

FATETM

CONDENSADO



**PK
SULLIVAN**

**LARA
TURNER**

**FRED
HICKS**

**RICHARD
BELLINGHAM**

**SOPHIE
LAGACÉ**

FICCIÓN PRIMERO (P.13)

Describe lo que estás tratando de hacer, y luego elige la habilidad y acción que mejor se adapte.

TIRAR DADOS (P.13)

Esfuerzo = [Tirada de 4dF, p.13]

+ [habilidad, p.6]

+ [invocaciones, p.15]

+ [proezas, p.15]

CUATRO RESULTADOS (P.15)

Aumentos = [Tu esfuerzo] - [Esfuerzo opuesto o dificultad objetivo]

- ↓ **Fallo:** Tu esfuerzo es menor que la dificultad objetivo o el esfuerzo opuesto.
- ↔ **Empate:** Tu esfuerzo es igual al del objetivo.
- ↑ **Éxito:** Tu esfuerzo es uno o dos aumentos mayor al objetivo.
- ↑↑ **Éxito crítico (EC):** Tu esfuerzo es tres o más aumentos mayor al objetivo.

CUATRO ACCIONES (P.18-21)



Superar:

Vencer un obstáculo.



Crear una ventaja:

Usa el poder de los aspectos.



Atacar:

Daña a otro personaje.



Defender:

Evita la acción de otro.

LOS ASPECTOS SON CIERTOS (P.22)

Los aspectos otorgan o revocan permiso a lo que puede suceder durante la historia.

INVOCAR (P.24)

Cuesta un punto de destino o es gratuito.

Las invocaciones gratuitas se pueden acumular.

- +2 a tu tirada de habilidades o
- repite una tirada o
- +2 a la tirada de otro personaje o
- +2 a la dificultad contra otro personaje.

FORZAR (P.25)

Acepta una complicación a cambio de un punto de destino.

- **Basado en eventos:** Tienes el aspecto ____ y estás en ____ situación, así que tiene sentido que, desafortunadamente, te ocurra _____. Maldita tu suerte.
- **Basado en decisiones** Tienes el aspecto ____ en ____ situación, así que tiene sentido que decidas _____. Esto sale mal cuando _____.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Dentro de **Fate Condensado**, encontrarás:

- **Casillas de estrés de un punto** para ayudar a reducir la confusión de los jugadores (no te preocupes, ¡aún puedes usar el estrés de **Fate Básico** si quieres!).
- **Las habilidades ya no determinan el orden de turnos.** En cambio, la historia determina quién va primero y el jugador activo elige quién va después.
- **Hemos mejorado el avance**, eliminando los hitos relevantes y refinando los hitos trascendentes para compensar.
- **La oposición activa** ya no se separa de la acción de defender.
- **Catorce páginas de reglas opcionales** para que sea fácil construir tu propia variante personalizada de Fate. Estas opciones te dan reglas para cuentas atrás, escalas, consecuencias extremas, métodos para hacer a los malos más grandes y más malos, y mucho más.

LICENCIA ABIERTA

Para los creadores de juegos, el texto de **Fate Condensado** está disponible para desarrollo bajo licencia abierta. Su bajo número de palabras se traduce en que no reventará tu presupuesto cuando quieras crear tu propio juego independiente **Generado con Fate**.

¡ELIGE TU FATE!

¿Buscas una guía extensa y en profundidad sobre el sistema? **Fate Básico** contiene múltiples ejemplos y explicaciones de la filosofía de diseño.

¿Quieres un juego simplificado e ideal para novatos? Mira **Fate Acelerado**, diseñado para la velocidad.

¿Buscas una referencia de reglas compacta, refinada y económica? Deja una copia (o más) de **Fate Condensado** a tu alcance, saca los dados y empieza a jugar.

¡Sea como sea que quieras jugar, hay un Fate perfecto para ti!

FATE™

CONDENSADO

AUTORES

PK Sullivan, Lara Turner y Fred Hicks

ILUSTRACIONES

Kurt Komoda

DESARROLLO ADICIONAL DEL SISTEMA

Richard Bellingham y Robert Hanz

DESARROLLADORA DE LÍNEA FATE

Sophie Lagacé

BASADO EN TRABAJOS ANTERIORES DE

Rob Donoghue, Fred Hicks,
Leonard Balsera, Ryan Macklin,
Clark Valentine, Mike Olson,
Brian Engard y Sophie Lagacé

Fate Condensado © 2022 Todos los derechos reservados. Impreso en España. Este trabajo está protegido por las leyes internacionales de derechos de autor. Se prohíbe su reproducción total o parcial sin el consentimiento por escrito del editor. ISBN: 978-84-19594-01-3. Depósito legal: M-26708-2022.

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid. ediciones@nosolorol.com.

Dirección: Manuel J. Sueiro

Responsable de línea: José Lomo

Producción: Sergio M. Vergara

Traducción: Belén Almeyda

Corrección: José Carlos Domínguez

Distribución: Pilar M. Espinosa

Comunicación: José Valverde y Elena Alonso

Edición: Héctor Gómez, José Lomo,
Luis Fernández y Juan Sixto.

Apoyo editorial: Pedro J. Ramos
y Francisco Castillo

Fate Condensed ©2020 Evil Hat Productions, LLC. Última actualización noviembre 2, 2022. Los logos de **Fate Condensado** y Evil Hat son marca registrada propiedad de Evil Hat Productions, LLC.

Basado en **Fate Básico** de Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin y Mike Olson y **Fate Acelerado** de Clark Valentine.

Sistema de turnos basado en «Diseñar accidentalmente el sistema de turnos de acción de Marvel», escrito por Fred Hicks y que describe una variación de un método diseñado originalmente por Leonard Balsera.

Algunos fragmentos de este trabajo están basados en *Fateful Concepts: Hacking Contests por Ryan Macklin*, con licencia para nuestro uso bajo la licencia Creative Commons Attribution 3.0 Unported.

NOSOLOROL

**EVIL HAT
PRODUCTIONS**



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3	AVANCE	39
¿Qué necesito para jugar?	3	Hitos	39
PARA LOS VETERANOS:		Adelantos	39
CAMBIOS CON RESPECTO A FATE BÁSICO		Mejora de habilidades	
PRIMEROS PASOS	4	Sesiones y arcos	40
Define la ambientación	4	SER EL DIRECTOR DE JUEGO	41
Crea tus personajes.	4	Ajustar la dificultad y oposición.	42
¿Quién eres?; Aspectos; Habilidades;		PNJ	43
Recuperación; Proezas; Estrés y		PNJ principales;PNJ de menor importancia;	
Consecuencias; Toques finales		Monstruos, malos y otras amenazas	
ACTUAR Y TIRAR LOS DADOS	13	Tus puntos de destino	44
Dificultad y oposición	14	Herramientas de seguridad	44
Modificar los dados.	14	REGLAS OPCIONALES.	45
Invocar aspectos; Usar proezas		Condiciones	45
Resultados	15	Desplazar las condiciones; Otras	
Fallo; Empate; Éxito; Éxito crítico		versiones de las condiciones	
Acciones	18	Cambiar la lista de habilidades	46
Superar; Crear una ventaja; Atacar; Defender		Crear personajes mientras juegas.	47
ASPECTOS Y PUNTOS DE DESTINO.	22	Cuenta atrás.	47
Los aspectos son siempre ciertos	22	Consecuencias extremas.	48
¿Qué tipos de aspectos existen?	23	Competiciones más rápidas	48
Aspectos de personaje; Aspectos de		Defensa completa	48
situación; Consecuencias; Impulsos		Obstáculos.	49
¿Qué puedo hacer con los aspectos?	24	Peligros; Bloqueos; Distracciones;	
Ganar puntos de destino; Invocaciones; Forzados		Ejemplos de obstáculos	
¿Cómo puedo añadir y eliminar aspectos?	27	Escala	52
Otros tipos de aspectos	27	Aspectos y escala	
DESAFÍOS, CONFLICTOS Y		Cambios de tiempo.	53
COMPETICIONES	28	Formas de romper las reglas para los malos 54	
Montar escenas	29	Inmunidad a los desafíos o competiciones;	
Zonas; Aspectos de situación; Orden de turnos		Armadura de secuaces prescindibles; Revelar	
Trabajo en equipo	32	la forma verdadera; Aumentar la escala;	
Desafíos	32	Bonificador solitario; La amenaza es un	
Competiciones	33	mapa (o una colmena de personajes)	
Crear ventajas en una competición		Maneras de manejar múltiples objetivos	57
Conflictos	34	Valor en armas y armaduras	58
Recibir daño; Poner fin a un conflicto;		¿QUÉ VERSIÓN ES ESTA?	59
Recuperarse de los conflictos		Lo que vino antes.	59
		Licencias.	59
		ÍNDICE ANALÍTICO	60







INTRODUCCIÓN

Esto es **Fate Condensado**, una versión de **Fate Básico** en un formato tan compacto como pudimos. Es un juego de rol completo; mientras que otros libros podrían mejorar su utilidad, no necesitas ninguno para jugar.

Con eso en mente, ¡vamos a adentrarnos en lo que *sí necesitas!*

¿Qué necesito para jugar?

Para jugar a **Fate Condensado** necesitarás de dos a seis amigos —de los cuales uno actuará como director de juego (DJ)— algunos dados, algunas fichas, material de escritura, papel y algo para escribir notas cortas (por ejemplo, pequeñas notas adhesivas).

Fate Condensado usa **dados de Fate™** cuando los personajes actúan. Los dados de Fate son dados de seis caras, y tienen dos caras de , dos caras de  y dos caras de . Un juego de cuatro dados bastará, pero lo ideal es un juego de dados por jugador. Existen otras alternativas, como usar los típicos dados de seis caras (1-2 = , 3-4 = , 5-6 = ) o el **mazo de Fate**, que utiliza cartas en lugar de dados. Utilizamos la palabra «tirar» en todo el texto para simplificar.

PARA LOS VETERANOS: CAMBIOS CON RESPECTO A FATE BÁSICO

Condensar la esencia de un sistema de casi 300 páginas a menos de 60 páginas de texto conduce a algunos cambios. Al momento de escribir esto, también han pasado ocho años desde que se creó **Fate Básico**, por lo que es de esperar una pequeña iteración del diseño. En particular, queremos destacar lo siguiente:

- ▼ Hemos cambiado a casillas de estrés de un punto para ayudar a reducir la confusión (página 12).
- ▼ La iniciativa «Estilo Balsera» (también conocida como «orden de acción electiva» o «iniciativa de palomitas de maíz») es la predeterminada, en lugar de usar habilidades para determinar el orden de turnos (página 31).
- ▼ El avance funciona un poco diferente; hemos eliminado hitos significativos y refinado los más importantes (como los adelantos) para compensar (página 39).
- ▼ Hemos eliminado la noción de oposición activa como diferente de la acción defender (página 21). Esto tiene algunas repercusiones menores, principalmente en el resultado de los empates de superar (página 18).
- ▼ Modificamos Crear una ventaja para ofrecer una mayor claridad y agencia en torno al descubrimiento de aspectos desconocidos existentes (página 19).
- ▼ La defensa completa se presenta como opcional y se ha modificado un poco para adaptarse al alcance ampliado de la acción de defender (página 48). También presentamos otras opciones de reglas estándar, comenzando en la página 45.

PRIMEROS PASOS

Define la ambientación

Cualquier partida de Fate comienza por definir su ambientación. Podría tratarse de un concepto que tu DJ pone sobre la mesa, de un mundo de ficción procedente de algún medio popular con la que los jugadores están familiarizados o un ejercicio colaborativo de construcción de mundos que involucre a todos los que están en la mesa. La discusión sobre la ambientación puede ser rápida y ligera en detalles, o puede implicar una sesión completa y minuciosa con todo el grupo, o cualquier cosa entre medio.

La elección de la ambientación establece las bases del consenso de la mesa sobre lo que es cierto y lo que es aceptable en el juego y en los conceptos de personaje. Si en tu ambientación no hay gente volando, entonces un jugador que decida hacerse un personaje de un humano volador no pasa la prueba. Si su mundo involucra organizaciones oscuras y conspiraciones profundas, los jugadores pueden esperar historias libres de claros conflictos entre el bien y el mal y desprovistas de payasos asesinos farsantes. ¡Tú decides!

Crea tus personajes

¿QUIÉN ERES?

Una vez te decidas por una ambientación, es hora de que los jugadores creen personajes, también llamados PJ. Cada jugador asume el papel de uno de los héroes de tu historia, controlando todas sus acciones. Construyes el personaje que quieres ver en el mundo. Ten en cuenta que los personajes de Fate son competentes, dramáticos y están dispuestos a participar en las aventuras que se avecinan.

Tu PJ se compone de varios elementos:

- ▼ **Aspectos:** frases que describen quién es tu héroe.
- ▼ **Habilidades:** las áreas de experiencia relativa de tu héroe.
- ▼ **Proezas:** cosas notables que hace tu héroe.
- ▼ **Estrés:** la capacidad de tu héroe para mantener la calma y continuar.
- ▼ **Consecuencias:** las heridas, físicas y mentales, que tu héroe puede aguantar.
- ▼ **Recuperación:** una medida de la voluntad narrativa de tu héroe.
- ▼ **Toques finales:** los datos personales de tu héroe.

ASPECTOS

LOS ASPECTOS son frases cortas que describen quién es tu personaje o qué le es importante. Pueden tener relación con las cualidades físicas o mentales de tu personaje, su historia, creencias, entrenamiento, relaciones o incluso con algún equipamiento particularmente importante que posea.

Lo primero que hay que saber sobre ellos es que **los aspectos son ciertos** (esto se desarrolla en la página 22). En otras palabras, la forma en que defines a tu personaje es cierta y real en la historia que estás contando. Si escribes que tu personaje es un FRAN-COTIRADOR PRECOGNITIVO, entonces *es* un francotirador precognitivo. Le has dicho a todo el mundo que tu personaje ve el futuro y tiene muy buena puntería con el rifle.

También usarás aspectos en juego para cambiar la historia. Te permiten mejorar tus tiradas de dados y establecer hechos sobre el mundo. Por último, los aspectos pueden hacerte ganar **PUNTOS DE DESTINO** si crean complicaciones para tu personaje, por lo que para hacer los aspectos más versátiles debes apuntar a los de doble filo, que funcionan tanto a tu favor como en tu contra.

Para obtener más información sobre los aspectos y lo que hace que uno sea bueno, considera leer algo de *Aspectos y puntos de destino* (página 22).

Para empezar, le darás a tu personaje cinco aspectos: un concepto principal, una complicación, una relación y dos aspectos libres. Comienza con el concepto principal y sigue a partir de ahí.

CONCEPTO PRINCIPAL

Tu **CONCEPTO PRINCIPAL** es una amplia descripción del personaje que cubre los detalles vitales. Es cómo empezarías a explicar tu personaje cuando le contaras a un amigo sobre él.

COMPLICACIÓN

El siguiente es la **COMPLICACIÓN** de tu personaje, algo que hace que la vida de tu personaje sea más difícil. Podría ser una debilidad personal, enredos familiares u otras obligaciones. ¡Elige algo que te guste interpretar!

RELACIÓN

Tu **RELACIÓN** describe una conexión con otro PJ. Puede que ya se conozcan, o que acaben de conocerse.

Los aspectos de una buena relación deben introducir o insinuar un conflicto o, al menos, un desequilibrio que le dé un poco de impulso a la relación. Esto no significa que sean abiertamente antagónicos, pero tampoco debería ser todo color de rosa.

Si quieres, puedes esperar a escribir los aspectos de relación hasta que todos hayan completado más o menos sus personajes.

ASPECTOS LIBRES

Puedes hacer que los últimos dos aspectos de tu personaje sean lo que quieras: no hay restricciones más allá de la obligación de adaptarse a la ambientación. Elige cualquier cosa que creas que hará que tu personaje sea más interesante, más divertido de jugar o que esté mejor conectado al mundo que ocupa.

HABILIDADES

Mientras que los aspectos definen quién es tu personaje, las **HABILIDADES** muestran lo que puede hacer. Cada habilidad describe una actividad que tu personaje podría haber aprendido a llevar a cabo a través del estudio y la práctica o simplemente a causa de tener un talento innato para ello. Un personaje con la habilidad Robar es capaz, hasta cierto punto, de todo tipo de delitos relacionados con el arte del latrocinio, tales como examinar el terreno, esquivar la seguridad, pillar carteras o abrir cerraduras.

Cada habilidad tiene un **VALOR**. Cuanto más alto es el valor, mejor es el personaje en esa habilidad. En conjunto, las habilidades de tu personaje te mostrarán para qué acciones son buenos, con cuáles se las arreglará y cuáles no son su fuerte.

Elegirás los valores de habilidad de tu personaje, dispuestos en una pirámide en la que la habilidad de mayor valor es Enorme (+4), de la siguiente manera:

- ▼ Una habilidad Enorme (+4)
- ▼ Dos habilidades Grandes (+3)
- ▼ Tres habilidades Buenas (+2)
- ▼ Cuatro habilidades Normales (+1)
- ▼ Todas las demás habilidades en Mediocre (+0)

LA ESCALA DE ADJETIVOS

En **Fate Condensado**, y en Fate en general, todos los valores están organizados en una escala de adjetivos, como se muestra aquí.



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

LISTA DE HABILIDADES

Las descripciones de estas habilidades se encuentran a continuación.

Academicismo	Contactos	Físico	Percepción	Saber
Atletismo	Disparar	Investigar	Provocar	Sigilo
Carisma	Empatía	Máquinas	Recursos	Voluntad
Conducir	Engañar	Pelear	Robar	

Academicismo: Conocimientos y educación mundanos y cotidianos para el ser humano, entre los que se incluyen historia, ciencias y medicina. Las proezas de Academicismo a menudo tienen que ver con áreas especializadas de conocimiento y habilidades médicas.

Atletismo: Una medida del potencial físico. Las proezas de Atletismo se centran en movimientos, como correr, saltar o hacer *parkour*, y en esquivar ataques.

Carisma: Construir conexiones con otros y trabajar juntos. Mientras que Provocar nace de la manipulación; Carisma lo hace de la sinceridad, la confianza y la buena voluntad. Las proezas de Carisma te permiten influir en una multitud, mejorar relaciones o crear contactos.

Conducir: Controlar vehículos bajo las circunstancias más extenuantes, realizar maniobras impresionantes y simplemente sacar el máximo provecho a tu vehículo. Las proezas de Conducir pueden ser maniobras distintivas, un vehículo especial propio o la capacidad de usar Conducir en lugar de una habilidad como Robar o Academicismo bajo ciertas circunstancias.

Contactos: Conocimiento respecto a la gente adecuada y las conexiones que pueden ayudarte. Las proezas de Contactos te dan aliados dispuestos y una red de información donde quiera que vayas en el mundo.

Empatía: Capacidad para juzgar con precisión el estado de ánimo y las intenciones de alguien. Las proezas de Empatía pueden consistir en juzgar a una multitud, detectar mentiras o ayudar a otros a recuperarse de consecuencias mentales.

Engañar: Capacidad de mentir y hacer trampa de manera convincente y con aplomo. Las proezas de Engaño podrían mejorar tu capacidad para decir un tipo de mentira en particular o ayudarte a inventar identidades falsas.

Físico: Potencia bruta y durabilidad. Las proezas de Físico te permiten realizar hazañas de fuerza sobrehumana, imponerte cuando forcejeas y evitar las consecuencias físicas. Además, un valor de Físico alto te da más estrés físico o huecos para consecuencias (página 12).

Investigar: Estudio deliberado y cuidadoso, y la capacidad de descifrar misterios. Usa esto para sacar conclusiones de pistas o reconstruir una escena del crimen. Las proezas de Investigar te ayudan a formar deducciones brillantes o a reunir información más rápidamente.

Máquinas: Capacidad para fabricar o romper maquinaria, construir artilugios y llevar a cabo hazañas de ingenio al estilo MacGyver. Las proezas de Máquinas te permiten tener el artilugio preciso a mano, te dan bonificadores para construir y romper cosas, y te proporcionan justificación para usar Máquinas en lugar de habilidades como Robar o Academicismo bajo ciertas circunstancias.

Pelear: Capacidad de sobresalir en el combate cuerpo a cuerpo, ya sea con armas o puños. Las proezas de Pelea incluyen armas exclusivas y técnicas especiales.

Percepción: Capacidad para captar detalles en el momento, detectar problemas antes de que sucedan y, en general, ser perceptivo. Contrasta con Investigar, que es para una observación lenta y deliberada. Las proezas de Percepción agudizan tus sentidos, mejoran tu tiempo de reacción o hacen más difícil que alguien se te acerque sigilosamente.

Provocar: Capacidad de hacer que las personas actúen de la manera en que tú quieres que lo hagan. Es tosco y manipulador, no una interacción positiva. Las proezas de Provocar te permiten empujar a tus oponentes a realizar una acción temeraria, atraer la agresión hacia ti o asustar a los enemigos (suponiendo que puedan sentir miedo).

Recursos: Acceso a cosas materiales, no solo dinero o propiedad directa. Puede reflejar tu capacidad para pedir prestado a amigos o a la armería de una organización. Las proezas de Recursos te permiten usar Recursos en lugar de Carisma o Contactos, o te dan invocaciones adicionales gratuitas cuando pagas por lo mejor.

Disparar: Todas las formas de combate a distancia, ya sean pistolas, cuchillos o arco y flecha. Las proezas de Disparar te permiten hacer disparos precisos, desenfundar rápido o tener siempre un arma a mano.

Robar: Conocimiento y capacidad para eludir los sistemas de seguridad, robar carteras y, en general, cometer delitos. Las proezas de Robar dan bonificadores a las diversas etapas de cometer un delito, desde la planificación hasta la ejecución y la fuga.

Saber: Conocimiento especializado y arcano que está fuera del alcance del Academicismo, incluyendo temas sobrenaturales de un tipo u otro. Aquí es donde ocurren las cosas raras. Las proezas de Saber a menudo respaldan aplicaciones prácticas de tus conocimientos arcanos, como lanzar hechizos. Algunas ambientaciones pueden eliminar Saber, reemplazarlo con una habilidad diferente o combinarlo con Academicismo.

Sigilo: Permanecer fuera de vista y sin hacer ruido, y poder escapar cuando necesitas esconderte. Las proezas de Sigilo te permiten desaparecer a plena vista, camuflarte entre la multitud o avanzar a través de las sombras sin ser visto.

Voluntad: La fortaleza mental, la capacidad de resistir la tentación y soportar el trauma. Las proezas de Voluntad te permiten ignorar las consecuencias mentales, resistir la agonía mental de poderes extraños y mantenerte firme contra los enemigos que te provocan. Además, un valor de Voluntad alto te da más estrés mental o huecos para consecuencias (página 12).

