

RESUMEN DE REGLAS

La escala (p. 9)

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

Tiempo real (p. 194)

- **Intercambio:** el tiempo que cada jugador tiene en un turno.
- **Escena:** el tiempo necesario para resolver una acción.
- **Partida:** el tiempo que se juega en una sesión.
- **Aventura:** un episodio.
- **Arco:** una temporada.
- **Campaña:** todas las partidas de una ambientación.

Tirada de habilidad

(p. 130)

Tira cuatro **dados Fate** y añade el valor de la **habilidad**. Compáralo con el de tu oponente. Por cada paso en la escala en el que superes a tu oponente ganas un **aumento**.

Tipos de oponentes

(p. 131)

- **Activo:** otro personaje que tira contra ti.
- **Pasivo:** un valor estático en la escala.

Los cuatro resultados (p. 132)

- **Fallo:** tu acción falla, o tiene éxito pagando un coste alto.
- **Empate (0 aumentos):** éxito con un coste bajo.
- **Éxito (1-2 aumentos):** éxito sin coste alguno.
- **Éxito crítico (+3 aumentos):** éxito con un beneficio adicional.

Las cuatro acciones (p. 134)



Superar: superar un obstáculo.



Crear una ventaja: invocar un aspecto de forma gratuita.



Atacar: dañar a otro personaje o cosa.



Defender: prevenir ataques o ventajas contra ti.

Reducir el daño (p. 160)

Tacha una de las casillas de estrés de valor igual o superior al del ataque, coge una o más consecuencias, o combina ambas opciones. Si no puedes reducir el daño a cero, eres derrotado.

Consecuencias (p. 162)

- **Leve:** -2 al valor del ataque.
- **Moderada:** -4 al valor del ataque.
- **Grave:** -6 al valor del ataque.
- **Extrema:** -8 al valor del ataque y cambio permanente de un aspecto del personaje.

Curación (p. 164)

- **Leve:** superar Bueno (+2), una escena entera.
- **Moderada:** superar Enorme (+4), una partida entera.
- **Grave:** superar Fantástico (+6), una aventura entera.

Tipos de aspectos (p. 56)

- **Aspectos de la ambientación:** elegidos durante la creación de la ambientación.
- **Aspectos de personajes:** permanentes, elegidos durante la creación del personaje.
- **Aspectos temporales:** duran una escena, hasta que se superen o sean irrelevantes.
- **Impulsos:** dura hasta que sea invocado.
- **Consecuencias:** dura hasta que se recupere.

Invocar aspectos (p. 68)

Gasta un punto de destino o una invocación gratuita. Elige uno:

- +2 a una tirada de habilidad.
- Repite la tirada.
- Trabajo en equipo: +2 a la tirada de otro personaje contra un oponente pasivo relevante.
- Obstáculo: +2 a un oponente pasivo.

Las invocaciones gratuitas se apilan entre sí y con las de pago.

Forzar aspectos (p. 71)

Acepta una complicación a cambio de un punto de destino.

- **Basado en un evento:** Tienes el aspecto _____ y estás en una situación _____, así que tendría sentido que (por desgracia) te pase _____. Maldita sea.
- **Basado en una decisión:** Tienes el aspecto _____ y estás en una situación en la que _____, así que tendría sentido que decidieras _____, lo cual acaba mal cuando _____.

Recuperación (p. 80)

Empieza cada partida con una cantidad de puntos de destino igual a tu recuperación. Si terminaste la última partida con más puntos de destino, conservas esos puntos extra. Al final de la partida, vuelves a tener los mismos puntos que tu recuperación.

Gastar puntos de destino

(p. 80)

Gasta un punto de destino para:

- Invocar un aspecto.
- Activar una proeza.
- Rechazar un forzado.
- Declarar un detalle de la historia.

Desafíos (p. 147)

- Deberá hacerse una tirada de superar por cada obstáculo u objetivo que requiera una habilidad diferente.
- Para determinar el resultado final, interpreta de forma conjunta el fallo, el coste y el éxito de cada tirada.

Competiciones (p. 150)

- Los personajes en conflicto tiran por la habilidad apropiada.
- Quien obtenga el resultado más alto obtiene una victoria.
- Si tienes un éxito crítico y el otro no, la victoria es doble.
- Si los resultados más altos empatan entre sí, nadie gana y sucede un giro inesperado.
- El primer participante que consiga tres victorias gana la competición.

