

FATE ESENCIAL



POWERED BY
FATE



Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en este libro se declaran Open Game Content. Todos los aspectos de ambientación y trasfondo se declaran Product Identity.

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

"Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission."

"The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller."

This work is based on the Fate System Toolkit (found at <http://www.faterpg.com/>), a product of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Robert Donoghue, Brian Engard, Brennan Taylor, Mike Olson, Mark Diaz Truman, Fred Hicks, and Matthew Gandy, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

The Three Rocketeers

Copyright © 2015 Evil Hat Productions, LLC and PK Sullivan. All rights reserved.

First published in 2015 by Evil Hat Productions, LLC.

10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

CONTENIDO

¿Qué es FATE Esencial?	Pág. 4
Creación de personajes	Pág. 5
Proezas y aspectos como habilidades	Pág. 7
Iniciativa	Pág. 9
Proezas	Pág. 9
Estrés y Consecuencias	Pág. 10
Armas y armaduras	Pág. 12
PNJs	Pág. 14
PNJs Secundarios	Pág. 15

¿QUÉ ES FATE ESENCIAL?

FATE-E es una simplificación del sistema básico de FATE, basado principalmente en la iteración de reglas que aparece en el suplemento de FATE The Three Rocketeers. La principal novedad de ese suplemento consiste en usar las reglas de FATE básico pero descartando por completo las 21 habilidades, dejándolo sólo en los aspectos, proezas y poco más.

Por eso he decidido llamar a esta variante de las reglas de FATE esencial, porque creo que simplifica las reglas hasta llegar a la esencia de FATE, los aspectos; que definen a los personajes y que en gran medida dictan lo que son capaces de hacer.

FATE-E utiliza exactamente las mismas reglas que FATE básico, excepto por las habilidades, que desaparecen por completo. A continuación tienes las reglas y directrices para sustituir las habilidades de FATE básico, y su valor en la escala de adjetivos, por un sistema basado sólo en aspectos, y cómo estos reemplazan a las habilidades en dicha escala de adjetivos, con el cual se miden las acciones de FATE.

CREACIÓN DE PERSONAJES

ASPECTOS INICIALES

Cada personaje posee 5-6 aspectos que le definen. Cuantos más aspectos, más poderoso será el personaje creado. Algunos aspectos serán fijos dentro de una categoría, detalladas a continuación, y deberían crearse amparados dentro de dicha categoría. Dichas categorías—Concepto, Problema, Estilo y Pasado—pretenden diversificar un poco al personaje, y evitar que se creen demasiados aspectos parecidos o que se superpongan unos sobre otros, creando cierta redundancia en su uso en juego.

CONCEPTO

Es la definición principal del personaje. Si tuvieras que definirlo en una sola frase, sería el Concepto. Este aspecto debe capturar la esencia del personaje más que cualquier otro aspecto.

Algunos conceptos pueden ser algo genéricos, como Veterano de guerra, o más específicos, al estilo de Antigua sacerdotisa del templo de Vesta.

PROBLEMA

Considera el problema del personaje como una manera de añadir emoción y tensión a la aventura, además de como una forma estupenda de obtener PD por parte del Director de juego. Incluso algunas veces, un jugador intuitivo puede usar un problema como un aspecto que le beneficie. Aunque Borracho pegado a la botella puede parecer a priori un aspecto con solo una vertiente negativa, se podría usar para ayudar al personaje a superar una competición de beber, o incluso ayudarlo a pasar una prueba de etiqueta relacionada con su extenso conocimiento de bebidas.

ESTILO

Cada personaje tiene algo que le caracteriza, que le hace único y que le proporciona su estilo personal. Puede ser un aspecto relacionado con su profesión, con algo que se le dé realmente bien hacer o algo por lo que sea reconocido. No tiene que ser demasiado específico, pero sí algo que haga que la gente lo recuerde, como Pistolero infalible o El hacker que pirateó el Pentágono.

PASADO

Las experiencias pasadas conforman cómo es el personaje ahora. Pueden reflejar aspectos relacionados con la familia, con el origen de las habilidades del personaje o porqué el personaje tiene su personalidad actual.

GRATUITOS

El personaje 1-2 aspectos (a elección del DJ) que ayuden a definir aún más el personaje, a darle ese toque especial, o mostrar ese rasgo que no es propio de alguien de su oficio o su extracto social.

PROEZAS Y ASPECTOS COMO HABILIDADES

Cada personaje comienza con 3 puntos de Refresco y 2 proezas. Las proezas adicionales se compran con puntos de refresco, y el personaje debe tener al menos 1 punto de refresco.

