

FAE
FANTASY
LITTLE

F&E FANTASY LITTLE

Una revisión de F&E ACCELERATED EDITION

Revisión 1.1 (Abril 2014)

F&E Accelerated Edition
Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.
Todos los derechos reservados.

Traducción y adaptación por José Manuel Palacios Rodrigo

Este trabajo está basado en **F&E Core System** y **F&E Accelerated Edition** (disponibles en <http://www.faterpg.com/>), productos de **Evil Hat Productions, LLC**, desarrollados, redactados y revisados por **Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks y Rob Donoghue** y para los cuales se concede una licencia para uso propio conforme a las condiciones de la licencia ***Creative Commons Attribution 3.0 Unported*** (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES)

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

ÍNDICE DE CONTENIDO

FAE Fantasy Little.....	2
Capítulo 1 .- Prólogo.....	4
Capítulo 2.- Personajes.....	7
¿Quién quieres ser?.....	7
Crear un personaje: La versión en 30 segundos.	10
Creando un Personaje Paso a Paso.....	10
Marcadores de Estrés en 30 segundos.....	13
Capítulo 4 .- Las Reglas del Juego.....	14
Cómo Hacer Cosas: Resultados, Acciones y Enfoques.....	14
Acciones.....	15
Acciones y resultados: la versión en 30 Segundos.....	16
C Crear una Ventaja.....	17
O Superar.....	19
A Atacar.....	20
D Defender.....	20
Consiguiendo Ayuda.....	20
Elige tu Enfoque.....	21
Tira los Dados, Añade tu Puntuación.....	22
Retos, Competiciones y Conflictos.	22
Conflictos: La versión de 30 segundos.	24
Estrés y Consecuencias: La versión de 30 segundos.	26
Armas y Armaduras.....	29
Efectos de las Armas en 30 Segundos.....	30
Efectos de las Armaduras en 30 Segundos.....	30
Efectos de los Escudos en 30 Segundos.....	31
Poniéndose Mejor - Recuperándose de las Consecuencias.....	31
Las Tres Reglas Fundamentales.....	33
Capítulo 5.- Aspectos y Proezas.....	35
Aspectos y puntos FATE.....	35
¿Qué puedes hacer con los Aspectos?.....	36
Proezas.....	40
Capítulo 7.- La Experiencia.....	42
Mejorando en Hacer Cosas: Avance de los Personajes.....	42
Capítulo 8 .- El Director de Juego.....	45
Siendo el DJ.....	45
Capítulo 9.- Villanos y monstruos.....	48
Los Villanos.....	48

CAPÍTULO I .- PRÓLOGO

FAE Fantasy Little es una traducción y ligera adaptación del prestigioso y ligero sistema de reglas de **FATE Accelerated Edition (FAE a partir de ahora)**. Un juego donde tú y tus amigos os reunís para contar historias de peligro, excitación y aventura en un entorno fantástico. Puede que hayas jugado a juegos similares a este anteriormente (*Dungeons & Dragons* o *Pathfinder* por ejemplo, son juegos muy populares) pero no te preocupes si no lo has hecho. Este texto te guiará en el proceso.

Aquí está lo que necesitas para jugar:

- ✧ **De tres a cinco personas.** Uno de vosotros deberá ser el director de juego, los otros los jugadores. Ya hablaremos de lo que eso significa más tarde.
- ✧ **Dados FATE**, al menos cuatro, preferiblemente cuatro de ellos por persona. Se trata de dados especiales de seis caras que están marcados en dos de ellas con el símbolo más (+), dos de ellos con el símbolo menos (-) y dos ellos en blanco (0). Puedes conseguirlos en numerosas tiendas especializadas y tiendas de juegos, a menudo bajo su nombre original de dados Fudge. Nosotros los llamamos dados FATE en este libro, pero puedes llamarlos del modo que quieras.
- ✧ **La baraja de cartas FATE (FATE Deck)** es una alternativa a los dados FATE. Se trata de una baraja de cartas que emula las probabilidades de los dados FATE y están diseñados para ser usados del mismo modo que los dados FATE.
- ✧ **Hojas de personaje**, una por cada jugador. Hay una al final del documento.
- ✧ **Tarjetas, notas adhesivas o trozos de papel.**
- ✧ **Fichas**, cuentas, fichas de póker o similares. Necesitarás un buen puñado, como 30 ó 40.

¿QUÉ ES ESO DE FATE CORE?

A lo largo de este libro verás varias referencias a **FATE Core**. **FATE Core** es el prestigioso sistema de reglas de la editorial **Evil Hat**, diseñado por **Fred Hicks** y **Rob Donoghue**. **FAE** y **FAE**, son una versión sencilla y aligerada de este sistema de juego. Puedes encontrar mucha más información sobre **FATE Core** en la página de www.evilhat.com.

CONTAR HISTORIAS JUNTOS

Así que has reunido unos amigos, tus dados, tus tarjetas y estás preparado para jugar a FAE. ¡Es el momento de contar algunas historias!

¿QUÉ QUIERE DECIR "CONTAR HISTORIAS"?

FAE trata sobre contar historias. Tú y tus amigos creáis un grupo de personajes y los acompañáis a través de un sinfín de aventuras imaginarias que contáis turnándoos para narrar pequeñas partes cada uno de vosotros.

Piensa en ello como en una película, un videojuego o una serie de televisión donde los personajes viven aventuras (algo como la saga de libros de Conan, El Nombre del Viento, Dragonlance, los juegos de la serie Zelda, las series de animación Record of Lodoss Wars y Slayers o las novelas y películas de El Señor de los Anillos). Ahora imagina una historia corta similar donde tú y tus amigos os sentáis alrededor de la mesa y tomáis las decisiones sobre lo que hacen los personajes mientras avanzan en la historia, y la misma historia cambia cuando tomáis esas decisiones.

A veces alguien toma una decisión o intenta algo y no estáis seguros si lo logrará; es en ese momento cuando tiráis los dados para ver qué es lo que ocurre a continuación. Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de dados, tiene mejores posibilidades de conseguir que las cosas salgan como él quiere. Sencillo ¿verdad?

¿Y CÓMO LO HACEMOS?

Bien, lo primero necesitas imaginar qué tipo de historias vas a contar. El sistema de FAE es altamente adaptable y modificable, por lo que puedes incluir o quitar aquellos elementos que te interesen. Decidid entre todos el tipo de historias que os gustaría protagonizar y sus elementos y actuad en consecuencia. No temas mezclar géneros y escoger aquello que te guste.

Después, es momento de elegir quién será el Director de Juego y quienes los jugadores. Entre aquellos sentados en la mesa, todos menos uno de ellos serán llamados jugadores. Cada uno de los jugadores interpreta el papel de uno de los personajes jugadores (PJ) en la historia, y se meten en el pellejo de esos personajes y toman las decisiones como las tomaría ese personaje. La otra persona en la mesa es el Director de Juego (o DJ). El trabajo del DJ es presentar desafíos a los personajes e interpretar a todos los otros personajes que no son controlados por los jugadores (los personajes no jugadores o PNJ).

Una vez que decidáis quien es el DJ, será el momento en que los jugadores creen sus personajes, lo vamos a ver justo en el siguiente capítulo.

¿CONTAR HISTORIAS JUNTOS? ¿QUÉ SIGNIFICA?

Toda la gente alrededor de la mesa, tanto el DJ como los jugadores, son responsables de contar la historia. Cuando tomas una decisión para tu personaje (o para uno de los PNJ si eres el DJ), piensa siempre en dos cosas:

- ✧ Primero, ponte en la situación del personaje y trata de pensar sobre qué haría él o ella, incluso aunque eso no sea para ti la mejor idea. Si estás jugando con un personaje que a veces toma malas decisiones, no tengas miedo de tomar malas decisiones para él a propósito).
- ✧ Segundo, y esto es realmente importante, piensa acerca de la historia que se está contando. Piensa si la elección que vas a tomar mejora de alguna manera: más interesante, más excitante o más divertida. ¿Da una determinada elección una posibilidad a otro personaje de hacer algo impresionante? Deberías tener en alta consideración tomar esa elección.

Así es como contamos grandes historias juntos, no teniendo miedo de que nuestros personajes cometan errores, y haciendo elecciones que harán la historia más interesante para todos en la mesa, no sólo para ti.

CAPÍTULO 2.- PERSONAJES

¿QUIÉN QUIERES SER?

Una vez que decidas qué tipo de historia vas a contar en tu juego, debes decidir quién será tu personaje, cómo es, en qué es bueno y en qué cree.

¿QUÉ TIPO DE PERSONAJES PUEDO JUGAR?

Dado que FAE es un juego de fantasía oscura y dura, deberías interpretar un personaje acorde. Guerreros, exploradores, pícaros, o piratas son algunos ejemplos de personajes de fantasía clásicos. Piensa en el concepto de personaje que quieres jugar y utiliza las reglas para crearlo. Realmente puedes hacer casi cualquier personaje que puedas imaginar.

¿CÓMO CREO EL PERSONAJE?

Los personajes de FAE se componen de una serie de etiquetas y valores que sirven para describirlos, para decirnos cómo son, qué saben hacer, de donde vienen, quienes son sus aliados, etc. Las etiquetas más relevantes que describen a un personaje son **Aspectos**, **Enfoques** y **Proezas**. Vamos a definir qué son y cómo se utilizan más adelante.

Aspectos en pocas palabras

Un Aspecto es una palabra o frase que describe algo importante para tu personaje. Puede ser un lema por el que tu personaje vive, un rasgo de personalidad, la descripción de una relación que tienes con otro personaje, una posesión importante o una pieza de equipo especial que tiene tu personaje o cualquier otra parte de tu personaje que sea de importancia vital.

Los Aspectos te permiten cambiar la historia de modos que se ajusten a las tendencias, habilidades o problemas de tu personaje. Puedes utilizarlo para establecer hechos sobre el escenario, como la presencia de magia, la existencia de un aliado útil, un peligroso enemigo o una organización secreta.

Tu personaje tendrá un puñado de Aspecto (entre tres y cinco), incluyendo un **Alto Concepto** y un **Problema**. Hablaremos en detalle de los Aspectos y los puntos FATE, pero por ahora, esto debería ayudarte a familiarizarte con la idea.

Alto Concepto

Lo primero, debes decidir cuál será el Alto Concepto de tu personaje. Se trata de una sola frase que aglutine de forma concisa lo qué es, diciendo quién eres, qué haces, o cual es tu "rollo". Cuando reflexiones acerca de tu Alto Concepto, intenta pensar en dos cosas: cómo este Aspecto puede ayudarte, y cómo puede hacer estas cosas más difíciles para ti. Un buen Alto Concepto hace ambas.

Ejemplos: Mercenario veterano de las Guerras Imperiales, Gladiador en la Arena de Hirkania.

