

FATE™

ACELERADO



**CLARK
VALENTINE**

**LEONARD
BALSERA**

**FRED
HICKS**

**MIKE
OLSON**

**AMANDA
VALENTINE**

FATETM **ACELERADO**

CLARK VALENTINE

REDACCIÓN • RETOQUES

LEONARD BALSERA

DESARROLLO DEL SISTEMA BÁSICO

FRED HICKS

CONCEPTO • REDACCIÓN • MAQUETACIÓN ORIGINAL

MIKE OLSON

MODIFICACIONES DEL SISTEMA

AMANDA VALENTINE

ACLARACIONES • MODIFICACIONES

ASUNCIÓN M. MACIÁN

PORTADA • ILUSTRACIONES INTERIORES

ALFREDO SENDÍN DOMÍNGUEZ

TRADUCCIÓN

**HUGO GONZÁLEZ, LUIS FERNÁNDEZ
y LUCAS MILLÁN**

CORRECCIÓN

FATE es una creación de

ROB DONOGHUE y FRED HICKS

An Evil Hat Productions Publication
www.evilhat.com • feedback@evilhat.com
@EvilHatOfficial on Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Fate Accelerated Edition
Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.
All rights reserved.

Copyright © 2013 Alfredo Sendín Domínguez por la traducción al castellano.
Nombres de los estilos por Treiral Tasarte. ¡Gracias!

Fate Acelerado
Copyright © 2014 Ediciones conBarba por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.

El texto de Fate Acelerado está disponible bajo las licencias
Open Gaming License y Creative Commons Attribution.

Para más información sobre los términos y requisitos de estas licencias,
visita www.evilhat.com, www.faterpg.com o www.conbarba.es.

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate Accelerated
son marca registrada propiedad de Evil Hat Productions, LLC.
y son usados con permiso. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada,
o transmitida de forma alguna por ningún medio, sea electrónico,
mecánico, grabado o cualquier otro, sin el permiso expreso del editor.

Dicho esto, si lo haces para uso personal no solo te lo permitimos
sino que te animamos a ello. Si trabajas en una tienda de fotocopias
y no estás seguro de que la persona que tengas delante pueda hacer
copias del libro, tranquilo, sí puede. Esto es “permiso expreso”.

Este es un juego en el que los participantes inventan historias acerca
de cosas maravillosas, tremendas, imposibles o gloriosas. Todos los
personajes y hechos reflejados en esta obra son ficticios. Cualquier
parecido con personas reales, expertos en artes marciales con poderes
mágicos, brujas estudiantes, científicos pulp o gatos piratas es pura
coincidencia, aunque a nosotros nos hace mucha gracia.

I.S.B.N.: 978-84-939351-7-7
Depósito legal: GR-###-2014
Impreso por Gráficas Alhambra

ÍNDICE

| | | | |
|---|-----------|---|-----------|
| ¡Empecemos! | 5 | ¿Qué sucede cuando soy derrotado? | 23 |
| Vamos a contar historias entre todos | 6 | Rendirse | 24 |
| ¿Qué quieres decir con eso de “contar historias”? | 6 | Ya estoy mejor: cómo recuperarse del estrés y las consecuencias | 24 |
| ¿Cómo empezamos? | 6 | Aspectos y puntos de destino 25 | |
| ¿Qué quieres decir con eso de contar historias “entre todos”? | 7 | ¿Cuántas clases de aspectos hay? | 25 |
| ¿Quién quieres ser hoy? | 8 | ¿Qué puedes hacer con los aspectos? | 26 |
| ¿Qué tipo de personaje puedo ser? | 8 | Cómo crear buenos aspectos .. | 30 |
| ¿Cómo creo un personaje? | 8 | Proezas | 31 |
| Hacer cosas: resultados, estilos y acciones | 12 | Cada vez mejor: evolución de los personajes | 33 |
| Dados o cartas | 13 | Hitos | 33 |
| Resultados | 13 | La labor del DJ | 35 |
| Acciones | 14 | Ayudar a construir campañas .. | 35 |
| Superar | 15 | Construir aventuras y dirigir sesiones de juego | 35 |
| Atacar | 16 | Decidir el nivel de dificultad | 36 |
| Defender | 16 | Los malos | 38 |
| Buscar ayuda | 17 | Ejemplos de personajes | 40 |
| Elige tu estilo | 17 | Reth, de la resistencia | |
| Tira los dados y suma tu bonificador | 18 | andraliana | 40 |
| Decide si quieres modificar la tirada | 18 | Voltaire | 41 |
| Desafíos, competiciones y conflictos | 19 | Abigail Zhao | 42 |
| Desafíos | 19 | Bethesda Flushing, Doctora en Física | 43 |
| Competiciones | 19 | La escala | 44 |
| Conflictos | 20 | Consulta rápida | 44 |
| ¡Ay! Daño, estrés y consecuencias | 22 | Índice analítico | 46 |
| ¿Qué es el estrés? | 22 | | |
| ¿Qué son las consecuencias? .. | 23 | | |



¡EMPECEMOS!

¿Te acuerdas de esas novelas en las que unos magos adolescentes se enfrentan al Oscuro Señor del Mal? ¿Aquella película en la que unos enanos luchan para reconquistar su hogar bajo la montaña, arrebatado por un dragón? ¿Y de esa serie de animación sobre unos caballeros místicos y su ejército de soldados clon que defienden el bien en la galaxia?

¿No eran *alucinantes*?

Esta es tu oportunidad de ocupar el lugar de los héroes en historias como esas.

Fate Acelerado es un juego de rol en el que tú y tus amigos os juntáis para contar historias repletas de peligros, emociones y aventuras. Es posible que ya hayas jugado a otros juegos parecidos (*Dungeons & Dragons* es uno de los más famosos), pero no te preocupes si no es así. Este libro te ayudará a hacerlo.

Para jugar, vas a necesitar:

- **Entre tres y cinco personas.** Uno de vosotros será el **director de juego** (o DJ) y los demás serán los jugadores. Dentro de poco explicaremos lo que esto significa.
- **Dados Fate.** Cuatro como mínimo, aunque lo mejor es cuatro por persona. Los dados Fate son un tipo especial de dado de seis caras. Dos de sus caras están marcadas con un signo más (+), otras dos con un signo menos (-) y las dos últimas están en blanco (■). Puedes comprar dados Fate en muchas tiendas de juegos de mesa y de rol, a veces bajo su nombre original: dados Fudge. En este libro vamos a llamarlos dados Fate, pero puedes llamarlos como prefieras. También puedes encontrarlos en www.conbarba.es.
- La **Baraja Fate** es una alternativa a los dados Fate. Se trata de una baraja de cartas que imita las probabilidades de los dados Fate y que ha sido creada para ser utilizada del mismo modo. Evil Hat comercializa la Baraja Fate desde su página web www.evilhat.com.
- **Hojas de personaje**, una para cada jugador. Puedes descargarlas de www.conbarba.es.
- **Tarjetas** de cartulina, notas **post-it** o **trozos de papel** de cualquier clase.
- **Fichas para los puntos de destino.** Puedes utilizar fichas de póquer, cuentas de vidrio, monedas o cualquier otra cosa parecida. Hazte con un buen puñado (entre 30 y 40).

Y ahora vamos a explicar cómo utilizar *Fate Acelerado* para contar historias entre todos.

No tienes por qué utilizar dados Fate si no quieres. Los dados normales de seis caras también valen. Si usas dados normales, interpreta un 5 o un 6 como +, un 1 o un 2 como - y un 3 o un 4 como ■.

VAMOS A CONTAR HISTORIAS ENTRE TODOS

Ya has reunido a tus amigos, tienes los dados y las tarjetas y estás listo para jugar con *Fate Acelerado* (a partir de ahora *FAE*, de *Fate Accelerated Edition* en inglés). Ha llegado el momento de contar historias.

¿QUÉ QUIERES DECIR CON ESO DE “CONTAR HISTORIAS”?

Jugar con *FAE* consiste en contar historias. La idea es que creáis un grupo de personajes y los seguís a lo largo de aventuras imaginarias que vais relatando por turnos entre todos.

Piensa en una película, un videojuego o una serie de televisión que te guste y en la que los personajes vivan aventuras; algo como *La Leyenda de Korra*, *Star Wars*, *Los Vengadores*, los juegos de *Zelda*, *Doctor Who* o *El Señor de los Anillos*. Ahora imagínate una historia parecida en la que tú y tus amigos decidís qué es lo que hacen vuestros personajes mientras avanzan por la historia, y que ésta cambia debido a vuestras decisiones.

A veces alguien decide intentar algo cuyo resultado es incierto; es en ese momento cuando se tiran los dados para ver qué sucede. Cuanto más alto sea el resultado, mayores serán las probabilidades de que las cosas salgan como quieres.

¿CÓMO EMPEZAMOS?

