

Estrés, consecuencias y el fractal

Seguimos con la serie de artículos de Fred Hicks. En este, examina el funcionamiento y adaptación de las mecánicas de estrés y consecuencias.

El artículo original se encuentra en [Fate RPG: Stress, Consequences and the fractal](#). Desde aquí queremos agradecer a Fred que nos haya permitido llevar a cabo la traducción.

Hoy voy a profundizar en la noción de estrés y consecuencias en Fate, y hablaremos sobre cómo los principios del Fractal Fate pueden ser aplicados para complicar el modelo (en el buen sentido).

Unas palabras sobre el estrés

En el fondo, las consecuencias son la parte jugosa del sistema, puesto que son aspectos. Pero para llegar hasta ellas primero tenemos que hablar de estrés.

Y, ¿qué es el estrés en realidad?

Desde el punto de vista mecánico, el estrés es, simplemente, un mecanismo para marcar el ritmo (esto también es cierto para los puntos de golpe en D&D). Representa la medida de cuánto puede aguantar un personaje en una pelea, y por lo tanto, es una medida de cuánto puede alargarse un enfrentamiento.

No puedo poner suficiente énfasis en esto, porque la duración de una escena de combate ofrece diferentes experiencias de juego al jugador. Los sistemas donde las peleas pueden terminar rápida y brutalmente, por un simple golpe de espada,

pueden parecer “más crudos”, “más peligrosos” o “más rápidos”. Los sistemas donde los personajes pueden resistir una increíble variedad de abusos antes de caer pueden parecer “más cinemáticos” o “demasiado lentos” (ciertamente, esto suele pasar con Spirit of the Century, cuyos PJs tienen entre cinco y ocho casillas de estrés).

Incluso cuando las consecuencias entran en juego, es la longitud del medidor de estrés quien marca el ritmo. Quédate sin casillas de estrés y caerás, incluso si eres capaz de usar consecuencias para reducir a 1 un impacto de 7 en tu casillero de estrés.

Generalizando, el medidor de estrés cuenta el número de impactos que un personaje puede recibir antes de caer. A veces el sistema puede ser algo más completo, como la mecánica de armas y armaduras en The Dresden Files RPG, la cual permite reducir la eficacia de las casillas (o evitarlas). Cuando empieza a faltar espacio, un gran golpe tiene menos lugares adonde ir en el medidor que uno pequeño. Puedes usar el sistema estándar de marcar la casilla con el valor de estrés recibido, o puedes optar por marcar cualquier casilla inferior, o sencillamente puedes considerarlo como si fueran puntos de vida, pero al fin y al cabo son decisiones sobre cuánto de tu tiempo (tu ritmo) se consume cuando alguien recibe el golpe.

Cuenta atrás para las consecuencias

De esta forma, al ser un recurso, un reloj en cuenta atrás, el medidor de estrés es el primer lugar donde un jugador experimentará, o no, tensión durante el conflicto. Ajustarlo es una forma de arte, y es una de esas cosas que deberías afinar y

probar hasta que encaje en la experiencia de juego que quieras crear con tu adaptación particular de Fate.

Por si mismo el reloj resulta bastante aburrido. Solo hace una cosa: contar hacia atrás. No tiene demasiado color (aunque los haya de varios tipos diferentes). Para conseguir que resulte interesante tienes que añadir las consecuencias.

Las consecuencias también tienen una pequeña función como elemento de control del ritmo. Tienen un límite finito, por lo que podrás ver como este recurso se va gastando. También se miden de forma diferente en relación a la cantidad de estrés que pueden absorber al aceptarlas. Coge nuestro estándar de -2/-4/-6 y podrás soportar algunos castigos severos (sencillamente dolerán un montón). Esto también marca la cantidad máxima de estrés que un objetivo puede absorber en un único golpe y ser capaz de salir por su propio pie. Por ejemplo, si los personajes solo pueden optar a una consecuencia por ataque, entonces el mayor ataque que podrán absorber será del tamaño del medidor más seis. Si los personajes pueden coger varias, el límite será bastante superior. Cuanto mayor sea este número, más aguantarán los personajes al enfrentarse a un ataque, aunque al recibir consecuencias se van a ver penalizados temporalmente. Las peleas de ayer repercutirán en el presente. Igualmente, en muchos sentidos cuanto mayor sea "el mayor número", todo parecerá más cinemático (aunque quizá más al estilo La jungla de cristal que Los Tres Mosqueteros).