LISTAS DE HABILIDADES ALTERNATIVAS

La lista de habilidades anterior es un *ejemplo* de cómo las habilidades pueden funcionar en Fate y no pretende ser una lista de habilidades «oficiales» que deba usarse cada vez que juegues. Está perfectamente bien si quieres usarla, y está perfectamente bien si no. Cualquier habilidad dada podría cubrir diferentes ámbitos de actividad de una ambientación a otra. Lo importante es que puedes personalizarla; adapta tu lista a la historia que quieras ver.

Así que, con eso en mente, mientras construyes tu propia implementación de Fate, **lo primero que debes pensar es si mantendrás o no la misma lista de habilidades.** A menudo puedes trabajar con la lista sugerida, y combinar, cambiar o dividir algunas de las habilidades dadas. Pero es posible que el nivel de detalle de la lista de habilidades predeterminada que hemos dado de ejemplo anteriormente no sea de tu agrado.

Aquí hay algunas cosas a considerar.

- ▼ La lista de habilidades predeterminada tiene 19 habilidades, y los jugadores califican a sus personajes por encima del valor predeterminado de Mediocre (+0) en 10 de ellas. Si cambias el número de habilidades, es posible que quieras cambiar la forma en que se asignan los valores.
- ▼ Nuestras habilidades predeterminadas se centran en responder a la pregunta «¿Qué puedes hacer?», pero tu lista no tiene por qué seguir el mismo objetivo. Es posible que quieras una lista centrada en «¿En qué crees?», en la pregunta «¿Cómo haces las cosas?» (como con los estilos en **Fate Acelerado**), los roles de trabajo en un grupo de estafadores y ladrones, y así sucesivamente.
- ▼ Los valores de las habilidades en Fate están estructurados para apoyar la especialización de los personajes. Es por eso que, por defecto, los jugadores comienzan con una forma de «pirámide». Asegúrate de que proteger la especialización sea posible en cualquier nueva lista que crees.
- ▼ La mejor habilidad inicial debería ser cercana a Enorme (+4). Puedes modificarla hacia arriba o hacia abajo como mejor te parezca, pero asegúrate de estar atento a lo que eso significa para la dificultad y los valores de habilidad opuestas que enfrenarán tus PJ.

Fred decide que quiere hacer una partida de Fate en una ambientación espacial con una lista de habilidades más corta que se centra en palabras de acción. Se decide por esta lista de habilidades de 9 elementos: Pelear, Conocer, Moverse, Percepción, Pilotar, Escabullirse, Hablar, Trastear y Voluntad. También le gusta la idea de una forma de «diamante» para los valores de habilidades en lugar de una pirámide, por lo que hace que los jugadores pongan valor a sus habilidades iniciales de la siguiente manera: 1 en Enorme (+4), 2 en Grande (+3), 3 en Bueno (+2), 2 en Normal (+1) y 1 en Mediocre (+0). Sus PJ muchas veces tendrán las mismas competencias y se superpondrán entre sí debido al punto grueso de su diamante, pero aún disfrutan de algunas especializaciones protegidas en la parte superior de la «punta» del diamante.

Si estás considerando hacer tu propia lista de habilidades para tu partida y estás buscando algunas ideas para poner en marcha tu imaginación, consulta la página 46.

RECUPERACIÓN

Tu **RECUPERACIÓN** es el número mínimo de **PUNTOS DE DESTINO** (página 24) con los que cuenta tu personaje al comienzo de cada sesión. Tu personaje comienza con una recuperación de 3.

Cada sesión, comienzas con al menos tantos puntos de destino como tu recuperación. Asegúrate de realizar un seguimiento de los puntos de destino que te quedan porque, si al final de la sesión tienes más puntos de destino que tu recuperación, comenzarás la siguiente con los puntos de destino con los que terminaste esta sesión.

Charles ganó muchos puntos de destino durante la sesión de hoy, terminando con 5 puntos de destino. Su recuperación es 2, por lo que Charles comenzará la próxima sesión con 5 puntos de destino. Pero Ethan termina la misma sesión con un solo punto de destino. Su recuperación es 3, por lo que comenzará la próxima sesión con 3 puntos de destino, no solo el que le quedaba.

PROEZAS

Si bien cada personaje tiene acceso a todas las habilidades, incluso si tienen el valor Mediocre (+0) en la mayoría de ellas, tu personaje tiene algunas **PROEZAS** únicas. Las proezas son técnicas geniales, trucos u objetos de su equipo que hacen que tu personaje sea único e interesante. Mientras las habilidades describen las amplias competencias de un personaje, las proezas describen áreas de excelencia específicas; la mayoría de ellas te dan un bonificador en circunstancias particulares o te permiten hacer algo que otros personajes simplemente no pueden.

Tu personaje comienza con tres huecos de proezas gratuitos. No tienes que definirlos todos de inmediato y puedes rellenarlos mientras juegas. Puedes comprar más proezas gastando 1 de recuperación por cada una, hasta un mínimo de 1 de recuperación.



ESCRIBIR LAS PROEZAS

Escribes tus propias proezas cuando construyes un personaje. En términos generales, hay dos tipos de proezas.

Proezas que conceden bonificadores: El primer tipo de proeza **te da un bonificador de +2** cuando usas una habilidad determinada dentro de ciertos parámetros, generalmente limitada a un tipo específico de acción (página 18) y tipo de circunstancia narrativa.

Escribe este tipo de proeza de la siguiente manera:

Debido a que yo **[describe lo increíble que eres en algo o que tienes algún equipo genial]**, obtengo un +2 cuando uso **[elige una habilidad]** para **[elige una: superar, crear una ventaja, atacar, defender]** cuando **[describe una circunstancia]**.

Ejemplo de proeza que concede un bonificador: Debido a que yo soy **un franco-tirador con entrenamiento militar**, obtengo un +2 cuando uso **Disparar** para **atacar** cuando **tengo un objetivo en mi LÍNEA DE VISIÓN**.

Proezas que cambian las reglas: El segundo tipo de proeza **cambia las reglas del juego**. Esta es una categoría amplia que incluye, pero no se limita a, lo siguiente:

- ▼ **Intercambiar qué habilidades se utilizan en una situación dada.** Por ejemplo, un investigador podría usar Academicismo para realizar un ritual, mientras que cualquier otra persona usaría Saber.
- ▼ **Realizar una acción con una habilidad que normalmente no se usa para ella.** Por ejemplo, permitir que un personaje use Sigilo para apuñalar a un oponente por la espalda, oculto entre las sombras (para lo que normalmente se usaría Pelear).
- ▼ **Dar a un personaje un tipo diferente de bonificador a las habilidades que sea aproximadamente equivalente a un +2.** Por ejemplo, cuando un orador experto crea una ventaja con Carisma, consigue una invocación adicional gratuita.
- ▼ **Permitir que un personaje declare que un hecho menor siempre es cierto.** Por ejemplo, un preparacionista siempre lleva consigo equipo de supervivencia, tales como fósforos, incluso en circunstancias improbables. Este tipo de proeza establece que no es necesario declarar detalles de la historia (página 24) para el hecho dado.
- ▼ **Permitir que un personaje haga una excepción específica a las reglas.** Por ejemplo, un personaje puede tener dos casillas de estrés más u otro hueco para consecuencias leves.

Escribe este tipo de proeza de la siguiente manera:

Debido a que yo **[describe lo increíble que eres en algo o que tienes algún equipo genial]**, puedo **[describe tu increíble hazaña]**, pero solo **[describe una circunstancia o limitación]**.

Ejemplo de proeza de cambio de regla: Debido a que yo **no creo en la magia**, puedo **ignorar los efectos de una habilidad sobrenatural**, pero solo **una vez por sesión**.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

EL ESTRÉS y las CONSECUENCIAS son la forma en que tu personaje resiste el daño mental y físico de sus aventuras. Los personajes tienen al menos tres casillas de un punto para el estrés físico y al menos tres casillas de un punto para el estrés mental. También obtienen un hueco cada uno para las consecuencias leves, moderadas y graves.

Tu valor en Físico afecta cuántas casillas de estrés físico tienes en total. Voluntad hace lo mismo con tu estrés mental. Consulta la siguiente tabla:

FÍSICO/VOLUNTAD	ESTRÉS FÍSICO/MENTAL
Mediocre (+0)	1 1 1
Normal (+1) o Bueno (+2)	1 1 1 1
Grande (+3) o Enorme (+4)	1 1 1 1 1 1
Excelente (+5) y superior	1 1 1 1 1 1 y un segundo hueco de consecuencias leves, específicamente para golpes físicos o mentales

Aprenderás cómo funcionan el estrés y las consecuencias durante el juego en «Recibir daño» (página 34).

¡ESPERA, ESO NO ES LO QUE RECUERDO!

En **Fate Condensado**, usamos solo casillas de estrés de un punto. **Fate Básico** y **Fate Acelerado** usan una serie de casillas de valor creciente (una casilla de 1 punto, una casilla de 2 puntos, etc.). Puedes usar ese estilo de casillas de estrés si quieres. Para esta versión decidimos quedarnos con casillas de un punto porque es simple. Con el otro método, la gente puede confundirse un poco más fácilmente.

Hay algunos otros puntos de vista sobre este estilo que querrás tener en cuenta.

- ▼ Como verás en la página 35, con casillas de 1 punto puedes marcar tantas como quieras cuando te golpeen (el estilo de valor creciente de Fate Básico, sin embargo, tiene una condición que dicta que «solo puedes marcar una casilla por golpe»).
- ▼ Este estilo sigue la misma idea de **Fate Básico** respecto a los medidores separados para el estrés físico y mental, en lugar de un solo medidor unificado como en **Fate Acelerado**. Si te inclinas por un medidor unificado, añade tres casillas más para compensarlo y usa el valor *más alto* entre Físico y Voluntad para alargarlo como se indica.
- ▼ ¡Tres puntos de absorción de estrés en un medidor no es mucho! Si los personajes parecen demasiado frágiles durante el juego, considera agregar de una o dos casillas a la cantidad predeterminada. Se trata de lo rápido que las consecuencias afectan. (Con el estilo anterior, un medidor de 1 2 absorbe 2 a 3 puntos de estrés, 1 2 3 = 3 a 6, 1 2 3 4 = 4 a 10.)

TOQUES FINALES

Dale a tu personaje un nombre y una descripción, y discute su historia con los otros jugadores. Si aún no has escrito un aspecto de relación, hazlo ahora.

ACTUAR Y TIRAR LOS DADOS



En una partida de **Fate Condensado**, controlarás las acciones del personaje que creaste, contribuyendo a la historia que todos están contando juntos. En general, el DJ narrará el mundo y las acciones de los personajes no jugadores (PNJ), y los otros jugadores narrarán las acciones de sus PJ.

Para actuar, sigue el principio de **FICCIÓN PRIMERO**: di lo que tu personaje está tratando de hacer, *luego* averigua cómo lo harás en el sistema. Los aspectos de tu personaje informan lo que pueden intentar hacer y ayudan a establecer el contexto para interpretar los resultados. La mayoría de las personas ni siquiera podrían intentar realizar una cirugía de emergencia en un aliado destripado; pero, con un aspecto que establece un fondo médico, puedes intentarlo. Sin ese aspecto, en el mejor de los casos podrías conseguir un par de segundos para permitirle unas últimas palabras. En caso de duda, consulta con el DJ y el resto de la mesa.




¿Cómo saber si tienes éxito? A menudo, tu personaje simplemente tendrá éxito, porque la acción no es difícil y nadie está tratando de detenerte. Pero en situaciones difíciles o impredecibles, sacarás los dados para averiguar qué sucede.

Cuando un personaje quiere actuar, el grupo debe pensar en estas preguntas:

- ▼ ¿Qué impide que esto suceda?
- ▼ ¿Qué podría salir mal?
- ▼ ¿Qué resulta interesante cuando sale mal?

Si nadie tiene buenas respuestas a todas estas preguntas, simplemente sucede. Conducir hasta el aeropuerto no requiere tirar los dados. Ir a todo gas por la autopista para llegar a un avión a la espera, mientras eres perseguido por bestias cibernéticamente mejoradas de otro mundo, por otro lado, es un momento perfecto para tirar los dados.

Siempre que actúes, sigue estos pasos:

- 1 Ficción primero: Describe lo que estás tratando de hacer, luego elige la habilidad y la acción que se adapte.
- 2 Tira cuatro dados.
- 3 Suma los símbolos de los dados: un  es +1, un  es -1 y un  es 0. Esto te dará un resultado de dados de -4 a 4.
- 4 Añade el resultado del dado al valor de tu habilidad.
- 5 Modifica los dados invocando aspectos (página 14 y página 24) y usando proezas (página 15).
- 6 Declara tu resultado final, denominado tu **ESFUERZO**.

Dificultad y oposición

Si la acción del personaje se enfrenta a un obstáculo fijo o intenta alterar el mundo en lugar de afectar a un personaje o criatura, su acción se enfrenta a un valor de **DIFICULTAD** estática. Estas acciones incluyen abrir cerraduras, bloquear puertas y evaluar tácticamente un campamento enemigo. El DJ puede decidir que la presencia de ciertos aspectos (en el personaje, la escena u otra cosa) justifica cambiar la dificultad.

En otras ocasiones, un enemigo proporcionará **OPOSICIÓN** contra la acción del personaje mediante el uso de una acción de defender (página 21). En estos casos, el DJ también lanzará los dados y seguirá las mismas reglas que en la sección anterior, utilizando cualquier habilidad, proeza o aspecto que tenga el enemigo. Cada vez que tiras dados para atacar a un enemigo o para crear una ventaja directamente contra ellos, el enemigo tirará dados para defenderse.

La oposición puede adoptar muchas formas. Luchar con un sectario por la daga ritual tiene un claro oponente. O podría oponerse a ti el poder de un antiguo ritual que debe ser superado para salvar al mundo. Abrir la bóveda del Banco Metropolitano para acceder a las cajas fuertes es un desafío con riesgo de descubrimiento, pero depende del DJ si estás tirando dados contra la *oposición* de los guardias de seguridad o la *dificultad* presentada por la propia caja fuerte.

Modificar los dados

Puedes modificar tus dados invocando aspectos para obtener un +2 en tu tirada o volver a tirar los dados. Algunas proezas también te dan un bonificador. También puedes invocar aspectos para apoyar a un aliado (página 32) o para aumentar la dificultad que enfrenta un enemigo.

INVOCAR ASPECTOS

Cuando actúas pero los dados se quedan cortos, no tienes que resignarte y aceptar el fracaso. (Aunque sí puedes. Eso también es divertido.) Los aspectos en juego te dan opciones y la oportunidad de tener éxito.

Cuando un aspecto pueda ayudar justificadamente a tus esfuerzos, describe cómo ayuda y gasta un punto de destino para **INVOCARLO** (o usa una invocación gratuita). Lo que es y no es justificable está sujeto a la **REGLA-TRAMPA**: cualquiera puede decir «¡Eso es trampa!» al invocar un aspecto. En pocas palabras, la regla-trampa es una **herramienta de calibración** que cualquiera en la mesa puede usar para ayudar al grupo a asegurarse de que el juego se mantenga fiel a su visión y concepto. Puedes utilizar las herramientas de seguridad mencionadas en la página 44 de manera similar.

Cuando tu invocación parece trampa, tienes dos opciones. En primer lugar, puedes retraer tu invocación e intentar otra cosa; tal vez invocar un aspecto diferente. En segundo lugar, puedes discutir rápidamente por qué crees que el aspecto encaja. Si la persona todavía no está convencida, retrae la invocación y sigue adelante. Si están de acuerdo con tu perspectiva, sigue adelante con la invocación como de costumbre.

La regla-trampa está aquí para ayudar a todos en la mesa a pasar un buen rato. Úsala cuando algo no suene bien, no tenga sentido o no se ajuste al tono. Alguien que invoca EXPERTO EN PRIMERAS IMPRESIONES para lanzar un coche probablemente está haciendo trampa. Pero tal vez ese personaje tiene una proeza sobrenatural que lo hace increíblemente fuerte, lo suficientemente fuerte como para lanzar un coche de forma plausible, y esta es su táctica de apertura en una pelea con un monstruo terrible. En ese caso, tal vez EXPERTO EN PRIMERAS IMPRESIONES es plausible.

Cada vez que invoques un aspecto, puedes **obtener un bonificador de +2** en tu tirada o **volver a tirar los cuatro dados**, o puedes añadir 2 a la dificultad de la tirada de otra persona, si está justificado. Puedes invocar varios aspectos en la misma tirada, pero no puedes invocar el mismo aspecto varias veces en la misma tirada. Hay una excepción: puedes gastar tantas *invocaciones gratuitas* en un aspecto como quieras en una misma tirada.

A menudo invocarás uno de tus propios aspectos. También puedes invocar un aspecto de situación o hacer una invocación hostil del aspecto de otro personaje (página 24).

USAR PROEZAS

Las proezas pueden darle un bonificador a tu tirada, siempre que cumplan con los criterios escritos en la proeza, como las circunstancias, la acción o la habilidad utilizada. Es posible que quieras utilizar Crear una ventaja (página 19) para introducir aspectos que se alineen con esas circunstancias. Ten en cuenta las circunstancias de tus proezas cuando describas tus acciones y prepárate para el éxito.

Normalmente, las proezas te dan un bonificador de +2 en una circunstancia limitada sin costo; puedes usarlas en cualquier momento que se apliquen. Algunas proezas raras y excepcionalmente poderosas pueden requerir que gastes un punto de destino para usarlas.

Resultados

Siempre que tires dados, la diferencia entre tu esfuerzo y la dificultad u oposición del objetivo se mide en **AUMENTOS**. Un aumento tiene un valor de 1. Hay cuatro resultados posibles:

- ↓ Si tu esfuerzo es menor que la dificultad u oposición del objetivo, **fallas**.
- ↔ Si tu esfuerzo es igual al objetivo, **empatas**.
- ↑ Si tu esfuerzo es uno o dos aumentos mayor al objetivo, **tienes éxito**.
- ↑↑ Si tu esfuerzo es tres o más aumentos mayor al objetivo, **tienes un éxito crítico**.

Algunos resultados son obviamente mejores para ti que otros, pero todos ellos deberían hacer avanzar la historia de maneras interesantes. Empezaste con la ficción primero (página 13); asegúrate de terminar con ella también, de mantener el enfoque en la historia y de interpretar los resultados de una manera que se ajuste a la ficción.

Ethan no es un experto en abrir cajas fuertes (aunque tiene las herramientas), y sin embargo está en la sede secreta de un siniestro culto, con una puerta de acero entre él y el libro ritual que necesita desesperadamente. ¿Puede entrar?

FALLO

SI TU ESFUERZO ES MENOR QUE LA DIFICULTAD U OPOSICIÓN DEL OBJETIVO, FALLAS.

Esto se puede llevar a cabo de varias maneras: fallo simple, éxito pagando un alto coste o recibir un golpe.

FALLO SIMPLE

El primero es el más fácil de entender: **EL FALLO SIMPLE**. No logras tu objetivo, no haces ningún progreso y te quedas con las ganas. Asegúrate de que el resultado mantenga la historia en movimiento: simplemente no abrir la caja fuerte es aburrido y estanca la historia.

Ethan tira del mango triunfalmente, pero la caja fuerte permanece resueltamente cerrada mientras las alarmas comienzan a sonar. El fallo ha cambiado la situación y ha impulsado la historia hacia adelante: ahora hay guardias en camino. Ethan se enfrenta a una nueva elección: ¿intentar otra forma de abrir la caja fuerte, ahora que la sutileza se ha ido por la ventana, o reducir sus pérdidas y escapar?

ÉXITO PAGANDO UN ALTO COSTE

El segundo es **ÉXITO PAGANDO UN ALTO COSTE**. Haces lo que te propones, pero hay un precio significativo que pagar: la situación empeora o se complica. DJ, puedes declarar que este es el resultado o puedes ofrecerlo en lugar del fallo. Ambas opciones son buenas y útiles en diferentes situaciones.

Ethan falla y el DJ dice: «Escuchas el clic del último seguro de la cerradura encajando en su lugar. A este clic le hace eco el del percutor de un revólver mientras el guardia te dice que levantes las manos». El alto coste aquí es la confrontación con un guardia que había preferido evitar.

RECIBIR UN GOLPE

Por último, puedes **RECIBIR UN GOLPE**, que tendrás que absorber con estrés o consecuencias, o sufrir algún otro inconveniente. Este tipo de fallo es más común cuando te defiendes contra ataques o superas obstáculos peligrosos. Es diferente de un fallo simple porque solo el personaje, no necesariamente todo el grupo, se ve afectado. También es diferente del éxito pagando un alto coste, ya que el éxito no es necesariamente una posibilidad.

Ethan es capaz de abrir la bóveda; pero, mientras agarra la manija, siente un golpe en el dorso de su mano. ¡No pudo desactivar la trampa! Anota la consecuencia leve **ENVENENADO**.

Puede mezclar estas opciones: Un fallo dañino puede ser duro pero apropiado para el momento. El éxito a costa del daño es ciertamente una opción.

EMPATE

SI TU ESFUERZO ES IGUAL A LA DIFICULTAD U OPOSICIÓN DEL OBJETIVO, EMPATAS.

Al igual que en el fallo, los lazos deben hacer avanzar la historia, nunca obstaculizar la acción. Debería ocurrir algo interesante. Como con los fallos, esto puede desarrollarse de dos maneras: éxito a un coste menor o éxito parcial.

ÉXITO A UN COSTE MENOR

El primero es **ÉXITO A UN COSTE MENOR**: algunos puntos de estrés, detalles de la historia sobre dificultad o complicación pero que no son obstáculos en sí mismos, o un impulso (página 23) para el enemigo son todos costes menores.

Todos los primeros intentos de Ethan fallan. Para cuando realmente abre la puerta, el sol ya salió y escapar al amparo de la oscuridad es imposible. Consiguió lo que necesitaba, pero su situación es peor ahora.

ÉXITO PARCIAL

La otra forma de manejar un empate es por medio de un **ÉXITO PARCIAL**: lo lograste, pero solo obtuviste algo de lo que querías.

Ethan puede abrir la puerta de la bóveda, pero solo una rendija: si se abre más de dos centímetros, sonará la alarma y no sabe cómo desconectarla. Se las arregla para sacar un par de páginas del ritual a través de la estrecha brecha, pero tendrá que adivinar los pasos finales.