Problema

Lo siguiente, decide acerca de esa cosa que siempre te mete en problemas. Puede tratarse de una debilidad personal, un enemigo recurrente, una obligación importante o cualquier cosa que hace tu vida más complicada.

Ejemplos: Se pierde por una cara bonita, Todo por honor...

Enfoques

Los Enfoques son descripciones de cómo el personaje realiza la tareas y acciones a las que se enfrente. Todos los personajes tienen los mismos seis enfoques:

- ⤴ Cauto
- ⤴ Ingenioso
- ⤴ Llamativo
- ⤴ Contundente
- ⤴ Rápido
- ⤴ Furtivo

Hablaremos de lo cada uno de estos enfoques significa y de cómo usarlos en Cómo hacer Cosas: Resultados, Enfoques y Acciones. Cada Enfoque está valorado con una puntuación valorada según **La Escala**.

La Escala

En FAE usamos una escala de adjetivos y números para medir, entre otras cosas, los Enfoques de los personajes, el resultado de una tirada, niveles de dificultad para tareas simples, etc.

Aquí está la escala:

- +8 Legendario
- +7 Épico
- +6 Fantástico
- +5 Soberbio
- +4 Genial
- +3 Bueno
- +2 Aceptable
- +1 Regular
- 0 Mediocre
- 1 Pobre
- 2 Terrible

Proezas y Tasa de Refresco

Una Proeza es un rasgo especial que cambia la forma en la que un Enfoque funciona para tu personaje. Como regla general, una Proeza te da una bonificación (casi siempre será de +2) a un Enfoque cuando se usa con una acción particular bajo circunstancias específicas.

Algunas Proezas (sobre todo las asociadas a magia o razas de fantasía) simplemente cambian el modo en que las reglas funcionan, u otorgan una habilidad especial y concreta al personaje.

Tu Tasa de Refresco es el número de puntos FATE con los que comienzas en cada sesión de juego, a menos que hayas acabado la sesión anterior con más puntos sin usar que tu Tasa de Refresco, en cuyo caso comenzarás con el número que tenías en la última ocasión. Por defecto, tu Tasa de Refresco comienza en tres, y se reduce en uno por cada Proeza que escojas después de las tres primeras, fundamentalmente, ¡tus tres primeras Proezas son gratuitas! Es muy importante que recuerdes que tu Tasa de Refresco nunca puede disminuir por debajo de uno. Cuando tu personaje mejore, tendrás la oportunidad de aumentar tu Tasa de Refresco y así hacerlo más poderoso.

CREAR UN PERSONAJE: LA VERSIÓN EN 30 SEGUNDOS.

Piensa qué tipo de personaje quieres ser.

Escribe dos Aspectos: Un Alto Concepto y un Problema.

Escribe otro Aspecto

Dale a tu personaje un **nombre** y describe su **apariencia**.

Elige sus Enfoques.

Establece su **Tasa de Refresco** como 3.

Puedes **escribir** hasta **dos Aspectos** más y **elegir** una **Proeza** si lo deseas. O puedes hacerlo durante el juego.

Calcula finalmente sus **Marcadores de Estrés**. Anota su equipo y posesiones.

CREANDO UN PERSONAJE PASO A PASO

¿QUIÉN QUIERES SER?

Piensa en el tipo de personaje que quieres interpretar antes de empezar. Es posible que esta idea cambie a medida que vayas creando el personaje, no te preocupes, es normal.

ESCOGE TU ALTO CONCEPTO Y TU PROBLEMA

Debes escoger ahora tus dos Aspectos más importante que definirán a tu personaje. Estos Aspectos deberían narrar en dos pinceladas el tipo de personaje que quieres llevar y las aventuras que vas a vivir debido a sus problemas.

OTRO ASPECTO

Ahora compón otro Aspecto. Piensa en algo realmente importante o interesante sobre tu personaje. ¿Es la persona más fuerte de su ciudad? ¿Lleva una poderosa espada que ha sido famosa a lo largo de la historia? ¿Es un bocazas? ¿Es asquerósamente rico?

NOMBRE Y APARIENCIA

Describe la apariencia de tu personaje y dale un nombre.

ELIGE TUS ENFOQUES

Uno de ellos será Bueno (+3), dos serán Aceptables (+2), dos serán Regulares (+1), y uno será Mediocre (+0). Estos valores podrán mejorar con el transcurso de las aventuras, incluso ir intercambiándose a medida que desarrolles tu personaje.

Tus enfoques dicen mucho acerca de quién eres. Aquí hay algunos ejemplos:

El Bárbaro:

Contundente +3, Cauto y Llamativo +2, Rápido y Furtivo +1, Ingenioso +0

El Pícaro

Ingenioso +3, Furtivo y Llamativo +2, Contundente y Rápido +1, Cauto +0

El Guardián

Cauto +3, Contundente e Ingenioso +2, Furtivo y Rápido +1, Llamativo +0

El Ladrón

Furtivo +3, Cauto y Rápido +2, Ingenio y Llamativo +1, Contundente +0

El Buscavidas

Llamativo +3, Rápido e Ingenioso +2, Contundente y Furtivo +1, Cauto +0

TASA DE REFRESCO

Comienza con una Tasa de Refresco en un valor de 3.

OPCIONAL: UNO O DOS ASPECTOS ADICIONALES

Si lo deseas, puedes crear uno o dos Aspectos más. Estos Aspectos deben describir la relación de tu personaje con el personaje de otro jugador, o con un PNJ. O, como el tercer Aspecto que creaste más arriba, debe describir algo especialmente interesante sobre tu personaje.

Si lo prefieres, puedes dejar uno de ellos o ambos en blanco ahora para rellenarlo luego, después de que el juego haya empezado.

ELIGE UNA PROEZA

Elige una proeza para comenzar, o puedes esperar y añadir la proeza durante el juego.

¿PUEDO EMPEZAR CON MÁS PROEZAS?

Por defecto, FAE sugiere que todos los personajes comiencen con una Proeza. De todas formas, si es tu primera ocasión jugando, tal vez encuentres más sencillo escoger tu primera proeza después de haber tenido la oportunidad de jugar un poco. Tan sólo añade tu Proeza durante tu primera sesión de juego o al terminarla.

Por otra parte, si ya eres un jugador experimentado, deberías haberte dado cuenta de que tu personaje puede escoger tres Proezas **de forma gratuita** antes de que comience a disminuir tu Tasa de Refresco. En ese caso, deberías guiarte por lo que haga el miembro menos experimentado de tu grupo; si alguien es nuevo en el juego y sólo ha escogido una Proeza para empezar, eso es lo que debería hacer todo el mundo. Si sois todos jugadores experimentados, y quieres comenzar con personajes más poderosos, comienza eligiendo tres Proezas desde el principio.

MARCADORES DE ESTRÉS Y POSESIONES

Por último, debes calcular los marcadores de estrés de tu personaje y sus posesiones.

Los Marcadores de Estrés

El Estrés representa, cansancio, irritación, heridas superficiales, o cualquier otra condición que desaparezca con rapidez del personaje. En términos de juego, cuando un personaje recibe daños y no quiere quedar fuera de combate, debe utilizar sus casillas de Estrés o sufrir Consecuencias. Veremos esto en profundidad en la sección ¡Ouch! Daño, estrés y consecuencias.

Por ahora, te bastará con saber que tu hoja de personaje tiene dos series de marcadores de Estrés con una hilera de cuatro casillas cada una. Una representa el Estrés Físico y la otra el Estrés Mental. Los personajes comienzan con 2 de estas casillas disponibles en cada marcador. A parte, si un personaje tiene un Enfoque de Contundente de 2 o mejor, gana una tercera casilla en el marcador de Estrés Físico. Si un personaje tiene un Enfoque de Cautó de 2 o mejor, gana una tercera casilla en su marcador de Estrés Mental.

MARCADORES DE ESTRÉS EN 30 SEGUNDOS

Comienza con **2 casillas** en el marcador de **Estrés Físico** y **2 casillas** en el marcador de **Estrés Mental**.

Si tu Enfoque de **Contundente** es 2 o mayor, tienes disponible la tercera casilla del marcador de **Estrés Físico**.

Si tu Enfoque de **Cauto** es 2 o mayor, tienes disponible la tercera casilla del marcador de **Estrés Mental**.

Posesiones

Anota las posesiones de tu personaje. Consulta a tu DJ sobre qué tipo de material puede tener o no tu personaje. En FAE, las posesiones pueden utilizarse como Aspectos, proporcionando no sólo ventajas mecánicas, sino estableciendo hechos en la historia.

CAPITULO 4 .- LAS REGLAS DEL JUEGO

CÓMO HACER COSAS: RESULTADOS, ACCIONES Y ENFOQUES

Ha llegado el momento de hacer cosas. Necesitas saltar desde un carruaje a toda velocidad hasta tu caballo, o tal vez buscar en toda la biblioteca para encontrar ese hechizo que te hace falta, o quizás distraer a los guardias para poder colarte en la fortaleza. ¿Cómo imaginas que suceden esas cosas en el juego?

Lo primero es narrar lo que tu personaje está intentando hacer. Los Aspectos de tu personaje pueden darte una buena guía de cómo hacerlo. Si tienes un Aspecto que sugiere que puedes hacer magia, entonces puedes lanzar un hechizo. Si tus Aspectos te definen como un espadachín, desenfunda esa espada y hazlo. Estos detalles de la historia no tienen ningún impacto adicional en la mecánica del juego. No consigues una bonificación extra por tu hechizo o tu espada a menos invoques un Aspecto apropiado. ¡A veces, la posibilidad de hacer realidad algo en la historia es una bonificación suficiente en si misma!




¿Cómo sabes si has tenido éxito? A menudo tienes éxito porque la acción no es difícil o nadie está tratando de impedirla. Pero si un fracaso puede dar lugar a un interesante giro de la historia, o si algo realmente impredecible puede ocurrir, entonces hay que lanzar los dados.

Actuando: La versión de 30 segundos.

1. Describe lo que tu personaje quiere hacer. Comprueba si alguien o algo puede detenerte.
2. Decide qué acción vas a realizar: Crear una Ventaja, Superar, Atacar o Defender.
3. Decide qué Enfoque utilizarás.
4. Tira los dados y añade la puntuación del Enfoque que has elegido.
5. Decide si vas a modificar tu tirada usando Aspectos.
6. Describe el resultado.

DADOS O CARTAS

Una parte de determinar el resultado es generar un número aleatorio, lo que se hace normalmente de una de las dos maneras siguientes: Lanzando cuatro dados FATE o sacando una carta de la Baraja FATE.