En primer lugar debéis decidir qué tipo de historia vais a contar. ¿Qué genero os interesa más? ¿Fantasía? ¿Ciencia-ficción? ¿Aventuras en la época actual? ¿Vais a jugar en el mundo de una serie de televisión, un cómic o una película que os gusta, o vais a crear un mundo propio? Para encontrar algunos buenos consejos acerca de cómo diseñar el marco de vuestra historia, consulta el capítulo *Cómo crear una partida* en *Fate Básico*, disponible gratuitamente en www.conbarba.es.

A continuación, habrá que elegir quiénes serán los jugadores y quién será el director de juego. Todas las personas sentadas a la mesa, excepto una, reciben el nombre de **jugadores**. Cada jugador asume el papel de un **personaje jugador** (o **PJ**) que participa en la historia, y se pone en el lugar de ese personaje para tomar las decisiones que este o esta tomaría. La otra persona recibe el nombre de **director de juego**, o **DJ**. La labor del DJ es plantear retos a los jugadores y representar a todos los personajes que no están bajo el control de los jugadores (llamados **personajes no jugadores** o **PNJ**).

Una vez hayáis decidido quién será el DJ y cuál será el género y entorno en el que se desarrollará la historia, es el momento de que los jugadores creen sus personajes, pero eso será en el próximo capítulo.

La labor del DJ
pág. 35

¿Quién quieres
ser hoy?
pág. 8

¿QUÉ QUIERES DECIR CON ESO DE CONTAR HISTORIAS “ENTRE TODOS”?

Todas las personas sentadas a la mesa, tanto el DJ como los jugadores, son responsables de contar la historia. Cuando tomes una decisión en nombre de tu personaje (o de uno de los PNJ si eres el DJ), debes tener en cuenta dos cosas.

La primera consiste en ponerte en el lugar de tu personaje y pensar seriamente en lo que este haría, incluso si no es la mejor idea para él o ella. Si estás jugando con un personaje que a veces toma malas decisiones, no temas hacerle tomar una mala decisión a propósito.

En segundo lugar (y esto es realmente importante), debes pensar también en la historia que se está contando. Piensa en cuál sería la opción que haría que la historia fuera aún mejor: más interesante, más emocionante, más divertida. ¿Una de tus decisiones puede dar al personaje de otro jugador una oportunidad de hacer algo excepcional? Plántate con toda seriedad tomar esa decisión concreta.

Así es como se cuentan grandes historias *entre todos*, no teniendo miedo a que tu personaje cometa errores y tomando decisiones que hagan la historia más interesante para todos los presentes y no solamente para ti.



¿QUIÉN QUIERES SER HOY?

Una vez hayáis decidido qué clase de historia vais a contar en el juego, cada uno tendrá que decidir quién será su personaje: qué aspecto tiene, qué es lo que se le da mejor y cuáles son sus creencias.

¿QUÉ TIPO DE PERSONAJE PUEDO SER?

Piensa en el mundo en el que habéis decidido jugar y conviértelo en tu punto de referencia más importante. ¿Vais a jugar en una escuela para jóvenes hechiceros? ¿Sé un joven hechicero! ¿Vais a ser pilotos espaciales en guerra con un maligno imperio? ¿Sé un piloto espacial! Procura que tu personaje tenga un motivo para relacionarse y cooperar con los personajes que los demás jugadores están creando.

¿CÓMO CREO UN PERSONAJE?

Ha llegado el momento de comenzar a escribir. Toma un lápiz y una copia de la hoja de personaje. Hay quien prefiere utilizar archivos PDF con formularios en un ordenador portátil o una tableta. Da igual lo que utilices, pero debe ser algo que te permita borrar lo que escribas y hacer cambios.

LOS ASPECTOS EN POCAS PALABRAS

Un **aspecto** es una palabra, una frase o una oración que describe algo verdaderamente importante para tu personaje. Puede ser un lema por el que el personaje se rige, una peculiaridad de su carácter, la descripción de la relación que mantiene con otro personaje, una posesión o un elemento de equipo fundamental para él o ella, o cualquier otra parte del personaje que sea de vital importancia para este.

Establecer
hechos
pág. 29

Los aspectos permiten cambiar la historia de un modo que guarde relación con los hábitos, habilidades o problemas del personaje. También puedes utilizarlos para establecer hechos sobre el mundo, como la presencia de magia o la existencia de un aliado útil, un enemigo peligroso o una organización secreta.

Aspectos
y puntos
de destino
pág. 25

Tu personaje tendrá un puñado de aspectos (entre tres y cinco), incluyendo un **concepto principal** y una **complicación**. Los aspectos se explican con más detalle en el capítulo *Aspectos y puntos de destino*, pero con esto basta para que te hagas una idea.

CONCEPTO PRINCIPAL

En primer lugar, decide el **concepto principal** de tu personaje. Se trata de una sola frase u oración que resume claramente quién es tu personaje, a qué se dedica y qué es lo que le diferencia de los demás. Cuando pienses en tu concepto principal, intenta decidir dos cosas: en qué puede ayudarte y cómo puede complicarte la vida. Un buen concepto principal logra ambas cosas.

Ejemplos: *Capitana felina del Bajel de los Cúmulos*; *Invocador solar del Desierto de Andral*; *Directora de agentes de campo del INAGE*.

COMPLICACIÓN

A continuación, decide cómo te sueles **complicar** la vida. Podría tratarse de una debilidad personal, un enemigo recurrente o una obligación importante; cualquier cosa que te complique la vida.

Ejemplos: *Los Asesinos de Acero me quieren muerta; Hechiza primero y pregunta después; Debo cuidar de mi hermano pequeño.*

OTRO ASPECTO

Ahora escribe otro aspecto. Piensa en algo realmente importante o interesante acerca de tu personaje. ¿Es la persona más fuerte de su pueblo? ¿Lleva consigo una poderosa espada cuya fama es conocida desde hace siglos? ¿Habla por los codos? ¿Le sobra el dinero?

OPCIONALMENTE: UNO O DOS ASPECTOS MÁS

Si lo deseas, puedes crear uno o dos aspectos más. Dichos aspectos pueden describir la relación de tu personaje con el personaje de otro jugador o con un PNJ. O bien, al igual que el tercer aspecto que escribiste anteriormente, podría añadir algo especialmente interesante acerca de tu personaje.

Si lo prefieres, puedes dejar uno de esos aspectos (o los dos) en blanco y añadirlos más tarde, cuando hayas comenzado a jugar.

NOMBRE Y APARIENCIA

Describe la apariencia del personaje y dale un nombre.

CREACIÓN DE PERSONAJES EN 30 SEGUNDOS

1. Escribe dos aspectos (pág. 25): un concepto principal y una complicación.
2. Escribe otro aspecto.
3. Dale un nombre a tu personaje y describe su apariencia.
4. Elige sus estilos (pág. 17).
5. Anota una capacidad de recuperación inicial de 3.
6. Si lo prefieres, puedes escribir otros dos aspectos más y elegir una proeza (pág. 31), ahora o durante la partida.

ESTILOS

Elige el nivel de tus **estilos**. Los estilos describen la *forma* en la que llevas a cabo una tarea. Todos los personajes tienen los mismos seis estilos:

- Cautivo
- Furtivo
- Ingenioso
- Llamativo
- Rápido
- Vigoroso

Qué significa
cada estilo
pág. 17

Cada estilo tiene un nivel asociado con una bonificación o bono. Elige un estilo a nivel Grande (+3), dos a nivel Bueno (+2), dos a nivel Normal (+1) y uno a nivel Mediocre (+0). Más adelante podrás mejorarlos. En el capítulo *Hacer cosas: resultados, estilos y acciones* se explica lo que significa cada estilo y cómo utilizarlos.

Los estilos que elijas pueden decir mucho acerca de quién eres. He aquí algunos ejemplos:

- **El forzado:**
Vigoroso +3, Cautivo y Llamativo +2, Furtivo y Rápido +1, Ingenioso +0
- **La estrella del deporte:**
Rápido +3, Vigoroso y Llamativo +2, Ingenioso y Cautivo +1, Furtivo +0
- **El tramposo:**
Ingenioso +3, Furtivo y Llamativo +2, Vigoroso y Rápido +1, Cautivo +0
- **El guardián:**
Cautivo +3, Vigoroso e Ingenioso +2, Furtivo y Rápido +1, Llamativo +0
- **La ladrona:**
Furtivo +3, Cautivo y Rápido +2, Ingenioso y Llamativo +1, Vigoroso +0
- **El espadachín:**
Llamativo +3, Rápido e Ingenioso +2, Vigoroso y Furtivo +1, Cautivo +0

LA ESCALA

En Fate se utiliza una escala de adjetivos y números para dar un valor a los estilos que utiliza un personaje, al resultado de una tirada, al nivel de dificultad de una tirada simple, etc.

Esta es la escala:

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

PROEZAS Y CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN

Una **proeza** es una característica especial que cambia el modo en el que tu personaje usa un estilo. Por regla general, una proeza otorga una bonificación (casi siempre +2) a un estilo concreto cuando se utiliza para realizar una acción particular en condiciones específicas.

Hablaremos más acerca de las proezas en el capítulo *Proezas*. Puedes elegir una proeza para comenzar o bien esperar y añadirla durante el juego. Más adelante, cuando el personaje avance, podrás elegir más.

