

# Lo más básico del Fate básico

El pasado 25 de enero de 2011, Fred Hicks inició una serie de artículos sobre las bases de FATE. En este artículo Fred desgrana Fate presentando sus partes de forma resumida y plagándolas de consejos e impresiones para construir un juego completo desde los cimientos de FATE. El artículo es evidentemente interesante para diseñadores, pero también para directores de juego interesados en el popular sistema.

El artículo original se encuentra en [FateRPG: The core of Fate Core](#). Desde aquí queremos agradecer a Fred que nos haya permitido llevar a cabo la traducción.

---

He visto a la gente describir Fate de formas muy distintas. Si las recopilásemos todas tendríamos una gran mezcla de paradojas. Que si tiene pocas reglas, que si tiene muchas... Y es cierto, sin duda "nos hemos pasado escribiendo" en nuestros juegos basados en Fate 3 al desarrollar, con gran entusiasmo, tanto explicaciones como ejemplos, orientación y consejo. Pero ¿es realmente un sistema tan complejo?

Creo que hay dos cosas que conducen al "efecto Libraco". La primera es el ya mencionado "entusiasmo". La otra es todo el armazón que se añade para apoyar una adaptación concreta.

Con esto en mente, voy a escribir las reglas básicas de Fate, intentando ser lo más conciso posible (es decir, sin ejemplos y con las mínimas explicaciones y consejos) para ver si realmente es tan grande. Sospecho que no lo es tanto. La mayoría de las veces escribiré de memoria, acudiendo

ocasionalmente a los libros cuando necesite comprobar algo. Una vez haya terminado, esto debería servir como una versión limpia del capítulo Lo básico de cualquiera de nuestros juegos sumado al resumen de algunos componentes del sistema ajenos a ese capítulo.

Esto es un borrador en bruto, escrito con escasa revisión y edición.

Cuando termines de leer, dime, ¿se me ha olvidado algo?

## Dados

En Fate puedes tirar 4dF, o 1d6-1d6. Un dF es un dado de seis caras con dos de ellas marcadas con -1, dos caras en blanco (cero) y dos caras con +1.

Cada opción tiene sus propias particularidades por lo que la decisión que toméis debería ser permanente. Ambas generan una distribución centrada en el cero con valores desde -4 a +4 en el primer caso y de -5 a +5 en el segundo. Los 4dF serán más estables, con tiradas más centradas, mientras que la tirada de 1d6-1d6 producirá resultados más amplios con variaciones más frecuentes.

Cuando tires los dados, el resultado final será el número que obtengas más el valor de la habilidad que estés usando. Las habilidades se valoran conforme a la Escala.

## La Escala

Las habilidades (y dificultades) se valoran de acuerdo a una escala de adjetivos. Cada adjetivo tiene un valor numérico asociado. Puedes considerar los adjetivos como opcionales u obligatorios; son herramientas para darte una forma sencilla de hablar de los números. La escala por defecto de Fate es la siguiente (aunque siempre se puede ajustar para las necesidades de una adaptación específica):

Valor	Adjetivo
+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Enorme
+4	Grande
+3	Bueno
+2	Adecuado
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible
-3	Atroz
-4	Abismal

**Valor**   **Adjetivo**

## Dificultad

Las dificultades también se valoran con la escala. Cuando tiras, el valor de tu habilidad más el resultado de los dados se compara con el valor de la dificultad. La diferencia entre ambos números se mide en **aumentos**.

Generalizando, si obtienes cero o más aumentos (igualando o superando la dificultad establecida), tu acción se considera un éxito.

Y ¿qué es un aumento? Considéralo como una unidad de medida, algo que se usa para impulsar (aumentar) la acción en la dirección que se desee. Algunos elementos del sistema te permitirán gastar los aumentos como moneda de cambio para afectar al resultado, mientras que otros solo tendrán en cuenta el total de aumentos obtenidos.

## Habilidades

Los personajes tienen habilidades, que se evalúan conforme a la escala. ¿Qué es una habilidad?