ÉXITO

SI TU ESFUERZO ES UNO O DOS AUMENTOS MAYOR AL OBJETIVO, TIENES ÉXITO.

Obtienes lo que quieres sin costo adicional.

¡Abierto! Ethan agarra el ritual y se va antes de que los guardias lo noten.

APLICAR «LA FICCIÓN PRIMERO» AL ÉXITO

La ficción *define* cómo es el éxito. ¿Qué pasaría si Ethan no tuviera las herramientas o la experiencia necesarias para abrir la caja fuerte? Tal vez ese éxito se parezca más a nuestro ejemplo anterior de «coste menor». Del mismo modo, si Ethan estaba en el equipo porque *diseñó* la caja fuerte, ese éxito podría parecerse más a nuestro ejemplo de «crítico».

ÉXITO CRÍTICO

SI TU ESFUERZO ES TRES O MÁS AUMENTOS MAYOR AL OBJETIVO, TIENES UN ÉXITO CRÍTICO.

Obtienes lo que quieres y un poco más.

Ethan es afortunado; la puerta de la bóveda se abre casi al instante. No solo obtiene el ritual, sino que tiene tiempo suficiente para hurgar entre los otros papeles de la parte posterior de la caja fuerte. En medio de varios libros de contabilidad y documentos financieros, encuentra un mapa de la antigua mansión Akeley.

Acciones

Hay cuatro acciones por las que puedes tirar dados, cada una con un propósito y efecto específico en la historia:

- ▼ **Superar** para vencer obstáculos con tus habilidades.
- ▼ **Crear una ventaja** para cambiar una situación a tu beneficio.
- ▼ **Atacar** para dañar al enemigo.
- ▼ **Defender** para sobrevivir a un ataque, evitar que un enemigo cree una ventaja o para oponerte a un esfuerzo para superar un obstáculo.



SUPERAR

SUPERAR PARA VENCER OBSTÁCULOS CON TUS HABILIDADES.

Cada personaje se enfrentará a desafíos inauditos en el transcurso de la historia. La acción de **SUPERAR** es la forma en que enfrentan y vencen esos obstáculos.

Un personaje bueno en Atletismo puede escalar paredes y correr por calles abarrotadas. Un detective con un valor alto en Investigar puede reconstruir pistas que otros han pasado por alto. A alguien experto en Carisma le resultará más fácil evitar una pelea en un bar hostil.

Tus resultados a la hora de superar son:

- ↓ **Si fallas**, discute con el DJ (y el jugador que defiende, si lo hay) si es un fallo o un éxito a un alto coste (página 16).
- ↔ **Si empatas**, es un éxito a un coste menor (página 17)—estás en una situación difícil, el enemigo recibe un impulso (página 23), o puedes recibir un golpe. Alternativamente, fallas, pero obtienes un impulso.
- ↑ **Si tienes éxito**, cumples tu objetivo y la historia avanza sin contratiempos.
- ↑↑ **Si tienes un éxito crítico**, es un éxito y también obtienes un impulso.

Charles se dirige a una instalación de investigación en la Antártida. Los edificios han sido destruidos y los ocupantes están desaparecidos. Quiere buscar pistas en los restos. El DJ le dice que tire Investigar contra la dificultad Bueno (+2). Charles obtiene **■ ■ + +** en los dados, más su valor Normal (+1) en Investigar, lo que resulta en un esfuerzo Grande (+3). ¡Todo un éxito! El DJ describe la pista que encuentra: huellas en la nieve, hechas por criaturas que caminan sobre muchas piernas delgadas e inhumanas.

Las acciones de superar a menudo se utilizan para determinar si un personaje puede notar o tener acceso a un hecho o pista en particular. Vigila de cerca las opciones de éxito a un coste cuando ese sea el caso. Si obviar un detalle hará que tu historia se estanque, elimina el fallo de la mesa y concéntrate en el coste.



CREAR UNA VENTAJA

CREA UN ASPECTO DE SITUACIÓN U OBTÉN UN BENEFICIO DE UN ASPECTO EXISTENTE.

Puedes usar la acción **CREAR UNA VENTAJA** para cambiar el curso de la historia. Al usar tus habilidades para introducir nuevos aspectos o agregar invocaciones a aspectos existentes, puedes inclinar la balanza hacia ti y tus compañeros de equipo. Puedes cambiar las circunstancias (cerrar una puerta o crear un plan), descubrir nueva información (aprender la debilidad de un monstruo a través de la investigación) o aprovechar algo ya conocido (como el gusto de un CEO por el whisky escocés).

Un aspecto creado (o descubierto) mediante la creación de una ventaja funciona como cualquier otro: define las circunstancias narrativas y puede permitir, prevenir o impedir acciones; por ejemplo, no se puede leer un hechizo si la habitación se ha hecho **NEGRA COMO EL TIZÓN**. También puede ser invocado (página 24) o forzado (página 25). Además, crear una ventaja te da una o más **INVOCACIONES GRATUITAS** del aspecto creado. Una invocación gratuita, como su nombre indica, te permite invocar un aspecto sin gastar un punto de destino. Incluso puedes dejar que tus aliados usen invocaciones gratuitas que hayas creado.

Cuando tires para crear una ventaja, especifica si estás creando un nuevo aspecto o aprovechando uno existente. Si es lo primero, ¿estás atribuyendo el aspecto a un aliado, oponente o al entorno? Si lo estás atribuyendo a un oponente, este puede realizar la acción de defender para oponerse a ti. De lo contrario, generalmente enfrentará una dificultad, pero el DJ puede decidir si algo o alguien se opone a sus esfuerzos con una tirada de defender en su lugar.

Tus resultados al crear un nuevo aspecto son:

- ↓ **Si fallas**, puede que no logres crear el aspecto (fallo) o que sí lo crees, pero que el enemigo obtenga una invocación gratuita (éxito a un coste). Si tienes éxito a un coste, es posible que el aspecto final deba reescribirse para beneficiar al enemigo. Esto todavía puede valer la pena porque los aspectos son ciertos (página 22).
- ↔ **Si empatas**, no creas un aspecto, pero sí obtienes un impulso (página 23).
- ↑ **Si tienes éxito**, creas un aspecto de situación con una invocación gratuita.
- ↑↑ **Si tienes un éxito crítico**, creas un aspecto de situación con *dos* invocaciones gratuitas.

Con un aspecto conocido o desconocido existente, los resultados son:

- ↓ **Si fallas**, y se conoce el aspecto, el enemigo obtiene una invocación gratuita. Si el aspecto era desconocido, pueden optar por revelarlo para obtener una invocación gratuita.
- ↔ **Si empatas**, y el aspecto era desconocido, ganas un impulso y este permanece sin darse a conocer. Si se conoce el aspecto, obtienes una invocación gratuita sobre este en lugar de lo anterior.
- ↑ **Si tienes éxito**, ganas una invocación gratuita sobre el aspecto, revelándolo si se desconoce.
- ↑↑ **Si tienes un éxito crítico**, ganas una invocación gratuita sobre el aspecto, revelándolo si se desconoce.

Ethan está cara a cara con un shoggoth, una enorme bestia carnosa e incansable. Sabe que es demasiado poderoso para atacar directamente, por lo que decide que su mejor opción es distraerlo: «¡Me gustaría hacer un cóctel molotov y prenderle fuego a esta cosa!», anuncia.

El DJ decide que, realmente, golpear al shoggoth es trivial, por lo que esta es una tirada de Máquinas, ¿cómo de rápido puede encontrar algo inflamable y convertirlo en un arma? La dificultad se establece en Grande (+3). Ethan tiene Máquinas en valor Normal (+1), pero tira **■+++**, por lo que consigue un Enorme (+4) esfuerzo.

Ethan fabrica el cóctel molotov y se lo lanza a la bestia. El shoggoth ahora tiene el aspecto **INCENDIO!**, y Ethan recibe una invocación gratuita sobre este. El shoggoth está definitivamente distraído y, si intenta perseguirlo, Ethan puede usar esa invocación para que le sea más fácil escapar.



ATACAR

USA ATACAR PARA DAÑAR AL ENEMIGO.

La acción **ATACAR** es la que utilizas para intentar eliminar a un oponente, ya sea que estés intentando matar a un monstruo repugnante o noquear a un guardia inocente que no sabe la verdad sobre lo que está protegiendo. Un ataque puede ser disparar una ametralladora, lanzar un puñetazo o conjurar un hechizo siniestro.

Ten en cuenta si es posible o no dañar a tu objetivo. No todos los ataques son iguales. No puedes golpear a un kaiju y esperar lastimarlo. Determina si el ataque tiene siquiera alguna posibilidad de tener éxito antes de tirar los dados. Muchos seres poderosos pueden tener debilidades específicas que necesitas explotar para vencer, o quizás debas traspasar sus defensas antes de que poder siquiera comenzar a lastimarlos.

Tus resultados al atacar son:

- ↓ **Si fallas**, no logras darle: el enemigo bloquea tu ataque, lo esquiva o tal vez su armadura absorbe el daño.
- ↔ **Si empatas**, quizás apenas logres darle y tal vez consigas que el defensor se estremezca. De cualquier manera, obtienes un impulso (página 23).
- ↑ **Si tienes éxito**, le haces un daño equivalente a la diferencia entre el total de tu ataque y el esfuerzo de la defensa. El defensor debe absorber este golpe con estrés o consecuencias, o de lo contrario será derrotado (página 36).
- ↑↑ **Si tienes un éxito crítico**, haces el mismo daño que con un éxito, pero puedes reducir los aumentos del golpe en uno para obtener un impulso.

Ruth ha tropezado con un cadáver reanimado por poderes arcanos para cumplir un oscuro propósito. Decide pegarle un puñetazo. Tiene un valor Enorme (+4) en Pelea, pero saca **■-■■■**, y consigue un esfuerzo Bueno (+2).



DEFENDER


USA DEFENDER PARA SOBREVIVIR A UN ATAQUE O INTERFERIR CON LA ACCIÓN DE UN ENEMIGO.

¿Un monstruo intenta comerte tu cara? ¿Un enemigo está apartándote para huir de tu ira? ¿Qué pasa cuando ese sectario trata de apuñalarte en ambos riñones? **DEFENDER**, defender, defender.

Defender es la única acción reactiva en **Fate Condensado**. Usas defender para evitar que algo suceda fuera de tu turno, por lo que a menudo te enfrentas a una tirada opuesta en lugar de una dificultad establecida. Tu enemigo tira, e inmediatamente tú tiras para defenderte, siempre y cuando seas el objetivo o puedas justificar tu oposición (lo que a menudo te convierte en el objetivo). Los aspectos o proezas pueden proporcionar justificación.

Tus resultados al defender son:

- ↓ **Si fallas** contra un ataque, recibes un golpe, que debes absorber con estrés o consecuencias (página 35). A pesar de todo, el enemigo tiene éxito como se describe para su acción.
- ↔ **Si empatas**, procede de acuerdo con el resultado de empate para la acción opuesta.
- ↑ **Si tienes éxito**, no recibirás el golpe o negarás la acción del enemigo.
- ↑↑ **Si tienes un éxito crítico**, no recibes el golpe, niegas la acción del enemigo e incluso obtienes un impulso, ya que ganas ventaja por un momento.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el cadáver se defiende de Ruth. El DJ saca , lo que no cambia el Atletismo Mediocre (+0) de la criatura.

Debido a que el esfuerzo de Ruth era mayor, su ataque tiene éxito por dos aumentos, y el cadáver está un poco más cerca de ser derrotado para siempre. Si el cadáver hubiera tenido una tirada mejor, entonces su defensa habría tenido éxito, y la monstruosidad no-muerta habría evitado recibir el golpe.

¿QUÉ HABILIDADES SE PUEDEN UTILIZAR PARA ATACAR Y DEFENDER?

La lista predeterminada de habilidades sigue estas pautas:

- ▼ Se puede utilizar Pelear y Disparar para hacer ataques físicos.
- ▼ Se puede utilizar Atletismo para defenderse contra cualquier ataque físico.
- ▼ Se puede utilizar Pelear para defenderse contra los ataques físicos cuerpo a cuerpo.
- ▼ Se puede utilizar Provocar para hacer un ataque mental.
- ▼ Se puede utilizar Voluntad para defenderse contra ataques mentales.

Otras habilidades pueden utilizarse bajo permiso para atacar o defender en circunstancias especiales, según lo determine el DJ o el consenso de la mesa. Algunas proezas pueden otorgar un permiso más amplio y garantizado cuando las circunstancias podrían no hacerlo. Cuando una habilidad no se puede utilizar para atacar o defender, pero podría ayudar con ello, prepárate para hacerlo mediante el uso de esa habilidad a través de la acción crear una ventaja, y utiliza las invocaciones libres generadas en su próximo ataque o tirada de defensa.

ASPECTOS Y PUNTOS DE DESTINO

Un **ASPECTO** es una palabra o frase que describe algo especial sobre una persona, lugar, cosa, situación o grupo. Casi cualquier cosa que se te ocurra puede tener aspectos. Una persona podría tener una reputación como el **MEJOR FRANCOTIRADOR DEL PÁRAMO** (ver más abajo para obtener más información sobre este tipo de aspectos). Una habitación podría tener un ¡**INCENDIO!** después de que derribes una lámpara de aceite. Después de un encuentro con un monstruo, podrías estar **ATERRORIZADO**. Los aspectos te permiten cambiar la historia de diferentes maneras de acuerdo a las tendencias, habilidades o problemas de tu personaje.

Los aspectos son siempre ciertos

Puedes invocar aspectos para ganar un bonificador a una tirada (página 24) y forzarlos a crear una complicación (página 25). Pero incluso cuando estos no estén en juego, los aspectos aún afectan la narrativa. Cuando tienes una monstruosidad envuelta en carne **INMOVILIZADA POR UNA PRENSA HIDRÁULICA**, eso es *cierto*. No puede hacer mucho atrapada allí, y no podrá salir fácilmente.

En esencia, «los aspectos son siempre ciertos» significa que **los aspectos pueden conceder o retirar permiso para lo que puede suceder en la historia** (también pueden afectar la dificultad: ver página 42). Si la monstruosidad antes mencionada está **INMOVILIZADA**, el DJ (y todo el resto) tiene que respetar eso. La criatura ha perdido el permiso de moverse hasta que suceda algo que elimine ese aspecto, ya sea una acción de superar exitosa (que podría requerir justificarse con un aspecto tal como **FUERZA SOBREHUMANA**) o que alguien estúpidamente libere la presión de la prensa. De la misma forma, si tienes **PIERNAS MEJORADAS CIBERNÉTICAMENTE**, podría decirse que tienes permiso para saltar sobre las paredes sin tener que tirar para hacerlo.

Esto no quiere decir que puedes crear cualquier aspecto que quieras y usar su veracidad como un garrote. Los aspectos otorgan mucho poder para formar la historia, sí; pero ese poder conlleva la responsabilidad de jugar dentro de los límites de la historia. Los aspectos tienen que coincidir con la opinión de la mesa sobre lo que supera la prueba. **Si un aspecto huele a chamusquina, necesita ser reformulado.**

Claro, podría *gustarte* usar crear una ventaja para infligir el aspecto **DESMEMBRADO** en ese supersoldado fúngico, pero esa idea claramente se pisa los dedos con la acción de atacar; y, además, se necesita un poco más de esfuerzo que eso para cortarle un brazo (podría funcionar como consecuencia, eso sí. Consulta la página siguiente). Podrías *decir* que eres el **MEJOR TIRADOR DEL MUNDO**, pero tendrás que respaldar eso con tus habilidades. Y, por mucho que te guste la idea de hacerte **A PRUEBA DE BALAS**, y así quitarle el permiso a alguien para hacerte daño con armas de fuego, es poco probable que resulte creíble a menos que la partida que estás jugando involucre usar aspectos como superpoderes.

¿Qué tipos de aspectos existen?

Hay una variedad infinita de aspectos (ver página 27 para conocer otros), pero no importa cómo se llamen, todos funcionan más o menos de la misma manera. La principal diferencia es cuanto tiempo duran antes de ser eliminados.

ASPECTOS DE PERSONALIDAD

Estos aspectos están en tu hoja de personaje, como tu concepto principal y complicación. Describen rasgos de personalidad; detalles importantes sobre tu pasado; las relaciones que tienes con otros; artículos o títulos relevantes que posees; problemas con los que estás lidiando o metas por las que estás trabajando; o reputaciones y obligaciones que tienes. Estos aspectos generalmente cambian durante los Hitos (página 39).

Ejemplos: LÍDER DE MI BANDA DE SUPERVIVIENTES; ATENCIÓN AL DETALLE; DEBO PROTEGER A MI HERMANO

ASPECTOS DE SITUACIÓN

Estos aspectos describen el entorno o escenario donde se está llevando a cabo la acción. Un aspecto de situación generalmente desaparece al final de la escena de la que formaba parte, o cuando alguien toma alguna acción que lo cambiaría o eliminaría. Esencialmente, duran tanto como dure la situación que representan.

Ejemplos: ¡INCENDIO!; LUZ SOLAR BRILLANTE; MUCHEDUMBRE DE GENTE ENOJADA; DERRIBADO; PERSEGUIDO POR LA POLICÍA

CONSECUENCIAS

Estos aspectos representan lesiones u otros traumas duraderos recibidos tras la absorción de un golpe, a menudo de ataques (página 35).

Ejemplos: ESGUINCE DE TOBILLO; CONMOCIÓN CEREBRAL; DUDA DEBILITANTE DE SÍ MISMO

IMPULSOS

Un **IMPULSO** es una clase especial de aspecto, que representa una situación extremadamente temporal o de menor importancia. No puedes forzar un impulso o gastar un punto de destino para invocarlo. Puedes invocarlo de manera gratuita una vez al día, tras lo cual desaparece. Un impulso sin usar desaparece cuando la ventaja que representa deja de existir, lo que puede ser un par de segundos o la duración de una acción. Nunca duran más allá del fin de una escena, y puedes esperar a usarlos para ponerles nombre. Si un impulso está bajo tu control, puedes dárselo a un aliado si hay alguna explicación lógica para ello.

Ejemplos: EN MI PUNTO DE MIRA; DISTRAÍDO; BASE INESTABLE

¿Qué puedo hacer con los aspectos?

GANAR PUNTOS DE DESTINO

Una forma de ganar puntos de destino es dejando que **FUERZEN** (página 25) los aspectos de tu personaje en tu contra para complicar la situación o hacer tu vida más difícil. También puedes obtener un punto de destino si alguien usa tu aspecto en tu contra en una invocación hostil (abajo) o cuando te rindes (página 37).

Recuerda, cada sesión comienzas con tantos puntos de destino como tu **RECUPERACIÓN**. Si te forzaron más de lo que invocaste en la sesión anterior, aparecerás en la siguiente con más. Véase página 10 para más detalles.

INVOCACIONES

Para desbloquear el verdadero poder de los aspectos y hacer que te ayuden, tendrás que gastar **PUNTOS DE DESTINO** para **INVOCARLOS** durante las tiradas (página 14). Lleva un registro de tus puntos de destino con monedas de un céntimo, cuentas de vidrio, fichas de póquer u otro tipo de marcador.

También puedes invocar aspectos de forma gratuita, *si* un aliado o tú creasteis una ventaja que puedas usar y que te conceda una invocación gratuita (página 19).

EL TRUCO DE LOS PUNTOS SUSPENSIVOS

Si quieres una forma fácil de asegurarte de que tienes espacio para incorporar aspectos en una tirada, intenta narrar tu acción con puntos suspensivos al final («...») y luego termina la acción con el aspecto que desees invocar. Así:

Ryan dice, «Así que estoy intentando descifrar las runas y...» (*tira los dados, odia el resultado*) «...y SI NO HE ESTADO ALLÍ, HE LEÍDO SOBRE ELLO...» (*gasta un punto de destino*) «...así que fácilmente empiezo a divagar sobre su origen».

INVOCACIONES HOSTILES

La mayoría de las veces que se invoca un aspecto, se trata de un aspecto de personalidad o un aspecto de situación. A veces invocarás los aspectos de personalidad de los enemigos (o los aspectos de situación vinculados al personaje) *contra* ellos. A esto se le llama una **INVOCACIÓN HOSTIL**, y funciona igual que invocar cualquier otro aspecto: pagas un punto de destino y consigues un +2 en tu tirada o vuelves a tirar los dados. Hay una pequeña diferencia: **cuando haces una invocación hostil, le das el punto de destino al enemigo**, pero no pueden usar el punto de destino hasta después de que la escena haya terminado. Este pago *solo* se aplica cuando se gasta un punto de destino en una invocación hostil. Las invocaciones gratuitas no activan un pago.

INVOCAR PARA DECLARAR DETALLES DE LA HISTORIA

Puedes añadir un detalle importante o improbable a la historia basado en un aspecto en juego. No gastes un punto de destino cuando «los aspectos son siempre ciertos» (página 22) aplique. Paga cuando sea *muy rebuscado* o, si la mesa lo permite, cuando no haya ningún aspecto relevante.

FORZADOS

Los aspectos pueden ser **FORZADOS** para complicar la situación y ganar puntos de destino. Para forzar un aspecto, el DJ o un jugador ofrece un punto de destino al jugador cuyo personaje está siendo forzado, y le dice por qué su aspecto está haciendo las cosas más difíciles o complicadas. Si rechazas el forzado, debes gastar un punto de destino de tu propio suministro y describir cómo tu personaje evita la complicación. Sí, esto significa que, si no tienes ningún punto de destino, ¡no puedes rechazar un aspecto forzado!

Cualquier aspecto puede ser forzado, ya sea un aspecto de personalidad, un aspecto de situación o una consecuencia, pero debe ser algo que afecte al personaje que se está forzando.

Cualquiera puede forzar un aspecto. El jugador que lo propone debe gastar uno de sus propios puntos de destino. El DJ se hace cargo de forzar el aspecto del objetivo afectado. El DJ no pierde un punto de destino al forzar: tiene una cantidad limitada de puntos de destino para invocar aspectos, pero puede forzar todos los que quiera.

Se puede forzar de forma retroactiva. Si un jugador descubre que se ha metido en una complicación relacionada con uno de sus aspectos o un aspecto de situación que le afecta, puede preguntarle al DJ si eso cuenta como **FORZARSE A SÍ MISMO**. Si el grupo está de acuerdo, el DJ le da al jugador un punto de destino.

Está bien reconocer que un forzado no resulta creíble y retirarlo. Si el grupo está de acuerdo en que un forzado propuesto no es apropiado, debe retirarse sin coste alguno para el personaje forzado.