Tu **capacidad de recuperación** es el número de puntos de destino con los que comienzas cada sesión de juego, a menos que hayas terminado la última sesión con un número de puntos mayor que tu capacidad de recuperación, en cuyo caso comienzas con la cantidad que tuvieras. Su número por defecto es tres, aunque disminuye en uno por cada proeza que elijas *después* de las tres primeras, lo que significa que tus tres primeras proezas son gratis. A medida que tu personaje avance tendrás la oportunidad de aumentar tu capacidad de recuperación. Tu capacidad de recuperación nunca puede ser inferior a uno.

¿CUÁNTAS PROEZAS?

Por defecto *FAE* sugiere elegir una proeza inicial.

Sin embargo, si esta es la primera vez que juegas a un juego Fate, es posible que te resulte más fácil elegir tu primera proeza después de haber jugado un poco, ya que entonces tendrás más y mejores ideas sobre qué proezas quieres. Simplemente anótala durante o después de la primera partida.

Si por el contrario ya tienes experiencia con Fate, es posible que observes que, igual que en Fate Básico, tu personaje puede elegir tres proezas gratis antes de que comience a disminuir su capacidad de recuperación. En ese caso, guíate por lo que haga el miembro con menos experiencia del grupo; si hay una persona que no conoce el juego y solamente elige una proeza, los demás deberían hacer lo mismo. Si todos tenéis experiencia y queréis comenzar con personajes más poderosos, elegid tres proezas y adelante.

HACER COSAS: RESULTADOS, ESTILOS Y ACCIONES

Ha llegado el momento de comenzar a hacer cosas. Estás subido en un tren en marcha y tienes que saltar de un vagón a otro. Debes registrar toda la biblioteca en busca de ese hechizo que necesitas. Solo podréis infiltraros en la fortaleza si alguien distrae al guardia. ¿Cómo determinar qué es lo que sucede?

En primer lugar debes narrar lo que tu personaje intenta hacer. Los propios aspectos del personaje son una buena referencia para saber lo que *puedes* hacer. Si tienes un aspecto que sugiere que puedes hacer magia, lanza un hechizo. Si tus aspectos te describen como un guerrero, desenvaina tu espada y asesta una estocada. Estos detalles narrativos no tienen ningún otro efecto mecánico. No recibes una bonificación por usar tu magia o tu espada a menos que decidas gastar un punto de destino para **invocar** un aspecto adecuado (pág. 26). A menudo, la capacidad de utilizar un aspecto para lograr que algo suceda en la historia es más que suficiente.




¿Cómo saber si has tenido éxito? Lo normal es que, cuando la acción no sea difícil y no haya nada que intente detenerte, tengas éxito. Pero si un fallo puede dar un giro interesante a la historia, o si es posible que suceda algo impredecible, entonces es necesario echar mano de los dados.

HACER COSAS EN 30 SEGUNDOS

1. Describe lo que quieres que haga tu personaje. Determina si hay algo o alguien que pueda impedirte.
2. Decide qué acción vas a realizar: *Crear una ventaja, Superar, Atacar o Defender*.
3. Decide qué estilo vas a utilizar.
4. Tira los dados y suma la bonificación de tu estilo al resultado.
5. Decide si vas a modificar la tirada con algún aspecto.
6. Determina el resultado.

DADOS O CARTAS

Parte del proceso de determinar el resultado consiste en generar un número al azar, lo cual suele hacerse de dos formas: tirando cuatro dados Fate o extrayendo una carta de una Baraja Fate.

Dados Fate: Los dados Fate (a veces también llamados dados Fudge, por el juego para el cual fueron creados originalmente) son una forma de determinar el resultado. Siempre se tiran cuatro dados Fate. Cada dado tendrá como resultado ,  o  y los resultados de todos ellos se suman para obtener el total. Por ejemplo:

$$\text{—} + \text{+} \text{—} + \text{+} = +1 \quad \text{+} \text{—} \text{—} \text{—} = 0$$

$$\text{+} \text{+} \text{+} \text{—} = +2 \quad \text{—} \text{—} \text{—} \text{—} = -1$$

Baraja Fate: La Baraja Fate es una baraja de cartas que copia la dispersión estadística de los dados Fate. Puedes utilizarla en lugar de los dados; ambas opciones funcionan estupendamente.

Estas reglas han sido escritas partiendo del supuesto de que vas a utilizar dados Fate, pero puedes usar la opción que tu grupo prefiera. Cuando se diga que debes tirar los dados, también se entiende que puedes sacar una carta de la Baraja Fate en su lugar.

RESULTADOS

Una vez que hayas tirado los dados, suma al resultado la bonificación de tu estilo (hablaremos de eso un poco más adelante) y todas las bonificaciones de tus aspectos o tus proezas. Compara el total con un número objetivo, que puede ser bien un nivel de dificultad fijo o el resultado de la tirada que ha hecho el DJ para un PNJ. Basándose en esa comparación, el resultado puede ser un:

- **Fallo**, si el total es *menor que* el número objetivo.
- **Empate**, si el total es *igual que* el número objetivo.
- **Éxito**, si el total es *mayor que* el número objetivo.
- **Éxito crítico**, si el total es al menos *tres puntos mayor que* el número objetivo.

Ahora que hemos descrito los resultados, podemos hablar de las acciones y de cómo se combinan con los resultados.

Decidir el nivel de dificultad
pág. 36

ACCIONES

Ya has narrado lo que tu PJ intenta hacer y has determinado que existe una probabilidad de fallar. A continuación, decide qué **acción** describe mejor lo que intentas hacer. Existen cuatro acciones básicas que cubren todo lo que puedes hacer durante la partida.

CREAR UNA VENTAJA

Crear una ventaja es todo aquello que intentes hacer para ayudarte a ti mismo o a tus amigos. Tomarse unos instantes para apuntar con el máximo cuidado tu pistola de protones, pasar varias horas investigando en la biblioteca de la escuela, o poner una zancadilla al atacante que pretende robarte: todo esto representa crear una ventaja. El objetivo de tu acción puede tener una oportunidad para utilizar una acción defensiva para detenerte. La ventaja que logres crear te permite hacer una de las tres cosas siguientes:



Más información acerca de los aspectos pág. 25

- Crear un nuevo aspecto temporal.
- Descubrir un aspecto temporal ya existente o un aspecto de otro personaje que desconocías anteriormente.
- Sacar ventaja de un aspecto ya existente.

Si vas a crear un nuevo aspecto o a descubrir un aspecto ya existente:

- **Si fallas:** O bien no creas o descubres un aspecto, o bien lo creas o lo descubres pero tu *oponente* puede invocarlo gratuitamente. La segunda opción es mejor si el aspecto que creas o descubres es algo de lo que otras personas podrían sacar ventaja (como el aspecto *Terreno irregular*). Es posible que debas modificar el aspecto para indicar cómo beneficia a otras personas en lugar de a ti; ponte de acuerdo con el jugador que consigue la invocación gratuita y hazlo de modo que tenga más sentido. Sigues pudiendo invocar el aspecto si quieres, pero te costará un punto de destino.

Impulsos pág. 26

- **Si empatas:** Si vas a crear un nuevo aspecto, obtienes un **impulso**. Nombra el impulso e invócalo una vez gratuitamente; a continuación, el impulso desaparece. Si vas a intentar descubrir un aspecto ya existente, trata esta situación como un éxito (más abajo).
- **Si tienes éxito:** Creas o descubres el aspecto y tú o un aliado podéis invocarlo una vez gratuitamente. Escribe el aspecto en una tarjeta o un post-it y colócalo sobre la mesa.
- **Si tienes un éxito crítico:** Creas o descubres el aspecto y puedes invocarlo *dos veces* gratuitamente. Normalmente no se puede invocar dos veces el mismo aspecto en una tirada, pero esta es una excepción; un crítico te concede una GRAN ventaja.

Si estás intentando sacar ventaja de un aspecto que ya conoces:

- **Si fallas:** No consigues ningún otro beneficio del aspecto. Puedes invocarlo posteriormente si quieres, pero te costará un punto de destino.
- **Si empatas o tienes éxito:** Consigues una invocación gratuita de ese aspecto que tú o un aliado podéis usar más tarde. Puede que prefieras dibujar un círculo o una casilla en la tarjeta de ese aspecto y tacharlo cuando utilices esa invocación.
- **Si tienes un éxito crítico:** Consigues *dos* invocaciones gratuitas de ese aspecto que también puede utilizar un aliado, si así lo prefieres.

SUPERAR

La acción **Superar** se utiliza cuando debes dejar atrás algo que se interpone entre ti y una meta concreta: forzar una cerradura, zafarse de unas esposas, cruzar un abismo de un salto o pilotar una nave espacial a través de un campo de asteroides son buenos ejemplos. Actuar con el fin de eliminar o cambiar un aspecto temporal poco conveniente a menudo supone tener que utilizar la acción de Superar; hablaremos más detenidamente de esto en el capítulo *Aspectos y puntos de destino*. El objetivo de tu acción puede tener una oportunidad de utilizar la acción de Defender para detenerte.