Las habilidades representan lo que puede hacer tu personaje, el tipo de acciones que puede asumir. Las habilidades también diferencian a unos personajes de otros, haciendo que brillen en algunas ocasiones y en otras aconsejen quedarse en un segundo plano. Las acciones se discutirán con más detalle en este mismo documento, más adelante.

### Elección de habilidades:

En tu partida, los jugadores pueden elegir sus habilidades de varias formas diferentes. En los juegos que hemos publicado preferimos un estilo de "pirámide" o "torre", donde los espacios para habilidades se compran al valor de Normal (+1) o superior, con requisitos en cuanto a cómo se apilan estos espacios unos sobre otros. Otras adaptaciones prefieren la compra por puntos u otros formatos completamente diferentes.

Cuando establezcas la elección de las habilidades, ten en cuenta dos cosas:

- La posibilidad de especialización: Ofrece habilidades suficientes en número y variedad como para que cada jugador pueda brillar de forma distinta y personal.
- La amplitud de capacidades: ¿Cuántas habilidades puede manejar cada personaje? y, en consecuencia, ¿cuántas debería dejar sin coger?

Lo ideal (que puede diferir de las necesidades de tu adaptación) es un punto intermedio que permita a los jugadores crear personajes suficientemente competentes pero sin que se pisen unos a otros.

## Diseño de las habilidades:

Un juego específico debería tener una lista personalizada de habilidades que encaje con las prioridades de su trasfondo y ambientación. Un juego donde la interacción social no sea particularmente importante, o matizada, podría presentar todas las habilidades sociales con la habilidad de Interactuar. Pero si la interacción social es importante (y se desea el apoyo del sistema), deberían ofrecerse varias habilidades (como Empatía, Carisma, Reputación, Engañar, Intimidar...).

Las habilidades se componen de una o más **aplicaciones**. En general, una aplicación es un tipo de acción (o familia de acciones) que un personaje puede emprender usando la habilidad. En realidad, el concepto de aplicación es opcional, pero puede ser una buena manera de comprobar si estás alcanzando tus objetivos.

Algunas habilidades pueden solaparse y compartir una aplicación particular. No hay nada malo en que esto suceda pero, de nuevo, es bueno tenerlo controlado.

Si vas a usar proezas te ayudará saber qué aplicaciones tienen tus habilidades.

Al ponerse en funcionamiento, cada habilidad puede ofrecer una o más de las siguientes opciones, las cuales se discutirán detalladamente más adelante.

- La capacidad de enfrentarse a un grupo particular de tareas difíciles
- Una forma de obtener conocimiento mediante la percepción o la investigación
- Una forma de atacar
- Una forma de defenderse
- La capacidad de resistir una clase de estrés
- La capacidad de acelerar el movimiento y moverse superando obstáculos
- La capacidad de cambiar un objetivo o entorno de alguna forma, a menudo introduciendo o descubriendo un aspecto (un "entorno" no tiene por qué referirse a los alrededores físicos)
- Una forma de crear un obstáculo que otros deben superar

En algunas adaptaciones, puede que todas las habilidades ofrezcan todas las opciones, pero generalmente para cada habilidad estarán disponibles solo algunas de ellas.

## Aspectos

Los personajes tienen aspectos, los cuales no se valoran conforme a la escala. Pueden cubrir un amplio rango de elementos acerca del personaje, dibujando quién es, en qué cree, qué es importante para él, a qué está conectado y qué le complica la vida. Pueden ser relaciones, creencias, citas, descripciones, objetos y otras cosas parecidas.

Es importante destacar que los mejores aspectos serán los que tengan un doble filo y permitan que sean usados bien como ventajas, bien para complicar la situación y las decisiones del personaje, bien para que otros personajes se aprovechen de esa faceta del personaje.

Los aspectos se alimentan de puntos de destino. Normalmente un personaje empezará la partida

con uno o más puntos de destino, dependiendo de las particularidades de tu adaptación recibirá más o menos. El equilibrio se alcanza dándoles a los jugadores suficientes puntos de destino como para que crean que pueden gastarlos cuando más los necesiten, pero no demasiados para que a veces se vean obligados a tomar decisiones difíciles.

