrir a la acción de crear una ventaja. Lo normal es que no se declare un **¡Incendio!** en un granero sin que nadie le dé una patada a la lámpara de aceite. Lo normal.

Crear una
ventaja
p. 136

CONFLICTOS MENTALES, ASPECTOS TEMPORALES Y ZONAS

En un conflicto mental puede que no siempre tenga sentido usar aspectos temporales y zonas para describir el espacio físico. Tendría sentido durante, por ejemplo, un interrogatorio, donde las características del espacio físico pueden causar miedo, pero no en una discusión realmente violenta con tu pareja. Además, cuando la gente trata de causar daño emocional, lo normal es que golpeen en un punto débil, es decir, en los aspectos del otro.

Así que es posible que no necesites aspectos temporales y zonas para resolver un conflicto mental. No te sientas obligado a incluirlos.

Zonas

Cuando un conflicto tiene lugar en un área extensa puede que el DJ prefiera hacerla más manejable y dividirla en zonas.

Una zona es una representación abstracta de un espacio físico. La mejor definición de zona es que es un lugar lo suficientemente cercano como para que puedas interactuar directamente con alguien (es decir, que puedas dar unos pasos y soltarle un puñetazo en la cara).

Hablando en general, no suele haber muchos conflictos con más de un puñado de zonas. De dos a cuatro suele ser suficiente, excepto para los conflictos realmente grandes. Fate no es un juego de miniaturas: las zonas deberían darte una visión sólida del entorno, pero si llegas al punto de necesitar algo más que una simple servilleta para la explicación es que te has complicado demasiado.

- Si el área a describir es mayor que una casa, probablemente puedas dividirla en dos o más zonas. Piensa en una catedral o el aparcamiento de un centro comercial.
- Si está separada por escaleras, una valla o un muro, también podrá dividirse en zonas, como las dos plantas de una casa.
- “Por encima de X” y “Por debajo de X” pueden ser diferentes zonas, especialmente si moverse entre estas requiere algo de esfuerzo. Piensa en una nave espacial que esté cerca de algo grande, como un crucero estelar.

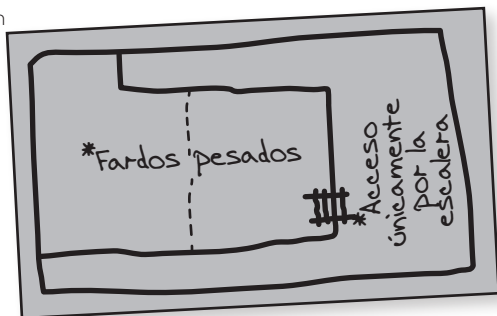
Cuando estés creando las zonas anota cualquier aspecto temporal que pudiera causar problemas al moverse entre zonas. Te serán de utilidad más tarde, cuando alguien quiera moverse de una zona a otra. Si eso significa que necesitas más aspectos temporales, añádelos ahora.

Ana decide que el almacén necesita tener varias zonas. Se imagina la planta principal lo suficientemente grande como para albergar dos zonas, aunque los **Fardos pesados** que pensó antes hacen que moverse entre estas sea más difícil.

También sabe que hay una segunda planta que se extiende a lo largo de la pared interior, lo cual es otra zona más. Añade a la escena un **Acceso únicamente por escalera**.

Si, por alguna razón, alguien decidiera salir del almacén, se podría crear una cuarta zona, pero no cree que vaya a necesitar un aspecto para esta.

Ana dibuja un sencillo mapa en una tarjeta y lo pone a la vista de todos.



Movimiento
p. 169

Determinar los bandos

Antes de empezar el conflicto es importante saber el objetivo de cada participante. Cuando se lucha es por algo, y si alguien está dispuesto a provocar daño suele ser por una razón imperiosa.

Lo típico es que los personajes jugadores estén en un bando, peleando contra PNJs que se encuentran en el otro. Pero no siempre tiene que ser así: los PJs pueden luchar entre ellos, apoyados por PNJs aliados.

Antes de que el conflicto comience asegúrate de que todos están de acuerdo con cuáles son los principales objetivos de cada bando, los miembros del mismo y su localización (por ejemplo, en qué zona está cada uno).

Si el DJ lo considera útil, podría decidir cómo van a dividirse los grupos entre sí: ¿los matones del villano se van a concentrar sobre un personaje, o van a repartirse por igual entre todos los PJs? Puede que cambies de idea una vez empiece la acción, pero es mejor si tienes algo básico con lo que empezar.

Siguiendo con el ejemplo de la pelea en el almacén, es obvio cuáles son los bandos: Og y sus muchachos quieren darle una lección a los PJs, y los PJs no quieren que suceda tal cosa.

Telmo le pregunta a Ana si puede localizar las mercancías de contrabando. Ana contesta “Si piensas que te puedes escabullir un momento durante la pelea para buscarlos, adelante. Ya veremos qué ocurre”.

El conflicto comienza con todo el mundo en la planta principal. Ana decide que Og y uno de sus amigos irán a por Landon, otros dos matones a por Cynere, y el que queda se encargará de Zird.

Iniciativa

La iniciativa durante un conflicto está basada en tus habilidades. En un conflicto físico habrá que comparar la habilidad de Percepción; en uno mental, la de Empatía. Quien tenga el nivel de la habilidad en cuestión más alto irá primero, y así en orden descendente.

Si hay un empate, compara una habilidad secundaria o terciaria. Para los conflictos físicos son Atletismo y Físico. Para los mentales, Carisma y Voluntad.

Hay una opción sencilla para el DJ: elige tu PNJ con mejor iniciativa y haz que todos los demás PNJ actúen al mismo tiempo que este.

Cynere tiene una Gran (+3) Percepción, mayor que la del resto, así que va primera.

Zird tiene una Percepción Normal (+1), así que va segundo.

Ni Landon ni Og tienen la habilidad de Percepción, pero Landon tiene un Atletismo Grande (+3), mientras que Og lo tiene Bueno (+2), así que Landon va tercero y Og último.

Intercambios

Los intercambios de un conflicto son un poco más complicados que los de una competición. Durante un intercambio, cada personaje tiene una oportunidad para actuar, mientras que el DJ puede hacer una acción con cada uno de los PNJs que controle en el conflicto.

La mayor parte del tiempo usarás tu turno para atacar o crear una ventaja, porque esa es la razón de ser de un conflicto: derrotar a tu oponente o modificar la situación de forma que te sea más fácil derrotar a tu oponente.

No obstante, si hay un objetivo secundario en la escena del conflicto puede que necesites tirar los dados para hacer una acción de superar. Esto suele pasar sobre todo al moverte entre zonas en las que hay un aspecto temporal que dificulta las cosas.

Sea como sea, solo puedes hacer una tirada de habilidad en tu turno del intercambio, a menos que te estés defendiendo de la acción de otro (eso puedes hacerlo tantas veces como quieras). Puedes incluso realizar acciones defensivas en nombre de otros, siempre que cumplas dos condiciones: la maniobra que uses para interponerte entre el atacante y su objetivo debe ser razonable, y además tendrás que sufrir los efectos de cualquier tirada fallida.

Defensa completa

Si quieres, puedes renunciar a tu acción del intercambio y concentrarte en defenderte. No puedes hacer nada de forma activa, pero todas tus acciones defensivas en este intercambio ganan un +2.

Estamos en el primer intercambio de la pelea del almacén. Cynere empieza, y Laura decide que va a atacar al matón que se dirige hacia ella. Esa será su acción durante el intercambio. Podrá defenderse siempre que quiera, pero no podrá tomar ninguna acción activa hasta su próximo turno.

Es el turno de Zird, y Telmo elige hacer una defensa completa, así que en vez de defenderse y actuar durante el intercambio, elige ganar un +2 a todas sus tiradas defensivas hasta su próximo turno.

En su turno, Landon crea una ventaja colocando un aspecto sobre Og: **Acorralado**. Su intención es arrinconarlo entre los fardos. Esa es su acción este intercambio.

Ana va última. Ella simplemente elige que todos los PNJs ataquen a sus objetivos.

Cuando haya muchos PNJs anónimos en escena, el DJ debería sentirse libre para usarlos como oponentes pasivos y así reducir el número de tiradas. También podría simplificar las cosas usando una turba (p. 216) en vez de PNJs individuales

Movimiento
p. 169

Resolver los ataques

Un ataque con éxito le inflige al objetivo un daño equivalente al valor del aumento. Así que un ataque de tres aumentos produciría un golpe de 3-aumentos.

Cuando te impactan tienes dos opciones: o absorbes el daño y sigues luchando, o eres **derrotado**.

Afortunadamente, tienes dos maneras de absorber daño para seguir peleando: recibir **estrés** o sufrir una **consecuencia**. También puedes **rendirte** antes de que te derroten, lo que te permite tener cierto control sobre lo que le sucederá a tu personaje.

Si, por la razón que fuera, quieres renunciar a defenderte y recibir un golpe (por ejemplo, si te interpones en la trayectoria de esa flecha que va a ensartar a tu amigo), adelante.

Como no te estás defendiendo, el atacante tira contra una oposición Mediocre (+0), lo que significa que posiblemente vayas a recibir un buen golpe.

Estrés

Una de las opciones que tienes para mitigar el efecto de un golpe es recibir estrés.

La mejor manera de entender el estrés es imaginarse que representa todas las diferentes formas en las que puedes evitar por los pelos recibir toda la potencia de un ataque. Quizás desvíes el puñetazo en el último segundo; o solo sea una herida superficial, a pesar de su mala pinta; o te quedes sin fuelle después de tanto esquivar golpes.

El estrés mental podría representar tu incapacidad para ignorar completamente un insulto o reprimir una reacción emocional instintiva, o algo así.

Las casillas de estrés representan una pérdida de empuje. Su número es limitado, así que hay un máximo de veces que puedes reaccionar antes de quedar indefenso.

En tu hoja de personaje hay una cantidad disponible de casillas de estrés, cada una con un valor de aumento diferente. De base, cada personaje tiene una casilla de 1 punto y otra de 2 puntos, aunque dependiendo del nivel de algunas habilidades (normalmente Físico y Voluntad) podrías recibir casillas adicionales de mayor nivel.

Físico Cuando recibas estrés, tacha una de las casillas con un valor igual a los aumentos del golpe. Si esa casilla ya está tachada, marca una de valor superior. Si no hay (o no tienes) ninguna, y no puedes recibir consecuencias, te han derrotado.

Voluntad Solo puedes tachar una casilla de estrés por golpe.

¡Recuerda que tienes *dos tipos de casillas de estrés!* Uno es el físico, el otro es mental. Tienes una casilla de 1 aumento y una casilla de 2 aumentos en cada marcador.

Si recibes estrés físico, tachas una casilla de estrés físico. Si es un golpe mental, tachas una casilla de estrés mental.

Después de un conflicto, cuando hayas tenido un momento para recuperar el aliento, borras todas las marcas de las casillas que hubieras usado.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)



ESTRÉS MENTAL (Voluntad)



Og golpea a Landon con su gigante garrote con pinchos, infligiéndole un escalofriante golpe de tres aumentos.

Luis mira su ficha y ve que solo le quedan dos casillas de estrés libres: la de 2 puntos y la de 4 puntos.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)



Como su casilla de 3 puntos ya está tachada, necesita una de mayor nivel para absorber el golpe. Marca a regañadientes la de 4 puntos.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)



Ana y Luis describen lo sucedido: Landon alza su espada justo a tiempo para parar el golpe, recibiendo una lluvia de astillas en plena cara. Un segundo más tarde y habría sido su cara la que se habría astillado.

A Landon aún le queda una casilla de estrés, la de 2 puntos, lo que significa que ya casi no le quedan reservas. Es posible que el próximo golpe le duela bastante...





Consecuencias

La otra forma de mitigar el efecto de un golpe es recibiendo una consecuencia. Una consecuencia es más grave que el estrés: representa algún tipo de herida o contratiempo duradero que sufres a causa del conflicto, algo que va a ser un problema incluso después de que este acabe.

Hay tres niveles de consecuencias, a cada cual más serio: leve, moderado y grave. Cada uno tiene un valor de aumentos diferente: dos, cuatro y seis, respectivamente. En tu hoja de personaje tienes huecos para las consecuencias disponibles:

CONSECUENCIAS	
2	Leve
4	Moderada
6	Grave

Cuando usas un hueco de consecuencias reduces el valor de aumentos del ataque por el valor en aumentos de la consecuencia. Puedes usar tantas consecuencias como tengas libres al mismo tiempo. Cualquier aumento sobrante tendrá que ser absorbido con una casilla de estrés.

Sin embargo, hay un lado negativo. La consecuencia que anotes en el hueco es un aspecto que representa los efectos duraderos que el ataque provocó. El oponente que te obligó a coger la consecuencia tiene una invocación gratis, y el aspecto permanece en tu hoja de personaje hasta que recuperes ese hueco de la consecuencia. Mientras esté en tu ficha, la consecuencia actúa como cualquier otro aspecto, excepto porque se le da un enfoque tan negativo que es mucho más probable que vaya a usarse en detrimento de tu personaje.

A diferencia del estrés, recuperar un hueco de consecuencia lleva más tiempo, y no ocurre al finalizar el conflicto. Además, solo hay un tipo de consecuencias; no hay huecos específicos para consecuencias mentales o físicas. Esto significa que si tienes que recibir una consecuencia leve para reducir un golpe de tipo mental, pero el hueco de consecuencia leve ya está ocupado por una consecuencia física, no podrás usarlo, y tendrás que usar el de nivel moderado o grave (si es que tienes alguno libre). La excepción a esta regla es el hueco extra que recibes si tienes un Físico o Voluntad Excelente (+5), el cual estará reservado para el daño físico o mental, respectivamente.

Derrota
p. 168

Las consecuencias son asuntos serios. Pero mejor que ser derrotado, ¿no?

Cynere se ve rodeada por tres matones durante el intercambio, que logran golpearla con un ataque de 6 aumentos gracias a algunos aspectos temporales y a una tirada impresionante. Cynere todavía está ileso, por lo que dispone de todas sus casillas de estrés y los huecos de consecuencias.

Tiene dos maneras de absorber el golpe: podría ponerse una consecuencia grave, la cual negaría 6 puntos de estrés; o tomar una consecuencia moderada (4 estrés) y usar su casilla de 2 puntos de estrés.

Decide que no es probable que vuelvan a golpearla tan fuerte, así que se pone una consecuencia grave y deja libre el marcador de estrés para futuros golpes menores.

Ana y Laura se ponen de acuerdo y llaman a la consecuencia grave **Casi destripada**. Cynere recibe un serio tajo de una de las estocadas de los matones, pero aprieta los dientes y se aguanta el dolor...

CONSECUENCIAS	
2	Leve
4	Moderada
6	Casi destripada

Ponerle nombre a la consecuencia

Vamos a darte algunos consejos para ponerle nombre a una consecuencia:

Las consecuencias leves no requieren una atención médica inmediata. Duenen y pueden causar algún inconveniente, pero no te van a obligar a descansar mucho rato. Las de tipo mental pueden representar cosas como pequeñas meteduras de pata o cambios superficiales en tus emociones. Ejemplos: *Ojo morado, Mano magullada, Confundido, Alterado, De mal humor, Ceguera temporal.*

Las consecuencias moderadas representan desventajas bastante serias que requieren un esfuerzo activo para recuperarse, incluyendo atención médica. Las de tipo mental representan cosas como un daño a tu reputación o problemas emocionales que no puedes arreglar con unas simples disculpas y una noche de sueño. Ejemplos: *Corte profundo, Quemaduras de primer grado, Exhausto, Borracho, Aterrorizado.*

Las consecuencias graves te mandan derecho a urgencias (o el equivalente en tu partida). Son extremadamente serias y te impiden hacer un montón de cosas, dejándote fuera de circulación por una temporada. Las de tipo mental representan cosas como un trauma serio o algo que daña para siempre una relación. Ejemplos: *Quemaduras de segundo grado, Fractura múltiple, Tripas colgando, Humillación absoluta, Fobia producida por un trauma.*

Recuperarse de una consecuencia

Para volver a disponer de un hueco de consecuencia es necesario recuperarse de la misma. Para ello hacen falta dos cosas: tener éxito en una acción que te ayude a justificar tu recuperación, y esperar la cantidad apropiada de tiempo real para que esta tenga lugar.

Superar
p. 134

La acción en concreto es una acción de superar, y el obstáculo, la consecuencia que te pusiste. Si es una herida física, la acción es algún tipo de tratamiento médico o de primeros auxilios; si fue mental, quizás la acción sea terapia, asesoramiento o una noche de fiesta con los amigos.

La dificultad del obstáculo depende del valor de aumentos de la consecuencia. Así, la dificultad para una consecuencia leve es Buena (+2), para una moderada es Enorme (+4) y para una grave es Fantástica (+6). Si estás intentando curarte a ti mismo, incrementa la dificultad en dos niveles.

Ten en cuenta que las circunstancias deben ser las apropiadas, sin distracciones ni amenazas; no vas a limpiar y vendar un feo corte mientras hay ogros merodeando por el subterráneo en tu busca. La última palabra le corresponde al DJ.

Si tú u otro personaje tiene éxito en la acción de recuperación, puedes cambiarle el nombre a la consecuencia para indicar que te estás recuperando. Por ejemplo, *Pierna rota* podría convertirse en *Molesta escayola*, mientras que *Escandalizado* pasaría a ser *Asumiendo la noticia*, etc. Esto no deja libre el hueco, pero sirve como indicador de que te estás recuperando y cambia la manera en que se puede usar el aspecto.

Cambies o no el nombre de la consecuencia (a veces puede que no tenga sentido hacerlo), márcala con una estrella para acordarte de que ya empezaste a recuperarte.

¿QUÉ HABILIDAD USO PARA RECUPERARME?

En *Corazones de acero*, la medicina es una disciplina poco extendida y la recuperación física solo sucede mediante el uso de una proeza de Saber (que Zird el Arcano tiene), lo cual hace que las peleas físicas sean muy peligrosas. Para recuperarse mentalmente se usa la habilidad de Empatía.

Si quieres que la gente sane de sus heridas físicas con más rapidez podrías añadir la curación como acción básica de una habilidad. Saber es una buena opción, pero también podrías optar por Máquinas. Incluso podrías crear la habilidad de Medicina o Supervivencia, si crees que tu partida lo necesita.

De igual forma, si quieres limitar el acceso a la recuperación mental, puedes hacer que solo suceda mediante una proeza de Empatía o Carisma, en vez de ser algo que la habilidad haga de base.

Y después, a esperar.

- Para una consecuencia leve solo tendrás que esperar una **escena** entera después de la acción de recuperación. Después podrás eliminar el aspecto y limpiar el hueco.
- Para una consecuencia moderada tienes que esperar una **partida** entera después de la acción de recuperación, lo que significa que si la acción de recuperación sucedió a mitad de sesión, te recuperarás a la mitad de la próxima partida.
- Para una consecuencia grave, tendrás que esperar una **aventura** entera después de la acción de recuperación.

Escenas,
partidas y
aventuras
p. 225

Cynere terminó la pelea con una consecuencia grave, **Casi destripada**.

De regreso a la posada, Zird le venda el corte. Tiene una proeza llamada "Sabio sanador" que le permite usar su Saber para sanar heridas. Hace una tirada de Saber contra un nivel Fantástico (+6) y tiene éxito.

Cynere cambia el nombre de **Casi destripada** a **Vendada**, y comienza el proceso de recuperación. Cuando acabe la próxima aventura será capaz de borrar el aspecto de su ficha y volver a usar el hueco de la consecuencia grave en un conflicto.

POCIONES Y DEMÁS CURACIONES INSTANTÁNEAS

En muchos géneros hay cosas que permiten a los personajes recuperarse rápidamente de sus heridas. En ambientaciones de fantasía están las omnipresentes pociones o hechizos de curación. La ciencia ficción dispone de supertecnología como los regeneradores dermales o el biogel. Lo normal es que existan porque el sistema de juego expresa las heridas en términos de una penalización numérica constante que afecta drásticamente a la efectividad del personaje.

Sin embargo, en Fate una consecuencia es en gran medida como cualquier otro aspecto, y solo entrará en juego cuando alguien pague un punto de destino para invocarlo (sin olvidarnos de la invocación gratuita inicial, claro) o cuando es forzado.

En el mejor de los casos, una curación poderosa debería simplemente eliminar la necesidad de la acción de recuperación, o reducir la gravedad de la consecuencia en uno o más niveles. Así, una poción de curación podría convertir una consecuencia grave en una moderada, reduciendo mucho el tiempo de recuperación. Antes de recuperarse, el PJ debería, como mínimo, pasar por una escena en la que la consecuencia pudiera afectarle.

Consecuencias extremas

Además de las consecuencias de tipo leve, moderado y grave, cada PJ tiene una última oportunidad para seguir luchando: la **consecuencia extrema**, aunque solo podrá usarla una vez entre hitos trascendentes.

¿Qué es un hito?

p. 256

Una consecuencia extrema puede absorber hasta 8 aumentos de un golpe, pero el coste es bastante serio: **deberás reemplazar uno de tus aspectos (excepto el concepto principal, que está prohibido) con la consecuencia extrema**. Así es, una consecuencia extrema es algo tan serio que literalmente cambia quién eres.

Hitos trascendentes

p. 260

A diferencia de otras consecuencias, no puedes usar una acción de recuperación para aliviar la consecuencia extrema; te quedas con ella hasta el próximo hito trascendente. Después de que suceda, podrás renombrar la consecuencia extrema para reflejar que ya no eres tan vulnerable, pero no puedes cambiarla por el aspecto al que reemplazó. Una consecuencia extrema es una transformación permanente; trátala como tal.



Rendirse durante un conflicto

Cuando todo lo demás falla, siempre puedes rendirte. Quizás te preocupe no poder aguantar más golpes, o quizás has decidido que no merece la pena seguir luchando. Sea cual sea la razón, puedes interrumpir una acción en cualquier momento antes de tirar los dados y declarar que te rindes y concedes el conflicto. El momento es súper importante: una vez el dado toque la mesa, lo que suceda sucederá, tanto si es más estrés, como más consecuencias o ser derrotado.

Cuando te rindes, la otra persona obtiene lo que quería de ti o, en el caso de que haya más de un combatiente, dejas de ser una amenaza para el bando oponente. Estás fuera del conflicto, punto.

Pero también hay ventajas. En primer lugar, **recibes un punto de destino por haberte rendido**. Además de eso, si recibiste alguna consecuencia durante este conflicto, ganas un punto adicional por cada consecuencia. Estos puntos de destino pueden usarse una vez termine el conflicto.

Por último, **te libras de la peor parte de la situación**. Sí, perdiste, y la narración lo va a reflejar, pero no va a ser tan malo como una derrota. No puedes usar este privilegio para socavar la victoria de tu oponente, y lo que se decida tendrá que ser aprobado por el grupo. Pero puede suponer la diferencia entre, digamos, que te den por muerto o acabar en las garras de tu enemigo, con un grillete al cuello y sin tu equipo (el tipo de cosas que suceden cuando eres derrotado). Y eso ya es bastante.

Regresamos al almacén, donde Og demuestra ser más de lo que Landon es capaz de manejar.

Antes del próximo turno de Ana, Luis dice, "Me rindo. No quiero arriesgarme a recibir más consecuencias".

Landon ya ha recibido una consecuencia leve y otra moderada. Gana un punto de destino por rendirse, así como dos puntos más por las consecuencias que recibió. Tres en total.

Ana dice, "¿Qué es lo que intentas evitar?".

Luis responde, "Pues, para empezar, no quiero que me capturen ni me liquiden".

Ana se ríe, "Me parece bien. Vale, digamos que Og te deja fuera de combate pero no se preocupa en rematarte, porque aún tiene que ocuparse de Cynere y Zird. Puede que incluso piense que estás muerto. Aunque me parece que tu rendición está saliendo barata. Mmm...".

Telmo intenta ayudar, "¿Qué tal si se queda con su espada como trofeo?".

Ana asiente. "Sí, estupendo. Te deja fuera de combate, escupe sobre ti y se lleva tu espada".

Luis dice, "¡Bastardo! Mi venganza será terrible...".

Derrota

Si no te quedan estrés o consecuencias para absorber los aumentos de un impacto, eres **derrotado**.

Una derrota es algo malo: no solo significa que no puedes seguir luchando, sino que la persona que te derrotó decide cómo sucedió y lo que te ocurre después del conflicto. Obviamente, el vencedor no puede narrar nada que esté fuera del alcance del conflicto (como hacer que mueras de pura vergüenza), pero aún así tendrá un montón de poder sobre tu personaje, y no habrá nada que puedas hacer para evitarlo.

Muerte del personaje

Así que si lo piensas, no hay nada que impida que tras una derrota el vencedor declare que tu personaje muere. Cuando se trata de un conflicto físico con armas bien afiladas es bastante razonable que uno de los posibles resultados de la derrota sea que maten a tu personaje.

Sin embargo, en la práctica y según el grupo, este supuesto puede ser bastante controvertido. Hay quien piensa que la muerte del personaje debería ser una posibilidad si las reglas así lo permiten. Lo que digan los dados es lo que sucede.

Otros son más comedidos, y consideran que perder un personaje en el que se han invertido horas y horas de juego mata gran parte de la diversión, y todo porque alguien gastó un montón de puntos de destino o porque tuvo una serie de tiradas especialmente desastrosas.

Nosotros recomendamos esta última opinión, especialmente porque, la mayor parte del tiempo, la muerte repentina de un personaje es bastante más aburrida que hacer que el mismo personaje tenga que enfrentarse a un destino infernal. Además, todos los hilos de la historia conectados con ese personaje quedarían sin resolver, y tendrías que gastar un montón de tiempo y esfuerzo pensando en cómo meter un nuevo personaje en mitad de la partida.

Todo esto no significa que los personajes no deban morir nunca. Simplemente recomendamos que reserves esa posibilidad para conflictos realmente cruciales, dramáticos y significativos para el personaje. En otras palabras, conflictos en los que el personaje desee tanto ganar que arriesgará su vida voluntaria y conscientemente. Si el grupo tiene la impresión de que se trata de ese tipo de conflicto, mejor hablarlo mientras se prepara la escena y ver lo que opina todo el mundo.

Como mínimo, incluso si vuestro grupo es de los duros y de los que piensa que la muerte es un resultado normal tras una derrota, asegúrate de dejar claro que el oponente tiene la intención de matar. Esto es especialmente importante en el caso del DJ, ya que los jugadores deberían saber si los PNJs van a por todas, y que si quieren vivir es mejor que se rindan.

Movimiento

Durante el conflicto es importante llevar el control de dónde se encuentra cada uno, razón por la que dividimos el área del conflicto en zonas. Y cuando hay zonas, la gente va a querer moverse entre ellas.

Lo normal es que moverse de una zona a otra no sea complicado: **si no hay nada que te lo impida, puedes moverte una zona gratis por intercambio.**

Si quieres moverte más de una zona (el límite es lo que haya en el mapa) y hay algún aspecto temporal o algún personaje que se cruza en tu camino, tendrás que realizar una acción de superar usando tu habilidad de Atletismo, lo que contará como tu acción para el intercambio.

El encargado de fijar la dificultad será el DJ, como con cualquier otra tirada de superar. El nivel de una oposición pasiva puede estar basado en el número de zonas que el personaje quiera moverse o los aspectos temporales que haya en su camino. Si hay otro personaje bloqueándole el paso la oposición será activa, y podrá invocar aspectos temporales que representen obstáculos y que podrá usar en su acción de defender.

Superar
p. 134

Si el personaje falla la tirada, lo que sea que le estorbe le impide moverse. Si empata, puede moverse, pero el oponente gana una ventaja temporal de algún tipo. Si tiene éxito, se mueve sin más consecuencias. Si es un éxito crítico, se mueve y además gana un impulso.

Continuando con el conflicto del almacén, Cynere se vuelve contra uno de los matones, el cual le acaba de disparar con una ballesta desde la segunda planta. Va a necesitar cruzar una zona para llegar a la escalera que lleva a la segunda planta, y después tendrá que subirla, por lo que su oponente se encuentra a dos zonas de distancia.

Cynere se encuentra ahora mismo peleando con otro matón, cuyo Pelear es Bueno (+2).

Laura le cuenta a Ana lo que quiere hacer, y esta contesta, "Vale, pero el matón con el que estás va a intentar impedírtelo, así que será un oponente activo para esa acción".

El Atletismo de Cynere es Enorme (+4). Tira y saca un 0, un resultado Enorme (+4). El matón saca un -1, Normal (+1) en total. Eso son tres aumentos para Cynere, un éxito crítico.

Laura y Ana describen cómo Cynere deja al matón atrás con una finta, salta sobre un fardo y sube la escalera como un rayo. Gana un impulso al que llama **Empuje**.

El matón de la segunda planta traga saliva y alza la ballesta para defenderse.

Ventajas en un conflicto

Aspectos
temporales
p. 57

Recuerda que los aspectos que creas como ventaja siguen todas las reglas de los aspectos temporales: el DJ puede usarlos para justificar acciones de superar, duran hasta que dejan de ser relevantes para la escena, y (en algunos casos) representan una amenaza tanto para tu oponente como para ti.

Cuando vayas a crear una ventaja en un conflicto piensa cuánto quieres que dure y quién quieres que tenga acceso al mismo. Si pones la ventaja sobre un personaje, será difícil que alguien aparte de tus aliados y tú pueda invocarla, pero también será más fácil de eliminar; bastaría una acción de superar. Es más difícil eliminar un aspecto del entorno (en serio, ¿quién va a dedicarse a levantar la *Enorme estantería* que acabas de derribar?), pero cualquiera presente en la escena podría encontrar una forma de aprovecharse de este.

FUEGO DE COBERTURA Y DEMÁS ESTORBOS

La mejor manera de impedir que ataquen a alguien es creando una ventaja. Si tienes éxito puedes pasarle la invocación gratuita a tu aliado, y este podrá usarla para mejorar su cobertura.

También te podrías interponer directamente entre el ataque y el objetivo, de manera que el villano tenga que vérselas primero contigo. En este caso te defiendes de manera normal, pero el estrés y las consecuencias serán para ti.

Si quieres defender a alguien sin interponerte directamente entre el objetivo y el atacante vas a necesitar una proeza.



En términos de opciones para ventajas, el cielo es el límite. Casi cualquier modificador temporal que puedas imaginarte puede ser expresado como una ventaja. Si buscas inspiración, aquí hay algunos ejemplos:

- **Ceguera temporal:** Tirar arena o sal a los ojos de tu enemigo es un clásico universal. El objetivo recibe el aspecto *Cegado*, el cual podría necesitar una acción de superar para eliminarlo antes de poder hacer nada que requiera poder ver. *Cegado* también representa una oportunidad para un forzado, así que ten presente que tu oponente puede aprovecharse de esto para recuperar puntos de destino.
- **Desarmar:** Puedes golpear el arma de tu enemigo y dejarle desarmado. El objetivo necesitará una acción de superar para recuperar su arma..
- **Posición:** Existen muchas maneras de usar ventajas para representar una posición (como *Posición elevada* o *Arrinconado*) de la que luego podrás aprovecharte según el contexto.
- **Confundido y otros pequeños inconvenientes:** Algunos golpes son más molestos por el dolor que por el daño que producen; por ejemplo, un golpe en un nervio, una patada en la entrepierna, etc. Estos golpes pueden representarse como una ventaja, colocándole a tu adversario un *Dolor insoportable* o *Aturdido* o lo que sea, seguido de un ataque que se aproveche del aspecto para infligirle un daño más permanente.
- **Ponerse a cubierto:** Puedes usar ventajas para crear una posición de cobertura e invocarla en tu defensa. Puede ser algo tan general como *Encontré dónde cubrirme* o tan específico como *Detrás del gran tonel de roble*.
- **Alterar el entorno:** Puedes usar ventajas para alterar el entorno en tu beneficio, y crear barreras al movimiento esparciendo *Trastos por doquier* o pegándole *Fuego* a algo (casi una tradición en las partidas de Fate).



Otras acciones durante un conflicto

Como dijimos anteriormente, puede que te veas en una situación en la que quieras hacer algo mientras tus amigos están peleando. Quizás sea desactivar una trampa, buscar una información o vigilar por si vienen más enemigos.

Cuando así ocurra, el DJ le pondrá al personaje una clase modificada de desafío. Es probable que una de las tareas sea “defiéndete a ti mismo”; en cualquier intercambio en el que alguien te ataque o intente crear una ventaja sobre ti deberás defenderte con éxito, o no podrás realizar la otra acción del desafío. Así que mientras que nadie te haya atacado o colocado una ventaja con éxito, podrás usar tu tirada de acción para uno de los objetivos del desafío.

Cynere está tratando de abrir una puerta para poder escapar junto con sus amigos de una antigua cripta; mejor que seguir luchando contra las hordas de guardianes del templo.

Ana dice, “Vale, digamos que para forzar la cerradura necesitas una Buena (+2) tirada de Máquinas y otra más de Físico para abrirla lo

suficiente como para pasar, porque es una de esas pesadas puertas de cripta. La otra acción será defenderte”.

En ese intercambio, Cynere se defiende con éxito de un ataque, por lo que usa su acción para forzar la cerradura. Falla, pero decide tener éxito pagando un coste. Ana piensa que, ya que está peleando, lo más fácil es darle una consecuencia. Así que logra abrir la puerta, pero no antes de que uno de los guardianes del templo le deje una **Pierna magullada**.

En el siguiente intercambio no logra defenderse de un ataque, así que no puede tirar.

En el tercer intercambio se defiende y además obtiene un éxito crítico en su tirada de Atletismo para abrir la puerta. Le hace una señal a sus amigos y elige un impulso de **Ventaja** para la carrera que está a punto de comenzar..

ACCIONES GRATUITAS

A veces tiene sentido que tu personaje haga algo a la vez o para preparar una de las acciones de un intercambio: **desenfundar una pistola antes de usarla, gritar una advertencia antes de tirar una puerta abajo, echar un vistazo rápido a la habitación antes de atacar, etc.** Estas pequeñas acciones son más decoración que otra cosa, y su función es la de añadirle color a la escena.

El DJ debería resistir la tentación de controlar cada pequeño detalle de la descripción de los personajes. Recuerda, si no hay un oponente significativo o interesante, no pidas tiradas, y simplemente deja que el personaje tenga éxito en lo que dice. Si recargar un arma o buscar algo en una mochila es parte de la acción, no necesitas usar mecánicas extras para ese detalle.