Decidir el nivel de dificultad
pág. 36

Eliminar un aspecto temporal
pág. 26

- **Si fallas:** Te encuentras ante una difícil decisión. Puedes limitarte a fallar (la puerta continúa cerrada, el matón todavía se interpone entre la salida y tú, o la nave enemiga sigue *A tu cola*), o bien puedes tener éxito, pero con un coste importante (quizá se te cae algo vital que llevabas encima o sufres algún daño). El DJ te ayudará a decidir un coste adecuado.
- **Si empatas:** Consigues tu meta, pero con un coste leve. El DJ puede añadir una complicación o plantearte una decisión difícil (puedes rescatar a uno de tus amigos, pero no al otro) o un cambio en el rumbo de la escena. Consulta “*El precio del éxito*” en el capítulo *Cómo dirigir* de *Fate Básico* para buscar más ideas.
- **Si tienes éxito:** Consigues lo que pretendías hacer. La cerradura se abre, esquivas al matón que obstruye la salida o consigues dejar atrás a la nave alienígena que te perseguía.
- **Si tienes un éxito crítico:** Igual que si tienes éxito (arriba), pero además ganas un impulso.

ATACAR

Utiliza la acción **Atacar** cuando intentes hacer daño a alguien, ya sea física o mentalmente: asestando un espadazo, disparando un fusil de rayos o profiriendo un insulto tremendo con la intención de herir a tu objetivo (hablaremos sobre esto en el capítulo *¡Ay! Daño, estrés y consecuencias*, pero lo más importante es que si alguien recibe un daño excesivo, queda fuera de la escena). El objetivo de tu ataque tiene una oportunidad de utilizar la acción **Defender** para detenerse.



- **Si fallas:** Tu ataque no alcanza el blanco. El objetivo esquiva tu espada, fallas el disparo o bien tu enemigo se ríe de tu insulto.
- **Si empatas:** Tu ataque no llega con la fuerza suficiente como para causar daño, pero ganas un impulso.
- **Si tienes éxito:** Tu ataque acierta y causas daño. Consulta el capítulo *¡Ay! Daño, estrés y consecuencias*.
- **Si tienes un éxito crítico:** Aciertas y causas daño, pero además tienes la opción de reducir el daño causado en un punto a cambio de ganar un impulso.

DEFENDER

Utiliza **Defender** cuando estés intentando evitar activamente que alguien haga alguna de las otras tres acciones: intentar parar un mandoble, seguir en pie, bloquear una puerta, etc. Normalmente esta acción se efectúa durante el *turno de otra persona* como reacción a su intento de Atacar, Superar o Crear una ventaja. También puedes tirar para oponerte a otras acciones que no sean un ataque o bien defender a otra persona de un ataque, siempre que puedas explicar por qué puedes hacerlo. Normalmente se acepta si la mayoría de los presentes en la mesa están de acuerdo en que es una explicación razonable, pero también puedes señalar un aspecto temporal relevante para justificarlo. Cuando lo haces, te conviertes en el objetivo de cualquier mal resultado.



- **Si fallas:** Recibes todo aquello que el éxito de tu oponente le proporcione.
- **Si empatas o tienes éxito:** No sales demasiado mal parado; estudia la descripción de la acción de tu oponente para determinar qué sucede.
- **Si tienes un éxito crítico:** Tu oponente no consigue lo que quería y además ganas un impulso.

ACCIONES Y RESULTADOS EN 30 SEGUNDOS

Crear una ventaja cuando creas o descubres aspectos:

- **Fallo:** No creas ni descubres ningún aspecto, o lo haces, pero tu oponente consigue una invocación gratuita (y tú no).
- **Empate:** Consigues un **impulso** si creas un nuevo aspecto, o se trata como un éxito si buscabas un aspecto existente.
- **Éxito:** Creas o descubres el aspecto y consigues una invocación gratuita.
- **Éxito crítico:** Creas o descubres el aspecto y consigues dos invocaciones gratuitas de este.

Crear una Ventaja a partir de un aspecto que ya conocías:

- **Fallo:** No consigues ningún beneficio adicional.
- **Empate:** Consigues una invocación gratuita de ese aspecto.
- **Éxito:** Consigues una invocación gratuita de ese aspecto.
- **Éxito crítico:** Consigues dos invocaciones gratuitas de ese aspecto.

Superar:

- **Fallo:** Fallas, o bien tienes éxito con un coste importante.
- **Empate:** Tienes éxito con un coste leve.
- **Éxito:** Consigues tu objetivo.
- **Éxito crítico:** Consigues tu objetivo y un **impulso**.

Atacar:

- **Fallo:** Ningún efecto.
- **Empate:** El ataque no daña al objetivo, pero consigues un impulso.
- **Éxito:** El ataque acierta y causa daño.
- **Éxito crítico:** El ataque acierta y causa daño. Puedes reducir el daño en 1 para conseguir un impulso.

Defender:

- **Fallo:** Sufres las consecuencias del éxito de tu oponente.
- **Empate:** Observa la acción de tu oponente para determinar qué sucede.
- **Éxito:** Tu oponente no consigue lo que buscaba.
- **Éxito crítico:** Tu oponente no consigue lo que buscaba y además obtienes un impulso.

BUSCAR AYUDA

Un aliado puede ayudarte a llevar a cabo tu acción. Cuando un aliado te ayuda, este renuncia a su acción en ese intercambio y describe cómo lo hace; consigues un +1 a tu tirada por cada aliado que te ayude de este modo. Normalmente solo pueden ayudarte una o dos personas antes de que comiencen a estorbarse entre sí; el DJ es quien decide cuánta gente puede ayudarte a la vez.

ELIGE TU ESTILO

Como ya se mencionó en el capítulo *¿Quién quieres ser hoy?*, existen seis **estilos** que describen tu forma de actuar.

- **Cauto:** Una acción es Cauta cuando prestas mucha atención a los detalles y te tomas tu tiempo para hacerla bien, como apuntar con sumo cuidado una

¿Quién quieres ser hoy?
pág. 8

HACER COSAS: RESULTADOS, ESTILOS Y ACCIONES

flecha para acertar a un blanco lejano, vigilar algo atentamente o desactivar el sistema de alarma de un banco.

- **Ingenioso:** Una acción Ingeniosa requiere pensar rápido, solucionar problemas o tener en cuenta variables complejas, como descubrir un fallo en el estilo de un espadachín rival, encontrar un punto débil en el muro de una fortaleza o arreglar un ordenador.
- **Furtivo:** Una acción Furtiva tiene como fin despistar, pasar inadvertido o engañar a alguien, como convencer a la policía para que no te detenga, robar una cartera o hacer una finta durante una lucha con espadas.
- **Llamativo:** Una acción Llamativa llama la atención sobre ti; es una exhibición de estilo y audacia, como pronunciar una arenga que levante la moral de tu ejército, avergonzar a tu contrincante en un duelo o crear un castillo de fuegos artificiales mágicos.
- **Rápido:** Una acción Rápida supone moverse de forma veloz y ágil, como esquivar una flecha, lanzar el primer puñetazo o desactivar una bomba cuando apenas quedan unos segundos para que estalle (tic-tac-tic-tac-tic-tac...).
- **Vigoroso:** Una acción Vigorosa es una demostración de fuerza bruta nada sutil, como forcejear con un oso, intimidar a un matón con la mirada o lanzar un hechizo mágico muy potente.

Los estilos de todos los personajes tienen un nivel que otorga una bonificación de entre 0 y +3. Suma esta bonificación al resultado de la tirada de dados para determinar lo bien que el PJ realiza la acción que has descrito. Tu primera reacción probablemente sea elegir el estilo que otorgue más bonificación, ¿verdad? Pero esto no funciona así. Debes elegir tu estilo dependiendo de la descripción de tu acción y no puedes describir una acción que no tenga sentido. ¿Podrías arrastrarte de forma Vigorosa a través de una sala oscura, escondiéndote de los guardias? No, ya que eso es ser Furtivo. ¿Serías capaz de empujar de modo Rápido una enorme roca para sacarla del camino antes de que llegue el carromato? No, puesto que eso es ser Vigoroso. Las circunstancias delimitan el estilo que puedes usar, por lo que en ocasiones deberás emplear un estilo que no sea uno de tus puntos fuertes.

TIRA LOS DADOS Y SUMA TU BONIFICADOR

Es el momento de lanzar los dados. Toma la bonificación asociada con el estilo que has elegido y súmala al resultado de los dados. Si tienes una proeza que pueda ser aplicable, súmala también. Ese es tu resultado total. Compáralo con el número objetivo, que será la dificultad fijada o el total de tu oponente (normalmente el DJ).

DECIDE SI QUIERES MODIFICAR LA TIRADA

Por último, decide si quieres alterar la tirada invocando algún aspecto. Esto se explica con mucho más detalle en el capítulo *Aspectos y puntos de destino*.

