

# Espías en Fate

El pasado 22 de octubre de 2010, Rob Donoghue publicó en su recomendable blog [Some.Space.to.Think](http://Some.Space.to.Think) un interesante artículo sobre las reglas que está usando con su grupo para una campaña de espionaje. Tanto FATE como la temática nos llaman la atención, nos hemos decidido a traducir el texto para disfrute general.

El artículo original se encuentra en <http://rdo.noghue.blogspot.com/2010/10/fate-spies.html>. Desde aquí queremos agradecer a Rob que nos haya dado permiso para la traducción.

---

Estas son las reglas que estoy usando para mi campaña de espionaje en la Guerra Fría. En ella hay un leve elemento súper, pero lo he separado de este resumen. Puede que en algún momento lo escriba como algo independiente, pero francamente, la parte súper es la menos estable del sistema.

## Creación de personajes

Como en casi todos los juegos Fate, la creación de personaje se hace con todos los jugadores juntos describiendo algunos elementos de su historia compartida. Asumiremos que al comienzo de la partida los jugadores serán una unidad o célula establecida y que esa confianza entre jugadores se puede considerar sólida. Para una partida con más conflictos en el grupo, añade algo de confusión a la creación de personajes.

## Aspectos

Los personajes tienen cinco aspectos. Los tres primeros se relacionan con la historia del personaje y su trasfondo, mientras que los dos últimos proceden de misiones en las que el personaje ha coincidido con el grupo.

## Aspectos de trasfondo

Para el agente, el primer aspecto elegido debería ser el aspecto primario. Este es el término que se usaría si hubiese que describir el personaje con una sola frase. Puede ser un rol como asesino o mecánico, o puede ser algo que hable de su historia como superviviente solitario. No hay nada que distinga mecánicamente este aspecto de los otros, pero va a decir mucho sobre el papel del personaje durante el juego, por lo que es importante tener cuidado al formularlo.

Los otros dos aspectos deberían representar el pasado y futuro del personaje, de dónde viene y adónde va. El primero refleja de dónde viene el personaje (su pasado, familia, educación y cosas así) y el segundo refleja cómo entró en la agencia o su estancia en ella (o en cualquier otro servicio) antes de unirse al equipo.

## Aspectos detonantes

Los dos últimos aspectos serán los detonantes, misiones en las que el grupo ha trabajado unido. Los detalles de estos trabajos deben ser creados entre los jugadores y el DJ.

## Anclas

Después de elegir todos los aspectos, cada jugador necesita definir un ancla para cada uno de sus aspectos. Un ancla es una persona, lugar o cosa que representa ese aspecto a ojos del jugador. Se espera que con cierta frecuencia el DJ ponga en juego estas anclas para garantizar que incluso los aspectos más abstractos tengan suficiente presencia.

## Roles

Hay ocho especialidades que cubren por completo las actividades de un agente:

- Atleta
- Diplomático
- Observador
- Político
- Erudito
- Soldado
- Técnico
- Ladrón

Se clasificarán en uno de estos 4 niveles:

- Mundial (+6)
- Élite (+4)
- Entrenado (+2)
- No entrenado (+0)

Los agentes están excepcionalmente dotados, de modo que tendrán una especialidad a nivel mundial, dos de élite, cuatro entrenadas y una sin entrenamiento.

## Desglose de especialidades

### Atleta

Cubre la mayoría de las actividades físicas como correr, saltar y escalar. Realmente es bastante

sencillo. Si no hay otra especialidad física apropiada para una tarea, usa atleta.

Un atleta de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios:

- *Movilidad*: El personaje puede hacer el tipo de cosas que hace Jackie Chan o locuras a lo parkour. En entornos en los que una persona normal tendría que moverse con lentitud, el personaje puede desplazarse libremente en todas las direcciones.
- *Bruto*: El personaje es fuerte como un toro y en una explosión de fuerza puede hacer cosas como romper cuerdas o derribar puertas.