FATE Esencial no tiene habilidades. Los personajes usan sus aspectos de forma narrativa, y de manera que el aspecto a usar esté relacionado con la acción que pretende realizar el personaje.

Cuando un jugador quiere llevar a cabo una acción declara cuales de sus aspectos son relevantes o están relacionados con la acción que va a realizar. El DJ puede vetar los aspectos que crea que no tienen relación alguna con la tarea acometida. Cada aspecto relevante o relacionado con la acción proporciona un +1 a la tirada de dados. Si un personaje puede aplicar cuatro aspectos, dicho personaje tendrá un bonificador +4 Enorme a su tirada.

Opcional. Concepto relevante: el DJ puede aplicar esta regla si lo desea. Si el aspecto del Concepto del personaje es total y absolutamente relevante para la acción, en lugar de otorgar un +1, dicho aspecto otorga un +2 a la tirada.

Ejemplo: *Cuando combate con su gladius, el aspecto Decurión veterano de la Legión del Águila, añade un +2 a su tirada. No sólo porque combatir es algo propio de un veterano soldado romano, si no porque además lo hace con el arma del ejército, a la que está más que habituado a usar. El DJ podría quizá sólo concederle +1 cuando use ese mismo aspecto al disparar un arco, o cuando intente sacar ventaja en una pelea de taberna.*

Los aspectos seleccionados como relevantes o relacionados con la acción **NO** son invocados, tal y como se invocan aspectos en las reglas normales de FATE. Simplemente el jugador narra brevemente cómo cada aspecto está rela-

cionado con la acción que pretende realizar y por su relevancia le conceden el bonificador a su tirada.

Además de contabilizar los aspectos relevantes y relacionados con la acción, el personaje puede invocar aspectos pagando puntos de Destino, tal y como establecen las reglas normales de FATE.

Jugar sin habilidades propiamente dichas permite que los personajes puedan intentar cualquier acción que se imaginen. Simplemente es su historia, a través de sus aspectos, la que determinará los bonificadores para que su intento tenga más o menos éxito. Normalmente siempre habrá unos 2-4 aspectos que puedan ser más o menos relevantes.

No es solamente el DJ quien puede vetar si un aspecto es relevante o no, y por tanto otorgar un +1. El resto de jugadores también pueden decidir en consenso que un determinado aspecto de un personaje no encaja demasiado bien o está pillado por los pelos.

Cuando relaciones los aspectos con tu acción, no hace falta que seas demasiado exhaustivo o detallado en tu descripción y explicación de porqué dichos aspectos son relevantes. Algunos serán obvios, otros quizá necesiten ser un poco “edulcorados” pero válidos al fin y al cabo.

Intenta que la narración y la acción fluya sin que se detenga por demasiadas explicaciones. Y siempre tiene que establecerse el bonificador final ANTES de hacer la tirada para ver si la acción tiene éxito.





INICIATIVA

Igual que en FATE, se establece un orden al principio de un conflicto. Los personajes obtienen bonificadores de sus aspectos, como si estuviesen realizando una acción. Cualquier aspecto que ayude a que el personaje actúe antes tiene relevancia, no sólo la rapidez, si no ver los peligros antes de que se presenten.

Algunas proezas podrían modificar la iniciativa del personaje.

PROEZAS

Como FATE Esencial no tiene habilidades, las proezas debe hacer referencia no a una habilidad, sino al tipo de acción que se pretende realizar. Las cuatro acciones básicas de FATE son:

-  • Atacar para dañar a tu objetivo
-  • Defenderse el ataque para evitar daño.
-  • Crear una ventaja, introduciendo aspectos en la narración para beneficiarse de ellos.
-  • Superar obstáculos, quitar aspectos negativos de la narración.

Las proezas, tanto su creación como su uso, siguen las mismas reglas que FATE, con la salvedad de que aquí no hay habilidades.

Para adaptar proezas de FATE a FATE Esencial, simplemente tienes que cambiar la parte de la proeza relacionada con la habilidad a la que se refiera, ya que no hay habilidades. La manera más sencilla de hacerlo es fijarse hacia cual de las 4 acciones básicas de FATE está más orientada la proeza original, y modificarlo adecuadamente. Si la proeza puede usarse para dos de las acciones básicas, dicha proeza debería otorgar +1 a cada tipo de acción, en lugar de +2.

Ninguna proeza debería modificar o añadir bonificadores para más de dos acciones básicas.