Invocar
aspectos
pág. 26

DESAFÍOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS

Hemos hablado de las cuatro acciones (Crear una ventaja, Superar, Atacar y Defender) y de los cuatro resultados (Fallo, Empate, Éxito y Éxito crítico). Pero, ¿en qué contexto tienen lugar?

Normalmente, cuando quieres hacer algo muy concreto (cruzar a nado un río embravecido, piratear el teléfono móvil de una persona) basta con efectuar la acción Superar contra un nivel de dificultad establecido por el DJ. Determinas el resultado y sigues a partir de ahí.

Pero a veces las cosas se complican un poco.

Decidir el nivel de dificultad
pág. 36

DESAFÍOS

Un **desafío** es una serie de acciones de Superar y Crear una ventaja que se utilizan para resolver una situación especialmente complicada. Cada acción de Superar aborda una tarea o parte de la situación y cada uno de los resultados se combina con los demás para determinar cómo se resuelve toda la situación.

Para iniciar un desafío, decide cuáles son las tareas o metas específicas que componen la situación y trata cada una de ellas como una tirada distinta con la acción Superar.

Dependiendo de la situación, un personaje puede que tenga que hacer varias tiradas, o quizás participen varios personajes. El DJ no está obligado a anunciar con antelación todas las etapas del desafío, sino que puede ajustar cada paso a medida que el desafío se desarrolla, para mantener la emoción.

Los PJ son la tripulación de un barco atrapado en una tormenta. Deciden seguir adelante e intentar llegar a su destino pese al mal tiempo y el DJ sugiere que esto podría ser un desafío. Los pasos necesarios para resolver el desafío podrían consistir en calmar a los pasajeros aterrorizados, reparar el velamen dañado y mantener la nave en el rumbo correcto.

COMPETICIONES

Cuando dos o más personajes compiten uno contra el otro para alcanzar la misma meta, pero no buscan lastimarse directamente, estamos ante una **competición**. Algunos ejemplos de esto podrían ser una persecución en coche, un debate público o un torneo de tiro con arco.

Una competición consiste en una serie de intercambios. En cada intercambio todos los participantes realizan una acción de Superar para determinar lo bien que lo han hecho en cada etapa de la competición. Los resultados se comparan con los de todos los demás.

Si obtienes el resultado más alto, ganas el intercambio y te apuntas una victoria (que puedes representar con una raya o una señal en un trozo de papel) y describes cómo te situas en cabeza. Si tienes un éxito crítico, te apuntas dos victorias.

En caso de empate, nadie consigue una victoria y se produce un giro imprevisto. Esto puede significar varias cosas dependiendo de la situación: el terreno o el entorno cambian de algún modo, los parámetros de la competición se alteran, o surge una variable que nadie había previsto y que afecta a todos los participantes. El DJ crea un nuevo aspecto temporal que refleja este cambio y lo pone en juego.

Aspectos
temporales
pág. 26

El primer participante que consiga tres victorias gana la competición.

CONFLICTOS

Los **conflictos** se utilizan para resolver situaciones en las que los personajes intentan hacerse daño entre sí. Puede tratarse de daño físico (una lucha con espadas, un duelo entre magos, una batalla con pistolas láser, etc.), pero también de daño mental (una discusión a gritos, un duro interrogatorio o un ataque psíquico con poderes mágicos).

ESTABLECE LA ESCENA

Aspectos
temporales
pág. 26

Establece qué está sucediendo, dónde está todo el mundo y cómo es el entorno. ¿Quiénes son los oponentes? El DJ debe anotar un par de aspectos temporales en post-it o tarjetas y colocarlos sobre la mesa. Los jugadores también pueden sugerir aspectos temporales.

El DJ establece **zonas**, áreas definidas de un modo bastante libre que indican dónde se encuentran los personajes. Puedes determinar las zonas basándote en la escena y en las siguientes indicaciones:

Generalmente puedes interactuar con otros personajes situados en la misma zona, o en zonas próximas, si puedes justificar el modo en el que actúas a distancia (por ejemplo, si tienes un arma a distancia o utilizas un hechizo mágico).

Puedes desplazarte de una zona a otra sin coste alguno. Necesitas una acción para desplazarte si hay algún obstáculo en el camino (como alguien que intenta detenerte) o si quieres moverte dos o más zonas. A veces sirve de ayuda dibujar un mapa rápido con unos pocos trazos para representar las zonas.

Unos matones atacan a los personajes dentro de una casa. La sala de estar es una zona, la cocina otra, el porche delantero otra más y el patio es la cuarta zona. Todos los que estén en la misma zona pueden asestarse puñetazos unos a otros sin dificultad. Desde la sala de estar es posible arrojar cosas a quienes estén en la cocina o bien moverse hacia la cocina como acción gratuita, a menos que la entrada esté bloqueada. Llegar desde la sala de estar al porche delantero o al patio requiere una acción.

CONFLICTOS EN 30 SEGUNDOS

1. Establece la escena.
2. Determina el orden de actuación.
3. Comienza el primer intercambio
 - Realiza una acción durante tu turno.
 - Durante el turno de otras personas, defiéndete o responde a sus acciones cuando sea necesario.
 - Cuando todos hayan acabado su turno, inicia un nuevo intercambio o concluye el conflicto.

DETERMINA EL ORDEN DE ACTUACIÓN

El orden en el que actúas en un conflicto depende de tus estilos. En un conflicto físico, compara tu estilo Rápido con el de los demás participantes; el que tenga los mejores reflejos actúa primero. En un conflicto mental, compara tu estilo Cautos; la atención a los detalles te advierte del peligro. Quien tenga el estilo más alto va el primero y luego todos los demás en orden descendente. Resuelve los empates de cualquier forma que sea válida, aunque el DJ es quien tiene la última palabra.

Si eres el DJ, es más sencillo elegir el PNJ con el estilo más alto para determinar su orden de actuación durante el turno y dejar que todos los demás PNJ actúen en ese momento. No obstante, si tienes un buen motivo para determinar el orden de actuación de todos tus PNJ individualmente, puedes hacerlo así.

INTERCAMBIOS

A continuación cada personaje actúa por orden. En su turno, un personaje puede realizar una de las cuatro acciones. Resuelve la acción para determinar el resultado. El conflicto termina cuando solo uno de los bandos tenga personajes que continúen combatiendo.

Las cuatro acciones
pág. 14

¡AY! DAÑO, ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

Cuando eres alcanzado por un ataque, la diferencia entre la tirada del ataque y tu tirada de defensa representa la gravedad del daño que sufres; esto se mide en **aumentos**. Por ejemplo, si tu oponente consigue un +5 en su ataque y tú obtienes un +3 en tu defensa, el ataque inflige un daño de dos aumentos ($5 - 3 = 2$).

A continuación sucede una de las dos cosas siguientes:

- Sufres **estrés** o **consecuencias**, pero continúas luchando.
- Eres **derrotado**, lo que significa que quedas fuera de combate durante un tiempo.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS EN 30 SEGUNDOS

- Todos los personajes comienzan con tres casillas de estrés.
- Gravedad del daño sufrido (en aumentos) = Tirada de ataque - Tirada de defensa.
- Cuando un ataque te alcanza, debes explicar cómo te afecta. Una forma de absorber el daño es recibir estrés; puedes tachar una casilla de estrés para asimilar el daño total o parcialmente. Puedes absorber un número de aumentos igual al número de la casilla que taches: uno para la Casilla 1, dos para la Casilla 2 o tres para la Casilla 3.
- También puedes aceptar una o más consecuencias para absorber el daño, tachando uno o más espacios para consecuencias y anotando un nuevo aspecto en cada uno. Consecuencia leve 2 aumentos; moderada 4 aumentos; grave 6 aumentos.
- Si no puedes asimilar todo el daño (o decides no hacerlo), eres derrotado. Tu oponente decide qué te sucede.
- Rendirte antes de que tu oponente tire los dados te permite controlar cómo abandonas la escena. También consigues uno o más puntos de destino por hacerlo.
- El estrés y las consecuencias leves desaparecen al final de la escena, siempre que tengas oportunidad de descansar. Las demás consecuencias tardan más tiempo.

¿QUÉ ES EL ESTRÉS?

Si te alcanza un ataque y no quieres ser derrotado, puedes decidir sufrir estrés.

El estrés representa que te cansas o estás molesto, que has sufrido una herida superficial, o cualquier otra circunstancia que desaparece rápidamente.

Tu hoja de personaje tiene un **contador de estrés**, una fila con tres casillas. Cuando te alcanza un ataque y tachas una casilla de estrés, la casilla absorbe una cantidad de aumentos igual a su número: un aumento con la Casilla 1, dos con la Casilla 2 y tres con la Casilla 3.

Solamente puedes tachar una casilla de estrés cada vez que te alcancen, pero sí puedes tachar una casilla de estrés y aceptar una o más consecuencias al mismo tiempo. No puedes tachar una casilla que ya ha sido tachada anteriormente.

¿QUÉ SON LAS CONSECUENCIAS?