En SotC, queríamos que los héroes aguantasen una gran variedad de circunstancias a no ser que las posibilidades realmente estuvieran en su contra. Francamente, se nos fue un poco la mano: con una base de 5, que puede crecer hasta 8, los medidores de estrés en SotC tenían demasiado recorrido. Tampoco habíamos adoptado el método -2/-4/-6 de consecuencias, en su lugar hacíamos una progresión constante entre leve, moderado, severo y derrotado. Al hacerlo así perdimos la oportunidad de llevar a los jugadores hacia la parte divertida (las consecuencias) y devaluamos la importancia

de los impactos cuando se acaban las casillas de estrés. ("¡Golpeo con un 5!", "Vale, no le quedan casillas de estrés, por lo que al ser la primera vez recibe su primera consecuencia leve".) Una vez que Lenny liberó el método de -2/-4/-6 (él es su autor original), vimos rápidamente que eso era lo que deberíamos haber hecho y recomendamos a todo el mundo cambiar a 3 o 4 la base del medidor, convirtiéndolo en nuestro estándar para las consecuencias.

En Dresden Files, queríamos que los combates dieran más miedo, que fueran súbitos y brutales. Pero tampoco queríamos que los héroes cayeran en el primer envite. Dresden Files es una mezcla curiosa de un entorno más crudo junto con algo de resistencia cinemática. Las pruebas de juego nos mostraron que para ello debíamos reducir los medidores de estrés, pero manteniendo los valores de -2/-4/-6 para las consecuencias. Dimos herramientas para acortar el medidor cuando se aumentaba el dial de mortalidad (y nos aseguramos de que los personajes tenían suficientes espacios de consecuencias disponibles de forma que pudieran sentir el dolor, pero evitando la "derrota instantánea"). También hicimos que el medidor de estrés llegase solo hasta cierto límite (que únicamente podía aumentarse mediante superpoderes), haciendo que, en su lugar, los personajes con habilidades que les garantizarán grandes medidores de estrés obtuvieran espacios adicionales para consecuencias menores. Y añadimos el concepto de la consecuencia permanente con -8, que al ser aceptada podría redefinir tu personaje. También era posible recibir varias consecuencias en un único impacto. Al agregar esto conseguimos que el combate diera miedo, y resultará crudo y cinemático gracias al reducido medidor de estrés combinado con un gran (realmente grande) número máximo de impactos, que era justo lo que queríamos. Las peleas no duraban demasiado y los jugadores tenían alternativas para luchar y resultar heridos o retirarse con prudencia.

Aunque no trabajamos directamente en Diaspora, los que lo hicieron tomaron algunas decisiones que encajan con sus necesidades pero creo

que a su vez permitieron darle una sensación de ciencia ficción dura (lo cual quizás era un objetivo del equipo de diseño). Hablo de memoria, por lo que perdonadme si cometo algunos errores: aquí, las consecuencias se reciben en una progresión de -1/-2/-4 en lugar de nuestra versión más amplia (he olvidado si puedes sufrir más de una consecuencia a la vez, pero no me sorprendería) y si no recuerdo mal, marcabas las casillas inferiores al recibir un golpe. Con esto se obtiene un ritmo más rápido en el marcador de estrés, y un número máximo de impactos bajo. Diaspora no es cinematográfico, pero la experiencia de juego con el estrés y las consecuencias debería ser más auténtica para el aficionado a la ciencia ficción dura.

Cuando diseñes tu adaptación de Fate, no temas probar diferentes configuraciones. Si lo haces a mitad de una campaña, confíesalo a tus jugadores y explícales porque prefieres hacer el cambio (nosotros lo hicimos cuando nos dimos cuenta de que la configuración de SotC estaba demasiado descompensada). Además, juega a otros juegos y observa tu comportamiento y el de tu grupo. ¿Cuánto debe aguantar el medidor de estrés antes de que el interés empiece a flaquear? Probablemente no quieras que sea demasiado grande, quizá incluso un poco más corto de ese número. Pide sugerencias de la comunidad Fate y habla claro sobre la experiencia que quieres que produzcan los conflictos. Los diales son tuyos para que los ajustes.

Fracturas Fractales compuestas

Estamos explorando el estrés, las consecuencias, y algunas ideas sobre como ajustar los diales. ¿Es suficiente para nuestros propósitos? Creo que será suficiente para la mayoría y en el fondo estoy convencido de que es el punto de inicio correcto. Pero, siendo Fate, siempre hay lugares donde puedes enlazar algo más detallado o (siguiendo tu propio estilo) hacerlo más evocador involucrando el fractal.

Estoy pensando en las consecuencias. Las consecuencias son aspectos, y para un hacker del fractal, que algo tenga o sea representado por un aspecto, es como una pequeña banderita que dice "hey, esto podría tratarse como un personaje". De modo que aquí dejo un buen puñado de ideas relacionadas. Si estás intentando que las consecuencias tengan más profundidad o mordiente, quizás algunas de las siguientes ideas pueda serte de utilidad.