Terminar un conflicto

Bajo casi cualquier circunstancia, el conflicto acaba cuando todos los miembros de un bando se han rendido o han sido derrotados.

Una vez el DJ crea que el conflicto ha terminado definitivamente podrá repartir los puntos de destino que se ganan al rendirse. Por otro lado, los jugadores cogen tantos puntos como aspectos se hayan invocado en su contra, anotan las consecuencias que hayan sufrido durante el combate y borran cualquier marca que haya en su medidor de estrés.

Después de mucha lucha y caos, el conflicto del almacén llega a su fin. Ana se rinde en nombre de Og y el matón restante, lo que significa que los PJs siguen vivos y pueden proceder a buscar las mercancías de contrabando en las que estaban interesados.

Como es una rendición, Og puede escaparse para vivir y luchar otro día. Además, como Luis se rindió en el ejemplo anterior, Og se lleva la espada de Landon como trofeo personal.

Al haberse rendido, Luis se lleva un punto de destino, más otros dos por una consecuencia leve y otra moderada que recibió durante el conflicto. Todas las invocaciones que se usaron contra él fueron gratuitas, así que eso es todo lo que gana: tres puntos de destino.

Telmo recibe dos puntos de destino porque Ana hizo que los matones invocaran dos veces su aspecto de ***iEn la cara no!*** durante el conflicto.

Laura no gana ningún punto de destino porque todas las invocaciones que se hicieron contra ella fueron gratuitas, producto de ventajas o impulsos. Y como ganó, tampoco obtiene compensación por la consecuencia que recibió.

Pasar de un conflicto a una competición o desafío

Puede que te encuentres en una escena de un conflicto en la que los participantes ya no quieren o no están interesados en seguir dañando al rival debido a un cambio en la situación. Cuando eso ocurra, y aún queden cosas por hacer, puedes pasar directamente a una competición o un desafío, según lo creas necesario. En ese caso, espera a resolver la nueva escena antes de entregar la recompensa de puntos de destino por el final del conflicto y demás cosas.

En el ejemplo anterior (p. 172), Cynere logró abrir la puerta de la cripta para que los tres PJs pudieran escapar de la horda de guardianes del templo. Decidieron correr y tratar de despistarlos.

Ahora los guardias y los PJs tienen objetivos opuestos, pero no pueden herirse entre ellos, así que la escena se convierte en una competición. En vez de dirigir el próximo intercambio, Ana se limita a preparar la persecución.

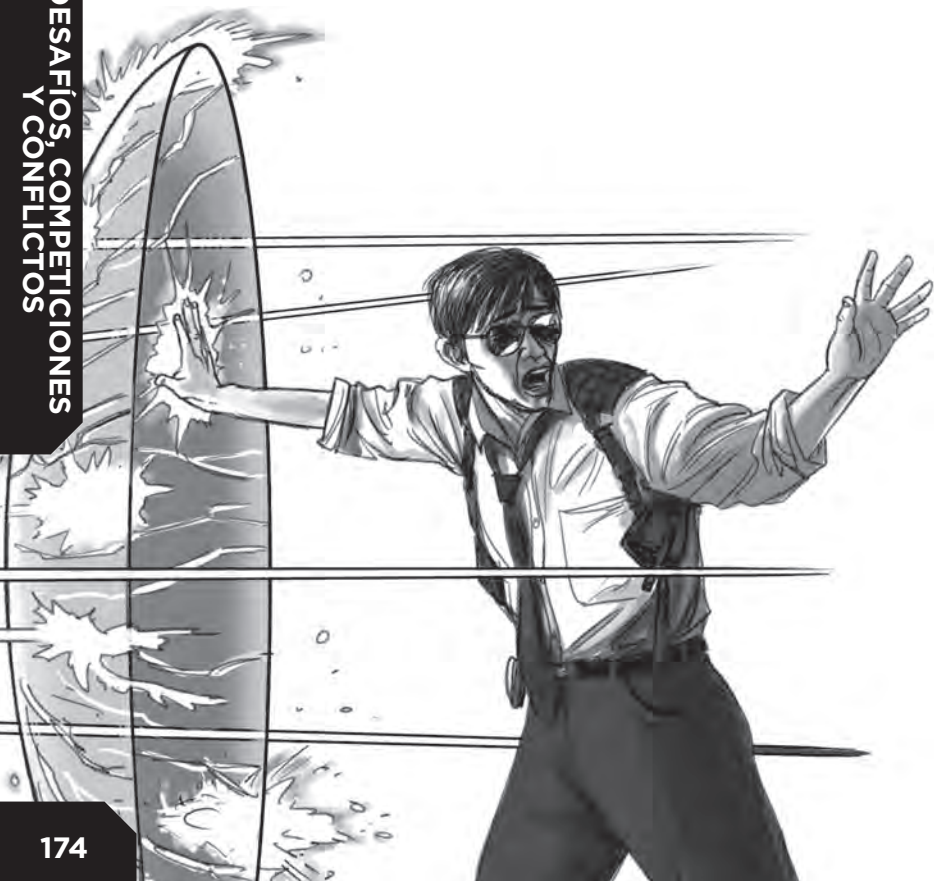
Aunque los PJs han sufrido consecuencias y deberían recibir puntos de destino, no los obtendrán hasta que logren huir o les alcancen.

TRABAJO EN EQUIPO

Los personajes pueden ayudar con las acciones de los demás. En Fate hay dos maneras de ayudar: combinando habilidades, como cuando todo el mundo realiza el mismo tipo de esfuerzo para una acción (por ejemplo, todos empujan con Físico para derribar un muro), o apilando ventajas que después serán aprovechadas por un único aliado (por ejemplo, crear múltiples distracciones para que un personaje use su Sigilo y se cuele en la fortaleza).

Cuando combines habilidades determina cuál de los participantes tiene la habilidad más alta. Este recibirá un +1 a su nivel de habilidad por cada participante adicional que tenga al menos un nivel Normal (+1) en la misma habilidad. A continuación, el líder hace una tirada. Por tanto, si tienes la habilidad más alta y hay tres personas apoyándote, tu tirada de habilidad será con un +3.

Si fallas la tirada combinada, todos los participantes comparten el posible coste (cualquier complicación que afecte a un personaje afectará a todos, o todos tendrán que coger una consecuencia). Opcionalmente, puedes fijar un coste que afecte a todos los personajes por igual.



Siguiendo con la persecución en el templo, decides que (al ser grupo contra grupo) resultará más fácil combinar las habilidades.

De los tres PJs, Cynere tiene el Atletismo más alto, a nivel Enorme (+4). El de Landon es Grande (+3), y el de Zird, Normal (+1), por lo que cada uno aporta un +1. Cynere tira los dados para la competición en nombre de los PJs y saca un Fantástico (+6).

Los guardianes del templo de Ana solo tienen un Atletismo Normal (+1), pero como son cinco tiran el conflicto con un Excelente (+5)

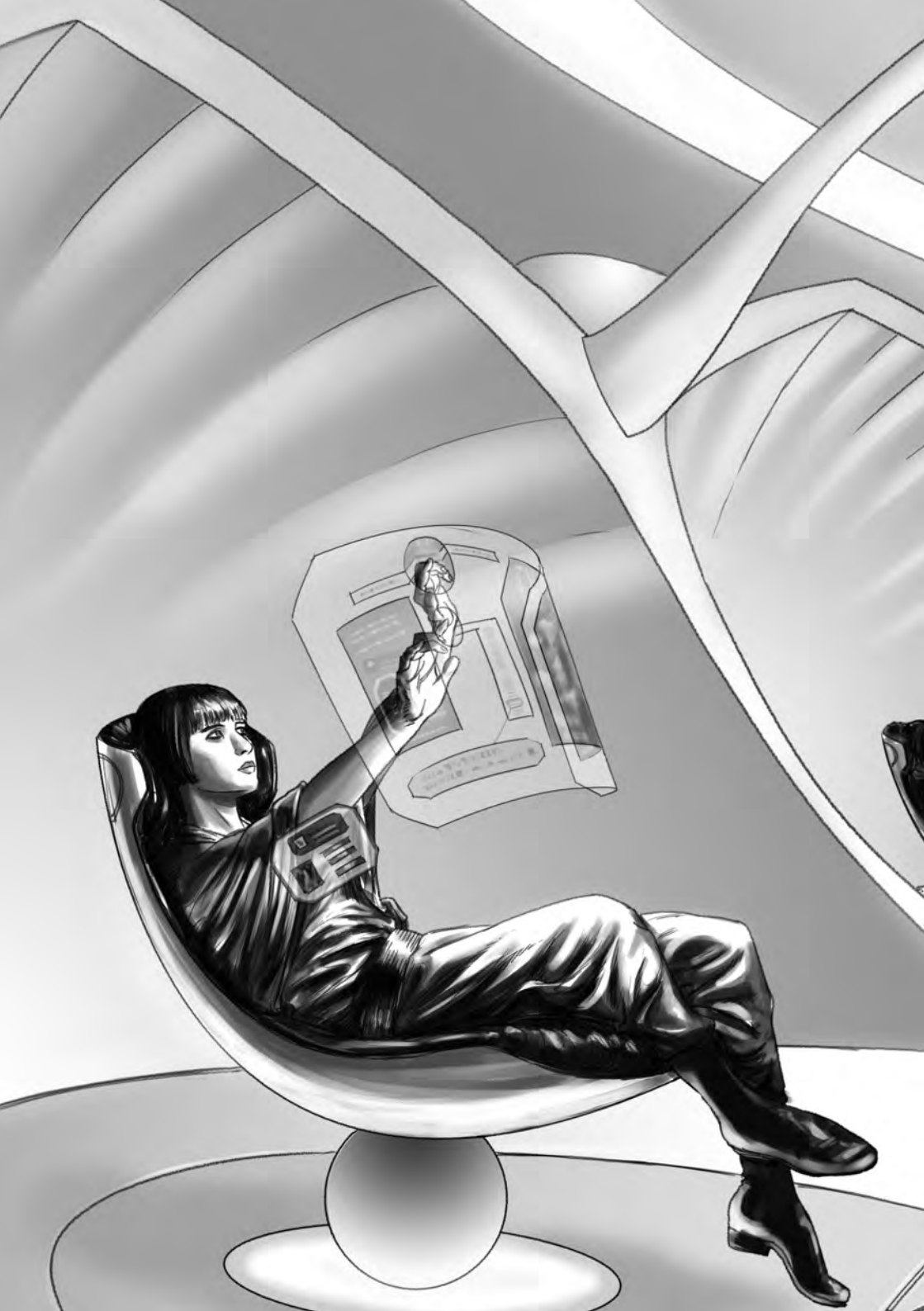
Cuando apiles ventajas, los personajes simplemente hacen una acción de crear una ventaja y le pasan las invocaciones gratuitas que obtengan a un único personaje. Recuerda que se pueden apilar varias invocaciones gratuitas sobre un mismo aspecto.

Zird y Cynere quieren que Landon le dé lo más fuerte posible a Tremendor, el temible gigante de los Yermos del Norte.

Tanto Cynere como Zird usan su turno para crear una ventaja llamada **Distracción Ilamativa**. Zird usa su magia para crear unos fuegos artificiales (tiene éxito y gana una invocación gratuita) y Cynere lanza una serie de veloces estocadas (logrando un éxito crítico y dos invocaciones gratuitas); tres invocaciones gratuitas en total.

Landon las recibe en su turno y se las gasta todas para añadirle un impresionante +6 a su ataque.





8

CÓMO DIRIGIR

TU COMETIDO

Cuando eres el director de juego tu trabajo es un poco diferente al de los demás. En este capítulo hay un montón de herramientas que te harán la partida mucho más fácil.

En *Lo básico* ya hablamos un poco sobre la función del DJ, pero aquí trataremos en más detalle sus particulares responsabilidades.

Comenzar y terminar escenas

Una de tus principales responsabilidades durante la partida es decidir cuándo comienza y termina una escena. Puede que no parezca gran cosa, pero lo es, porque significa que eres el principal responsable del ritmo de la partida. Si empiezas las escenas demasiado pronto, llevará demasiado tiempo llegar a la acción. Si tardas mucho en cerrarlas tendrás que tirar de los jugadores y pasará demasiado tiempo antes de que logren hacer algo significativo.

En ocasiones los jugadores tienen ganas de pasar a la acción y te ayudarán a marcar el ritmo, pero también habrá momentos en los que estén de cháchara con sus personajes o despistados con minucias. Cuando esto suceda, es tu función hacer como un buen montador de cine y decir, “Creo que ya le sacamos todo el juego a esta escena. ¿Qué puede ser lo siguiente?”.

Tenemos consejos sobre cómo comenzar y terminar escenas en el próximo capítulo: *Escenas, partidas y aventuras*.

Escenas,
partidas y
aventuras
p. 225

CÓMO DIRIGIR



EL DRAMA ES MEJOR QUE EL REALISMO

En Fate es mejor no complicarse mucho intentando mantener un mundo absolutamente consistente o comprometiéndose con un inflexible sentido del realismo. El juego se rige por las reglas del drama y la ficción; aprovéchate de ello. Debería haber muy pocos momentos en los que los PJs no tengan un conflicto o problema con el que enfrentarse, incluso si fuera “más realista” que tuvieran un descanso largo.

Cuando intentes decidir qué ocurre, pero la respuesta más lógica también sea la más aburrida, elige otra que sí resulte emocionante! Siempre tendrás tiempo para encontrarle justificación a lo que en un principio parecía no tenerlo.



Controlar el Mundo y los PNJs

Como director de juego es tu tarea decidir cómo responden el mundo y sus habitantes a las acciones de los PJs, y cómo es el entorno que los rodea. Si un PJ pifia la tirada, tú eres el que decide las consecuencias. Cuando un PNJ intenta asesinar al amigo de un PJ, tú eres el que decide la manera en que lo intenta. Cuando el PJ se aproxima a un puesto de comida en el mercado, tú decides el humor del tendero, su tipo de personalidad y la oferta del día. Y cuando los PJs salen de una oscura gruta, tú decides qué tiempo hace fuera.

Afortunadamente, no tienes que hacer todo esto partiendo de la nada; hay un montón de herramientas que te ayudarán a elegir adecuadamente. El proceso que explicamos en *Cómo crear una partida* debería proporcionarte un montón de contexto acerca de la partida que estás dirigiendo, ya sea en forma de aspectos (como los problemas vigentes y latentes), lugares específicos que quieras explorar o PNJs con ambiciones bien definidas que quieras usar.

Los aspectos de los PJs también te ayudarán a decidir cómo reacciona el mundo. Como ya dijimos en el capítulo de *Aspectos y puntos de destino*, los mejores aspectos son los de doble filo. Se puede sacar mucho partido de ese tipo de aspectos a base de forzarlos basándote en eventos. Es una manera de matar dos pájaros de un tiro: le añades detalle y sorpresa al mundo de juego, pero también mantienes a los PJs en el centro de la historia que estás contando.

Esta faceta de tu trabajo también significa que cuando haya PNJs en escena hablarás y tomarás decisiones por ellos de la misma forma en que los jugadores lo hacen por sus personajes; tú decides cuándo hacen una acción que requiera una tirada, y sigues las mismas reglas que los jugadores para determinar lo que sucede. No obstante, tus PNJs van a ser algo diferentes a los PJs, dependiendo de lo importantes que sean para la historia.

Cómo crear una partida p. 17

Aspectos de doble filo p. 61

Forzados basados en eventos p. 75

Creación de enemigos p. 213

DEJA QUE LOS JUGADORES TE AYUDEN

No tienes que cargar con todo el peso y los detalles del mundo sobre tus hombros. Recuerda que cuanto más colaboración haya, más involucrados se sentirán los personajes con el resultado, puesto que habrán contribuido a su creación.

Si un personaje tiene un aspecto que lo conecta con algo o alguien de la ambientación, haz que ese personaje sea tu “experto” en todo lo relacionado con ello. Así que si alguien tiene *Cicatrices de la Gran Guerra*, consúltale cada vez que la Gran Guerra aparezca en la conversación. “Te das cuenta de que el sargento lleva un emblema de veterano, una rara condecoración de guerra. ¿Qué tipo de misión suicida tienes que realizar para que te concedan una de esas? ¿Tú tienes una?”. Algunos jugadores dejarán que contestes tú, no pasa nada, pero es importante que sigas haciendo este tipo de ofertas y que crees una atmósfera de colaboración.

Además, uno de los principales usos de la acción de crear una ventaja (p. 136) es precisamente darle a los jugadores una manera de añadir detalles al mundo a través de sus personajes. Úsalo en tu ventaja cuando te quedes en blanco o si simplemente quieres delegar más control. Una buena forma de hacer esto durante la partida es contestar a las preguntas de los personajes con otra pregunta.

Telmo: “¿Hay alguna manera de desactivar este artefacto mágico sin matar a las personas que están atrapadas dentro?”.

Ana: “Bueno, sabes que está utilizando su fuerza vital para seguir funcionando. Si hubiera una manera de hacer lo que dices... ¿en qué estás pensando? Es decir, tú eres el experto en magia, dime algo”.

Telmo: “Mmm... Creo que debe haber algún tipo de contra-hechizo, como un mecanismo de seguridad por si todo empieza a fallar”.

Ana: “Sí, eso suena bien. Tira Saber para ver si hay algo así”.

Decide sobre el uso de las reglas

También es tarea tuya tomar la mayoría de decisiones que surjan sobre lo que es y no es legal desde el punto de vista de las reglas. En su mayoría, las decisiones que tomarás serán sobre si hay que hacer una tirada, el tipo de acción que es (superar, atacar, etc.) y la dificultad de la tirada. En un conflicto esto puede resultar un poco más complicado, como cuando tienes que determinar si un aspecto temporal debería obligarle a alguien a realizar una tirada de superar, o decidir si un jugador puede justificar una ventaja que está intentando crear.

También juzgarás si las invocaciones y forzados que se hagan son apropiados (tal y como hablamos en el capítulo de *Aspectos y puntos de destino*), y te asegurarás de que todos los jugadores tengan claro qué está pasando. Las invocaciones son fáciles: todo irá bien mientras el jugador sea capaz de explicar por qué es relevante el aspecto. Con los forzados la cosa se complica un poco más, porque necesitas explicar con precisión la complicación que el jugador está aceptando.

Más adelante te daremos algunos consejos sobre cómo juzgar el uso de las reglas.

ERES EL DIRECTOR DE JUEGO, NO DIOS

Tómate tu papel de árbitro como si fueras “El primero entre iguales” de un comité, y no el líder absoluto. Si no os ponéis de acuerdo en el uso de una regla, evita tomar una decisión unilateral; es mejor resolverlo con una breve discusión donde todos puedan hablar libremente. La mayor parte del tiempo el grupo se autocontrolará; por ejemplo, si alguien intenta hacer un forzado que está muy pillado por los pelos, es bastante probable que otro jugador llame la atención sobre eso antes de que tú lo hagas.

Tu trabajo no es dictar sentencia desde tu trono, sino tener la “última palabra” sobre temas relacionados con las reglas. Recuérdalo.

Crear aventuras (y todo lo demás)

Por último, eres el responsable de crear todas las cosas con las que los PJs se encuentran e interactúan durante la partida, lo que no solo incluye a los PNJs con sus habilidades y aspectos, sino también los aspectos de las escenas, el entorno y los objetos, al igual que los dilemas y retos que forman una **aventura** de Fate. Tú creas los elementos que le dan a tu grupo una razón para jugar: problemas a los que enfrentarse, situaciones que resolver, gente a la que oponerse, más todo lo que tendrán que pasar antes de alzarse con la victoria.

A esta parte del trabajo le dedicamos un capítulo entero, el de *Escenas, partidas y aventuras*.

Dudas sobre el uso de habilidades y proezas p. 202

Escenas, partidas y aventuras p. 225

CONSEJOS PARA CREAR UNA PARTIDA

Cómo
crear una
partida
p. 17

Como ya dijimos en *Cómo crear una partida*, inventarse o decidirse por una ambientación es a menudo un esfuerzo conjunto del DJ y los jugadores. En ese sentido, lo mejor que puedes hacer como DJ durante el proceso es estar abierto a nuevas ideas y ser generoso con las tuyas. Contrasta y mezcla tus sugerencias con lo que los demás te ofrezcan. Tus jugadores van a estar más involucrados con el juego si sienten que han formado parte del proceso creativo.

Evidentemente, si tienes una idea exacta de lo que quieres, y todos se muestran dispuestos a dejarse llevar, no hay nada que te impida proponerla: “Vale, la partida va a estar situada en la Guerra Fría de los años 60, pero habrá robots y tecnología de vapor súper avanzada. ¡Allá vamos!”. Si eliges esta opción, asegúrate de que todos te siguen. Basta con un solo jugador al que no le atraiga la idea, o que no se sienta *especialmente* emocionado, para que la partida se resienta.

Realismo vs. fantasía

Hablando de robots a vapor en la Unión Soviética de los 60, sería buena idea considerar el nivel de “fantasía” que quieres alcanzar. Una propuesta como esta puede ser muy divertida, pero si resulta difícil de desarrollar es posible que tus jugadores tengan dificultades para entender la partida que les estás proponiendo. El baremo será diferente de grupo a grupo (y de jugador a jugador), así que no hay una solución definitiva. Simplemente ten presente que cualquier desvío de lo que es familiar (ya estemos hablando del mundo real o de una historia típica de género) podría convertirse en un obstáculo conceptual para tus jugadores. Asegúrate de que todos lo entiendan igual. Ahora es el momento de hacer preguntas.

La forma opuesta es hacer una partida realista, basada en nuestro mundo, con quizás una o dos cosas realmente diferentes cuyas consecuencias podrán explorarse mientras jugáis. La mejor forma de explicar una ambientación de este tipo es fijar una fecha y un lugar con el que todos estéis familiarizados y añadirle una excepción. Por ejemplo: “Es como el Londres actual, pero los robots son cosa común”, o “Estamos en Los Ángeles justo después de la 2ª Guerra Mundial, pero algunos de los veteranos que regresaron tienen superpoderes”.



De arriba a abajo o de abajo a arriba

También está el tema de lo grande que va a ser el enfoque de la partida. Hay a quien le gusta empezar a lo grande para después ir trabajando los detalles, mientras que otros prefieren comenzar con el aquí y ahora, desarrollando más tarde el cuadro en su conjunto. El primer método es de “arriba a abajo” y el segundo, de “abajo a arriba”. Ninguno es mejor que el otro, y cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes.

Con el primer método determinarás la mayor parte de la ambientación por adelantado: quiénes mueven los hilos, dónde están las ciudades más importantes, la naturaleza de las organizaciones de mayor poder, etc. Eso te da la ventaja de tener una idea clara de cómo encaja todo. Por ejemplo, si has decidido que en el Reino de Talua hay una constante lucha por el poder entre cinco poderosas Casas, sabrás de inmediato que cualquier figura de importancia pertenecerá probablemente a alguna de esas Casas; y si no lo son, será por una muy buena razón.

La parte negativa es que te espera mucho trabajo que hacer, a menos que uses material que ya exista, como una serie de TV, un libro, un videojuego o lo que sea. También le exigirá a los jugadores invertir algo de tiempo en estudiarse la ambientación, lo que en un principio puede asustarles. Pero si todo el mundo se compromete, puede ser una partida bastante gratificante y divertida.

Si eliges ir de abajo a arriba comenzarás definiendo lo que les preocupa a los PJs en este momento. Podría ser cualquier cosa, desde algunos de los PNJs importantes de su ciudad natal al nombre de un tipo que trabaja en el despacho de al lado. El grupo irá averiguando los detalles de la historia según vayan jugando, sin necesidad de saber cómo encajan estos detalles en la ambientación puesto que pueden inventárselos sobre la marcha. El mundo simplemente crecerá en espiral a partir del punto con el que hayáis comenzado.

La parte negativa podría ser que se requiere bastante improvisación y una mente rápida, lo cual va por todos los participantes, tanto el DJ como los jugadores. Quizás para el DJ no sea tanto problema (dirigir una partida casi siempre incluye improvisar a diestro y siniestro), pero no todos los jugadores estarán preparados para ese tipo de responsabilidad. Además, si tus jugadores disfrutan metiéndose en sus personajes y viendo el mundo a través de sus ojos, puede que les chirrié tener que salir de vez en cuando de ese estado para, digamos, inventarse de repente un nombre para el hacha encantada que se acaban de encontrar o para decirte qué le pasó al *último* “Director en la sombra” de la CIA.

Fate se amolda a ambos métodos, pero el sistema de juego apoya las contribuciones narrativas de los jugadores a través de aspectos y detalles de la historia, lo que convierte al método de abajo a arriba en especialmente apropiado. Si así es como te apetece hacerlo, ¡fantástico! Si no, también vale; pero te recomendamos que lo intentes algún día.

A pequeña o gran escala

El tamaño de tu partida El tamaño de la partida es un tema que ya tratamos en el capítulo de *Cómo crear una partida*, pero merece la pena extenderse un poco más.

p. 21 Como dijimos entonces, las historias a pequeña escala tratan sobre asuntos que tocan de cerca a los PJs, y es probable que se limiten a un área geográfica bastante reducida. Las partidas a gran escala son lo contrario: son historias épicas cuyos efectos harán temblar a naciones, planetas o galaxias enteras. Ambos tipos de historias pueden ser muy divertidas; ganar el título de Gran Emperador del Universo Conocido puede ser tan satisfactorio como obtener la mano de la chica más guapa del pueblo.

Pero no te dejes engañar: no son historias mutuamente exclusivas. Hay varias maneras de mezclarlas:

- **Crecer a partir de un humilde origen:** Esta es la clásica historia del héroe surgido de entre la plebe, alguien modesto y sin pretensiones de gloria que súbitamente se ve envuelto en una situación más allá de los límites de su experiencia. Tomemos como ejemplo a Luke Skywalker en *Star Wars: Una nueva esperanza*. Al principio no es más que un anónimo granjero de humildad que se entretiene corriendo con su T-16 y haciendo algunas travesuras en la Estación Tosche. De repente, aparecen dos droides en su vida, los cuales introducen algo de misterio: ¿quién es Obi-Wan Kenobi? Antes de que pueda darse cuenta, se junta con unos contrabandistas, rescata a una princesa y se convierte en héroe de la Rebelión. Es un ejemplo clásico de una historia que empieza siendo pequeña y acaba siendo grande.
- **Cumbres y valles:** Una historia de este tipo salta entre la escala grande y la pequeña, usando esta última para que los personajes se tomen un respiro. Lo típico es que la parte a gran escala se encargue de problemas de Estado, la conquista de un planeta, expulsar inimaginables Seres de Otros Mundos, y cosas parecidas; por otro lado, las partes a pequeña escala serán de naturaleza más personal, donde hay poca o nula repercusión de las grandes historias sobre las vidas de los personajes. Por ejemplo, puedes pasar una o dos partidas peleando contra el Gran Emperador para después centrarse en el reencuentro de un personaje con su abuelo o una historia sobre un amigo en apuros. La partida de pequeña escala sirve como una pausa entre tanta acción épica, y le brinda a los jugadores una oportunidad para hurgar en los rincones menos conocidos de sus personajes. Además, si *quieres* podrías conectar los dos tipos de historia, logrando que los jugadores acaben aún más satisfechos.

Extras: ¿son necesarios?

¿Tu ambientación necesita cosas como superpoderes, magia, artefactos de tecnología avanzada o cualquier otra cosa que vaya más allá de los confines de lo mundano? Si es así, antes de empezar a jugar tendrás que tener claro qué vas a necesitar. En el capítulo de *Extras* hay más información sobre qué son los extras y cómo puedes usarlos en tu partida.

Extras
p. 269

TU FUNCIÓN DURANTE LA PARTIDA

Ahora que hemos explicado cómo crear partidas en colaboración con los jugadores, vamos a ver con detalle cómo encarar las diferentes tareas que tendrás durante la partida.

La Regla de Oro

Antes de entrar en detalle vamos a presentarte la Regla de Oro de Fate:

- **Decide lo que quieres hacer, y después consulta cómo te pueden ayudar las reglas.**

Puede parecer algo de sentido común, pero queremos subrayarlo porque el orden es importante. Dicho de otra forma, las reglas no son una camisa de fuerza o una manera de limitar una acción, sino una serie de herramientas que pueden ayudarte a darle forma a lo que intentes hacer. Lo que intentas hacer es siempre más importante que las mecánicas de juego.

La mayor parte del tiempo será fácil definir el tipo de acción que estás intentado: si tu objetivo es herir a alguien, es un ataque; si intentas evitar un daño, es una defensa.

Pero a veces habrá una situación en la que no verás de inmediato qué tipo de acción es más apropiada. Como DJ, no puedes prohibir la acción sin más; en vez de eso, intenta determinar cuál es la meta concreta y cuál (o cuáles) es la acción básica que se acerca más.

LA REGLA DE PLATA

Una consecuencia lógica de la Regla de Oro es: **Nunca dejes que las reglas se interpongan en la lógica de la narración.** Si tú o los jugadores narráis algo para lo que tendría más sentido usar una regla de manera diferente a lo normal, hacedlo.

El ejemplo más normal tiene que ver con las consecuencias (p. 162). La regla es que la consecuencia es algo que el jugador escoge tras ser golpeado por un ataque durante un conflicto.

Pero digamos que estás en una escena y el jugador decide que, como parte de un intento de intimidar a alguien para que le deje pasar, su personaje va a romper el cristal de una mesa de un golpe.

A todo el mundo le parece una buena idea, y a nadie le interesa saber qué le sucedería al PJ si la tirada falla. Sin embargo, también piensan que tendría sentido que el PJ se hiriera la mano en el proceso y que eso fuera parte de la intimidación.

Es completamente correcto asignarle una consecuencia leve de **Cristales en la mano** por su acción, ya que encaja con la narración, incluso sin conflicto y aunque técnicamente nada haya atacado al PJ.

Al igual que la Regla de Oro, asegúrate de que todo el mundo esté de acuerdo antes de hacer algo así.

**Superar
p. 134**

Cynere está buscando el Ídolo de Karlon-Kar (un antiguo dios de la destrucción) cuando, tras fallar una tirada, activa accidentalmente una peligrosa trampa mágica. Ana describe cómo la sala se llena de mortíferos proyectiles ígneos, los cuales no parecen obedecer patrón alguno, mientras que el ídolo se encuentra sobre un pedestal situado en el extremo opuesto de la sala.

Laura dice, “Bueno, no me queda otra, voy a por el ídolo. Atravieso la sala, pero estoy atenta a esos mortíferos proyectiles ígneos”.

Ana reflexiona: está segura de que hará falta alguna tirada, pero la acción podría ser de superar (por el movimiento con obstáculos) o de defensa (porque el obstáculo son proyectiles de fuego). También hay dos formas en las que podría gestionar la trampa: técnicamente se trata de un oponente pasivo diseñado para evitar que nadie cruce la habitación, pero como también puede hacer daño, se parece más a un ataque.

Ana le pregunta a Laura, “Vamos a necesitar los dados, así que necesito saber cuál es exactamente tu objetivo. ¿Estás intentando que no te den, o vas a esprintar hasta el otro extremo de la sala para coger el ídolo?”.

Laura no lo duda, “Oh, voy a por el ídolo, por supuesto”.

Ana pregunta, “¿Así que estás dispuesta a recibir daño en el proceso?”.

Laura responde, “Sí. Temeraria frente al peligro, como siempre”.

Ana dice, “Vale, podemos hacerlo en una tirada. Esto es lo que va a suceder: tira tu Atletismo contra una oposición de nivel Fantástico (+6). Si tienes éxito, atraviesas la trampa y sales ilesa. Si no, te quedas a mitad de camino y tendrás que volver a intentarlo, además de que lo consideraré como un fallo en una tirada de defensa, por lo que tendrás que sufrir daño. Ya sabes, por lo de los letales proyectiles ígneos y esas cosas”.

Laura se encoge un poco de dolor, pero asiente y coge los dados.

En este ejemplo, Ana combinó los efectos de superar y defender para determinar qué le ocurre a Cynere. Esto es totalmente correcto, porque encaja con su objetivo y concuerda con la descripción de la escena. También habría podido separar las dos tiradas, pero en esta ocasión prefirió juntarlas.

Acuérdate de la Regla de Oro cada vez que te surja una duda durante la partida. El reglamento es flexible y te permite hacer este tipo de cosas. Simplemente asegúrate de que tus jugadores lo entiendan y estén de acuerdo.

Cuándo hay que tirar

Tira los dados cuando el éxito o el fracaso de la acción pueda aportar algo interesante a la historia.

La mayor parte del tiempo será fácil pensar en una buena consecuencia en caso de éxito: el PJ supera un obstáculo complicado, o logra su objetivo, o gana un conflicto, lo cual es combustible para la siguiente escena. Por contra, los fallos pueden ser algo más difíciles, porque resulta tentador verlos como algo estrictamente negativo: fracasas, pierdes, no obtienes lo que querías. Si no hay nada con lo que seguir tras un fallo, la partida corre el riesgo de pararse de golpe.

Lo peor, lo *peor* que puede pasar cuando una tirada falla es que *no suceda nada*: ni una nueva información, ni algo diferente que hacer, ni un cambio en la situación. No solo resulta aburrido, sino que además hace que los jugadores eviten fallar, lo cual es algo que quieres que hagan, dado lo importante que resultan las mecánicas de forzados y rendiciones para el sistema. Así que evítalo.

Si no se te ocurre un resultado interesante para ambos casos (éxito y fracaso), no pidas la tirada. Si el fallo es una opción poco interesante, dale a los PJs lo que quieren. Cuando se te *ocurra* un fallo interesante, pídeles que tiren. Si la opción aburrida es el éxito, mira a ver si puedes convertir la idea que tenías para el fracaso en un forzado y aprovéchalo para pasarle puntos de destino a los jugadores.

LOS ASPECTOS TEMPORALES SON TUS AMIGOS

Los aspectos de la escena te ayudarán a decidir si hay una buena razón para pedirle a un PJ que haga una tirada de superar. Si la existencia de un aspecto sugiere que el PJ tiene un problema, pídele la tirada de superar. Si no, o si no se te ocurre una consecuencia interesante en caso de fallo, olvídate del tema.