Dados FATE: Los dados FATE (llamados también dados FUDGE por el juego para el que fueron diseñados en su origen), son una de las maneras de lograr un resultado. Siempre se lanzan los dados FATE en grupos de 4. Cada uno de ellos dará un resultado entre un , , o un , que deberás sumar unos con otros para conseguir el total de la tirada. Por ejemplo:

$$\begin{array}{l} \begin{array}{cccc} - & + & \square & + \end{array} = +1 \\ \begin{array}{cccc} + & - & \square & \square \end{array} = 0 \\ \begin{array}{cccc} + & + & + & - \end{array} = +2 \\ \begin{array}{cccc} - & \square & \square & \square \end{array} = -1 \end{array}$$

Baraja FATE: La baraja FATE es una baraja de cartas que copia la distribución estadística de los resultados del juego de dados FATE. Puedes elegir usarla en lugar de los dados. Cualquiera de ambos modos funciona genial.

Estas reglas están escritas asumiendo que has lanzado dados FATE, pero puedes usar dados o cartas, lo que tu grupo prefiera. Cada vez que se te indique que debes lanzar los dados, puedes sacar una carta de la Baraja FATE en su lugar.

RESULTADOS

Una vez que hayas lanzado los dados, añade la puntuación del Enfoque que estés usando (hablaremos de ello en un momento) y las bonificaciones por Proezas o Aspectos. Compara el total con el número objetivo, que será una dificultad prefijada o el resultado de una tirada del DJ, un PNJ o de otro Personaje Jugador. Basándose en esa comparación, tu resultado será:

- ▲ **Un fallo** si tu total es inferior que el total de tu oponente (o la dificultad).
- ▲ **Un empate** si tu total es igual al total de tu oponente (o la dificultad).
- ▲ **Un éxito** si tu total es mayor que el total de tu oponente (o la dificultad).
- ▲ **Un éxito con estilo** si tu total es al menos tres puntos mayor que el total de tu oponente (o la dificultad).

Ahora que ya hemos cubierto los resultados, vamos a hablar de las acciones y de cómo los resultados trabajan con ellas.

ACCIONES

Así que has narrado lo que tu personaje está intentado hacer, y habéis establecido que hay alguna posibilidad de que falle. Lo que viene después es imaginar qué acción describe mejor lo que estás intentando hacer. Existen cuatro acciones básicas que describen cualquier cosa que quieras hacer en el juego.

ACCIONES Y RESULTADOS: LA VERSIÓN EN 30 SEGUNDOS

Crear una Ventaja usada para crear o descubrir Aspectos:

- ♣ **Fallo:** No creas o descubres el Aspecto, o lo haces pero tus oponentes (tú no) consiguen una invocación gratuita.
- ♣ **Empate:** Ganas Empuje si estabas creando un Aspecto nuevo, o trátalo como un éxito cuando buscas uno existente.
- ♣ **Éxito:** Genera una invocación gratuita del Aspecto.
- ♣ **Éxito con Estilo:** Genera dos invocaciones gratuitas del Aspecto.

Crear una Ventaja usada con un Aspecto que ya conocías:

- ♣ **Fallo:** No consigues beneficio adicional.
- ♣ **Empate:** Genera una invocación gratuita del Aspecto.
- ♣ **Éxito:** Genera una invocación gratuita del Aspecto.
- ♣ **Éxito con Estilo:** Genera dos invocaciones gratuitas del Aspecto.

Superar:

- ♣ **Fallo:** Fracasas o tienes éxito a un serio coste.
- ♣ **Empate:** Fracasas o tienes éxito a un pequeño coste.
- ♣ **Éxito:** Logras tu objetivo.
- ♣ **Éxito con Estilo:** Logras tu objetivo y generas Empuje.

Atacar:

- ♣ **Fallo:** Sin efecto.
- ♣ **Empate:** El ataque no daña al objetivo, pero generas Empuje.
- ♣ **Éxito:** El ataque impacta y causa daño.
- ♣ **Éxito con Estilo:** Atacas y causas daño. Puedes elegir reducir en un punto el daño para generar además Empuje.

Defender:

- ♣ **Fallo:** Sufres las consecuencias del éxito de tu oponente.
- ♣ **Empate:** El resultado depende de la acción de tu oponente.
- ♣ **Éxito:** Tus oponentes no consiguen lo que quieren.
- ♣ **Éxito con Estilo:** Tus oponentes no consiguen lo que quieren, y además consigues Empuje.

CREAR UNA VENTAJA

Crear una Ventaja es cualquier cosa que haces para intentar ayudar a uno de tus aliados o a ti mismo. Tomar un momento para apuntar cuidadosamente tu ballesta, pasar varias horas estudiando en la biblioteca de la escuela de magia, o haciendo la zancadilla al tipo que intenta asaltarte, todas estas cosas cuentan como Crear una Ventaja.

El objetivo puede tener una oportunidad de utilizar la acción de Defender para detenerte. La ventaja que vas a crear te permitirá hacer una de las siguientes cosas:

- ✧ **Crear** un nuevo Aspecto de Situación.
- ✧ **Descubrir** Aspecto de Situación que ya existe o un Aspecto sobre otro personaje que no conozcas.
- ✧ **Sacar ventaja** de un Aspecto que ya exista.

Si estás **creando un nuevo Aspecto o descubriendo uno que ya existía**:

- ✧ **Si fallas**: O no puedes crear o descubrir el Aspecto, o puedes crearlo o descubrirlo pero tus oponentes pueden invocar el Aspecto de forma gratuita. La segunda opción funciona mejor si el Aspecto que has creado o descubierto es algo de lo que los demás puedan sacar provecho (como Terreno Irregular). Puede que tengas que renombrar el Aspecto para reflejar cómo beneficia a los otros en lugar de a ti. Trabaja con los jugadores que puedan aprovecharse de esa invocación gratuita en algo que tenga más sentido. Puedes invocar el Aspecto, pero te costará un punto FATE.
- ✧ **Si empatas**: Si estabas creando un Aspecto nuevo, consigues un Aumento. Puedes ponerle nombre e invocarlo una única vez de forma gratuita, tras lo cual, desaparece. Si estabas tratando de descubrir un Aspecto, trátalo como un éxito (ver más abajo).
- ✧ **Si tienes éxito**: Creas o descubres el Aspecto y tú o uno de tus aliados puede invocarlo una vez de forma gratuita. Escribe el Aspecto en una tarjeta o una nota adhesiva y colócala en algún lugar de la mesa.
- ✧ **Si tienes éxito con estilo**: Creas o descubres el Aspecto, y tú o un aliado lo puedes invocar dos veces de manera gratuita. Escríbelo en una tarjeta o nota y colócala en la mesa.

Si lo que estabas tratando de hacer era **sacar ventaja de un Aspecto que ya conocías**:

- ⤴ **Si fallas:** No consigues ningún beneficio adicional del Aspecto. Aún puedes invocarlo en el futuro si quieres, pero al coste de un punto FATE.
- ⤴ **Si empatas o tienes éxito:** Consigues una invocación gratuita del Aspecto para qué tu o un aliado lo uses más adelante. Puedes querer dibujar un círculo o un recuadro en la nota donde está escrito ese Aspecto y marcarlo o rellenarlo cuando la invocación se use.
- ⤴ **Si tienes éxito con estilo:** Consigues dos invocaciones gratuitas del aspecto, que puedes usar tú o permitir usar a un aliado si lo deseas.

SUPERAR

Utiliza la acción de Superar cuando quieras pasar por encima de algo que se interponga entre tú y una meta en particular. Forzar una cerradura, escapar de unas esposas, saltar sobre un abismo, pilotar un barco a través de una zona de arrecifes. Actuar para eliminar o cambiar un Aspecto de situación inconveniente es normalmente una acción de Superar. Hablaremos más sobre ello en Aspectos y Puntos FATE. El objetivo de tu acción puede tener oportunidad de utilizar la acción de Defender para detenerte.

- ⤴ **Si fallas:** Debes tomar una dura decisión. Puedes simplemente fracasar, la puerta sigue cerrada, el matón sigue entre ti y la salida, el galeón pirrata sigue Pegado a tus Talones. O puedes tener éxito, pero con un importante precio, tal vez dejes caer algo de vital importancia que lleves encima, o tal vez sufras daño. El DJ te ayudará a elegir el coste apropiado.
- ⤴ **Si empatas:** Consigues tu meta, pero con un coste menor. Tal vez el DJ pueda introducir una complicación, o presentarte una dura decisión (puedes rescatar a uno de tus amigos, pero no al otro), u otro giro de la historia. Consulta "Tener éxito a un precio" en la sección de Jugando de FATE Core para tener más ideas.
- ⤴ **Si tienes éxito:** Logras aquello que estabas intentando hacer. La cerradura se abre, esquivas al matón que bloquea la puerta, consigues deshacerte de ese galeón pirata que te persigue.
- ⤴ **Si tienes éxito con estilo:** Como un éxito (ver el resultado anterior), pero además consigues un Empuje.

ATACAR

Usa Atacar cuando quieras tratar de herir a alguien, ya sea física o mentalmente, blandiendo una espada, disparando un arco gritando un insulto virulento para dañar a tu objetivo... (Hablabemos más sobre ello en ¡Ouch! Daño, Estrés y Consecuencias, pero lo imparte es esto: Si alguien resulta suficientemente herido, queda fuera de la escena). El objetivo de tu ataque tiene una oportunidad de usar la acción de Defender para detenerte.

- ✦ **Si fallas:** Tu ataque no conecta. El objetivo para tu espada, tu disparo falla, o tu objetivo se ríe de tus insultos.
- ✦ **Si empatas:** Tu ataque no es suficiente para causar daño, pero si para conseguir Empuje.
- ✦ **Si tienes éxito:** Tu ataque impacta y causa daño. Consulta la sección ¡Ouch! Daño, Estrés y Consecuencias.
- ✦ **Si tienes éxito con estilo:** Impactas y causas daños, además tienes la opción de reducir el daño en un punto para ganar Empuje.

DEFENDER

Usa la acción de Defender cuando quieras de forma activa impedir que alguien realice alguna de las otras tres acciones, estás parando un golpe de espada, intentando permanecer sobre tus pies, bloquear una puerta, etc. Normalmente esta acción se realiza en el turno de otro, reaccionado a su intento de Atacar, Superar, o Crear una Ventaja.

- ✦ **Si fallas:** Acabarás recibiendo aquello que el éxito de tu oponente le permita.
- ✦ **Si empatas o tienes éxito:** Las cosas no salen demasiado mal para ti. Para ver lo que ocurre mira la descripción de la acción de tu oponente.
- ✦ **Si tienes éxito con estilo:** Tu oponente no consigue lo que quiere, además tu ganas Empuje.