Los aspectos no son exclusivos de los personajes. A veces se pueden encontrar en cosas que contienen a los personajes (como escenas, lugares o aventuras), o que son poseídas por ellos (como armas, vehículos u organizaciones), dependiendo de cada adaptación específica.

## Invocar aspectos:

Un jugador puede aprovecharse de un aspecto gastando un punto de destino. Cuando esto suceda, el jugador está invocando el aspecto.

Para invocar un aspecto, identifica cuál pretendes usar, explica por qué es relevante en esa situación, y gasta un punto de destino. Invocarlo te permite:

- Repetir la tirada que acabas de hacer, reemplazando el resultado anterior con el nuevo; o
- Sumar 2 al resultado; o
- Invocarlo para provocar un efecto. Esto te permite usar un aspecto para declarar un hecho (imponiéndolo en la realidad de la historia) o, si el aspecto sobre el que estás haciendo esto no es tuyo, forzar al jugador que posee el aspecto.

Ciertas adaptaciones pueden limitar o cambiar estas opciones. Algunas ponen límite sobre qué categorías y cantidades de aspectos pueden ser invocadas simultáneamente (como el concepto de alcance en *Diaspora*).

A veces un jugador puede tener la oportunidad de invocar un aspecto que no es parte de su personaje: tal vez pertenezca a la escena o a otro personaje. Esto es perfectamente correcto mientras sea

capaz de dar una explicación aceptable de cómo su personaje se aprovecha del aspecto.

Algunas habilidades pueden dar la capacidad de introducir o revelar nuevos aspectos de la escena al obtener una tirada con éxito. Normalmente, el jugador que tire los dados podrá invocar gratuitamente el aspecto la primera vez. Esto se llama marcar un aspecto. En esos casos, y como alternativa, el aspecto puede estar disponible “públicamente” para la primera persona en comprenderlo e invocarlo.

## Forzar aspectos:

La presencia de un aspecto puede complicar mucho la vida de un personaje. Cualquier jugador, incluyendo al DJ, puede forzar un aspecto. Cuando un personaje está siendo forzado por un aspecto, gana un punto de destino.

Los forzados a menudo están sujetos a un proceso de aprobación. Si un jugador está iniciando una acción que se complica por un aspecto del personaje, y advierte del forzado, a menudo es el DJ quien debe aprobar si resulta correcto. Si el DJ fuerza el aspecto de un personaje, su jugador tiene la opción de rechazarlo (quizá pagando un punto de destino en lugar de ganar uno). A menudo un forzado puede suceder después del hecho, como cuando un DJ fuerza el aspecto de un personaje para introducir una complicación en la trama, o cuando una escena concluye y es evidente que el personaje ha actuado bajo los dictados de uno de sus aspectos.

La decisión de forzar un aspecto supone centrar la atención en el drama y olvidarse por un momento de los dados. No es más que un debate sobre el aspecto y cómo este crea una nueva complicación, o de qué forma elimina o altera algunas de las opciones que anteriormente estaban disponibles. Si el debate sugiere que el aspecto Borracho de un personaje le hace comportarse como un imbécil ante la autoridad, no es necesario tirar los dados para averiguar la impresión que puede cau-

sar. La lógica de la discusión reemplaza a la tirada de dados como forma de determinar el resultado.

A veces un aspecto puede existir fuera de un personaje, pero aun así puede usarse para forzar a ese personaje, como cuando un lugar posee un aspecto. Si este está “¡Ardiendo!”, es razonable suponer que los personajes localizados en él se enfrentarán a forzosos relacionados con su situación actual.

## Elección de aspectos:

Fate prefiere que los personajes sean creados como parte de una situación social, más que como un ejercicio solitario o tarea para casa. El motivo principal de esta preferencia recae en la elección de aspectos.

Un personaje puede empezar con uno o dos aspectos seleccionados que simplemente digan qué clase de persona es y en qué clase de problemas suele verse envuelto.

El resto de los aspectos se determinan avanzando a través de una secuencia concreta de fases determinadas por tu adaptación.