Conflictos (p. 154)

- Crea la escena, describe el entorno en el que se desarrolla el conflicto, crea aspectos temporales y zonas, y determina quién participa y en qué bando está.
- Determina la iniciativa.
- Comienza el primer intercambio:
 - En tu turno, realiza una acción y determina su resultado.
 - En el turno de los demás, defiéndete o responde a sus acciones cuando sea necesario.
 - Cuando todos hayan jugado su turno, empieza un nuevo intercambio.
- El conflicto termina cuando todos los miembros de un bando son derrotados o se han rendido.

Ganar puntos de destino

(p. 81)

Ganas un punto de destino cuando:

- Aceptas un forzado.
- Invocan uno de tus aspectos en tu contra
- Te rindes en un conflicto.

GUÍA PARA EL VETERANO

Esta es una nueva versión de Fate que desarrollamos para actualizar y unificar el sistema. A continuación tienes una guía con los principales cambios al sistema de versiones anteriores, como las usadas en *Spirit of the Century* o *The Dresden Files: El juego de rol*.

Creación de personaje y de la partida

- La creación de partidas es una variante de la creación de ciudades para Dresden, pero bastante reducida. Como mínimo tienes que crear dos aspectos llamados “problemas” y que definirán tu partida. Tienes la opción de profundizar y añadirle aspectos a rostros y localizaciones.
- En esta edición de Fate hay menos aspectos, y recortamos el número de fases a tres: una aventura importante y dos apariciones como estrella invitada. Nos dimos cuenta de que es más sencillo inventarse cinco buenos aspectos que siete o diez. Y como por otro lado hay aspectos de ambientación y es posible crear aspectos temporales, tampoco es que os vayan a faltar cosas para invocar o forzar.
- Si tu partida va a usar un montón de extras, o si hay cosas específicas que quieres que cada persona describa con aspectos (como su especie o nacionalidad), puedes subir el número de huecos para aspectos. No te recomendamos que uses más de siete; nuestra experiencia es que cuando tienes muchos aspectos hay algunos que acaban por olvidarse.
- Si has jugado a *The Dresden Files: El juego de rol* recordarás que en esa versión usábamos las columnas de habilidad en vez de la pirámide. En esta versión de Fate queríamos que la creación de personajes fuera lo más rápida y accesible posible, así que nos decantamos por una pirámide Enorme (+4). Si prefieres usar una columna, adelante: dispones de 20 puntos de habilidad. La columna de habilidades no ha desaparecido del todo, pero ahora solo se usa para los avances (página 258).
- 3 puntos de recuperación y 3 proezas gratuitas. Las casillas de estrés funcionan exactamente igual que en *The Dresden Files: El juego de rol*.

Aspectos

- Las invocaciones gratuitas se pueden apilar con las normales o en conjunto con otras invocaciones gratuitas en el mismo aspecto. Además, un aspecto puede soportar más de una invocación gratuita al mismo tiempo.
- Invocar un aspecto vinculado a otro jugador le da a este un punto de destino al final de la escena.
- Los forzados se dividen en dos clases específicas: decisiones y eventos. Esto no cambia su funcionamiento, es más una clarificación, pero merece la pena mencionar el cambio.
- Los aspectos de escena han sido rebautizados como aspectos temporales, para eliminar confusiones sobre su flexibilidad a la hora de usarlos.

Acciones y demás

- La lista de acciones se ha reducido bastante, y ahora solo hay cuatro: superar, crear una ventaja, atacar y defender. El movimiento ha pasado a formar parte de la acción de superar; crear una ventaja ha unificado las acciones de evaluar/declarar/maniobrar bajo una sola denominación; y ahora los bloqueos pueden realizarse de diferentes formas.
- El sistema ya no se basa en un sistema binario de éxito/fallo. Ahora hay cuatro resultados: fallo (o éxito pagando un coste alto), empate (o éxito a un coste menor), éxito y crítico. Cada resultado tiene un efecto mecánico o narrativo, basado en la acción que lo haya producido. El crítico es básicamente igual al de las versiones anteriores de Fate, pero el efecto es más global.
- Los desafíos y competiciones han sido rediseñados y ahora son mucho más simples.
- Los límites de zona se han reemplazado por el uso de aspectos temporales a la hora de determinar si hace falta tirar para moverse. La acción de moverse una zona será gratuita siempre que no haya nada que se interponga en el camino.
- En ese sentido, las acciones secundarias y los modificadores de habilidad han desaparecido del todo. O hay algo que haga interesante la tirada, o no lo hay.
- También se ha simplificado bastante el trabajo en grupo: todo aquel que tenga al menos Normal (+1) en la habilidad le suma +1 a la persona con el nivel de habilidad más alto.