CONSIGUIENDO AYUDA

Un aliado puede ayudarte a llevar a cabo una acción. Cuando un aliado te ayuda, en su turno emplea su acción para describir el modo en que te está ayudando; ganas un +1 a tu tirada por cada aliado que te esté ayudando de este modo. Normalmente sólo una o dos personas podrán ayudarte de este modo antes de que comiencen a estorbarse unos a otros; el DJ decide cuántas gente puede ayudarte a la vez.

ELIGE TU ENFOQUE

Como ya mencionamos en el capítulo 2, existen seis Enfoques que describen cómo puedes realizar acciones.

- ⤴ **Cauto:** Una acción cauta es cuando prestas especial atención a los detalles y te tomas tu tiempo para hacer bien el trabajo. Apuntar cuidadosamente un disparo a largo alcance con tu arco. Una vigilancia atenta durante una guardia. Desactivar una trampa en una mazmorra.
- ⤴ **Ingenioso:** Una acción Ingeniosa requiere que pienses rápido, soluciones problemas, o que soluciones variables complejas. Encontrar la debilidad en el estilo de un espadachín rival. Encontrar el punto débil en los muros de una fortaleza. Descifrar un acertijo enrevesado.
- ⤴ **Llamativo:** Una acción Llamativa atrae la atención sobre ti; está llena de estilo y garbo. Dar un inspirador discurso a tu ejército. Dejar a tu oponente avergonzado en un duelo. Crear un espectáculo de fuegos artificiales mágicos.
- ⤴ **Contundente:** Una acción Contundente no es sutil en absoluto, es fuerza bruta. Luchar contra un oso. Sostener la mirada a un matón. Lanzar un enorme y poderoso hechizo.
- ⤴ **Rápido:** Una acción Rápida requiere que te muevas con velocidad y destreza. Esquivar una flecha. Dar el primer golpe. Abrir una puerta mientras la sala se inunda rápidamente...
- ⤴ **Furtivo:** Una acción Furtiva se hace jugando al despiste, con sigilo, o embaucando. Convenciendo al guardia para que no te arreste. Robando los bolsillos de alguien. Fintando en un combate de esgrima.

Cada personaje tiene sus Enfoques valorados con una puntuación que oscila entre +0 y +3. Añade la puntuación de el Enfoque que estés usando a tu tirada de dados para ver cómo de bien tu personaje realiza la acción que has descrito.

Puede que tu primer instinto sea elegir el Enfoque que te proporcione la puntuación más alta ¿Verdad? Pero las cosas no funcionan del todo así. Debes basar la elección de tu enfoque en la descripción de tu acción, y no puedes describir una acción que no tenga ningún sentido.

¿De verdad vas a reptar de forma "Contundente" a través de una habitación oscura mientras te ocultas de los guardias? No, eso lo harías siendo Furtivo. ¿Vas a empujar de forma "Rápida" una gran roca en el camino de esa vagoneta? No, eso es ser Contundente. Las circunstancias constriñen el Enfoque que puedes utilizar, así que habrá situaciones en las que no podrás utilizar tus puntos fuertes.

TIRA LOS DADOS, AÑADE TU PUNTUACIÓN

Es el momento de coger los dados y lanzarlos. Coge la puntuación asociada con el Enfoque que has escogido y añádela al resultado de los dados. Si posees alguna Proeza que se pueda aplicar, añade su bonificación también. Ese es tu total. Compara ese total con el de tu oponente (normalmente el DJ) o la dificultad. Decide si deseas modificar esa tirada Invocando algún Aspecto. Vamos a hablar mucho acerca de los Aspectos y Puntos FATE.

RETOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS.

Hemos hablado de las cuatro acciones (**Crear una Ventaja, Superar, Atacar y Defender**) y los cuatro resultados posibles (**fallo, empate, éxito y éxito con estilo**). Pero ¿en qué contexto ocurren? Normalmente, cuando quieras hacer algo directo (como cruzar a nado un río furioso, derribar una puerta, etc.) todo lo que tienes que hacer es realizar una acción de Superar contra un nivel de dificultad que elegirá el DJ. Miras el resultado y sigues adelante.

Otras veces las cosas son un poco más complejas.

RETOS

Un Reto es una serie de tiradas de Superar y de Crear una Ventaja que se utilizan para resolver una situación especialmente complicada. Cada una de las acciones de Superar trata con una parte de las tareas de la situación, y debes agrupar los resultados todos juntos para poder determinar cómo se resuelve la situación.

Para establecer un Reto, decide que tareas o metas individuales componen la situación y trata cada una de ellas como una tirada separada de Superar. Dependiendo de la situación, un personaje puede necesitar hacer varias tiradas o varios personajes podrían participar. Directores de Juego, no estáis obligados a informar sobre las diferentes etapas en el Reto antes de tiempo, así podéis ajustar los pasos a medida que se desarrolla el reto para poder mantener las cosas interesantes.

Los PJs son la tripulación de un barco atrapado en una tormenta. Deciden arriesgarse y tratar de alcanzar su destino a pesar de la climatología, y el DJ sugiere que eso suena como un Reto. Los pasos para resolver ese reto podrían ser calmar el pánico de los pasajeros, reparar los aparejos dañados, y mantener el barco en el rumbo correcto.

COMPETICIONES

Cuando dos o más personajes están compitiendo entre ellos por conseguir la misma meta, pero sin intentar herirse de forma directa los unos a los otros, tienes una Competición. Algunos ejemplos pueden incluir una carrera de caballos, un debate público, o una competición de arquería. Una competición se realiza en una serie de intercambios. En un intercambio, cada participante puede realizar una acción de Superar para determinar lo bien que le ha ido en ese tramo de la competición. Compara tu resultado con el de los demás. Si has obtenido el resultado más alto, has ganado el intercambio, apúntate una victoria (que puedes representar con una marcha en un papel) y describe cómo tomas el liderazgo. Si además lograste un éxito con estilo, te apuntas dos victorias.

Si hay un empate, nadie logra una victoria y ocurre un giro inesperado. Esto puede significar varias cosas, dependiendo de la situación el terreno puede cambiar de algún modo, cambiarse los parámetros de la Competición, o una variable imposible de anticipar muestra sus efectos sobre todos los participantes. El DJ crea un nuevo Aspecto de Situación que refleje este cambio y lo pone en juego.

El primer participante que consiga tres victorias (u otro número, decido por el DJ, dependiendo de lo complicada que sea la Competición) gana.

CONFLICTOS

Los conflictos se utilizan para resolver situaciones donde los personajes están tratando de herirse unos a otros. Puede tratarse de daño físico (un combate de esgrima, un duelo de magos, una justa con lanzas), o puede tratarse de un daño mental (una pelea a gritos, un duro interrogatorio, un asalto psíquico mágico).

CONFLICTOS: LA VERSIÓN DE 30 SEGUNDOS.

Establece la escena.

Determina el orden de los turnos.

Comienza el intercambio.

* *En tu turno*, realiza una acción.

* *En el turno de los demás*, defiéndete responde a sus acciones si fuera necesario.

* *Cuando todos han finalizado* su turno, comienza un nuevo intercambio o finaliza el Conflicto.

ESTABLECER LA ESCENA

Hay que establecer qué es lo que está ocurriendo, dónde está cada uno, y cómo es el entorno. ¿Quién es la oposición? El DJ debería escribir un par de Aspectos de Situación en tarjetas o notas adhesivas y colocarlos sobre la mesa. Los personajes pueden también hacer sugerencias sobre estos Aspectos de Situación. El DJ puede también establecer Zonas, áreas vagamente definidas para indicar a los personajes dónde se encuentran. Puedes determinar las zonas basándote en la escena y las siguientes guías:

- ✧ Generalmente puedes interactuar con los personajes que se encuentren en la misma zona o las zonas adyacentes si puedes justificar cómo puedes ejecutar tu acción desde lejos (atacando con una lanza, gritando una orden, etc).
- ✧ Puedes moverte una zona de forma gratuita. Es necesaria una acción para moverse si hay algún obstáculo en el camino, como alguien tratando de impedirlo, o si quieres moverte dos o más zonas. A veces ayuda dibujar un mapa rápido para ilustrar las zonas.

Unos matones están atacando a los personajes en una taberna. El salón será una zona, la cocina otra, el porche frontal otra y el almacén una cuarta. Personajes en la misma zona pueden lanzarse puñetazos unos a otros con facilidad. Desde el salón, puedes arrojar cosas a la gente en la cocina, o moverte a la cocina como una acción gratuita, a menos que la puerta esté bloqueada. Para ir del salón al porche frontal o al almacén, se requiere una acción.

DETERMINAR EL ORDEN DE LOS TURNOS

El orden de los turnos en un conflicto está basado en tus Enfoques. En un conflicto físico, debes comparar tu Enfoque de Rápido con la de los otros participantes, aquel con los reflejos más rápidos actúa primero. En un conflicto mental, compara tu Enfoque de Cauto, la atención a los detalles puede avisarte del peligro. Aquel que tenga la puntuación más alta en el Enfoque apropiado actúa primero, y después los demás en orden descendiente. Resuelve los empates de cualquier modo que tenga sentido, pero el DJ siempre tiene la última palabra.

Directores de Juego, lo más simple es escoger al PNJ más poderoso para determinar tu posición en el orden de turnos, y hacer que todos los PNJ actúen a la vez. Pero si tienes una buena razón para determinar el orden de turnos de forma individual para cada PNJ, adelante.

Intercambios

A continuación cada personaje juega su turno por orden. En su turno, un personaje puede realizar una de las cuatro acciones. Resuelve la acción para determinar el resultado. El conflicto acaba cuando en la pelea sólo quedan personajes de un único bando.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS: LA VERSIÓN DE 30 SEGUNDOS,

- ⤴ Cada personaje comienza con tres casillas de Estrés Físico y tres casillas de Estrés Mental.
- ⤴ La severidad de un impacto (en Avances) = Tirada de Ataque - Tirada de Defensa.
- ⤴ Cuando recibes un impacto, debes anotar cuánto daño te hace. Una manera de absorber ese daño es recibir Estrés, puedes tachar una única casilla de Estrés para reducir parte o la totalidad de un único impacto. Puedes absorber un número de avances igual al número de la casilla que has tachado: uno para la Casilla 1, dos para la Casilla 2, tres para la Casilla 3, etc.
- ⤴ Puedes también usar una o más Consecuencias para lidiar con el impacto, anotándote una o más Consecuencias en los espacios para Consecuencias y escribiendo un nuevo Aspecto para cada una de ellas. Una Consecuencia Leve = 2 Avances; Moderada = 4 Avances; Severa = 6 Avances.
- ⤴ Si no puedes (o decides no hacerlo) absorber todo el golpe, quedas Fuera de Combate. Tu oponente decide qué es lo que te ocurre.
- ⤴ Abandonar antes de que tu oponente lance los dados te permite controlar cómo sales de la escena. ¡También puedes conseguir uno o más Puntos FATE haciendo esto!
- ⤴ El Estrés y las Consecuencias Leves se desvanecen al final de la escena, siempre que tengas una oportunidad de descansar. Otras consecuencias tardan más tiempo en desaparecer.