LOS FORZADOS SON COMPLICACIONES, NO ESTANCAMIENTOS

Cuando ofrezcas un forzado, asegúrate de que la complicación sea un curso de acción o un cambio importante en las circunstancias, no una negación de opciones.

«Oh, tienes arena en los ojos, así que disparas a la criatura y fallas», no es un forzado. Niega la acción en lugar de complicar algo.

«¿Sabes? Que mala tu suerte, creo que la arena en tus ojos significa que realmente no puedes ver nada. Tus disparos al shoggoth son caóticos, y perforan unos cuantos barriles que ahora están derramando gasolina hacia el fogón». Este es un forzado mucho mejor. Cambia la escena, aumenta la tensión y da a los jugadores algo nuevo en qué pensar.

Para obtener algunas ideas sobre lo que funciona y lo que no funciona como forzado, consulta la explicación de los tipos de forzados que se encuentran en **Fate Básico** a partir de la página 72 de ese libro, o en la página web: <https://fate-srd.com/fate-core/invoking-compelling-aspects#types-of-compels>.

EVENTOS Y DECISIONES

Hay dos tipos generales de forzados: **EVENTOS** y **DECISIONES**.

Un forzado de evento es algo que le sucede a un personaje debido a una fuerza externa. Esa fuerza externa conecta con el aspecto de cierta manera, dando por resultado una complicación desafortunada.

Un forzado de decisión es interno, y ocurre cuando los defectos del personaje o la contraposición de valores le impiden tomar las mejores decisiones. El aspecto guía al personaje a hacer una elección en particular, y las consecuencias de esa elección crean una complicación para ellos.

¡En cualquier caso, que resulte en una complicación es clave! Sin una complicación, no hay forzado.

¿INVOCACIONES HOSTILES O FORZADOS?

¡No confundas las invocaciones hostiles y los forzados! Aunque son similares, ambas son formas de darle a un personaje un problema inmediato a cambio de un punto de destino, funcionan de manera diferente.

Un forzado crea un *cambio narrativo*. La decisión de forzar el aspecto de un personaje no es algo que suceda naturalmente dentro del juego; más bien, es el DJ o el jugador proponiendo un cambio en la historia. El efecto puede ser amplio, pero el objetivo obtiene el punto de destino inmediatamente si acepta el forzado, y puede optar por rechazarlo.

Una invocación hostil es un *efecto mecánico*. El objetivo no tiene la oportunidad de rechazar la invocación. Sin embargo, como con cualquier invocación, tendrás que explicar por qué tiene sentido invocar ese aspecto. Y aunque obtiene un punto de destino, no puede usarlo en la escena actual. Sin embargo, el resultado final es mucho más limitado: un bonificador de +2 o repetir una tirada.

Los forzados te permiten, como jugador o DJ, cambiar de qué *se trata* una escena. Cambian drásticamente la narrativa. Usarlos contra un oponente es una proposición arriesgada: podrían negarse o lograr su objetivo a pesar de la complicación gracias al fantástico nuevo punto de destino que les diste.

Las invocaciones hostiles te ayudan en el momento actual. Además de tus propios aspectos, puedes invocar los aspectos disponibles de tu oponente, dándote más opciones y haciendo que las escenas sean más dinámicas y estén más conectadas.

¿Cómo puedo añadir y eliminar aspectos?

Puede crear o descubrir un aspecto de situación utilizando la acción crear una ventaja (página 19). También puedes crear impulsos de esa manera, o como resultado de un empate o éxito crítico cuando superas un obstáculo, atacas o defiendes.

Puedes eliminar un aspecto siempre que se te ocurra una forma en que tu personaje podría hacerlo: apaga las LLAMAS VORACES con un extintor de incendios, usa maniobras evasivas para escapar del guardia que te sigue A TU COLA. Dependiendo de la situación, eso podría requerir una acción de superar (página 18); en este caso, un oponente podría usar una acción de defender para tratar de preservar el aspecto, si puede describir cómo lo hace.

Sin embargo, si no hay un bloqueo narrativo para eliminar un aspecto, simplemente puede hacerlo. Si estás ATADO y luego un amigo te desata, el aspecto desaparece. Si no hay nada que te detenga, no hay necesidad de tirar.

Otros tipos de aspectos

Hemos cubierto los tipos de aspectos estándar en la página 23. Los siguientes tipos son opcionales, pero pueden añadir valor a tu juego. Hasta cierto punto, estas son variantes de los aspectos de personalidad (si expandes tu noción de lo que cuenta como un personaje) y los aspectos de situación (si cambias tu noción de cuánto tiempo duran).

Aspectos de organización: A veces puedes estar tratando con toda una organización que opera bajo un cierto conjunto de principios. Considera darle a la organización aspectos a los que cualquier miembro de la misma pueda acceder como si fueran suyos.

Aspectos de escenario: A veces una trama en particular podría introducir un nuevo «tropo» que aparece una y otra vez en la historia. Considera definir esto como un aspecto que está disponible para todos los personajes de la historia hasta que esa parte de la historia concluya.

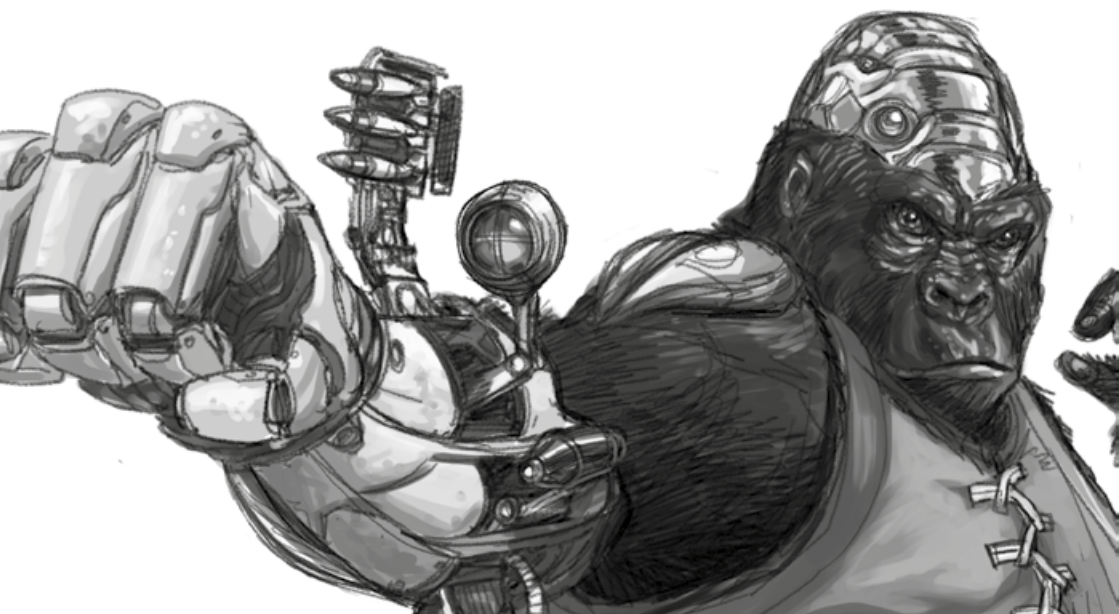
Aspectos de ambientación: Al igual que un aspecto de escenario, la ambientación de tu propia campaña puede tener temas recurrentes. A diferencia de un aspecto de escenario, estos aspectos no desaparecen.

Aspectos de zona: Puedes adjuntar aspectos de situación a un lugar particular del mapa representado por una zona (página 29). Esto puede añadir dinamismo adicional a las interacciones de tu grupo con el mapa. Un DJ puede fomentar esto al hacer una invocación gratuita que esté «disponible para cualquiera» sobre un aspecto de zona al comienzo de la escena, y así atraer personajes (tanto jugadores como no jugadores) que quieran aprovechar ese aspecto como parte de su estrategia inicial.

DESAFÍOS, CONFLICTOS Y COMPETICIONES

Muchas veces durante una escena, podrás resolver una acción con una sola tirada: ¿abres la caja fuerte, evitas la seguridad o convences al periodista de que te dé sus notas? Otras veces te enfrentarás a interacciones extendidas que tardan muchas tiradas en resolverse. Para esos casos, ofrecemos tres herramientas de resolución: **DESAFÍOS**, **COMPETICIONES**, y **CONFLICTOS**. Cada uno hace las cosas un poco diferente, dependiendo del objetivo de la interacción y la oposición involucrada.

- ▼ **Un desafío es una situación complicada o dinámica.** Alguien o algo se opondrá, pero no hay un «otro bando» dominante. Así es como se puede interpretar al investigador en busca de pistas en un tomo antiguo, al negociador del grupo encargado de distraer al bibliotecario, y al matón que impide que los horrores incalculables entren en la biblioteca, todo al mismo tiempo.
- ▼ **Una competición es una situación en la que dos o más partes persiguen objetivos mutuamente excluyentes, pero no se perjudican activamente entre sí.** Las competiciones son perfectas para persecuciones, debates y carreras de todo tipo. (¡Y el hecho de que las partes no estén tratando de hacerse daño entre sí no significa que no puedan sufrirlo!)
- ▼ **Un conflicto es cuando los personajes pueden y quieren hacerse daño unos a otros.** Luchar en el barro contra un sectario mientras los cuchillos apuñalan vientres, acribillar con balas a un enjambre de gules mientras sus garras rasgan tu carne e intercambiar comentarios despiadados con tu rival bajo la atenta mirada de la reina: estos son todos conflictos.



Montar escenas

Independientemente del tipo de escena, el DJ comenzará por establecer las piezas esenciales en escena, para que los jugadores sepan qué recursos están disponibles y qué complicaciones están en juego.

ZONAS

LAS ZONAS son una representación del espacio físico, un mapa rápido dividido en algunas secciones discretas. Un conflicto en una granja remota podría tener cuatro zonas: la planta baja, la primera planta, el jardín y el bosque aledaño. Dos o cuatro zonas son suficientes para manejar la mayoría de los conflictos. Las escenas grandes o complicadas pueden requerir más. Trata de hacer que tu mapa de zonas sea un simple boceto, algo que quepa en una tarjeta de notas o se pueda dibujar rápidamente en una pizarra.

Las zonas ayudan a guiar la historia dando forma a lo que es posible. A quién puedes atacar y a dónde puedes moverte depende de la zona en la que te encuentres.

Cualquier persona en una zona puede interactuar con todos y con todo en esa zona. Esto significa que puedes golpear, apuñalar, o interactuar físicamente con la gente y las cosas dentro de tu zona. ¿Necesitas abrir esa caja fuerte en la habitación? Tendrás que estar en esa zona. Cualquier cosa fuera de tu zona generalmente está fuera de tu alcance; necesitarás moverte para llegar allí o usar algo que pueda extender tu alcance allí (telequinesis, una pistola, etc.).

Moverse entre zonas es fácil, siempre y cuando no haya nada en tu camino. **Puedes moverte a una zona adyacente además de tu acción durante un intercambio (página 31) siempre y cuando no haya nada en tu camino.** Si algo impide tu movimiento, tendrás que utilizar tu acción para moverte. Haz una tirada de superar para escalar una pared, correr más allá de un grupo de sectario, o saltar a través de los tejados. Si fallas, te quedas en tu zona o el movimiento te cuesta algo. También puedes usar tu acción para moverte *a cualquier lugar* en el mapa, aunque el DJ tiene derecho a establecer una dificultad alta si se trata de un movimiento épico.

Si algo no es lo suficientemente arriesgado o interesante como para merecer una tirada, entonces no es un impedimento para el movimiento. Por ejemplo, no es necesario que gastes tu acción abriendo una puerta desbloqueada, eso es solo una parte del movimiento.

Disparar te permite atacar desde la distancia. Los ataques a distancia pueden apuntar a enemigos en zonas adyacentes o tal vez más lejos, si las zonas están lo suficientemente despejadas. Si hay una criatura hurgando en el dormitorio de arriba pasada la esquina, no le puedes disparar desde la parte de abajo de las escaleras. Presta atención a la forma en que se configuran las zonas y a los aspectos de situación al decidir qué es justo y qué no lo es.

ASPECTOS DE SITUACIÓN

Al describir la escena, el DJ debe pensar en características ambientales interesantes y dinámicas que puedan limitar la acción o proporcionar oportunidades de cambiar la situación al usarlas. Tres a cinco detalles son más que suficientes. Utiliza estas categorías como guía:

- ▼ **Tono, ambiente o clima:** oscuridad, relámpagos y vientos aullantes.
- ▼ **Impedimentos al movimiento:** conectadas por escaleras, cubiertas de limo y llenas de humo.
- ▼ **Cobertura y obstrucciones:** vehículos, pilares y cajas.
- ▼ **Características peligrosas:** cajas de TNT, barriles de petróleo y artefactos espe-luznantes que crepitan con electricidad.
- ▼ **Objetos utilizables:** armas improvisadas, estatuas o estanterías para derribar y puertas que deben bloquearse.

Cualquiera puede invocar y forzar estos aspectos, así que recuerda tenerlos en cuenta cuando, luchando contra un sectario, caigas al suelo en medio del LIMO CÁUSTICO QUE CUBRE TODO.

Se pueden anotar más aspectos de situación a medida que se desarrolla la escena. Si tiene sentido que haya SOMBRAS PROFUNDAS en los huecos de las catacumbas, sigue adelante y anota eso cuando un jugador pregunte si hay sombras que puedan usar para ocultarse. Otros aspectos entran en juego porque los personajes utilizan la acción crear una ventaja. Cosas como ¡LLAMAS POR TODAS PARTES! no ocurren sin la acción del personaje. Bueno. Por lo general.

¿INVOCACIONES GRATUITAS EN LOS ASPECTOS DE ESCENA?

Corresponde al DJ decidir si un aspecto de situación derivado de la descripción de la escena proporciona una invocación gratuita a los jugadores (o incluso a los PNJ). Algunos de los aspectos de escena podrían proporcionar a un jugador inteligente la ventaja que necesita de inmediato, y una invocación gratuita puede ser un fuerte incentivo para impulsar a los jugadores a interactuar con el entorno. Las invocaciones gratuitas también pueden ser parte de los aspectos de escena al principio, debido a los preparativos realizados con antelación.

ASPECTOS DE ZONA

Como se mencionó en la página 27, algunos aspectos de situación podrían aplicarse a zonas específicas en el mapa, y no a otras. Eso está bien: puede añadir un poco de textura, oportunidad y desafío adicional al mapa que podría faltar de otra manera.

ORDEN DE TURNOS

A menudo, no necesitarás saber con precisión cuándo actúa cada uno, pero en las competiciones y conflictos el orden puede volverse importante. Estas escenas tienen lugar en una serie de **INTERCAMBIOS**. En un intercambio, cada personaje implicado puede usar una acción de superar, crear una ventaja, o atacar y puede moverse una vez. (Las competiciones funcionan ligeramente distinto; véase la página 33). Debido a que defender es una reacción a la acción de otra persona, los personajes pueden defender tantas veces como sea necesario durante los turnos de otros personajes, siempre y cuando puedan justificar su capacidad de interferir en función de lo que ya se ha establecido en la historia.

Al comienzo de una escena, el DJ y los jugadores deciden quién va primero en función de la situación, luego el jugador activo elige quién va después. Los personajes del DJ se seleccionan en el orden de turnos al igual que los PJ, y el DJ decide quién sigue después de que los PNJ hayan actuado. Después de que todos hayan tenido su turno, el último jugador elige quién será el siguiente al comienzo del próximo intercambio.

Cassandra y Ruth han tropezado con un pequeño grupo de sectarios, dirigidos por un acólito en una máscara dorada, realizando algún ritual arcano. Debido a que los sectarios se centran en su trabajo, el DJ declara que los PJ irán primero en este conflicto. Los jugadores deciden que Cassandra actuará primero: crea una ventaja contra el sectario enmascarado, **DISTRAÍDO**, al correr directamente hacia ellos gritando. Es una acción tosca pero efectiva. Para hacer el mejor uso del aspecto de situación, quien interpreta a Cassandra decide que Ruth debe ir a continuación. Ruth lanza una daga al acólito enmascarado, e inmediatamente invoca **DISTRAÍDO** para mejorar su ataque. No es suficiente para vencer al acólito de un golpe, pero es un puñetazo tan fuerte que deja al sectario tambaleándose.

Desafortunadamente, ahora que todos los PJ en la escena han actuado, Ruth no tiene más remedio que elegir a uno de los sectarios para ir a continuación. Elige al acólito enmascarado. La DJ sonríe, porque sabe que una vez que el acólito actúe, puede hacer que los sectarios actúen hasta el final de la ronda, momento en el que pueden elegir al acólito enmascarado para comenzar el siguiente intercambio. Puede que los PJ hayan tenido un buen primer golpe, pero ahora los sectarios pueden defenderse.

Este método para determinar el orden de turnos tiene varios nombres en las discusiones en línea: orden de acción electiva, iniciativa «palomitas de maíz», «de pase» o «estilo Balsera». El último lleva el nombre del autor de **Fate Básico**, Leonard Balsera, quien plantó la semilla de la idea. Puedes obtener más información sobre este método y sus estrategias en <https://www.deadlyfredly.com/2012/02/marvel/>

Trabajo en equipo

Fate ofrece tres métodos para el trabajo en equipo: combinar la misma habilidad de múltiples personajes en una sola tirada, apilar invocaciones gratuitas creando ventajas para asegurar el éxito de un miembro del equipo e invocar aspectos en nombre de un aliado.

Cuando combines habilidades, averigua quién tiene el nivel más alto en la habilidad entre los participantes. Cada otro participante que tenga al menos Normal (+1) en esa habilidad añade un +1 al nivel de habilidad de la persona con el valor más alto. Ayudar de esta manera consume tu acción. Quienes ayudan asumen los mismos costos y consecuencias que la persona que hace la tirada. El bonificador total máximo que un equipo puede proporcionar de esta manera es igual al nivel de habilidad de la persona con el valor más alto.

De lo contrario, puedes crear una ventaja en tu turno y dejar que un aliado use las invocaciones gratuitas cuando tenga sentido. Fuera de tu turno, puedes invocar un aspecto para agregar un bonificador a la tirada de otra persona.

Desafíos

Muchas de las dificultades a las que se enfrentan tus personajes en el transcurso de una escena se pueden manejar con una sola tirada: desarmar la bomba, encontrar el tomo de mitología sobrenatural o decodificar el cifrado. Pero a veces las cosas son más fluidas, más complicadas, y no es tan simple como encontrar el tomo de mitología sobrenatural porque el yate que estás revisando está atravesando el puerto de Hong Kong mientras un monzón hace estragos afuera y la biblioteca del barco está en llamas, lo cual por supuesto no es tu culpa.

En circunstancias complicadas sin oposición, querrás usar un **DESAFÍO**: una serie de acciones de superar que abordan un problema mayor. Los desafíos permiten que todo el grupo trabaje en conjunto en una escena, y mantienen las cosas dinámicas.

Para establecer un desafío, el DJ considera la situación y elige una serie de habilidades que pueden contribuir al éxito del grupo. Trata cada acción como una tirada de superar distinta. Las acciones de trabajo en equipo están permitidas, pero pueden introducir costos o complicaciones, como quedarse sin tiempo u otras ineficiencias.

DJ, haz tu mejor esfuerzo para dar a cada personaje de la escena la oportunidad de contribuir: apunta a un número de habilidades igual al número de personajes involucrados. Reduce el tamaño de la lista si esperas que algunos de los personajes se alejen o se distraigan con otras prioridades, o si quieres dejar espacio para que trabajen en equipo. Para desafíos más difíciles, construye el desafío con más acciones necesarias que personajes, además de ajustar las dificultades de las acciones.

Después de que se hayan hecho las tiradas, el DJ evaluará los éxitos, fracasos y costos de cada acción a medida que interpretan cómo avanza la escena. Puede que los resultados conduzcan a otro desafío, una competición o incluso un conflicto. Una mezcla de éxitos y fracasos debería permitir a los personajes avanzar con una victoria parcial mientras se enfrentan a nuevas complicaciones.

Competiciones

Una **COMPETICIÓN** es cuando hay dos o más bandos que están en oposición directa pero no hay un conflicto. Esto no significa que un lado no *quiera* lastimar al otro. Las competiciones pueden hacer que el grupo intente escapar de una amenaza antes de eliminar cualquier posibilidad de victoria.

Al comienzo de una competición, todos los involucrados declaran su intención, o sea, lo que esperan obtener de ella. Si hay varios PJ involucrados, pueden estar en el mismo bando o en diferentes, dependiendo de sus objetivos; por ejemplo, en una carrera a pie, cada personaje podría estar en su propio bando. **En una competición, los PJ no pueden o no están tratando de dañar al enemigo.** Las amenazas externas (por ejemplo, un volcán en erupción o un dios enojado) pueden atacar a cualquiera o a todos los bandos. Esas amenazas también podrían ser un participante en la competición.

Las competiciones ocurren a lo largo de una serie de intercambios. Durante cada intercambio, cada bando hace una acción de superar para hacer algo que lo lleve a lograr sus objetivos. Solo un personaje de cada bando hace la acción de superar en cada intercambio, pero sus aliados pueden proporcionar trabajo en equipo y tratar de crear ventajas para ayudar (lo que conlleva cierto riesgo, ver más abajo). Las acciones de superar pueden ser contra dificultades pasivas, si los competidores se enfrentan a desafíos ambientales separados, o comparadas entre sí cuando están en competencia directa.

Al final de cada intercambio, compara los esfuerzos de la acción de cada lado. El bando con mayor esfuerzo se marca una **VICTORIA**. Si el vencedor obtiene un éxito crítico y nadie más consiguió obtenerlo, entonces se marca **dos** victorias. El primer bando que logre tres victorias gana la competición. (Siempre puedes, en su lugar, decidir celebrar una competición extendida que requiera más victorias, aunque recomendamos que no sean más de cinco).

Cuando hay un empate por el mayor esfuerzo, nadie se marca una victoria y ocurre un **GIRO INESPERADO**. El DJ introducirá un nuevo aspecto de situación para reflejar cómo ha cambiado la escena, el terreno o la situación.

En las competiciones en las que una amenaza intenta dañar a cualquiera de los competidores, todos los que están en un bando reciben un golpe cuando su tirada para la competición es inferior a la tirada de ataque o la clasificación de dificultad estática de la amenaza. Reciben aumentos iguales a los aumentos del fallo. Al igual que en un conflicto, si un personaje no puede absorber todos los aumentos de un golpe, son derrotados.