Creación de aventuras

- Nos parece que los nuevos consejos son bastante mejores.

Extras

- Existen. Mientras que los anteriores juegos Fate tenían una forma específica de gestionar los poderes, gadgets y demás, ahora tienes una variedad de opciones para elegir que se aprovecha de lo fácil que resulta manipular el sistema.



Character Creation Worksheet

CHARACTER IDEA

High Concept Aspect

Trouble Aspect

Motto

PHASE TRIO

Phase One: Your Adventure

Phase One Aspect

Phase Two: Crossing Paths

Phase Two Aspect

Phase Three: Crossing Paths Again

Phase Three Aspect

SKILLS

- One at Great (+4)
- Two at Good (+3)
- Three at Fair (+2)
- Four at Average (+1)

STUNTS & REFRESH

- Three Stunts – Refresh of 3
- Four Stunts – Refresh of 2
- Five Stunts – Refresh of 1

STRESS & CONSEQUENCES

- Average or Fair Physique gives you a 5-point physical stress box.
- Good or Great Physique gives you 3- and 4-point physical stress boxes.
- Superior Physique gives you 3- and 4-point physical stress boxes and an additional mild consequence slot.
- Average or Fair Will gives you a 3-point mental stress box.



Game Creation Worksheet

Game Name

Setting/Genre

ISSUES

Current Issues

Resolving Issues

FACES AND PLACES

Names

Issues / Aspects

Names

Issues / Aspects

Names

Issues / Aspects

Names

Issues / Aspects

Names

Issues / Aspects

Names

Issues / Aspects

DIALS

Number of aspects

5

Number of phases

5

Skill cap

Great (+4)

Skill pyramid or columns

Pyramid

Number of columns

10/5

Refresh rate

5

Number of initial stats

5

Types of stats tracks

Physical and mental

Default number of stats boxes

2

Default consequence slots

2/3/5

SKILLS

STUNTS AND EXTRAS

ID	
RANDOM	
A random character is chosen, whose character is chosen from the system's database.	
3	

FATE

CORE SYSTEM

ASPECTS
The character is the "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character.

SKILLS	Superb (+3) Great (+2) Good (+1) Fair (+0) Average (+0)	Prayer Athletics Strength Stamina Charisma	Stealth Persuasion Rapport Deception Will
---------------	---	--	---

EXTRAS
The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character.

STUNTS
The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character.

PHYSICAL STRESS (Physique)
The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character.

CONSEQUENCES
The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character. The character is a "strong" character.

3

SYMBOLS

1. **Normal** - These are the most common.

3

3

SPECTS

1. **Normal** - These are the most common.

2. **Normal** - These are the most common.

3. **Normal** - These are the most common.

4. **Normal** - These are the most common.

5. **Normal** - These are the most common.

SKILLS

Superb (+3)

Good (+2)

Good (+2)

Fair (+2)

Average (+1)

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

Acrobatics

STUNTS

1. **Normal** - These are the most common.

2. **Normal** - These are the most common.

3. **Normal** - These are the most common.

4. **Normal** - These are the most common.

CONSEQUENCES

1. **Normal** - These are the most common.

2. **Normal** - These are the most common.

3. **Normal** - These are the most common.

PHYSICAL STRESS (Physique)

1. **Normal** - These are the most common.

2. **Normal** - These are the most common.

3. **Normal** - These are the most common.

MENTAL STRESS (Will)

1. **Normal** - These are the most common.

2. **Normal** - These are the most common.

3. **Normal** - These are the most common.

LEARN THE ANSWERS

A growing number of companies are turning to supply chain management, moving

2

FATE

CORE SYSTEM

ASPECTS

Walden's men, Hymns

Reviewed in the Collection of

Dr. Howard R. Barker, "Johnny Five" Plaza Artist

Not the First:

Executive Summary, Project Approval

SKILLS

Supernb (4+5)

Drink (4-6)

Wood (+5)

Paul (4+2)

 $\Delta\pi_{\text{H}_2\text{O}} (+10)$ **EXTRAS**

CELESTIA ANGLANA MUSIC

STUNTS

Stability Mechanisms CAN IMPROVE AIR QUALITY AND PROTECT THE ENVIRONMENT

Radway Ltd. can be placed in line of descent to above mentioned parents, with Mr. The Prince of Wales, Charles, Prince of Wales, and Mrs. Diana, Princess of Wales.