Las consecuencias son nuevos aspectos que tomas para reflejar el haber recibido daños graves de algún tipo. La hoja de personaje tiene tres espacios para anotar consecuencias. Cada uno está señalado por un número: 2 (consecuencia leve), 4 (consecuencia moderada) o 6 (consecuencia grave). Esto representa el número de aumentos que absorbe la consecuencia. Puedes tachar tantos como quieras para absorber un solo ataque, pero únicamente si el espacio está en blanco. Si ya has anotado una consecuencia moderada, no puedes anotar otra hasta que hagas algo para que la primera desaparezca.

Un serio inconveniente de las consecuencias es que cada una es un nuevo aspecto que tus oponentes pueden invocar contra ti. Cuantas más tengas, más vulnerable eres. Además, igual que con los aspectos temporales, el personaje que los crea (en este caso, el personaje que te ha alcanzado) consigue una invocación gratuita de esa consecuencia. También puede decidir que sea uno de sus aliados el que utilice la invocación gratuita.

Supongamos que te han dado duro de verdad y sufres un daño de 4 aumentos. Tachas la Casilla 2 del contador de estrés, lo que te deja con otros 2 aumentos de daño de los que deshacerte. Si no puedes deshacerte de ellos serás derrotado, así que ha llegado el momento de elegir una consecuencia. Puedes anotar un nuevo aspecto en el espacio señalado con un 2, como **Torcedura en el tobillo**, por ejemplo. Esto absorbe los 2 últimos aumentos de daño y te permite seguir peleando.

Si no puedes absorber todos los aumentos de un ataque, ya sea tachando una casilla de estrés, aceptando una consecuencia o haciendo ambas cosas, caerás derrotado.

¿QUÉ SUCEDE CUANDO SOY DERROTADO?

Si eres derrotado ya no puedes actuar en esa escena. Quien te haya derrotado narra lo que te sucede. Debería ser consecuente con el modo en el que te han derrotado: es posible que salgas huyendo de la habitación, avergonzado, o que caigas inconsciente de un golpe.

RENDIRSE

Si la cosa pinta mal para ti, puedes **rendirte** (o hacer una **concesión**), pero tienes que decir lo que vas a hacer *antes* de que tu oponente tire los dados.

No es lo mismo que ser derrotado, porque puedes influir en lo que te va a suceder. Tu oponente obtiene de ti una concesión importante (tenéis que hablar para decidir lo más adecuado en vista de la situación), pero es mejor que ser derrotado y no poder decir nada.

Además, recibes un punto de destino por haber hecho una concesión y otro punto de destino por cada consecuencia que hayas recibido en este conflicto. Esta es tu oportunidad de decir: “¡Has ganado esta vez, pero la próxima acabaré contigo!” y conseguir un montón de puntos de destino para ayudarte a conseguirlo.

YA ESTOY MEJOR: CÓMO RECUPERARSE DEL ESTRÉS Y LAS CONSECUENCIAS

Al final de cada escena, borra todas las casillas de estrés. Recuperarse de una consecuencia es algo más complicado; debes explicar cómo te recuperas de ella, bien con una visita a Urgencias o bien dando un paseo para calmarte o lo que tenga más sentido en función de la consecuencia. También debes esperar durante un periodo de tiempo suficiente.

- **Consecuencia leve:** Bórrala al final de la escena, siempre que hayas tenido oportunidad de descansar.
- **Consecuencia moderada:** Bórrala al final de la sesión siguiente, siempre que la recuperación tenga sentido dentro de la historia.
- **Consecuencia grave:** Bórrala al final de la *aventura*, siempre que la recuperación tenga sentido dentro de la historia.

Aventuras
pág. 35

CAMBIAR EL NOMBRE DE LAS CONSECUENCIAS MODERADAS Y GRAVES

Las consecuencias moderadas y graves duran un tiempo. Por este motivo, es posible que en algún momento prefieras cambiar el nombre del aspecto para adaptarlo a lo que está sucediendo en la historia. Por ejemplo, una vez hayas ido al médico, puede tener sentido sustituir una *Fractura dolorosa de pierna* por *Cojeando con muletas*.

ASPECTOS Y PUNTOS DE DESTINO

Un **aspecto** es una palabra o frase que describe algo especial acerca de una persona, como un lugar, una cosa, una situación o un grupo. Casi todo lo que se te ocurra puede tener aspectos. Una persona puede ser la *Mejor espadachina del Océano de Nubes*. Una sala puede estar *En llamas* después de volcar una lámpara de aceite. Tras viajar en el tiempo y encontrarte con un dinosaurio puedes estar *Aterrorizado*. Los aspectos te permiten cambiar la historia de forma acorde con las tendencias, habilidades o problemas de tu personaje.

Puedes **gastar puntos de destino** (cuya cuenta puedes llevar con monedas, cuentas de vidrio, fichas de póquer u algún otro objeto parecido) para liberar el poder de los aspectos y hacer que te ayuden. Puedes **ganar** puntos de destino permitiendo que un aspecto de tu personaje sea utilizado contra ti para complicar la situación o hacerte la vida más difícil. Procura llevar la cuenta de los puntos de destino que te queden al final de la sesión: si tienes más que tu capacidad de recuperación, comienzas la próxima sesión con los mismos puntos de destino con los que terminaste en esta.

Capacidad de recuperación
pág. 11

Durante la sesión has ganado un montón de puntos de destino, terminando con cinco. Tu recuperación es 2, por lo que la próxima vez que juegues comenzarás con cinco puntos de destino. Sin embargo, otro jugador termina la misma sesión solo con un punto de destino. Su capacidad de recuperación es 3, por lo que comenzará la próxima sesión con 3 puntos de destino, y no solo con el que le quedaba.

¿CUÁNTAS CLASES DE ASPECTOS HAY?

Existe una infinita variedad de aspectos, pero sea cual sea el nombre que reciben, todos funcionan del mismo modo. La principal diferencia reside en el tiempo que duran antes de desaparecer.

Aspectos de personaje: Estos son los aspectos que hay en tu hoja de personaje, como tu Concepto principal y tu Complicación. Describen rasgos de tu personalidad, detalles importantes acerca de tu pasado, relaciones que mantienes con otras personas, objetos o cargos importantes que posees, problemas que afrontas o metas que persigues, o bien la reputación y las obligaciones que has adquirido. Estos aspectos solamente cambian en circunstancias extremadamente inusuales, pero la mayoría nunca lo harán.

Concepto principal
pág. 8

Complicación
pág. 9

Ejemplos: *Capitán del navío celeste Nimbus*; *Perseguido por los Caballeros del Círculo*; *Atento a los detalles*; *Debo proteger a mi hermano*.

Aspectos temporales: Estos aspectos describen el entorno en el que la acción tiene lugar. Esto incluye los aspectos que creas o descubres al utilizar la acción de **Crear una ventaja**. Un aspecto temporal normalmente desaparece al final de la escena de la que formaba parte o cuando alguien realiza una acción que lo cambia o lo elimina. Básicamente duran lo mismo que el elemento de la situación que representan.

Ejemplos: **En llamas**; **Sol espléndido**; **Multitud enfurecida**; **Tumbado en el suelo**.

Para deshacerse de un aspecto temporal puedes intentar una acción de Superar para eliminarlo, siempre que se te ocurra un modo en el que tu personaje podría hacerlo: arrojar un cubo de agua sobre unas **Llamas voraces** o utilizar maniobras evasivas para escapar de un caza enemigo situado **A tu cola**. Un oponente puede usar una acción de Defender para intentar conservar ese aspecto si es capaz de describir cómo lo hace.

Recuperarse
de las
consecuencias
pág. 24

Consecuencias: Estos aspectos representan las heridas u otros traumas permanentes sufridos como resultado de un ataque. Desaparecen lentamente, del modo descrito en el capítulo *¡Ay! Daño, estrés y consecuencias*.

Ejemplos: **Torcedura en el tobillo**; **Miedo a las arañas**; **Conmoción**; **Atormentado por las dudas**.

Impulsos: Un impulso es un aspecto temporal que puedes utilizar solo una vez (consulta *¿Qué puedes hacer con los aspectos?*, a continuación), tras lo cual desaparecerá. Los impulsos que no se utilizan también desaparecen cuando la escena en la que fueron creados termina o cuando la ventaja que representan ya no existe. Representan ventajas muy breves y fugaces que consigues durante un conflicto con otros.

Ejemplos: **En el punto de mira**; **Distraída**; **Terreno irregular**; **Piedras en las botas**.

¿QUÉ PUEDES HACER CON LOS ASPECTOS?

Con los aspectos puedes hacer tres cosas: **invocar** un aspecto, **forzar** un aspecto y utilizar un aspecto para **establecer hechos**.

INVOCAR ASPECTOS

Invocas un aspecto para otorgarte una bonificación o complicarle un poco las cosas a tu oponente. Puedes invocar cualquier aspecto siempre que: a) sepas que existe y b) puedas explicar el modo en el que lo utilizas en tu beneficio, lo cual incluye tanto los aspectos de otros personajes como los propios de la situación. Nor-



malmente invocar un aspecto te cuesta un punto de destino, el cual debes entregar al DJ. Para invocar un aspecto, tienes que describir cómo te ayuda ese aspecto en tu situación actual.