En cada fase, se determina una parte de la historia del personaje, de cuyo trasfondo derivan uno o más aspectos.

Al menos una de estas fases debe involucrar a dos o más personajes del grupo de jugadores. Estas fases de cruce son de suma importancia para construir un grupo cohesionado y coherente, ya que establecerán relaciones duraderas y fundamentales entre aliados (y, a veces, entre enemigos o rivales) y servirán como cimientos sociales sobre los que construir la historia de los personajes jugadores y, por tanto, la aventura.

Medita cuidadosamente cuántos aspectos podrá manejar, seguir y usar durante el curso de una sesión cada jugador (y no olvidemos que el DJ tendrá que trabajar con el total). A veces menos es

más, y si estás permitiendo a un personaje adquirir algunos aspectos temporales durante la partida (como las consecuencias, que explicaremos más adelante) querrás asegurarte de tener espacio para ellos. Para nosotros, el equilibrio perfecto de aspectos permanentes para un personaje, está entre cinco y diez.

## Proezas

Las proezas son opcionales, pero aparecen en suficientes adaptaciones como para garantizarles un lugar en las reglas básicas. Resumiendo, son maneras “fijas” con las que un personaje puede obtener un beneficio extra cuando hace un tipo específico de cosas. En esto se parecen un poco a la invocación de los aspectos. La invocación de un aspecto cuesta un punto de destino y te da un beneficio muy flexible equivalente a dos aumentos. Para usar una proeza (normalmente) no tienes que gastar un punto de destino, ofrece un beneficio específico (y por tanto menos flexible) similar a dos aumentos.

Las proezas están vinculadas a habilidades. Más específicamente, suelen atarse a aplicaciones de habilidades mejorando su utilidad.

## Diseño de proezas:

Dependiendo de tus necesidades, tu adaptación puede presentar una lista de proezas prediseñadas para que los jugadores elijan, aunque también puede que permita que ellos mismos las diseñen. De cualquier forma, las proezas deberían ser diseñadas conforme a las siguientes posibilidades. (Nota: La idea de la construcción de proezas no estaba completamente formada cuando publicamos Spirit of the Century por lo que este tiene algunas proezas que no encajan dentro de estas guías.)

Una proeza proporciona una de las siguientes opciones:

- Añade una nueva aplicación a una habilidad (habitualmente permitiendo una acción que la habilidad no suele ofrecer)
- Amplía el funcionamiento de una aplicación existente en una habilidad proporcionando alrededor de dos aumentos como beneficio

Estas opciones deberían restringirse a un conjunto concreto de circunstancias y, cuando proporcionen dos aumentos, debería definirse cómo se aplican.

Tipos de bonificaciones posibles:

- Dar un +2 a un funcionamiento específico de una aplicación que no sea de ataque
- Dar un +1 a un ataque, mejorando su precisión (si tu adaptación valora la precisión del impacto más que la magnitud del éxito)
- Dar un +2 al resultado de un ataque, aplicándolo solo si el ataque fue un éxito (a la inversa que el comentario anterior)
- Dar uno o dos efectos agotables de 2 aumentos o un efecto persistente de 1 aumento
- Reducir la cantidad de tiempo necesaria para completar una tarea particular en dos grados conforme a la tabla de tiempo
- Aumentar la duración de un efecto en dos grados conforme a la tabla de tiempo
- Reducir hasta en dos un determinado factor de dificultad relacionado con la aplicación de la habilidad
- Combinar cualquier pareja de los efectos de dos aumentos anteriores, reduciéndolos a la mitad de su valor
- Conseguir un efecto más poderoso a cambio de un punto de destino

## Eligiendo proezas:

Las proezas son una parte significativa del poder de un personaje. Le permiten obtener un beneficio directo equivalente a ganar un punto de destino adicional al principio de cada sesión, a sumar a los puntos de destino con los que empezó. Esto es algo a tener en cuenta cuando determines

cuántas proezas tiene cada personaje (como pasa en Spirit of the Century). Otra aproximación podría incluir reducir el número de puntos de destino que obtiene un personaje al principio de una sesión según el número de proezas que tenga el personaje (como en The Dresden Files RPG). También pueden darse otras posibilidades.