Por ejemplo, si un personaje intenta atravesar una habitación a toda velocidad en la que hay un aspecto temporal denominado **Suelo abarrotado**, tendría sentido pedirle que tire antes de moverse. Si el aspecto no existiera, deja que se mueva, y pasa a otra cosa que sea más interesante.



Haz que el fallo sea asombroso

Si los PJs fallan una tirada y no sabes cómo hacer que resulte interesante, puedes intentar alguna de estas opciones.

Échale la culpa a las circunstancias

Los PJs son gente extremadamente capaz (recuerda que es una de las cosas de las que trata Fate), y por norma general no suelen cometer fallos garrafales. A veces basta con la descripción adecuada para convertir el fallo en algo dinámico. En vez de narrar cómo metió la pata el PJ, échale la culpa a algo que no pudo tener en cuenta: en esa cerradura aparentemente simple había un mecanismo secundario (Robar), el contacto rompió su promesa de llegar con puntualidad (Contactos), el viejo tomo está demasiado ajado como para poder leerse (Saber), o un repentino movimiento sísmico detiene su carrera (Atletismo).

Con esta opción los PJs siguen pareciendo capaces y asombrosos, incluso si no lograron lo que querían. Aún más importante, echarle la culpa a las circunstancias te da la oportunidad de ofrecer un nuevo curso de acción, lo que permite impulsar la historia hacia adelante. ¿El contacto no llegó al encuentro? ¿Dónde está? ¿Quién le seguía a la reunión? ¿El viejo tomo no puede leerse? Quizás alguien pueda restaurarlo. De esta forma no tendrás que gastar más tiempo con el fallo y podrás pasar a algo nuevo.



El precio del éxito

También puedes ofrecerles a los PJs lo que quieren, pero por un precio: en este caso, el fallo de la tirada significa que lograron su objetivo pero con ciertas consecuencias.

Un **coste menor** debería complicarle la vida a los PJs. Como en la sugerencia anterior, la clave está en usar el fallo como un medio para cambiar la situación ligeramente, en vez de no concederle al PJ lo que quería. Algunas sugerencias:

- Deja entrever un peligro inminente. *“La cerradura se abre con un suave clic, pero no se puede decir lo mismo sobre la puerta de la cripta. Si aún no se habían enterado de vuestra presencia, ahora seguro que sí”*.
- Añade una nueva dificultad. *“Sí, el Maestro del Gremio puede poneros en contacto con un mago capaz de traducir el tomo, un tipo llamado Berthold. Lo conoces, pero lo viste por última vez hace nueve años, cuando te pilló retozando con su esposa”*.
- Plantéales una difícil elección: *“Puedes aguantar el techo el tiempo suficiente como para que pasen dos de tus amigos, pero no el resto. ¿A quién eliges?”*.
- Coloca un aspecto en un PJ o en la escena. *“Logras aterrizar de pie, no se sabe cómo, pero te llevas una **Torcedura de tobillo** de recuerdo”*.
- Dale un impulso a un PNJ. *“Nikolai te sorprende al aceptar tu oferta, pero lo hace con una sonrisa que te deja intranquilo. Está claro que **Nikolai trama algo**”*.
- Tacha una de las casillas de estrés del PJ. Ten cuidado con esta opción: solo será un coste real si hay posibilidades de que el PJ reciba más golpes durante esta escena. Si no crees que vaya a suceder, elige otra opción.

Un **coste alto** va más allá de complicarle la vida al PJ o anunciar que las cosas van a ir a peor: supone pagar un alto (y posiblemente irrevocable) precio de forma inmediata.

Una forma de hacer esto es llevando un coste menor al próximo nivel. En vez de sospechar que un guardia les oyó abrir la puerta de la cripta, aparece una patrulla de repente, con las armas desenvainadas. En vez de separarlos de los aliados usando un techo que se derrumba, uno de ellos, o más de uno, quedarán enterrados bajo los escombros. En vez de tener que simplemente pasar un mal rato durante el reencuentro con Berthold, resulta que este aún está enfadado y busca venganza.



Éxito,
fracaso y
tiempo de
partida
p. 196

CÓMO DIRIGIR

Otras opciones podrían ser:

- Refuerza al oponente. Podrías borrar una de las marcas de estrés del PNJ, aumentar una de sus habilidades en un nivel durante la escena o darle un nuevo aspecto con invocación gratuita.
- Introduce un *nuevo* obstáculo u oponente, como enemigos adicionales o un aspecto temporal que empeore la situación.
- Retrasa el éxito. La tarea llevará más tiempo del esperado.
- Dale al PJ una consecuencia según la lógica de las circunstancias; que sea leve o, si tiene ese hueco ocupado, moderada.

Si no estás seguro de lo alto que debería ser el coste, puedes usar el margen de fracaso como guía. Así, en el ejemplo de la puerta de la cripta (ese en el que los guardias oyen a los PJs entrar en la habitación), si el jugador falla su tirada de Robar por 1 o 2 aparecerán menos guardias que PJs. No será una lucha difícil, pero sigue siendo un problema. Si el fallo fue por entre 3 y 5 será un combate reñido, uno que probablemente requerirá el gasto de puntos de destino y consecuencias. Pero si el fallo fue por 6 o más, se verán superados en número y estarán en un grave aprieto.

Deja que los jugadores hagan el trabajo

También puedes devolverle la pregunta a los jugadores y dejarles que decidan cuál es el resultado de su propio fallo. Es una forma estupenda de fomentar el espíritu de colaboración, y descubrirás que hay jugadores sorprendentemente ansiosos por machacar a su propio personaje en pro de la historia, especialmente si eso significa que pueden mantener el control sobre la imagen del mismo.

También es una buena solución para cuando no se te ocurre nada. “Vale, así que has fallado la tirada de Robar por 2. Estabas trasteando con la cerradura, pero algo salió mal. ¿Qué fue?”. “Has fallado la tirada de Alerta. ¿De qué no te das cuenta mientras te deslizas en la alcoba de la reina?”. Es mejor si la pregunta es específica, como en estos ejemplos, ya que si solo dices “Ok, ¡cuéntame cómo fallaste!” pondrás al jugador en un compromiso innecesario y puede que la partida quede paralizada. El objetivo es *dejar* que el jugador haga el trabajo, no *obligarle*.

Determina la dificultad

Cuando estés decidiendo la dificultad de un oponente pasivo, acuérdate de los “límites” que mencionamos en *Acciones y resultados*: cualquier dificultad dos o más niveles por encima de la habilidad del PJ seguramente vaya a costarle puntos de destino; y si está dos niveles por debajo, será como un paseo por el parque.

En vez de “moldear el mundo” o intentar ser “realista”, trata de fijar la dificultad según las necesidades de la escena. *El desafío suele ser mayor cuando te juegas algo importante, y menor cuando no lo haces.*

En la práctica, esto equivale a fijar una dificultad consistente y evaluar una posible penalización para la tirada que refleje las prisas y demás condiciones desfavorables. Pero, desde un punto de vista psicológico, la diferencia entre una dificultad alta y una baja *con una penalización* es inmensa, y no debería ser subestimada. Un jugador que se enfrente a una dificultad alta a menudo sentirá que se está enfrentando a un desafío adecuado; por otro lado, sería normal que se sintiera frustrado si tuviera que enfrentarse a una gran penalización elegida a discreción del DJ.

Las dificultades bajas son principalmente una oportunidad para el lucimiento del PJ; es su momento de brillar y de recordarle al resto de la mesa por qué su personaje merece cierta atención. También puedes poner una dificultad baja cuando los PJs anden cortos de puntos de destino, dándoles la oportunidad de aceptar forzados y recuperar unos cuantos. Otra razón para bajar la dificultad es facilitar la transición a la parte principal de la escena: ¿por qué centrarse en el puente levadizo de la Fortaleza del Mal cuando el meollo de la escena es enfrentarse al propio Señor del Mal!

Por último, algunas acciones deberían tener una dificultad baja por defecto, especialmente si nadie se enfrenta o resiste a la acción. La dificultad de crear una ventaja en un conflicto cuando no hay oposición, o de poner un aspecto en un objeto o lugar, no debería ser más alta que Normal (+1) o Buena (+2). Recuerda que la oposición no siempre tiene que ser un PNJ. Por ejemplo, si el genio del mal escondió las evidencias en su oficina podrías considerar que eso es una forma de oponerse a los PJs, incluso aunque no esté físicamente presente.

Si los PJs rebosan de puntos de destino, o si es un momento crucial de la historia en el que la vida de alguien (o el destino de muchos) está en juego, o si tras una o dos aventuras de preparación finalmente van a enfrentarse a sus enemigos, podría ser el momento de subir la dificultad. También deberías hacerlo para indicar el momento en el que un oponente en particular está perfectamente preparado para los PJs, o para reflejar situaciones que no son ideales: los PJs no están listos, no tienen las herramientas apropiadas para el trabajo, van con prisas, etc.

Como puedes imaginarte, el término medio está en poner una dificultad igual al nivel de habilidad de los PJs. Es la opción a tomar cuando quieras algo de tensión sin pasarte, o cuando las probabilidades estén ligeramente a favor de los PJs pero sin que desaparezca esa sensación de riesgo.

La dificultad de las tiradas de habilidad p. 133

Cómo comentar una escena p. 241

CÓMO DIRIGIR

IMPORTANTE: JUSTIFICA TUS DECISIONES

El otro límite que tienes a la hora de fijar la dificultad está relacionado con la Regla de Plata: las decisiones que tomes tienen que tener sentido en el contexto de la historia que estés narrando. Por un lado no queremos que te vuelvas loco intentando llenar el mundo de detalles que posteriormente te limiten de diferentes formas (“Las cerraduras de la villa de Glenwood suelen ser de Gran calidad debido a la vecina y productiva mina de hierro”), y tampoco queremos que reduzcas el juego a una serie de números. Si la *única* razón para poner una dificultad Excelente (+5) es porque es dos niveles más alta que la habilidad de los PJs y quieres que gastes puntos de destino, estarás arriesgando tu credibilidad.

En ese sentido, podríamos decir que fijar una dificultad se parece bastante a invocar un aspecto: la historia debería ofrecer una buena razón que te sirva de respaldo. No pasa nada si la justificación es algo que estás a punto de crear en vez de algo que existía de antemano. Los aspectos temporales también son un gran recurso para estos casos; si los jugadores ya saben que la cueva es *Negra como el tizón y Más estrecha imposible*, será fácil justificar por qué es tan complicado moverse con Sigilo a través de los túneles. Nadie se va a quejar si echas un vistazo a los aspectos temporales más relevantes y le das un +2 a la dificultad por cada uno de ellos, porque es el mismo bono que reciben ellos cuando los invocan.

Sea como sea, no olvides justificarte. Puedes explicarles el por qué de la dificultad inmediatamente, o lanzarles una mirada misteriosa y dejar que lo descubran por sí mismos en un rato (el cual equivaldrá al tiempo que tardes en que se te ocurra algo).

También podrías usar dificultades “fuera de lugar” para indicar la presencia de algún asunto que habría que resolver; por alguna extraña razón la puerta del establo tiene una cerradura Épica (+7). ¿Qué podría ser tan importante? ¿Qué os están ocultando?

O al contrario: es la última prueba de la famosa iniciación en la escolástica Orden Amatista, pero la tirada de Saber es solo de dificultad Buena (+2). ¿Qué está pasando? ¿Te lo están poniendo fácil? ¿Hay una maniobra política tras tu nombramiento? ¿Quién está moviendo los hilos? ¿O es que la reputación de los sabios de la Orden es pura fachada?

Cómo manejar un éxito extraordinario

A veces la tirada de un PJ superará la dificultad por mucho, obteniendo un montón de aumentos. Algunas acciones ya incluyen efectos para las tiradas realmente buenas; por ejemplo, si es una tirada de ataque hará más daño.

Pero habrá veces en las que no esté tan claro. ¿Qué sucede cuando un jugador saca un montón de aspectos en la tirada de Máquinas o Investigar? Tu misión es asegurarte de que el resultado tiene algún tipo de significado, algo que refleje lo competente que son los PJs.

Estas son algunas opciones:

- **Narra la onda expansiva:** puede parecer superfluo, pero es importante celebrar una gran tirada exagerando algo la narración, aunque siempre de forma apropiada. Es el momento perfecto para coger y aplicar las sugerencias de la sección *Haz que el fallo sea asombroso*. Deja que el éxito tenga efectos más allá de lo que buscaba el PJ y haz copartícipe al jugador, pidiéndole que se invente algún detalle chulo. “Tres aumentos en la tirada de Robar... dime ¿crees que la cripta podrá volver a cerrarse alguna vez?”, “Así que sacaste cinco aumentos en la tirada de Contactos. Dime, ¿dónde suele esconderse Nick el Soplón cuando su esposa se enfada? ¿Y qué le dices cuando lo encuentras allí?”
- **Añade un aspecto:** puedes colocar un aspecto en un PJ o en una escena para expresar los efectos adicionales de una tirada; básicamente sería como dejarles crear una ventaja gratis. “Así que tu tirada de Recursos para sobornar al guardia sacó cuatro aumentos... Te va a dejar pasar, seguro, pero también será *Alguien en quien confiar* por si necesitas ayuda más tarde”.
- **Reduce el tiempo:** cuando la velocidad de la acción sea importante puedes usar los aumentos para acortar el tiempo necesario para realizar la acción.

Haz que el fallo sea asombroso
p. 188

Gestionar los tiempos
p. 194

El tiempo

En Fate hay dos tipos de tiempo: **tiempo real** y **tiempo de partida**.

Tiempo real

El tiempo real expresa cómo organizamos una partida desde el punto de vista de los jugadores. Cada unidad de tiempo real corresponde a cierta cantidad de tiempo que los jugadores pasan jugando. Los diferentes tipos son:

- **Intercambio:** La cantidad de tiempo que consumen los participantes en un conflicto para jugar su turno, lo que incluye realizar una acción y responder a cualquier acción que se realice contra ellos. No suele durar más de un par de minutos.
- **Escena:** La cantidad de tiempo necesaria para resolver un conflicto, enfrentarse a una situación relevante o cumplir un objetivo. Las escenas varían en duración. Pueden ir desde uno o dos minutos, cuando se trata de una breve descripción y algo de diálogo, a media hora o más, como en el caso de una escena de batalla contra un PNJ principal.
- **Partida:** La suma de todas las escenas que se jugaron en una sesión. Una partida termina cuando tú y tus amigos decidís parar de jugar. La gente suele jugar partidas de entre 2 y 4 horas, pero no hay un límite teórico. Si tienes tiempo libre, tus únicos límites serán la comida y las horas de sueño que necesites. Los hitos significativos suelen ocurrir al acabar la partida.
- **Aventura:** Una o más sesiones de juego, aunque no suelen ser más de cuatro. Lo normal es que las partidas que componen la aventura resuelvan algún tipo de problema o dilema de forma definitiva, o que pongan punto y final a una historia (en *Escenas, partidas y aventuras* hay más información sobre las aventuras). Los hitos relevantes suelen suceder al final de la aventura. Una aventura vendría a ser como un capítulo de una serie.
- **Arco:** Varias aventuras, normalmente entre dos y cuatro. Un arco suele ir acumulando situaciones que culminan en un evento que producirá un gran cambio en el mundo de juego. Puedes mirar el arco como si fuera una temporada entera de una serie en la que los episodios individuales conducen a un emocionante clímax final. No siempre tiene que haber un arco como tal, de igual forma que hay series de televisión cuya trama no se mantiene durante toda la temporada; es posible saltar de situación en situación sin tener un argumento definido. Los hitos trascendentes suelen suceder al final del arco.

PNJs
principales
p. 220

Hitos
significativos
p. 256

¿Qué es
una aventura?
p. 226

Hitos
relevantes y
trascendentes
p. 258 y p. 260

- **Campaña:** La suma de todo el tiempo que habéis pasado en la mesa jugando una historia en concreto; cada partida, cada aventura, cada arco. Técnicamente no hay límite a la duración de una campaña. Algunos grupos pasan años jugándola; otros la dejan tras un solo arco. Nosotros suponemos que lo típico es que un grupo juegue unos pocos arcos (o unas 10 partidas) antes de acabar con un gran final y pasar a otra historia (¡que con suerte será otra historia de Fate!). Puedes plantear una campaña como un tipo de “súper-arco”, en el que hay un conflicto a gran escala del cual todo forma parte, o como un conjunto de breves historias individuales que se cuentan en cada aventura.

Tiempo de partida

El tiempo de partida es el tiempo tal y como lo perciben los *personajes* desde su perspectiva dentro de “la historia”, es decir, la cantidad de tiempo que les lleva hacer aquello que sus jugadores quieren que hagan. Lo normal es que lo menciones como una coletilla: quizás lo digas de pasada (“Vale, el taxi tarda como una hora en llevarte al aeropuerto”), quizás como parte de una tirada de habilidad (“Estupendo, después de peinar la habitación durante 20 minutos encuentras lo siguiente...”).

La mayor parte de las veces el tiempo de partida no tiene relación con el tiempo real. Por ejemplo, un intercambio en un combate puede necesitar un par de minutos de tiempo real para resolverse, pero solo representaría lo que sucede en unos pocos segundos. De igual forma, puedes cubrir largas franjas de tiempo con solo decir que así ocurre (“El contacto tardará dos semanas en volver a contactar contigo. ¿Vas a hacer algo mientras tanto, o podemos pasar directamente a la reunión?”). Este es un mecanismo narrativo que puedes usar para tu mayor comodidad, y que te permite aportarle verosimilitud y algo de consistencia a tu historia.

No obstante, a veces se puede usar el tiempo de partida de forma creativa para que haya más sorpresas y emoción en la historia. Así es como se hace:

Presionar con un límite de tiempo

Nada le mete tanta presión a una historia como un plazo. Los héroes disponen solo de unos pocos minutos para desactivar la trampa mortal; o deben atravesar la ciudad antes de que se ponga el sol y los zombis despierten; o tienen sola una hora para entregar el rescate de un ser amado antes de que los malos lo liquiden, etc.

Desafíos p. 147 Algunas de las acciones básicas del juego, así como los desafíos y las competiciones, están diseñadas para aprovecharse de la presión de un límite de tiempo; cada una pone un tope al número de tiradas que el jugador puede hacer antes de que algo suceda para bien o para mal.

Competiciones p. 150 No obstante, no tienes por qué limitarte a esas dos acciones. Si en tu aventura hay un plazo inflexible tras el cual sucederá algo malo, puedes llevar la cuenta del tiempo que se va consumiendo y usarlo para presionar a los jugadores: “¿Así que quieres ojear el archivo histórico al completo? Bueno, puedes hacer una tirada de Saber, pero quedan tres días para el ritual y probablemente vayas a perder uno en tu investigación”. Recuerda, casi todas las acciones gastan tiempo. Incluso un simple intento de crear ventaja usando Empatía requiere que te pases un rato hablando con el objetivo. Y si sumamos los segundos que van arañando cada acción de los PJs, quizás el total sea mayor que el tiempo del que disponen.

Por supuesto, no sería divertido si no hubiera algo que pudieran hacer para alargar el plazo, o si el camino hacia el tiempo límite fuera totalmente predecible.

Éxito, fracaso y tiempo de partida

Por tanto, cuando estés usando un límite de tiempo de partida para crear presión, tómate la libertad de incorporar saltos de tiempo inesperados cuando los PJs saquen una tirada especialmente buena o mala.

Hacer que gasten más tiempo es una gran manera de hacer que un fallo sea atractivo, especialmente si usas la opción de “Tener éxito pagando un coste”: dale a los jugadores exactamente lo que quieren, pero el coste será gastar un día más de lo que pensaban, arriesgándose por tanto a que sus esfuerzos tengan efecto demasiado tarde. O podría ser algo que lleve el límite de tiempo a un extremo: quizás aún quede esperanza, pero aparecen nuevos problemas que resolver.

Igualmente, recompensa un gran éxito reduciendo la cantidad de tiempo que lleva hacer algo mientras los PJs corren contrarreloj. La investigación (Saber) que les iba a llevar días se resuelve en unas pocas horas. Mientras buscaban un buen mercader (Contactos) para sus suministros, lograron encontrar uno que podía abastecerles el mismo día, en vez de la semana que viene.

Si el tiempo es un factor, deberías ser capaz de usar invocaciones y forzados para manipular el tiempo, haciendo las cosas más fáciles o difíciles respectivamente (“Oye, soy un *Loco del motor*, así que arreglar este coche no debería llevarme tanto tiempo, ¿verdad?”. “Ah, ¿sabes qué? Tu ficha dice que *Nunca me canso de jugar y divertirme...* así que tendría sentido que mientras estás buscando al tipo por el casino, te distraigas un poco, ¿no? Todas esas luces y maquinitas...”).

¿CUÁNTO TIEMPO VALE UN AUMENTO?

Al igual que con cualquier otra tirada, el número de aumentos que obtengas (o la cantidad por la que falles) debería servir de baremo para medir el tiempo que transcurre. Pero, ¿cómo decidir el tiempo que se perdió o se ganó?

Realmente depende de cuánto tiempo pensabas que ibas a necesitar para realizar la acción. Lo normal es expresar el tiempo con dos elementos: una medida de cantidad (abstracta o específica) seguida de una unidad de tiempo. Por ejemplo: “un par de días”, “veinte segundos”, “tres semanas”, etc.

Te recomendamos que las medidas sean abstractas, y que expreses todas las acciones del juego como *media*, *una*, *unas pocas* o *varias* unidades de tiempo. Así que cuando pienses que algo va a necesitar 6 horas, exprésalo como “varias horas”. Si te imaginas que serán veinte minutos, podrías decir “varios minutos” o redondearlo a “media hora”, lo que te parezca más exacto.

Esto te da un punto de salida desde el que moverte arriba y abajo. Cada aumento equivale a un *salto* desde el punto en el que te encuentres. Así que si empiezas con “varias horas”, y los PJs necesitan que las cosas vayan más rápidas, un aumento reduciría el tiempo a “unas pocas horas”, dos aumentos a “una hora” y tres aumentos a “media hora”.

Sobrepasar cualquiera de los límites de esta escala reduce la unidad de tiempo en un paso o lo aumenta a un medio de la próxima, dependiendo la dirección que tomes. Así, con cuatro aumentos en la tirada pasarías de “varias horas” a “varios minutos”, mientras que si fallas por uno saltarías de “varias horas” a “medio día”.

Este método te permite resolver rápidamente saltos en el tiempo sin importar el punto de salida, e independientemente de si son acciones que vayan a necesitar instantes o generaciones.

Tiempo de partida y la escala de una acción

Es fácil pensar que la mayoría de acciones de un PJ están limitadas a cosas que el personaje pueda manipular directamente, trabajando en una escala de “tú a tú”. Y la mayor parte del tiempo será verdad, porque al fin y al cabo Fate es un juego sobre cómo la pericia individual brilla frente a la adversidad dramática.

Sin embargo, párate a pensar lo que podría lograr un PJ si a su pericia le sumas *todo el tiempo del mundo*. Imagínate una tirada de Carisma que represente todo un mes de tiempo de partida, tiempo que el PJ podría emplear en hablar con cada delegado por separado en vez de centrarse en un único encuentro personal. O una Investigación que lleve semanas, que proporcionaría todos los pequeños detalles de la rutina diaria de cualquier persona.

Al permitir que cada tirada represente un extenso periodo de tiempo, puedes abarcar una mayor “superficie” y tratar eventos que vayan más allá de la escala del personaje, afectando a la ambientación de forma notable. Esa tirada de Carisma de un mes podría cambiar la orientación política del reino para el que el PJ está negociando. La tirada de Investigar puede ser el principio del fin de uno de los más notorios criminales de la ambientación, uno que lleva toda la campaña acosando al PJ.

Es una excelente forma de hacer que las largas pausas en tiempo de partida sean más interactivas, en vez de ralentizar el juego con una larga narración o tratar de averiguar de forma retroactiva lo que pasó durante ese tiempo. Si los PJs tenían objetivos a largo plazo, intenta encontrar la manera de convertirlo en un conflicto, desafío o competición que abarque toda la pausa, o haz que hagan una única tirada de habilidad para determinar si ocurre algo raro. Si fallan, lo que te inventes como consecuencia será buen material para hacer que la historia siga avanzando.

Recuerda que si lo haces mediante un conflicto o una competición tendrás que usar la escala apropiada para cada intercambio: en un conflicto que dure todo un año cada intercambio podría durar uno o dos meses, por lo que cada acción y cada resultado debería describirse dentro de ese contexto.

Durante un hito trascendente de la campaña, Landon cambió su concepto principal por el de **Antiguo discípulo del Velo de Marfil** tras descubrir un complot dentro de sus filas para apoderarse de un pequeño reino.

Ana quiere que la historia avance seis meses, y sugiere que si Landon intenta desaparecer, saldrán en su búsqueda. Le parece una buena oportunidad para crear material de juego, así que le dice “Creo que deberíamos averiguar si Landon comienza la próxima aventura en sus garras o no”.

Deciden resolverlo como un conflicto; cada intercambio representará una competición entre Landon y los cazadores del Velo. La cosa no va bien y Landon se rinde, comenzando la próxima partida con una consecuencia moderada. Ana sugiere que no quieren herirlo ni matarlo, sino convencerle para que vuelva, así que Luis decide que la consecuencia sea **Ya no sé cuál es la opción correcta** para reflejar la semilla de la duda que han plantado en su cabeza.

Cuando veamos a Landon de nuevo estará en las garras del Velo de Marfil, debatiéndose entre su conciencia y su lealtad.





Juega con el zoom

No hay ninguna regla que te obligue a que las tiradas sean consistentes desde un punto de vista de tiempo de partida. Un buen truco es usar el resultado de una tirada para hacer una suave transición hacia otra tirada que suceda durante un espacio de tiempo más corto, o viceversa. Esta es una manera estupenda de abrir una nueva escena, competición, conflicto o simplemente de cambiar el ritmo.

Durante el mencionado descanso de seis meses, Cynere se dedica a investigar sobre los demoníacos compatriotas del terrorífico Arc'yeth, el cual le quemó parte de su alma en el último arco de la campaña. Decide hacerlo en solitario, rechazando la oferta de ayuda de Zird; confía en que su recién adquirida habilidad Normal (+1) de Saber le baste para tener éxito en su tirada de superar.

Logra sacar un resultado bastante bueno, y Ana describe cómo Cynere desaparece debido a sus investigaciones durante un par de meses. A continuación dice, "Muy bien. Regresas a casa cubierta por el polvo del camino, consumida hasta los huesos y con las manos llenas de tinta. Pero en tu investigación has descubierto dónde se encuentra la guarida de un demonio menor llamado Tan'shael, la mano derecha de Arc'yeth en el Círculo de los Trece. Caes rendida en tu cama, decidida a empezar la búsqueda a la mañana siguiente... y te despiertas en mitad de la noche al escuchar algo romperse en tu estudio".

Laura dice, "Vale, leche, me levanto y salgo corriendo hacia allí. ¡Y cojo mi espada mientras salgo!".

Ana responde, "Fantástico. Entras y ves que las notas de tu investigación han desaparecido y que la ventana está rota. Oyes unos pasos rápidos internándose en la noche".



Laura dice, “Demonios, ino! Le persigo. O la persigo. O lo persigo, da igual”.

Ana dice, “¡Genial! Debes usar Atletismo. Vamos a hacer una competición, a ver si puedes pillar al responsable”. (Fíjate que hemos pasado de tiradas que abarcan meses a un tiempo donde las cosas suceden de inmediato; la tirada de persecución de Cynere representa unos pocos segundos).

Cynere pierde la competición y el ladrón logra huir. Laura dice de inmediato, “A la porra. Debe haber alguien en esta ciudad que sepa algo, o quizás haya dejado una pista, o algo así. Voy a tirar Investigar”.

Laura tira y saca un éxito crítico. Ana dice, “Una semana después te encuentras frente a la Taberna del Caballo Descalzo, en el pueblo de Desván Soleado, donde se rumorea que está la persona a la que buscas (es una mujer, por cierto). Como has sacado varios aumentos te puedo adelantar que se llama Corathia; se le escapó su nombre mientras iba preguntando por la ciudad dónde vivías. Eso vale un aspecto, **Sé cómo te llamas**, el cual puedes usar para minar su confianza”.

¿Ves lo que acaba de pasar, DJ? Ana y Laura se saltaron una semana con una tirada, pero siguen planeando cosas en tiempo continuo.

Laura dice, “Entro de golpe y grito su nombre”.

Ana dice, “Todo el mundo se gira hacia una pequeña mujer apoyada en la barra. Ella los mira con desprecio, aparta su taburete de una patada, desenvaina su espada y te lanza una estocada a la cara”.

“¡Tú te lo has buscado!”, dice Laura, cogiendo los dados para defenderse. (Ahora hemos pasado a un conflicto, y el tiempo irá a cámara súper lenta).

Dudas sobre el uso de las habilidades y proezas

Habilidades y proezas
p. 85

Por ahora te hemos dado casi todos los consejos que te harán falta para lidiar con el uso de habilidades y proezas: las descripciones individuales en *Habilidades y proezas*, el análisis de las acciones (con ejemplos) en *Desafíos, competiciones y conflictos*, y los consejos que te acabamos de dar sobre cómo fijar una dificultad y cómo gestionar el éxito y el fracaso.

Desafíos, competiciones y conflictos
p. 145

El único otro gran problema por el que tienes que preocuparte son los usos de habilidad “traídos por los pelos”, es decir, cuando el uso de una acción parece demasiado artificial respecto a su descripción, o cuando aparece una situación en la partida en la que tenga sentido usar una habilidad para algo que normalmente no es parte de su descripción.

Cuando suceda, habladlo entre todos y ved qué piensa cada uno. Hay tres posibles conclusiones:

- No se acepta, demasiado artificial. ¿Habría que crear una nueva habilidad?
- Se acepta. De ahora en adelante cualquiera puede usar la habilidad de esa forma bajo esas circunstancias.
- Sería aceptable si el personaje tuviera una proeza que lo permitiera.

Gran parte del criterio a seguir en esta conversación vendrá de lo que los jugadores y tú hayáis decidido sobre la lista de habilidades durante la creación de la partida. En *Habilidades y proezas* hay consejos sobre cómo fijar los límites de una habilidad y sobre la línea divisoria entre habilidad y proeza.

Si decides que hace falta una proeza para un uso en concreto de una habilidad, permite que el jugador afectado se pueda gastar un punto de destino para “tomar prestada” temporalmente esa proeza. Más tarde, si se quieren quedar con el bonificador, tendrán que gastarse un punto de recuperación para comprar la proeza (presumiendo que les quede alguno), o esperar a un hito trascendente y elegirla.

Aspectos y detalles: Descubrimiento vs. Creación

Desde el punto de vista de los jugadores, no hay casi ninguna forma de saber qué has preparado de antemano y qué te estás inventando en este momento, especialmente si eres el tipo de DJ que no muestra o consulta sus notas en la mesa. Por tanto, cuando tus jugadores intenten descubrir algo que aún no te hayas inventado, puedes tratarlo como si estuvieran creando un nuevo aspecto o detalle de la historia. Si tienen éxito, encuentran lo que buscaban. Si fallan, puedes usar eso que buscaban como inspiración que te ayude a inventarte lo que en realidad sucede.

Si te sientes realmente cómodo improvisando puedes llegar a la partida con muy pocas cosas preparadas de antemano y permitir que las reacciones y preguntas de los personajes te hagan el trabajo. Quizás tengas que empezar formulando unas cuantas preguntas y averiguar qué buscan los jugadores, pero una vez hecho, el cielo es el límite.

Zird el Arcano está explorando un antiguo santuario: busca un buen lugar donde trabajar en la destrucción de la maldición que le han echado al vecino pueblo de Belwitch. Hay en juego una buena recompensa, salida del bolsillo del alcalde.

Telmo dice, "Voy a pasar un tiempo en la biblioteca del lugar, buscando información sobre el santuario. Me gustaría usar Saber para crear una ventaja".

Ana se lo piensa. No tenía nada pensado para ese sitio en particular. Se había preocupado más por detallar la naturaleza de la maldición y lo que hace falta para librarse de ella, porque fue lanzada por alguien más poderoso de lo que los PJs se piensan.

"¿Qué tipo de información andas buscando?" pregunta Ana. "¿Libros de estudio sobre el tema o...?".

Telmo dice, "Bueno, lo que realmente me gustaría saber es si alguien usó el santuario para hacer magia negra o malvada... si el pueblo tiene a su propio hombre del saco, o si existe una historia espeluznante sobre el lugar".

Ana dice, "Ah, genial. Pues tira tu Saber contra una dificultad Buena (+2)". Telmo saca un sorprendente -4 y acaba con un resultado Mediocre (+0), un fallo. Decide no gastarse ningún punto de destino.

Ana decide convertir el fallo en algo asombroso, y dice, "Bueno, no consigues el aspecto, pero encuentras algo que es lo opuesto a lo que andabas buscando: el santuario tiene una reputación impecable como un recinto lleno de poder sagrado, y todas las crónicas que encuentras hablan de rituales de curación y fertilidad que han traído gran abundancia y buena fortuna a la zona".

Telmo dice, "Si el santuario es tan poderoso, ¿cómo pudieron maldecir el pueblo?".

Ana se encoge de hombros. "Me imagino que tendrás que investigar más si quieres averiguarlo".

En sus notas apunta rápidamente que el santuario fue profanado por magia oscura, y que el sacerdote del pueblo lo mantiene en secreto. Es parecido a la sugerencia de Telmo, y ahora hay material listo por si decide hacer preguntas en esa dirección.

La lista de
habilidades
p. 96

Habilidades y medidas específicas

Si te fijas en las descripciones de las habilidades, puede que veas que algunas veces hemos abstraído algo que en la vida real suele depender de una medición precisa. Físico y Recursos son ejemplos claros: la gente que se dedica a entrenar su fuerza muscular sabe cuánto peso puede levantar, y cuando compramos algo lo hacemos pagando una cantidad específica proveniente de una reserva limitada.

Pero, ¿cuánto peso puede levantar un personaje con un Físico Enorme (+4)? ¿Y cuánto puede gastar un personaje con Buenos (+2) Recursos antes de arruinarse?

La verdad es que no solo no tenemos ni idea, sino que además somos reacios a buscar una respuesta específica.