-
- Ataco al zombi con mi espada. Sé que los zombis son **Torpes**, por lo que eso puede ayudarme.
 - Quiero darle un susto a ese tipejo. He oído que tiene **Miedo a los ratones**, así que voy a soltar un ratón en su dormitorio.
 - Ahora que el guardia está **Distraído**, seguro que podré deslizarme por detrás de él sin que me vea.
 - Necesito que este hechizo sea especialmente potente, pero soy un **Archimago de la Antigua Orden** y para mí los hechizos poderosos son coser y cantar.
-

¿Qué consigues al invocar un aspecto? Elige uno de los siguientes efectos:

- Suma un bono de +2 al total de tu tirada. Esto cuesta un punto de destino.
- Vuelve a tirar los dados. Esta opción es la mejor si el resultado de la tirada que acabas de hacer ha sido verdaderamente malo (normalmente un -3 o un -4). Esto también cuesta un punto de destino.

- Enfrentarte a un oponente con ayuda del aspecto. Esta opción se utiliza cuando tu oponente intenta algo y crees que un aspecto existente puede hacer que le resulte más difícil. Por ejemplo, un forajido alienígena quiere desenfundar su pistola de rayos, pero está *Enterrado bajo los escombros*; gastas un punto de destino para invocar ese aspecto y aumentar el nivel de dificultad de tu oponente en +2.
- Ayudar a un aliado con ese aspecto. Utiliza esta opción cuando un amigo necesita ayuda y crees que ese aspecto podría ponerle las cosas más fáciles. Gastas un punto de destino para invocar el aspecto y sumar +2 a la tirada de tu amigo.

JUGADOR CONTRA JUGADOR

La única ocasión en la que no se entrega un punto de destino al DJ es durante un conflicto con otro jugador. Si en esta circunstancia invocas uno de los aspectos del personaje de ese jugador para ayudarte contra él o ella, es ese jugador quien recibe el punto de destino, en lugar del DJ, cuando termina la escena.

Importante: en una tirada concreta solo puedes invocar un aspecto una vez; no puedes gastar una pila de puntos de destino en un aspecto y conseguir un bonificador enorme a cambio. Sin embargo, sí *puedes* invocar varios aspectos diferentes en la misma tirada.

Si vas a invocar un aspecto para sumar un bonificador a la tirada o volver a tirar los dados, espera hasta *después* de haber lanzado los dados para hacerlo. Es una tontería gastar un punto de destino si no es necesario.

Invocaciones gratuitas: En ocasiones puedes invocar un aspecto gratuitamente, sin pagar un punto de destino. Si creas o descubres un aspecto mediante la acción de **Crear una ventaja**, la primera invocación que se haga de ese aspecto (ya sea hecha por ti o por un aliado) es gratis (si tienes un éxito crítico, consigues *dos* invocaciones gratuitas). Si causas una consecuencia gracias a un ataque, tú o un aliado podéis invocarla gratis una vez. Un **impulso** es un tipo especial de aspecto que puede ser invocado gratis una vez y luego desaparece.

Éxito crítico
pág. 13

Impulsos
pág. 26

FORZAR ASPECTOS

Si te encuentras en una situación en la que tener un aspecto determinado, o estar cerca de dicho aspecto, hace tu vida más emocionante o complicada, cualquier persona puede **forzar** el aspecto. Puedes incluso forzarlo tú mismo, lo cual lo convierte en un autoforzado. Los forzados son la forma más común en la que los jugadores pueden ganar puntos de destino.

Existen dos tipos de forzado.

Forzados 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, es posible que deba quedarse para dirigir la defensa del Castillo Real de Alaria en lugar de huir a un lugar seguro. O si tu carácter te lleva a ser un *Rebelde sin*

causa, puede que no seas capaz de contenerte para no dar una mala respuesta al director de la escuela cuando te interroga.

Forzados de situación: En otras ocasiones un forzado refleja algo que puede complicarte la vida. Si tienes una *Suerte extravagante*, puedes estar seguro de que el hechizo que estás preparando en clase va a teñir de color naranja el cabello del severo Maestro de Pociones. Si tu aspecto es *Debo un favor a Don Gambino*, Don Gambino aparecerá para exigirte que hagas un trabajo para él en el momento menos oportuno.

En cualquier caso, cuando alguien fuerza un aspecto contra ti, la persona que efectúa el forzado te ofrece un punto de destino y sugiere que el aspecto tiene un efecto determinado, ya sea porque vas a tomar una decisión concreta o porque va a suceder un hecho en particular. Puedes discutirlo, proponiendo cambios o matices en el forzado sugerido, pero después tendrás que decidir si aceptas el forzado. Si accedes, recibes el punto de destino y tu personaje toma la decisión sugerida o el hecho tiene lugar. Si te niegas, debes *pagar* un punto de destino de tu propia reserva. Sí, esto significa que si no te queda ningún punto de destino, no puedes rechazar un forzado.

ESTABLECER HECHOS

Por último, los aspectos pueden **establecer hechos** en el juego. No es necesario gastar puntos de destino, tirar los dados o hacer nada especial para que esto suceda. Basta con tener el aspecto *Piloto del Pato Oxidado* para establecer que tu personaje es un piloto y que tiene un avión llamado *Pato Oxidado*. Tener el aspecto *Enemigo mortal: los Ninjas Rojos* establece que en la ambientación existe una organización denominada los Ninjas Rojos y que van a por ti por algún motivo. Si eliges el aspecto *Hechicero del Círculo Misterioso*, no solamente estableces

¿CUÁNTOS PUNTOS DE DESTINO TIENE EL DJ?

Como DJ no tienes que llevar la cuenta de los puntos de destino de cada PNJ, pero eso no significa que tengas un número ilimitado de ellos. Comienza cada escena con una reserva de un punto de destino por cada PJ que esté presente en la escena. Gasta los puntos de destino de esta reserva para invocar aspectos (y consecuencias) que afecten a los PJ. Cuando se acaben, no podrás invocar más aspectos contra ellos.

¿Cómo puedes aumentar tu reserva? Cuando un jugador fuerza un aspecto de un PNJ, añade el punto de destino del jugador a tu reserva. Si ese forzado termina la escena, o si un PNJ se rinde, suma esos puntos de destino a la reserva correspondiente al comienzo de la siguiente escena.

Los puntos de destino que concedes por los aspectos forzados NO provienen de esa reserva. No tienes que preocuparte por quedarte sin puntos de destino que entregar por forzar aspectos.

que existe un grupo de hechiceros conocido como el Círculo Misterioso, sino que, además, *en tu mundo la magia es real y tú puedes usarla.*

Cuando establezcas hechos de la ambientación de esta forma, procura hacerlo en colaboración con los demás jugadores. Si la mayoría no quiere jugar en un mundo con magia, no introduzcas la magia por tu cuenta con un aspecto. Procura que los hechos que establezcas con tus aspectos hagan que el juego sea más divertido para todos.

CÓMO CREAR BUENOS ASPECTOS

Cuando necesites pensar en un buen aspecto (aquí nos referimos sobre todo a los aspectos de personaje y temporales), piensa en dos cosas:

- Cómo puede ayudarte ese aspecto al invocarlo.
- Cómo puede perjudicarte cuando sea forzado contra ti.

Por ejemplo:

¡Te atraparé, von Stendahl!

- Invoca este aspecto cuando actúes contra von Stendahl para mejorar tus posibilidades.
- Recibes un punto de destino cuando tu enemistad con von Stendahl te empuje a hacer una locura para intentar atraparlo.

Nervios de punta

- Invoca este aspecto cuando vigilar con atención y tener cuidado te sea de ayuda.
 - Recibes un punto de destino cuando tus nervios te causen un sobresalto y te distraigas pensando en amenazas imaginarias.
-

Obviamente, se supone que tu Complicación debe causarte dificultades (haciendo así tu vida más interesante y permitiéndote ganar puntos de destino), por lo que no pasa nada si es un poco más unidimensional, pero los demás aspectos de personaje y temporales deberían ser de doble filo.

PROEZAS

Estilos
pág. 17

Las **proezas** son trucos, maniobras o técnicas que tu personaje conoce o tiene y cambian el modo en el que un estilo funciona para él o ella. Esto significa, generalmente, que recibes un bono en ciertas situaciones, aunque en ocasiones te otorguen alguna otra habilidad o característica. Una proeza también puede representar un equipo especializado, u objetos de calidad y/o exóticos a los que tu personaje tiene acceso y que frecuentemente le dan una ventaja con respecto a otros personajes.

No existe una lista definida de proezas entre las que elegir. Al igual que los aspectos, todo el mundo crea sus propias proezas. Existen dos plantillas básicas que sirven como ayuda para crear tus proezas, de modo que tengas algo con lo que empezar a trabajar.