CREAR VENTAJAS EN UNA COMPETICIÓN

Durante cualquier intercambio, tu bando puede tratar de crear ventajas antes de que hagas tu tirada de superar. El objetivo, o cualquier otra persona que pueda interferir razonablemente, puede oponerse con una tirada de defender como de costumbre. Cada participante puede intentar crear una ventaja además de tirar o proporcionar un bonificador de trabajo en equipo (página 32). Si no logras crear una ventaja, tienes una opción: o tu bando pierde su tirada de superar, o puedes «tener éxito a un coste» (conservando tu tirada o bonificador de trabajo en equipo) y darle al otro bando una invocación gratuita en su lugar. Si al menos empatas, procede con normalidad con tu tirada o bonificador.

Conflictos

Cuando los héroes se meten en una pelea directa, ya sea con las autoridades, los sectarios o algún horror indescriptible, y pueden ganar, tienes un **CONFLICTO**. En otras palabras, usa los conflictos cuando la violencia o la coerción sean un medio razonable para los fines de los PJ.

Los conflictos pueden parecer los más sencillos: después de todo, la historia de los juegos de rol se basa en simuladores de combate. Pero ten en cuenta una parte clave de su descripción: los personajes involucrados tienen la capacidad de dañarse *entre sí*. Si es unilateral, digamos que estás tratando de golpear una montaña viva, no hay posibilidad de que puedas lastimarla. Eso no es un conflicto. Eso es una competición, en la cual los PJ probablemente están tratando de escapar o encontrar los medios para defenderse.

Los conflictos pueden ser físicos o mentales. Los conflictos físicos pueden ser tiroteos, peleas de espadas o embestir a seres extradimensionales con camiones. Los conflictos mentales incluyen discusiones con seres queridos, interrogatorios y ataques sobrenaturales a la mente.

El tiempo importa cuando se usan algunos tipos de trabajo en equipo (página 32). Puedes invocar un aspecto en nombre de tu aliado para mejorar su tirada en cualquier momento. Puedes ayudar a un aliado *antes* de que su turno llegue al usar tu acción para crear una ventaja o dar un bonificador +1. Si su turno es anterior al tuyo en el intercambio, no puedes crear una ventaja para ayudarlos, pero puedes usar tu turno (saltándolo para ese intercambio) para darles un bonificador de trabajo en equipo de +1.

RECIBIR DAÑO

Cuando un ataque tiene éxito, el defensor debe absorber el golpe, que tiene aumentos iguales a la diferencia entre el esfuerzo del ataque y el esfuerzo de la defensa.

Puedes absorber los aumentos de un golpe marcando casillas de estrés y recibir consecuencias. Si no puedes o no quieres absorber todos los aumentos, eres **DERROTADO** (página 36): eres eliminado de la escena y el atacante decide cómo se desarrolla.

Una serie de decisiones lamentables ha puesto a Charles en un húmedo sótano, enfrentándose a un gul que quiere comérselo. El gul ataca, cargando con sus afiladas garras; este es un ataque que usa su valor Bueno (+2) en Pelea. El DJ saca **■■■+**, lo que transforma el esfuerzo en Enorme (+4). Charles intenta apartarse de un salto con su Grande (+3) en Atletismo, pero saca **■■■-**, lo que transforma su esfuerzo en Bueno (+2). Debido a que el esfuerzo de ataque del gul fue dos pasos más alto que el esfuerzo de defensa de Charles, Charles debe absorber dos aumentos. Marca las dos primeras de sus tres casillas de estrés físico; la pelea ya está resultando peligrosa.

ESTRÉS

En pocas palabras, el **ESTRÉS** es inmunidad argumental. Es un recurso utilizado para mantener a tu personaje en pie y en la lucha cuando sus enemigos los golpean. Cuando marcas casillas de estrés para absorber un golpe, estás diciendo cosas como: «*Apenas me rozó*» o «*Vaya, me dejó sin aire, pero estoy bien*». Dicho esto, es un recurso limitado: la mayoría de los personajes solo tienen tres casillas para el estrés físico y tres casillas para el estrés mental, aunque los personajes con altos valores en Voluntad o Físico tienen más.

Encontrarás dos **MARCADORES DE ESTRÉS** en tu hoja de personaje, una para daño físico y otra para daño mental. Cuando recibes un golpe, puedes marcar casillas de estrés vacías del tipo apropiado para absorberlo y permanecer en la pelea. Cada casilla de estrés que marques absorbe un aumento. Puedes marcar varias casillas de estrés si es necesario.

Las casillas son binarias: o están vacías y se pueden usar, o están llenas y no se puede. Aunque eso está bien. Despejarás el marcador de estrés tan pronto como acabes la escena, siempre que los monstruos no te coman primero.

CONSECUENCIAS

Las **CONSECUENCIAS** son nuevos aspectos que escribes en tu hoja de personajes cuando tu personaje recibe un golpe, representando el daño real y la lesión que sufre tu personaje.

Cuando tomes una consecuencia para absorber un golpe, escribe un aspecto en un hueco de consecuencia vacío que describa qué daño sufre tu personaje. Puedes utilizar como guía la gravedad de la consecuencia: si fuiste mordido por la semilla estelar de un primigenio, una consecuencia leve podría ser **MORDIDA FEA**, una consecuencia moderada podría ser **MORDIDA QUE NO DEJA DE SANGRAR** y una consecuencia grave podría ser **PIERNA LISIADA**.

Si bien el estrés convierte un golpe en un casi fallo, aceptar una consecuencia significa que te golpearon con fuerza. ¿Por qué aceptarías una consecuencia? Porque a veces el estrés no es suficiente. Recuerda, tienes que absorber *todos* los aumentos del golpe para permanecer en la pelea. Solo tienes unas pocas casillas de estrés. La buena noticia es que las consecuencias pueden absorber golpes bastante grandes.

Cada personaje comienza con tres huecos de consecuencias: leve, moderada y grave. Aceptar una consecuencia leve absorbe dos aumentos, una moderada absorbe cuatro aumentos y una grave absorbe seis aumentos.

Por lo tanto, si recibes un gran golpe de cinco aumentos, puede absorber todo con una sola casilla de estrés y una consecuencia moderada. Eso es mucho más eficiente que gastar cinco de tus casillas de estrés.

La desventaja de las consecuencias es que son aspectos y los aspectos son siempre ciertos (página 22). Así que, si tienes un **DISPARO EN LAS TRIPAS**, ¡a tu personaje le han disparado en las tripas! Eso significará que no podrás hacer cosas que una persona con un disparo en las tripas no puede hacer (como correr rápido). Si las cosas se complican mucho debido a esto, podrías enfrentarte a que forzaran tu consecuencia también. Y, al igual que los aspectos que haces cuando creas una ventaja, el personaje que creó la consecuencia, es decir, quien te disparó, obtiene una invocación gratuita sobre esa consecuencia. ¡Ay!

Carlos sigue luchando contra el gul. Este lo ataca con las garras, y esta vez saca **■ ■ ⊕ ⊕**, añade su Bueno (+2) en Pelea, e invoca su **HAMBRIENTO DE CARNE FRESCA** para conseguir un +2 adicional, sumando un devastador golpe Fantástico (+6). Charles consigue **■ ■ ■ ■** sumado a su Grande (+3) en Atletismo, le da una defensa meramente Normal (+1); necesita absorber cinco aumentos. Elige aceptar una consecuencia moderada. Su jugador y el DJ deciden que el gul le hizo a Charles una **HERIDA ABIERTA EN EL PECHO**. Esta consecuencia absorbe cuatro de los aumentos, dejando uno, que Charles absorbe con su última casilla de estrés restante.

SER DERROTADO

Si no puedes absorber todos los aumentos de un golpe con estrés y consecuencias, eres **DERROTADO**.

Que te derroten es malo. Quien te derrotó decide lo que pasa. En función de las situaciones peligrosas y los enemigos poderosos a los que te enfrentes, esto podría significar que estás muerto, pero esa no es la única posibilidad. El resultado debe estar en consonancia con el alcance y la escala del conflicto en cuestión: no morirás de vergüenza si pierdes una discusión, pero sí es posible que sufras cambios en tu hoja de personaje (y más). El resultado también debe encajar dentro de los límites que tu grupo ha establecido: si tu grupo siente que los personajes nunca deben ser asesinados sin el consentimiento del jugador, eso es perfectamente válido.

Pero, incluso cuando la muerte está sobre la mesa (es mejor tener claro eso antes de una tirada), los DJ deben recordar que generalmente es un resultado aburrido. Un PJ que ha sido derrotado podría perderse, ser secuestrado, encontrarse en peligro, verse obligado a asumir consecuencias... la lista continúa. La muerte de un personaje significa que alguien tiene que crear un nuevo personaje y traerlo a la historia, pero un destino peor que la muerte solo está limitado por tu imaginación.

Sigue a la ficción cuando describas cómo alguien, o algo, es derrotado. ¿Un sectario fue derrotado por una ráfaga de ametralladora? Un rocío rojo llena el aire mientras el sectario se desploma al suelo con un sonido de golpe húmedo. ¿Te lanzaron del camión mientras cruzabas el paso superior de una calle transitada? Desapareces por el borde de la calle y te quedas atrás mientras el conflicto retumba a lo largo de la autopista. Ten en cuenta la opción de morir cuando discutas los términos de ser derrotado, pero a menudo es igual de interesante engañar a la muerte.

El gul recibe un golpe muy afortunado, lanzando un ataque Legendario (+8) contra la defensa Pobre (-1) de Charles. A estas alturas del conflicto, todas las casillas de estrés de Charles están llenas, al igual que su hueco de consecuencia moderada. Incluso si tomara una consecuencia leve y una grave a la vez, absorbiendo ocho aumentos, no sería suficiente. Como resultado, Charles es derrotado. El gul decide su destino. El DJ estaría en su derecho de que el gul matara a Charles en ese momento..., pero ser asesinado no es el resultado más interesante.

En cambio, el DJ declara que Charles sobrevive, es noqueado y arrastrado a la guarida del gul, con las consecuencias intactas. Charles se despertará perdido y muy frágil en las oscuras catacumbas debajo de la ciudad. Ya que fue derrotado, Charles no tiene más remedio que aceptar los términos que se le presentan.

RENDIRSE

Entonces, ¿cómo evitar morir horriblemente, o peor? Puedes interrumpir cualquier acción en un conflicto al **RENDIRTE** siempre y cuando los dados aún no hayan tocado la mesa. Simplemente renuncia. Dile a todos que ya está, que no puedes seguir adelante. Tu personaje pierde y sale del conflicto, pero **ganas un punto de destino** y uno extra por cada consecuencia que recibiste en el conflicto actual.

Además, rendirte significa que *tú* declaras los términos de tu derrota y cómo sales del conflicto. Puedes escapar de los monstruos y vivir para luchar otro día. Sigue siendo una derrota, claro. Tendrás que darle a tu enemigo algo que quiera. No puedes rendirte y describir cómo salvas el día heroicamente, eso ya no es una opción.

Rendirse es una herramienta poderosa. Puedes rendirte para escapar con un plan de acción para la próxima pelea, una pista sobre a dónde ir o alguna ventaja para el futuro. Simplemente no puedes ganar *esta* pelea.

Debes rendirte antes de que tu oponente tire los dados. No puedes esperar a ver el resultado de los dados y rendirte cuando es obvio que no puedes ganar, eso es trampa.

Es esperable alguna negociación. Busca una solución que funcione para todos en la mesa. Si la oposición no está de acuerdo con los términos de tu rendición, pueden presionar para reformular esos términos, o pedirte que sacrifiques algo diferente o adicional. Debido a que una rendición sigue siendo una derrota para ti, eso significa que la otra parte debe ganar al menos parte de lo que buscan.

Cuanto más significativo sea el costo que pague, mayor será el beneficio que su bando debería recibir como parte de la rendición: si el grupo entero está a punto de sufrir un destino mortal, ¡un miembro que elija rendirse como un último (y fatal) sacrificio heroico podría significar que todos los demás se salven!

PONER FIN A UN CONFLICTO

Un conflicto llega a su fin cuando todos en un bando se han rendido o han sido derrotados. Al final de un conflicto, los jugadores que se rindieron recogen sus puntos de destino por la rendición (página 37). El DJ también paga los puntos de destino adeudados a los jugadores por invocaciones hostiles (página 24) que ocurrieron durante el conflicto.

RECUPERARSE DE LOS CONFLICTOS

Al final de cada escena, cada personaje despeja sus casillas de estrés. Las consecuencias requieren más tiempo y esfuerzo para eliminarse.

Para iniciar el **PROCESO DE RECUPERACIÓN**, la persona que te trate deberá tener éxito en una acción de superar con una habilidad apropiada. Las lesiones físicas generalmente se abordan utilizando el conocimiento médico a través de Academicismo, mientras que las consecuencias mentales se curan con Empatía. Esta acción de superar se enfrenta a una dificultad igual a la gravedad de la consecuencia: Bueno (+2) para una consecuencia leve, Enorme (+4) para moderada y Fantástico (+6) para grave. Estas dificultades aumentan en dos cuando estás tratando de tratarte a ti mismo (es más fácil que alguien más lo haga).

Si tienes éxito en esta tirada, reescribe la consecuencia para indicar que está sanando. Un **BRAZO ROTO** puede ser reescrito como **BRAZO ESCAYOLADO**, por ejemplo.

El éxito aquí es solo el primer obstáculo: se necesita tiempo para eliminar la consecuencia.

- ▼ Las consecuencias **leves** tardan una escena completa después del tratamiento en eliminarse.
- ▼ Las consecuencias **moderadas** duran más tiempo, tardan una sesión completa después del tratamiento en eliminarse.
- ▼ Las consecuencias **graves** solo se eliminan cuando se consigue un adelanto (página 39) después del tratamiento.



AVANCE

A medida que tus personajes avancen en la historia, crecerán y cambiarán. Al final de cada sesión ganarás un **HITO**, que te permite mover cosas en tu hoja de personaje. A medida que concluyas cada arco de la historia, ganarás un **ADELANTO**, que te permite agregar cosas a tu hoja de personaje. (Más información sobre sesiones y arcos en página 40.)

Hitos

Los hitos ocurren al final de una sesión, a medio camino de un arco argumental. Se centran en ajustar tu personaje en lugar de avanzarlo. Es posible que no quieras utilizar un hito, lo cual está bien. No siempre tiene sentido cambiar tu personaje. La oportunidad está ahí si la necesitas.

Durante un hito, puede realizar una de las siguientes acciones:

- ▼ Cambia los rangos de dos habilidades cualesquiera o reemplazar una habilidad Normal (+1) por una que no esté en tu hoja.
- ▼ Reescribir una proeza.
- ▼ Comprar una nueva proeza gastando 1 punto de recuperación (recuerda, no puedes llegar por debajo de 1 punto de recuperación).
- ▼ Reescribe cualquiera de tus aspectos, excepto tu concepto principal.

Adelantos

Los adelantos son más significativos, permitiendo que tu personaje crezca en poder. Un adelanto te permite hacer una cosa de la lista de hitos. Además de eso, haces *todos* las siguientes:

- ▼ Reescribe el concepto principal de tu personaje, si quieres.
- ▼ Si tiene alguna consecuencia moderada o grave que aún no esté en recuperación, puedes comenzar el proceso de recuperación y cambiarle el nombre. Cualquiera que ya estuviera en recuperación ahora puede ser eliminada.
- ▼ Aumente el valor de una habilidad en un paso, incluso de Mediocre (+0) a Normal (+1).

Si el DJ siente que un desarrollo importante de la trama ha concluido y es hora de que los personajes «suban de nivel», también puede ofrecer uno o ambos de los siguientes:

- ▼ Obtén un punto de recuperación, que puedes gastar inmediatamente para comprar una nueva proeza si lo deseas.
- ▼ Aumenta un segundo valor de habilidad en un paso.

MEJORA DE HABILIDADES

Al mejorar el valor de una habilidad, debes mantener una estructura de «columna». Es posible que cada paso no tenga más habilidades que el paso por bajo este. Eso puede significar que primero debes subir algunas habilidades Mediocres (+0), o que puedes ahorrar tus puntos de habilidad en lugar de gastarlos de inmediato, lo que permite grandes aumentos de una vez.

Ruth quiere aumentar su Saber de Normal (+1) a Bueno (+2), pero esto significa que tendría cuatro habilidades en Bueno (+2) y solo tres Normal (+1)... eso no puede ser. Afortunadamente, ha guardado un segundo punto de habilidad de un adelanto anterior, por lo que también aumenta su Empatía Mediocre (+0) a Normal (+1). Ahora tiene una Enorme (+4), dos Grandes (+3), cuatro habilidades Buenas (+2) y cuatro Normales (+1).

LA PIRÁMIDE	INVÁLIDO	VÁLIDO	TAMBIÉN VÁLIDO
+4 ■	+4 ■	+4 ■	+4 ■
+3 ■■	+3 ■■	+3 ■■	+3 ■■■
+2 ■■■	+2 ■■■■	+2 ■■■■	+2 ■■■
+1 ■■■■	+1 ■■■	+1 ■■■■	+1 ■■■

Sesiones y arcos

Hay algunas suposiciones en juego aquí donde hablamos de sesiones y arcos. Nos gustaría arrojar algo de luz sobre esas suposiciones para que puedas hacer ajustes en función de cómo tu juego difiere de ellas.

Una **SESIÓN** es una sola sesión de juego compuesta por varias escenas y unas pocas horas de juego. Piensa en esto como similar a un solo episodio de un programa de televisión. Es probable que caiga en el rango de tres a cuatro horas.

Un **ARCO** es una serie de sesiones que a menudo contienen elementos de la trama que se transmiten de una sesión a otra. Esos elementos de la trama no tienen que concluir dentro de un arco, pero generalmente hay desarrollos y cambios significativos que surgen a lo largo de él. Piensa en esto como algo similar a una media temporada de un programa de televisión. Probablemente se componga de unas cuatro sesiones de juego.

Si tu juego cae fuera de estos rangos «probables», quizás quieras cambiar cómo funcionan algunas partes del avance. Si tus arcos duran más de cuatro a seis sesiones de juego, es posible que quieras permitir que las consecuencias graves se eliminen después de cuatro sesiones en lugar de esperar hasta el final del arco. Si quieres que el avance sea más lento, puedes hacer que las mejoras, como puntos de habilidad y la ganancia de puntos de recuperación, ocurran de forma menos frecuente. Si tu grupo tiende a programar sesiones cortas, es posible que no alcances un hito al final de cada sesión. Modifica a tu gusto; ¡el juego es tuyo para darle forma!

SER EL DIRECTOR DE JUEGO

Como DJ, eres el director de las sesiones de juego. Ten en cuenta que no eres el jefe. **Fate Condensado** es colaborativo, y los jugadores tienen que decir lo que les sucede a sus personajes. Tu trabajo es mantener las cosas en movimiento haciendo estas cosas:

- ▼ **Dirigir escenas:** Una sesión se compone de escenas. Decide dónde empieza la escena, quién está allí y qué está pasando. Decide cuándo han sucedido todas las cosas interesantes y la escena llega a su fin. Omite lo innecesario; de la misma manera en que no tiras dados si el resultado de una acción no será interesante, no hagas una escena si nada emocionante, dramático, útil o divertido sucederá durante ella.
- ▼ **Adjudicar las reglas:** Cuando surja alguna pregunta sobre cómo aplicar las reglas, puedes discutirla con los jugadores e intentar llegar a un consenso aceptable, pero tú tienes la última palabra.
- ▼ **Ajustar la dificultad:** Decide cuándo son necesarias las tiradas y establece sus dificultades.
- ▼ **Determinar los costes del fallo:** Cuando un personaje falla su tirada, tú decides cuál será el coste del éxito a un coste. Ciertamente, puedes aceptar sugerencias del jugador, que puede saber cómo quiere que su personaje se lastime, pero en última instancia, tú decides.
- ▼ **Interpreta los PNJ:** Cada jugador controla su propio personaje, pero tú controlas todo lo demás, desde los sectarios hasta los monstruos y el propio malo.
- ▼ **Dar a los PJ oportunidades de acción:** Si los jugadores no saben qué hacer a continuación, es tu trabajo darles un empujón. Nunca dejes que las cosas se atasquen demasiado en la indecisión o la falta de información: haz algo para sacudir las cosas. En caso de duda, piensa en las tácticas y objetivos de tu malo para crear un punto de molestia para los héroes.
- ▼ **Asegúrate de que todos tengan protagonismo:** Tu objetivo no es derrotar a los jugadores, sino desafiarlos. Asegúrate de que cada PJ tenga la oportunidad de ser la estrella de vez en cuando. Lanza forzados y desafíos adaptados a las diferentes habilidades y debilidades de los personajes.
- ▼ **Complicar la vida de los PJ:** Además de lanzar monstruos a los personajes, serás la fuente principal de los forzados. Los jugadores pueden forzarse a sí mismos y a otros personajes, por supuesto, pero debes asegurarte de que todos tengan la oportunidad de experimentar las repercusiones negativas de sus aspectos.
- ▼ **Construye a partir de las elecciones de los jugadores:** Fíjate en las acciones que han tomado los PJ durante el juego y piensa en cómo el mundo cambia y responde a ellas. Haz que el mundo cobre vida enfrentando a los PJ a esas consecuencias, buenas y malas, en juego.

Ajustar la dificultad y oposición

A veces, la acción de un PJ se enfrentará a **OPOSICIÓN** a través de una tirada de defender de otro personaje en la escena. En este caso, el personaje rival tira los dados y añade su valor de habilidad relevante, al igual que el PJ. Si el personaje rival tiene aspectos relevantes, estos pueden ser invocados; el DJ puede invocar los aspectos de los PNJ usando un punto de destino (página 44).

Pero, si no hay oposición, tienes que decidir la **DIFICULTAD** de la acción:

- ▼ **Las dificultades bajas**, por debajo del valor de habilidad relevante del PJ, son mejores cuando quieres darles la oportunidad de presumir.
- ▼ **Las dificultades moderadas**, cerca del valor de habilidad relevante del PJ, son mejores cuando se desea provocar tensión sin abrumarlos.
- ▼ **Las dificultades altas**, mucho más altas que el valor de habilidad relevante del PJ, son mejores cuando se quiere enfatizar lo graves o inusuales que son las circunstancias y que hacer hagan uso de todos sus recursos, o ponerlos en una posición en la que tendrán que sufrir las consecuencias del fracaso.

Asimismo, utiliza la escala de adjetivos (página 6) de valores para ayudarte a elegir una dificultad apropiada. ¿Es excelentemente difícil? ¡Entonces elige Excelente (+5)! Estas son algunas reglas generales para empezar.

Si la tarea no es difícil en absoluto, haz que sea Mediocre (+0), o simplemente dile al jugador que tiene éxito sin tirada, siempre y cuando no haya una presión de tiempo importante o el personaje tenga un aspecto que sugiera que sería bueno en ello.

