

# ASPECTOS

Cortesía de Daniel Lorente, os traemos esta adaptación de las reglas de Aspectos de FATE para que podáis usarlas en NSd20 acompañadas de ilustraciones de Jaime García, Tania Castrillón y Skortched UrF Studios ¡Que las disfrutéis!

*“Solo un poco más” • No conoce el miedo • Mujer fatal • Celebridad • “Esto me da mala espina” • Maldición zingara • Avaricia • Hacker • Campeón de las Mazmorras de Combate • Bárbaro • Jet pack personal • Archienemigo • Fuera de la ley • Criado por lobos • Pistolero • Espada legendaria • Mujeriego • “Es un buen día para morir” • Autoritario • Oveja negra de la familia • Kung Lao • Sectario de la Orden del Alba Dorada • Curioso • Hombre de mundo • Criado en una granja • Escuela de esgrima italiana • Tía May • Familia de renombre • “Debería estar en un museo”*

Todos éstos son posibles Aspectos. Los Aspectos representan aquellos rasgos del trasfondo de un personaje que no están reflejados por sus características o habilidades. Pueden ser cualquier cosa, desde creencias, relaciones con otros personajes, citas recurrentes, descripciones personales, objetos especiales de uso cotidiano o cualquier otro elemento que sea algo intrínseco

al personaje y relevante en su trasfondo. Los Aspectos son rasgos que potencian la dramatización del personaje, que son extraídos directamente del historial del personaje y que hacen que éste tenga un peso real en el juego. ¿Cómo hacen todo eso? De la siguiente manera:

Un Aspecto puede usarse para otorgar un beneficio en determinadas situaciones. Hacer esto se denomina invocar un Aspecto, y requiere el gasto de 1 punto de Acción. De ésta forma un personaje puede mejorar en cualquier tarea que esté realizando, siempre que su Aspecto le ayude de alguna forma concreta.

*Por ejemplo, un personaje puede tener el Aspecto “Criado en el Himalaya”, lo que refleja su adaptabilidad a climas fríos y su familiaridad con los terrenos montañosos, e incluso sus conocimientos sobre fauna, flora, etnias y costumbres locales. Por lo tanto, ese Aspecto le podrá ser de ayuda en dichas situaciones.*



Un Aspecto puede ser usado como Complicación para ganar puntos de Acción. Cuando un personaje esté metido en una situación en la que uno de sus Aspectos pudiera comprometerle (como Irascible, mientras intenta ser diplomático), el jugador puede mencionarlo al DJ y voluntariamente aceptar un perjuicio a cambio de ganar 1 punto de Acción. El DJ puede ofrecer éste trato a los jugadores en cualquier momento de igual forma. Bien sea iniciativa del jugador o del DJ, a esto se le llama forzar un Aspecto.

*Otro ejemplo. Un personaje “Criado en el Himalaya” lo pasaría realmente mal en climas calurosos, y desconocería las cosas más elementales sobre éstos ecosistemas o sus culturas, lo que podría ponerle en aprietos.*

Por tanto, y a efectos del reglamento, un Aspecto es un rasgo mediante el cual un personaje obtiene y gasta puntos de Acción. Es importante, por tanto, tener en cuenta que un Aspecto simplemente beneficioso (por ejemplo, Buena memoria) difícilmente podrá forzarse para usarlo contra el personaje, con lo que se pierde la oportunidad de ganar puntos de Acción; además, ese rasgo sería más bien una Dote. Un Aspecto adecuado es aquél que pueda usarse en ambas direcciones, ya que no solo supone la manera de obtener puntos de Acción, sino que enriquece el trasfondo del personaje y da más juego en la partida. Un Aspecto puramente beneficioso sería más bien una dote, y éstas cuestan puntos de personaje mientras que los Aspectos, dada su naturaleza dual, son gratuitos.

## Invocar Aspectos

El jugador debe gastar 1 punto de Acción, elegir un Aspecto y explicar de qué forma ese Aspecto va a ayudarlo en su acción. A continuación, el jugador escoge una de las formas de bonificación:

- Elegir 20 siempre que el personaje no esté amenazado ni distraído, aún cuando otro no tendría tiempo suficiente para realizar la tarea.
- Elegir 10 en cualquier situación.
- Provoca un efecto en la narración.