Cada proeza implica algunas reglas adicionales que el jugador tiene que recordar. Intenta tenerlo en cuenta al marcar los límites de la ambientación de forma que la cantidad sea manejable. En la práctica puedes considerar que una media de cinco o seis proezas es un número manejable.

## Poderes como superproezas:

Probablemente quieras crear capacidades poderosas para los personajes. Las proezas proporcionan una vía para conseguirlo; podrías usar el concepto de "superproezas" que simplemente funcionen como los beneficios de varias proezas juntas en un único paquete que ocupe varios espacios de proezas normales. Esta es la esencia de cómo fueron construidas las capacidades sobrenaturales en The Dresden Files RPG.

## Acciones

Ya hemos comentado el tipo de acciones que un personaje puede llevar a cabo cuando usa sus habilidades. Vamos a profundizar un poco más en qué puede ofrecer cada tipo de acción.

## La capacidad de manejar un conjunto de tareas difíciles en particular:

Este es el funcionamiento clásico de una habilidad. Por ejemplo, la habilidad de Ebanistería te podría proporcionar la capacidad de acometer una variedad de tareas relacionadas con la carpintería, mientras que la habilidad de Atletismo podría incluir la capacidad de escalar.

Como hemos dicho anteriormente, se determina la dificultad, se hace la tirada, y el resultado se compara con la dificultad. Lo consideramos un éxito si el resultado iguala o supera la dificultad. Los aumentos adicionales pueden “gastarse” de varias formas para mejorar la calidad del resultado. Quizá las tareas se completen más rápidamente (ayudaría tener una “tabla de tiempos” ajustada a tu adaptación), o puede que la obra de artesanía sea de una calidad exquisita.

## Una forma de ganar conocimiento mediante la percepción o la inversión:

En realidad es una variante del primer tipo de acción, pero vale la pena nombrarla por sí misma. Una habilidad de Disparar podría incluir la capacidad de evaluar el armamento de un enemigo, o conocimientos generales sobre armas de fuego.

Las dificultades se determinan de forma similar al punto anterior, aunque lo que los aumentos generados nos indicarán es la profundidad y calidad de la información obtenida. A veces estos aumentos pueden gastarse individualmente en hechos o preguntas específicas y, como en el caso anterior, pueden invertirse en acelerar la velocidad a la que se descubre la información.

## Una forma de atacar:

Un ataque es una acción que inflige **estrés** en un objetivo. Hay diferentes categorías de estrés dependiendo de los tipos de conflicto que se den en tu adaptación (como físico, mental, social, recursos, hambre o maldición). Será el “modo” de ataque en cuestión el que nos indique la clase de estrés que se está intentando causar. Es posible, aunque infrecuente, que una habilidad ofrezca la posibilidad de causar más de un tipo de estrés con un ataque (esta elección deberá hacerse en el momento del ataque).

Normalmente, un ataque se hace comparando dos tiradas de habilidad, la del atacante y la del defensor, y usando los aumentos generados por el atacante (si tuvo éxito) para determinar la cantidad de estrés infligido. Aquí, cero aumentos quieren decir que el ataque “conectó” pero no causó suficiente estrés (una diferencia que es relevante si una proeza u otro efecto mecánico se dispara solo cuando un ataque es exitoso).

Sinceramente, el estrés es una característica opcional. Quizá quieras crear una adaptación donde impactar a un objetivo cause otro tipo de efecto: una muerte directa, tener que abandonar la lucha, un obstáculo que la víctima deba superar, o cualquier otra cosa. En este caso, tu “ataque” será alguno de los otros tipos de acciones cubiertos en esta sección.

## Una forma de defensa:

Los usos defensivos son reactivos, buscan prevenir un ataque contra ti que ya ha tenido éxito. A menudo solo pueden usarse contra un tipo concreto de ataque. Ya hemos explicado el mecanismo en la acción de ataque.