¡OUCH! DAÑO, ESTRÉS Y CONSECUENCIAS.

Cuando eres impactado por un ataque, la severidad del impacto es la diferencia entre la tirada de Ataque y la tirada de Defensa, esta diferencia se mide en Avances. Por ejemplo, si tu oponente logra un +5 en su ataque y tú obtienes un +3 en tu defensa, el ataque consigue un impacto de dos Avances (5-3 = 2).

En un combate físico, si tu oponente está armado, su arma puede añadir Avances extra al daño. Por ejemplo, en el caso anterior, si el oponente lleva una espada (que se considera un arma mediana) añade 1 Avance a su daño físico, por lo que el impacto será de 3 Avances en total.

Entonces puede ocurrir una de estas dos cosas:

- ⤴ **Sufres Estrés y/o Consecuencias**, pero sigues en la pelea.
- ⤴ **Quedas Fuera de Combate**, lo que significa que estarás fuera de la acción por un tiempo.

Marcando Casillas de Estrés

Cuando recibes un impacto y marcas una de esas casillas de Estrés, la casilla absorbe un número de Avances igual a su número: un Avance para la Casilla 1, dos para la Casilla 2, o tres para la Casilla 3. Sólo puedes marcar una casilla de Estrés de un único impacto, pero puedes marcar una casilla de Estrés y una o más consecuencias a la vez. ¡No puedes marcar una casilla que ya ha sido marcada!

Las armaduras eliminan parte de los Avances que recibe un personaje en un impacto. Por ejemplo, has recibido un impacto de 3 Avances, si tu personaje porta una cota de malla (que se considera una armadura media) la armadura elimina uno de los Avances, así que sólo tendrás que recibir Estrés o Consecuencias por 2 Avances.

Los personajes pueden recibir dos tipos diferentes de Estrés, Físico y Mental.

Estrés Físico

El estrés físico representa fatiga, raspones, contusiones o pequeñas heridas. Normalmente proviene del combate, aunque puede darse cuando un personaje cae, tropieza o se lastima de otra manera.

Estrés Mental

El estrés mental representa miedo, confusión, vergüenza o desorientación. Normalmente proviene de conflictos sociales, cuando el personaje es intimidado, queda mal, es acomplexado por otro, o similares.

¿Qué son las Consecuencias?

Las Consecuencias son nuevos Aspectos que tomas para reflejar que has sido herido de alguna manera. Tu hoja de personaje tiene tres espacios donde escribir Consecuencias. Cada una de ellas está marcada con un número: 2 (Consecuencia Leve), 4 (Consecuencia Moderada), o 6 (Consecuencia Severa). Este número representa cuántos Avances absorbe dicha Consecuencia.

Puedes marcar tantas Consecuencias como quieras para tratar con un impacto, pero sólo si el espacio para esa Consecuencia está vacío. Si ya tienes escrita una Consecuencia en el espacio de Consecuencia Moderada, ¡No puedes marcar otra Consecuencia Moderada hasta que algo haga que borres la primera! Uno de los peores inconvenientes de las Consecuencias es que cada una de ellas es un nuevo Aspecto que tus oponentes pueden invocar contra ti. Cuantas más tengas, más vulnerable eres. Y de igual forma que los Aspectos de Situación, el personaje que los crea (en este caso, el personaje que te ha golpeado) consigue una invocación gratis de esa Consecuencia. También puede elegir permitir que sea uno de sus aliados el que obtenga la invocación gratuita en vez de usarla él mismo.

Digamos que has recibido un golpe realmente duro y recibes un impacto de 4 Avances. Marcas la Casilla 2 de Estrés de tus marcadores de estrés, lo que te deja aún 2 Avances que tienes que absorber. Si no pudieras, quedarías Fuera de Combate, así que es el momento de escribir un nuevo Aspecto en el espacio de las Consecuencias, por ejemplo en el etiquetado con un 2 (Consecuencia Leve), y escribimos: Tobillo Torcido. Ya has absorbido esos dos Avances que quedaban ¡y puedes continuar en la lucha!

Si no fueras capaz de absorber todos o parte de los Avances de un impacto marcando una Casilla de Estrés, escribiendo Consecuencias o ambas, quedarás Fuera de Combate.

¿Qué ocurre cuando quedo Fuera de Combate?

Si quedas Fuera de Combate, no puedes seguir actuando en esa escena. Quien quiera que te haya dejado Fuera de Combate puede narrar qué es lo que ocurre contigo. Debe ser algo que tenga sentido basado en cómo has sido puesto Fuera de Combate (tal vez salgas de la sala avergonzado o tal vez quedes inconsciente).

Abandonando

Si las cosas se ponen feas, siempre puedes abandonar (o Ceder la pelea). Pero para poder hacerlo tienes que anunciar tu intención antes de tu oponente lance los dados. Esto es diferente que ser dejado Fuera de Combate, porque en este caso tú tienes algo que decir en lo que le ocurre a tu personaje. Tu oponente consigue una concesión importante (hablad acerca de ello para que tenga sentido con la situación actual) pero sigue siendo mejor que ser dejado Fuera de Combate y no poder decir nada en absoluto sobre el destino de tu personaje.

Además, ganas un punto FATE cuando cedes, y un punto FATE adicional por cada Consecuencia que tengas en el momento en que abandonas. Es tu oportunidad para decir "*¡Has ganado este asalto, pero te venceré la próxima vez!*" y llevarte un buen puñado de puntos FATE para conseguirlo.

ARMAS Y ARMADURAS

Como hemos comentado anteriormente, las armas y armaduras modifican la cantidad de Avances que se obtienen en un ataque con éxito. Pero además, pueden invocarse como un Aspecto en si mismas, del modo habitual. Si tu personaje trata de pasar furtivamente frente a un guardia, tu Aspecto de "Armadura de Malla" podría ser Forzado para delatar tu posición, haciendo fallar tu intento. O si esa serpiente gigante trata de romperte las costillas con su abrazo, tu Aspecto "Hacha de Batalla" puede ayudarte a cortar su cabeza para liberarte...

ARMAS

Dependiendo de su tamaño, las armas añaden una serie de Avances tras un ataque con éxito.

Las armas Ligeras son armas pequeñas y fáciles de ocultar, como cuchillos, hachas de mano, espadas cortas, porras y similares. Estas armas no añaden Avances tras un ataque con éxito. Pero aún pueden ser usadas como Aspectos (lo que te da cierta ventaja táctica).

Las armas Medias son la mayor parte de armas de guerra que pueden portarse a una mano. Como por ejemplo hachas de guerra, espadas, cimitarras o rompecabezas. Estas armas añaden 1 Avance tras un ataque con éxito.

Las armas Pesadas suelen tener que emplearse a dos manos, como las hachas de batalla, mandobles, manguales o alabardas. Estas armas añaden 2 Avances tras un ataque con éxito.

EFFECTOS DE LAS ARMAS EN 30 SEGUNDOS

- ♣ Las armas **Ligeras** (dagas, porras, espadas cortas, etc.) añaden **0 Avances**.
- ♣ Las armas **Medias** (espadas, hachas de guerra, cimitarras, rompecabezas, etc.) añaden **1 Avance**.
- ♣ Las armas **Pesadas** (hachas de batalla, mandobles, manguales, alabardas, etc.) añaden **2 Avances**.

ARMADURAS

Las armaduras protegen a su usuario, absorbiendo parte de los Avances de un ataque con éxito.

Las armaduras Ligeras son aquellas hechas de materiales blancos y flexibles como acolchados o cuero blando. Estas armaduras no absorben ningún Avance tras un ataque con éxito, pero aún pueden ser usadas como Aspectos.

Las armaduras Medias están hechas de anillas metálicas, varias capas de cuero, malla metálica, varillas, o similar. Estas armaduras absorben 1 Avance tras un ataque con éxito.

Las armaduras Pesadas suelen ser placas metálicas o corazas metálicas completas. Estas armaduras absorben 2 Avances de un ataque con éxito.

EFFECTOS DE LAS ARMADURAS EN 30 SEGUNDOS

- ♣ Las armaduras **Ligeras** (acolchada, cuero blando, etc.) absorben **0 Avances**.
- ♣ Las armaduras **Medias** (anillas, varillas, mallas, etc.) absorben **1 Avance**.
- ♣ Las armaduras **Pesadas** (placas, corazas, etc.) absorben **2 Avances**.

ESCUDOS

Los escudos son herramientas especialmente destinadas para proteger físicamente a su portador en un conflicto. Debido a ello, usarlos proporciona una serie de ventajas.

Un personaje que utiliza un escudo Pequeño, como una rodela, no obtiene ninguna bonificación extra, pero puede seguir utilizándolo como un Aspecto (lo que le da cierta ventaja táctica).

Un personaje que utiliza un escudo Mediano, como un escudo de cometa o redondo, obtiene una bonificación de 1 punto cuando lo emplea en una acción de Defensa contra un ataque físico.

Un personaje que utiliza un escudo Grande, como un escudo de torreón, o un pavés, obtiene una bonificación de 2 puntos cuando lo emplea en una acción de Defensa contra un ataque físico.

EFECTOS DE LOS ESCUDOS EN 30 SEGUNDOS

- ♣ Las armaduras **Pequeños** (rodela, por ejemplo) añaden **0** a la acción de **Defensa**.
- ♣ Las armaduras **Medianos** (cometa, redondo, etc.) añaden **+1** a la acción de **Defensa**.
- ♣ Las armaduras **Pesadas** (torreón, pavés, etc.) añaden **+2** a la acción de **Defensa**.

PONIÉNDOSE MEJOR - RECUPERÁNDOSE DE LAS CONSECUENCIAS

Al final de cada escena, eliminas todas las marcas de tus casillas de Estrés. Recuperarse de una Consecuencia es un poco más complicado; necesitas explicar cómo te recuperas, ya sea visitando un hospital, dando un paseo para calmarse, o cualquier cosa que tenga sentido con la Consecuencia. Además de esperar un tiempo apropiado para cada Consecuencia.

- ♣ **Consecuencia Leve:** Se elimina al finalizar la escena siempre que tengas

una oportunidad de descansar un poco.

- ▲ **Consecuencia Moderada:** Se elimina al finalizar la siguiente sesión de juego, siempre que tenga sentido con la historia.
- ▲ **Consecuencia Severa:** Se elimina al final de la aventura en curso, siempre que tenga sentido con la historia.