### Provocar un efecto:

Un personaje puede invocar un Aspecto personal para obtener un beneficio no relativo a la tirada de dados. El beneficio debe estar intrínsecamente relacionado con la naturaleza del Aspecto, y debe ser coherente con la narración y el trasfondo del juego. Por ejemplo, un personaje puede invocar su aspecto de Agencia Secreta para determinar que hay una célula en la ciudad.

## Aspectos ajenos

Un personaje puede invocar o forzar no sólo sus propios Aspectos, sino que también puede aprovecharse de los aspectos de otros. A todos los efectos, invocar un Aspecto ajeno funciona de la misma forma que si fueran Aspectos propios del personaje, con las mismas implicaciones y los mismos beneficios.

Muchas veces un Aspecto ajeno entra en juego como consecuencia del esfuerzo de los jugadores, bien sea a causa de un enfrentamiento en el que dejan en evidencia algún rasgo de otro personaje que podrían usar en su favor, o mediante un análisis acertado que revele uno de sus Aspectos ocultos. En éstos casos, el jugador en cuestión se ha ganado el derecho de invocar dicho Aspecto sin gastar puntos de Acción, pero sólo puede hacer esto una vez. Para invocar nuevamente ese Aspecto ajeno, deberá usar puntos de Acción. Otra limitación a esto es que dicha invocación gratuita solo puede hacerse durante la misma escena en la que el Aspecto ajeno fue revelado. Muchos de éstos



Aspectos ajenos son temporales, causados por elementos causales o como resultado de un enfrentamiento. El DJ debe determinar la duración de éstos Aspectos.

Un personaje puede ceder una invocación gratuita a otro, si así lo desea. Esto da lugar a emocionantes tareas de equipo durante un enfrentamiento: un personaje lleva a cabo una acción que revela un Aspecto ajeno, y pasa la invocación gratuita a un compañero para que contraataque aprovechándose de dicho Aspecto. Esto solo puede hacerse si es razonable, de todas formas. Un francotirador que esté apuntando a otro personaje, poniendo en él el Aspecto “En el objetivo”, no puede ceder la invocación a otro personaje. Sin embargo, si durante una pelea de taberna un personaje usa una acción que otorgue a su adversario el Aspecto “Equilibrio inestable”, puede pasarle la invocación a un aliado, que la usará para derribar a ese tipo.

Si un personaje gasta 1 punto de Acción para invocar un Aspecto ajeno en detrimento de otro, el personaje perjudicado se ve compensado ganando 1 punto de Acción en su lugar.

## Aspectos de escena

No solo los personajes tienen Aspectos. Cualquier escenario relevante en la narración puede tenerlos, ya sea un edificio (Antiguo, Ruinoso, Residencia de Estudiantes, Apartamentos de Solteros, Oficinas), un aparcamiento subterráneo (Columnas Traicioneras, Ruidoso, Oscuro) o cualquier otro lugar.

## Adivinando Aspectos ajenos

Invocar un Aspecto ajeno suele ocurrir cuando dicho Aspecto es evidente. Sin embargo, a veces los jugadores querrán probar suerte y intenta adivinar el Aspecto ajeno de otro personaje o escenario. Esto es posible a cambio de gastar 1 punto de Acción y cumpliendo una serie de normas:

Si el jugador sugiere un Aspecto lo suficientemente parecido al existente, aunque no tenga exactamente el mismo nombre, el DJ debería permitirle invocarlo. Por ejemplo, un jugador sugiere que el lugar donde está tiene el Aspecto “Pobremente Iluminado” para poder aprovecharlo en una tirada de Sigilo; el DJ había otorgado al lugar el Aspecto “Rincones Oscuros”, pero decide que la sugerencia del jugador se acerca lo suficiente. El DJ revela el Aspecto “Rincones Oscuros” y permite la invocación.