Un atleta de nivel mundial recibe ambos beneficios de élite.

### Diplomático

Cubre la mayoría de las interacciones sociales, desde hacer amigos a mentir para impresionar al sexo opuesto. No cubre la percepción social (que queda en el terreno del Observador).

Un diplomático de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios:

- *Pregunta sutil*: Puedes decirle al DJ que quieres la respuesta a una pregunta específica antes de entrar en conversación con un PNJ. Si conversas con él durante un tiempo razonable, desviarás la conversación con sutileza de forma que consigas la respuesta que recibirías si hubieras preguntado.
- *Plantar la semilla*: Tras unos minutos de conversación, puedes implantar una idea en alguien mediante indirectas y lenguaje sutil. Esto no es ni control mental ni hipnotismo, tan solo situar una idea de la misma manera que una canción se te mete en la cabeza. No es una maravilla, pero puede ser una buena forma de ayudar a alguien a tener una idea brillante.

- *Tahúr*: En cualquier juego de azar donde participen otros jugadores, el personaje puede tirar diplomático en lugar de suerte (que es 0).
- *Gracia peligrosa*: En cualquier situación social donde existan reglas de etiqueta, puedes forzar (o evitar) que alguien meta la pata (incluyéndote a ti mismo).

Un diplomático de clase mundial puede elegir dos beneficios de élite.

## Observador

Controlan lo que está sucediendo. Confían en sus agudos ojos y oídos así como en su afilada inteligencia para separar el grano de la paja.

Un observador de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios:

- *Lectura en frío*: Al entrar en una escena, el observador puede pedir una respuesta franca a una de las siguientes preguntas:
  - ¿Quién es la persona más peligrosa en la sala?
  - ¿Quién es la persona más importante de la sala?
  - ¿Quién me está vigilando?
  - ¿Dónde está la salida más cercana?
- *Las caras son un libro abierto*: Siempre que haga una tirada contra otra persona que implique engaño (como para saber si alguien está o no mintiendo) se le dirá al jugador, después de la descripción, lo que obtuvo su oponente en la tirada.
- *Elemental*: Cuando un personaje encuentra un fragmento de información, puede pedir otro fragmento que pueda extrapolar del primero (como el peso de una persona por sus huellas) más allá de lo que obtendría por su tirada.

Un observador de clase mundial puede elegir dos beneficios de élite, o puede quedarse con un único beneficio (Lectura en frío o Elemental) y pedir la respuesta a dos preguntas.

## Político

Cubre todas las interacciones con gente que no necesita caerte bien. Los buenos políticos comprenden cómo funcionan las estructuras de poder, pueden dar buenas órdenes y encontrar agujeros en las que reciban. Entienden la ley y, quizá lo más importante para un agente, saben de papeleo. Más allá de su utilidad en una misión, un político tiene la habilidad necesaria para solicitar recursos para una misión o solicitar apoyo con efectividad.

Los políticos de élite pueden elegir uno de los siguientes beneficios:

- *Un poco de leyes*: El político es en realidad un abogado, y tiene la educación y los documentos para probarlo. Está lo suficientemente familiarizado con las leyes internacionales como para jugar con ellas en cualquier país del que pueda hablar su lengua. Los beneficios exactos varían de un país a otro, pero incluso en aquellos con escasa protección para los abogados, el conocimiento de la ley puede ser útil.
- *SOP*: El político conoce las reglas y normativas de cualquier organización lo suficientemente grande como para tener reglas. Esto quiere decir que puede identificarlas inmediatamente y hacer declaraciones sobre cómo se supone que responden ante situaciones específicas. Por ejemplo, "Vale, esos son miembros de Seguridad Hércules; eso implica equipos de 4 hombres, patrullas en intervalos de media hora y un descanso obligatorio para el almuerzo de al menos 45 minutos"
- *Pez gordo*: El político es una personalidad de importancia, si no una eminencia. Puede poseer una elevada cantidad de acciones de una importante empresa o pertenecer a la realeza de algún lugar donde eso importe, pero en cualquier caso, se mueve en los círculos que manejan los hilos.