Renombrar Consecuencias Moderadas y Severas

Las Consecuencias Moderadas y Severas se quedan con el personaje durante un tiempo. Es posible que en algún momento quieras cambiar el nombre del Aspecto de las mismas para encajar mejor con los hechos de la historia. Por ejemplo, después de conseguir ayuda médica, tendría sentido cambiar *Dolorosa Pierna Rota* por algo como *Cojeando con unas Muletas*.

LAS TRES REGLAS FUNDAMENTALES

Estas tres reglas fundamentales deben guiar siempre una partida de FAE.

LA REGLA DE ORO

Primero decide qué es lo que quiere hacer tu personaje, después utiliza las reglas para ayudarte a hacerlo.

Sí, puede que parezca de sentido común, pero lo remarcamos porque en este caso el orden de los factores es importante. En otras palabras, no mires las reglas como una camisa de fuerza que limite lo que un personaje puede y no puede hacer. En vez de eso úsalas como una variedad de herramientas que modelarán lo que el personaje trata de hacer. Lo que intentes hacer, sea lo que sea, debe ir siempre por delante de las reglas.

LA REGLA DE PLATA

El corolario a la Regla de Oro es como sigue:

Nunca permitas a las reglas interponerse con aquello que tenga sentido en la narración. Si narráis algo en el juego y tiene sentido aplicar una regla que no es la habitual para esas circunstancias, o no aplicar ninguna en absoluto, adelante con ello. La narración siempre debe estar por encima de las reglas.

LA REGLA DE BRONCE

Esta regla, conocida como FATE Fractal, dice algo muy importante:

Puedes tratar cualquier elemento en tu escenario de juego como si fuera un personaje. Es decir, puedes aplicar Aspectos, Proezas, Enfoques, marcadores de Estrés o Consecuencias a casi cualquier cosa si lo necesitas. Ya sea un castillo, una organización, un objeto mágico o una criatura, independientemente de su escala. Verás que esto hace el juego muy versátil.

CAPÍTULO 5.- ASPECTOS Y PROEZAS

ASPECTOS Y PUNTOS FATE

Un Aspecto es una palabra o frase que describe algo especial sobre una persona, lugar, cosa, situación o grupo. Casi cualquier cosa que puedas imaginar, puede tener Aspectos. Una persona puede ser el Mejor Espadachín en el Mar de las Nubes. Una habitación puede estar En Llamas después de que hayas volcado una lámpara de aceite. Después encontrarte con un Extraño Monstruo puedes haber quedado Aterrorizado. Los Aspectos te permiten modificar la historia acorde con las tendencias, habilidades o problemáticas de tu personaje.

Gastas puntos FATE (de los que puedes llevar cuenta con monedas, cuentas, fichas de póquer o de otro tipo) para desbloquear las propiedades de los Aspectos y hacer que te ayuden. Ganas puntos FATE cuando permites que se use un Aspecto contra ti para complicarte la situación y hacer tu vida más complicada. Asegúrate de mantener la cuenta de los puntos que te quedan al final de la sesión. Ya que si tienes más que tu Tasa de Refresco, comenzarás la siguiente sesión de juego con los puntos con los que acabaste.

Ganaste un buen puñado de puntos FATE durante la última sesión de juego y finalizaste con 5 de ellos. Tu Tasa de Refresco es 2, así que comenzarás la siguiente sesión de juego con 5 puntos FATE. Otro jugador acabó la sesión de juego tan sólo 1 punto FATE. Su tasa de Refresco es 3, así que comenzará la siguiente sesión con 3 puntos FATE, y no con el que le quedaba.

¿QUÉ TIPO DE ASPECTOS HAY?

Hay una infinita variedad de Aspecto, pero realmente no importa cómo los llamemos, ya que todos funcionan de un modo similar. La única diferencia es durante cuánto tiempo están en funcionamiento antes de desaparecer.

Aspectos del Personaje: Estos Aspectos están en tu hoja de personaje, como tu Alto Concepto o tu Problema. Describen rasgos de tu personalidad, detalles importantes de tu pasado, relaciones con otros, objetos o títulos importantes que posees, problemas que tienes que solucionar, metas en las que estás trabajando o reputación y obligaciones que debes mantener. Estos Aspectos sólo cambian bajo circunstancias realmente inusuales, la mayoría nunca lo harán.

Ejemplos: Capitán del velero Kadiuss; Huyendo del Círculo; Atento a los detalles; Debo proteger a mi hermano.

Aspectos de Situación: Estos Aspectos describen el lugar y circunstancias donde tiene lugar la acción. Esto incluye Aspectos que creas o descubres usando la acción de Crear una Ventaja. Un Aspecto de Situación se desvanece cuando acaba la escena de la que es parte, o cuando alguien realiza una acción que lo cambia o elimina. En esencia, dura tanto como dura el elemento de la situación que lo representa.

Por ejemplo: En llamas; Luz Solar Brillante; Turba de Gente Enfurecida; Derribado.

Para quitar de en medio un Aspecto de Situación, puedes intentar una acción de Superar para eliminarla, siempre que puedas idear un modo de que tu personaje pueda hacerlo (echar un cubo de agua en ese Incendio Furioso, usar una maniobra evasiva para quitarte a ese barco pirata que está Pegado a tus Talones. Un oponente puede usar una acción de Defender para tratar de mantener el Aspecto, si puede también describir un modo de hacerlo.

Consecuencias: Estos Aspectos representan heridas o traumas duraderos que ocurren cuando el personaje es herido por un ataque. Se desvanecen con el tiempo, tal como se describe en *¡Ouch! Daño, Estrés y Consecuencias*.

Por ejemplo: Tobillo Torcido; Miedo a las Arañas; Contusión; Baja autoestima.

Empuje: el Empuje es un Aspecto Temporal que puede utilizar una vez (consulta *¿Qué es lo que puedes hacer con los Aspectos?* más adelante), después se desvanece. El Empuje que no se utilice se pierde al finalizar la escena donde se ha creado o cuando la ventaja que lo representa deja de existir. El Empuje representa una breve y fugaz ventaja en los conflictos.

Por ejemplo: Marcado; Distráido; Terreno inestable; Una piedra en su bota

¿QUÉ PUEDES HACER CON LOS ASPECTOS?

Hay tres grandes cosas que puedes hacer con los Aspectos: *Invocar un Aspecto*, *Forzar un Aspecto* o usar un Aspecto para *Establecer Hechos*.

INVOCAR UN ASPECTO

Puedes Invocar un Aspecto para conseguir una bonificación o hacer las cosas un

poco más complicadas a tus oponentes. Puedes Invocar un Aspecto que a) Conozcas, y b) Puedas explicar cómo lo utilizas en tu beneficio - incluyendo cómo utilizar los Aspectos de los otros personajes en la situación. Normalmente, Invocar un Aspecto te cuesta un punto FATE, así que dale uno de tus contadores representando tus puntos FATE al DJ (o a otro jugador, si el conflicto es contra él). Para Invocar un Aspecto necesitas describir cómo te ayuda en la actual situación.

- ✧ *Ataco a ese zombi con mi espada. Sé que los zombis son Muy Lentos, eso debería ayudarme.*
- ✧ *Quiero asustar de verdad a este tipo. He escuchado que tiene Miedo a las Serpientes, así que voy a soltar una serpiente en su dormitorio.*
- ✧ *Ahora que el guardia está Distráido, debería ser capaz de colarme.*

¿QUÉ TE APORTA EL INVOCAR UN ASPECTO? ELEGIR UNO DE LOS SIGUIENTES EFECTOS:

- ✧ **Añadir una bonificación de +2 al total de tu tirada.** Esto te cuesta un punto FATE.
- ✧ **Volver a tirar los dados.** Esta opción es la mejor cuando has hecho una tirada realmente mala con los dados (como un -3 o un -4). Esto te cuesta un punto FATE
- ✧ **Enfrentarte a un oponente con el Aspecto.** Puedes utilizar esta opción cuando tu oponente esté tratando de hacer algo y tú crees que un Aspecto existente puede dificultárselo. Por ejemplo: un matón alienígena quiere desenfundar su pistola blaster con intenciones hostiles, pero él está Cubierto de Deshechos; puedes gastar un punto FATE para Invocar ese Aspecto y de este modo incrementar la dificultad de su tirada en +2.
- ✧ **Ayudar a un aliado con el Aspecto.** Puedes usar esta opción cuando un amigo necesita ayuda y crees que un aspecto existente podría hacer las cosas más fáciles. Gastas un punto FATE para Invocar el Aspecto, y tu amigo recibe un +2 a su tirada.

Importante: Sólo puedes invocar un Aspecto una vez en una determinada tirada, de modo que no puedes gastar un puñado de puntos FATE en un único Aspecto y conseguir una gran bonificación en la misma tirada. Si vas a Invocar un Aspecto para añadir una bonificación o repetir una tirada espera hasta que hayas tirado los dados. ¡No tiene sentido gastar un punto FATE si no es necesario!

Invocaciones Gratuitas: A veces podrás Invocar un Aspecto de forma gratuita, sin pagar un punto FATE. Si has descubierto o creado un Aspecto con la acción de Crear una Ventaja, la primera Invocación que se hace sobre él (ya seas tú o un

aliado) es gratuita (y si has tenido éxito con estilo entonces no sólo será la primera, sino también la segunda). Si has provocado que el oponente deba anotar una Consecuencia a causa de un Ataque, tú o un aliado podéis invocarla una vez de manera gratuita. El Empuje es un Aspecto de un tipo especial que permite una única invocación gratuita, y después se desvanece.

FORZANDO ASPECTOS

Si estás en una situación donde el hecho de tener cierto Aspecto o estar cerca de cierto Aspecto convierte tu vida en algo más dramático o complicado, cualquier otro en la mesa (normalmente el DJ) puede Forzar el Aspecto. El Forzado es la manera más común de los jugadores de ganar más puntos FATE.

Hay varios tipos de Forzado

Forzado de Decisión: Este tipo de Forzado sugiere la respuesta a una decisión que tu personaje debe tomar. Si tu personaje es la Princesa de Alaria, por ejemplo, tal vez tendrías que decidir quedarte y liderar la defensa del castillo real de Alaria en vez de huir a un lugar seguro. O si tienes una Vena Desafiante, tal vez no puedas evitar fanfarronear ante el Capitán de la Guardia cuando te pregunte qué estás haciendo cerca del palacio real a esas horas...

Forzado de Suceso: Otras veces un Forzado refleja cuando algo ocurre para complicarte la vida. Si tienes Suerte Extraña, ten por seguro que serás confundido con ese criminal al que todos buscan, tropezarás con alguien en apuros que pedirá tu ayuda o encontrarás un extraño mapa del tesoro...

