

FATE Ultra-Miro-Little

Creación de PJS: asigna un nombre y cuatro aspectos (uno que resuma a tu personaje, otro que indique alguna clase de problema, otro que defina su puesto en el grupo, y otro a tu libre elección). Los Aspectos son frases breves, o pequeñas citas, que describen a tu personaje: “aficionado al kung-fu”, “guerrero con espada flamígera”, “¡odio las arañas!”. Etc. Si puedes resumirlo todo en un párrafo, mejor (Bigun, orco piloto, mujeriego, que repara las armas del grupo, y porta un exoesqueleto cibernético).

La oposición: cualquier obstáculo se crea definiendo algunos aspectos y asignando una dificultad (3 o 4 de promedio): asesino de élite (4), cueva oscura (3) con orcos (2), etc. Normalmente, basta con narrar cómo actúas, pero, en caso de dudas, lanza 2d6, y quédate con el menor valor, si superas la dificultad, tendrás éxito, y asignarás una consecuencia, si no, serás tú el que la sufra. Un personaje principal puede aguantar 3 o 4 consecuencias.

Invocar un aspecto: puedes realizar una proeza por encima de la media si invocas un aspecto. Invocar un aspecto la primera vez por escena es gratis, el resto de veces cuesta un Punto FATE. Cuando invocas un aspecto puedes o escoger el dado mayor, o sumar +2 a la tirada. También puedes invocar un aspecto para añadir detalles y sucesos a la trama.

Forzar un aspecto: tú, u otro jugador, puede forzar uno de tus aspectos para metete en problemas, a cambio de recuperar un Punto FATE perdido. Cuando fuerzan un aspecto contra ti te pueden restar -2 a la tu tirada, o colocarte un nuevo obstáculo adicional al que tendrás que enfrentarte.

Crear ventaja: puedes realizar tiradas para intentar crear una oportunidad o alguna clase de beneficio en el escenario, o contra otro personaje. Si superas la tirada, podrás crear un aspecto temporal, que dure una escena, y con una invocación gratuita, con el que reflejar dicha ventaja.

Avances: los Puntos FATE vuelen a su valor original (3 por defecto) al acabar la sesión de juego. Un avance moderado se representa anulando algunas de tus consecuencias, o cambiando uno de tus aspectos por otro equivalente (rico por filántropo respetado, tras haber hecho una importante donación). Un avance grande se representa cambiando un aspecto por otro más amplio (guerrero por guerrero con espada mágica tras haber superado un peligroso dúgion), o eliminando todas nuestras consecuencias. Un avance extremo supone +1 a tu total de puntos FATE, o ganar un nuevo aspecto.

FATE Ultra-Miro-Little

Creación de PJS: asigna un nombre y cuatro aspectos (uno que resuma a tu personaje, otro que indique alguna clase de problema, otro que defina su puesto en el grupo, y otro a tu libre elección). Los Aspectos son frases breves, o pequeñas citas, que describen a tu personaje: “aficionado al kung-fu”, “guerrero con espada flamígera”, “¡odio las arañas!”. Etc. Si puedes resumirlo todo en un párrafo, mejor (Bigun, orco piloto, mujeriego, que repara las armas del grupo, y porta un exoesqueleto cibernético).

La oposición: cualquier obstáculo se crea definiendo algunos aspectos y asignando una dificultad (3 o 4 de promedio): asesino de élite (4), cueva oscura (3) con orcos (2), etc. Normalmente, basta con narrar cómo actúas, pero, en caso de dudas, lanza 2d6, y quédate con el menor valor, si superas la dificultad, tendrás éxito, y asignarás una consecuencia, si no, serás tú el que la sufra. Un personaje principal puede aguantar 3 o 4 consecuencias.

Invocar un aspecto: puedes realizar una proeza por encima de la media si invocas un aspecto. Invocar un aspecto la primera vez por escena es gratis, el resto de veces cuesta un Punto FATE. Cuando invocas un aspecto puedes o escoger el dado mayor, o sumar +2 a la tirada. También puedes invocar un aspecto para añadir detalles y sucesos a la trama.

Forzar un aspecto: tú, u otro jugador, puede forzar uno de tus aspectos para metete en problemas, a cambio de recuperar un Punto FATE perdido. Cuando fuerzan un aspecto contra ti te pueden restar -2 a la tu tirada, o colocarte un nuevo obstáculo adicional al que tendrás que enfrentarte.

Crear ventaja: puedes realizar tiradas para intentar crear una oportunidad o alguna clase de beneficio en el escenario, o contra otro personaje. Si superas la tirada, podrás crear un aspecto temporal, que dure una escena, y con una invocación gratuita, con el que reflejar dicha ventaja.

Avances: los Puntos FATE vuelen a su valor original (3 por defecto) al acabar la sesión de juego. Un avance moderado se representa anulando algunas de tus consecuencias, o cambiando uno de tus aspectos por otro equivalente (rico por filántropo respetado, tras haber hecho una importante donación). Un avance grande se representa cambiando un aspecto por otro más amplio (guerrero por guerrero con espada mágica tras haber superado un peligroso dúgion), o eliminando todas nuestras consecuencias. Un avance extremo supone +1 a tu total de puntos FATE, o ganar un nuevo aspecto.