Las consecuencias son como personajes, por lo tanto...

... están representadas por aspectos.

Este es el funcionamiento que ya está establecido por el núcleo de las reglas, nuestro trampolín para el resto. Quiere decir que las consecuencias pueden ser forzadas e invocadas (normalmente por otros, puesto que actúan contra su poseedor, pero no siempre).

... tienen un valor de habilidad.

Quizá una consecuencia podría tener vinculado un adjetivo basado en el número de aumentos que haya absorbido, de esta forma una consecuencia de 4 aumentos podría considerarse como Grande (+4). (O quizá hayas abandonado completamente el medidor de estrés, reemplazándolo con consecuencias con un valor asignado).

Si puede verse afectado por la consecuencia, esta habilidad podría ser usada como una acción de bloqueo a lo que intentas hacer. O podría incluso lanzar ataques por si misma si la consecuencia representa algo permanente, como una herida abierta o un escándalo desagradable. Quizás sea una opción demasiado dura; incluso si es así, la habilidad podría ser usada como una dificultad opuesta cuando intentes librarte de ella.

... tienen proezas.

Las proezas podrían parecer condiciones especiales producidas por tipos particulares de ataques o armas. En referencia a lo anterior, quizá la consecuencia de herida abierta reciba la proeza "Daño continuo", permitiéndole hacer sus propios ataques. O quizá sea una proeza de "Enredar" que diga "esta consecuencia evitará tu movimiento" (o quizá tan solo añade un borde de 2 para salir de la zona actual).

... tienen un medidor de estrés.

¡En serio! La consecuencia podría tener su propio medidor de estrés, para controlar tu progreso al librarte de ella. "¡Ataco al Escándalo con mi habilidad de Político!". Lo que nos lleva a...

... TIENEN aspectos.

Si quieres volverte realmente loco, las consecuencias podrían tener sus propios aspectos (¡aspectos dentro de un aspecto! ¡aaaaaagh!), al menos temporalmente. Un médico podría maniobrar / valorar / declarar un aspecto temporal de una consecuencia como parte de su diagnóstico y más tarde podría invocarlo para ayudarlo en la operación de corregir la condición. Si hay un medidor de estrés en juego, una consecuencia especialmente dura podría aceptar consecuencias propias antes de ser derrotada. (Sobre esto, si una consecuencia puede ser derrotada, ¿quién dice que no pueda conceder? Entonces, ¿qué tipo de concesiones podría ofrecer? "El tratamiento hace remitir al cáncer, pero hay complicaciones...")

Medidores de Estrés a lo Vieja Escuela

Los medidores de estrés en Fate 2.x tienen otro estilo distinto. En el fondo fue la versión del estrés en Fate 2 y su división en dos partes lo que

nos llevo al modelo de estrés y consecuencias que ahora tenemos en Fate 3.

En Fate 2, un medidor de estrés era una serie de cajas organizadas en "escalones", cada uno de los cuales tenía un rango y provocaban un efecto colateral cuando se marcaba la primera casilla de ese nivel. Era algo parecido a esto:

1	□□	Resta -1 a tu siguiente acción
2-4	□□	Resta -1 a todas tus acciones en esta escena
5-6	□□	Resta -1 a todas las acciones por casilla marcada hasta que seas curado
7+		Eres derrotado

Esto era divertido, y contenía un núcleo particularmente bueno (podías cambiar el número de casillas en cada escalón, cambiar el rango de estrés necesario para alcanzar el siguiente, etc), pero cuando cambiamos a Fate 3, nos dimos cuentas de que los negativos no eran tan divertidos como los positivos (y proporcionaban menos incentivos para que el receptor se acordara de anotarlos), de modo que movimos algunas partes del sistema hacia +X en lugar de -X. Además, nos dimos cuenta que las últimas heridas podrían ser aspectos (aquí tienes el fractal en acción: usa una pieza del sistema en lugar de añadir algo nuevo). Por lo que cambiamos al modelo actual.

Aun así, el método antiguo tenía algunas cosas buenas. Aquellos que lo prefieran podrían ajustar los escalones de esta forma:

1	□□	Tu oponente obtiene un crítico
---	----	--------------------------------

2-3	□□	Recibes una consecuencia leve
-----	----	-------------------------------

4-5	□□	Recibes una consecuencia moderada
-----	----	-----------------------------------

6-7	□□	Recibes una consecuencia grave
-----	----	--------------------------------

8+		Eres derrotado
----	--	----------------

... y así tendrás lo mejor de ambos mundos. Digo esto sin haber tenido la oportunidad de probarlo en juego. Si lo haces haznos saber cómo funciona.

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

Traducción: Francisco Castillo.

Revisión: David Church y Hugo González.

Versión conBarba 11.04.04

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