En cualquier caso, cuando un Aspecto es Forzado en tu contra, la persona que lo ha Forzado te ofrece un punto FATE y sugiere que tal vez el Aspecto pueda tener cierto peso en la decisión que quieres tomar o que ocurre un suceso particular. Podéis hablar sobre ello y negociarlo, proponer giros o cambios al Forzado que se ha sugerido. Después de eso tendrás que decidir si aceptas o no el Forzado. Si estás de acuerdo, coges el punto FATE y haces que tu personaje tome la decisión sugerida u ocurre el suceso. Si lo rechazas, deberás pagar un punto FATE de tu propia reserva. Sí, eso significa que si no te quedan puntos FATE ¡no puedes rechazar un forzado!

Otros forzados: Esta es una especie de categoría cajón de sastre para cuando tus oponentes usan un Aspecto para complicarte las cosas. Usar el Aspecto de situación En la Penumbra, para darle a un ladrón un +2 a su tirada para atravesar

furtivamente tu vigilancia. Forzar tu Consecuencia de Tobillo Torcido para añadir un +2 a tu dificultad para trepar por el balcón, etc.

ESTABLECER HECHOS

La última cosa que los Aspectos pueden hacer es establecer hechos en el juego. No tienes que gastar puntos FATE, tirar dados ni nada para hacer que esto ocurra. Por el mero hecho de tener el Aspecto de Caballero de Beltrania ya has establecido que tu personaje es un Caballero y que pertenece a la orden de Beltrania, que además deberá existir en el escenario. Tener el Aspecto de Enemigo Mortal de los Brujos Rojos establece que el escenario contará con una organización llamada los Brujos Rojos y que están tras de ti por algún motivo. ¿Lo vas cogiendo?

Cuando estableces un hecho en el escenario de este modo, asegúrate de hacerlo cooperando con los otros jugadores. Si la mayor parte de ellos quieren jugar en un escenario sin determinadas características, no deberías de modo unilateral introducirlas en el escenario a través de un Aspecto. Intenta que todos los hechos que establezcas a través de tus Aspectos hagan el juego más divertido para todos.

ESCRIBIENDO BUENOS ASPECTOS

Cuando estés pensando en escribir un buen Aspecto (estamos hablando de Aspectos de personaje y de situación aquí), piensa acerca de dos cosas:

- ▲ Cómo puede el Aspecto ayudarte cuando lo invoques.
- ▲ Cómo puede el Aspecto perjudicarte cuando sea forzado contra ti.

Por ejemplo:

¡Te atraparé, Stendahl!

-Invoca este Aspecto cuando actúes contra Stendhal para mejorar tus oportunidades.

-Consigue un punto FATE cuando tu odio por Stendahl te haga cometer una estupidez para capturarlo.

Con los nervios a flor de piel

-Invoca este Aspecto cuando estar extremadamente atento y vigilante pueda ayudarte.

-Consigue un punto FATE cuando esto te provoque estar alterado y distraído por amenazas que no existen.

Obviamente, tu Aspecto de Problema debe causarte problemas (y de este modo hacer la vida de tu personaje más interesante a la vez que te hace ganar puntos FATE) así que está bien si es un poco unidimensional, pero otros Aspectos de Situación y de Personaje deben ser más ambiguos.

PROEZAS

Las Proezas son trucos, maniobras o técnicas que tiene tu personaje y que le permiten cambiar los modos en que funcionan los Enfoques de tu personaje. Normalmente eso significa que consigues una bonificación de ciertas situaciones, pero a veces te proporciona una habilidad especial u otra característica. Una Proeza puede reflejar también equipo exótico, especialidad o de gran calidad al que tu personaje tiene acceso y que le da una ventaja sobre otros personajes.

No hay una lista definitiva de Proezas desde la que elegir; como con los Aspectos, cada uno debe componer sus propias Proezas. Hay dos plantillas básicas que te guiarán para escribir tus Proezas, así que tienes una base sobre la que trabajar.

El primer tipo de Proeza te proporciona una bonificación de +2 cuando usas un Enfoque determinado en una situación concreta. Usa la siguiente plantilla.

Porque yo [describe el modo en que eres excepcional, tienes una pieza chula de equipo, o eres asombroso de otra manera], consigo un +2 cuando de modo [escoge: Cautó, Ingenioso, Llamativo, Contundente, Rápido, Furtivo] [escoge una: Ataco, Defiendo Creo una Ventaja, Supero] cuando [describe una situación].

Por ejemplo:

- ▲ *Porque yo soy un Zalamero, consigo un +2 cuando de modo Furtivo, Creo una Ventaja cuando estoy conversando con alguien.*
- ▲ *Porque yo soy un Amante de los Acertijos, consigo un +2 cuando de modo Ingenioso, Supero un obstáculo que consiste en un acertijo, puzzle o similar.*
- ▲ *Porque soy un Duelista de Primera, consigo un +2 cuando de modo Rápido, Ataco a un enemigo en una lucha de espadas uno contra uno.*
- ▲ *Porque yo Soy Un Experto con el Escudo de Cometa, consigo un +2 cuando de modo Contundente, Defiendo usando un Escudo de Cometa en combate cuerpo a cuerpo.*

A veces, si la circunstancia es especialmente restrictiva, puedes aplicar la Proeza para dos acciones, Crear una Ventaja y Superar.

El segundo tipo de Proeza te permite hacer algo realidad, hacer algo chulo, o de otro modo ignorar las reglas de algún modo. Usa la siguiente plantilla:

Porque yo [describe el modo en que eres excepcional, tienes una pieza chula de equipo, o eres asombroso de otra manera], una vez por sesión de juego puedo [describe algo chulo que puedes hacer].

Por ejemplo:

-Porque yo estoy Bien Conectado, una vez por sesión de juego puedo encontrar a un aliado útil en el lugar adecuado.

-Porque yo Soy Más Rápido que un Leopardo, una vez por sesión de juego puedo presentarme en cualquier sitio siempre que pueda llegar corriendo hasta allí y sin importar desde donde salga.

Estas plantillas existen para darte una idea de cómo se crean las Proezas, pero no te sientas obligado a seguirlas de forma exacta si tienes una buena idea. Si quieres leer más sobre la creación de Proezas, puedes leer el capítulo de Habilidades y Proezas en FATE Core.

CAPÍTULO 7- LA EXPERIENCIA

MEJORANDO EN HACER COSAS: AVANCE DE LOS PERSONAJES

La gente cambia. Tus habilidades mejoran cuando practicas. Tus experiencias vitales se acumulan y dan forma a tu personalidad. FAE refleja esto mediante el Avance del Personaje, lo que te permite cambiar tus Aspectos, Proezas, y mejorar las puntuaciones de tus Enfoques. Haces esto cuando tu personaje alcanza un Hito.

HITOS

Las historias en las series de televisión, cómics, películas e incluso videojuegos continúan de capítulo en capítulo y de temporada en temporada. A Frodo le costó tres gruesos libros llevar el Anillo Único al Monte del Destino. Aang tardó tres temporadas en derrotar al Lord del Fuego. ¿Vas pillando la idea? FAE puede contar ese tipo de historias; puedes jugar muchas sesiones de juego seguidas utilizando los mismos personajes (a esto se le suele llamar, una campaña) y la historia se va ampliando sobre si misma.

Pero dentro de estas historias largas, existen arcos argumentales cortos, episodios de una serie de televisión o un número concreto de un cómic, donde se cuenta una historia cerrada. FAE puede hacer eso también, incluso dentro de una campaña más larga. En FAE, llamamos a estas historias cerradas Hitos, de los cuales hay Hitos Pequeños para historias cortas, o realmente grandes para el final de muchas sesiones de juego. FAE reconoce tres tipos de Hitos, y cada de ellos te permite cambiar tu personaje de cierta manera.

Hito Menor

Un Hito Menor normalmente sucede al final de una sesión de juego, o cuando se resuelve una parte de la historia. En vez de hacer tu personaje más poderoso, este tipo de Hitos trata más de cambiar tu personaje, de ajustarlo en respuesta a lo ocurrido en la historia si fuera necesario. A veces no tiene sentido sacar ventaja de un Hito Menor, pero siempre tienes la oportunidad si lo necesitas.

Después de un Hito Menor puedes escoger una de las siguientes opciones (y sólo una de ellas):

- ✦ Cambiar las puntuaciones entre dos Enfoques.
- ✦ Renombrar un Aspecto que no sea tu Alto Concepto.
- ✦ Cambiar una Proeza por otra Proeza diferente.
- ✦ Escoger una nueva Proeza (y ajustar tu Tasa de Refresco, si ya tienes tres Proezas).

Además, si tienes una Consecuencia Moderada, comprueba si ya ha estado activa por al menos dos sesiones. Si es así, puedes eliminarla.

Hito Significativo

Un Hito Significativo ocurre al final de un escenario o con la conclusión de un gran evento de la trama (o, si dudas si se ha producido, al final de dos o tres sesiones de juego). Al contrario que con los Hitos Menores, que implican principalmente cambios, los Hitos Significativos tratan sobre aprender cosas nuevas, los problemas y retos vividos han hecho a tu personaje más capaz.

Además de los beneficios de un Hito Menor, ganas además uno de los siguientes:

- ✦ Si tu personaje tiene una Consecuencia Severa que haya estado activa por al menos dos sesiones de juego, puedes borrarla.
- ✦ Incrementa la puntuación de uno tus Enfoques en un punto.

Hitos Mayores

Los Hitos Mayores solo suelen ocurrir cuando algo que ha pasado en la campaña lo sacude todo, el final de un amplio arco argumental, la derrota de uno de los villanos principales, u otros eventos a gran escala que tendrán consecuencias en todo tu mundo de juego.

Estos Hitos tratan sobre ganar más poder. Los retos de ayer ya no son suficientes para amenazar de nuevo a los personajes, y las amenazas del mañana necesitarán que los personajes sean mucho más experimentados, mucho más organizados y determinados para poder enfrentarlas.

Alcanzar un Hito Mayor otorga los beneficios de un Hito Significativo y un Hito Menor. Además puedes escoger una de las opciones siguientes:

- ✦ Incrementa en un punto tu Tasa de Refresco.
- ✦ Escoge una nueva Proeza (opcional, resta un punto de tu Tasa de Refresco si ya tienes tres Proezas).
- ✦ Renombra el Alto Concepto de tu personaje (opcional).
- ✦ Ganas una nueva casilla de Estrés en uno de los marcadores (hasta un máximo de 4 casillas).

Incrementando las Puntuaciones tus Enfoques

Cuando incrementes la puntuación de uno de tus Enfoques sólo debes recordar una única regla: no puedes incrementar la puntuación de ningún Enfoque por encima de Soberbio (+5).