FATE Ultra-Miro-Little

Creación de PJS: asigna un nombre y cuatro aspectos (uno que resuma a tu personaje, otro que indique alguna clase de problema, otro que defina su puesto en el grupo, y otro a tu libre elección). Los Aspectos son frases breves, o pequeñas citas, que describen a tu personaje: “aficionado al kung-fu”, “guerrero con espada flamígera”, “¡odio las arañas!”. Etc. Si puedes resumirlo todo en un párrafo, mejor (Bigun, orco piloto, mujeriego, que repara las armas del grupo, y porta un exoesqueleto cibernético).

La oposición: cualquier obstáculo se crea definiendo algunos aspectos y asignando una dificultad (3 o 4 de promedio): asesino de élite (4), cueva oscura (3) con orcos (2), etc. Normalmente, basta con narrar cómo actúas, pero, en caso de dudas, lanza 2d6, y quédate con el menor valor, si superas la dificultad, tendrás éxito, y asignarás una consecuencia, si no, serás tú el que la sufra. Un personaje principal puede aguantar 3 o 4 consecuencias.

Invocar un aspecto: puedes realizar una proeza por encima de la media si invocas un aspecto. Invocar un aspecto la primera vez por escena es gratis, el resto de veces cuesta un Punto FATE. Cuando invocas un aspecto puedes o escoger el dado mayor, o sumar +2 a la tirada. También puedes invocar un aspecto para añadir detalles y sucesos a la trama.

Forzar un aspecto: tú, u otro jugador, puede forzar uno de tus aspectos para metete en problemas, a cambio de recuperar un Punto FATE perdido. Cuando fuerzan un aspecto contra ti te pueden restar -2 a la tu tirada, o colocarte un nuevo obstáculo adicional al que tendrás que enfrentarte.

Crear ventaja: puedes realizar tiradas para intentar crear una oportunidad o alguna clase de beneficio en el escenario, o contra otro personaje. Si superas la tirada, podrás crear un aspecto temporal, que dure una escena, y con una invocación gratuita, con el que reflejar dicha ventaja.

Avances: los Puntos FATE vuelen a su valor original (3 por defecto) al acabar la sesión de juego. Un avance moderado se representa anulando algunas de tus consecuencias, o cambiando uno de tus aspectos por otro equivalente (rico por filántropo respetado, tras haber hecho una importante donación). Un avance grande se representa cambiando un aspecto por otro más amplio (guerrero por guerrero con espada mágica tras haber superado un peligroso dúgion), o eliminando todas nuestras consecuencias. Un avance extremo supone +1 a tu total de puntos FATE, o ganar un nuevo aspecto.

FATE Ultra-Miro-Little

Creación de PJS: asigna un nombre y cuatro aspectos (uno que resuma a tu personaje, otro que indique alguna clase de problema, otro que defina su puesto en el grupo, y otro a tu libre elección). Los Aspectos son frases breves, o pequeñas citas, que describen a tu personaje: “aficionado al kung-fu”, “guerrero con espada flamígera”, “¡odio las arañas!”. Etc. Si puedes resumirlo todo en un párrafo, mejor (Bigun, orco piloto, mujeriego, que repara las armas del grupo, y porta un exoesqueleto cibernético).

La oposición: cualquier obstáculo se crea definiendo algunos aspectos y asignando una dificultad (3 o 4 de promedio): asesino de élite (4), cueva oscura (3) con orcos (2), etc. Normalmente, basta con narrar cómo actúas, pero, en caso de dudas, lanza 2d6, y quédate con el menor valor, si superas la dificultad, tendrás éxito, y asignarás una consecuencia, si no, serás tú el que la sufra. Un personaje principal puede aguantar 3 o 4 consecuencias.

Invocar un aspecto: puedes realizar una proeza por encima de la media si invocas un aspecto. Invocar un aspecto la primera vez por escena es gratis, el resto de veces cuesta un Punto FATE. Cuando invocas un aspecto puedes o escoger el dado mayor, o sumar +2 a la tirada. También puedes invocar un aspecto para añadir detalles y sucesos a la trama.

Forzar un aspecto: tú, u otro jugador, puede forzar uno de tus aspectos para metete en problemas, a cambio de recuperar un Punto FATE perdido. Cuando fuerzan un aspecto contra ti te pueden restar -2 a la tu tirada, o colocarte un nuevo obstáculo adicional al que tendrás que enfrentarte.

Crear ventaja: puedes realizar tiradas para intentar crear una oportunidad o alguna clase de beneficio en el escenario, o contra otro personaje. Si superas la tirada, podrás crear un aspecto temporal, que dure una escena, y con una invocación gratuita, con el que reflejar dicha ventaja.

Avances: los Puntos FATE vuelen a su valor original (3 por defecto) al acabar la sesión de juego. Un avance moderado se representa anulando algunas de tus consecuencias, o cambiando uno de tus aspectos por otro equivalente (rico por filántropo respetado, tras haber hecho una importante donación). Un avance grande se representa cambiando un aspecto por otro más amplio (guerrero por guerrero con espada mágica tras haber superado un peligroso dúgion), o eliminando todas nuestras consecuencias. Un avance extremo supone +1 a tu total de puntos FATE, o ganar un nuevo aspecto.