Si puedes pensar en al menos una razón por la que la tarea es difícil, elige Bueno (+2); por cada factor adicional que trabaje en contra del jugador, agrega otro +2 a la dificultad.

Al pensar en esos factores, consulta qué aspectos están en juego. Cuando algo es lo suficientemente importante como para convertirse en un aspecto, debe recibir un poco de atención en ocasiones como esta. Dado que los aspectos son ciertos (página 22), podrían influir sobre lo fácil o difícil que debería ser algo. Eso no significa que los aspectos sean los únicos factores a considerar, ¡por supuesto! La oscuridad es oscuridad, independientemente de si decidiste o no hacerlo un aspecto en la escena.

Si la tarea es imposible de difícil, ve tan alto como creas que tiene sentido. El PJ tendrá que dejar caer algunos puntos del destino y obtener mucha ayuda para tener éxito, pero eso está bien.

Para una visión ampliada de lo que puedes hacer para crear oposición y adversarios variados e interesantes para tus jugadores, consulta *Fate Adversarios*, disponible a la venta como PDF. También puedes encontrar sus elementos esenciales de forma gratuita entre los documentos de referencia del sistema en línea en <https://fate-srd.com/>

PNJ

Los PNJ incluyen extras, personajes de reparto, aliados, enemigos, monstruos y casi cualquier otra cosa que pueda complicar u oponerse a los esfuerzos de los PJ. Probablemente querrás crear otros personajes para que los PJ interactúen con ellos.

PNJ PRINCIPALES

Si alguien es particularmente importante para la historia, puedes hacerle una hoja como a un PJ. Esto es apropiado para alguien con quien los PJ tratarán mucho, como un aliado, un rival, el representante de un grupo poderoso o un malo.

Un PNJ importante no tiene que seguir necesariamente los mismos límites que un PJ inicial. Si el PNJ va a ser una amenaza recurrente a nivel de jefe, dale una habilidad máxima más alta (ver *Ajustar la dificultad y oposición* en la página 42), más proezas y cualquier otra cosa que se necesite para transformarlo en un peligro.

PNJ DE MENOR IMPORTANCIA

Los PNJ que no van a ser importantes o recurrentes no necesitan estar tan bien definidos como los PNJ principales. Para un PNJ de menor importancia, define solo lo que sea absolutamente necesario.

La mayoría de los PNJ menores tendrán un solo aspecto, que es exactamente lo que son: PERRO GUARDIÁN, BURÓCRATA OBSTRUCTIVO, o SECTARIO ENFURECIDO, etc.

Si es necesario, dales uno o dos aspectos más para reflejar algún aspecto interesante o debilidad suya. También pueden tener una proeza.

Dales una o dos habilidades para describir en qué son buenos. Puedes usar las habilidades de la lista de habilidades o inventar algo más específico, como Bueno (+2) en Meterse en peleas de bar o Enorme (+4) en Morder gente.

Dales de cero a tres casillas de estrés; cuantas más tengan, se convertirán en una amenaza mayor. Generalmente, no tienen huecos de consecuencia; si reciben un golpe con más aumentos de los que pueden absorber con el estrés, simplemente son derrotados. Los PNJ menores no están destinados a quedarse.

MONSTRUOS, MALOS Y OTRAS AMENAZAS

Al igual que los PNJ menores, los monstruos y otras amenazas (como una tormenta, un fuego que se propaga o un escuadrón de secuaces blindados) se escriben como personajes, pero generalmente son más simples que un PJ. Solo tienes que definir lo que sea absolutamente necesario. A diferencia de los PNJ menores, estas amenazas realmente se pueden definir de cualquier manera. Rompe las reglas (página 54). Dales cualquier combinación de aspectos, habilidades, proezas, estrés y consecuencias que se necesite para hacerlos peligrosos, y piensa en qué tipo de dificultades significarán a los PJ al determinar sus valores.

Tus puntos de destino

Al comienzo de cada escena, empiezas con una cantidad de puntos de destino igual al número de PJ. Esos puntos de destino se agregan a tu reserva si la escena incluye un PNJ importante o un monstruo que se rindió (página 37) durante un conflicto anterior o que recibió una invocación hostil (página 24) en una escena anterior. Si recibiste un forzado que terminó la escena anterior sin darte la oportunidad de gastar el punto de destino ganado, también puedes añadir ese punto a tu reserva.

Charles, Ruth, Cassandra e Ethan se dirigen a la confrontación final con Alice Westforth. Anteriormente, se escapó de los héroes al rendirse en un conflicto después de haber tomado una consecuencia moderada. Eso significa que el DJ consigue cuatro puntos de destino para los PJ y dos más que trae Alice.

Como DJ, puedes gastar puntos de destino de esta reserva para invocar aspectos, rechazar forzados de que los jugadores ofrezcan a los PNJ y usar cualquier proeza de PNJ que requiera ser utilizada, todo exactamente como lo hacen los jugadores.

Sin embargo, no debes gastar puntos de destino para forzar un aspecto. Tienes un suministro infinito de puntos de destino para ese propósito.

Herramientas de seguridad

Los DJ (y, realmente, los jugadores también) tienen la responsabilidad de garantizar que todos en la mesa se sientan seguros en el juego y el espacio que están jugando. Una forma en que un DJ puede apoyar esto es ofreciendo un espacio para que cualquier persona en la mesa exprese una preocupación u objeción. Cuando esto suceda, debe tener prioridad y debe abordarse. Aquí hay algunas herramientas que pueden ayudar a que ese proceso esté más disponible para los jugadores en la mesa y sea más fácil de promulgar cuando sea necesario.

- ▼ **La Tarjeta X:** La Tarjeta X es una herramienta opcional (creada por John Stavropoulos) que permite a cualquiera en tu juego (incluido tú) editar cualquier contenido con el que alguien se sienta incómodo mientras juegas. Puede obtener más información sobre la Tarjeta X en <http://tinyurl.com/x-card-rpg>
- ▼ **Caja de herramientas de Cambio de Guión para juegos de rol:** Para algo con un poco más de matiz y granularidad, consulta el Cambio de Guión de Brie Beau Sheldon, que proporciona opciones para pausar, rebobinar, saltar y más por medio de usar una metáfora de reproductor multimedia accesiblemente familiar. Más información sobre el Cambio de Guión en <http://tinyurl.com/nphed7m>

Herramientas como estas también se pueden usar como la regla-trampa (página 14) para la calibración. Ofrecen una manera para que los jugadores defiendan cómodamente lo que están buscando en el juego. ¡Dales a tales herramientas el respeto y el apoyo que merecen!

REGLAS OPCIONALES

Estas son algunas reglas opcionales o alternativas que puedes decidir usar en tu juego.

Condiciones

LAS CONDICIONES son un sustituto para las consecuencias, y las reemplazan por completo. Las condiciones sirven a dos propósitos: quitan a los jugadores y DJ parte de la presión de encontrar rápidamente un aspecto correctamente redactado para una consecuencia infligida, y te dan la oportunidad de dar forma a la naturaleza de tu juego predefiniendo las formas en que el daño duradero acontece a los personajes.

La versión **Fate Condensado** de las condiciones toma cada nivel de consecuencia y lo divide en dos condiciones de la mitad del valor.

1 MAGULLADO (Leve)	1 ASUSTADO (Leve)
2 LESIONADO (Moderado)	2 ALTERADO (Moderado)
3 HERIDO (Grave)	3 DESMORALIZADO (Grave)

Estos corresponden a estados físicos y mentales, pero solo porque haya recibido un golpe físico no significa que no pueda marcar también una condición mental y viceversa, siempre y cuando tenga sentido. ¡Los ataques son traumáticos!

Las condiciones se recuperan al igual que las consecuencias, en función de su gravedad.

Si obtienes una consecuencia leve adicional, en su lugar, obtén dos casillas más en **MAGULLADO** o **ASUSTADO**, según corresponda.

SEPARAR LAS CONDICIONES AÚN MÁS

Si prefieres mantener separadas las condiciones físicas y mentales, duplica el número de casillas en cada una. Dicho esto, hay un límite: si dos casillas en total están marcadas en cualquiera de las condiciones en una fila, no se pueden marcar más casillas en esa fila. Así que, si tuvieras una casilla (de dos) marcada en **MAGULLADO** y ninguna en **ASUSTADO**, y luego marcaras la primera casilla en **ASUSTADO** o la segunda casilla en **MAGULLADO**, ya no podrías marcar más casillas en esa fila.

Si quieres obtener un hueco de consecuencia leve (por un valor alto en Físico, Voluntad o una proeza) en su lugar, agrega dos casillas más en **MAGULLADO** o **ASUSTADO** según corresponda. Estas casillas añadidas aumentan el umbral de corte para esa fila, uno por uno.

OTRAS VERSIONES DE LAS CONDICIONES

Varios juegos publicados basados en Fate usan condiciones en lugar de consecuencias. Siéntete libre de adoptar su implementación en lugar de esta si te conviene. Todas logran el mismo propósito para el juego: reducir la presión para averiguar los aspectos de las consecuencias sobre la marcha, y guiar la naturaleza del juego limitando los tipos de daño duradero que los personajes pueden tomar.

Cambiar la lista de habilidades

Las listas de habilidades son lo primero a tener en cuenta al crear tu propio juego de Fate. La lista predeterminada presenta 19 habilidades dispuestas en una pirámide de 10, que se estructura alrededor de una noción tradicional de capacidades en varios campos de la acción, respondiendo a la pregunta esencial: «¿Qué puedes hacer?». Otras listas de habilidades no tienen necesariamente la misma longitud ni se disponen de la misma manera o ni siquiera enfocan la misma pregunta. Dicho esto, aquí hay algunas listas cortas de habilidades para considerar, pedir prestadas y modificar.

- ▼ **Acciones:** Soportar, Luchar, Saber, Moverse, Notar, Piloto, Sigilo, Hablar, Trastear.
- ▼ **Estilos:** Cuidadoso, Inteligente, Llamativo, Contundente, Rápido, Furtivo.
- ▼ **Aptitudes:** Atletismo, Combate, Liderazgo, Beca, Subterfugio.
- ▼ **Atributos:** Fuerza, Destreza, Dureza, Inteligencia, Encanto.
- ▼ **Relaciones:** Liderar, Asociarse, Apoyar, Solo.
- ▼ **Roles:** Conductor, Bateador, *Hacker*, Cabeza de engranaje, Estafador, Ladrón, Cerebro.
- ▼ **Temas:** Aire, Fuego, Metal, Mente, Piedra, Vacío, Agua, Viento, Madera.
- ▼ **Valores:** Deber, Gloria, Justicia, Amor, Poder, Seguridad, Verdad, Venganza.

Si quieres una lista más larga, intenta comenzar con la lista predeterminada y agrega, combina y elimina habilidades de la misma según sea necesario hasta que obtengas lo que buscas. También puedes combinar dos o más listas de las anteriores de alguna forma.

Avance: Cuanto menor sea el número de habilidades en tu lista, en comparación al valor predeterminado, menos frecuentes serán los premios de puntos de habilidad del avance. Tal vez podrías permitirlos solo cuando «suban de nivel» (página 39) o restringirlos de otra manera.

Alternativas a la pirámide:

- ▼ **Diamante:** Un centro ancho (aproximadamente un tercio de ellos) que se estrecha hacia la parte superior e inferior del rango, *por ejemplo*, 1 en +0, 2 en +1, 3 en +2, 2 en +3, 1 en +4.
- ▼ **Columna:** Un número aproximadamente igual de habilidades con valores en cada nivel. Si tu lista es demasiado corta, esta podría transformarse una línea: una habilidad por nivel.
- ▼ **Libre + Límite:** Da a los jugadores suficientes puntos de habilidad para hacer una pirámide (u otra forma), pero no la impongas. Pueden comprar lo que quieran, si permanecen dentro del límite.

Cobertura: Asegúrate de considerar en cuántas habilidades del total quieres que tengan niveles. La lista predeterminada tiene niveles en un 53 % (10 de 19). Cuanto mayor sea el porcentaje, más podrán superponerse entre jugadores. Preserva la especialización.

Combinación: Es posible que quieras tener dos listas en la que los jugadores sumen una habilidad de cada una para hacer su tirada. Lo principal a tener en cuenta es mantener los potenciales totales dentro del rango de cero al límite. Es posible que tengas valores de +0 a +2 en cada lista, o de -1 a +1 en una y de +1 a +3 en la otra, etc.

Crear personajes mientras juegas

Si un jugador se siente cómodo tomando decisiones creativas rápidas en el momento, puede disfrutar creando personajes *mientras juega* en lugar de hacerlo antes. Esto imita la forma en que los personajes se revelan y se desarrollan en otros medios de comunicación. No es para todos, pero puede ser un verdadero éxito entre los grupos que conectan con ese método.

Con este método, los personajes comienzan con solo su nombre, un aspecto de concepto principal y la habilidad más alta, ¡si acaso! A medida que avanza el juego y se les pide que usen una habilidad sin nivel, pueden elegir un hueco vacío y revelar su conocimiento de ella en el momento. Del mismo modo, los aspectos y las proezas se pueden completar cuando las circunstancias lo requieren, justo en el momento en que se gasta un punto de destino o se reclama un bonificador.

Cuenta atrás

Una cuenta regresiva agrega urgencia a un adversario o situación: hay que lidiar con ella ahora o las cosas empeorarán. Ya sea que estés hablando de una bomba de relojería, un ritual que va a finalizar, un autobús que se tambalea al borde de un puente colgante o un soldado con una radio que está a punto de llamar refuerzos, las cuentas regresivas obligan a los PJ a actuar rápidamente o enfrentar un peor resultado.

Las cuentas regresivas tienen tres componentes: un contador, uno o más detonantes y un resultado.

El **CONTADOR DE CUENTA ATRÁS** se parece mucho a un marcador de estrés: es una fila de casillas que marcas de izquierda a derecha. Cada vez que marcas una casilla, la cuenta regresiva se acerca a su fin. Cuanto más corto es el contador, más rápido se aproxima su destino.

Un **DETONANTE** es un evento que marca una casilla en la pista de cuenta atrás. Puede ser tan simple como «transcurre un minuto/hora/día/intercambio» o tan específico como «el villano acepta una consecuencia o es derrotado».

Cuando marcas la última casilla, la cuenta atrás termina y el **RESULTADO** sucede, sea lo que sea.

El DJ podría querer revelar al principio la existencia de un contador a los jugadores sin decirles lo que representa, como una especie de presagio para conseguir aumentar la sensación de tensión en la historia.

Una cuenta atrás puede tener más de un detonante si lo deseas; tal vez la cuenta regresiva avance a un ritmo predecible hasta que ocurra algo que la acelere. También podrías asignar un detonante diferente a cada casilla en el contador de cuenta atrás si quieres una serie de eventos específica que desencadene el resultado.

Consecuencias extremas

Las consecuencias extremas introducen una cuarta gravedad opcional a las consecuencias de tu juego: algo que cambia de forma permanente e irrevocable a un personaje.

Aceptar una consecuencia extrema reduce el estrés recibido en 8. Cuando lo aceptar, debes **reemplazar** uno de los aspectos existentes de tu personaje (aparte de su concepto principal, que está fuera de los límites) con un aspecto que represente el profundo cambio en el personaje como resultado del daño que ha recibido.

Por defecto, no hay opción para recuperarse de una consecuencia extrema. Ahora se ha convertido en parte del personaje. En tu próximo adelanto, puedes renombrarlo para reflejar cómo has llegado a aceptarlo como parte de ti, pero no puedes volver al aspecto original.

Entre adelantos, un personaje solo puede usar esta opción una vez.

Competiciones más rápidas

Algunos grupos pueden sentir que las competiciones implican demasiados intentos de crear ventajas por intercambio. Para esos grupos, prueba el siguiente método: en cada intercambio de una competición, cada participante puede elegir solo una de estas tres opciones:

- ▼ Hacer una tirada de superar para su bando (página 18).
- ▼ Tirar para crear una ventaja, pero sin bonificador de trabajo en equipo (página 32).
- ▼ Proporcionar su bonificador de trabajo en equipo a la tirada de superar de su bando o al intento de otro por crear una ventaja. No tires.

Defensa completa

A veces, un jugador (o un DJ) puede querer que su personaje use todo lo que pueda para defenderse hasta su próximo turno, en lugar de hacer una acción en su turno. Esto se llama **DEFENSA COMPLETA**.

Al declarar la defensa completa, debe tener claro el **FOCO** de sus esfuerzos. Por defecto, te estás defendiendo (de ataques y de los esfuerzos de crear ventajas sobre ti), pero puedes querer especificar que proteges a alguien; o que te defiendes contra un grupo particular de agresores; o que te quieres oponer a un esfuerzo o resultado en específico.

Mientras estés en defensa completa, obtienes un +2 en todas las tiradas de defender relevantes para tu foco declarado.

Si no consigues algo de esto y no has hecho ninguna tirada para defenderte, en el momento en que llegue tu próximo turno, obtendrás un impulso (página 23), ya que has tenido oportunidad de prepararte para tu próxima acción. Esto compensa «perder un turno» porque centraste tus esfuerzos en defenderte de algo que no sucedió en absoluto.

Obstáculos

La cualidad que caracteriza a los enemigos es que pueden ser atacados y derrotados. Por contra, la cualidad que caracteriza a los **OBSTÁCULOS** es que no pueden serlo. Los obstáculos hacen que las escenas sean demostrablemente más difíciles para los PJ, pero los PJ no pueden luchar contra ellos sin más. Los obstáculos deben eludirse, soportarse o hacerse irrelevantes.

Si bien la mayoría de los obstáculos son características del entorno, algunos podrían ser personajes que no se pueden eliminar utilizando métodos convencionales. El dragón podría ser un jefe, pero también podría ser fácilmente un obstáculo de peligro. La estatua animada que te impide llegar al malvado mago podría ser una amenaza, pero también podría ser un bloqueo o una distracción. Todo depende de la función del adversario en la escena y cómo deben lidiar con ella los PJ.

Los obstáculos no aparecen en todas las escenas. Sirven para acentuar a los enemigos en la escena, para hacerlos más amenazantes o memorables, pero el uso excesivo de los obstáculos puede ser frustrante para los PJ, en particular los centrados en el combate. Sin embargo, *puedes* usarlos para dar a los PJ menos combativos algo que hacer durante una pelea.

Hay tres tipos de obstáculos: peligros, bloqueos y distracciones.

PELIGROS

Si un obstáculo puede atacar a los PJ, se trata de un **PELIGRO**. Los pilares de fuego, las rocas rodantes o un francotirador demasiado lejano para enfrentarlo directamente, son todos peligros. Cada peligro tiene un nombre, una nivel de habilidad y un valor en armas (página 58) de 1 a 4.

El nombre del peligro es tanto una habilidad como un aspecto; es decir, el nombre define lo que puede hacer el peligro y su valor de habilidad define lo bien que lo hace, pero el nombre también puede invocarse o ser forzado como cualquier aspecto.

En términos generales, el valor de habilidad de un peligro debe ser al menos tan alto como el valor de habilidad más alto de los PJ, o incluso un poco más alto. Un peligro con un valor de habilidad muy alto y un valor en armas muy alto, probablemente eliminará a un PJ o dos. También podrías hacer un peligro con un valor de habilidad más bajo pero un valor en armas alto, lo que lo convertiría en algo que, aunque puede no golpear muy a menudo, lo hace fuerte cuando acierta. Si lo inviertes, podrías crear un peligro que golpee frecuentemente, pero que no haga mucho daño.

Un peligro actúa según la iniciativa al igual que los PJ y sus enemigos. Si tus reglas requieren que todos tiren por iniciativa, los peligros tirarán con su valor. A su vez, en cada intercambio, un peligro actuará como lo implica su nombre y tirará acorde a su valor. Si ataca y golpea con un empate o mejor, agrega su valor en armas a sus aumentos. Los peligros pueden atacar o crear ventajas; no pueden ser atacados y no superan los obstáculos.

Si un jugador desea superar o crear una ventaja contra un peligro, harán frente a la oposición pasiva igual al valor de la habilidad del peligro.

BLOQUEOS

Mientras que los peligros existen para dañar a los PJ, los **BLOQUEOS** les impiden hacer las cosas que quieren hacer. Los bloqueos *pueden* causar estrés, aunque no siempre lo hacen. Las principales diferencias entre los bloqueos y los peligros es que los bloqueos no toman medidas y son más difíciles de eliminar. Los bloqueos proporcionan oposición pasiva en ciertas circunstancias y pueden amenazar o causar daño si no se les presta atención.

Como los peligros, los bloqueos tienen un nombre y un valor de habilidad, y el nombre es una habilidad y un aspecto. A diferencia de los peligros, el valor de habilidad de un bloqueo no debe ser mucho más alto que un paso por encima del valor de habilidad más alto de los PJ; de lo contrario, las cosas pueden volverse frustrantes rápidamente. Un bloqueo puede tener un valor en armas de hasta 4, pero no necesita tenerlo.

Los bloqueos solo entran en juego en circunstancias específicas. Una **CUBA DE ÁCIDO** solo molesta cuando alguien intenta cruzarla o es arrojado a ella. Una **VALLA METÁLICA** solo afecta a alguien que intenta pasar por ella. La **ESTATUA ANIMADA** solo impide la entrada a una habitación específica.

Los bloqueos no atacan y no tienen un turno en el orden de iniciativa. En cambio, cada vez que un bloqueo interfiera con la acción de alguien, tendrá que tirar contra el valor del bloqueo como una dificultad establecida. Si el bloqueo no puede causar daño, simplemente evita que el PJ tome la acción que deseaba. Si puede causar daño y el PJ no puede superar el bloqueo, el PJ recibe un golpe igual a la cantidad por la cual no dieron en el blanco.

Los personajes pueden intentar forzar a alguien contra un bloqueo como un ataque. Si haces esto, tirarás para atacar de manera normal, pero agregarás un valor en armas igual a la mitad del valor en armas del bloqueo (redondeada hacia abajo, mínimo 1).

Finalmente, algunos bloqueos se pueden usar como cobertura o como armadura. Esto es situacional: para algunos bloqueos, simplemente no tendrá sentido. Probablemente no puedas esconderte detrás de una **CUBA DE ÁCIDO**, pero una **VALLA METÁLICA** *es una* protección efectiva contra un bate de béisbol, y probablemente evita el ataque por completo.

Cuando alguien esté usando un bloqueo como cobertura, decide si mitiga o niega el ataque. Si lo niega, el ataque simplemente no es posible. Si lo atenúa, el defensor agrega un valor de la armadura igual a la mitad del bloqueo del grado de la habilidad (redondeado abajo, mínimo 1).