Si la sugerencia no se aproxima, pero el Aspecto real no es secreto ni relevante para la narración, el DJ debería darle la oportunidad de reconsiderarlo y recuperar su punto de Acción. Usando el ejemplo anterior, si el jugador preguntase por el Aspecto “Pobremente Iluminado” y el DJ hubiese determinado que la estancia tiene suficiente luz, debería comentárselo al jugador. Aunque el hecho de si la estancia esta lo suficientemente iluminada es importante, el propio jugador lo hubiera descubierto con solo preguntar, así que no le supone la pérdida de puntos de Acción por ello.

Si la sugerencia no se aproxima, y el Aspecto existente fuera importante, secreto o relevante para el transcurso de la narración, el punto de Acción se pierde. Ésta circunstancia se da en Aspectos

de personajes más que en los de escenarios, ya que los Aspectos de escenarios son fácilmente identificables mediante la observación. Por ejemplo, si un personaje sugiere invocar el Aspecto “Sentimiento de Culpa” para intimidar a otro tipo, y resulta que dicho tipo no tiene ese Aspecto, el punto de Acción se pierde ya que el éste hecho es importante y secreto en la narración.

En el peor de los casos, un personaje puede fallar al intentar adivinar un Aspecto porque es engañado por otro personaje. En ese caso, el mentiroso tiene la opción de devolverle el punto de Acción al personaje o darlo por perdido. Si lo da por perdido, el personaje se da cuenta de que ha sido engañado. El mentiroso no se queda con el punto de Acción para él, simplemente se pierde. Si es devuelto al personaje, el mentiroso debe auto-imponerse un Aspecto temporal, representando su engaño.

Intentar adivinar un Aspecto no debe usarse a la ligera; siempre ha de haber una justificación para ello. Si un jugador comienza a sugerir Aspectos a ciegas, solo por ver si alguno acierta, el DJ es libre de quitarle puntos de Acción.

## Forzar Aspectos

Como ya se ha visto, un Aspecto puede ser usado para ganar puntos de Acción mediante una Complicación. Normalmente es el DJ quien lo hace, indicando las ocasiones en las que un Aspecto podría ser problemático para un personaje concreto. Sin embargo los jugadores también pueden forzar los Aspectos de cualquier otro personaje, sugiriendo ellos mismos el efecto dentro de lo razonable.

El personaje cuyo Aspecto es forzado tiene dos opciones:

- Aceptar la Complicación, ganando así 1 punto de Acción.
- Ignorarla a cambio de 1 punto de Acción.

## Forzados accidentales

En ocasiones un jugador interpreta sus Aspectos de forma que les suponen algún tipo de compromiso, aún sin la intención de forzarlos. En éstas ocasiones el DJ debería tomar nota y recompensarles con 1 punto de Acción por su actuación.

Es importante que el DJ sepa qué tipo de cosas constituyen un forzado. Forzar un Aspecto se hace para que las cosas se pongan más desafiantes o dramáticas. Ciertamente, meterse en el personaje e interpretar sus Aspectos debe ser reconocido, pero solo debe ser recompensado cuando el jugador use activamente un forzado para aumentar la dificultad a cambio de puntos de Acción.

## Subir el forzado

En ocasiones, el DJ puede subir el coste en puntos de Acción de un forzado. En ese caso, aceptarlo otorgará 2 (o más) puntos de Acción, pero evitarlo costará otros tantos. Esto ha de hacerse uno a uno, y solo cuando el jugador haya aceptado el primero de los puntos. En cierta forma, es como si se subieran las apuestas.



## Aspectos de ejemplo

### Irascible:

La rabia del personaje bulle bajo su superficie, esperando el momento de salir. A veces su furia le ayuda a superar obstáculos, pero en otras su temperamento le conduce a conductas poco sensatas.

**Invocado:** como escape para una frustración, mediante algún tipo de arrebato que pueda aprovechar en su beneficio.

**Forzado:** el personaje puede perder la calma en momentos poco oportunos.

### Ratón de biblioteca:

El personaje es un estudioso, versado en cualquier extraño conocimiento. Desgraciadamente, su conocimiento proviene sólo de los libros, y la teoría no siempre es lo mismo que la práctica.

**Invocado:** sumergirse en oscuros conocimientos u otras muestras de sabiduría en el momento oportuno. Investigar datos como un auténtico experto.