Una desventaja de las capacidades reactivas como esta es que en una tirada particularmente buena (en la que el defensor genere un número de aumentos superior al atacante) estos acaban siendo “desperdiciados”. Existen algunas opciones para arreglar esta situación:

Una de ellas es la noción de **crítico**. Cuando un defensor supera el ataque por 3 aumentos o más, obtiene un crítico, lo que le permite sumar o restar un punto a la próxima tirada de cualquiera que esté presente en la escena (incluyendo una hecha por sus aliados). Fundamentalmente, es una forma de pasar el impulso de una defensa excelente a otra parte de la escena.

Otra posibilidad más poderosa sería permitir al defensor imponer un aspecto temporal en el atacante cuando supere el ataque por 3 aumentos. Al

abrirse demasiado el atacante ha descubierto un punto débil.

## La capacidad de resistir un tipo de estrés:

Como hemos comentado anteriormente (en la sección de ataque), los personajes sufren estrés cuando son víctimas de acciones de ataque. Algunas habilidades mejoran la capacidad de resistirlo incrementando la cantidad de estrés del personaje.

Todos los personajes tienen una cantidad básica de estrés que pueden sufrir (2 en DFRPG; 5 en SotC). Esto se representa con una fila de casillas numeradas. Cuanto mayor sea la habilidad relacionada con el estrés de un personaje, más larga será la fila afectada (normalmente se obtiene una casilla adicional por cada dos niveles por encima de Mediocre, redondeando hacia arriba).

La longitud del medidor de estrés debe considerarse cuidadosamente al diseñar una adaptación. Hazla demasiado larga y los personajes parecerán invulnerables (honestamente, un riesgo real en SotC).

Al recibir estrés, se marca la casilla con el número de la cantidad de estrés recibida. Si ya estaba marcada, se marca la siguiente casilla superior que no esté marcada. Si no hay ninguna superior disponible, el personaje es derrotado (retirado del conflicto, o al menos de la dimensión del conflicto representada por ese medidor de estrés).

Cuando un ataque derrota a un personaje, el atacante puede determinar qué sucede con ambos dentro del ámbito del tipo de estrés causado (no puedes hundir la reputación de alguien a base de golpes, pero puedes partir sus huesos, matarlo o noquearlo).

Un jugador puede retirar a su personaje de un conflicto antes del final ofreciendo una rendición. A efectos de juego, es lo mismo que un resultado

de derrota, pero descrito en los términos que dicte la víctima, en vez de en los del atacante. Este puede (y a menudo debe) rechazar una rendición poco razonable o no satisfactoria, pero no lo consideres como un cheque en blanco ni como un veto absoluto sino como una opción de negociación.

De forma opcional (pero recomendada), el estrés puede mitigarse mediante consecuencias. Una consecuencia es un aspecto temporal y negativo que el personaje asume, generalmente rellenando uno de los limitados espacios dedicados a ellas (uno por cada nivel). El atacante podrá forzar una consecuencia como un aspecto que hubiera sido revelado mediante una habilidad. La cantidad de estrés reducido por una consecuencia depende de cuánto tarde el personaje en recuperarse de ella. Nosotros, por defecto, consideramos:

- Consecuencia leve, reduce el estrés sufrido en 2, desaparece tras una escena de descanso
- Consecuencia moderada, reduce el estrés sufrido en 4, desaparece tras una sesión de juego
- Consecuencia severa, reduce el estrés sufrido en 6, desaparece tras la conclusión de la historia en curso (implica una temporada de descanso antes de que comience la próxima historia)
- Opcional: Consecuencia extrema, reduce el estrés sufrido en 8, pero es permanente y posiblemente reemplace uno de los aspectos temporales del personaje

Cuando juegues con consecuencias, puede que quieras considerar la regla opcional de pagar una cantidad de puntos de destino (1, 2 o 3) igual al peor nivel de consecuencia que el personaje tenga actualmente cuando este se rinda en un conflicto.

## La capacidad de moverse más rápido y superar obstáculos:

Recomendamos usar mapas, da igual lo abstractos que sean, para que así todos los jugadores tengan una idea aproximada de dónde se encuentra cada cosa. En Fate, dividimos estos mapas en zonas. Una zona es tan grande como el espacio que esperas que tu personaje sea capaz de moverse en un turno mientras hace otra acción.