Usa los bloqueos con moderación. Los bloqueos hacen que sea más difícil para un PJ tomar ciertas acciones. Pueden ser frustrantes, pero pueden también conducir a los jugadores a pensar en posibilidades creativas. Pueden ver una oportunidad para convertir los bloqueos a su favor. ¡Si averiguan cómo, déjalos!

A veces, los jugadores solo querrán eliminar los bloqueos directamente. Para ello, haz una tirada de superar contra una dificultad establecida igual al valor del bloqueo más dos.

DISTRACCIONES

Mientras que los peligros atacan directamente a los PJ y los bloqueos les impiden tomar ciertas acciones, las **DISTRACCIONES** obligan a los PJ a decidir sus prioridades. De los obstáculos, las distracciones son a menudo las menos definidas mecánicamente. Tampoco necesariamente hacen que la escena sea mecánicamente más difícil. Más bien, presentan a los PJ las decisiones difíciles. Aquí están las partes de la distracción:

- ▼ El **nombre** de una distracción es una representación breve y contundente de lo que es. Puede ser un aspecto, si lo necesitas o quieres que lo sea.
- ▼ La **elección** de una distracción es una pregunta simple que codifica la decisión que da a los PJ.
- ▼ La **repercusión** es lo que les sucede a los PJ si no se ocupan de la distracción. Algunas distracciones pueden tener múltiples repercusiones, incluidas las repercusiones de lidiar *con éxito* con la distracción.
- ▼ La **oposición** de una distracción es su oposición pasiva contra los PJ que tiran para lidiar con ella. No todas las distracciones necesitan proporcionar oposición.

Si tienes miedo de que los PJ resuelvan fácilmente una pelea que tienes preparada, agregar una o dos distracciones puede obligarlos a decidir si es más importante derrotar a los malos o lidiar con las distracciones.

Lidiar con una distracción siempre debe tener un beneficio claro o, en su defecto, no hacerlo siempre debe tener una consecuencia clara.

EJEMPLOS DE OBSTÁCULOS

PELIGROS

- ▼ Enorme (+4) TORRETA DE AMETRALLADORA, Arma:3
- ▼ Excelente (+5) FRANCO TIRADOR DISTANTE, Arma:4

BLOQUEOS

- ▼ Bueno (+2) VALLA METÁLICA, dificultad Enorme (+4) para eliminarlo
- ▼ Grande (+3) CUBA DE ÁCIDO, Arma:4, dificultad Excelente (+5) para eliminarlo

DISTRACCIONES

- ▼ AUTOBÚS LLENO DE CIVILES – **Elección:** *¿El autobús se caerá del puente?*
Oposición: Grande (+3)
Repercusión (déjalos): Todos los civiles en el autobús mueren.
Repercusión (sálvalos): ¡El villano se escapa!
- ▼ LA GEMA BRILLANTE – **Elección:** *¿Puedes sacar la gema del pedestal?*
Repercusión (deja la gema): No obtienes la joya (de valor incalculable).
Repercusión (toma la gema): Activas las trampas en el templo.

Escala

La **ESCALA** es un subsistema opcional que puedes usar para representar seres sobrenaturales que operan en un nivel más allá del rango general de capacidades de la mayoría de los personajes de tu juego. Por lo general, no necesitas preocuparte por el impacto de la escala dentro de tu juego. Sin embargo, puede haber momentos en los que sea deseable presentar a los personajes una amenaza más grande de lo que normalmente enfrentan, o una oportunidad para que los personajes golpeen fuera de su clase de peso habitual.

Como ejemplo, ya que es posible que quieras cambiar la lista a algo más adecuado para tu ambientación, te presentamos cinco potenciales niveles de escala: Mundano, Sobrenatural, Místico, Legendario, y Divino.

- ▼ **MUNDANO** representa personajes sin acceso a poderes sobrenaturales o tecnologías que los impulsarían más allá de las capacidades humanas.
- ▼ **SOBRENATURAL** representa personajes que tienen acceso a poderes sobrenaturales o tecnologías que van más allá de la capacidad humana, pero que aún son esencialmente humanos.
- ▼ **MÍSTICO** representa personajes inusuales o únicos cuyos poderes los distinguen de las preocupaciones normales de la humanidad.
- ▼ **LEGENDARIO** representa poderosos espíritus, entidades y seres alienígenas para quienes la humanidad es más una curiosidad que una amenaza.
- ▼ **DIVINO** representa las fuerzas más poderosas del universo: arcángeles, dioses, reinas de hadas, planetas vivos, etc.

Al aplicar la escala a dos fuerzas o individuos opuestos, compara los niveles de los lados y determina quién es el más alto y por cuántos niveles. Obtienen *uno* de los siguientes beneficios en cualquier acción que requiera tirada contra el de nivel más bajo:

- ▼ +1 por nivel de diferencia a su acción *antes* de la tirada
- ▼ +2 por nivel de diferencia al resultado *después* de la tirada, *si* la tirada tiene éxito
- ▼ 1 invocación gratuita adicional por nivel de diferencia para los resultados de una acción exitosa de crear una ventaja.

La aplicación frecuente y rígida de las reglas de escala puede poner a los personajes en una clara desventaja. Compensa ofreciendo generosamente oportunidades a esos jugadores para subvertir la desventaja de escala de manera inteligente. Las opciones viables incluyen investigar un objetivo en busca de debilidades, cambiar el lugar a uno donde la escala no se aplica o alterar los objetivos para que su oponente no pueda aprovechar su ventaja de escala.

ASPECTOS Y ESCALA

Los aspectos de situación activos a veces representan un efecto sobrenatural. En estos casos, el DJ puede determinar que invocar el aspecto otorga el beneficio adicional de su escala. Además, un aspecto creado sobrenaturalmente puede otorgar escala a algunas acciones cuando se invoca. También puede proporcionar escala incluso sin una invocación, como en el caso de un velo mágico o un traje de camuflaje de alta tecnología; no es necesario invocar VELADO para obtener escala sobrenatural al escabullirse.

¿SE APLICA LA ESCALA CUANDO SE CREA SOBRENATURALMENTE UNA VENTAJA?

Si estás creando una ventaja y *no hay oposición*, en lugar de tirar simplemente ganas el aspecto con una invocación gratuita. Ese aspecto otorga una escala como se describió anteriormente.

Si estás creando la ventaja *sobre otra persona en detrimento de ellos*, como lanzar ENREDADOS POR VIDES ANIMADAS sobre tu enemigo, puedes ganar escala en tu esfuerzo por crear la ventaja.

Si estás creando una ventaja a través de medios sobrenaturales y *una parte opuesta puede impedir directamente el esfuerzo a través de interferencia física o sobrenatural*, tu escala puede aplicarse contra su tirada de defender.

De lo contrario, tiras para crear la ventaja sin escala (probablemente contra una dificultad establecida), pero el uso posterior de ese aspecto otorga escala cuando sea apropiado.

Cambios de tiempo

Al determinar cuánto tiempo tardan los personajes en hacer algo, es posible que quieras utilizar un enfoque más sistemático para decidir los impactos del éxito, el fracaso y las opciones «a un coste». ¿Tarda mucho o poco? Deja que los aumentos lo decidan, con estas pautas.

Primero, decide cuánto tiempo toma la tarea con un simple éxito. Usa una cantidad aproximada más una unidad de tiempo: «unos pocos días», «medio minuto», «varias semanas», etc. Las cantidades aproximadas para su uso incluyen: la mitad, aproximadamente uno, unos pocos o varios de una unidad de tiempo dada.

Luego mira por cuántos aumentos la tirada excede o no alcanza el objetivo. Cada aumento vale un paso de cantidad desde cualquier lugar de partida.

Entonces, si tu punto de partida es «unas pocas horas», un aumento más rápido transforma la cantidad a «aproximadamente una hora» y dos aumentos a «media hora». Ir más rápido que «la mitad» hace que la unidad baje a la siguiente más pequeña (horas a minutos, etc.) y la cantidad hasta «varios», por lo que tres aumentos más rápido serían «varios minutos».

En el caso de ir más lento, es el mismo proceso en la dirección opuesta: un aumento más lento es «varias horas», dos es «medio día», tres es «cerca de un día».

Formas de romper las reglas para los malos

Entre combinar habilidades y crear ventajas para el trabajo en equipo (página 32), un grupo de PJ realmente puede abrumar a un solo oponente. Está bien si buscas respetar la ventaja en los números, pero no es genial si quieres presentar un «malo» que sea equivalente a todo el grupo.

Pero recuerda, para los monstruos y otras grandes amenazas es aceptable romper las reglas (página 43), así que hazlo buscando formas de contrarrestar la ventaja de número habitual del grupo, sin dejar de darles una oportunidad. Aquí hay algunas sugerencias sobre las formas en que podrías hacerlo. Puedes usar uno o más de estos en combinación para jefes finales especialmente difíciles o aterradores.

INMUNIDAD DE DESAFÍO O COMPETICIÓN

Ambos métodos consisten en prolongar la confrontación final al hacer que el grupo afronte una actividad bajo presión antes de que puedan ir directamente tras el malo.

Con **INMUNIDAD DE DESAFÍO**, tu malo no puede verse afectado directamente (de forma mental, física o ambas) hasta que el grupo supere un desafío (por ejemplo, desmantelar la fuente de su poder, averiguar cuál es su debilidad, etc.). El malo, por su parte, puede actuar libremente y atacarlos durante sus esfuerzos, oponerse a su superación o crear esfuerzos de ventaja con sus tiradas de defender, acometer contra sus invocaciones libres con sus propias tiradas de superar, o prepararse para su inevitable adelanto creando ventajas propias.

Con **INMUNIDAD DE COMPETICIÓN**, el grupo debe ganar una competición para poder atacar directamente al malo, y el malo puede atacarlos mientras lo intentan. Si el malo gana la competición, puede llevar a cabo su maquinación y salir ileso.

ARMADURA DE SECUACES PRESCINDIBLES

Rodearse de secuaces es una forma de tratar de equilibrar el lado de un malo contra los PJ, pero solo ayuda hasta cierto punto si los jugadores pueden decidir ir tras el malo directamente e ignorar a esos molestos secuaces por un tiempo.

Pero, con una **ARMADURA DE SECUACES PRESCINDIBLES** en juego, un malo siempre puede tener éxito a un coste en sus tiradas de defender contra los ataques al forzar a un secuaz a interceptar el ataque. Ese secuaz no tira para defenderse, simplemente recibe el golpe que de otra manera habría dado al malo. Esto obliga a los PJ a masacrar el ejército del malo antes de la confrontación final.

Y, recuerda, los secuaces no tienen que ser *literalmente* secuaces. Por ejemplo, puedes escribir uno o más «generadores de escudos», cada uno con un marcador de estrés y tal vez una habilidad para crear ventajas defensivas para el malo al que protegen.

REVELAR LA VERDADERA FORMA

Bien, el grupo ha arrojado todo lo que tienen al malo, e —*¡increíble!*— simplemente lo derrotaron. Solo hay un problema: ¡eso lo libera de su prisión de carne para revelar su verdadera forma!

Con **REVELAR LA VERDADERA FORMA**, tu malo no es solo un personaje, es al menos *dos* personajes que deben ser derrotados secuencialmente, cada uno revelando nuevas capacidades y proezas; valores de habilidad más altos; nuevos marcadores de estrés y consecuencias, e incluso nuevos «saltos de reglas».

Si quieres suavizar esto un poco, conserva las consecuencias que el malo ya ha conseguido entre las formas, descartando las leves y degradando las moderadas y graves en un paso cada una.

AUMENTAR LA ESCALA

Podrías **AUMENTAR LA ESCALA** para permitir que tu malo funcione a una escala más alta que los PJ, utilizando la opción de escala de la página 52. Puedes hacer esto incluso si la escala normalmente no está en juego en tu campaña: ¡estas reglas solo tienen que aplicarse cuando un malo entra al campo!

BONIFICADOR SOLITARIO

Los jugadores pueden disfrutar de un bonificador de trabajo en equipo, seguro; pero, ¿por qué no darle a tu malo un **BONIFICADOR SOLITARIO** cuando se enfrenta a solas con los héroes?

Hay algunas formas en las que puedes implementar un bonificador solitario. Podrías usar más de uno de estos, pero ten cuidado al combinarlos, ya que se sumarán rápidamente.

- ▼ El malo obtiene un **bonificador a las tiradas de habilidad** igual al máximo potencial del bonificador de trabajo en equipo del grupo (página 32): el número de PJ que actúan contra el malo menos uno (por lo que sería un +2 frente a un grupo de 3, etc.). Sin embargo, este bonificador no puede ser mayor al doble de la habilidad del malo afectada, al igual que con los PJ (o tal vez también rompas *esa* regla).
- ▼ El malo puede **reducir el estrés** de los ataques exitosos en un número igual a la cantidad de PJ que se le oponen dividido entre dos, redondeado hacia arriba. Si te preocupa que esto haga que la pelea sea demasiado larga, entonces los golpes reducidos de esta manera no se pueden reducir por debajo de 1.
- ▼ El malo tiene **invocaciones amplificadas**: al hacer una invocación *pagada* de un aspecto, su bonificador es igual al número de PJ al que enfrenta. No tiene tanta suerte con las invocaciones gratuitas, pero esto hace que cada punto de destino gastado sea completamente aterrador.
- ▼ El malo puede **suprimir invocaciones**: cuando se enfrenta a dos o más enemigos, las invocaciones que estos usen directamente contra el malo solo proporcionan un bonificador de +1 o solo permiten volver a tirar. Opcionalmente, el malo también podría eliminar la capacidad de los PJ para apilar invocaciones gratuitas.

LA AMENAZA ES UN MAPA (O UNA COLMENA DE PERSONAJES)

En Fate cualquier cosa puede ser un personaje, ¿por qué no un mapa? Cuando **LA AMENAZA ES UN MAPA**, tu malo tiene zonas (página 29) que deben ser exploradas para conseguir la victoria.

A medida que detallas tu mapa malo, cada zona puede tener sus propias habilidades, aspectos y capacidad de estrés. Algunas zonas pueden contener desafíos simples que deben superarse para moverse más profundamente dentro de la criatura. Cada zona puede hacer una acción como un personaje separado contra los PJ que ocupan esa zona, o en el caso de una zona que representa una extremidad o similar, puede ser capaz de atacar zonas adyacentes también. Si una zona es eliminada por uno de los ataques del PJ, puede ser eludida y ya no puede tomar acciones por su cuenta, pero el malo no es derrotado hasta que los héroes pueden llegar a su corazón y matarlo.

Este método funciona particularmente bien si tu malo es un monstruo verdaderamente gigantesco, pero no tiene por qué limitarse a esa situación. Puedes usar la idea de tratar la amenaza como una colección de personajes interconectados, sin requerir que los PJ realmente ingresen o exploren por al malo como un mapa literal. Utilizado de esta manera, tienes un híbrido entre un mapa y una armadura de secuaces prescindibles (página 54): una **COLMENA DE PERSONAJES**, en cierto modo. Algunas partes del malo deben ser derrotadas antes de que los jugadores puedan golpearlo donde es realmente vulnerable, y esas partes pueden tomar sus propias acciones en el intercambio.

Ya sea que te encante la idea del mapa o simplemente construyas el malo como una colmena, seguramente terminarás con una pelea más dinámica donde el malo actúa con más frecuencia y los jugadores deben idear un plan de ataque que elimine la amenaza pieza por pieza antes de que finalmente puedan reducirla.



Maneras de manejar múltiples objetivos

Inevitablemente, alguien en tu mesa querrá afectar a múltiples objetivos a la vez. Si está permitido, aquí hay algunos métodos que puedes usar.

Si quieres ser selectivo con respecto a tus objetivos, puedes **DIVIDIR TU ESFUERZO**. Tira tu habilidad y, si el total resultante es positivo, puedes dividir ese total como quieras entre los objetivos, cada uno de los cuales puede defenderse contra el esfuerzo que les asignaste. Debe asignar al menos un punto de esfuerzo a un objetivo o no le apuntaste en absoluto.

Sophie se enfrenta a un trío de matones y quiere atacar a los tres en una ráfaga de estocadas con su espada ropera. Gracias a una invocación y una buena tirada, su tirada de Pelea llega a Épico (+7). Asigna un ataque Grande (+3) al que se ve más veterano, y Bueno (+2) a cada uno de los otros dos, para un total de siete. Cada uno de ellos entonces tira para defender.

En algunas circunstancias especiales, como con una explosión o similar, puedes hacer un **ATAQUE DE ZONA** contra todos en una zona, amigos y enemigos por igual. En ese caso no divides tu esfuerzo; cada objetivo debe defenderse contra tu tirada total. Las circunstancias y el método deben ser adecuados para hacer esto; a menudo, el DJ requerirá que invoques un aspecto o uses una proeza para obtener permiso.

Si deseas crear una ventaja que afecte a toda una zona o grupo, **APUNTA A LA ESCENA** en su lugar: coloca un solo aspecto en la zona o la escena en sí en lugar de colocar aspectos separados en cada uno de los objetivos. Esto tiene la ventaja añadida de reducir la contabilidad general. Si alguien insiste en crear un aspecto separado en cada blanco, deben estar limitados al método que divide el esfuerzo.

Con cualquiera de estos métodos, todos los objetivos deben ocupar la misma zona. El DJ puede permitir la excepción ocasional debido al método y las circunstancias.

Solo se debe usar un tipo de acción, como atacar varios objetivos de un solo golpe, resolver dos problemas a la vez con la tirada de superar o influir en las mentes de unos pocos PNJ clave para crear una ventaja. Un DJ podría permitir dos tipos de acciones diferentes en circunstancias especiales, pero esas acciones deberían tener sentido para la habilidad utilizada por ambos.

Valor en armas y armaduras

¿Quieres conseguir un poco de ese ambiente de equipo de combate que otros juegos tienen? Considera los valores en armas y armaduras. En resumen: ser golpeado por un arma te dañará más y tener armadura evita que eso suceda. (Podrías modelar esto con proezas, pero el uso de huecos de proezas podría no parecerte correcto).

El valor en **ARMAS** se suma al valor de sus aumentos de un golpe exitoso. Si tienes Arma: 2, significa que cualquier golpe inflige 2 aumentos más de lo normal. Esto cuenta para los empates; infliges estrés en un empate *en lugar de* obtener un impulso.

El valor en **ARMADURAS** reduce los aumentos de un golpe exitoso. Entonces, Armadura: 2 hace que cualquier golpe valga 2 menos de lo habitual. Si golpeas pero la armadura del objetivo reduce los aumentos del ataque a 0 o menos, obtendrás un impulso para usar sobre tu objetivo, pero no harás ningún daño.

Elige cuidadosamente tu rango de valores. Ten en cuenta cuan probable es que hagan una consecuencia (o peor) en un empate. Recomendamos un rango de 0 a 4 como máximo.



¿QUÉ VERSIÓN ES ESTA?

Desde finales de 2012, solo ha habido una versión de Fate de Evil Hat: **Fate Básico**, la cuarta edición del sistema.

Ah, pero ¿qué pasa con **Fate Acelerado**?, podría preguntarse un fan atento de Fate. La cosa es que también es Fate Básico: es el mismo sistema, solo que con diferentes **AJUSTES DE DIAL** (es decir, opciones de configuración) para marcadores de estrés, la lista de habilidades, proezas y diseño de PNJ. Cualquier diferencia aparente en las *funciones centrales* del sistema se debe a accidentes de desarrollo paralelo y puede considerarse involuntaria, ¡nuestras disculpas a los abogados de reglas! Si existe un conflicto entre los diseños, **Fate Básico** es la autoridad.

Estas dos perspectivas sobre Fate Básico se unen aquí, en **Fate Condensado**: muy literalmente, de hecho. Condensado comenzó como el texto de Acelerado, menos todos los ajustes de dial de Acelerado, reemplazados por Fate Básico. Desde ese punto de partida, aplicamos ocho años de experiencia de juego comunitario para refinar y aclarar. Ese esfuerzo produjo *algunas* diferencias menores como se observó en la página 3, pero tanto si eliges jugar con ellas o sin ellas, el sistema sigue siendo Fate Básico al final y al cabo. Creemos que Condensado es sin duda una mejora, pero aquí no hay guerras de ediciones (y, por favor, no intentes comenzar una). **Todo es Fate Básico.**

Lo que vino antes

Fate comenzó como un *hacker* del sistema Fudge alrededor del año 2000, una culminación de unas cuantas conversaciones febriles que Fred Hicks y Rob Donoghue tuvieron sobre lo que podrían hacer para dirigir otra campaña de Amber. Las versiones que surgieron entre entonces y 2005 fueron gratuitas, digitales y se publicaron en la comunidad de Fudge en línea, consiguiendo una recepción sorprendentemente entusiasta. Estas abarcaban desde «Fate Zero» hasta Fate 2.0.

Entonces, Jim Butcher ofreció a Fred y Rob la oportunidad de crear un JDR basado en The Dresden Files, desencadenando la fundación de Evil Hat como compañía y una nueva versión del sistema Fate, visto por primera vez en *Spirit of the Century* (2006) y finalmente *The Dresden Files: Juego de Rol* (2010). La versión de Fate que se encuentra en ambos (y gracias a la licencia abierta, en varios otros) era Fate 3.0.

El esfuerzo por extraer el sistema (por Leonard Balsera y Ryan Macklin) para presentarlo por sí solo llevó a muchas mejoras, y eso nos dio Fate Básico.