**Forzado:** causar problemas cuando el personaje debe poner a prueba sus conocimientos bajo el estrés del “mundo real”.

### Cobarde:

El personaje es un firme defensor de que el auténtico valor está en el beneficio personal u otra motivación similar.

**Invocado:** correr, esconderse u otra forma de evitar un peligro.

**Forzado:** huir en la situación menos oportuna.

### Código de honor:

El personaje tiene una obligación moral que le impulsa a actuar de una forma determinada, o simplemente se toma sus responsabilidades muy en serio.

**Invocado:** realizar cualquier acción relacionada con su código.

**Forzado:** ofrecer la oportunidad de cumplir con el código cuando podría hacer algo más práctico.

### Meticuloso:

El personaje es muy concienzudo en la forma en que realiza sus tareas.

**Invocado:** descubrir que lleva en su equipo la herramienta adecuada, o un bonus en cualquier tarea puntillosa en la que tenga el tiempo y los recursos adecuados.

**Forzado:** evitar la espontaneidad del personaje.

### Sacerdote:

El personaje es miembro de un clero, con el que comparte un dogma, unos deberes, responsabilidades y, posiblemente, ciertos poderes.

**Invocado:** dar un sermón conmovedor. Resistir a los poderes oscuros con su fe. Tener acceso a los bienes y poderes del clero.

**Forzado:** llevar a cabo órdenes inconvenientes de sus superiores. Presentar tentaciones que vayan contra el dogma del clero. Levantar la ira de religiones opuestas.

### Temerario:

Por cualquier motivo, consciente o inconscientemente, el personaje parece buscar su propia destrucción, y parece que no puede hacer nada al respecto. En lugar de eso, se lanza de cabeza al peligro.

**Invocado:** bonificación en cualquier situación estúpida o peligrosa.

**Forzado:** obligar a realizar cualquier acto estúpido o peligroso.

### Hacienda familiar:

Es un lugar donde descansar y estar a salvo del mundo.

**Invocado:** hacer uso de los bienes de la hacienda.

**Forzado:** poner la hacienda en peligro, usarla como escena de un asesinato.

### Traicionero:

El personaje no es alguien de fiar. Es el tipo de personaje que, cuando sale en pantalla, todo el mundo sabe que será el que susurre mentiras al rey y trate de seducir a la princesa. Puede que en el fondo tenga buenas intenciones, pero le cuesta mantener sus lealtades.

**Invocado:** mentir, espiar o conspirar.

**Forzado:** levantar sospechas, especialmente cuando el personaje dice la verdad. Ofrecer oportunidades de apuñalar a sus compañeros por la espalda.

### Veterano de guerra:

El personaje ha sobrevivido a muchas batallas, y la experiencia le ha marcado.

**Invocado:** mantener el buen juicio en una batalla, asesorar sobre tácticas, acampar en terreno hostil.

**Forzado:** flashbacks, viejas heridas, hacer aparecer viejos rivales.

## Otorgando Aspectos a un personaje

La forma de crear los Aspectos de un personaje es a través de su trasfondo, su historial personal. Para ello debemos pasar por cierto número de fases de la vida pasada de dicho personaje, en cada una de las cuales tendremos que hacer un breve resumen de dicha fase y extraer de ella como mucho un par de Aspectos relevantes. El número de fases y Aspectos de cada una dependerán de la campaña, pero para una de heroísmo estándar se recomiendan las siguientes:

### Fase I: Primeros años

Esta fase abarca la juventud del personaje, desde su nacimiento hasta los catorce años. En un sentido más extenso, estos son los

años de formación del personaje. Los años de juventud pueden estar llenos de emoción y aventura, pero también son los años en que somos más moldeados por el ambiente y la familia. Esta fase es una oportunidad de mostrar la familia y la educación de tu personaje. Cuando describas los eventos de esta fase, trata de responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles eran las circunstancias de tu familia? ¿Eran ricos, pobres, estudiosos, aislados, piadosos o políticos?
- ¿Cuántos miembros tiene la familia?
- ¿De qué nación es tu personaje? ¿De qué región?
- ¿Cómo fue educado el personaje?
- ¿Quiénes fueron tus amigos de la infancia? ¿Te metiste en muchos problemas?