Pero a veces moverse es la propia acción, y esto debería permitir al personaje atravesar más terreno. En este caso, el personaje tira por la habilidad apropiada contra (casi siempre) un objetivo de 0. Si obtiene uno o menos aumentos, tan solo se desplaza una zona. Si obtiene más, se mueve tantas zonas como el número de aumentos.

Algunas situaciones ofrecerán obstáculos que precisan varios aumentos para moverse al interior o exterior de una zona concreta. A estos obstáculos los llamamos bordes y tienen un valor numérico igual al número de aumentos necesarios para superarlos. Una zona rodeada por un borde de 2 necesitará 3 aumentos para entrar en ella (2 para superar el borde y 1 para moverse a la zona). Cuando hay un borde involucrado, no conseguir suficientes aumentos implica no moverse a la zona durante este turno. A menudo, antes de enfrentarnos a un borde especialmente grande o problemático, será necesario acumular aumentos durante varios turnos.

## La capacidad de cambiar un objetivo o entorno de alguna forma:

En Fate, el efecto de una investigación, conocimiento especializado, o de una maniobra de combate particular, supone que los personajes deberían ser capaces de usar sus habilidades para alterar o añadir aspectos temporales a otro personaje, o incluso al propio entorno (considerando que el entorno puede ser tanto una localización física como el tejido del destino o las reacciones de una multitud).

En un conflicto, este tipo de acción se conoce como maniobra. Con una habilidad de conocimiento o percepción podría consistir en una evaluación (donde se descubra un aspecto existente o desconocido) o en una declaración (donde en base a la calidad del conocimiento del personaje se pueden afianzar nuevos hechos ciertos).

En cualquier caso, con un éxito, el jugador describe el nuevo aspecto (o descubre cuál es); este estará disponible para ser etiquetado, invocado o forzado, tal y como como hemos comentado anteriormente. Normalmente solo puede crearse un aspecto a la vez, por acción. En ciertos casos el valor de la tirada nos indicará lo difícil que es descubrir la 'raíz' del aspecto o deshacerse de él. En otros, anularlo será imposible o requerirá un éxito sencillo contra un objetivo más bajo. A veces un aspecto temporal será tan sencillo que puede que desaparezca tras un solo uso.

## Una forma de presentar una dificultad que otros deben superar:

Algunas habilidades pueden otorgar la capacidad pasiva o activa de crear una dificultad que otros deberán superar. La habilidad Preparado de un personaje, podría representar la dificultad de sorprenderlo (o entrar en su propiedad sin ser detectado). Un personaje podría tener una habilidad de combate que le permita interponerse y ofrecer una segunda línea de defensa a un aliado que está siendo atacado.

Cuando se usa de esta forma, la tirada de habilidad creará un bloqueo. Un bloqueo es un efecto persistente a corto plazo, que marca la dificultad mínima para hacer una acción particular. En uno de los ejemplos anteriores, el personaje tiraría Preparado para crear un bloqueo contra los enemigos que intentan infiltrarse en su propiedad, o Esgrima para proteger a su querido y vecino. Si quiere tener éxito y generar aumentos, el agresor debe obtener una tirada lo suficientemente alta como para superar tanto el bloqueo como la difi-

cultad estándar (o la tirada de defensa), lo que sea mayor.

## Cambio y crecimiento de personajes (avance)

A lo largo de las historias, los personajes cambiarán, pero esto no siempre se traduce en un crecimiento apreciable o estadístico. Con esto en mente, soy reacio a llamar "avance" a estos cambios, ya que esto supone una forma demasiado simple de verlo. En su lugar, llámémosle desarrollo de personaje. En Fate, el desarrollo de personaje sucede en varios planos diferentes:

- Cambio de aspectos: El personaje experimenta un cambio de naturaleza, perspectiva, identidad, relaciones o creencias.
- Movimiento de habilidades: El personaje cambia el foco de su especialización, dejando de practicar una habilidad para mejorar en otra.
- Ganar o incrementar habilidades: Las competencias del personaje se amplían o se hacen más profundas
- Ganar proezas (o puntos de destino): El personaje aumenta su poder

Dependiendo de tu adaptación particular, los personajes pueden desarrollarse en una o más de las opciones anteriores, cada una a su propio ritmo. Una de las posibilidades que se presenta en The Dresden Files RPG es la de usar una mecánica de hitos mayores, significativos y triviales en el desarrollo de la historia para determinar cuándo un personaje podría usar una o más de las anteriores opciones (centrándose habitualmente en los dos primeros cambios, mientras que los dos últimos suelen ser menos frecuentes).