Aunque pueda parecer contradictorio, nos parece que centrarse tanto en los detalles le quita realismo al juego. Tan pronto como establezcas que “Alguien con Físico Enorme puede levantar un coche durante cinco segundos”, estarás eliminando todas las demás variantes que existen en la vida real. Hay factores, como la adrenalina, que permiten que la gente supere sus límites físicos normales (o que se queden cortos), y es imposible tenerlos todos en cuenta sin tener que recurrir a millones de tablas. Al final se convierte en algo sobre lo que hablar y discutir, y la gente se olvida del juego.

Además, es aburrido. Si decides que con Recursos Buenos (+2) solo se pueden comprar cosas de 200 piezas de oro o menos, te estarás perdiendo la emoción y el drama de cada escena en la que haya un problema relacionado con Recursos: de repente la discusión no será sobre la escena en sí, sino si el coste del objeto debería ser superior o inferior a 200 piezas de oro. También convierte la tirada en un todo o nada, lo que significa que no hay una buena razón para tirar. Por último, no sería realista, porque cuando la gente gasta dinero no se trata tanto de lo que cuesta la cosa como de lo que la persona *se puede permitir*.

Recuerda, una tirada de habilidad es una *herramienta narrativa* cuyo objetivo es responder a la siguiente pregunta: “¿Puedo resolver el problema X usando Y?”. Cuando obtienes un resultado inesperado debes usar una combinación de realismo y drama para explicarlo y justificarlo, dejándote guiar por los anteriores consejos. “Vaya, ¿has fallado la tirada de Recursos para sobornar al guardia? Supongo que anoche gastaste más de lo que te pensabas en la taberna... un momento, ¿dónde está tu bolsa? ¿Y quién es ese tipo de aspecto sospechoso que camina tan rápido? El que está detrás de los guardias. El muy mamón te acaba de guiar un ojo... ¿Qué haces?”.

Cómo resolver conflictos y otras situaciones difíciles

Sin duda, las situaciones más difíciles que te encontrarás como DJ serán los conflictos. No solo usan casi todas las reglas del juego, sino que hay que encajarlas en una pequeña cantidad de tiempo (en comparación al resto del sistema) y te obligan a llevar el control de un montón de cosas: la posición de cada personaje, quién se enfrenta a quién, el estrés y las consecuencias de tus PNJs, etc.

También es cuando entra en acción la parte cinéfila de tu cerebro, especialmente si tu partida está llena de conflictos de alto voltaje. Las secuencias de acción que ves en la pantalla no siempre siguen el estructurado orden de Fate, así que puede ser difícil visionar cómo se articulan todos los elementos. Otras veces sus jugadores querrán hacer alguna locura que a ti no se te ocurrió mientras diseñabas la escena y que te deja sin saber cómo reaccionar.

Vamos a darte algunas herramientas que te ayudarán a salir airoso y a mantener el ritmo.

Afectar a varios objetivos

Si juegas a Fate será inevitable que tarde o temprano alguien intente afectar a varios objetivos en un conflicto. Las explosiones son un clásico de los conflictos físicos, pero no son el único ejemplo, ni mucho menos: gas lacrimógeno, armas aturdidoras de tecnología avanzada, etc. También podría suceder en un conflicto mental. Por ejemplo, un personaje usa Provocar para intentar dominar una habitación con su sola presencia, o Carisma para inspirar con un discurso a todo aquel que lo escuche.

La manera más fácil de hacer esto es crear una ventaja sobre la escena, en vez de sobre un objetivo en particular. Una **Habitación llena de gas** tiene la capacidad de afectar a todos los que estén dentro, y no es ninguna locura sugerir que las **Buenas vibraciones** de una taberna resulten contagiosas. En este contexto, el aspecto presenta una excusa para pedir una tirada (la acción de superar) a todo aquel que esté en la escena y pueda verse afectado. En términos generales no es algo que cause *daño*, pero que sí le hará la vida más difícil a los implicados.

Landon estudia el campo de batalla en busca de un digno oponente.

“¿Cuál es el tipo más grande y duro que veo?”, pregunta Luis.

“No hay duda”, responde Ana. “Hay un gigantesco guerrero de dos metros, no del todo humano, armado con un enorme hacha y flanqueado por tres esbirros. Le llaman Gorlok, el demonio sanguinario”.

“Vale, suena bien”, dice Luis. “Me lo voy a cargar”.

“Buena idea. Sus tres esbirros se interponen en tu avance. No son exactamente semidemonios de dos metros de altura, pero parece que saben lo que hacen”.

Luis suspira, “No tengo tiempo para tonterías, y voy a dejárselo claro. Ya sabes, blando mi espada de manera amenazante y pongo cara de ser aún más duro de lo que soy. Quiero que se den cuenta de que esto es algo entre Gorlok y yo”.

“Parece que quieres poner un aspecto en la escena. Haz una tirada de Provocar”.

Luis saca un -3, lo que sumado a su Buen (+2) Provocar da un total Malo (-1). Le hacía falta un resultado Mediocre (+0), así que falla. Pero a Ana le gusta la idea de que nadie se interponga en el duelo entre Landon y Gorlok, así que decide darle lo que quería, pero a un coste.

“Vale”, dice, “¿qué es lo que prefieres?”.

Luis no lo duda, y se anota una consecuencia mental leve: **Este tipo es más grande de lo que pensaba...**

“Mola. Te miran, miran a Gorlok, y este les indica que se hagan a un lado. «Buscad otro necio al que matar», gruñe. «Este es mío»”.

La cosa se complica aún más cuando quieres afectar a algunos objetivos en particular, en vez de a la escena o zona al completo. En este caso, divide el resultado total entre los objetivos, los cuales se podrán defender con normalidad. Cualquiera que falle la defensa recibirá estrés o una consecuencia, dependiendo de lo que intentarás hacer. Una cosa más: si creas una ventaja para poner un aspecto en más de un objetivo, recibes una invocación gratuita sobre *cada uno* de ellos.

Los tres esbirros de Gorlok cargan a través del campo de batalla hacia su objetivo: Zird el Arcano. Muy típico de Landon, el meterle en problemas. Zird se dispone a desatar una mágica oleada de muerte sobre sus adversarios, tal y como acostumbra.

Su tirada de Saber es extremadamente buena, y obtiene un resultado Épico (+7).

Tiene claro que necesita quitarse a uno de en medio, así que divide los resultados en uno Excelente (+5) y dos Normales (+1). Eso da un total igual a su tirada (+7), por lo que puede hacerlo. Ahora Ana tendrá que hacer tres tiradas de defensa.

El primer defensor saca un Mediocre (+0) y recibe 5 puntos de estrés. Es un PNJ anónimo (ver más abajo), así que Ana decide que queda fuera de combate, y que no puede hacer otra cosa más que gritar e intentar apagar las llamas que le consumen.

El segundo objetivo logra una Buena (+2) defensa, superando la tirada de ataque. Sigue cargando, inmutable.

El tercer defensor saca un Mediocre (+0), pero solo recibe un punto de estrés. Ana marca la única casilla que tiene y describe cómo sacrifica su escudo para protegerse del golpe.

Atacar una zona entera, o a todos los presentes en esta, es algo que tendrás que juzgar según las circunstancias, al igual que cualquier otra habilidad (ver páginas 202 y anteriores). Dependiendo de la ambientación podría ser algo normal (por ejemplo, porque todos usan granadas y explosivos), imposible, o que requiera el uso de una proeza. Mientras lo puedas justificar, no harán falta reglas especiales; se realiza una tirada de ataque y todo el que esté en la zona se defiende con normalidad. Dependiendo de las circunstancias, y si el atacante se encuentra en la zona objetivo, ¡es posible que tenga que defenderse de su propio ataque!

FORZADOS Y OBJETIVOS MÚLTIPLES

Un apunte rápido: los jugadores que quieran resolver un conflicto a base de forzados no pueden afectar a varios objetivos al mismo tiempo, ya haya uno o varios aspectos que justifiquen el forzado. El jugador tendrá que gastar un punto de destino por cada objetivo que quiera forzar. Un punto de destino por cada individuo forzado, siempre.

Amenazas y peligros

En un conflicto puede haber otros participantes además de los PJs o PNJs. Hay muchas cosas que no tienen consciencia pero que representan un peligro o un obstáculo para los PJs: un desastre natural, una astuta trampa o un sistema de seguridad de tecnología avanzada.

¿Qué hay que hacer cuando un PJ se enfrenta a algo que no es un PJ?

Fácil: trátalo como si fuera un personaje. Esa es la Regla de Bronce de Fate: *Todo puede tratarse como si fuera un personaje*. Hablaremos sobre esto largo y tendido en el capítulo de *Extras*, pero por ahora sigamos con este tema.

Extras
p. 269

- ¿La amenaza puede herir a los PJs? Dale una habilidad y permite que ataque como si fuera un oponente.
- ¿Es más una distracción o una molestia que una amenaza directa? Permítele crear aspectos.
- ¿Tiene sensores que permiten poner aspectos de los PJs al descubierto? Dale una habilidad que lo haga.

Y como contrapartida, permite que los PJs usen sus habilidades contra la amenaza al igual que lo harían contra un oponente. Un sistema de vigilancia podría ser vulnerable a los “ataques” de Robar de un PJ, y una trampa podría ser burlada mediante una competición de Atletismo. Si tiene sentido que la amenaza en cuestión requiera una gran cantidad de esfuerzo para ser superada, dale un medidor de estrés y permite que sea capaz de absorber una o dos consecuencias. Dicho de otra forma: agárrate a lo que tenga más sentido desde un punto de vista narrativo; si el incendio es demasiado grande para los PJs, la escena debería centrarse en cómo van a escapar, y tratarla como si fuera un desafío.

Competiciones
p. 150

Desafíos
p. 147



Cynere, Landon y Zird están explorando las Cuevas de Kazak-Thorn en busca de una diablesa en la que Cynere ha estado últimamente interesada. Obviamente, a la demoníaca princesa no le hace mucha gracia que haya un grupo de aventureros tras su pista, así que invoca los poderes de la oscuridad para que se interpongan entre los entrometidos héroes y ella misma. Esto es lo que ocurre:

Al llegar al último nivel de la cueva los héroes se encuentran con un pasillo lleno de volutas de oscuridad que se retuercen como serpientes y engullen la luz allí por donde pasan. Zird tira por Saber y Ana le dice que son espíritus cazadores; no tanto criaturas individuales como una encarnación mágica del hambre, dispuesta a devorar cualquier cosa que encuentren. Zird tira una piedra al pasillo y ve cómo las volutas la convierten en ceniza.

“Creo que hablo en nombre de todos cuando digo «¡Leche!»”, dice Telmo, y pregunta si hay alguna manera de expulsar a los espíritus. Ana niega con la cabeza, “Estáis en la fuente del poder de Asahandra, y el sitio está plagado de esas criaturas; llevaría días dismantelar un encantamiento así de fuerte. Lo que sí podrías hacer es usar tu magia para mantenerlos a raya mientras buscáis a Asahandra”.

Laura dice, “A mí me parece bien. Hagámoslo”.

Ana decide que aunque podría meterlos en un conflicto directo, será más fácil y rápido resolverlo con un desafío. Les dice que quien quiera evitar a los espíritus de la oscuridad tendrá que tirar Voluntad para resistirse a su potente aura mágica, y Sigilo para moverse a través del pasillo. Zird puede tirar Saber para intentar debilitar a los espíritus. Además, determina que estos son capaces de plantar oposición de forma activa contra cada intento, y que cada tirada fallida de Voluntad será tratada como un ataque. Los héroes aprietan los dientes y se disponen a abrirse paso a través del pasillo.

Cómo controlar los aspectos

El capítulo de *Aspectos y puntos de destino* está diseñado para ayudarte a tomar decisiones relacionadas con los aspectos. Como DJ tienes la importante labor de controlar el flujo de puntos de destino, tanto dando oportunidades para que los jugadores se los gasten en triunfar y parecer extraordinarios, como creando posibles complicaciones con las que puedan rellenar sus reservas de puntos.

Invocaciones

Te recomendamos que no apliques condiciones demasiado estrictas cuando los jugadores quieran invocar un aspecto: te interesa que gasten puntos de destino, y si pones unos requisitos excesivamente duros se mostrarán reacios a gastarlos con frecuencia.

Por otro lado, tienes derecho a hacer tantas preguntas como quieras si no entiendes la relación que el jugador propone entre el aspecto y lo que sucede en la partida. A veces lo que resulta obvio para uno no lo es para otro, y no deberías dejar que el deseo de gastar puntos de destino lleve a olvidarse de la narración. Si un jugador tiene dificultades a la hora de justificar una invocación, pídele que desarrolle un poco más su acción o que detalle sus intenciones.

También podrías tener el problema de que los jugadores se pierdan con la libertad innata de los aspectos, y no los invoquen porque no están seguros de si aplicar un aspecto en cierto sentido es un abuso. Cuanto más y mejor expliques y te asegures de que todo el mundo entiende lo que es un aspecto, mejor. Para hacer que los jugadores hablen sobre la invocación de aspectos les puedes preguntar si están satisfechos o no con el resultado de una tirada de habilidad (“Vale, es un resultado Enorme. ¿Te quedas con él? ¿O quieres que sea aún más impresionante?”). Deja claro que invocar un aspecto es casi siempre una opción para cualquier tirada; así lograrás que empiecen a hablar de alternativas. Y una vez suceda, las cosas serán más sencillas.

Forzados

Durante la partida tendrás que buscar oportunidades para forzar los aspectos de los PJs:

- Siempre que un éxito a secas resulte poco interesante.
- Siempre que a un jugador le quede uno o ningún punto de destino.
- Siempre que alguien trate de hacer algo e inmediatamente se te ocurra alguna forma, relacionada con un aspecto, para que salga mal.

Recuerda que las reglas ofrecen fundamentalmente dos maneras de hacer un forzado: el basado en una decisión, cuando algo se complica como consecuencia de una acción del personaje; y el basado en un evento, cuando algo se complica simplemente porque el personaje estaba en el sitio equivocado en el momento erróneo.

La mayor parte de tus forzados saldrán de esa segunda opción. Es tarea tuya decidir cómo responde el resto del mundo a los PJs, lo que te da un buen margen de maniobra para introducir desafortunadas coincidencias en sus vidas. La mayor parte del tiempo los jugadores aceptarán lo que les digas sin poner reparos, o tras una mínima negociación.

Los forzados basados en decisiones son un poco más complicados. Intenta no sugerírselas a los jugadores, y céntrate en responder las decisiones que te hagan con posibles complicaciones. Es importante que los jugadores sientan que controlan lo que sus PJs hacen o dicen, así que no te interesa imponerte. Si los jugadores están llevando a sus personajes de acuerdo a sus aspectos, no debería ser difícil conectar alguno de ellos a las complicaciones que propongas.

Durante la partida necesitarás dejar claro cuándo un forzado en particular está “listo”, es decir, que no hay manera de echarse atrás sin pagar un punto de destino. Esto no ocurrirá cuando el jugador proponga su propio forzado, porque lo que busca es cumplirlo y ganar el punto. Pero si lo propones *tú*, necesitarás darle al jugador un margen de negociación sobre los detalles del forzado antes de que tome su decisión final. Sé claro, y cuando termine la fase de negociación, házselo saber.

Decisiones
p. 73

Eventos
p. 72

Forzados poco interesantes

Para que las mecánicas sobre forzados sean efectivas debes procurar que las complicaciones que propongas lleven el suficiente peso dramático. Mantente alejado de consecuencias superficiales que no afecten al personaje de otra forma que no sea dándole color a la escena. Si no se te ocurre una forma inmediata y tangible de que la complicación cambie el desarrollo de la partida, seguramente deberías echarle más leña al asunto. Si nadie dice “Oh, mierda” o reacciona de forma similar, deberías complicar las cosas aún más. No basta con que alguien se enfade con el PJ, debería enfadarse y *estar dispuesto a reaccionar delante de todos*. No es suficiente con que su socio deje la empresa, tendría que cortar toda relación con él y *decirle al resto de asociados que le incluyan en su lista negra*.

También deberías tener en cuenta que algunos jugadores, cuando andan a la caza de puntos de destino, tienden a ofrecer forzados con poco impacto y que no golpeen con mucha dureza a sus personajes. Tómate la libertad de proponer algo más fuerte si la propuesta inicial no parece que vaya a hacer que la situación sea más dramática.

Anima a los jugadores a que hagan forzados

Con cinco aspectos por PJ es realmente difícil que cargues tú solo con toda la responsabilidad de hacer forzados; tendrías que acordarte y llevar el control de demasiadas cosas. Necesitas que los jugadores se involucren en buscar situaciones en las que forzar a sus propios personajes.

Las preguntas abiertas pueden ayudarte mucho a crearle este hábito a los jugadores. Si ves una oportunidad para un posible forzado, haz una pregunta intencionada en vez de proponerlo directamente, algo como “Así que vas al baile real y tienes **Los modales de un cerdo**. Luis, ¿crees que tu personaje puede llegar a meter la pata?”. Deja que el jugador se encargue de crear la complicación, y a continuación dale su punto de destino.

Recuerda que los jugadores también pueden forzar a tus PNJs si logran averiguar uno de sus aspectos. Haz el mismo tipo de pregunta abierta cuando vayas a tomar una decisión por uno de tus PNJs, y pídele a los jugadores que se encarguen de responderlas. “Bien, sabéis que el Duque Orsino es **Extremadamente arrogante**... ¿Os parece probable que termine el torneo de justas sin un solo arañazo? ¿Qué podría salir mal? ¿Estáis dispuestos a pagar un punto de destino para que suceda?”.

Tu principal objetivo debería ser involucrar a los jugadores en la creación de la historia, en vez de cargar tú con toda la responsabilidad.

CREACIÓN DE ENEMIGOS

Una de las misiones más importantes que tienes como DJ es crear a los PNJs que se opondrán a los PJs e intentarán evitar que alcancen sus objetivos durante la aventura. Las buenas historias solo aparecen cuando los personajes se enfrentan a unos adversarios dignos; entonces averiguarás lo lejos que quieren llegar, el precio que están dispuestos a pagar y cómo va a cambiarles la experiencia.

Como DJ te interesa que los PNJs enemigos estén equilibrados, porque quieres que los jugadores sientan emoción e incertidumbre pero que su derrota no sea una cosa cierta. Quieres que se esfuercen, pero no que pierdan toda esperanza.

Así es como puedes hacerlo:

Coge solo lo que necesites para sobrevivir

Lo primero, ten presente que los PNJs no tienen por qué tener una ficha completa como la de los PJs. La mayor parte del tiempo no vas a necesitar mucha información, porque los PNJs no van a acaparar tanta atención como los PJs. Es mejor centrarse en escribir lo que necesitas exactamente para el encuentro. Si el PNJ acaba siendo parte importante de la campaña y necesitas más detalles, siempre puedes rellenarlo al vuelo (al igual que hacen los PJs).

Creación rápida de personajes
p. 29

Tipos de PNJ

Hay tres tipos básicos de PNJs: el **anónimo**, el **secundario** y el **principal**.



PNJs anónimos

La mayor parte de PNJs de tu campaña serán anónimos, gente que tiene tan poca importancia en la historia que los PJs no necesitarán ni saber su nombre para interactuar con ellos: el mercader con el que se cruzan por casualidad en la calle, el archivista de la biblioteca, el tercer borracho empezando por la derecha, el soldado de guardia, etc. Su papel en la historia es breve y fugaz, y lo más probable es que los PJs no se los vuelvan a encontrar en la vida. De hecho son tan básicos que los crearás simplemente como parte de la descripción “Hace una bonita mañana en la plaza y la gente salió a hacer sus compras. El pregonero del pueblo está cantando las noticias del día con una voz extremadamente aguda y chillona”.

Por sí mismos, los PNJs anónimos no les darán muchos problemas a los PJs. Lo normal es usarlos para una tirada de baja dificultad que permita que los PJs se luzcan. En un conflicto sirven como una distracción o entretenimiento que obliga a los PJs a esforzarse un poco más. Las historias del género de aventuras suelen incluir un genio del mal con un ejército de ineptos seguidores, es decir, de PNJs anónimos.

Un PNJ de este tipo solo necesita tener las dos o tres habilidades necesarias para la escena. El típico vigilante de seguridad tendrá Pelear y Disparar, mientras que el secretario medio puede que solo tenga Saber. Nunca tendrán más de uno o dos aspectos porque no son lo suficientemente importantes. Solo tienen una o dos casillas de estrés (o ni siquiera eso) para absorber los golpes físicos o mentales. En otras palabras, no son rival para un PJ típico.

Hay tres niveles de PNJs anónimos: **Normales**, **Buenos** y **Grandes**.



Normales

- **Descripción:** Gente normal no especializada, milicia local y parecidos. En caso de duda, un PNJ anónimo es de nivel Normal.
- **Objetivo:** hacer que los PJs parezcan aún más asombrosos.
- **Aspectos:** uno o dos.
- **Habilidades:** una o dos a nivel Normal (+1).
- **Estrés:** sin casillas de estrés, basta un solo aumento para derrotarlos.

Buenos

- **Descripción:** profesionales con entrenamiento, como soldados o guardias de élite, o gente cuya experiencia es relevante en la escena, como cortesanos de lengua afilada o un talentoso ladrón.
- **Objetivo:** agotar un poco los recursos de los jugadores (uno o dos puntos de destino, casillas de estrés, posiblemente una consecuencia leve).
- **Aspectos:** uno o dos.
- **Habilidades:** una Buena (+2) y dos Normales (+1).
- **Estrés:** una casilla de estrés. Basta un golpe de dos aumentos para eliminarlos.

Grandes

- **Descripción:** oponentes duros, especialmente si van en grupo.
- **Objetivo:** agotar los recursos de los jugadores; como los Buenos, pero más. Pueden ser un escollo significativo si usas la cantidad suficiente.
- **Aspectos:** uno o dos.
- **Habilidades:** una Grande (+3), una Buena (+2) y una o dos Normales (+1).
- **Estrés:** dos casillas de estrés. Basta un golpe de tres aumentos para eliminarlos.

Turbas

Cuando te sea posible, agrupa a los PNJs del mismo tipo en grupos o **turbas**. Eso te quitará trabajo y le dará a los PNJs mejores posibilidades de supervivencia. Una turba se considera una sola entidad a todos los efectos; así, en vez de tirar una vez por cada uno de los matones, solo tienes que hacerlo por el conjunto.

Trabajo en equipo p. 174 En la sección de *Trabajo en equipo* del capítulo anterior se explica cómo pueden las turbas concentrar sus esfuerzos para resultar más efectivas.

Daño y exceso

Cuando una turba recibe daño y se logra eliminar a uno de sus miembros, los aumentos que sobran pasan al siguiente PNJ, y así de uno en uno. De esta forma es posible que un PJ elimine a cuatro o cinco (¡o incluso más!) PNJs anónimos en un único intercambio.

Cuando una turba recibe estrés suficiente como para reducirla a un único PNJ, intenta que este se una a otra de las turbas en escena. Si no hay otra, o no tiene sentido que lo haga, que salga huyendo. A los PNJs anónimos se les da bien huir.

Landon y Cynere se metieron en el callejón equivocado y se las tendrán que ver con una pandilla compuesta por media docena de matones que no saben quiénes son nuestros héroes.

Los matones son PNJs anónimos con una Percepción y un Pelear Normales (+1).

Lo normal habría sido que Cynere hubiera actuado primero gracias a su Gran (+3) Percepción, pero Ana piensa que los matones pueden rodear a los PJs, y que eso les da ventaja. Es un grupo de seis, así que su Percepción Normal (+1) sube +5, hasta Fantástico (+6).

Ana divide al grupo en dos turbas de tres matones: una para Landon y otra para Cynere. Ambas atacan con un nivel Grande (+3) (Pelear Normal con un +2 por el apoyo), pero fallan.

Le toca a Cynere. Laura dice, "¡Cynere desenvaina a la velocidad del rayo y cubre de estocadas a la chusma que la rodea!". Obtiene un Enorme (+4) resultado con su Pelear. La primera turba de matones se defiende con un resultado Grande (+3) (0 en el dado, habilidad Normal y +2 por los apoyos), así que Cynere le inflige un aumento, suficiente como para eliminar a uno de los matones. Aún quedan dos, por lo que la próxima tirada de ataque recibirá solo un +1 por apoyo.

En el turno de Luis, Landon causa un daño de dos aumentos a la turba con la que se enfrenta, suficiente para eliminar a dos matones y reducir la turba de tres a un único PNJ anónimo

PNJs anónimos como obstáculos

Una forma aún más sencilla de manejar PNJs anónimos es tratándolos simplemente como obstáculos: si el PJ quiere superar la amenaza de los PNJs, basta con una tirada que supere una dificultad determinada. Ni siquiera tienes que anotar nada, basta con que pongas una dificultad acorde a la guía de este capítulo y a la de *Acciones y resultados*, y que asumas que el PJ tiene éxito si la tirada lo tiene.

Si la situación es más complicada que eso, convierte la tirada en un desafío. El truco resulta útil cuando quieres que un grupo de PNJs anónimos funcione más como escenografía que como personajes.

La dificultad de las tiradas de habilidad p. 133

Zird quiere convencer a un grupo de magos de que seguir investigando el Vacío Oscuro será su perdición y quizás la del mundo entero. Ana cree que es mejor si intenta convencer a todo el grupo, en vez de uno por uno, y monta un desafío.

Los pasos del desafío serán: exponer su teoría (Saber), enfrentarlos entre ellos (Engañar) y someterlos a base de amenazas y miedo ante el desastre inminente (Provocar). Elige un nivel de oposición Enorme (+4).

Primero el PNJ, después el nombre

Los PNJs anónimos *pueden* ganarse un nombre. Si un jugador decide que quiere conocer al posadero, o al jefe de seguridad o al pregonero o a quien sea, conviértelo en una persona real (lo que no quiere decir que tengas que hacerlo mecánicamente más complejo). Evidentemente, si *quieres* puedes ascenderlo a PNJ secundario. Pero si no, el que un cortesano tenga un nombre o una motivación no cambia el hecho de que basta un puñetazo para librarse de él.

Tabernero (Normal)

Aspectos: *No quiero problemas en mi taberna*

Habilidades: Contactos Normales (+1)

Matón experimentado (Bueno)

Aspectos: *La ley de la calle, Criminal violento*

Habilidades: Pelear Bueno (+2), Físico y Atletismo Normales (+1)

Mago Real del Collegia Arcana (Grande)

Aspectos: *Porte altivo, Devoto de las artes arcanas*

Habilidades: Saber Grande (+3), Engañar Bueno (+2), Voluntad y Empatía Normales (+1)

PNJs secundarios

Los PNJs secundarios tienen nombre y algo más de detalle que los PNJs anónimos, y suelen jugar un papel secundario durante la partida (de ahí su nombre). A menudo muestran algún tipo de rasgo muy marcado que los diferencia de la multitud: por su relación con un PJ o PNJ, por una habilidad en particular o capacidad única, o simplemente porque suelen aparecer mucho en mesa. En las historias de aventuras suele ser frecuente que haya un “lugarteniente”, un personaje que es la mano derecha del villano principal; en términos de juego, eso sería un PNJ secundario. Durante la creación de la partida, los rostros que asignes a las localizaciones serán PNJs secundarios, al igual que cualquier personaje que se mencione en uno de los aspectos de los PJs.

Los PNJs secundarios son una gran fuente de conflictos entre personajes, porque suelen ser gente que se relaciona con los PJs: amigos, aliados, familia, contactos, oponentes destacados, etc. Y aunque puede que no sean imprescindibles en la resolución de la aventura, sí serán una parte significativa del viaje, ya sea proporcionando ayuda, presentando un problema o estando relacionados con una subtrama.

Los PNJs secundarios se crean de forma muy parecida a la de los PNJs anónimos, excepto porque tienen unos cuantos elementos básicos de personaje más, incluyendo un concepto principal, una complicación, uno o más aspectos adicionales, una proeza y dos marcadores de estrés con dos casillas cada uno. Deberían tener un puñado de habilidades (unas cuatro o cinco). Si tienen una habilidad a un nivel que les proporcione casillas de estrés extra, dáselas. Tienen un hueco para consecuencias leves, pero si quieres que sean especialmente duros, también tendrán otro para moderadas.

Las habilidades de un PNJ secundario deberían seguir la distribución en columna. Solo vas a definir cuatro o cinco habilidades, así que trátalas como si formaran una sola columna. Si el PNJ tiene una habilidad Enorme, dale una habilidad en cada nivel inferior a este (es decir, una Grande, una Buena y una Normal).

- **Niveles de habilidad:** La mejor habilidad de un PNJ secundario puede superar a la del mejor de los PJs en uno o dos niveles, pero solo si su papel en la partida es la de proporcionar un serio desafío. Los PNJs secundarios que sean aliados de los PJs deberían tener un nivel de habilidad parecido; por otro lado, uno de los recursos típicos de las historias de aventuras es que el “lugarteniente” sea mejor luchador que el villano principal, de forma que la fuerza de este contraste con el cerebro de aquel.



- **Rendición:** De tener opción, un PNJ no peleará hasta el amargo final. En vez de eso, haz que se rinda, especialmente si apareció hace poco, y aún más si la rendición es algo como “Se escapa”. Rendirse vale para varias cosas. Por ejemplo, hace entrever que habrá un encuentro futuro y más significativo con el PNJ. También, como el personaje ganó puntos por rendirse, la próxima vez que aparezca será aún más peligroso. Así, la próxima vez que se lo encuentren estará prácticamente garantizado que los jugadores lo disfrutarán más. “¡Nos volvemos a encontrar, Landon! Pero esta vez no lo tendrás tan fácil...”

Por último, también le demuestra a los jugadores que rendirse es una buena opción cuando la situación es desesperada. Basta con que el PJ se rinda unas cuantas veces para subir las apuestas e introducir nuevas complicaciones, lo cual a su vez hará que la historia sea más emocionante e interesante.

El viejo Finn, mentor de Landon

Aspectos: *Capitán retirado de la milicia de Vinfeld, Muy viejo para esta mierda, Mentor de Landon*

Habilidades: Disparar Enorme (+4), Pelear Grande (+3), Voluntad Buena (+2), Atletismo Normal (+1)

Proezas: **Experto en la batalla.** Puede usar Pelear para crear ventajas en situaciones tácticas a gran escala.

Teran el Raudo, legendario ladrón

Aspectos: *No puedo evitarlo, Robabolsas y canalla*

Habilidades: Robar Excelente (+5), Sigilo Enorme (+4), Saber Grande (+3), Pelear Bueno (+2), Físico Normal (+1) [Nota: 3 casillas de estrés físico.]

Proezas: **Infiltrado.** +2 al Sigilo en el interior de entornos urbanos.

Og el Fuerte

Aspectos: *¡Og aplasta!, Og no es el más listo*

Habilidades: Pelear Fantástico (+6), Físico Excelente (+5) [Nota: 4 casillas de estrés físico y una consecuencia leve extra para conflictos físicos], Atletismo Enorme (+4)

Proezas: Ninguna

PNJs principales

Los PNJs principales son lo más cerca que vas a estar de jugar con tu propio PJ. Son personajes que usan una ficha completa, como la de los PJs, con cinco aspectos, un buen surtido de habilidades y unas cuantas proezas. Son los personajes más significativos en las vidas de los PJs, porque representan aliados de gran importancia, u oponentes sobre los que gira la partida. Como tienen un completo repertorio de aspectos, también ofrecen todo tipo de posibilidades de interacción, además de un buen número de oportunidades para invocarlos o forzarlos. El “malo” principal de una aventura o arco debería ser un PNJ principal; lo mismo en el caso de los PNJs que resulten más importantes para tu historia.

Si quieres, puedes promocionar a uno de tus PNJs secundarios y convertirlo en principal con este método. Es una buena solución para cuando un PNJ se convierte repentina o paulatinamente (debido a menudo a las decisiones de los jugadores) en parte fundamental de la historia, a pesar de que esto no entrara en tus planes iniciales.

Al tener el mismo tipo de ficha que los PJs, los PNJs principales requieren mucho más tiempo y atención que los otros personajes, aunque siempre dependiendo del tiempo que tengas. Si quieres, podrías pasar por todo el proceso de creación de personaje e inventarte toda la historia del trasfondo usando las fases, ignorando únicamente los huecos para la “estrella invitada”.

También podrías dejarlo para cuando haga falta, creando una ficha parcial solo con los aspectos que sepas seguro que vas a necesitar, las habilidades que necesitarás sí o sí, y cualquier proeza que quieras. El resto rellénalo según lo necesites. Es casi como hacer un PNJ secundario, pero le podrás añadir cosas durante la partida.

Un PNJ principal luchará hasta la muerte de ser necesario, y no le regalará nada a los PJs.

Independientemente del nivel de habilidad, hay dos tipos de PNJs principales: individuos que están al mismo nivel que los PJs y que crecerán *con* ellos según progresa la campaña, o personajes más poderosos que permanecen estáticos mientras los PJs desarrollan su poder lo suficiente como para enfrentarse a ellos. En el primer caso, dale la misma distribución de habilidades que tengan los PJs. Si se trata del segundo, dale suficientes habilidades como para que supere en al menos dos niveles el tope máximo de habilidad de la partida.

Habilidades Así, si el tope máximo de los PJs es Enorme (+4), tu peligrosísimo PNJ principal debería tener un par de columnas Fantásticas (+6) o una pirámide que acabe en Fantástico.

p. 46

De igual forma, un PNJ principal especialmente importante podría tener más de cinco aspectos, reflejando así su destacado papel en la historia.

Barathar, Reina de los contrabandistas de la Península Sindral

Aspectos: *Reina de los contrabandistas de la Península Sindral*
Una tripulación casi completamente leal
Los remordimientos son para los débiles
“¿Por qué no te mueres, Zird?”
Mi barco, El Sembrador de Muerte
Un harén de secuaces
Tengo a la ley en el bolsillo

Habilidades: Engañar y Pelear Fantástico (+6)
Disparar y Robar Excelente (+5)
Recursos y Voluntad Enorme (+4)
Contactos y Percepción Grande (+3)
Máquinas y Sigilo Bueno (+2)
Saber y Físico Normal (+1)

Estrés: 3 casillas físicas y 4 mentales

Proezas: **Hermosas mentiras.** Usa Engañar en vez de Empatía para crear ventaja en una situación social.
Maestra de la finta. +2 para usar Engañar si es para crear una ventaja en un conflicto físico.
Estocada de respuesta. Si tiene un éxito crítico en una defensa con Pelear, puede infligir un golpe de 2 aumentos en vez de ganar un impulso.