CAPÍTULO 8 .— EL DIRECTOR DE JUEGO

SIENDO EL DJ

El DJ tiene muchas responsabilidades, como presentar el conflicto a los jugadores, controlar a los PNJ, ayudar a todos a aplicar las reglas a la situación concreta del juego.

Hablemos acerca de los trabajos del DJ.

APRENDIENDO CÓMO SER UN DJ

Ser un DJ y dirigir el juego puede parecer intimidante y difícil al principio. Es una habilidad que requiere de cierta práctica dominar, así que no te preocupes, serás mejor cuanto más lo hagas. Si quieres leer más acerca del arte de dirigir FATE, hay varios capítulos en el manual de FATE Core que deberías consultar: Dirigiendo el Juego; Escenas Sesiones y Escenarios; y El Juego Largo son particularmente útiles. FATE Core está disponible de forma gratuita (en inglés) en www.evilhat.com

Ayudar a Construir Campañas

Una campaña es una serie de partidas en las que juegas con los mismos personajes, donde la historia se construye sobre los hechos ocurridos en sesiones anteriores. Todos los personajes deben colaborar con el DJ en planear el funcionamiento de la campaña. Normalmente eso es una conversación entre todos vosotros para decidir qué clase de FAE queréis jugar, en qué clase de mundo queréis vivir, y qué clase de tipos malos tiene. Hablad acerca de cómo de serio queréis que sea vuestro juego y cuánto queréis que dure.

Construir Escenarios y Dirigir Sesiones de Juego

Un escenario es un arco argumental corto de una historia, el tipo de historia corta que quedaría encapsulada en uno o dos capítulos de una serie de televisión de aventuras, incluso siendo parte de una historia mucho mayor. Normalmente puedes dejar cerrado un escenario en un periodo de una a tres sesiones de juego, asumiendo que juegos de tres a cuatro horas cada vez. Pero ¿Qué es un escenario, y cómo puedo construir uno?

Escenarios

Un escenario necesita dos cosas: Un villano con un objetivo, y una razón para que los personajes no puedan ignorarlo.

- ✦ **Un Villano con un Objetivo:** Probablemente ya te habrás dado cuenta de esto. La oposición principal para los personajes en la campaña, o uno de sus aliados, es probablemente tu villano.
- ✦ **Algo que los Personajes no Puedan Ignorar:** Ahora debes dar a los PJ un motivo para preocuparse. Asegúrate de que el objetivo del villano es algo que lo enfrente con los PJ, de modo que tendrán que hacer algo al respecto o les ocurrirán cosas malas a ellos mismos o a gente o cosas que ellos valoren.

Dirigiendo Sesiones de Juego

Ahora que el villano está haciendo algo a lo que los PJ están prestando atención, es el momento de darles cuerda. A veces el mejor modo de hacerlo, especialmente en la primera sesión de un nuevo arco argumental, es ponerle directamente en medio de la acción. Una vez los PJ saben que deberían preocuparse por lo que está ocurriendo, tan sólo apártate y deja que ellos se ocupen.

Dicho esto, hay un puñado de tareas que el DJ tiene que hacer para dirigir la sesión.

- ✦ **Dirigir escenas:** Una sesión está compuesta de escenas individuales. Decide dónde comienza, quién está en ella y qué está ocurriendo. Decide cuándo todas las cosas interesantes de la escena ya de han jugado y finaliza la escena.
- ✦ **Decidir sobre las reglas:** Cuando alguien tenga una pregunta sobre cómo deben aplicarse las reglas, tú tienes la última palabra.
- ✦ **Establecer dificultades:** Decides cómo de difíciles deben ser las tareas.
- ✦ **Interpretar los PNJ:** Cada jugador controla su propio personaje pero tú controlas al resto, incluyendo a los villanos.
- ✦ **Mantener las cosas en movimiento:** Si los jugadores no saben qué hacer a continuación, es tu trabajo darles un buen empujón. Nunca dejes que las cosas queden demasiado empantanadas ya sea por la indecisión o porque no tienen suficiente información. Haz algo para sacudir las cosas.
- ✦ **Asegúrate de que todos tienen una oportunidad de ser impresionantes:** Tu objetivo no es derrotar a los jugadores, sino desafiarlos. Asegúrate que cada personaje tiene una oportunidad de ser la estrella de vez en cuando, desde el guerrero grande y fiero hasta el escurridizo ladrón.

ESTABLECER LOS NIVELES DE DIFICULTAD

Cuando un personaje está oponiéndose a otro PJ o a un PNJ, sus tiradas ya te han proporcionado la oposición en un conflicto, competición, o reto. Pero si no hay una oposición activa, tienes que decidir cómo de difícil es la tarea.

Las dificultades bajas son mejores cuando quieres dar a los PJs una oportunidad de lucirse y destacar. Las dificultades cercanas a las puntuaciones de sus Enfoques son mejores cuando quieres crear tensión pero no abrumarles. Las dificultades altas son la mejor forma de enfatizar cómo de extremas o inusuales son las circunstancias y hacerles poner toda la carne en el asador.

Reglas Generales

- ⤴ Si la tarea no es muy difícil en absoluto, dale una dificultad de Mediocre (+0) o dile al personaje que ha tenido éxito sin necesidad de tirar los dados.
- ⤴ Si puedes pensar en al menos una razón por la que la tarea sea difícil, elige una dificultad de Aceptable (+2).
- ⤴ Si la tarea es extremadamente difícil, elige Genial (+4).
- ⤴ Si la tarea es de una dificultad imposible, elige una dificultad tan alta como tenga sentido. Los personajes tendrán que usar algunos puntos FATE y necesitarán bastante ayuda para tener éxito.

Regla Opcional: Números Objetivo Relacionados con los Enfoques

A veces el ser Cuidadoso haces las cosas más fáciles, pero otras veces tan sólo las hace más largas. El DJ puede querer ajustar los números objetivo aumentándolos o disminuyéndolos en 1 o 2 puntos dependiendo si has escogido un Enfoque adecuado o un más problemático. Esto complica un poco las cosas, pero para algunos grupos merece la pena.

CAPÍTULO 2.- VILLANOS Y MONSTRUOS

LOS VILLANOS

Cuando crees a un villano, puedes crear sus estadísticas del mismo modo que harías un personaje, con sus Enfoques, Aspectos, Estrés y Consecuencias. Deberías reservar esto para villanos importantes o recurrentes que están pensados para poner a los PJ en verdaderas dificultades, pero o debería haber más que uno o dos de estos en un escenario.

Patanes: Otros villanos son los Patanes, matones o monstruos sin nombre, secuaces que están ahí para hacer el día un poco más difícil para os personajes, pero están diseñados para ser quitados del medio con más o menos con facilidad, especialmente por PJs poderosos.

Así es como creas sus estadísticas:

1. Haz una lista de aquello en lo que este Patán es hábil. Tiene un +2 a todas las tiradas para tratar con ese tipo de cosas.
2. Haz una lista de aquello en lo que este Patán es torpe. Tiene un -2 en todas las tiradas para tratar con ese tipo de cosas.
3. Todo lo demás tiene +0 a su tirada.
4. Dale al Patán un Aspecto o dos para reforzar aquello en lo que es bueno o malo, o si tiene un poder o vulnerabilidad particular. Está bien que los Aspectos de los Patanes sean realmente sencillos.
5. Los Patanes tienen cero, una o dos Casillas de Estrés en sus marcadores, dependiendo de cómo de duros quieres que sean.
6. Los Patanes no pueden tomar Consecuencias. Si se quedan sin Casillas de estrés (o no tienen ninguna), el próximo golpe los deja Fuera de Combate.

Matón Callejero de Arkania

Matón Callejero, Cobarde Cuando Está Solo

Hábil (+2) en: Intimidar a los demás, escaquearse cuando hay problemas.

Torpe (-2) en: Planear cosas.

Estrés: Ninguno (el primer golpe lo deja Fuera de Combate)

Asesino de Acero

Asesino de Acero, La Noche es Nuestra

Hábil (+2) en: Acechar, emboscar

Torpe (-2) en: Resistir frente una oposición decidida

Estrés: []1

Soldado de la Guardia

Soy un Soldado, Fácil de Sobornar

Hábil (+2) en: Luchar, Vigilar

Torpe (-2) en: Cualquier cosa que no sea luchar o vigilar.

Estrés: []1 []2

Grupos de Patanes: Si tienes un montón de matones de bajo nivel haciendo frente a los PJs puedes hacer tu trabajo mucho más fácil tratándolos como si fueran un grupo, o tal vez varios grupos. En vez de llevar la cuenta de una docena de villanos, puedes llevar la cuenta de tres grupos de cuatro matones cada uno. Cada uno de estos grupos actúa como un único personaje y tiene una serie de estadísticas del mismo modo que un único Patán.

1. Elige un par de cosas en las que son hábiles. Puedes escoger "Atacar en Grupo" como una de las cosas en la que el grupo es bueno.
2. Escoge un par de cosas en los que no son tan buenos.
3. Dales un Aspecto.
4. Dales una Casilla de Estrés por cada dos individuos en el grupo.

Banda de Matones

Hachas de Mano y Porras

Hábiles (+2) en: Atacar en grupo, asustar gente inocente

Torpes (-2) en: Planear por adelantado, luchar cuando los superan en número.

Estrés: []1[]2 (4 matones)

FATE Core tiene otra manera de manejar esto llamada Turbas (consulta la sección "Creando la Oposición" en el capítulo Dirigiendo el Juego de FATE Core. Siéntete libre de usar la opción que prefieras. Date cuenta de que esto puede dar lugar a turbas muy poderosas a menos que comiences con Patanes extremadamente débiles o si quieres dar a tus personajes un desafío serio, en cuyo caso sería un modo de hacerlo.

Creative Commons Attribution 3.0 Unported



Usted es libre de:

- Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.
- El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.
- No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Avisos:

- No tiene que cumplir con la licencia para aquellos elementos del material en el dominio público o cuando su utilización esté permitida por la aplicación de una excepción o un límite.
- No se dan garantías. La licencia puede no ofrecer todos los permisos necesarios para la utilización prevista. Por ejemplo, otros derechos como los de publicidad, privacidad, o los derechos morales pueden limitar el uso del material.

IDENTIDAD

PERSONAJE

APARIENCIA



ASPECTOS

ALTO CONCEPTO

PROBLEMA

PROEZAS

ENFOQUES

CAUTO

INGENIOSO

LLAMATIVO

CONTUNDENTE

RÁPIDO

FURTIVO

ESTRÉS FÍSICO

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

2	
4	
6	
2	

ARMA

TIPO

DAÑO

ARMADURA

TIPO

PROT.

ESCUDO

TIPO

DEF.

ASPECTO TEMPORAL

PUNTOS FATE Y TASA DE REFRESCO

PUNTOS
FATE

TASA DE
REFRESCO