#### Instrucciones:

1. Escribe un resumen de los eventos de esta fase.
2. Elige dos Aspectos que estén relacionados con los eventos de la fase o con la familia, la educación o los orígenes de tu personaje.

#### Fase 2: Edad Adulta

La segunda fase es la llegada a la madurez. En un sentido más amplio, abarca los años en que tu personaje define a lo que se dedicará el resto de su vida. Esto puede incluir algún evento dramático, que lo lleve a decidirse por cierto curso, el descubrimiento de algún secreto o un viaje iniciático.

Alternativamente, el DJ puede usar esta fase para detallar las acciones de los personajes durante algún periodo importante para su campaña (la Primera Guerra Mundial, el advenimiento de Nyarlathotep, la invasión de las huestes orcas). Esta opción tiene

la ventaja de relacionar más claramente a los personajes con el entorno de la campaña.

Durante estos años los personajes comienzan a valerse por sí mismos y a descubrir sus propias habilidades.

Algunas cuestiones para considerar sobre esta fase:

- ¿Dónde te encontrabas? ¿Te separaste de tu familia o te mantuviste a su lado?
- ¿A qué te dedicaste durante esta fase? ¿Algún evento te llevó a decidir tus acciones futuras?
- ¿Conociste a alguno de los otros personajes en esta fase?
- ¿Tuviste algún maestro o mecenas?

#### Instrucciones:

1. Escribe un resumen de los eventos de la fase.
2. Escoge dos Aspectos relacionados con los eventos de esta fase.

#### Fase 3: Tu primera novela

La tercera fase es la primera aventura de tu personaje. Cada jugador debe pensar en el título de esta aventura (su novela). Cada quién debe pensar en una historia que vaya con este título. No es necesario describir la historia a detalle: de hecho, no debería ser mucho más que una reseña.

#### Instrucciones:

1. Escribe el título de la novela y su reseña (unas cuantas frases). No definas todos los detalles de la aventura aún.



2. Escribe dos Aspectos relacionados con los eventos de la novela. (Puedes esperar a ver qué sucede en las siguientes fases, antes de hacer esto.)

#### **Fase 4: Estrella invitada en...**

Al inicio de esta fase, el DJ anota todos los títulos de las novelas en varias fichas u hojas de papel, las revuelve y reparte a los jugadores. Si uno de ellos toma su propia novela, debe de cambiar el papel con la persona a su derecha hasta que todos tengan un título que no sea el suyo. El título que ahora tienen es la aventura en que sus personajes tienen un papel de apoyo. Por cada título los personajes deben discutir la historia, y agregar una o dos frases a la descripción de la novela que refleje la intervención del otro personaje.

#### **Instrucciones:**

1. Agrega una o dos frases a la novela del personaje en la cual participas.
2. Elige dos Aspectos relacionados a los eventos de la novela.

#### **Fase 5: Estrella invitada en...**

La quinta fase es idéntica a la anterior, con la única condición de que ningún personaje puede aparecer dos veces en la misma aventura.

## **Un último apunte sobre los Aspectos**

La gente evoluciona, y lo mismo debería pasar con los Aspectos. Son una gran herramienta de narración y dramatización, que bien llevados pueden enriquecer sobremanera a un personaje.

Imagínate a Xing Lau, un artista marcial chino cuya madre fue asesinada por el archivillano Ravek. Para reflejar esto, uno de los Aspectos de Xing Lau es "¡Ravek, lo pagarás caro!". Ahora imagínate que a lo largo de sus aventuras, Xing logra su venganza y derrota a Ravek. Ese Aspecto debería ser sustituido por otro, o dejarse en blanco por el momento.

Imagínate ahora un personaje con el Aspecto "Mentirosa patológica". Es posible que el personaje se llegue a dar cuenta de que mentir le acarrea muchos problemas, y que la superación de dicho Aspecto sea uno de sus objetivos en la vida.

Por lo tanto, deberíamos usar los Aspectos como lo que son: un método para potenciar la narración y lograr integrar un trasfondo a un personaje haciéndolo tridimensional, más allá de una serie de estadísticas numéricas.