DALE VIDA AL ENEMIGO

Vamos a darte algunos consejos sobre cómo usar los enemigos que crees.

El tamaño apropiado

Recuerda que el objetivo es algo a mitad de camino entre aniquilar a los PJs y dejar que triunfen sin apenas despeinarse (a menos que el enemigo sea una horda de patanes, porque para eso están los patanes). Es importante que tengas presente no solo el nivel de habilidad de los PNJs en escena, sino también su número y relevancia.

Crear un enemigo del tamaño adecuado es más arte que ciencia, pero hay algunas estrategias útiles:

- Evita superar a los PJs en número, a menos que las habilidades de los PNJs sean bastante peores.
- Si van a unirse contra un poderoso oponente, asegúrate que la mejor habilidad de este supera en dos niveles a la del mejor PJ.
- No superes el límite de un PNJ principal por escena, a menos que sea un conflicto espectacular al final de un arco. Recuerda que los PNJs secundarios pueden tener habilidades tan altas como quieras.
- Casi todos los enemigos que los PJs se encuentren en una partida deberían ser PNJs anónimos, con uno o dos secundarios o principales aquí y allá.
- Los PNJs anónimos o secundarios suelen significar conflictos más cortos, porque pierden o se rinden antes; los PNJs principales proporcionan conflictos más largos.

Creación de ventajas para los PNJs

Es fácil caer en el hábito de usar a los enemigos de manera directa una y otra vez, entorpeciendo y arrastrando a los PJs a una serie de escenas de conflictos hasta que uno de los bandos sea derrotado.

Sin embargo, ten presente que los PNJs pueden crear ventajas igual que los PJs. Eres libre de usar personajes para crear escenas que no traten necesariamente de evitar que los PJs logren algo, sino de estudiarlos y acumular invocaciones gratuitas contra ellos. Deja que los malos se tomen un café con los PJs y que vuelen las tiradas de Empatía. O en vez de una lucha en un callejón oscuro, permite que el PNJ aparezca, le tome la medida a los PJs, y escape.

De igual forma, ten presente que cuando los PJs se desplazan para solucionar algo, los PNJs pueden tener la ventaja de jugar en casa. Así que cuando estés preparando los aspectos temporales, puedes cargar a los PNJs con algunas invocaciones gratuitas en representación del tiempo que tuvieron para colocar dichos aspectos. Eso sí, no abuses del truco: dos o tres aspectos de ese tipo seguramente sean demasiados.

Cambia el escenario del conflicto

La oposición será mucho más interesante si tratas de meter a los PJs en varios tipos de conflictos, y no solo usando la ruta más directa. Recuerda que hay varias maneras de dañar a alguien, y que el conflicto mental es una forma tan válida de lograrlo como cualquier otra. Si el oponente tiene un conjunto de habilidades muy diferente al de los PJs, aprovéchate de su punto fuerte y elige la estrategia de conflicto que más le convenga.

Por ejemplo, alguien que quiera derrotar a Landon seguramente no se decante por una competición física, porque Pelear y Atletismo son sus mejores habilidades. Sin embargo, Landon no está tan bien preparado para ver a través de un astuto engaño o un ataque mental. Zird, por otro lado, lo tendrá más difícil cuanto más grande y bruto sea su enemigo, y la mejor estrategia será golpearle antes de que tenga la oportunidad de invocar su magia.





**ESCENAS, PARTIDAS
Y AVENTURAS**

¿Y AHORA QUÉ?

Hasta el momento tú y tu grupo habéis creado a los PJs, habéis establecido en qué mundo viven y habéis aprendido el funcionamiento básico del juego. También tenéis un montón de aspectos y de PNJs rebosantes de potencial narrativo, listos para entrar en acción.

¿Qué hacer con ellos?

Es hora de pasar a la parte fundamental del juego: crear y jugar una aventura.

¿QUÉ ES UNA AVENTURA?

En el capítulo de *Cómo dirigir* ya explicamos que una aventura es una unidad de tiempo real compuesta por un número indeterminado de escenas, y que suele durar de una a cuatro partidas. El final de una aventura debería coincidir con un

Hitos hito relevante que permita que los PJs mejoren.

relevantes En una **aventura** los PJs van a enfrentarse y tratar de resolver algún tipo de problema urgente, importante y de final abierto. Lo normal es que el DJ presente un problema durante la introducción de la aventura, y que las escenas subsiguientes giren en torno a la reacción de los PJs, ya trate esta sobre buscar información, reunir recursos o atacar directamente el origen del problema.

p. 258

De camino, también habrá algunos PNJs que se opongan a los objetivos de los PJs e interfieran con sus intentos de resolver el problema. Podrían ser personajes estilo Raymond Chandler (“dos tipos armados” que echan la puerta abajo con intención de matarlos) o simplemente individuos con intereses diferentes que quieren negociar con los PJs para que enfoquen el asunto de otra manera.

Las mejores aventuras no tienen un final “correcto”. Quizás los PJs no puedan resolver el problema, o lo hagan de forma que haya repercusiones negativas. Quizás tengan un éxito extraordinario. Quizás eviten el problema, o cambien la situación para minimizar el impacto del problema. No lo sabrás hasta que te pongas a jugar.

La aventura se acaba una vez resuelto el problema (o cuando resulte imposible resolverlo). En la siguiente partida empezará una nueva aventura, la cual puede estar directamente relacionada con la anterior o presentar un problema completamente nuevo.

PASOS PARA CREAR UNA AVENTURA

- Inventa problemas
- Haz preguntas narrativas
- Crea y define a los adversarios
- Monta la primera escena

INVENTA PROBLEMAS

El primer paso para crear una aventura es inventar problemas que los PJs deban resolver. Un buen problema es algo que **importa a los PJs, que no puede resolverse sin su participación, y que no puede ser ignorado sin graves consecuencias.**

Puede parecer mucho. Afortunadamente, dispones de una estupenda herramienta narrativa que te ayudará a crear problemas para tu partida: los aspectos.

Los aspectos de los PJs están repletos de historias e indicaciones que cuentan lo que les importa a los PJs (y por qué son ellos mismos importantes), muestran a qué cosas están conectados y describen facetas únicas de la identidad de cada personaje.

También dispones de los aspectos relacionados con el mundo de juego: todos los problemas vigentes y latentes, los aspectos de cada lugar, y cualquier otro que colocaras sobre los PNJs de la campaña. Recurrir a estos aspectos ayuda a reforzar la consistencia y el dinamismo del mundo y mantiene la premisa central del juego en primer plano.

Gracias a todos esos aspectos cuentas con una tonelada de historias esperando a ser contadas. Lo único que tienes que hacer es elegir una.

Un problema relacionado con un aspecto es como forzar un evento a gran escala. Preparar la situación lleva más tiempo, pero la estructura es la misma: un aspecto sugiere o implica algo problemático para un PJ o para todo el grupo de PJs pero, a diferencia del forzado, es algo que por el momento no pueden resolver o afrontar con facilidad.

Eventos
p. 72

A VECES NO HACE FALTA DESTRUIR EL MUNDO

Como has podido ver, los problemas que usamos como ejemplos a lo largo del libro son urgentes e importantes, pero no necesariamente tienen que determinar el destino del mundo o una parte sustancial de la ambientación. Los problemas interpersonales pueden tener tanto impacto en el grupo de PJs como la derrota del malo de la semana. Ganarse el respeto de alguien o resolver una vieja disputa entre dos personajes puede ser el centro de una aventura y resultar tan interesante como cualquier maquiavélico plan que ande tramando el villano de turno.

Si quieres preparar una historia clásica de acción tendrás que preparar dos problemas principales para la aventura: uno que se centre en algo fuera de los personajes (como el plan del villano) y otro relacionado con problemas interpersonales. Este último será una subtrama de la aventura, y le dará a los personajes momentos para desarrollarse mientras están en medio de la resolución de otros problemas.

Problemas y aspectos de personajes

Cuando necesites un problema para el aspecto de un personaje, prueba con esta frase:

- Tienes el aspecto _____, lo que implica (entre otras muchas cosas) que _____ . Debido a ello, _____ probablemente sea un gran problema para ti.

El segundo hueco es lo que hace esto más complicado si lo comparamos con un forzado basado en un evento, ya que tendrás que pensar sobre todas las posibles implicaciones del aspecto. Las siguientes preguntas te pueden servir de guía:

- ¿Quién puede tener un problema con el personaje debido a ese aspecto?
- ¿Apunta el aspecto a una posible amenaza para el jugador?
- ¿Describe el aspecto una conexión o relación que podría causarle problemas al personaje?
- ¿Trata el aspecto sobre un elemento del pasado del personaje que podría volver para atormentarle?
- ¿Describe el aspecto algo o alguien importante para el personaje y que tú puedas usar para amenazar?

El tercer hueco es más sencillo: mientras que lo que pongas encaje con los criterios del principio del capítulo, no habrá problema.

Cynere es una **Espadachina infame**, lo que implica que su reputación la precede allá por donde va. Debido a ello, si en la próxima ciudad que visite hubiera un criminal que cometa crímenes imitando su estilo, es probable que los lugareños estén furiosos y con ganas de darle una lección a Cynere, lo que probablemente sea un gran problema para ella.

Landon tiene el aspecto **Se lo debo todo al viejo Finn**, lo que implica que se debería sentir obligado a ayudar a Finn con sus problemas personales. Debido a ello, aceptará ayudar al hijo de Finn con una deuda de juego que contrajo con gente de mala reputación, lo que probablemente sea un gran problema para él.

Zird tiene **Rivales en el Collegia Arcana**, lo que implica que siempre hay algunos o muchos magos conspirando contra él. Debido a ello, puede que haya una serie de intentos de asesinato diseñados por gente que sabe cómo atravesar sus defensas mágicas, lo que probablemente sea un gran problema para él.

Problemas y aspectos de la partida

Los problemas vigentes y latentes de la ambientación serán de mayor escala que los problemas vinculados a los personajes, y afectarán a todos los PJs y posiblemente a un número significativo de PNJs. Aunque no son problemas que toquen tan de cerca, no por eso deberían resultar menos atractivos.

- Como _____ es un problema, eso implica que _____. Por tanto, si _____, es posible que los PJs tengan un gran problema.

Pregúntate a ti mismo:

- ¿Qué amenazas le presenta el problema a los PJs?
- ¿Quiénes están tras el problema? ¿Qué fechorías están dispuestos a cometer para lograr sus objetivos?
- ¿Hay alguien más que se preocupe por el problema? ¿En qué sentido puede su “solución” ser mala para los PJs?
- ¿Cuál sería un buen siguiente paso para resolver el problema? ¿Qué obstáculos pueden entorpecer dicho paso?

PONLE CARA

Tu trabajo resultará más fácil cuando los problema de la aventura sean obra de un PNJ que trabaje para un “señor del mal” al que los PJs deben derrotar. Aunque no siempre tiene que ser así, sí deberías, como mínimo, ser capaz de identificar qué PNJ saldría muy beneficiado si el problema de la aventura no se resuelve como los PJs quieren.

Como **La Tríada de la Cicatriz** es un problema, eso implica que la Tríada está intentando extender sus tentáculos por todo el reino. Por tanto, si algunos miembros de la Tríada lograran hacerse con el gobierno de la ciudad en la que los PJs van a desarrollar su próxima misión, es posible que los PJs tengan un gran problema.

Como **El fin se acerca** es un problema, eso implica que hay agentes de la Secta de la Tranquilidad que tratan constantemente de hacer que se cumplan partes de antiguas profecías que anuncian el apocalipsis. Por tanto, si la secta realizara una serie de asesinatos rituales para intentar despertar a un antiguo demonio que duerme bajo la ciudad, es posible que los PJs tengan un gran problema.

Como las dos **Profecías contradictorias** de la Secta de la Tranquilidad son un problema, eso implica que hay una lucha interna en la secta para determinar cuál es la verdadera. Por tanto, si hubiera una lucha abierta entre facciones rivales que le costara la vida a personas inocentes, es posible que los PJs tengan un gran problema.

Problemas usando dos aspectos

Esto son ya palabras mayores: puedes crear problemas a partir de la *relación entre dos aspectos*. Eso te permite que la escala siga siendo personal, mientras que por otro lado podrás afectar a varios personajes o hacer que un PJ en particular se involucre más con la historia de la partida.

Hay dos formas principales de emparejar aspectos: conectando dos aspectos de personaje, o conectando un aspecto de personaje con un problema.

Dos aspectos de personaje

- Como _____ tiene el aspecto _____, y _____ tiene el aspecto _____, eso significa que _____. Por tanto, cuando _____, es probable que eso le suponga un gran problema a los personajes.

Pregúntate a ti mismo:

- ¿La combinación de los dos aspectos pone a los personajes en una situación incómoda? ¿Podría crear algo de tensión entre ellos?
- ¿Hay algún tipo de problema en particular en el que podrían meterse por culpa de los aspectos?
- ¿Tiene uno de los personajes una relación o conexión que pudiera traerle problemas al otro?
- ¿Hay elementos del trasfondo de los aspectos que puedan reaparecer en el presente?
- ¿Hay alguna posibilidad de que la buena fortuna de un PJ sea la desgracia del otro?

Como Landon es un ***Discípulo del Velo de Marfil*** y Zird tiene ***Rivales en el Collegia Arcana***, eso significa que es posible que ambos grupos acaben por cruzarse y tener un conflicto de intereses. Por tanto, cuando una orden de los monjes del templo local del Velo exija capturar o matar a un miembro del Collegia sin dar explicaciones, es probable que eso le suponga un gran problema a los personajes.

Como a Cynere ***Le tientan las cosas brillantes*** y Landon tiene ***Los modales de un cerdo***, eso significa que probablemente sean la peor elección para dar un golpe de incógnito. Por tanto, cuando son contratados por un reino rival para infiltrarse (sin ayuda alguna) en el Baile Real de Ictherya y robar las joyas de la corona, es probable que eso le suponga un gran problema a los personajes.

Como Zird ***Si no ha estado allí, ha leído sobre ello***, y Cynere es la ***Hermana secreta de Barathar***, eso significa que es posible que algún día caigan en manos de Zird pruebas sobre el verdadero origen de Cynere. Por tanto, cuando aparecen unos documentos genealógicos cifrados que Barathar y sus secuaces quieren recuperar a toda costa, es probable que eso le suponga un gran problema a los personajes.

Aspecto de personaje y problema

- Como _____ tiene el aspecto _____, y _____ es un problema, eso significa que _____. Por tanto, si _____, es posible que eso sea un gran problema para _____.

Pregúntate a ti mismo:

- ¿Representa el problema una amenaza para alguna de las relaciones del PJ?
- ¿Es posible que el próximo paso a dar para resolver el problema afecte a alguno de los personajes debido a un aspecto?
- De la gente relacionada con el problema, ¿hay alguno que tenga una razón en particular para convertir al PJ en su objetivo debido a un aspecto?

¿CUÁNTOS PROBLEMAS NECESITO?

Confía en nosotros: uno o dos problemas por partida son suficientes. Más adelante podrás ver que incluso un solo problema es capaz de proporcionar suficiente material para dos o tres partidas. No te sientas obligado a crear algo para cada PJ en cada aventura; basta con que vayas turnando la atención entre ellos, que cada uno tenga su momento. Y cuando quieras pasar al “argumento” principal de la partida, introduce el problema de la aventura.

Como Cynere es la **Hermana secreta de Barathar**, y **La Tríada de la Cicatriz** es un problema, eso significa que la Tríada podría tener algo con lo que chantajear a Cynere. Por tanto, si la Tríada la contrata para un trabajo extremadamente peligroso y moralmente reprobable, bajo la amenaza de revelar su secreto y convertirla en un enemigo público, es posible que eso sea un gran problema para ella.

Como Zird **Si no ha estado allí, ha leído sobre ello**, y las **Dos profecías contradictorias** de la Secta de la Tranquilidad son un problema, eso significa que Zird podría ser la clave para averiguar cuál de las profecías es la auténtica. Por tanto, si el Primarca le invitara a aprender los Ritos de la Tranquilidad y así descubrir la verdad sobre las profecías (convirtiéndose en un peón al que ambos bandos querrán manipular), es posible que eso sea un gran problema para él.

Como Landon se toma las cosas **Ojo por ojo**, y **El fin se acerca** es un problema, eso significa que cualquier cosa que la Secta le haga a los seres queridos de Landon será motivo de venganza. Por tanto, si los agentes de la Secta atacan el poblado natal de Landon en busca de más sirvientes a los que adoctrinar de cara al Fin de los Tiempos, es posible que eso sea un gran problema para él.

HAZ PREGUNTAS NARRATIVAS

Ahora que tienes un problema que sabes que va a llamar la atención, puedes detallar más la situación y plantearte cuál es exactamente el tema de la aventura, es decir, ¿cuál es el gancho detrás del núcleo del problema?

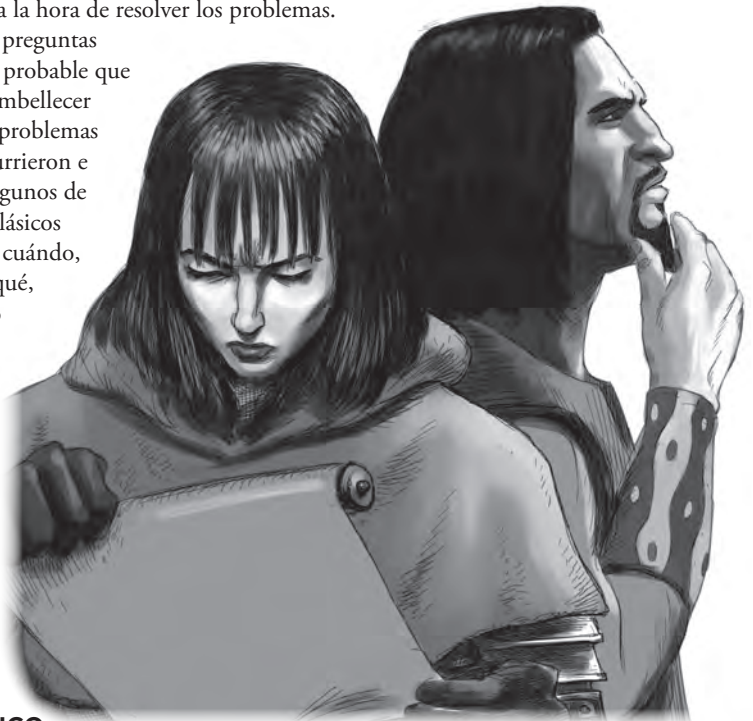
Eso es lo que toca en este punto: crear una serie de preguntas que quieres que la aventura responda. Son **preguntas narrativas**, porque al contestarlas la historia emergerá de forma natural.

Cuantas más preguntas narrativas tengas, más durará la aventura. A un ritmo normal podrás responder entre una y tres preguntas en una partida; si planteas entre cuatro y ocho preguntas podrías tardar dos o incluso tres sesiones en contestarlas. Formula más de ocho y quizás tengas que reservar algunas para la *siguiente* aventura (y eso que sales ganando).

Te recomendamos que las preguntas narrativas sean del tipo sí/no, siguiendo la estructura “¿Puede/podrá (personaje) lograr (objetivo)?”. No tienes que seguir este formato al pie de la letra, y puedes adornar la fórmula de diferentes formas; hablaremos de ello en un momento.

Cada problema que se te ocurra vendrá acompañado de una pregunta narrativa obvia: “¿Podrán los PJs resolver el problema?”. Tarde o temprano tendrás que responder, pero no tengas prisa; al fin y al cabo eso depende del final de la aventura. Concéntrate en las demás preguntas y ve añadiendo complejidad y matices de cara a esa pregunta final. Piensa qué dificultades pueden encontrarse a la hora de resolver los problemas.

Para crear preguntas narrativas es probable que tengas que embellecer un poco los problemas que se te ocurrieron e inventarte algunos de los detalles clásicos (quién, qué, cuándo, dónde, por qué, cómo). Es lo normal, y parte del proceso.



La Conspiración Arcana: problemas y preguntas narrativas

A Cynere **Le tientan las cosas brillantes**, y Zird tiene **Rivales en el Collegia Arcana**, lo que significa que quizás Cynere se interese por los tesoros del Collegia en un momento inconveniente para Zird. Por tanto, cuando a Cynere le ofrecen un lucrativo contrato por robar una de las reliquias sagradas del Collegia, al mismo tiempo que los rivales de Zird le someten a juicio por crímenes contra la creación, es probable que eso les suponga un gran problema a ambos.

Hay dos preguntas narrativas claras: *¿Conseguirá Cynere el tesoro? ¿Ganará Zird el juicio?* Pero Ana quiere reservar esas preguntas para el final, así que empieza a pensar en otras.

Lo primero es que no sabe si los jugadores van a aceptar la situación voluntariamente, así que empieza por ahí: *¿Rechazará Cynere el contrato? ¿Permitirá Zird que el Collegia le arreste, o se resistirá?*

A continuación, Ana tiene que pensar en algo que impida que resuelvan el problema a la primera. Decide que hay otro ladrón detrás de la reliquia (llamémosla el Cáliz de Aetheria, que suena más interesante), y que la gente que contrató a Cynere estaría *muy* disgustada si dicho rival se le adelantara.

Mientras tanto, Zird tendrá que encontrar a alguien que pueda hablar en su defensa y que no forme parte de la conspiración contra él; además, es probable que tenga que averiguar quién es el impulsor de la acusación.

Ahora tenemos tres preguntas más: *¿Podrá Cynere averiguar quién es su competidor antes de que este la descubra a ella? ¿Encontrará Zird un aliado entre los miembros del Collegia? ¿Podrá descubrir quiénes se esconden tras la conspiración sin sufrir más percances?*

Y como además quieres algo de tensión entre los personajes, plantea una pregunta acerca de su relación: *¿Le volverá Cynere la espalda a Zird en beneficio de sus propios intereses?*

Date cuenta de que cada pregunta tiene el potencial de influir significativamente en la trama de la aventura. No es lo mismo que Zird se resista a que acepte quedar bajo custodia. Y si acaban por arrestarle debido a sus investigaciones, es posible que el juicio acabe siendo mucho más intenso. Si Cynere decide ayudar a Zird en vez de robar el Cáliz, entonces la gente que la contrató se convertirá en otra fuente de problemas.

Tampoco puede pasarse por alto que algunas preguntas narrativas no siguen el formato de “¿Puede X lograr Y?”. El motivo de esto es el mismo por el que a veces evitas hacer una tirada: el blanco y negro del binomio éxito/fracaso no resulta siempre interesante, especialmente cuando se fracasa.

Si acabas con un número realmente elevado de preguntas (como ocho o más), ten en cuenta que no es necesario contestarlas todas en la misma aventura; puedes usarlas como un anuncio de lo que está por venir o para preparar el terreno de cara a la próxima aventura. De hecho, así es como se hacen los buenos arcos (p. 252): teniendo una montaña de preguntas narrativas relacionadas entre sí, y planteando dos o tres por partida.



Fíjate en una de las preguntas sobre Cynere: “¿Podrá Cynere averiguar quién es su competidor *antes de que este la descubra a ella*?”. Sin la parte en cursiva la pregunta sería un poco aburrida, porque si no logra averiguar la identidad de su oponente, y no sucede nada, entonces esa parte de la trama simplemente concluye, introduciendo una vía muerta en la partida. Malo.

Pero tal y como la planteamos, hay algo con lo que seguir si no cumple con esa parte de la aventura: quizás no sepa quién es su rival, pero ahora él sí sabe quién es *ella*. Ocurra lo que ocurra con el Cáliz, ese rival puede reaparecer en el futuro. También puede darse por sentado que tarde o temprano se descubrirá la identidad del adversario de Cynere, pero incluso así es posible crear una serie de conflictos o competiciones en los que ambos vayan descubriendo las habilidades del otro y que acabe desembocando en esa revelación.

También hay margen para desarrollar partes de esta aventura en el futuro. Quizás la identidad del contrincante de Cynere no se descubra en esta partida, pero daría igual, porque es un detalle al que Ana puede regresar en partidas posteriores.



CREA Y DEFINE A LOS ADVERSARIOS

Es posible que al inventarte el problema también se te ocurriera un PNJ o grupo de PNJs responsables de lo que está sucediendo. En caso contrario, es hora de que comiences a crear el elenco de personajes que sean necesarios para contestar las preguntas narrativas. También tendrás que precisar sus objetivos y motivaciones, la razón por la que se oponen a los objetivos de los PJs, y lo que harán si lo consiguen.

Como mínimo, deberías ser capaz de contestar las siguientes preguntas en relación a cada PNJ importante:

- ¿Qué *necesita* el PNJ? ¿Cómo pueden los PJs ayudar o interponerse?
- ¿Por qué no puede el PNJ obtener lo que quiere por medios legítimos? En otras palabras, ¿por qué le crea un problema esa necesidad?
- ¿Por qué no puede ignorársele?

Siempre que puedas, trata de unificar los PNJs; es decir, si uno de los PNJs oponentes sirve a un único propósito, comprueba si es posible eliminarlo y dejar que otro PNJ se encargue de ese objetivo. Esto no solo reduce tu carga de trabajo (ya que habrá menos personajes que controlar), sino que además te permite desarrollar la personalidad de cada PNJ un poco más, creando personajes con intereses diferentes y, por tanto, más ricos.

Por cada PNJ que tengas, decide si van a ser principales o secundarios. Crea su ficha usando la guía que te dimos en “Cómo dirigir”.

La Conspiración Arcana: oponentes:

Ana repasa las preguntas narrativas y piensa en el tipo de PNJs que necesitará para responderlas. Hace una lista de los sospechosos obvios:

- El misterioso individuo que contrató a Cynere (no aparece)
- El líder del tribunal del Collegia Arcana (secundario)
- El ladrón que compite con Cynere por el Cáliz (secundario)
- Un abogado que no forma parte de la conspiración (secundario)
- Un abogado corrupto que los enemigos de Zird quieren endosarle (secundario)
- El mago del Collegia responsable de la conspiración para acabar con Zird (principal)

Eso son seis PNJs: cuatro secundarios, uno principal y otro que no aparecerá esta partida (Ana no tiene intención alguna de dar detalles sobre su identidad. Todavía). Cinco PNJs son muchos PNJs, así que mira a ver cómo podría fusionar unos cuantos.

Una combinación que se le ocurre enseguida es hacer que el competidor de Cynere y el abogado neutral sean la misma persona, una mujer llamada Eva. Es posible que Eva no esté involucrada en esa conspiración, pero está claro que esconde algo. ¿De qué se trata? Ana decide que Eva tiene buenas intenciones, y que quiere apoderarse del Cáliz para mantenerlo lejos de los miembros más corruptos del Collegia. No sabe nada acerca de Cynere y, hasta que alguien aclare la situación, la tomará por un agente de dichos miembros corruptos.

A continuación decide que el líder del tribunal y el responsable de la conspiración sean un solo individuo. No confiaba en nadie más para darle la puntilla a Zird, así que se aseguró de que le nombraran juez del caso. A Ana le gusta la idea, porque su poder político lo convierte en un oponente formidable al que investigar, además de que le proporciona un poderoso secundario en forma de abogado corrupto. ¿Pero, por qué odia a Zird?

Decide que no es un tema personal, pero que está preparando algo que hará tambalearse los principios del Collegia, y sabe que Zird puede ser el que más se resista a sus planes (debido a su reputación de rebelde). Así que básicamente se trata de un ataque preventivo.

Cuando piensa en el abogado corrupto, lo primero que se le viene a la mente es un tipo miserable y llorón con cara de sapo y completamente dominado por el juez. Pero quiere añadirle un poco de profundidad, así que decide que el juez tiene material con el que chantajearle y asegurarse su lealtad. Ana no sabe aún qué tipo de material es, pero espera que los PJs sean tan entrometidos como siempre y la ayuden a pensar en algo a través de algún detalle narrativo que se les ocurra.

Bautiza al juez con el nombre de Lanthus, y al abogado corrupto con el de Pight. Ya tiene los PNJs, ahora le toca hacerles la ficha.

LAS VENTAJAS TE PUEDEN AHORRAR TRABAJO

En lo referente a los PNJs para la aventura, no tienes que tener todo listo y preparado para cuando empiece la acción; siempre puedes aprovechar las ventajas que los jugadores creen y reciclarlas en aspectos para los PNJs. Más adelante, en la página 239, hay consejos sobre cómo improvisar durante la partida.

MONTA LA PRIMERA ESCENA

Empieza con la menor sutileza posible: coge una de tus preguntas narrativas, invéntate algo que atraiga la atención de todos y dale a tus jugadores en la cabeza hasta que reaccionen. No hace falta que tengas la respuesta ya (aunque tampoco es negativo que sí la tengas), pero deberías dejarle claro a los jugadores que hace falta una respuesta.

De esa forma estarás creando un ejemplo para el resto de la partida y creando un primer impulso que evitará que los personajes duden sobre el rumbo a tomar. Recuerda que los personajes son gente hábil y decidida, así que ofréceles lo antes posible una situación donde puedan mostrar su habilidad y decisión.

Si estáis jugado una campaña, es posible que al comienzo de la partida debáis resolver cosas que quedaron pendientes de la sesión anterior. Está bien dedicarle un rato a eso, porque ayuda a mantener la continuidad entre partidas, pero tan pronto como haya un momento de calma, dales en la cabeza con la primera escena, tan fuerte y rápido como puedas.

La Conspiración Arcana: primera escena

Ana reflexiona sobre sus preguntas y piensa cuál podría ser la primera escena. Se le ocurren un par de posibilidades obvias:

- Los alguaciles del Collegia se presentan ante Zird y le muestran un orden donde se le exige que les acompañe.
- Cynere recibe un contrato y detalles sobre el trabajo de parte de un misterioso individuo, y debe decidir si firma o no.

Ana se decanta por la segunda escena, porque se imagina que si Cynere rechaza el contrato y después descubre que Zird va a ir al Collegia de todas formas, podría producirse una divertida escena en la que ella intenta que el misterioso patrón le vuelva a ofrecer el trabajo. E incluso si Cynere no cambia de opinión, habrá quedado claro si van a tener problemas o no de camino al Collegia, ya que los lacayos del patrón podrían hostigarlos durante el trayecto.

Eso no significa que Ana vaya a dejar de lado la escena con Zird; simplemente va a dejarla como continuación de la escena inicial.

Técnica avanzada de DJ ninja para empezar una partida

Pedirle a los jugadores que contribuyan con algo con lo que comenzar la primera escena es una forma estupenda para que se involucren desde el principio. Si tu introducción es flexible, permite que los jugadores rellenen los huecos que haya al comenzar la escena. Un jugador inteligente intentará usar la oportunidad para provocar un forzado y empezar con un punto de destino extra. Así es como juegan los campeones.

Fijémonos en las escenas de ejemplo anteriores. La introducción no especificaba dónde se encontraban los PJs cuando aparecen las primeras decisiones. Así que Ana comienza preguntándole a Telmo, “¿Dónde se *encuentra* exactamente Zird cuando la brigada brutal del Collegia aparece en su busca?”.

Ahora, incluso si Telmo contesta “En su santuario”, le habrás pedido que participe y te ayude a montar la escena. Pero Telmo es un campeón, así que en vez de eso dice: “Oh, probablemente en los baños públicos, dándose un remojón después de un largo día de estudio”.

“Perfecto”, dice Ana. Coge un punto de destino y añade “Así que tendría sentido que tus **Rivales en el Collegia Arcana** hayan adivinado el momento justo en el que pillarte sin tus instrumentos y herramientas de hechicero, ¿correcto?”.

Telmo sonríe y coge el punto de destino. “Sí, parece bastante lógico”.

Por supuesto, también puedes hacer que el gancho de la escena inicial cuente como un forzado “previo”: reparte unos puntos de destino extra al principio de la partida y empieza con los PJs metidos en un problema que tienen que resolver de inmediato. Esto puede irle bien a los jugadores con niveles de recuperación bajos, además de animar a que empiecen a gastarse punto de destino de inmediato. Asegúrate de que a tu grupo no le importa que te tomes la libertad de meterlos en problemas de esta forma; hay jugadores a los que no les gusta esa pérdida de control.

Ana quiere que los jugadores empiecen con unos cuantos puntos de destino extra, así que al principio de la partida le dice a los jugadores:

“Zird, ya es suficientemente malo que tus **Rivales en el Collegia Arcana** te metan en problemas, pero el colmo es que se hicieron pasar por campesinos en un tugurio local, te emborracharon y empezaron una pelea solo para poder encerrarte en dios sabe dónde. Te despiertas con una resaca de mil pares de demonios y un ojo a la virulé. ¡Alguien te dio un puñetazo en toda la cara!”. Dos puntos de destino, por **Rivales** y por **¡En la cara no!**

“Landon, sé que **La fuerza bruta siempre es una opción**, pero ¿cómo vas a explicar lo que sucedió mientras intentabas arreglar el carruaje?”. Un punto de destino por **Fuerza bruta**.

“Cynere, quien fuera que te ofreció el contrato te conoce bastante bien, porque añadió varias gemas de buen tamaño como adelanto. El problema es que sabes que esas gemas le fueron sustraídas a cierto noble, y estás segura de que como no firmes te echarán el muerto encima. Después de todo, nadie que conozca tu reputación va a creerse tu historia”. 2 puntos de destino, por **Espadachina infame** y **Me tientan las cosas brillantes**.



ESCENAS FUNDAMENTALES

Una **escena** es una unidad de tiempo que dura entre unos pocos minutos y media hora o más, y durante la cual los jugadores tratan de alcanzar un objetivo o realizar algo significativo de cara a la aventura. El conjunto de escenas que se juegan forman la partida y, por extensión, las aventuras, arcos y campañas.

Es posible que tengas una buena idea de lo que es una escena, pero ahora queremos subrayar que también es el elemento más básico del juego. No es tan diferente de las escenas de una película, serie o novela: los personajes principales hacen cosas durante un periodo de tiempo, normalmente en el mismo sitio. Una vez que la acción se dirige a un nuevo objetivo, o se mueva a un nuevo lugar relacionado con ese objetivo, o salte en el tiempo, habréis pasado a la siguiente escena.