Talk) To enter it online, the official ball, representing your party about the five states. You entered, and a letter to report from each state and the final election. The letter and the

prudent to work under the existing law and to try to get the best possible results.

YOU CAN DRIVE IT ANYWHERE TO USE LOTS OF PLACES AND HAVE OTHERS GOAL POSTS AND BALLS AND BENCHES. YOU CAN DRIVE IT ANYWHERE TO USE LOTS OF PLACES AND HAVE OTHERS GOAL POSTS AND BALLS AND BENCHES.

PHYSICAL STRESS (Physique)

N

49

4

CONSEQUENCES

NE

1

1

MENTAL STRESS (MIIID)

N

4

4

1

1

IDENTIDAD

Nombre

Descripción

Capacidad de
imaginación

FATE

LABORIO

ASPECTOS

Descripción principal

Descripción

HABILIDADES

Percepción (+10)

Intelecto (+40)

Memoria (+10)

Manos (+10)

Movimiento (+10)

EXTRAS**PROEZAS****ESTRÉS FÍSICO 0**

1 2 3 4

ESTRÉS FÍSICO 0

1 2 3 4

CONSECUENCIAS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ÍNDICE

- acciones 86, 134, 174
- oponente activo 10, 131, 133
- arcos 195, 252, 298
- Armor ratings 277
- aspectos 3, 6, 12, 32, 34, 36, 40, 43, 44, 53, 56, 68, 76, 202, 210, 273
- ataque 140, 149, 153, 160
- boosts 58
- Regla de bronce 270
- campaigns 195, 252, 298
- challenges 147, 172, 173, 196
- character aspects 57, 228, 245, 256
- character creation 29, 262, 296
- character sheet 3, 292, 293, 294, 295
- compel 6, 12, 14, 71, 75, 81, 207, 211
- conceding 81, 167, 299
- conflicts 154, 205, 223
- consequences 7, 47, 50, 58, 162, 258, 260, 273
- contests 150, 173, 196
- cost 274
- create an advantage 70, 78, 136, 149, 153, 170, 175, 205, 223
- death 168
- decision compels 73
- defend 142, 159
- environmental hazards 208
- event compels 72
- exchanges 150, 159, 194
- extras 6, 184, 270
- faces 26, 229
- fail 132, 188
- Fate dice 3, 8, 130, 187
- fate points 3, 12, 48, 53, 56, 68, 71, 80, 82, 167
- free invocations 70
- full defense 159
- game aspects 24, 57, 229
- game creation 17, 182, 297
- gamemaster (GM) 3, 4, 82
- game time 194
- Regla de oro 185
- high concept 32, 52
- hit 140, 216
- invoke 6, 12, 68, 80, 210, 299
- issues 22, 57, 229
- ladder 9, 46, 80
- main NPCs 220
- hitos 248, 255, 256, 263, 276
- mobs 216
- movimiento 169
- multiple targets 205
- nameless NPCs 214
- non-player characters (NPCs) 4, 26, 82, 179, 213, 222, 236, 260, 266
- overcome 134, 147, 169
- oponente pasico 10, 131, 133, 191
- permission 274
- phases 38, 40, 42, 44
- places 26
- personajes jugadores (PCs) 4, 27, 30
- jugadores 3, 4
- problems 227
- recovery 164
- refresh 7, 49, 53, 56, 80, 87, 260
- escala 21, 184
- scenarios 181, 194, 226, 246, 298
- scenes 155, 178, 194, 238, 240, 298
- sessions 194, 298
- setting 20, 182
- shifts 10, 132, 140, 193
- Silver Rule 185
- situation aspects 58, 75, 136, 156, 170, 187
- skill cap 46, 260
- skill columns 258
- skill pyramid 46
- skills 7, 46, 53, 86, 96, 130, 202, 256, 258, 273, 283
- story questions 232
- story time 194, 200
- estrés 6, 47, 50, 86, 160, 273
- proezas 7, 48, 53, 80, 87, 202, 256, 273, 299
- éxito 132
- éxito a un coste 132, 189
- éxito crítico 132
- supporting NPCs 218
- taken out 168
- teamwork 174
- empate 132
- trouble 34, 53
- turn order 158
- Weapon ratings 277
- zonas 157, 169