Ejemplo: La proeza de FATE Frío al volante otorga +2 a Conducir cuando persigas a otro vehículo en una escena de persecución. Para FATE Essence funcionaría así. **Frío al volante:** Como soy frío al volante, consigo +2 para superar obstáculos cuando persigo a otro vehículo en una persecución.

Algunos ejemplos de proezas para FATE Esencial.

- **Parkour:** Como soy un consumado practicante de parkour, consigo +2 para crear ventajas cuando realizado maniobras arriesgadas por tejados y azoteas peligrosas.
- **A todo gas:** Como soy un consumado motorista, consigo +2 para superar obstáculos cuando me muevo entre tráfico denso o espacios angostos.
- **El alma de la fiesta:** Como soy conocido en todos los locales nocturnos, consigo +2 para crear ventajas cuando consigo información en el club.
- **Maestro del disfraz:** Como soy un maestro del disfraz y tengo una excelente sentido de la oportunidad, una vez por sesión puedo unirme a una escena en mitad de esta, haciéndome pasar por un secundario.
- **Patibulario:** Como tengo un aspecto tan amenazador, consigo un +2 para defenderme ante intimidaciones y amenazas.
- **Saco de músculos:** Como soy un tipo enorme, consigo un +2 para superar obstáculos relacionados con romper, empujar o mover cosas pesadas.
- **Ojo clínico:** Como soy perspicaz e inteligente, consigo un +2 para superar obstáculos relacionados con puzzles y trampas.
- **Policía retirado:** Como fui policía, consigo +1 para crear ventajas o superar obstáculos cuando obtenga ayuda de mis antiguos compañeros.
- **Ambidextro:** Como tengo agilidad natural para usar ambas manos, cuando lucho con dos armas obtengo +2 para atacar a mi oponente.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

Los personajes dispondrán de 2 casillas de estrés, como las reglas de FATE básico.

Cada aspecto que describa una cierta mejora física o mental, añade una casilla adicional de estrés.

Ejemplo: *Muldek tiene como uno de sus aspectos, Gladiador lleno de cicatrices. Queda claro que el personaje está habituado al castigo físico, tanto a darlo como a recibirlo, y por ello recibe una tercera casilla de estrés.*

Un segundo aspecto añadiría una cuarta (y última casilla) de estrés, y un tercer aspecto añadiría una Consecuencia Leve adicional.

Lo mismo se aplica para aspectos que describan mejoras mentales, que en este caso añadirían casillas de estrés mental.

Opcional. Personaje holístico: Se puede considerar al personaje como un todo, y no hacer distinciones entre el estrés físico y mental. Al fin y al cabo, el daño te afecta, sin importar que este sea físico o mental. Igual que FATE Básico considera las consecuencias como un todo, sin distinguir entre consecuencias físicas o mentales, podríamos considerar el estrés de igual manera.

Con esta regla opcional, los personajes empezarían con 2 (o 3 casillas, si el DJ desea personajes más heroicos) casillas de estrés en general, que irían aumentando según hubiese aspectos que describieran cierta mejora física o mental del personaje.

ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y armaduras no cambian el resultado de la tirada. Una vez que la tirada de ataque y defensa se haya realizado, y se determine si el ataque impacta o no, entonces se tendrán en cuenta las armas y armaduras.

Las armas añaden incrementos a un ataque con éxito y las armaduras los restan. Básicamente, los bonificadores de armas y armaduras se anulan entre si.

Los bonificadores de armas y armaduras suelen ser +1 habitualmente. El DJ puede querer asignar +2 para equipo muy determinante.

Las armas y armaduras pueden (y deberían) tener un aspecto que las individualice o simplemente que las distinga. Este aspecto, al igual que las proezas, tiene que tener relación con alguna de las cuatro acciones básicas de FATE.

- **Amenazadora:** Ganas +1 cuando creas una ventaja intimidando a un oponente al mostrarle tu arma.
- **Rápida:** Ganas +1 a la iniciativa usando este arma.
- **Reforzada:** Cuando tienes un éxito con estilo al defenderte, ganas +1 a tu siguiente tirada de defensa.
- **Con pinchos:** Tu adversario no consigue un impulso cuando empates una tirada de defensa.
- **Impenetrable:** Incrementa tu Armadura en +1.
- **Potente:** Cuando empatas al atacar, creas un aspecto de situación con una invocación gratuita en lugar del impulso habitual.
- **Precisa:** Incrementa el daño de tu arma en +1.
- **Alcance:** Ganas +1 para crear una ventaja cuando tratas de desarmar a tu adversario.
- **Pequeña:** Ganas +1 para atacar a un enemigo que ya haya actuado en este asalto.