Como DJ, una de las funciones más importantes que tienes es la de gestionar el comienzo y el final de las escenas. La mejor manera de controlar el ritmo de lo que sucede en tu partida es mantener un control rígido sobre el comienzo y el final de la escena: deja que la historia continúe mientras los jugadores se muestren interesados y se lo estén pasando bien, pero tan pronto como la cosa decaiga, pasa a la siguiente. En cierto sentido, es como ser un buen montador de cine: “cortas” una escena y comienzas otra nueva para asegurarte de que la historia continúa sin saltos bruscos.

Cómo comenzar una escena

Cuando comiences una escena, intenta tener estas dos cosas tan claras como puedas:

- ¿Cuál es el propósito de la escena?
- Hay algo interesante a punto de suceder, ¿de qué se trata?

Responder a la primera pregunta es súper importante, porque cuanto más específica sea el propósito de esta, más fácil será saber cuándo terminarla. Una buena escena trata sobre cómo resolver un conflicto en particular o alcanzar un objetivo específico; y una vez que los PJs hayan tenido éxito (o fracasado), la escena termina. Si no hay un propósito claro en la escena, corres el riesgo de que se alargue más de lo que esperabas y de que afecte al buen ritmo de la partida.

La mayor parte del tiempo los jugadores te van a señalar cuál es el propósito de la escena, porque siempre van a decirte qué es lo próximo que quieren hacer. Por ejemplo, si dicen, “Vale, vamos al piso franco del ladrón, a ver si encontramos algo con lo que incriminarlo”, sabrás cuál es el propósito de la escena, y que esta acabará cuando los PJs encuentre algo incriminatorio o se metan en una situación en la que resulte imposible conseguir pruebas.

Sin embargo, a veces van a ser muy poco claros acerca de sus objetivos. Si no terminas de entender la dirección en la que se mueven, pregúntales hasta que te den una respuesta directa. Por ejemplo, cuando un jugador dice “Bueno, pues quiero ir a la taberna para reunirme con mi contacto”, podría resultar un poco vago porque no sabes para qué es la reunión. Podrías preguntarle “¿Qué es lo que quieres averiguar? ¿Has negociado ya cuánto te va a costar esa información?”, u otras preguntas que ayuden al jugador a concretar lo que quiere.

Por otro lado, a veces tendrás que inventarte el propósito de la escena tú solo; por ejemplo, al principio de una nueva aventura, o para la escena posterior a ese momento donde lo dejaste todo en suspense. Cuando te veas en esa situación, vuelve a las preguntas narrativas que preparaste antes e intenta introducir una situación que ofrezca una respuesta directa. De esa forma, siempre que te toque comenzar una escena, serás capaz de hacer que la historia siga avanzando.

Ana terminó la partida anterior con un momento de gran suspense: la revelación de que el enigmático patrón de Cynere es un agente de la Secta de la Tranquilidad, y que el Cáliz es un elemento fundamental para la realización de un misterioso ritual. Además, Zird está en mitad de un juicio que puede cambiarle la vida, y el Collegia acaba de descubrir que el Cáliz fue robado.

Ana piensa cómo empezar la segunda partida. La situación ha dejado a los jugadores completamente alterados, así que decide aprovecharse de eso. Se imagina que Eva, tras la confusión inicial sobre el papel que jugó Cynere en el robo, debería volver con ganas de pelea. La escena tratará sobre alcanzar un acuerdo con Eva y darse cuenta de que están, por así decirlo, del mismo lado.

La segunda pregunta es igual de importante, porque te interesa que la escena comience *justo antes* de que ocurra algo interesante. Es algo común en series y películas: lo normal es que no pasen más de treinta segundos de escena antes de que ocurra algo que cambie la situación o altere las cosas.

“Encender la cámara” justo antes de que empiece una nueva acción permite conservar la frescura y el ritmo de la partida, y ayuda a que los jugadores se mantengan atentos. A nadie le interesa la historia de cómo los PJs dejan su habitación en la posada y andan veinte minutos hasta el piso franco del ladrón que está al otro lado de la ciudad; eso es tiempo de partida en el que no pasa nada interesante. En vez de eso, empieza en el piso franco, con los PJs estudiando una serie de cerraduras horriblemente complicadas que protegen la puerta, y quejándose de su mala suerte.

Si te bloqueas con esta pregunta, piensa algo que pueda complicar el propósito de la escena o hacerlo problemático. También puedes usar la técnica ninja que mencionamos anteriormente y hacer preguntas a los jugadores, buscando que te ayuden a descubrir las cosas interesantes que están a punto de suceder.

Técnica avanzada de DJ ninja para empezar una partida
p. 239

ESCENAS, PARTIDAS
Y AVENTURAS



Ana comienza la escena con Cynere y Landon andando de noche de regreso a su posada, absortos en la conversación sobre lo que sucedió las pasadas horas. Luis sugiere buscar otro sitio donde dormir, especialmente tras el robo de la noche anterior. Se imagina que tanto los magos del Collegia como la Secta de la Tranquilidad estarán buscando a Cynere, así que lo mejor sería esconderse en algún lugar seguro.

Así pues, quedan comprensiblemente sorprendidos cuando tres desconocidos armados saltan sobre ellos tan pronto como abren la puerta del refugio secreto al que fueron.

“¡Epa!”, dice Laura. “¿Cómo sabían que íbamos a venir aquí?”.

“Es difícil saberlo”, responde Ana, mientras les ofrece un punto de destino a cada uno. “Pero este lugar es un **Centro de comercio y un nido de villanos**”.

“Me parece bien”, dice Luis, y ambos aceptan el forzado.

“Cynere, nada más entrar tienes a una figura encapuchada apuntando una espada a tu garganta. Ahora revela su rostro, ¡es Eva! Y está enfadada «¿Dónde está el Cáliz, basura sectaria?»”.

Si tienes un propósito claro para cada escena, y empiezas justo antes de ocurra alguna acción interesante, será difícil que la cosa no funcione.

Cómo terminar una escena

Puedes terminar la escena de la misma forma que la empezaste, pero a la inversa: tan pronto como se haya determinado qué pasa con el propósito de la escena, intenta terminarla en cuanto acabe la acción, y pasa a la siguiente.

Este método es efectivo principalmente porque te ayuda a mantener el interés por la *próxima* escena. Es algo que, de nuevo, puedes ver en las buenas películas: la escena acaba con un elemento resuelto de la historia, pero también dejando un asunto por zanjar en el aire y con el que seguirá la narración.

Va a haber un montón de escenas que acaben de la misma forma. Quizás los PJs ganen un conflicto o alcancen un objetivo, pero es probable que quieran hacer algo más a continuación: discutir sobre lo sucedido, pensar en qué hacer a continuación, etc.

En vez de dejar que alarguen las escenas, sugiereles pasar a la siguiente, lo cual ayudará a resolver las cuestiones que se quedaron pendientes. Trata de que te digan qué es lo que quieren que suceda a continuación, regresa a las dos preguntas para empezar una escena (“¿Cuál es el propósito de la escena?” y “Hay algo interesante a punto de suceder, ¿de qué se trata?”), y haz lo que las respuestas te digan.

El único momento en el que deberías controlarte es cuando los jugadores están pasándose realmente bien interactuando entre ellos. A veces a la gente le gusta discutir y hablar por los codos, pero si ves que empiezan a perder el interés, aprovecha la oportunidad para coger la palabra y preguntar sobre la próxima escena.



Los elementos fundamentales (capacidad, iniciativa, drama)

Cuando quieras encontrar algo con lo que llenar la escena deberías recordar las ideas básicas de las que hablamos en *Lo básico*: capacidad, iniciativa y drama.

En otras palabras, pregúntate si tu escena va a cumplir con alguna de las siguientes cosas:

- Dar a los PJs la oportunidad de lucirse en algo en lo que sean buenos, ya sea enfrentándose a oponentes que estén a su mismo nivel o plantándole cara a contrincantes de valía.
- Dar a los PJs la oportunidad de hacer algo que puedas describir con un verbo de acción simple. Por ejemplo, “Intentar encontrar información” es demasiado farragoso, pero “Entrar en el despacho del alcalde” es específico y activo. No tiene por qué ser algo físico; “Convencer al soplón para que cante” también es una acción lo suficientemente concreta.
- Crear algún tipo de dilema o complicación para los PJs. Tu mejor herramienta para hacer esto es un forzado, pero puede que no lo necesites si la situación es lo suficientemente complicada.

El primer impulso de Cynere es averiguar de qué está hablando Eva, pero Ana sabe que los impulsos de Landon son un poco más... violentos.

“¡Basta de palabras!”, grita Luis.

“Pero... si acabamos de empezar a hablar”, dice Laura.

“¡Incluso así! ¿Por qué hablar cuando **La fuerza bruta siempre es una opción?**”. Luis extiende su mano abierta, y Ana le da un punto de destino por el forzado.

Golpéalos con sus propios aspectos

Otra buena forma de dar con una acción interesante para una escena es recurrir a los aspectos de los PJs y crear una complicación o un evento basado en un forzado sobre ellos. Esta solución es especialmente buena en el caso de los PJs cuyos aspectos no usaste para crear los problemas de la aventura, ya que te permitirá prestarles un poco más de atención a pesar de que la historia en su conjunto no se centre tanto en ellos.

La escena comienza con el gran juicio. Zird se encuentra frente a un tribunal de magos, en el Gran Salón del Collegia Arcana. El tribunal le acosa con montañas de preguntas, aunque de vez en cuando se ven interrumpidos por injurias o palabras de desánimo lanzadas por alguno de los magos. Recuerda a un día animado en el Congreso. Cynere y Landon también están en la sala, intentando seguir lo que está pasando.

Ana se gira hacia Laura, “¿Vas a permitir que traten a tu amigo así?”.

“¡Llevas razón! ¡No puedo aguantarme más!”, grita Laura. “**¡Le cubro las espaldas a Zird!**”.

Cynere se pone en marcha y le grita al Juez “Oye, ¿quieres condenar a alguien por crímenes contra la creación? ¡¿Por qué no empiezas con tu madre, tío feo?!”.

Ana le entrega un punto de destino. “Buen trabajo”.



LA AVENTURA EN FUNCIONAMIENTO

Ya deberías estar listo para empezar: tienes un problema que no puede ignorarse, una cuantas preguntas narrativas que conducirán a la resolución de ese problema de una manera u otra, un grupo básico de PNJs con sus motivaciones, y una primera escena realmente dinámica para ponerlo todo en marcha.

La cosa debería ir sobre ruedas a partir de este punto, ¿no? Presentas las preguntas, los jugadores las van contestando gradualmente, y la historia se desliza suavemente hacia su brillante final.

Claro, seguro... Fíate de nosotros: ni en sueños será así de sencillo.

Lo más importante que tienes que recordar cuando vayas a arrancar la aventura es lo siguiente: *pase lo que pase, siempre será algo diferente a lo que esperabas*. Los PJs odiarán al PNJ que se supone sería su aliado; descubrirán los planes del villano demasiado pronto gracias a un golpe de suerte; sufrirán contratiempos inesperados que cambiarán el curso de sus planes; o sucederá una de las miles de cosas posibles que no se te ocurrió que podían suceder.

Fíjate que no te estamos diciendo que construyas de antemano las escenas y lugares que van a aparecer en la aventura. Si no lo hacemos es porque un grupo con iniciativa casi siempre va a tomar decisiones que se cargarán la mayor parte del material que hayas preparado.

Pero tu trabajo no fue todo en vano, porque lo que *has preparado* debería resultarte de gran ayuda cuando los jugadores hagan algo inesperado. Tus preguntas narrativas son lo suficientemente vagas como para permitir varias respuestas posibles, y puedes eliminar con rapidez una que no vaya a ser relevante y reemplazarla con otra sin que eso se lleve por delante el resto de tu trabajo.

Ana esperaba que en la escena con Landon, Cynere y Eva, hubiera una reacción violenta (pero breve) por parte de Landon, seguida por los PJs explicando que no son parte de la Secta de la Tranquilidad y dejando claro que todos están del mismo lado.

Sencillo, ¿no? Pues no.

La primera estocada de Landon vuela hacia Eva, acabando con su vida y con lo que habría sido el primer contacto con la Sociedad de la Luna y el Sol, una importante sociedad secreta que se opone a los planes de la secta. Así que ahora los compañeros de Eva están convencidos de que Cynere y Landon son realmente unos sectarios.

Es solo un “pequeño” contratiempo... Ana piensa en sus opciones:

- Los guerreros se dejan de sutilezas, gritan “¡Venganza!” y luchan hasta la muerte.
- Uno de los guerreros asume el papel de Eva y sigue con la conversación.
- Los guerreros huyen (una rendición) e informan de la muerte de Eva a sus superiores, dejando el cuerpo allí mismo.

Se decanta por la tercera opción. Puede que sean buenos tipos, pero no son héroes, y ninguno tiene ganas de enfrentarse a Landon después de ver su reacción. Además, hay pocas posibilidades de que quieran ponerse a charlar con el cadáver de Eva a sus pies.

Por otro lado, Ana se imagina que Laura y Luis querrán registrar el cuerpo, lo que le dará una buena oportunidad para proporcionarles información sobre la Sociedad de la Luna y el Sol. También es una forma de meter a Zird en la historia: quizás sepa algo acerca de la Sociedad y pueda entrar en contacto con ella.

Asimismo, saber las motivaciones y objetivos de tus PNJs te permite ajustar su comportamiento más fácilmente que si los hubieras colocado en una escena estática a la espera de que los PJs aparecieran. Cuando los jugadores te lancen un disparo con efecto, haz que los PNJs tengan tanta iniciativa e inventiva como ellos, y que realicen acciones repentinas y sorprendentes en pos de sus objetivos.

Ana sigue atascada con la inesperada muerte de Eva. Tenía planeado usarla para dar pie a un nuevo arco, y aunque no era un PNJ especialmente poderoso, sí iba a tener su importancia. Ana acaba pensando que, aunque ya no podrá usar a Eva, sí podría sacarle provecho a su muerte.

Decide que, aunque la muerte de un miembro de la Sociedad de la Luna y el Sol pasará desapercibida para la mayor parte de la población de Riverton, un tipo como Hugo el Magnánimo sí se enterará. También estará al tanto de que Landon se enfrentó en el pasado con los gorilas de la Tríada. Y ahora esto. Está claro que ese forastero es un sujeto peligroso. Y aún peor, parece que trabaja *por libre*.

Dado que el concepto principal de Hugo es **Temido en todo Riverton**, le parece que Landon podría ser un buen fichaje para la Tríada de la Cicatriz.

Si no puedes derrotarlos, reclútalos.

RESOLVER LA AVENTURA

Una aventura termina cuando has dirigido suficientes escenas como para responder definitivamente a la mayoría de las preguntas narrativas que te inventaras durante la preparación de la misma. A veces os bastará con una sola partida, porque duró mucho tiempo o porque había pocas preguntas. Si preparaste demasiadas preguntas, es probable que tardes dos o tres partidas en contestarlas todas.

No pienses que estás obligado a responder a todas las preguntas; basta con que estés satisfecho con la conclusión de la historia. Puedes usar las cuestiones que hayan quedado sin resolver en futuras aventuras o (si te parece que los jugadores no se mostraban muy interesados) dejar que desaparezcan.

- Hitos relevantes** p. 258
Avances generales p. 263
- El final de una aventura suele venir acompañado de un **hito relevante**. Cuando esto suceda, deberías ver si el mundo de juego también necesita un avance.







10

**LA CAMPAÑA
DE JUEGO**

¿QUÉ ES UN ARCO?

Puede que cuando te sientes a jugar a Fate juegues una sola partida, pero digamos que quieres alargarla un poquito más. En ese caso vas a necesitar un **arco**.

Un arco es una trama completa con sus propios temas, situaciones, antagonistas, espectadores inocentes y escena final, narrada a lo largo de unas pocas aventuras (lo normal es que sean entre dos y cinco). No necesitas tenerlo todo planeado (de hecho, es mejor que no lo hagas, dado que jamás hubo una historia meticulosamente preparada que resistiera el contacto con los jugadores), pero sí necesitarás tener una idea de dónde empiezan y acaban las cosas, y qué sucederá entre medias.

Para hacer una analogía, un arco es como un libro. Cuenta una historia y termina cuando esta lo hace; añades algún tipo de conclusión y pasas a lo siguiente. A veces seguirás con otra historia diferente, y a veces el libro es el primero de una larga serie, o lo que es lo mismo, de una campaña.

¿QUÉ ES UNA CAMPAÑA?

Una **campaña** consiste en varios arcos conectados entre sí y narrados en una secuencia, los cuales comparten una historia o un tema que se repite. Las campañas son largas, y pueden tardar meses o incluso años en terminarse (si es que llegan a terminarse).

Por supuesto, no tiene por qué ser tan complicado como suena. Sí, una campaña es larga, grande y compleja, pero no tienes que diseñarla entera de golpe. Al igual que con un arco, puede que tengas una idea de cómo empezará y acabará (lo cual puede ser de ayuda), pero lo único que realmente necesitas es planear un arco según lo vayas necesitando.

Verás, los jugadores son tan propensos a destrozar y cambiar las cosas que planificar más de un arco suele ser inútil y frustrante. Pero planear el segundo arco basándote en lo que sucedió en el primero, en el resultado y en lo que los jugadores hicieron... bueno, eso puede proporcionar una experiencia de juego muy satisfactoria.

CÓMO CONSTRUIR UN ARCO

La manera más fácil de construir un arco es no construirlo; en la página 234 te sugerimos que cuando tuvieras un montón de preguntas narrativas, reservarlas unas cuantas para la próxima y que después añadieras unas pocas más de nueva cosecha. Siguiendo esa rutina tendrás material para tres o cuatro aventuras sin tener que esforzarte demasiado. Además, eso te permite incorporar cambios a los aspectos de los personajes de forma natural, en vez de tener que hacer un plan y ver cómo te lo chafan.

Dicho esto, sabemos que algunos DJs prefieren tener una visión de conjunto a largo plazo. En ese caso recomendamos usar el mismo método para construir aventuras que dimos en el capítulo anterior, pero cambiando el alcance de las preguntas narrativas. En vez de concentrarte en problemas que los PJs deban resolver inmediatamente, invéntate uno más general, uno en el que los PJs tengan que solucionar pequeños obstáculos antes de poder afrontar el problema principal.

El mejor sitio donde buscar conflictos del tamaño de un arco son los problemas vigentes o latentes que hay en las localizaciones o las organizaciones que hayan aparecido durante la creación del mundo. Si aún no se os ha ocurrido ningún lugar o grupo, ahora sería un buen momento para hacerlo, porque así dispondrás de algo de material para el arco.

Ana decide que quiere hacer un arco para cada PJ.

En el caso de Zird es fácil, gracias a sus **Rivales en el Collegia Arcana**. Ana piensa que quizás haya algo más siniestro detrás de dicha rivalidad, como una tenebrosa secta que quiere hacerse con el control del Collegia y usarlo para sus malvados propósitos.

Necesita crear preguntas narrativas que sean más generales y que lleve más tiempo contestar. Después de pensarlo un momento, elige las siguientes:

- ¿Podrá Zird descubrir la identidad del líder de la secta antes de que este se haga con el control del Collegia? (Esto le permitirá crear aventuras sobre los intentos por alzarse con el poder).
- ¿Se aliarán los rivales de Zird con la secta? (Esto le permitirá crear aventuras sobre los principales enemigos de Zird).
- ¿Podrá Zird reconciliarse con sus rivales?
- ¿Tendrá éxito la secta y transformará al Collegia para siempre? (La respuesta a esta pregunta pondrá punto y final al arco).

A continuación haz lo mismo para elegir PNJs enemigos, teniendo en cuenta que su capacidad para influir en el desarrollo de la historia será mayor cuando se trate de un arco que de una partida suelta.



CÓMO CONSTRUIR UNA CAMPAÑA

De nuevo, la manera más fácil de hacerlo es no preocupándose. Basta con que dejes que las aventuras y arcos vayan dibujando una historia para la campaña. Los seres humanos son máquinas de crear patrones, y es muy probable que os vayáis dando cuenta de forma natural de qué recursos argumentales a largo plazo necesita la campaña; bastará con fijarse en las preguntas que quedaron por contestar en las aventuras y arcos.

No obstante, si quieres planificarlo un poco más, nuestro consejo es el mismo que para los arcos, excepto porque tendrás que generalizarlo todavía más. Elige *una* pregunta narrativa que contestar, una que los PJs vayan a tardar varias aventuras y arcos en responder. A continuación, toma una notas acerca de los pasos que tendrán que tomar. Ese será el material que usarás para los arcos y aventuras.

Los problemas vigentes y latentes son, debido a su alcance, los mejores aspectos a los que puedes recurrir para crear problemas tamaño campaña.

Ana sabe que su campaña girará en torno a resolver *El fin se acerca*, así que la pregunta narrativa que se le ocurre es bastante obvia: "¿Podrán los PJs evitar, prevenir o mitigar el aciago destino profetizado?"

Sabe que para hacer eso primero deberán determinar cuál de las dos facciones de la Secta de la Tranquilidad está en lo cierto respecto a la profecía (o si ambas se equivocan). También tendrán que asegurarse de que ninguno de sus propios enemigos, o la *Triada de la Cicatriz*, interfieran con aquello que tengan que hacer para detener el cumplimiento de la profecía. Eso le da a Ana una buena idea de los arcos que van a formar la campaña.

AVANCES Y CAMBIOS

Tus personajes no permanecerán inalterables durante la extensión de la campaña. Al mismo tiempo que sus historias se desarrollan, tendrán la oportunidad de evolucionar y cambiar en respuesta a los eventos que sucedan durante el juego. Los conflictos a los que se enfrenten y las complicaciones que superen modificarán la visión que tienen de ellos mismos y les empujarán hacia nuevos desafíos.

Pero no solo cambian los personajes, también lo hace el mundo. Vais a eliminar amenazas, cambiar el aspecto de lugares y tener tal impacto en lo que os rodea que puede que haya que cambiar alguno de los problemas. Pero hablaremos sobre los avances generales más adelante.

En Fate, los avances de los personajes son de dos tipos: puedes cambiar algo de tu ficha por otra cosa que sea equivalente, o añadir algo nuevo. Las oportunidades de hacer esto se conocen de forma genérica como **hitos**.

Avances
generales
p. 263



¿QUÉ ES UN HITO?

Escenas,
partidas y
aventuras
p. 225

Un hito es un momento durante la partida en el que tienes la oportunidad de cambiar o hacer avanzar a tu personaje. Un hito es algo que suele suceder en los momentos en los que la acción de la historia sufre un gran cambio: el final de una partida, el final de una aventura y el final de un arco.

Lo normal es que esos momentos de cambio ocurran inmediatamente después de algún evento de relevancia en la historia que justifique el cambio de los personajes. Podría ser un importante detalle de la trama, o un momento de incertidumbre y suspense al final de la partida. Podría ser la derrota de uno de los villanos principales, o la resolución total de una trama al término de la aventura. Podría ser la solución a uno de los temas principales, cuyo impacto vaya a afectar a todo el mundo al final del arco.

Obviamente, a veces las cosas no estarán tan claras, así que el DJ tiene cierta libertad para decidir cuándo ocurre un hito y el nivel de este. Si parece correcto decir que ocurre en mitad de una partida, adelante, pero sigue la guía que te vamos a dar y no permitas que los avances sean demasiado frecuentes.

Los hitos tienen tres niveles de importancia: significativo, relevante y trascendente.

Hitos significativos

Un hito significativo suele suceder al final de una partida o cuando se resuelve una pieza de la historia. Este tipo de hitos trata más sobre cómo cambia el personaje y no sobre cómo se hace más poderoso, y sucede en respuesta a lo que esté sucediendo en la historia. A veces no tendrá sentido realizar cambios aprovechándose del hito significativo, pero siempre está bien tener la oportunidad.

Durante un hito significativo, puedes elegir una (y solo una) de las siguientes opciones:

- Intercambiar los niveles de dos habilidades, o reemplazar una Normal (+1) por otra que no tengas en la ficha.
- Cambiar una proeza por otra.
- Comprar una nueva proeza, siempre que tengas puntos de recuperación para pagarla (y recuerda que no puedes tener menos de 1 de recuperación).
- Cambiarle el nombre a uno de tus aspectos, menos al concepto principal.

Recuperarse
de una
consecuencia
p. 164

Además, también puedes cambiarle el nombre a todas las consecuencias moderadas que tengas y empezar a recuperarte, presumiendo que no lo hayas hecho ya.

Es una buena forma de hacer pequeños ajustes a los personajes, a las cosas que no terminan de convencerte: quizás no usas una proeza tanto como pensabas, o ya has zanjado esa *Vieja rivalidad con Edmund* y el aspecto dejó de tener sentido, o cualquier otro cambio que haga que tu personaje resulte más auténtico a raíz de lo que pasó durante la partida.

De hecho, deberías ser capaz de justificar el cambio que vas a hacer en términos de la historia del juego. Por ejemplo, no deberías poder pasar de *Malas pulgas* a *Pacifista obstinado* sin que haya ocurrido algo en la historia que inspire un cambio de mentalidad tan serio, como conocer a un hombre santo o tener una experiencia traumática que te haga querer colgar la espada. El DJ tiene la última palabra sobre esto, pero no debería ser muy quisquilloso: la diversión de los jugadores es más importante que la consistencia.

Cynere gana un hito significativo, y Laura consulta su ficha para ver si hay algo que quiera cambiar. Una cosa que recuerda de la última partida es que Zird se pasó todo el rato conspirando a su espalda y metiéndola en situaciones incómodas.

Mira a Telmo y dice, “¿Sabes qué? Tengo un aspecto, **Le cubro las espaldas a Zird**, y creo que tras las últimas cosas que pasaron voy a cambiarlo por el de **Sé que Zird está tramando algo**”.

Telmo dice, “¿En serio? Pero si la mayor parte del tiempo se porta bien”.

Laura sonríe, “Bueno, cuando pare lo cambiaré de nuevo”.

Ana le da el visto bueno al cambio, y Laura reescribe uno de los aspectos de Cynere.

Más tarde, Landon también recibe un hito significativo. Luis mira su ficha y se da cuenta de que pasa mucho más tiempo mintiendo que intentando hacer amigos. Le pregunta a Ana si puede intercambiar el nivel de su Engañar y Carisma, y quedarse con un Engañar Grande (+3) y un Carisma Bueno (+2), a lo que ella asiente. Luis anota el nuevo total de las habilidades en su hoja de personaje.

Hitos relevantes

Los hitos relevantes suelen ocurrir al final de una aventura o tras la conclusión de un gran suceso de la trama (o, en caso de duda, al final de cada dos o tres partidas). A diferencia de los hitos significativos, los cuales tratan principalmente sobre cambios, los relevantes permiten aprender cosas nuevas; se supone que afrontar ciertos problemas y desafíos ha hecho que tu personaje sea mejor en ciertas cosas.

Además de los beneficios de un hito significativo, también ganas todo lo siguiente:

- Un punto de habilidad adicional, el cual puedes gastar para comprarte una nueva habilidad a Normal (+1) o incrementar una habilidad existente en un nivel.
- Si tienes consecuencias graves, puedes cambiarles el nombre y empezar a recuperarte, presumiendo que no lo hayas hecho ya.

Puedes subir un paso en la escala cuando te gastes el punto de habilidad, por lo que puedes usarlo para comprar una nueva habilidad Normal (+1) o usarlo para incrementar en un nivel una habilidad que ya tengas, por ejemplo, de Grande (+3) a Enorme (+4).

Columnas de habilidades

Durante la creación de personajes organizasteis las habilidades en una pirámide, pero esta no tiene por qué marcar el límite para el avance de los personajes.

Sin embargo, aún hay una restricción con la que tienes que cumplir, la de las **columnas de habilidades**, la cual viene a decir que **no puedes tener más habilidades a cierto nivel que las que tienes en el nivel inferior**. Así que si tienes tres columnas Grandes, deberás tener al menos tres habilidades Normales (+1) y tres Buenas (+2) con las que sostener las tres habilidades Grandes (+3).

La pirámide cumple con esta regla de por sí, pero tienes que acordarte de no violar este límite cuando añadas una habilidad. Es fácil despistarse y usar un punto de habilidad para mejorar una de tus propias habilidades sin tener habilidades suficientes con las que “sostenerla” en su nuevo nivel.

Por ejemplo, digamos que tienes una habilidad Grande (+3), dos Buenas (+2) y tres Normales (+1). Tu lista de habilidades tendrá un aspecto más o menos como este:

Grande (+3)	Voluntad			
Bueno (+2)	Provocar	Carisma		
Normal (+1)	Engañar	Contactos	Recursos	

Tras un hito, te gustaría mejorar Carisma a nivel Grande (+3), pero eso te dejaría con dos Grandes (+3), una Buena (+2) y tres Normales (+1):

Grande (+3)	Voluntad	Carisma		
Bueno (+2)	Provocar			
Normal (+1)	Engañar	Contactos	Recursos	

¿Ves cómo funciona? Te falta una segunda habilidad Buena para cumplir con la regla.

Cuando se te presente la situación, tienes dos opciones: puedes comprar una nueva habilidad al nivel más bajo posible, en este caso Normal (+1), y mejorarla en posteriores hitos hasta que estés en posición de elevar la habilidad que te interesa al nivel que querías; o puedes “ahorrar” el punto de habilidad y esperar hasta que hayas acumulado los suficientes como para comprar una habilidad al nivel que necesites para sostener la que quieres mejorar.

Volviendo al ejemplo anterior, podrías comprar una habilidad Normal (+1), mejorar una de tus habilidades Normales a nivel Bueno (+2), y a continuación subir Carisma a Grande (+3), tal y como querías. Eso te costaría tres hitos relevantes o trascendentes. O podrías ahorrar tres puntos de habilidad, comprar una nueva habilidad directamente en nivel Bueno (+2) y subir posteriormente Carisma a Grande (+3). Simplemente depende de si quieres poner cosas nuevas o no en tu ficha mientras tanto.

Zird gana un hito relevante (y su correspondiente punto de habilidad) al final de una aventura.

Telmo mira su ficha y decide que quiere subir su Percepción de Buena (+2) a Grande (+3). Sabe que las reglas se lo van a impedir, así que en vez de eso compra Recursos a nivel Normal (+1); los PJs han hecho algo de dinero en las últimas aventuras, y se imagina que es su oportunidad de reflejarlo con una imagen de desahogo económico.

Si se espera dos hitos relevantes más, podrá colocar una de sus habilidades Normales a nivel Bueno (+2) y subir su Percepción a Grande (+3), tal y como quería desde un principio.

También tiene la oportunidad de aplicar uno de los beneficios de un hito significativo. Ha estado en un montón de peleas, y se ha cansado un poco de su *¡En la cara no!* y de que le golpeen tanto en pleno rostro. Lo cambia por un *Tócame y te arrepentirás*, para reflejar su cambio de actitud en relación a la violencia.

Puede que te hayas dado cuenta de que eso significa que cuanto más elevada sea la habilidad, más cuesta mejorarla. Los hemos hecho así a propósito: nadie debería ser capaz de ser un genio en todo. Eso sería aburrido.

Es verdad que a veces las reglas de avance pueden resultar pesadas. Si los jugadores realmente quieren ser capaces de mejorar una habilidad de inmediato, puedes permitirselo, pero pídeles que se gasten los siguientes hitos “corrigiendo” las columnas. Va contra las reglas, pero no pasa nada, no vamos a enfadarnos.

Hitos trascendentes

Un hito trascendente solo debería ocurrir cuando algo sacuda *bastante* la campaña: el final de un arco, la muerte de uno de los principales PNJs enemigos, o cualquier otro cambio a gran escala que repercuta en vuestro mundo de juego.

Estos hitos tratan sobre obtener más poder. Los desafíos de ayer ya no asustan a los personajes, y los enemigos del mañana tendrán que ser más diestros y decididos y estar mejor organizados si quieren tener una oportunidad.

Alcanzar un hito trascendente concede los beneficios de un hito significativo y uno relevante, además de todo lo siguiente:

- Si tienes un consecuencia extrema, puedes cambiarle el nombre para reflejar que ya superaste sus peores secuelas. Esto te permite coger otra consecuencia extrema en el futuro.
- Gana un punto de recuperación adicional, lo que te permite comprar una nueva proeza inmediatamente; o ahórralo y empieza cada partida con un punto más de destino.
- Mejora, si puedes, una habilidad más allá del tope máximo de las habilidades.
- Cambia, si quieres, tu concepto principal.

Alcanzar un hito trascendente son palabras mayores. Los personajes que ganen más proezas van a tener un diverso abanico de bonificadores, lo que hará que sus habilidades sean más efectivas de base. Los que suban su recuperación tendrán una mayor reserva de puntos de destino al inicio de la partida, lo que significa que serán más inmunes a los forzados durante un tiempo.

Deberías tener algo en cuenta como DJ: cuando un jugador supere el tope máximo de una habilidad tendrás que cambiar a los enemigos, porque vas a necesitar PNJs que puedan igualar la pericia de los personajes y ofrecer un desafío digno. No ocurrirá de inmediato, lo cual te permite introducir esos enemigos más poderosos gradualmente, pero si juegas las suficientes partidas, acabarás teniendo PJs con niveles de habilidad Épicas o Legendarios; solo el nombre del nivel debería darte una pista del tipo de villano al que tendrás que recurrir.

Un hito trascendente es, sobre todo, una señal de que tu mundo de juego ha cambiado bastante. Es probable que algunos de esos cambios se reflejen en el mundo, pero después de todas las oportunidades que los PJs han tenido para transformar sus aspectos en respuesta a la historia, es bastante posible que ahora tengáis un conjunto de prioridades y preocupaciones muy diferentes al del principio de campaña.

Tope máximo de una habilidad p. 46

Creación de enemigos p. 213

Cynere llega al final de un largo arco y recibe un hito trascendente. Los PJs han derrocado a Barathar, la Reina de los contrabandistas de la Península Sindral, lo que deja un enorme vacío de poder en el mundo de juego.

Laura mira su ficha. Durante el arco se cogió una consecuencia extrema, reemplazando uno de sus aspectos por el de **El demonio Arc'yeth quemó mi alma**. Ahora tiene la oportunidad de cambiarle el nombre al aspecto, y elige llamarlo **Debo exterminar a la raza de Arc'yeth**. Aún sigue marcada por esa experiencia, pero es un aspecto menos negativo que antes porque incluye un objetivo que le permite tomar la iniciativa.

