

FATETM

BÁSICO



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 un conflicto o situación.
- **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 reducido o 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

Supera diferentes objetivos relacionados con tu habilidad.

- **Fallo:** No lo consigues, o lo consigues a un alto coste.
- **Empate:** Lo consigues, pero con un coste menor.
- **Éxito:** Lo consigues, sin coste extra.
- **Éxito crítico:** Lo consigues y obtienes un impulso.



CREAR UNA VENTAJA

Crea un aspecto temporal / Aprovecha un aspecto existente.

- **Fallo:** No creas el aspecto, o lo creas y otro personaje que te perjudique obtiene una invocación gratuita / Otro personaje que te perjudique obtiene una invocación gratuita.
- **Empate:** Creas un impulso / Obtienes una invocación gratuita.
- **Éxito:** Creas un aspecto temporal con una invocación gratuita / Obtienes una invocación gratuita.
- **Éxito crítico:** Creas un aspecto temporal con dos invocaciones gratuitas / Obtienes dos invocaciones gratuitas.



ATACAR

Daña a otro personaje o cosa, o lo derrota en una escena.

- **Fallo:** No infliges daño.
- **Empate:** No causas daño, pero recibes un impulso.
- **Éxito:** Causas tanto estrés como aumentos obtengas.
- **Éxito crítico:** Causas tanto estrés como aumentos. Puedes reducir el estrés en 1 para obtener un impulso.



DEFENDER

Evita un ataque o previene que alguien cree una ventaja contra ti.

- **Fallo:** Sufres las consecuencias.
- **Empate:** Le das un impulso a tu oponente.
- **Éxito:** Evitas el ataque o el intento de crear una ventaja.
- **Éxito crítico:** Evitas el ataque o el intento de crear una ventaja y obtienes un impulso.

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 partida:** Elegidos durante la creación de la partida.
- **Aspectos de personaje:** Permanentes, describen en lo que destaca el personaje.
- **Aspectos temporales:** Duran una escena, hasta que se superen o sean irrelevantes.
- **Impulsos:** Desaparecen al invocarse o tras no aprovechar la primera oportunidad que haya para hacerlo.
- **Consecuencias:** Absorben aumentos de un ataque. Duran hasta que se recuperen.

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 (si tiene sentido que el aspecto invocado pueda ayudarlo).
- 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 _____.

DESAFÍOS (p. 147)

- Deberá hacerse una tirada de superar por cada obstáculo u objetivo que requiera una habilidad diferente.
- Para determinar el resultado, 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, 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.

RECUPERACIÓN (p. 80)

Empiezas 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.

GANAR PUNTOS DE DESTINO (p. 81)

Ganas un punto de destino cuando:

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