Un político de clase mundial puede tener dos de esos beneficios, o puede elegir centrarse en Pez gordo, en cuyo caso pertenece a la docena de figuras secretas que mueven los hilos tras el escena-

rio. Si esto es o no posible para un jugador es una decisión de la mesa de juego.

## Erudito

Saben cosas. Tan simple como eso. Además de que hay muchas situaciones en que la aplicación de este rasgo es obvia, también tiene la ventaja de ser el rasgo por el que se tira en caso de que ningún otro parezca apropiado. La erudición puede usarse para hacer declaraciones que parezcan apropiadas o para permitir al agente conseguir respuestas sin tener que documentarse.

Un erudito de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios:

- *Lingüista*: El agente es un maestro de cierto número de idiomas diferentes (y sin especificar). En la práctica implica que el personaje puede hablar cualquier idioma que aparezca en el juego.
- *Mente brillante*: El erudito puede elegir un campo académico. En ese campo es una figura reconocida y respetada, del tipo que da charlas y escribe libros. Puede usar uno de sus aspectos gratuitamente cuando haga una tirada de erudito relacionada con su esfera de conocimiento, y cuando trate con otros estudiosos de su mismo círculo puede usar erudito en lugar de diplomático.
- *Reconocimiento de patrones*: Dándole tiempo para estudiar la documentación sobre una situación (es decir, el tipo de situación que podría tener documentos que analizar) el personaje puede extraer un aspecto asociado con esa situación.

Un erudito de clase mundial puede elegir dos de los anteriores beneficios, o puede elegir una versión ampliada de Mente brillante en cuyo caso es la mayor autoridad mundial en la materia elegida.

## Soldado

Cubre la violencia de cualquier clase: armas de fuego, puños, hojas afiladas y demás. Es bastante sencillo.

Un soldado de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios.

- *Armas pesadas*: El agente puede usar armas pesadas, desde lanzamisiles hasta tanques. La complejidad tecnológica no es una barrera para él.
- *Artes marciales*: La habilidad del personaje en el combate sin armas es tal que no concede superioridad (mira las notas sobre combate más adelante) cuando combate cuerpo a cuerpo, sin importar cómo esté armado el oponente, y gana la superioridad contra otros oponentes desarmados que no tengan un entrenamiento similar.
- *Táctico*: El agente puede usar soldado en lugar de observador cuando se encuentre en combate.

Un soldado de clase mundial puede elegir dos de los anteriores beneficios.

## Técnico

Cubre la habilidad de arreglar, comprender y manejar maquinaria (incluyendo conducir coches).

Un técnico de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios.

- *Piloto*: El agente puede conducir cualquier cosa, incluyendo aviones, helicópteros y barcos.
- *Hacker*: Los ordenadores funcionan para el agente como lo hacen en las películas (bueno, especialmente, las películas de principios de los 80, todavía hay pantallas verdes y módems que emiten pitidos) en lugar de como funcionan en la vida real.
- *Tipo de los gadgets*: El agente no necesita gastar puntos de destino para tener herramientas razonables y gadgets a mano, y probablemente

podrá construir con partes que tenga a mano cualquier cosa que no pueda llevar consigo.

Un técnico de clase mundial puede elegir dos de esos beneficios.

## Ladrón

Cubre situaciones de sigilo, engaño y (por supuesto) robo.

Un ladrón de élite puede elegir uno de los siguientes beneficios.

- *Manos rápidas*: El agente puede hacer proezas de prestidigitación en las situaciones menos propicias, como en mitad de una pelea o una persecución.
- *Una cara entre la multitud*: El agente puede escabullirse a plena vista siempre que pueda mezclarse entre una multitud.
- *Ilusionista*: El agente es un consumado mago de escenario, capaz de hacer espectáculos tanto llamativos como sutiles.