También gana un punto de recuperación adicional, y le pregunta a Ana si podría transformar lo que aprendió de los encuentros con Arc'yeth en algo que le ayude a luchar contra demonios en el futuro. Ana no ve por qué no, y Laura decide comprarse una proeza.

“Mata-demonios: +2 al usar la proeza de ‘Guerrera’ contra un demonio o servidor demoníaco”.

Laura anota la nueva proeza en la ficha de Cynere y modifica el mencionado aspecto.

Zird el Arcano también gana un hito trascendente. Telmo mira su ficha y se da cuenta de que podría subir su mejor habilidad, Saber, a Excelente (+5), y lo hace. Ana toma nota; en el futuro los magos que quieran enfrentarse a Zird tendrán que ser mucho más poderosos.

Por último, Landon también obtiene un hito trascendente. Hace poco que descubrió que el Velo de Marfil es mucho más que una escuela secreta de artes marciales: también es un grupo de revolucionarios y agitadores políticos que apoyaron a Barathar en su intento por controlar la Península.

En respuesta a lo sucedido, Luis decide cambiar su concepto principal al de **Antiguo discípulo del Velo de Marfil**, reflejando su deseo de alejarse de la orden. Ana dice que el Velo no se lo va a tomar muy bien.

Así que ahora tenemos a Cynere con ganas de matar demonios, a Zird alcanzando un nivel de poder nunca antes visto, y a Landon cuestionándose su lealtad a la única fuente de disciplina en su vida. Ana toma un montón de notas sobre cómo afectará todo esto a las siguientes aventuras.

AVANCES GENERALES

Los personajes no son los únicos que cambian en respuesta a lo que sucede en la partida. Los PJs dejan su huella en los lugares y habitantes con los que se cruzan. Lo que al principio de partida eran crisis y grandes problemas son ahora un tema resuelto, a medio resolver, o un problema diferente. Y lo que antes no era un asunto especialmente serio, se ha convertido de repente en algo urgente y vital. Los viejos rivales se hacen a un lado y surgen otros nuevos.

Cuando los jugadores usan los hitos para cambiar a sus personajes, el DJ debería ver si los aspectos que se crearon para el mundo de juego también tendrían que cambiar en respuesta a lo sucedido, o simplemente por la falta de uso.

Os presentamos una guía para cada hito.

Para hitos significativos

- Basándote en lo que los PJs hicieron, ¿necesitas añadir una nueva localización a la partida? De ser así, invéntate algunos PNJs y un problema, algo que te ayude a darle más personalidad a la localización.
- ¿Han resuelto los PJs un problema de una localización? Deshazte del aspecto, o cámbialo para reflejar cómo ocurrió. Por ejemplo, *Bajo la sombra del Nigromante* podría transformarse en *Recuerdos de la tiranía*.

El grupo alcanza un hito significativo tras rescatar al hijo del Lord de Varendep de las garras de unos esbirros de Barathar, reina de los contrabandistas. Es una pequeña victoria que podría ser bastante beneficiosa, porque Lord Bornhold de Varendep es casi un aliado.

Ana piensa qué podría cambiar en la historia como resultado de la victoria del grupo. No necesita una nueva localización, pero se imagina que Barathar querrá atacar Varendep y volver a subyugarla, puesto que tras el rescate del hijo del Lord perdió el control sobre esta. Ana decide cambiar el problema de Varendep de *Vasallaje en secreto a Barathar* a *En guerra con Barathar*, reflejando el nuevo escenario político y la determinación de Lord Bornhold de sacudirse el yugo de Barathar.



Para hitos relevantes

- ¿Resolvieron los PJs un problema que afectaba a todo el mundo de juego? De ser así, elimina (o modifica) el aspecto.
- ¿Crearon los PJs un cambio permanente en una localización? De ser así, crea un nuevo problema que refleje lo que sucedió (para bien o para mal).

Más tarde el grupo expulsa a Hollister, el lugarteniente de Barathar, fuera de la Península de Sindral. Barathar sigue siendo una amenaza, pero su poder está mermado; es una importante victoria para el grupo. Cynere derrotó a Hollister en combate singular, lo cual repercutirá sobre un problema que afecta al resto del mundo: **Todos tienen miedo de Hollister**. Ana decide eliminarlo. No está muy segura de cómo reemplazarlo, pero ya se le ocurrirá algo.

También hay un cambio permanente sobre la Península Sindral, la cual ya no está bajo el control de Barathar. La mayor parte de la población se alegra de que así sea, pero sigue habiendo un par de matones fieles a Barathar y que le darán problemas a los PJs. Ana sustituye el problema **Sede del reino de Barathar** por el de **Sonrisas que esconden puñales** para reflejar los cambios.

Para hitos trascendentes

- ¿Provocaron los PJs cambios permanentes en el mundo de juego? De ser así, crea un nuevo problema que refleje esto (para bien o para mal).

Finalmente, los héroes se enfrentan y derrotan a Barathar en una épica batalla. Barathar controlaba a gran parte del submundo criminal de la zona, así que su derrota tendrá consecuencias. Ana crea el problema **Vacío de poder en el submundo criminal**. Seguro que habrá una lucha por ocupar el trono de la Reina de los Contrabandistas...

No necesitas hacer estos cambios de forma tan precisa o regular como los jugadores; como mucho, deberías reaccionar de la misma forma que ellos. En otras palabras, céntrate en cambiar los aspectos con los que los jugadores hayan interactuado directamente y sobre los que más hayan influido.

Si te quedan aspectos por explorar, quizás haya llegado el momento de usarlos. No obstante, también puedes cambiarlos para hacerlos más relevantes o para darle a los PJs una idea más clara de que viven en un mundo en constante evolución.

Barathar no era la única amenaza de la localización. El Rey Calavera sigue controlando el norte, y Lord Wynthrep, en el este, está preparándose para la guerra. A Ana le gusta la idea de que los PJs se enfrenten a un poderoso nigromante en el futuro próximo, así que decide crear el aspecto **El mal acecha en el norte**.

El otro problema, **Ruido de sables en el este**, también es interesante, pero lo sucedido con la Reina de los Contrabandistas le dio la oportunidad a Lord Wynthrep de acelerar sus planes. Ana sustituye **Ruido de sables en el este** por **iGuerra en el este!** Eso les plantea un interesante dilema a los PJs.

También deberías tener en cuenta que si los PJs eliminan un problema latente debería aparecer otro en sustitución. No te preocupes por hacerlo de inmediato; deberías darle a los jugadores la sensación de que sus acciones tienen un impacto definitivo sobre el mundo de juego. Pero si, tras un tiempo, notas que te faltan problemas latentes, será el momento de introducir uno nuevo, ya sea uno que afecte a todo el mundo de juego o solo a un lugar en concreto.

Cambios en los PNJs

No te olvides que al añadir una nueva localización al mundo de juego esta debería ir acompañada de al menos un PNJ. A veces bastará con mover a un personaje de otra localización que ya no uses.

De igual forma, cuando haya un cambio significativo en una localización (o en el mundo de juego), deberías considerar si los PNJs actuales bastan para reflejar dicho cambio. Si la respuesta es negativa, es posible que debas añadir uno, o modificar uno de los PNJ de forma significativa, añadiéndole más aspectos o modificando los existentes para que siga teniendo relevancia en este nuevo escenario.

La mayor parte del tiempo debería resultar obvio si la localización necesita un nuevo rostro (especialmente si el anterior murió o fue eliminado de la partida de forma permanente), o si ya no interesa a nadie.

Lord Bornhold se siente en deuda con los héroes después de que estos rescataran a su hijo Carris de las garras de la Reina de los Contrabandistas. Para reflejar esto, Ana cambia algunos aspectos y lo hace más amigo de los PJs y menos siervo de Barathar.

Tras la derrota de Barathar, Ana se figura que necesitará a alguien que ocupe su lugar. Carris y Barathar se hicieron amantes durante el cautiverio de este, y su muerte le produjo un gran dolor. De hecho, está tan disgustado que ha decidido ocupar su trono y convertirse en el **Rey de los contrabandistas de la Península Sindral**. Como ha jurado hacerse con el control del submundo criminal en nombre de Barathar, Ana le hace una ficha de PNJ y lo convierte en un nuevo villano con el que los PJs tendrán que enfrentarse. ¡El asunto pinta complicado!



PNJs recurrentes

Hay dos formas fundamentales de volver a usar a los PNJs: usarlos *para que los jugadores se den cuenta de cuánto han cambiado sus PJs* o para que vean *cómo ha reaccionado el mundo de juego a dichos cambios*.

En el primer caso no hace falta que cambies al PNJ; la idea es que la próxima vez que los PJs se lo encuentren vean que lo han dejado atrás, o que tienen cosas más importantes de las que preocuparse, o que ya no están al mismo nivel. Quizás puedas incluso cambiarlo de categoría; el que una vez fuera PNJ protagonista es ahora un secundario al que los PJs no prestarán mucha atención.

Cuando elijas la segunda opción, deberías permitir que los PNJs mejoren al igual que los PJs: dale nuevas habilidades y una o dos proezas, cambia sus aspectos, y haz lo que sea necesario para que sigan teniendo impacto sobre los planes de los PJs. Este tipo de PNJ puede servir como némesis durante unos cuantos arcos o, como mínimo, proporcionar una sensación de continuidad mientras los PJs se hacen más poderosos e influyentes.

Barathar mejoraba al mismo ritmo que los PJs. Era una villana importante, y Ana quería que siguiera siendo importante y un buen desafío hasta el final, así que cada vez que los PJs alcanzaban un hito, Barathar también lo hacía. También se benefició de un retoque allí y otro allá (aspectos modificados, cambios de habilidades), provocados por el impacto de las aventuras de los PJs sobre el mundo de juego.

Sir Hanley, el caballero que trató de impedir que entraran en Varendep la primera vez que llegaron a la ciudad, resultó duro de pelar en ese primer encuentro. Era un PNJ principal, y la competición con él fue la culminación de una partida entera. Lo derrotaron y le obligaron a que les dejara vía libre, tras lo cual perdió importancia. Les guarda rencor por ello, y alguna vez ha intentado inmiscuirse en sus asuntos, pero no avanzó a la misma velocidad que los PJs y ya no están al mismo nivel. La última vez que tuvieron un encontronazo con él le dieron una buena paliza y le mandaron de vuelta a su cubil para que se lamiera las heridas.



11

EXTRAS

¿QUÉ ES UN EXTRA?

En Fate, un **extra** es un concepto bastante amplio que sirve para describir cualquier cosa que forme parte de un personaje o esté controlado por este, pero cuyas reglas funcionen de forma especial. Si tu partida de Fate fuera una película, este apartado entraría en el presupuesto para efectos especiales.

Algunos ejemplos de extras:

- La magia o los poderes sobrenaturales.
- Las herramientas o equipamiento especializado, como las armas y armaduras mágicas de fantasía, o la alta tecnología de una partida de ciencia ficción.
- Los vehículos de los personajes.
- Las organizaciones y localizaciones que tengan influencia sobre los jugadores o que estén controladas por ellos.

Vamos a ayudarte a crear extras que encajen con tu partida y a darte algunos que quizás puedas aprovechar desde ya.

Los extras son como extensiones de la hoja de personaje, así que quien controle al PJ poseedor del extra también controlará dicho extra. Normalmente será un jugador, pero los PNJs también pueden tener extras controlados por el DJ.

Los extras precisan de un **requisito** o un **coste**.

Requisitos y
costes
p. 274

LA REGLA DE BRONCE: “EL FRACTAL FATE”

Aspectos
temporales

Antes de seguir, una cosa importante:

p. 57 **En Fate, todo puede tratarse como si fuera un personaje. Si lo necesitas, puedes darle aspectos, habilidades, proezas, casillas de estrés y consecuencias a cualquier cosa.**

Amenazas y

peligros
p. 208 Esta es nuestra Regla de Bronce, pero si has seguido el juego por internet quizás la conozcas como “El fractal Fate”. Ya proporcionamos algunos ejemplos a lo largo del libro: puedes colocar aspectos en el mundo durante su creación, poner aspectos temporales tanto en las escenas como sobre los personajes, y (si eres el DJ) usar los peligros del entorno como si fueran habilidades del mismo.

En este capítulo vamos a extender el concepto un poco más.

CÓMO CREAR UN EXTRA

Los extras empiezan con una conversación, la cual debería tener lugar durante la creación del mundo de juego o de los personajes.

Tu grupo necesita decidir lo siguiente:

- ¿Qué elementos de la ambientación son apropiados para hacer un extra?
- ¿Qué queréis que hagan los extras?
- ¿Qué elementos de los personajes necesitaréis para expresar completamente el potencial de los extras?
- ¿Cuál será el coste o requisito necesario para tener extras?

Una vez que hayas respondido, los ejemplos del libro te ayudarán a concretar los detalles y a redactarlos de forma apropiada. ¡Y ya está!

Componentes básicos

Lo más probable es que durante la creación del mundo de juego se te ocurrieran ideas para los extras; casi todos los juegos de fantasía tienen reglas para magia, mientras que un juego de superhéroes necesita superpoderes. Y si la acción va a girar en torno a un lugar importante (como la nave espacial de un personaje, su cuartel general o su taberna favorita), este también podría convertirse en un extra.

Por naturaleza, los extras tienden a acaparar un gran nivel de atención. Los jugadores siempre se sienten atraídos por los poderes mágicos, así que deberías esperar que haya al menos un jugador interesado por esa posibilidad. Cuando empecéis a hablar de extras, asegúrate de estar preparado para que los elementos elegidos se conviertan en una parte importante de la partida.

Ana y su grupo hablan de los extras para *Corazones de acero*.

La magia de Zird (y del Collegia Arcana) evidentemente aparece como la primera opción, al igual que las artes marciales de Landon. Luis y Telmo están de acuerdo en que no les apetece una larga lista de hechizos o movimientos de combate. Por otro lado, como es un mundo de fantasía donde existe la magia, todos piensan que debería haber objetos mágicos.

Repasando la lista de problemas y localizaciones, deciden no preocuparse por convertir a ninguno de estos en un extra; de todas formas se supone que van a estar viajando de un sitio a otro y que ninguno de los personajes tiene el suficiente interés en ninguna de las organizaciones como para que merezca la pena.

Para qué sirve un extra

Haz un esquema general de lo que esperas que el extra sea capaz de hacer en comparación con lo que ya hacen tus habilidades, proezas y aspectos. También debes pensar en la apariencia que tendrá el extra “en pantalla”. ¿Qué ve la gente cuando se usa? ¿Qué aspecto tiene y qué impresión deja?

Reflexiona sobre estos puntos en concreto:

- ¿Influye el extra sobre la historia? ¿Cómo?
- ¿Te deja el extra hacer cosas que otras habilidades no te permiten?
- ¿Hace el extra que tus habilidades sean más poderosas o útiles?
- ¿Cómo describirías el uso del extra?

Este paso es fundamental porque podría revelar que el extra en cuestión no aporta tanto como creías, lo que te impulsará a quitar o añadir cosas de su estructura.

En el caso de la magia de Zird, el grupo decide que quieren que el sistema sea bastante sencillo y abstracto, una herramienta más con la que resolver problemas, al igual que las artes marciales de Landon o la esgrimacino de Cyrene (el término técnico, según Laura); un mago altamente entrenado es tan peligroso como un espadachín altamente entrenado, pero no más.

Están de acuerdo en que tendrá influencia en la historia por varias razones. Se imaginan escenas llenas de incognoscibles sortilegios mágicos, situaciones en las que Zird se verá involucrado y conflictos por la insaciable sed de conocimientos del Collegia.

Deciden que la magia de Zird permitirá interactuar con el mundo sobrenatural de una forma fuera del alcance del común de los mortales, aunque siguen insistiendo en que no será más poderosa que las demás habilidades. Los efectos básicos serán los de las cuatro acciones normales, mientras que los rituales usarán los desafíos, conflictos y competiciones según resulte apropiado.

En concreto, eliminan la posibilidad de que haya “alta” magia, la del tipo que permite crear cosas de la nada, lanzar una lluvia de fuego sobre una ciudad, etc. Y de existir, sería como parte de una aventura y como producto de un grupo de gente haciendo grandes sacrificios.

Además, este tipo de magia no podrá mejorar otras habilidades, por lo que cada personaje seguirá teniendo algo en lo que destacar.

La magia de Zird es extraña. Telmo se imagina creando listas de requisitos e ingredientes sin lógica aparente: habrá cosas que podrá hacer rápido, y otras que no tanto: lo interesante es determinar cuándo sucede qué, y siempre supeditado al interés dramático. El grupo se siente cómodo con esta falta de definición, así que le dan el visto bueno.

Asignarle elementos de un personaje

Una vez tengas una idea general de cómo será el extra, piensa en qué “elementos de personaje” necesitará.

- Si el extra influye sobre la historia, debería usar aspectos.
- Si el extra puede intervenir en la escena, debería tener habilidades.
- Si el extra hace que algunas habilidades sean aún más sorprendentes, debería tener proezas.
- Si el extra puede sufrir daño o gastarse, debería tener estrés y consecuencias.

Un extra puede necesitar un aspecto como requisito, es decir, que quizás requiera un tipo concreto de aspecto de personaje para permitir usar las otras habilidades del aspecto. Puede que tu personaje haya nacido con un don, o haya alcanzado cierto nivel que le permita usar el aspecto. O, en el caso de que sea el propio extra el que resulta importante para la historia, quizás proporcione acceso a un nuevo aspecto.

Requisitos y costes
p. 274

Hay un par de formas en las que un extra puede usar habilidades: quizás sea una nueva habilidad que no está en la lista básica, o podría modificar una habilidad existente añadiendo nuevas funciones a sus cuatro acciones. El extra podría costar un hueco de habilidad en la creación del personaje o durante un avance. Es posible que un extra también incluya una o más habilidades existentes a las que el personaje tendrá acceso mientras tenga control sobre este.

Diseñar un extra como una proeza es como escribir una nueva proeza. El extra puede incluir varias proezas, e incluso las habilidades que esas proezas modifican. Los extras con proezas suelen costar puntos de recuperación.

Crear una proeza p. 88

Un extra que describa una capacidad básica de un personaje puede tener su propio medidor de estrés (diferente al físico o mental). Un extra que sea una entidad al margen del personaje (como un lugar o vehículo) puede tener su propio medidor de estrés físico. También puedes designar una habilidad que tenga influencia sobre el medidor de estrés, al igual que Físico proporciona casillas de estrés y huecos para consecuencias de daño físico.

Físico
p. 110

Teniendo claro lo que el extra hace, podrás elegir los elementos del personaje que mejor te ayuden a plasmar y usar tus ideas en la partida.

El grupo decide que la magia de Zird debería usar aspectos y habilidades, porque está claro que influirá en la historia y que proporciona otra forma diferente de tratar problemas. NO quieren que mejore otras habilidades, prefieren que funcione sin más, así que no necesitará proezas. Tampoco la ven como algo que necesite una “reserva de maná” o similar, así que no usará ni estrés ni consecuencias.

Requisitos y costes

Un **requisito** es la justificación narrativa que da acceso a un extra. Básicamente, el requisito te permite coger un extra gracias a uno de los aspectos de tu personaje, uno que explique por qué tu personaje lo recibió o es capaz de usarlo. También podéis simplemente decidir que el extra le sienta bien al personaje.

El **coste** es la manera de pagar el extra, y debe ser algo que provenga de los recursos que hay en la ficha de personaje: un punto de habilidad, un punto de recuperación, un hueco para proezas o un hueco para aspectos.

Afortunadamente, como los extras usan elementos con los que estamos familiarizados, resulta fácil pagar los costes, ya que basta con usar los huecos disponibles durante la creación del personaje. Así, si el extra es una nueva habilidad, simplemente lo colocas en la pirámide, como si fuera otra más; si es un aspecto, lo eliges como si fuera uno de los cinco que tienes disponibles; si es una proeza, pagas un punto de recuperación (o más) para obtenerlo.

Si el DJ no quiere que los jugadores se vean obligados a elegir entre tener extras o el paquete normal de un personaje recién creado, podría aumentar el número de huecos que los PJs obtienen durante la fase de creación; eso sí, asegúrate de que todos los PJs reciben el mismo número de huecos.

Ana determina que, como requisito para hacer magia, Zird debería tener un aspecto que refleje que fue entrenado en la magia del Collegia. Zird ya lo tiene, así que no es problema.

Como coste, y ya que su magia va a ser principalmente una habilidad, tendrá que coger una habilidad de hechicería y ponerla en la pirámide de habilidades. Por otro lado, y para no complicarse la vida, Ana decide que la habilidad en cuestión será la de Saber, sugiriendo que cualquiera podría hacer magia con el entrenamiento adecuado y un nivel alto en Saber, y que no se trata de un tema de derecho de nacimiento o genética. Telmo está de acuerdo: le gusta que sea así de práctico y sencillo.

La redacción

Una vez reunidos todos los elementos, puedes pasar a redactar el extra. ¡Enhorabuena!

Extra: Magia del Collegia Arcana

Requisito: Un aspecto que refleje tu entrenamiento en el Collegia.

Coste: Niveles de habilidad, gastados en la habilidad de Saber (normalmente también costaría puntos de recuperación, porque le estás añadiendo nuevas acciones a una habilidad, pero el grupo de Ana no quiere complicarse y acuerdan dejarlo así).

Los iniciados en la magia del Collegia son capaces de usar sus conocimientos para realizar efectos sobrenaturales, añadiendo las siguientes acciones a su habilidad de Saber:



Superar: Usa Saber para preparar y realizar rituales mágicos con éxito, o para responder preguntas sobre fenómenos arcanos.



Crear una ventaja: Usa Saber para alterar tu entorno con magia, o para colocar impedimentos físicos o mentales sobre un objetivo, como *Ralentizar movimiento* o *Mente nublada*. El objetivo puede defenderse usando Voluntad.



Atacar: Usa Saber para dañar a alguien mediante la magia, ya sea conjurando a los elementos o lanzando un ataque mental. El objetivo puede defenderse usando su Atletismo o Voluntad (dependiendo de la naturaleza del ataque), o su Saber (si también recibió entrenamiento mágico).



Defender: Usa Saber para defenderte de la magia hostil y otros efectos sobrenaturales.

EXTRAS Y AVANCES

¿Qué es un hito? Los extras avanzan de forma muy parecida a los elementos básicos, usando los hitos del capítulo de *La campaña de juego*. Algunas directrices:

p. 256

- El aspecto del extra puede cambiar tras un hito significativo, o uno trascendente si está vinculado al concepto principal de tu personaje.
- La habilidad de un extra puede avanzar tras un hito relevante o trascendente, siempre que el movimiento sea legal. También puedes ganar nuevas habilidades. Además, tras un hito significativo, puedes intercambiar niveles de habilidad entre una habilidad y un extra, como si este fuera una habilidad normal.
- La proeza de un extra puede mejorar cuando obtengas el punto de recuperación tras un hito trascendente. Puedes añadirle un nuevo efecto o comprar un nuevo extra con una proeza. También puedes cambiar un extra de proeza tras un hito significativo, tal y como harías con cualquier otra proeza.

Obviamente, hay muchos extras que usan más de un elemento de personaje. Te recomendamos que, para evitar confusiones durante la partida, le permitas a tus jugadores desarrollar los diferentes rasgos de este tipo de extras usando diferentes hitos.



MÁS EJEMPLOS DE EXTRAS

Vamos a mostraros varios extras ya diseñados, con diferentes niveles de detalle y relacionados con los géneros más comunes en los juegos de rol.

Valores de armas y armaduras

Hay varios apartados en esta sección que se refieren al valor de armas y armaduras. Puedes usarlos en partidas más violentas como parte básica del sistema en vez de como extras, es decir, en tu partida golpear con un arma hará más daño, y tener armadura lo reducirá.

El valor de un arma se suma a los aumentos obtenidos en un ataque. Por ejemplo, si tienes un arma:2, significa que cualquier golpe será 2 aumentos mayor de lo normal. También cuenta para empates, por lo que cuando uses un arma y empates podrás causar estrés en vez de ganar un impulso. Todo esto convierte a las armas en algo muy peligroso.

El valor de una armadura reduce los aumentos recibidos por un ataque. Por ejemplo, si tienes una armadura:2 todos los golpes tendrán 2 aumentos menos de lo normal. **Si golpeas y la armadura del objetivo reduce los aumentos a 0 o menos, no haces daño, pero ganas un impulso que podrás usar sobre tu objetivo.**

Te recomendamos fijar una escala para el daño de las armas que vaya de 1 a 4. Ten en cuenta que, con un simple empate, un arma:4 eliminará a *cuatro* PNJs anónimos de calidad Normal. A continuación crea otra escala para armaduras, basándote en lo que creas que será necesario para protegerse del todo contra las armas de cada nivel.

Ana le propone al grupo añadirle valores a las armas y armaduras, y estos se muestran a favor, así que se pone a crear un listado de armas con sus valores correspondientes. Es un mundo de fantasía, y uno bastante violento, así que recuerda lo dicho acerca de un "arma:4" y decide que cualquier arma grande y de dos manos (como un arma de asta o una espada claymore) podría acabar con un grupo de PNJs anónimos, incluso tras una tirada poco brillante.

Extrapolando ese valor, elaboran la siguiente lista:

Arma:1 para objetos como nudillos de acero, cachiporras y la mayoría de armas improvisadas. **Armadura:1** para ropa acolchada.

Arma:2 para armas blancas y garrotes de pequeño tamaño (por ejemplo, dagas y porras). **Armadura:2** para la combinación de jubón y cota de mallas.

Arma:3 para la mayoría de espadas, mazas y demás armas a una mano. **Armadura:3** para la cota de mallas con coraza.

Arma:4 para las armas de melé a dos manos. **Armadura:4** para armadura de placas completa.

LA SUMA CERO ES ABURRIDA

Antes de que te vuelvas loco creando tablas de armas y armaduras para tu campaña, deberías plantearte si *realmente* van a suponer una gran diferencia en las escenas de conflicto, porque la primera cosa que querrán hacer tus jugadores es cubrirse con armaduras y compensar cualquier ventaja que sus enemigos puedan tener. Y a menos que quieras que tus PNJs sean masacrados, tendrás que hacer lo mismo. Y si todos acaban usando el mismo tipo de armas y armaduras, acabarás teniendo una situación de suma cero, con lo que bien podrías volver a pedir que las tiradas de combate se hagan únicamente usando las habilidades básicas.

Una manera de manejar la situación es crear de forma deliberada diferencias entre los valores de armas y armaduras, permitiendo que haya algunos más altos que otros. Tienes a los historiadores de tu parte, porque casi ninguna armadura era capaz de proteger *completamente* de las armas con las que se enfrentaban. Puede que la cota de mallas desvíe la hoja de una espada, pero no valdrá de mucho contra el brutal golpe de una maza. De igual forma, una coraza podría absorber el impacto de la maza, pero sería vulnerable al golpe de una lanza o una estocada justo en el hueco entre las placas.

Otra posibilidad es hacer que las buenas armaduras sean realmente raras y estén reservadas a los extremadamente ricos, privilegiados y demás élite. Así que, aunque resulta fácil encontrar una espada arma:3, solo la Guardia Real de Carmelion tiene acceso al maestro herrero capaz de hacer armaduras de igual nivel. Puede que los jugadores se pasen una buena cantidad de tiempo tratando de comprar, robar u obtener una armadura de ese tipo, pero al menos habrás sacado algo de emoción o interés durante el proceso.

Ten en cuenta que si vas a ofrecer armas y armaduras de idéntico nivel, corres el riesgo de que su uso no cambie nada, por lo que el tiempo invertido en diseñarlas habrá sido en vano.

Superpoderes

La mayoría de juegos con superpoderes tienen en común dos cosas: el propósito del superpoder es convertir las cosas que hagas (tus habilidades) en algo increíble, y el concepto de la partida es que todos tengan un superpoder.

Esto último facilita mucho crear extras que sirvan para varias ambientaciones. No hay requisitos, porque todo el mundo puede tener uno, o basta con tener un aspecto que cuente el “Origen del poder”. Coge el poder que quieras y conviértelo en una proeza. Si necesitas ir más allá de los límites normales de una proeza para encajar el poder, sube su coste en un punto más de recuperación por cada dos aumentos (o acción adicional, o regla que vaya a romper) de efecto que añadas. Si vas a dividir el poder en varios “niveles”, haz que el gasto de puntos de recuperación pueda ser variable.

A continuación dale a cada PJ una cantidad adicional de puntos de recuperación para que se compren poderes.

Te vamos a dar unos cuantos de ejemplo. Fíjate que también valdrían para ambientaciones donde todo el mundo conozca unos pocos hechizos, o donde sea barato hacerse unos sencillos implantes cibernéticos.

Los hemos extraído de una partida llamada La ciudad cromada, hogar de Simón el simio cibernético (un superhéroe clásico con unos pocos implantes). Simón proviene de una sociedad de simios inteligentes y mejorados cibernéticamente que practican kung-fu.

Extra: Rayo de energía

Coste: 2 puntos de recuperación

Puedes usar Disparar para lanzar rayos de energía sin necesidad de armas u otros aparatos. Tienes libertad para decidir el aspecto de tus rayos: electricidad, fuego, luz, etc. (Esto no te cuesta puntos de recuperación porque Disparar ya sirve para atacar).

Ganas un +2 cuando usas tus rayos de energía para atacar o crear ventajas. Además, golpean como un arma:2. Si tu ambientación tiene armas mundanas, este poder tiene un valor de arma 2 niveles mayor que las armas mundanas más potentes disponibles.

Extra: Fuerza sobrehumana

Coste: De 2 a 6 puntos de recuperación

Tus ataques de Pelear son como un arma:2, y casi todos los usos de “fuerza bruta” con la habilidad Físico ganan +2. Aumenta los bonos en +2 por cada dos puntos de recuperación adicionales que gastes.

Extra: Supervelocidad

Coste: 3 puntos de recuperación

Siempre vas primero en los intercambios de un conflicto. Si hay otro personaje con Supervelocidad, comparad vuestro nivel de habilidad.

Ganas un +2 en las tiradas de defensa con Atletismo, o en competiciones basadas únicamente en la velocidad.

Excepto en el caso de obstáculos sólidos (como un muro de piedra), puedes ignorar los aspectos que impidan el movimiento. Además, puedes colocarte en la zona que elijas al principio de cada conflicto, ya que siempre tienes tiempo de llegar ahí.

Extra: Superresistencia

Coste: De 1 a 3 puntos de recuperación

Tienes armadura:2 para cualquier tirada de defensa contra daño físico. Cada punto adicional de recuperación añade 2 al nivel de la armadura.

Extra: Visión de rayos X

Coste: 2 puntos de recuperación

No necesitas tirar Percepción o Investigar si el objeto que buscas está detrás de un objeto opaco: el éxito es automático.

También te ayuda a esconderte, porque puedes ver si la gente te está buscando y dónde están. +2 a Sigilo para evitar ser descubierto.

PODERES Y ESCALADA DE PODER

Como puedes ver, crear poderes “equilibrados” para Fate es más un arte que una ciencia. Hay algunas equivalencias aproximadas a las que recurrir, como que 1 punto de destino = 1 invocación o 1 proeza, pero cuando empiezas a crear excepciones a las reglas, como en el caso de los rayos X, no hay manera fácil o rápida de determinar qué resulta demasiado poderoso. Todo depende de tu gusto, aunque es difícil romper Fate.

Así que no te partas la cabeza creando poderes: quédate con lo que suene bien, y si algo no funciona, cámbialo cuando puedas. Y dile a tus jugadores que no sean quisquillosos si tienes que recortar un poco algún poder.

Hay una guía más extensa sobre esto en *Fate Avanzado*.

Equipamiento especial

Al igual que con los poderes, el equipo suele potenciar lo que los jugadores son capaces de hacer, así que en un primer momento podría parecer que la mejor opción es usar las proezas como base (los veteranos del *Spirit of the century* recordarán la proeza de “Gadget personal”).

Sin embargo, el equipo también puede tener valor narrativo. Quizás la espada encantada tenga una leyenda y una personalidad propia. A lo mejor una familia lleva siglos ocultando un libro maldito. Usa aspectos para describir el equipo, y recuerda que será posible invocarlos y forzarlos. Si quieres, puedes darle un toque especial a las propias invocaciones, permitiendo un único uso de una proeza como bonificador.

Los aspectos de un elemento de equipo también pueden sugerir cuál es la mejor situación para usarlo, o señalar qué le hace diferente de los demás de su clase. Por ejemplo, el rifle de un francotirador podría ser ideal para *Un objetivo a largo alcance* o ser un modelo en particular que *Jamás, jamás se encasquilla*.

Te aconsejamos que no abuses del equipo especial y no le des a cada objeto de los PJs su propio aspecto o habilidad. Este juego va sobre los personajes, no sobre sus trastos. En principio deberías asumir que si tu personaje tiene una habilidad en particular, esta incluye el material necesario para que pueda desarrollarla con normalidad. Guárdate los extras para los objetos que tengan un valor único o personal, algo que no vaya a estar cambiando constantemente durante el transcurso de la campaña.

EQUIPO BASADO EN LA PARTIDA: CREACIÓN INSTANTÁNEA

Si no quieres liarle con los extras, hay una manera de crear equipo que no requiere demasiado trabajo: considera que el equipo son ventajas auto-creadas que metes en escena. Si el DJ puede crear *Callejones estrechos* o *Terreno abrupto*, ¿por qué no se van a poder describir las ventajas proporcionadas por el equipo?

Así que si el PJ tienen un rifle automático y se enfrenta a alguien armado con una simple pistola, dale un aspecto de *Mayor potencia de fuego* más una invocación gratuita al principio de la escena, al igual que si hubieras creado la ventaja con una tirada. De esta forma, podrás ajustar los beneficios a la circunstancia de la narración. Por ejemplo, si estás peleando en un callejón realmente estrecho, tu espada será menos útil que el cuchillo de tu oponente, así que tu contrincante tendría una invocación gratuita sobre el aspecto *Mala elección de arma*.

En las raras ocasiones en las que tienes el arma perfecta para un trabajo, el aspecto que ganes podría contar como un “crítico” y venir acompañado de dos invocaciones gratuitas.

Extra: Flagelademonios, la espada encantada

Requisito: Encontrar la espada durante la partida.