- **Defensiva:** Ganas +1 a tu siguiente ataque cuando hayas tenido éxito en tu defensa.
- **Oculto:** Ganas +1 para crear una ventaja con tu arma escondida.
- **Arma doble:** Cuando tienes éxito con estilo al defender contra un ataque, puedes infligir un daño físico de 2 incrementos con la otra punta de tu arma en lugar de ganar un impulso.

PNJs

Los personajes no jugadores, los que van a ser adversarios de nuestros protagonistas, se crean siguiendo las reglas normales de FATE, excepto por el uso de habilidades.

Sólo crea los aspectos que vayas a necesitar para esos PNJs. Si no deseas crear aspectos adicionales aparte del Concepto de dicho PNJ, para sustituir los aspectos adicionales (que otorgarían más bonificadores a las tiradas de estos PNJs) puedes añadir simplemente un bonificador genérico que complemente a las acciones relacionadas con su concepto. O incluso sustituir un aspecto adicional por alguna proeza típica de ese tipo de PNJ.

PNJs ANÓNIMOS

Normales

- Sólo tienen el aspecto de Concepto (con lo que sus tiradas serán de +1 normalmente, o +2 si utilizas la reglas opcional de Concepto relevante).
- No tienen casillas de estrés

Buenos

- Poseen el aspecto de Concepto y quizá algún aspecto complementario. O un bonificador adicional de +1.
- Tienen una casilla de estrés.

Grandes

- Poseen aspecto de Concepto y uno o dos más complementarios. O un bonificador adicional de +2.
- Poseen dos casillas de estrés.

Ejemplos. Un Guardia de seguridad normal sólo tendría su concepto. Las acciones relacionadas con su trabajo tendrían un +1 (o +2 con la regla opcional de concepto relevante), y no tendría casillas de estrés.

Si el Guardia de seguridad fuese bueno, seguramente tendría además **Hace su ronda regularmente** y una casilla de estrés.

Un Guardia de seguridad que fuese un problema grande para nuestros protagonistas, además de **Hacer la ronda regularmente** seguramente **Sabe dónde mirar**, y tendría dos casillas de estrés.

Si no tienes tiempo o no quieres detallar más a tu Guardia de seguridad, simplemente puedes escribir **Guardia de seguridad +1**, o +2, y añadir ese bonificador directamente cuando el aspecto sea contabilizado para sus tiradas.

TURBAS

Usa las reglas habituales de FATE para dirigir grupos de PNJs.

PNJs SECUNDARIOS

Crea los PNJs secundarios igual que los anónimos, pero añade algunos detalles más. Dependiendo de la relevancia que quieras otorgar al personaje secundario, puedes ir añadiendo poco a poco más detalles (cuanto más detalle y más aspectos, más poderoso será el PNJ), como los siguientes.

- Añade uno, dos o incluso tres aspectos adicionales, dependiendo del nivel de poder que le quieras dar.
- Añade algún problema en forma de aspecto, para darle color.
- Añade alguna proeza.
- Añade un par de casillas de estrés físico y mental. Si consideras que por el concepto o por algún aspecto debería tener más casillas de estrés (una tercera o incluso una cuarta), asígnala al personaje.

Si consideras hacer un PNJ que suponga un auténtico desafío para los jugadores, pero no quieres estar creando varios aspectos, puedes añadir un bonificador a ese aspecto cuando sea tenido en cuenta para una acción.

Un ejemplo de un secundario con un nivel de poder similar a un PJ.

Agente del FBI +1

Trabajar en equipo.

Localizar objetivos +1.

Proeza: *Entrenamiento en Quántico.* Un agente del FBI tiene un +1 para crear ventajas o superar obstáculos siempre que tenga al menos otros agentes del FBI apoyándole.

Imagina que el agente trata de localizar a los protagonistas, ocultos en un vejo complejo industrial. Para buscar a los protagonistas tendrían que vencer un obstáculo (la tirada de esconderse de estos).

Los aspectos ***Agente del FBI +1***, y ***Localizar objetivos +1*** serían obvios. Incluso el concepto podría ser relevante, y otorgar un +1 adicional si utilizas la regla opcional de *Concepto relevante*. Si hay varios agentes, el aspecto ***Trabajar en equipo*** también tendría sentido que aportase.

Como hay tres aspectos en uso tenemos un +3 a la tirada, además de +2 porque ambos aspectos están bonificados, para un +5 en total. Podría ser un +6 con la regla opcional de Concepto relevante.