Un ladrón de clase mundial puede elegir dos beneficios.

## Reglas especiales

### Invocación de aspectos

Los personajes solo pueden invocar un aspecto propio por cada tirada, y conseguir un bono de +2 o repetir la tirada. Igualmente, solo pueden forzar un aspecto del escenario.

### Explotación de aspectos

Los personajes pueden explotar cualquier número de aspectos de su oposición en una escena para una tirada dada. Esto quiere decir que si quieres invertir un montón de puntos de destino

para obtener un gran bono necesitas conocer bien a tu enemigo.

## Bonos descriptivos

Los buenos planes, buenas herramientas y otras cosas que podrían ayudar en una tirada pueden conceder un bono de +1 a cualquier tirada. Estos bonos no son acumulativos. La superioridad (ver más adelante) es una aplicación de esta regla.

## Combate y conflicto<sup>1</sup>

En cualquier situación donde un agente se encuentre con oposición (como en una pelea, una persecución o similar) la situación se resuelve con rapidez. Todo depende de la ventaja. Ambas partes tiran las habilidades apropiadas y el resultado depende del margen de éxito.

En cualquier punto de una pelea, la situación se encontrará en uno de los siguientes estados:

- Ambas partes están al mismo nivel
- Una de las partes tiene la iniciativa
- Una de las partes tiene la ventaja
- Una de las partes tiene la supremacía

### Tempo

El significado del margen de éxito depende mucho del punto de inicio del conflicto. Una vez gane una de las partes, se considera que controla el tempo o ritmo del combate, y esto se refleja mecánicamente en que ese bando obtiene iniciativa, ventaja o supremacía. El bando que controle el tempo tiene más opciones que el otro, dependiendo de su estado.

<sup>1</sup> Informalmente, llamo a esto el Sistema de Tempo, porque a la iniciativa solía llamarla tempo, y aún la llamo así en mi cabeza.

Empezando desde la base (y algunos conflictos pueden empezar con una de las partes teniendo la iniciativa) los resultados son los siguientes:

- *Gana por 0-1*: la situación no cambia
- *Gana por 2-3*: el ganador tiene la iniciativa
- *Gana por 4-6*: el ganador consigue la ventaja
- *Gana por 7+*: el ganador consigue la supremacía

## Iniciativa

Si un bando tiene la iniciativa, la tabla de resultados cambia a la siguiente:

- *Gana por 0-3*: mantiene la iniciativa (a menos que renuncie, ver más adelante)
- *Gana por 4-6*: gana la ventaja
- *Gana por 7+*: gana la supremacía<sup>2</sup>

El bando con la iniciativa narra el rumbo que toma el combate, no los resultados pero sí la dirección general de las cosas. Como parte de su descripción, el agente puede renunciar a la iniciativa (restaurando el tempo a una posición neutral) y añadir un aspecto a la escena como parte de su descripción.

## Ventaja

Si el bando tiene la ventaja, la tabla de resultados cambia de la siguiente forma:

- *Gana por 0-4*: mantiene la ventaja (a menos que la sacrifique, ver más adelante)
- *Gana por 5+*: obtiene la supremacía

El bando con ventaja puede describir lo que sucede de forma que dañe o resulte inconveniente para la otra parte. Puede sacrificar la ventaja para

---

<sup>2</sup> Fíjate en que no hay una diferencia real entre la tabla normal y la de iniciativa, únicamente las he separado para obtener mayor claridad. El mayor cambio se encuentra cuando tienes ventaja. Parece incómodo, pero en realidad es bastante simple: el umbral para vencer a otro personaje se reduce en dos cuando tienes la ventaja.

convertir ese inconveniente o daño en una consecuencia.

## Supremacía

Una vez un bando tenga la supremacía, puede sacrificarla para obtener la victoria bajo sus términos. Esto no significa carta blanca: puede terminar con una victoria decisiva, pero quizá le haga falta obtenerla más de una vez si hay más cosas que necesite llevar a cabo.