Coste: Ninguno

La espada Flagelademonios tiene un aspecto llamado *Asesina de demonios*. Si eres el portador de la espada, puedes invocar ese aspecto cuando peles o te enfrentes a demonios. También puedes ser víctima de un forzado debido al encantamiento de la espada, pues esta empuja a su dueño a destruir demonios con total entrega, y puede provocar que te olvides de tus propios deseos, que no puedas ocultarte de un demonio, etc.

Invocar el aspecto de la espada tiene otros efectos adicionales: puede expulsar cualquier demonio PNJ anónimo instantáneamente, sin conflicto ni competición, y es capaz de revelar la presencia de un demonio sin importar lo bien que se esconda.

Extra: La pistola de duelos de Brace Jovannich

Requisito: Poseer el aspecto *El legado de Brace*

Coste: Un hueco de aspecto (para el aspecto del requisito) y un punto de recuperación

Brace Jovannich era el más temido y respetado pistolero que jamás se haya conocido en Aedeann. Su pistola, mundialmente conocida por haber matado y herido a cientos, es ahora tuya. Solo tú sabes por qué no la tiras a un río y te ahorras el problema que supone su reputación.

Prepárate para que la gente te pida forzados cuando reconozca el arma y quiera una prueba de su reputación, o venganza por todo el dolor que causó, o cualquier otra clase de atención no deseada. Por otro lado, además de los obvios beneficios en combate, puedes invocar su aspecto y beneficiarte de su temible reputación.

La pistola te da un +2 a cualquier ataque de Disparar en un duelo personal. Estamos hablando de un duelo formal, no de elegir a un objetivo durante un tiroteo: tiene que haber un desafío, padrinos, etc. Si en tu partida estás usando armas con niveles, la de Brace tiene un nivel parecido al de las demás.

Cibertecnología y superhabilidades

En su mayor parte, la cibertecnología funciona como los superpoderes de más arriba: son “megaproezas” con un coste de recuperación basado en la cantidad de cosas extraordinarias que hacen.

Sin embargo, en algunas ambientaciones la cibertecnología tiene una función casi mágica, ya que permite construir cosas “de la nada” en el ciberespacio, creando una nueva clase de acciones relacionada con esa misma tecnología. Si tu partida es de ese tipo, necesitarás crear una habilidad, describiendo dónde puede usarse y cómo funciona.

Otro uso posible de las habilidades personalizadas es preparar arquetipos específicos para los personajes de la partida, de forma que haya situaciones donde haga falta un personaje en particular. En vez de que haya una habilidad de Pelear que cualquiera pueda coger podrías tener una de Guerrero que solo pueda coger el PJ Guerrero. Las historias de acción funcionan bien con este sistema porque los arquetipos ya vienen definidos por el género (por ejemplo, en las historias sobre ladrones siempre hay un cerebro, un conductor, un timador, etc.). Cuando uses este sistema asegúrate de que todos lo entiendan; si alguien trata de hacer cosas pertenecientes a otro arquetipo es más que probable que le vaya mal.

Extra: Interfaz

Requisito: Poseer un equipo de interfaz (se incluye con la habilidad)

Coste: Niveles de habilidad

La habilidad de Interfaz te permite interactuar con ordenadores y objetos de alta tecnología de una forma en la que la mayor parte del mundo no puede. Puedes introducirte en la mente de la máquina, hablar con ella como si charlaras con un amigo y darle una paliza como si estuvierais en un callejón oscuro. Evidentemente, la máquina también puede hacerte cosas a ti.



Superar: Usa Interfaz para hackear el sistema y arreglar un fallo de este, burlar medidas de seguridad, o para obligar a un cacharro tecnológico a que responda (o no) a un estímulo programado.



Crear una ventaja: Usa Interfaz para descubrir las características de una pieza de tecnología (es decir, sus aspectos), para diagnosticar por qué falla un sistema, para plantar datos o falsos estímulos en este, y para crear el caos en general.



Atacar: Usa Interfaz para dañar el sistema de forma directa.



Defender: Usa Interfaz para defenderte del ataque de un sistema. Una conexión por interfaz engancha literalmente tu cerebro a la red, así que una tirada fallida supondrá estrés físico y consecuencias.



Extra: Media

Requisito: Elegir el arquetipo “Periodista” durante la creación de personajes

Coste: Niveles de habilidad, más el coste en recuperación de las proezas incluidas

La gente puede esparcir rumores y cotilleos, pero tú le tienes tomado el pulso a la industria de la información. Basta tu palabra para que algo se convierta en noticia, ya sea en televisión, radio o Internet.



Superar: Usa Periodista para diseminar información entre la audiencia usando el enfoque que quieras. Será más difícil darle difusión a las noticias más locales o marginales. También resultará más complicado darle un enfoque propio si la historia ya fue adelantada por otras fuentes. Un éxito generalmente significa que el público se cree tu versión de los hechos, aunque los PNJs importantes pueden tener una opinión más formada o compleja.



Crear una ventaja: Usa Periodista para colocar aspectos en una situación o individuo, de forma que refleje la reputación que le hayas creado.



Atacar: Si tienes suficiente material como para dañar psicológicamente a alguien a través de una campaña de acoso o difamación, usa esta habilidad para realizar los ataques.



Defender: Usa Periodista para evitar daños a tu reputación o tranquilidad causados por el uso de la habilidad Periodista por parte de otra persona.

Proezas: Anuncios por palabras. Puedes usar Periodista para buscar servicios a través de la sección de anuncios por palabras realizando así el mismo tipo de acción de Superar ofrecida por Contactos.

Justicia popular. Puedes incitar a la gente a que actúe de forma violenta. Ganas dos PNJs anónimos Normales (+1) para una escena, los cuales atacarán a quien tú les digas.

Riqueza

En algunas partidas es importante llevar la cuenta del dinero que tiene tu personaje: señores feudales que compiten por el poder, Directores Ejecutivos que usan fondos financieros para atacar a sus enemigos, o incluso gánsters rivales de Las Vegas. Recuerda que Fate es bastante poco estricto con los números; no es un sistema en el que se recomiende llevar la contabilidad del número de piezas de oro que llevas en el bolsillo.

Cuando quieras que los recursos de un personaje sean finitos (como la riqueza), una buena opción es usar un marcador de estrés que represente el desgaste que sufra. Si lo haces así estarás creando un nuevo tipo de conflicto, pues el nuevo marcador podrá ser atacado y dañado, al igual que sucede con el estrés físico y mental.

También podrías hacer algo similar para simular el honor o la reputación en ambientaciones donde resulten importantes, como el Japón feudal.

Extra: Recursos (versión alternativa)

Requisito: Ninguno. Cualquiera puede coger la habilidad

Coste: Niveles de habilidad

Durante la creación de personajes recibes tres huecos especiales de consecuencias que puedes usar en conflictos relacionados con el dinero. Los huecos son de nivel leve (*Le debo 20 euros a un amigo*), moderado (*Préstamo exprés*) y grave (*Me quieren romper las piernas*).

Añade las siguientes acciones a la habilidad de Recursos:



Atacar: Puedes usar maniobras financieras para destruir los recursos de alguien u obligarle a gastar más de lo que puede, infligiéndole estrés y consecuencias a su riqueza. Si derrotas a alguien de esta manera, sus finanzas empeorarán de forma permanente.



Defender: Usa Recursos para resistirte a ataques que busquen destruir tu capital.

Especial: La habilidad de Recursos añade un nuevo medidor de estrés a tu ficha: el monetario. Puedes verte obligado a recibir estrés monetario cuando falles una tirada de Recursos; básicamente, usar tu dinero puede suponer que recibas un ataque. El estrés monetario no se recupera tan rápidamente como el físico o el mental. El marcador se reinicia cada partida, no tras cada escena.

Una opción de avance interesante es permitir una reducción permanente del nivel de Recursos a cambio de mejorar un extra en concreto (si esa mejora es algo que se pueda comprar con dinero).

Vehículos, localizaciones y organizaciones

Los hemos agrupado en una única categoría porque si quieres que sean importantes tendrán un impacto suficiente como para justificar sus propias hojas de personaje.

A veces no será necesario complicarse tanto, especialmente si buscas algo más sutil. Por ejemplo, si quieres añadirle algunas proezas interesantes a un vehículo podrías usar las reglas sobre superpoderes o equipamiento especial. Esta opción es para cuando quieres que el vehículo tenga su propia personalidad y vaya a ser un puntal de vuestra partida, convirtiéndose en algo tan emblemático como el *Enterprise* o el *Halcón milenario*.

Cuando le das sus propias habilidades a un extra, estás sugiriendo que este tiene la capacidad de actuar por sí solo, algo que tendrás que justificar. Según el extra, quizás también quieras redefinir para qué sirve la habilidad, o crear una nueva lista más apropiada para el funcionamiento del extra.

En esta partida, los jugadores reciben un puñado de puntos de recuperación, niveles de habilidad y huecos de aspectos extra para invertir en barcos. El grupo decide gastárselo todo en un único y legendario barco.

Extra: El jinete de las tormentas

Requisito: Ninguno. Es un elemento básico de la partida.

Coste: Niveles de habilidad, puntos de recuperación y huecos de aspectos, a pagar entre varios personajes

Aspectos: *El barco más rápido de la flota, Compartimentos ocultos para contrabando, Lord Tamarin quiere hundirlo*

Habilidades: (Representan a la tripulación. Los PJs pueden usar sus habilidades si son más altas)

Percepción Grande (+3)

Disparar y Navegar (equivalente a Conducir) Buenos (+2)

Proezas: **No corta el mar, vuela.** El *Jinete de las tormentas* le da +2 a cualquier tirada de Navegar para ganar una competición de velocidad.

Plagado de trampas. Cualquier PJ puede, pagando un punto de destino y como parte de su acción, accionar alguna de las sucias trampas escondidas en la cubierta o el interior del barco. Si lo hace, puede elegir entre un arma:2 para un ataque o sumar 2 al valor del arma de cualquier ataque con Pelear que realice a bordo del barco.



El siguiente extra es para una partida en la que cada PJ es el dirigente de una nación de un mundo de fantasía, y en la que la historia suele tratar sobre política internacional. Los PJs tendrán que crear una ficha aparte para llevar el control de la nación que gobiernen.

Extra: El Concilio de Ghiraul

Requisito: Ninguno. Es un elemento básico de la partida

Coste: Una reserva especial de niveles de habilidad, aspectos y proezas

Esta pequeña nación-estado es conocida por su vasta red de espías y leyes dirigidas a la protección de los más ricos y poderosos, normalmente a costa de la plebe... y tú eres su rey. Enhorabuena. Cuando te enfrentes a otras naciones, usa las características de este extra, no las de tu ficha. Estas habilidades representan el trabajo de tus espías, nobles, artesanos y ejércitos, respectivamente.

Aspectos: *Te estamos vigilando, El rico se come al pobre, Mentas afiladas y espadas romas*

Habilidades: Investigar Enorme (+4)
Recursos Grande (+3)
Máquinas Bueno (+2)
Pelear Normal (+1)

Proezas: **Contraespionaje.** El Concilio puede usar Investigar para defenderse cuando otra nación intente descubrir sus secretos. Un éxito crítico en la tirada de defensa le permite al Concilio hacer pasar como cierto un aspecto que contenga información falsa.



EXTRAS



Magia

Cuando estés creando un sistema de magia, la conversación previa es extremadamente importante porque resulta vital fijar con claridad tanto lo que la magia puede y no puede hacer como su potencia. No hay, entre los mundos de fantasía más populares, dos tipos de magia que tengan idénticas características. Además, la naturaleza del universo arcano es parte fundamental del funcionamiento del mundo. Por tanto, vamos a darte unos ejemplos bastante detallados, usando todos los elementos de un personaje.

Lucas el Poli Arcano es un PJ en la partida de Fate Cuerpo de Operaciones Ancestrales, inspirada en las películas de acción de Hong Kong y donde los personajes son un cuerpo especial que resuelve crímenes sobrenaturales en la ciudad imaginaria de San Jian, California. En la ambientación, la magia es un poder que se canaliza a través de espíritus ancestrales y semidivinos. Los poderes son específicos y de tipo “catálogo”, por lo que un espíritu del agua dará un beneficio diferente a un espíritu de la suerte. Además, la gente tiene marcadores de estrés kármico, equivalente a la resistencia de su alma.

Extra: La senda de Lucas

Requisito: Ninguno, cualquiera puede entrar en comunión con un espíritu del poder

Coste: Huecos de aspectos, niveles de habilidad, estrés y consecuencias

Durante la creación, un personaje recibe tres huecos de aspectos adicionales que podrá usar para describir su relación con un espíritu ancestral. El aspecto debería incluir algún tipo de contexto; algo como *Sujan me la tiene jurada* o *Dammar y yo nos respetamos mutuamente* resultaría apropiado.

Para usar poderes ancestrales debes coger una nueva habilidad llamada *Comunión*.

Comunión

Esta habilidad sirve para hacerse uno con los espíritus y poder manipular su energía.



Superar: Usa *Comunión* para negar la energía de espíritus menores e informes (es decir, PNJs anónimos) o para imponer tu voluntad a un espíritu ancestral con el que no estés vinculado actualmente. Es probable que fallar cualquiera de estas dos tiradas te cause daño kármico o consecuencias.



Crear una ventaja: Usa *Comunión* para apilar invocaciones gratuitas en tus espíritus ancestrales, o para resintonizar la energía espiritual de una zona en tu favor.



Atacar: Usa *Comunión* para ahuyentar temporalmente espíritus hostiles y demonios (Nota: No puedes atacar a seres humanos y demás entidades corpóreas de forma directa usando esta acción).



Defender: Usa *Comunión* para defenderte de influencias hostiles sobrenaturales. Si fallas al defenderte, recibes estrés kármico (Nota: No puedes defenderte de seres humanos y demás entidades corpóreas de forma directa usando esta acción).

Especial: *Comunión* te proporciona casillas de estrés y huecos de consecuencias kármicas extra, usando las mismas reglas que para *Físico* y *Voluntad*. Las consecuencias de un ataque kármico resintonizan de forma literal el universo que te rodea, por lo que consecuencias como *Mala suerte* o *Rodeado por la tristeza* son buenas opciones.

Cada espíritu ancestral recibe una descripción, la cual incluye los poderes que ofrece, su filosofía y los beneficios que otorga. Puedes ganar dichos beneficios gastando una invocación gratuita que hayas obtenido con la habilidad de Comunión o gastando dos puntos de destino. Un beneficio debería permitirte que simplemente digas que algo sucede en la historia, sin necesidad de que tires.

Sujan, el Espíritu de la Protección

Poderes: Defensa y protección

Filosofía: Incluso frente a grandes adversidades, toda vida merece ser protegida y preservada

Beneficios:

- Puedes prevenir cualquier calamidad del destino una vez por escena: evitar un accidente de tráfico, detener a un despistado antes de que se caiga por un precipicio o poner a alguien fuera del alcance de una explosión. No hace falta tirar, simplemente lo logras. No puedes usar este beneficio para alterar lo sucedido anteriormente, solo para cambiar las consecuencias.
- Puedes alzar un Enorme (+4) escudo de energía para protegerte a ti y a quien elijas. Puedes apilarlo con cualquier otra oposición activa que tú o tu objetivo protegido podáis ofrecer. Tan pronto como alguien supere la oposición, el escudo desaparece y debes volver a invocarlo. (Sí, puedes apilar varias invocaciones gratuitas de este tipo y crear un escudo de nivel titánico. Pero es posible que haya espíritus cuyo poder pueda derribar dicho escudo).



Esta es una propuesta para una partida de fantasía con escuelas de magia tradicionales.

Extra: Escuelas de Poder

Requisito: Un aspecto que designe la orden a la que perteneces

Coste: Un hueco de aspecto (el del requisito), niveles de habilidad (más o menos), recuperación

Tu aspecto te permite ser miembro de una de las numerosas Órdenes Arcanas. Dichas Órdenes tienen su propia ficha, con aspectos, habilidades y proezas. Ser miembro de una Orden te permite “adoptar” parte de su ficha como si fuera la tuya propia.

Solo puedes pertenecer a una Orden al mismo tiempo, y abandonar una es algo que casi nunca ha sucedido en la historia (es decir, que es un objetivo interesante que los PJs podrían perseguir a lo largo de una campaña).

La Liga Negra

Aspectos: *El engaño es la única verdad, Los muertos nos observan, Acaba con tus superiores antes de que ellos acaben contigo*

Habilidades: Enorme (+4) Aprender
Grande (+3) Crear
Bueno (+2) Destruir
Normal (+1) Cambiar

Proezas: **Nigromancia.** +2 para usar alguna de las habilidades de la Liga Negra si el objetivo es un cadáver.

Guardar secretos. Una vez por escena puedes volver a tirar cualquier tirada de Engañar y quedarte con el mejor resultado.

Juegos de sombras. Cuando uses la habilidad de Crear añade una invocación gratuita adicional a cualquier aspecto temporal relacionado con invocar oscuridad.

Las habilidades mágicas son Crear, Destruir, Aprender y Cambiar. Cada Orden le da su propia prioridad, desde Enorme hasta Normal. Cuando realices una acción mágica debes usar el nivel *más bajo* de habilidad de tu Orden o tu propio Saber.

Ganas una proeza gratis de entre las de tu Orden, y puedes obtener otras pagando el punto de recuperación correspondiente. Puedes invocar o ser forzado por los aspectos de la Orden como si fueran tuyos.

Puedes recurrir a tus habilidades mágicas cuando algo impida el uso de tus habilidades mundanas. Por ejemplo, si no puedes interrogar al sospechoso porque falleció, puedes hacer una tirada de superar para Aprender lo que necesitas saber a través de la magia. Si alguien sufre una depresión tal que nada pueda ayudarte podrías crear una ventaja con Cambiar que altere su humor.

RESUMEN DE REGLAS

La escala (p. 9)

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

Tiempo real (p. 194)

- **Intercambio:** el tiempo que cada jugador tiene en un turno.
- **Escena:** el tiempo necesario para resolver una acción.
- **Partida:** el tiempo que se juega en una sesión.
- **Aventura:** un episodio.
- **Arco:** una temporada.
- **Campaña:** todas las partidas de una ambientación.

Tirada de habilidad

(p. 130)

Tira cuatro **dados Fate** y añade el valor de la **habilidad**. Compáralo con el de tu oponente. Por cada paso en la escala en el que superes a tu oponente ganas un **aumento**.

Tipos de oponentes

(p. 131)

- **Activo:** otro personaje que tira contra ti.
- **Pasivo:** un valor estático en la escala.

Los cuatro resultados (p. 132)

- **Fallo:** tu acción falla, o tiene éxito pagando un coste alto.
- **Empate (0 aumentos):** éxito con un coste bajo.
- **Éxito (1-2 aumentos):** éxito sin coste alguno.
- **Éxito crítico (+3 aumentos):** éxito con un beneficio adicional.

Las cuatro acciones (p. 134)



Superar: superar un obstáculo.



Crear una ventaja: invocar un aspecto de forma gratuita.



Atacar: dañar a otro personaje o cosa.



Defender: prevenir ataques o ventajas contra ti.

Reducir el daño (p. 160)

Tacha una de las casillas de estrés de valor igual o superior al del ataque, coge una o más consecuencias, o combina ambas opciones. Si no puedes reducir el daño a cero, eres derrotado.

Consecuencias (p. 162)

- **Leve:** -2 al valor del ataque.
- **Moderada:** -4 al valor del ataque.
- **Grave:** -6 al valor del ataque.
- **Extrema:** -8 al valor del ataque y cambio permanente de un aspecto del personaje.

Curación (p. 164)

- **Leve:** superar Bueno(+2), una escena entera.
- **Moderada:** superar Enorme (+4), una partida entera.
- **Grave:** superar Fantástico (+6), una aventura entera.

Tipos de aspectos (p. 56)

- **Aspectos de partida:** elegidos durante la creación de la partida.
- **Aspectos de personajes:** permanentes, elegidos durante la creación del personaje.
- **Aspectos temporales:** duran una escena, hasta que se superen o sean irrelevantes.
- **Impulsos:** dura hasta que sea invocado.
- **Consecuencias:** dura hasta que se recupere.

Invocar aspectos (p. 68)

Gasta un punto de destino o una invocación gratuita. Elige uno:

- +2 a una tirada de habilidad.
- Repite la tirada.
- Trabajo en equipo: +2 a la tirada de otro personaje.
- Obstáculo: +2 a un oponente pasivo.

Las invocaciones gratuitas se apilan entre sí y con las de pago.

Forzar aspectos (p. 71)

Acepta una complicación a cambio de un punto de destino.

- **Basado en un evento:** Tienes el aspecto _____ y estás en una situación _____, así que tendría sentido que (por desgracia) te pase _____. Maldita sea.
- **Basado en una decisión:** Tienes el aspecto _____ y estás en una situación en la que _____, así que tendría sentido que decidieras _____, lo cual acaba mal cuando _____.

Recuperación (p. 80)

Empieza cada partida con una cantidad de puntos de destino igual a tu recuperación. Si terminaste la última partida con más puntos de destino, conservas esos puntos extra. Al final de la partida, vuelves a tener los mismos puntos que tu recuperación.

Gastar puntos de destino

(p. 80)

Gasta un punto de destino para:

- Invocar un aspecto.
- Activar una proeza.
- Rechazar un forzado.
- Declarar un detalle de la historia.

Desafíos (p. 147)

- Deberá hacerse una tirada de superar por cada obstáculo u objetivo que requiera una habilidad diferente.
- Para determinar el resultado final, interpreta de forma conjunta el fallo, el coste y el éxito de cada tirada.

Competiciones (p. 150)

- Los personajes en conflicto tiran por la habilidad apropiada.
- Quien obtenga el resultado más alto obtiene una victoria.
- Si tienes un éxito crítico y el otro no, la victoria es doble.
- Si los resultados más altos empatan entre sí, nadie gana y sucede un giro inesperado.
- El primer participante que consiga tres victorias gana la competición.

Conflictos (p. 154)

- Crea la escena, describe el entorno en el que se desarrolla el conflicto, crea aspectos temporales y zonas, y determina quién participa y en qué bando está.
- Determina la iniciativa.
- Comienza el primer intercambio:
 - En tu turno, realiza una acción y determina su resultado.
 - En el turno de los demás, defiéndete o responde a sus acciones cuando sea necesario.
 - Cuando todos hayan jugado su turno, empieza un nuevo intercambio.
- El conflicto termina cuando todos los miembros de un bando son derrotados o se han rendido.

Ganar puntos de destino

(p. 81)

Ganas un punto de destino cuando:

- Aceptas un forzado.
- Invocan uno de tus aspectos en tu contra.
- Te rindes en un conflicto.

GUÍA PARA EL VETERANO

Esta es una nueva versión de Fate que desarrollamos para actualizar y unificar el sistema. A continuación tienes una guía con los principales cambios al sistema de versiones anteriores, como las usadas en *Spirit of the Century* o *The Dresden Files: El juego de rol*.

Creación de personaje y de la partida

- La creación de partidas es una variante de la creación de ciudades para Dresden, pero bastante reducida. Como mínimo tienes que crear dos aspectos llamados “problemas” y que definirán tu partida. Tienes la opción de profundizar y añadirle aspectos a rostros y localizaciones.
- En esta edición de Fate hay menos aspectos, y recortamos el número de fases a tres: una aventura importante y dos apariciones como estrella invitada. Nos dimos cuenta de que es más sencillo inventarse cinco buenos aspectos que siete o diez. Y como por otro lado hay aspectos de partida y es posible crear aspectos temporales, tampoco es que os vayan a faltar cosas para invocar o forzar.
- Si tu partida va a usar un montón de extras, o si hay cosas específicas que quieres que cada persona describa con aspectos (como su especie o nacionalidad), puedes aumentar el número de huecos para aspectos. No te recomendamos que uses más de siete; nuestra experiencia es que cuando tienes muchos aspectos hay algunos que acaban por olvidarse.
- Si has jugado a *The Dresden Files: El juego de rol* recordarás que en esa versión usábamos las columnas de habilidad en vez de la pirámide. En esta versión de Fate queremos que la creación de personajes fuera lo más rápida y accesible posible, así que nos decantamos por una pirámide Enorme (+4). Si prefieres usar una columna, adelante: dispones de 20 puntos de habilidad. La columna de habilidades no ha desaparecido del todo, pero ahora solo se usa para los avances (página 258).
- 3 puntos de recuperación y 3 proezas gratuitas. Las casillas de estrés funcionan exactamente igual que en *The Dresden Files: El juego de rol*.

Aspectos

- Las invocaciones gratuitas se pueden apilar con las normales o en conjunto con otras invocaciones gratuitas en el mismo aspecto. Además, un aspecto puede soportar más de una invocación gratuita al mismo tiempo.
- Invocar un aspecto vinculado a otro jugador le da a este un punto de destino al final de la escena.
- Los forzados se dividen en dos clases específicas: decisiones y eventos. Esto no cambia su funcionamiento, es más una clarificación, pero merece la pena mencionar el cambio.
- Los aspectos de escena han sido rebautizados como aspectos temporales, para eliminar confusiones sobre su flexibilidad a la hora de usarlos.

Acciones y demás

- La lista de acciones se ha reducido bastante, y ahora solo hay cuatro: superar, crear una ventaja, atacar y defender. El movimiento ha pasado a formar parte de la acción de superar; crear una ventaja ha unificado las acciones de evaluar/declarar/maniobrar bajo una sola denominación; y ahora los bloqueos pueden realizarse de diferentes formas.
- El sistema ya no se basa en un sistema binario de éxito/fallo. Ahora hay cuatro resultados: fallo (o éxito pagando un coste alto), empate (o éxito a un coste menor), éxito y crítico. Cada resultado tiene un efecto mecánico o narrativo, basado en la acción que lo haya producido. El crítico es básicamente igual al de las versiones anteriores de Fate, pero el efecto es más global.
- Los desafíos y competiciones han sido rediseñados y ahora son mucho más simples.
- Los límites de zona se han reemplazado por el uso de aspectos temporales a la hora de determinar si hace falta tirar para moverse. La acción de moverse una zona será gratuita siempre que no haya nada que se interponga en el camino.
- En ese sentido, las acciones secundarias y los modificadores de habilidad han desaparecido del todo. O hay algo que haga interesante la tirada, o no lo hay.
- También se ha simplificado bastante el trabajo en grupo: todo aquel que tenga al menos Normal (+1) en la habilidad le suma +1 a la persona con el nivel de habilidad más alto.

Creación de aventuras

- Nos parece que los nuevos consejos son bastante mejores.

Extras

- Existen. Mientras que los anteriores juegos Fate tenían una forma específica de gestionar los poderes, gadgets y demás, ahora tienes una variedad de opciones para elegir que se aprovecha de lo fácil que resulta manipular el sistema.

IDEA DEL PERSONAJE

Concepto principal - Aspecto

Complicación - Aspecto

Nombre

LAS TRES FASES

Primera fase: tu aventura

Aspecto de la primera fase

Segunda fase: cruce de caminos

Aspecto de la segunda fase

Tercera fase: otro cruce de caminos

Aspecto de la tercera fase

HABILIDADES

- Una a nivel Enorme (+4)
- Dos a nivel Grande (+3)
- Tres a nivel Bueno (+2)
- Cuatro a nivel Normal (+1)

PROEZAS Y RECUPERACIÓN

- Tres proezas = Recuperación de 3
- Cuatro proezas = Recuperación de 2
- Cinco proezas = Recuperación de 1

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

- Un Físico Normal o Bueno te da una 3ª casilla de estrés físico.
- Un Físico Grande o Enorme te da una 3ª y 4ª casilla de estrés físico.
- Un Físico Excelente o mejor te da una 3ª y 4ª casilla de estrés físico más un hueco adicional para una consecuencia leve.
- Una Voluntad Normal o Buena te da una 3ª casilla de estrés mental.
- Una Voluntad Grande o Enorme te da una 3ª y 4ª casilla de estrés mental.
- Una Voluntad Excelente o mejor te da una 3ª y 4ª casilla de estrés mental más un hueco adicional para una consecuencia leve.

IDENTIDAD

ZARD el ARCANO

Un^o sabio de rasgos oscuros y una barba oscura en forma de triángulo.

Capacidad de recuperación

2

FATE

B Á S I C O

TM

ASPECTOS

Mag^o de ^oadquirir

Rival^o en el Colegio Arcana

Si no he estado allí, he leído sobre ello

¿En la cara no!

No aguant^o a los idiotas

HABILIDADES

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Normal (+1)

Saber

Carisma

Aletismo

Pelear

Mag^omas

Voluntad

Recursos

Contratos

Investigar

Percepción

EXTRAS

Magia del Colegio Arcana

PROEZAS

Sabio y curandero. Puedes hacer intentos de curación usando Saber. Simpático embustero. Puedes usar Carisma en vez de Engañar para crear una ventaja basada en una mentira.

Poderes educativos. Una vez por escena puedes gastar un punto de destino (y un par de minutos de observación) para hacer una trada especial de Investigar que represente tu enorme talento educativo. Por cada aumento que consigas puedes crear o descubrir un aspecto, tanto en una escena como en el objetivo de tu análisis aunque solo puedas invocar poris uno de ellos.

¡Leí algo sobre eso! ¡Has leído cientos (o milaso miles) de libros sobre multitud de temas. Puedes gastar un punto de destino para usar Saber en vez de cualquier otra habilidad en una trada o intercambio, siempre que puedas explicar que hayas leído sobre lo que vas a hacer.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave

2 Leve

IDENTIDAD

Nombre

Descripción

Capacidad de recuperación

FATE™ BÁSICO

ASPECTOS

Concepto principal

Complicación

HABILIDADES

Excelente (+5)

Enorme (+4)

Grande (+3)

Bueno (+2)

Normal (+1)

EXTRAS

PROEZAS

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1

2

3

4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1

2

3

4

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave



Leve

ÍNDICE

- Acciones 86, 134, 174
- Ambientación 20, 183
- Amenazas 208
- Arcos 194, 252
- Armaduras 277
- Armas 277
- Aspectos 3, 6, 12, 32, 34, 36, 40, 43, 44, 53, 56, 68, 202, 210, 273
- Aspectos de partida 24, 57, 229
- Aspectos de personaje 57, 229, 245, 256
- Aspectos temporales 57, 75, 136, 156, 170, 187
- Atacar 140, 149, 153, 160
- Aumentos 10, 132, 140, 193, 197
- Aventuras 194, 226, 246
- Campañas 195, 252
- Caras 229
- Columnas de habilidades 258
- Competiciones 150, 173, 196
- Complicaciones 34, 53
- Concepto principal 32, 52
- Conflictos 154, 205, 223
- Consecuencias 7, 47, 50, 58, 162, 258, 260, 273
- Costes 274
- Creación de partidas 17, 182
- Creación de personajes 29, 262
- Crear una ventaja 70, 78, 149, 153, 170, 175, 205, 223
- Dados Fate 3, 8, 130, 187
- Daño 216
- Decisiones 73
- Defender 142
- Defensa 159
- Defensa completa 159
- Derrota 168
- Desafíos 147, 172, 173, 196
- Director de juego (DJ) 3, 4, 82
- Empate 132
- Escala 9, 21, 46, 86
- Escenas 155, 178, 194, 238, 240, 246
- Estrés 6, 47, 50, 86, 160, 273
- Éxito 132
- Éxito a un coste 132, 189
- Éxito crítico 132
- Extras 6, 184, 269
- Fallo 132, 188
- Fallos 193
- Fases 38, 40, 42, 44
- Forzado basado en un evento 72
- Forzar un aspecto 6, 12, 14, 71, 81, 207, 211
- Fractal Fate 270
- Golpe 140
- Habilidades 7, 46, 53, 86, 96, 130, 136, 202, 256, 258, 273, 283
- Habilidades, límite 46, 260
- Habilidades, pirámide de 46
- Hitos 248, 255, 256, 263, 276
- Hoja de personaje 3
- Impulsos 58
- Impulsos, consolidar 59
- Iniciativa 158
- Intercambios 151, 159, 194
- Invocaciones gratuitas 70
- Invocar aspectos 6, 12, 68, 80, 210, 293
- Jugadores 3, 4
- Localizaciones 26
- Movimiento 169
- Muerte 168
- Oponente activo 10, 131, 133
- Oponente pasivo 10, 131, 133, 191
- Partidas 194
- Personajes jugadores (PJs) 27, 30
- Personajes no jugadores (PNJs) 4, 26, 82, 179, 213, 222, 236, 260, 266
- PNJs anónimos 214
- PNJs principales 220
- PNJs secundarios 218
- Preguntas narrativas 232
- Problemas 22, 57, 227, 229
- Proezas 7, 48, 53, 80, 87, 202, 256, 273
- Puntos de destino 3, 12, 48, 53, 56, 68, 71, 80, 82, 167
- Recuperación 7, 49, 53, 56, 80, 87, 260
- Recuperarse de una consecuencia 164
- Regla de Bronce 270
- Regla de Oro 185
- Regla de Plata 185
- Rendirse 81, 167
- Requisitos 274
- Rostros 26
- Superar 134, 147, 169
- Tamaño 21, 184
- Tiempo de partida 194, 200
- Tiempo real 194
- Trabajo en equipo 174
- Turbas 216
- Varios objetivos 205
- Zonas 157, 169

DONDE LOS PERSONAJES DESCUBREN SU DESTINO

La suma sacerdotisa de una horda bárbara, un pistolero no-muerto del salvaje oeste y un alférez de la Fuerza Intergaláctica de Seguridad no pueden ser más diferentes entre sí, pero todos tienen una cosa en común: necesitan un buen motor con el que desarrollar sus historias.

Fate Básico es ese motor.

Fate Básico es la última versión del premiado sistema de juego **Fate**, obra de Evil Hat Productions. Las reglas se han simplificado y clarificado, pero sin perder la flexibilidad que las caracteriza. Piensa una historia. **Fate Básico** la hará posible.

En este libro encontrarás:

- **Reglas sencillas** para la creación de personajes y ambientaciones.
- **Consejos infalibles para la narración**, para que tanto los jugadores como el director de juego tengan la mejor experiencia de juego posible.
- **Un sistema bien explicado** para guiar a jugadores veteranos y novatos.
- **Nuevas y mejores formas de entender** las acciones de los personajes, los aspectos, los forzados... ¡y más!

**CUENTA TU HISTORIA
TIRA LOS DADOS
¡AFRONTA TU FUTURO!**



FATE™ BÁSICO

PVP: 25€



www.nosolorol.com