Licencias

De una forma u otra, Fate siempre ha tenido licencia abierta. Puedes encontrar detalles sobre la licencia de Fate para tus proyectos en <http://www.faterpg.com/licensing>

ÍNDICE ANALÍTICO

A

Academicismo, 7
 Acciones
 atacar. Ver Atacar
 crear una ventaja. Ver Crear una ventaja
 defender. Ver Defender
 dificultad y, 14
 oposición y, 14
 proezas y, 15
 resultados de, 15
 superar. Ver Superar
 tirar dados y, 13-15
 Adelantos, 39
 Ajuste del DJ de, 42
 clasificación de, 14
 Ajustes de dial, 59
 Ajustes de escena, 29-30
 Ambientación, 4
 aspectos, 27
 Amenazas colmena, 56
 Amenazas mapa, 56
 Amenazas, 43
 colmena, 56
 mapa, 56
 Aptitudes, 46
 Apuntar a la escena, 57
 Arcos, 40
 Armadura de secuaces
 prescindibles, 54
 Aspectos de
 escenario, 27
 Aspectos de
 organización, 27
 Aspectos de situación, 30
 características
 peligrosas, 30
 cobertura y
 obstrucciones, 30
 impedimentos de
 movimiento, 30
 invocaciones
 gratuitas y, 30
 objetos utilizables, 30
 tono, estado de
 ánimo o clima, 30
 Aspectos, 4-5, 22
 ambientación, 27
 consecuencias y, 23
 crear, eliminar, 27
 descubrir existentes, 19
 escala y, 53
 escenario, 27
 forzados y, 25
 impulsos. Ver Impulsos
 invocar, 14-15, 22-25
 olfato rolero y, 22
 organización, 27
 personaje, 23
 personajes de jugador, 5

puntos de destino y, 24
 regla-trampa y, 14
 siempre ciertos, 22
 situación, 23, 30
 zona, 27
 Atacar, 18, 20
 Atletismo, 7
 Atributos, 46
 Aumentos, 15
 división, 57
 Avance, 39
 adelantos, 39
 ajustar para otras
 listas de habilidades, 46
 hitos, 39

B

Bloqueos, 50
 ejemplos de, 51
 Bonificador solitario, 55
 invocación
 amplificada en, 55
 invocación suprimida, 55
 reducción de estrés, 55
 tirada de habilidad en, 55

C

Caja de herramientas de
 Cambio de Guión para
 juegos de rol, 44
 Cambios de tiempo,
 53
 Carisma, 8
 Cobertura, 30
 Competiciones, 28, 33
 crear una ventaja en, 33
 inmunidad para malos, 54
 más rápidas, 48
 orden de turnos en, 31
 Concepto principal, 5
 Condiciones, 45
 Conducir, 7
 Conflictos, 28, 34
 daño en, 34-37
 final, 38
 físico, 34
 mental, 34
 orden de turnos en, 31
 recuperarse de, 38
 Consecuencias extremas, 48
 Consecuencias, 4, 12, 35-36
 aspectos y, 23
 despejar, 38
 extremas, 48
 graves, 38
 leves, 38
 moderadas, 38
 Contactos, 7

Creación de personajes, 4-12
 mientras juegas, 47
 Crear una ventaja, 18, 19-20
 en competiciones, 33
 Cuenta atrás, 47

D

Dados
 modificar, 14
 tirar, 13-15
 Daño conflicto y, 28
 consecuencias del. Ver
 Consecuencias
 derrotado. Ver Derrotado
 en competiciones, 33
 estrés como. Ver Estrés
 Peligros, 49
 recibir, 34
 Defender, 3, 18, 21
 habilidades para, 21
 Defensa completa, 3, 48
 Defensa,
 completa. Ver Defensa
 completa
 Derrotado, 34, 36-37
 rendirse o, 37
 Desafíos, 28, 32
 inmunidad para malos, 54
 Descubrir aspectos
 conocidos y desconocidos
 existentes, 19
 Detonante, 47
 Dificultad, 14
 Director de Juego (DJ)
 adjudicar reglas, 41
 complicar las vidas de
 los personajes, 41
 construir a partir de
 los jugadores, 41
 dar oportunidades
 para la acción al
 personaje, 41
 desafiar personajes, 41
 determinar los costes
 del fallo, 41
 dirigir escenas, 41
 fijar dificultad, 41, 42
 fijar la oposición, 42
 interpretar a personajes
 no jugadores, 41
 reserva de puntos
 de destino y, 44
 Disparar, 8
 Distracciones, 51
 ejemplos de, 51
 Dresden Files Acelerado, 3
 Dresden Files: Juego
 de Rol, El, 59

E

- Empate, 3, 15, 17
 - atacar y, 20
 - crear una ventaja y, 19
 - defender y, 21
 - éxito a un coste menor y, 17
 - éxito parcial y, 17
 - superar y, 18
- Empatía, 7
- Engañar, 7
- Escala de adjetivos, 6
 - para establecer la dificultad, 42
- Escala, 52-53, 55
- Esfuerzo, 13
 - división, 57
- Estilos, 46
- Estrés, 4, 12, 17, 35
 - reducción de, 55
- Éxito, 15
 - a un alto coste, 16
 - a un coste menor, 17
 - atacar y, 20
 - crear una ventaja y, 19
 - defender y, 21
 - ficción primero y, 17
 - parcial, 17
 - superar y, 18
- Éxito crítico, 15, 17
 - atacar y, 20
 - crear una ventaja y, 19
 - defender y, 21
 - superar y, 18
- Éxito parcial, 17

F

- Fallar, 15
 - atacar y, 20
 - crear una ventaja y, 19
 - defender y, 21
 - superar y, 18
- Fallo
 - costes de, 41
 - éxito a un alto coste y, 16
 - recibir un golpe y, 16
 - simple, 16
- Fate
 - evolución de, 59
 - licencia de, 59
- Fate Acelerado, 12, 59
- Fate Adversarios, 3, 42
- Fate Básico, cuarta edición, 3, 12, 59
 - forzados y, 25
- Físico, 8
- Forzado
 - aspectos y, 24, 25
 - cambio narrativo con, 26
 - como complicación, 25
 - decisiones, 26
 - eventos, 26

G-H

- Giro inesperado, 33
- Habilidades, 4, 6
 - alternativas, 9, 46
 - atacar y defender, 21
 - escala de adjetivos para, 6, 42
 - lista de, 7-8, 46
 - valor de, 6, 40
- Herramienta de calibración, 14
- Herramientas de seguridad, 44
- Hitos, 3, 39
 - aspectos de personajes y, 23
 - menores, 39

I-L

- Impedimentos de movimiento, 30
- Impulsos, 17, 18
 - aspectos y, 23
- Iniciativa, 3
- Iniciativa de palomitas de maíz. Ver Iniciativa Estilo Balsera
- Iniciativa Estilo Balsera, 3
 - orden de turnos y, 31
- Intercambios, 31, 33
- Investigar, 8
- Invocación, 14-15
 - amplificada, 55
 - aspectos y, 24-25
 - detalles de la historia y, 24
 - hostil, Ver Invocación hostil suprimida, 55
- Invocación hostil, 24, 26
 - efecto mecánico de la, 26
- Juego
 - orden de turnos en, 31
 - sesiones y arcos en, 40

M-Ñ

- Malos, 43
 - amenazas y, 56
 - armadura de secuaces prescindibles y, 54
 - aumentar la escala, 55
 - bonificador solitario para, 55
 - inmidades, 54
 - revelar la verdadera forma, 55
 - romper las regla para, 54
- Máquinas, 7
- Mazo de Fate, 3
- Monstruos, 43

O

- Objetivos múltiples, 57
- Obstáculos, 49-51
 - ejemplos de, 51
- Obstrucciones, 30
- Oposición, 14

P-Q

- Peligros, 49
 - recibir, 34
- Percepción, 8
- Personaje no jugador (PNJ), 43
 - de menor importancia, 43
 - principales, 43
- Proceso de recuperación, 38
- Proezas, 4, 10-11
 - cambios de reglas, 11
 - concesión de bonificadores, 11
 - escritura, 11
 - usando, 15
- Provocar, 8

R

- Recuperación, 4, 10
 - aspectos y, 24
- Recursos, 8
- Relaciones, 5
 - opcional, 46
- Resultados, 15
- Revelar la verdadera forma, 55
- Roles, opcionales, 46

S

- Saber, 8
- Sesiones, 40
- Sigilo, 8
- Solitario, bonificador. Ver Bonificador solitario
- Spirit of the Century, 59
- Superar, 18

T

- Tarjeta X, 44
- Temas, 46
- Toques finales, 4, 12
- Trabajo en equipo, 32
 - en conflictos, 34
- Truco de puntos suspensivos, 24

U-Y

- Valor en armas, 58
- Valores en armadura, 58
- Valores, opcionales, 46
- Voluntad, 9

Z

- Zona(s), 29
 - aspectos de situación y, 27, 30
 - aspectos y, 27, 30
 - ataque de, 57

FICCIÓN PRIMERO (P. 13)

Describe lo que estás tratando de hacer, **luego** elige la habilidad y la acción que se adapte.

TIRAR DADOS (P. 13)

Esfuerzo = [tirada de 4dF, P. 13] + [habilidad, P. 6] + [aspectos invocados, P. 15] + [bonificadores de proezas, P. 15]

RESULTADOS (P. 15)


Aumentos = [Tu esfuerzo] – [esfuerzo opuesto o dificultad del objetivo]

- ↓ **Fallo:** Tu esfuerzo es menor que la dificultad objetivo o el esfuerzo opuesto.
- ↔ **Empate:** Tu esfuerzo es igual al del objetivo.
- ↑ **Éxito:** Tu esfuerzo es uno o dos aumentos mayor al objetivo.
- ↑↑ **Éxito crítico (EC):** Tu esfuerzo es tres o más aumentos mayor al objetivo.

ACCIONES (P. 18-21)

 **Atacar (p. 20):** Ataca para dañar tu objetivo.

- ↓ **Fallo:** Fallas en lograrlo.
- ↔ **Empate:** Obtener un impulso (p. 23).
- ↑ **Éxito:** Propina un golpe igual a tu esfuerzo menos el esfuerzo de la defensa.
- ↑↑ **EC:** Igual que el éxito, pero puedes reducir el golpe en una pata obtener un impulso.

 **Defender (p. 21):** Usa defender para sobrevivir a un ataque o interferir con la acción de un enemigo.

- ↓ **Fallo:** El enemigo tiene éxito. Si es un ataque, recibes un golpe; absorbe como se describe a continuación.
- ↔ **Empate:** Se aplica el resultado de empate de la acción de la acción opuesta.
- ↑ **Éxito:** Niegas la acción o el golpe del enemigo.
- ↑↑ **EC:** Al igual que con el éxito; también ganas un impulso.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS (P. 35)

Cuando te golpean, debes absorber sus aumentos o ser derrotado.

Estrés: Puedes marcar tantas casillas de estrés como tengas disponibles, absorbiendo 1 aumento por casilla marcada.

Consecuencias: Estos son aspectos que conceden una invocación gratuita al atacante una vez marcado. Absorben aumentos como se indica: Leve = 2, Moderado = 4, Grave = 6.


Derrotado: Si no absorbes todo el golpe, serás derrotado; tu oponente controla qué es lo que te sucede y te aleja de la escena (p. 36).

Rendirse: Antes de una tirada puedes elegir rendirte, lo que te otorga un pago de un punto de destino y la capacidad de controlar cómo sale tu personaje de la escena (p. 37).


Recuperación: El estrés desaparece al final de la escena. Los tiempos para recuperarse de las consecuencias varían según la gravedad (p. 38).

ESCALA DE ADJETIVOS

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

 **Superar (p. 18):** Vencer obstáculos.

- ↓ **Fallo:** Fracaso o éxito a un alto coste (p. 16).
- ↔ **Empate:** Éxito a un costo menor (p. 17), fallas pero ganas un impulso, o tienes un éxito parcial.
- ↑ **Éxito:** Cumples tu objetivo.
- ↑↑ **EC:** Cumples tu objetivo y ganas un impulso.

 **Crear una ventaja (p. 19):** Aspectos de ventaja.

Al crear un **nuevo aspecto de situación:**

- ↓ **Fallo:** 0 no lo creas, o lo haces, pero el enemigo obtiene una invocación gratuita (éxito a un costo).
- ↔ **Empate:** No lo creas, pero obtienes un impulso (p. 23).
- ↑ **Éxito:** Lo creas y ganas una invocación gratuita sobre él.
- ↑↑ **EC:** Lo creas y ganas dos invocaciones gratuitas sobre él.

Cuando tu objetivo es un **aspecto existente conocido o desconocido.**

- ↓ **Fallo:** El enemigo consigue una invocación gratuita en el aspecto. Si se desconoce, el enemigo puede mantenerlo desconocido.
- ↔ **Empate:** Ganas una invocación gratuita si se conoce el aspecto. Obtienes un impulso en su lugar si el aspecto es desconocido.
- ↑ **Éxito:** Ganas una invocación gratuita sobre el aspecto.
- ↑↑ **EC:** Ganas dos invocaciones gratuitas sobre el aspecto.

ASPECTOS (P. 22)

Los aspectos son ciertos (p. 22). Pueden conceder o retirar el permiso para lo que puede suceder en la historia.

Invocar (p. 24) un aspecto para obtener un +2 en una tirada, poder volver a tirar o aumentar la dificultad del enemigo en 2. Invocar cuesta un punto de destino o usa una invocación gratuita (p. 19).

Forzar (p. 25) un aspecto para añadir complicaciones a las circunstancias de un personaje. El jugador recibe un punto de destino o gasta un punto de destino para negar las complicaciones.

ORDEN DE TURNOS (P. 31)

Al principio, el DJ y los jugadores deciden quién va primero. Después de actuar, el jugador activo elige quién será el siguiente. Los personajes del DJ están en el orden de turnos al igual que los PJ. Después de que todos participen, el último jugador elige quién comienza a continuación.

OPCIONES DE TRABAJO EN EQUIPO (P. 32)

Combinar habilidades: El personaje con el valor más alto en la habilidad tira los dados. Cada otro participante con al menos un Normal (+1) en esa habilidad puede renunciar a su acción para añadir un +1 a esa tirada. El bonificador máximo permitido es igual al valor de la habilidad más alta. Quienes ayudan asumen los mismos costes y consecuencias que la persona que hace la tirada.

En tu turno: Puedes crear una ventaja y dejar que tus aliados usen las invocaciones gratuitas en sus turnos posteriores.

Fuera de tu turno: Puedes invocar un aspecto para agregar un bonificador a la tirada de otra persona.

COSTES MAYORES Y MENORES (P. 16 -17)

Alto coste: La situación empeora o se complica significativamente. Los principales costos incluyen la introducción de nuevos problemas; traer nuevos enemigos; poner a los jugadores un plazo inminente; infligir una consecuencia leve o moderada, y dar al enemigo un nuevo aspecto de situación con una invocación gratuita o dos, entre otras nociones.

Costes menores: Detalles de la historia sobre dificultades o complicaciones, pero que no son obstáculos en sí mismos, algunos puntos de estrés o un impulso (p. 23) para el enemigo.

PROCESO DE RECUPERACIÓN (P. 38)

Haz una tirada para comenzar la recuperación: Academicismo (Medicina) para lo físico, Empatía para lo mental. La dificultad es Bueno (+2) para una consecuencia leve, Enorme (+4) para moderado y Fantástico (+6) para grave. Añade dos a la dificultad si te tratas a ti mismo en lugar de a otra persona. En caso de éxito, reescribe la consecuencia para indicar la curación.

Después del tratamiento: Leve tarda una escena completa en desaparecer. Moderada tarda una sesión completa en desaparecer. Grave solo desaparece cuando se alcanza un adelanto (p. 39).

AJUSTAR DIFICULTADES (P. 42)

Bajo = por debajo de la habilidad de PJ relevante; Medio = cerca de la habilidad de PJ; Alto = mucho más alto que la habilidad de PJ relevante.

Mediocre si no es difícil (o no tira), +2 para difícil, +2 para cada factor extra contra ellos. Consultar aspectos para ajustar.

Puedes mirar la escala de adjetivos para guiar el punto de partida.

DESAFÍOS (P. 32)

El DJ elige una serie de habilidades que representan el conjunto de tareas necesarias para superar el desafío. El número de tareas es aproximadamente igual al número de jugadores. Cada jugador elige una tarea y tira por la habilidad a superar. El DJ considera una combinación de éxitos y fracasos para determinar el resultado.

COMPETICIONES (P. 33)

Las competiciones tienen lugar a lo largo de una serie de intercambios. Cada lado toma una acción de superar para cumplir sus objetivos. Sólo un personaje de cada lado hace la tirada.

Cada participante puede intentar crear una ventaja además de tirar o combinar habilidades (p. 32).

Si la creación de una ventaja falla, ese lado pierde su tirada; o la mantiene, pero le da al otro lado una invocación gratuita.

Al final de cada intercambio, el lado con el mayor esfuerzo se marca una victoria; si tienen un éxito crítico, dos victorias.

Si la posibilidad de daño está sobre la mesa, el margen de fracaso inflige estrés.

En un empate hay un giro inesperado, el DJ lo describe.

El primer bando que tenga tres victorias (según lo determinado por DJ) gana.

CONFLICTOS (P. 34)

Usa conflictos cuando la violencia o la coerción sean una opción para los PJ y cada parte tenga una oportunidad de dañar a la otra. El conflicto tiene lugar en una serie de intercambios (p. 31).

Cada personaje actúa en orden alterno (p. 31), describiendo lo que están tratando de hacer, y luego hacen la tirada de habilidad que se ajuste. Los defensores tiran para oponerse cuando sea apropiado.

Cuando todos los de un lado se han rendido (p. 37) o han sido derrotados (p. 36), el conflicto termina. Cualquier jugador que se rindiera cobra sus puntos de destino, y el DJ también paga a los jugadores los puntos de destino ganados en invocaciones hostiles (p. 24).

TIPOS DE ASPECTOS (P. 23 Y P. 27)

Impulso: Aspecto temporal, a veces sin nombre. Un impulso proporciona una invocación gratuita y desaparece una vez utilizado. No se puede forzar. No se puede invocar con un punto de destino.

Personaje: Aspecto en una hoja de personaje.

Consecuencia: Aspecto de personaje; representa un daño duradero.

Situación: Aspecto situado en la escena. Solo dura mientras persistan las circunstancias representadas por el aspecto.

Organización, escenario, configuración, zona: Aspectos de situación que se encuentran en un grupo, escena o argumento, campaña o área del mapa, respectivamente.

NOMBRE

PRONOMBRES



ASPECTOS

CONCEPTO PRINCIPAL

COMPLICACIÓN

RELACIONES

OTRO ASPECTO

OTRO ASPECTO

SIGNOS VITALES

ESTRÉS

FÍSICO

1	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---

MENTAL

1	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---

CONSECUENCIAS

2

 LEVES

4

 MODERADAS

6

 GRAVES

2

 LEVES

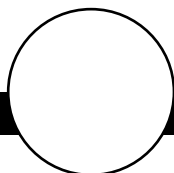
PROEZAS

Empiezas con tres proezas gratis. Puedes comprar proezas adicionales por un punto de recuperación cada una, siempre y cuando tu recuperación se mantenga en 1 o más.

HABILIDADES

Empiezas con una en Enorme (+4), dos en Grande (+3), tres en Bueno (+2), cuatro en Normal (+1) y el resto en Mediocre (=0)

- + _____ Academicismo
- + _____ Atletismo
- + _____ Carisma
- + _____ Conducir
- + _____ Contactos
- + _____ Disparar
- + _____ Empatía
- + _____ Engañar
- + _____ Físico
- + _____ Investigar
- + _____ Máquinas
- + _____ Pelear
- + _____ Percepción
- + _____ Provocar
- + _____ Saber
- + _____ Recursos
- + _____ Robar
- + _____ Sigilo
- + _____ Voluntad



RECUPERACIÓN

Empieza en 3.

LA ESENCIA DE FATE

Fate Condensado es una versión compacta e independiente de **Fate Básico**, simplificada para priorizar la claridad y servir como referencia.

Fate Condensado te da reglas fáciles de digerir en el menor número de páginas posible para que puedas sentarte y tirar los dados cuanto antes. Incluye algunas mejoras al motor de **Fate Básico**, perfeccionadas después de una década jugando y desarrollándolo. Y, lo mejor de todo, es que es 100 % compatible con todos y cada uno de los productos de Fate publicados.

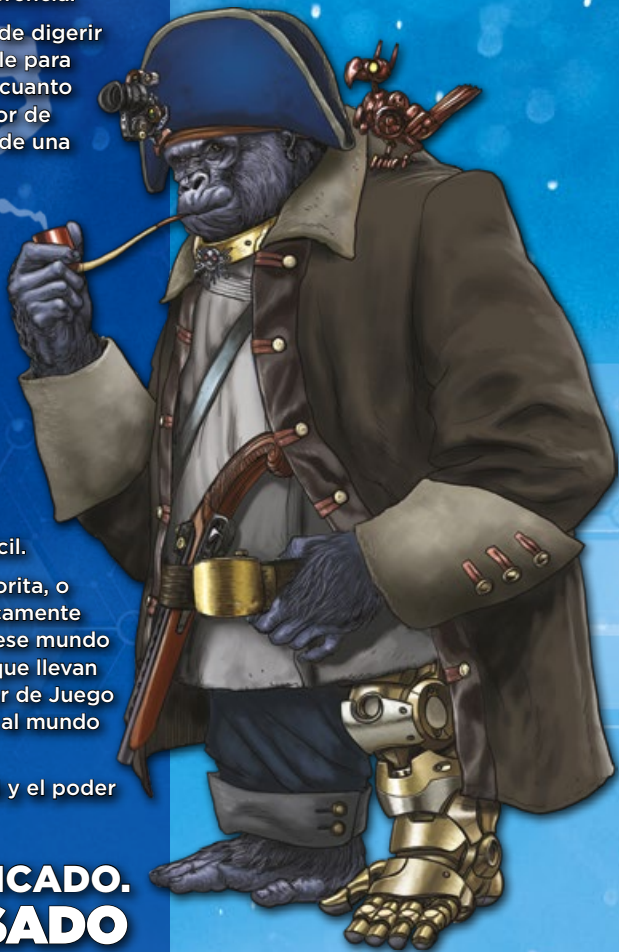
Los veteranos de Fate apreciarán la maquetación sencilla, los arreglos menores y las reglas adicionales (véase la solapa frontal para más detalles).

¿Nuevo en Fate? Fate Condensado sirve para jugar cualquier partida en cualquier escenario que puedas imaginar. ¡Libera tu creatividad! Las reglas flexibles de Fate te lo ponen fácil.

Puedes adaptar tu película o serie favorita, o crear un mundo original diseñado únicamente para tu grupo. Los jugadores habitan ese mundo con personajes proactivos y capaces que llevan una vida cargada de drama. El Director de Juego los desafía con crisis vinculadas tanto al mundo como a sus conflictos personales.

Fate Condensado te da la flexibilidad y el poder para darle vida a tu visión!

MEJORADO. SIMPLIFICADO. FATE CONDENSADO



NOSOLO  **ROL**


conbarba


EVIL HAT
PRODUCTIONS

© 2022 Nosolorol de la edición en español. Todos los derechos reservados. Impreso en España. Este trabajo está protegido por las leyes internacionales de derechos de autor. Se prohíbe su reproducción total o parcial sin el consentimiento por escrito del editor.

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid. ediciones@nosolorol.com
www.evilhathat.com • @EvilHatOficial • facebook.com/EvilHatProductions

FATE
CORE SYSTEM