## Superioridad

Las armas y herramientas influyen en la tirada en términos de la ventaja relativa que ofrecen. Cualquier arma es una ayuda contra un oponente desarmado, pero ciertas armas serán más útiles en situaciones concretas, como un cuchillo en lucha cerrada. La ventaja suele ser un bono de +1, pero puede llegar a +3 si es extrema. En situaciones realmente extremas (como un combate a distancia donde solo una persona tiene armas de alcance), no solo concede una gran superioridad, sino que además el defensor no puede conseguir más que la iniciativa sin importar el resultado de la tirada.

## Alternativa a Fudge

Si juegas sin los dados Fudge, este es el sistema alternativo.

La tirada base es de 3d6, con el resultado modificado por el valor del rol<sup>3</sup> haciendo uso de dados de bonificación y penalización para reflejar los cambios. Cuando una tirada tenga uno o más dados de bonificación, se tiran los d6 adicionales

---

<sup>3</sup> Pensando como diseñador, una parte de mí sospecha que el modelo con 3d6 podría ser mejor con un nivel adicional. Las especialidades podrían ser: sin entrenamiento (0), entrenado (+2), veterano (+4), élite (+6) y clase mundial (+8); mientras que la nueva distribución en la creación del agente sería de 1 clase mundial, 2 élite, 2 veterano, 2 entrenado y 1 sin entrenamiento.

junto con los 3d6 habituales, y el jugador se queda con los 3 que muestren los resultados más elevados. Si la tirada tiene dados de penalización, entonces también tendrás dados extra pero el jugador deberá quedarse con los 3 que muestren el valor más bajo.

En una tirada normal, el resultado se desglosa como sigue:

- *Menos de 5*: Absoluto fracaso, descrito por el DJ con un ojo puesto en crear problemas.
- *5-9*: Fallo, descrito por el jugador, quien puede mitigar las consecuencias del fallo, pero no cancelarlas del todo. Mejor expresado como "Cuéntame cómo fallas".
- *10-14*: Éxito parcial. Esto es un éxito razonable, pero la puerta sigue abierta para las complicaciones. El DJ puede, a su discreción, introducir una complicación al éxito, o una elección ineludible para conseguirlo. Cuando el DJ haga esto, el jugador consigue un punto de destino.
- *15-19*: Éxito rotundo, narrado por el DJ.
- *20+*: Éxito dramático, como con un éxito parcial, pero el jugador tiene la opción de pedir un giro extra.

Los conflictos funcionan de forma parecida, pero la tabla cambia un poco:

### Básica o con iniciativa

- *1-4*: iniciativa
- *5-8*: Ventaja
- *9+*: Supremacía

### Con ventaja

- *0-4*: Se mantiene
- *5+*: Supremacía

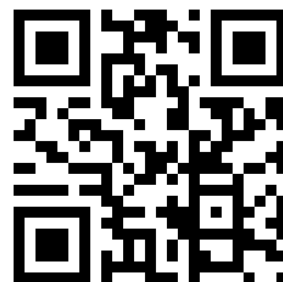
La superioridad se refleja como un bono directo a la tirada.

## Apoyo entre jugadores

Cuando un jugador ayuda a otro, el primer jugador tira. Dependiendo de su tirada (5/10/15) puede darle al ayudado uno de sus dados (menor, medio o mayor dependiendo de la tirada) y el ayudado lo trata como un dado de bonificación en el que hubiera obtenido lo que este muestra.

## Aspectos

Los aspectos en una partida con 3d6 pueden usarse para repetir tiradas u obtener dados de bonificación



Por **Rob Donoghue** <http://rdonoghue.blogspot.com/>.

**Traducción:** Francisco Castillo.

**Revisión:** Hugo González y Alexandre Pereira.

Versión conBarba 11.04.05 <http://www.conbarba.es>.