## Ampliando el juego: El fractal Fate

Cuando añadas algo nuevo a tu adaptación de Fate, es importante que mantengas intactas las bases del sistema. Estás añadiendo nuevas reglas, sí, pero esas reglas deberían construirse sobre las piezas que ya existen. Esto ayuda a asegurar que las novedades añadidas sigan siendo familiares para los jugadores que conocen las bases del sistema.

¿Cuál es el elemento esencial de un juego Fate? El personaje. ¿Qué partículas forman ese elemento? Aspectos, habilidades, proezas y medidores de estrés. Al usar estas partículas como tus piezas para crear nuevos conceptos y componentes del sistema, te estás asegurando de que el resultado final será familiar. Y así, mediante la construcción de los componentes del nuevo sistema sobre la base ya existente, añadirás una aparente complejidad cuando, en realidad, mantienes la simplicidad del núcleo del sistema.

Este efecto es a lo que llamamos el **Fractal Fate**. Cuando está total y cuidadosamente implementado, el fractal nos asegura que no importa cuánto acerques o alejes tu enfoque, siempre encontrarás algo familiar basado en los componentes de los personajes y las acciones que ya conoces.

Algunos experimentos, brevemente detallados, con los que entender este concepto:

No estoy satisfecho representando un edificio ardiendo simplemente como un aspecto de lugar. Quiero transmitir la idea de que se están produciendo daños. Usando el fractal, se que los daños deberían diseñarse como un personaje. Tengo el aspecto; una de las cosas que me falta es, digamos, una habilidad (una que pueda ser usada para atacar a los personajes expuestos a las llamas). Tengo algo que produce daño en un edificio ardiente. Quizá tenga otra habilidad que represente lo difícil que es apagarlo (y un medidor de estrés para controlar la efectividad de la extinción).

Quiero representar grandes organizaciones secretas luchando una guerra secreta, como una segunda capa de acción política paralela a la acción personal del juego. Usando el fractal estas organizaciones secretas pueden ser medidas como personajes, de forma simplificada o totalmente detallada ¿Aspectos? Claro. ¿Habilidades? Por supuesto. ¿Proezas? Quizás. ¿Medidores de estrés? ¡Solo si quieres que sean asombrosas! ¿Fases, trasfondos e interrelaciones? Ahora sí que estás cocinando.

Estoy dirigiendo una campaña de fantasía con Fate y busco hacer objetos mágicos potentes, raros y con historia. Quiero darles un poco más de entidad que ser el aspecto (o la proeza) de alguien. El fractal me dice que debería considerarlos personajes, con sus propios aspectos (resultado de las fases, el objeto tiene una historia), proezas y habilidades, potencialmente concedidas al portador, o actuando por sí mismas. Quizá los objetos tengan una forma de engañar al destino, o permitan al portador actuar por encima de su posición o de forma que haga estragos en el Gran Esquema. ¿Qué tal un medidor de estrés, que represente la progresión mágica del objeto hacia su terrible destino final?

Esto son tan solo tres ejemplos, pero espero que te muestren la forma de usar el material conocido para construir y jugar personajes sobre la base de otros componentes del sistema. Casi siempre podrás obtener exactamente lo que necesitas tratando lo que quieres añadir como si fuera un personaje, aunque quizás usando una escala diferente (física, temporal, etc) de funcionamiento.

Por **Fred Hicks** en <http://www.faterpg.com/>.

**Traducción:** Francisco Castillo.

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

Versión conBarba 11.03.28

<http://www.conbarba.es/>.