El primer tipo de proeza te otorga un bono de +2 cuando utilizas un estilo concreto en una situación determinada. Utiliza esta plantilla:

“Debido a que soy/tengo [**describe algo que te haga excepcional, un objeto o elemento especial de tu equipo o cualquier otra cosa que te permita realizar cosas formidables**], recibo un +2 para [**elige una acción: Atacar, Defender, Crear una ventaja, Superar**] de modo [**elige un estilo: Cauto, Furtivo, Ingenioso, Llamativo, Rápido, Vigoroso**] cuando [**describe una circunstancia**]”.

Por ejemplo:

-
- Debido a que soy **un charlatán de primera**, gano un +2 para **Crear una ventaja de modo Furtivo** cuando **converso con alguien**.
 - Debido a que soy **aficionado los puzzles**, gano un +2 para **Superar obstáculos de modo Ingenioso** cuando **me encuentro ante un puzzle, un acertijo o un enigma similar**.
 - Debido a que soy **un duelista de fama mundial**, gano un +2 para **Atacar de modo Llamativo** cuando **lucho con mi espada en un duelo**.
 - Debido a que tengo **un gran escudo normando**, gano un +2 para **Defender de modo Vigoroso** cuando **utilizo mi escudo en combate cuerpo a cuerpo**.
-

En ocasiones, si la circunstancia es especialmente restrictiva, una sola proeza puede incluir la acción Crear una ventaja y la acción Superar.

El segundo tipo de proeza te permite lograr que algo se haga realidad, hacer algo asombroso o ignorar de algún otro modo las reglas normales. Utiliza esta plantilla:

“Debido a que soy/tengo/estoy/puedo [describe algo que te haga excepcional, te permita hacer algo asombroso o demostrar lo formidable que eres de algún modo], una vez por partida puedo [describe lo que puedes hacer]”.

Por ejemplo:

- Debido a que **tengo muchos contactos**, una vez por partida puedo **encontrar un aliado que me ayude en el lugar más oportuno**.
- Debido a que **soy rápido desenfundando**, una vez por partida puedo **elegir actuar el primero en un conflicto físico**.
- Debido a que **puedo correr como el viento**, una vez por partida puedo **aparecer en cualquier lugar donde quiera, siempre que hubiera sido posible llegar allí corriendo, sin importar el punto de partida**.

Estas plantillas tienen como fin ayudarte a construir tus proezas, pero no te sientas obligado a seguirlas al pie de la letra si tienes una buena idea. Si quieres leer más acerca de cómo construir proezas, consulta *Habilidades y proezas* en *Fate Básico*.



CADA VEZ MEJOR: EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

La gente cambia. Tus habilidades mejoran al practicarlas. Acumulas experiencias vitales que definen tu personalidad. *Fate Acelerado* refleja esto con la **evolución de los personajes**, la cual te permite cambiar tus aspectos, añadir o modificar proezas y aumentar el bono de tus estilos. Esto tiene lugar cuando tu personaje alcanza un hito.

HITOS

Las historias que se cuentan en series de televisión, cómics e incluso los videojuegos normalmente continúan de un episodio a otro y a lo largo de varias temporadas. Frodo necesitó tres libros bien gordos para llevar el Anillo al Monte del Destino. Aang tardó tres temporadas en derrotar al Señor del Fuego. Ya lo vas pillando. *FAE* puede contar esta clase de historias en las que juegas durante muchas sesiones seguidas con los mismos personajes (lo cual recibe el nombre de **campaña**) y donde la historia se va construyendo por sí sola. Pero dentro de estas largas historias existen arcos argumentales más breves, como si fueran episodios sueltos de una serie de TV o números de un cómic en los que se cuentan aventuras más cortas que finalizan ahí. Con *FAE* es posible hacer lo mismo, incluso dentro de una campaña prolongada.

En *FAE* denominamos **hitos** a esos momentos en los que concluye una historia, con independencia de que sean pequeños, en el caso de las historias cortas, o importantes, al final de muchas sesiones de juego. *FAE* distingue tres tipos de hitos, cada uno de los cuales te permite cambiar tu personaje de un modo determinado.

HITO SIGNIFICATIVO

Un **hito significativo** normalmente tiene lugar al finalizar una sesión de juego o al resolver una parte de la historia. En lugar de hacer que tu personaje sea más poderoso, esta clase de hito le cambia (de ser necesario) como respuesta a lo que está sucediendo en la historia. Habrá ocasiones en las que aprovechar un hito significativo no tenga mucho sentido, pero siempre existe esa posibilidad si lo consideras preciso.

Una vez alcanzado un hito significativo, puedes elegir hacer una (y solo una) de estas cosas:

- Cambiar entre sí el bono de dos estilos cualesquiera.
- Cambiar el nombre de uno de tus aspectos, siempre que no se trate de tu concepto principal.
- Cambiar una proeza por otra proeza diferente.
- Elegir una nueva proeza (y reduce tu capacidad de recuperación si con ello llegas a tres o más proezas).

Además, si tienes una consecuencia moderada, comprueba si llevas dos sesiones con ella. Si es así, puedes borrarla.

HITO RELEVANTE

Aventuras
pág. 35

Un **hito relevante** suele tener lugar al final de una aventura o al concluir un evento importante en la trama (o, si no estás seguro, al final de cada dos o tres sesiones). Al contrario que los hitos significativos, que sobre todo consisten en un cambio, los hitos relevantes implican aprender cosas nuevas; superar problemas y retos ha hecho más capaz a tu personaje.

Además de los beneficios de un hito significativo, también recibes *estas dos* beneficios:

- Si tienes una consecuencia grave desde hace un mínimo de dos sesiones, puedes borrarla.
- Puedes sumarle +1 al bono de un estilo.

HITOS TRASCENDENTES

Los **hitos trascendentes** solo deben producirse cuando sucede algo en la campaña que la trastoca por completo, como el final de un importante arco argumental, la derrota definitiva de un villano PNJ principal o cualquier otro cambio a gran escala que repercuta en todo el mundo en el que juegas.

Estos hitos se traducen en un aumento de poder. Los retos de ayer ya no son una amenaza para los personajes y los enemigos del mañana deberán ser más hábiles, estar mejor organizados y mostrarse más decididos a enfrentarse a ellos. Alcanzar un hito trascendente confiere los beneficios de un hito relevante *además* de los de un hito significativo. También podrás hacer *todo* lo siguiente:

- Aumentar en un punto tu capacidad de recuperación. Puedes utilizar inmediatamente ese nuevo punto para comprar una proeza, si quieres.
- Cambiar el concepto principal de tu personaje (opcional).

AUMENTAR EL BONO DE LOS ESTILOS

Cuando aumentas el bono de un estilo, solo es necesario que recuerdes una regla: no es posible aumentar ningún bono más allá de Excelente (+5).

LA LABOR DEL DJ

El DJ tiene numerosas responsabilidades, como plantear conflictos a los personajes, controlar a los PNJ y ayudar a todo el mundo a aplicar las reglas a las situaciones del juego. Vamos a hablar sobre las tareas del DJ.

AYUDAR A CONSTRUIR CAMPAÑAS

Una **campaña** es una serie de sesiones de juego en las que se juega con los mismos personajes y donde la historia continúa a partir de lo que sucedió en partidas anteriores. Todos los jugadores deben colaborar con el DJ para planear cómo va a funcionar la campaña. Normalmente esto consiste en mantener una conversación entre todos para decidir con qué tipo de héroes queréis jugar, en qué clase de mundo vivís y quiénes serán los malos. Hablad del grado de seriedad que queréis que tengan las sesiones y cuánto tiempo queréis que dure.

Algunos ejemplos:

- Humanoides felinos que surcan los cielos en barcos pirata volantes, siempre un paso por delante de la Marina Real que les persigue.
 - Habitantes del desierto duchos en la magia que resisten a las tropas invasoras del malvado Imperio de Acero.
 - Estudiantes de un internado para jóvenes magos que solucionan misterios y descubren los secretos de su antiquísima escuela.
-

CONSTRUIR AVENTURAS Y DIRIGIR SESIONES DE JUEGO

Una aventura es una historia corta, del tipo que puedes ver concluida en uno o dos episodios de una serie de televisión aunque forme parte de una historia mayor. Normalmente una aventura se completa en un número de partidas que varía entre una y tres, suponiendo que juguéis entre tres y cuatro horas en cada sesión. Pero, ¿qué es una aventura y cómo se crea?

AVENTURAS

Una **aventura** necesita dos cosas: un malvado con un objetivo y un motivo por el que los PJ no pueden ignorarlo.

CÓMO APRENDER A SER UN DJ

Ser un DJ y dirigir el juego puede parecer abrumador y difícil al principio. No te preocupes, ya que es una habilidad que se tarda algún tiempo en dominar, aunque lo harás mejor cuanto más practiques. Si quieres saber más acerca del arte de dirigir Fate, las reglas de *Fate Básico* incluyen varios capítulos que deberías leer: *Cómo dirigir*, *Escenas, partidas y escenarios* y *La campaña* son especialmente útiles. *Fate Básico* está disponible gratuitamente en www.conbarba.es.

Un malvado con un objetivo: Probablemente ya tengas una idea. El principal oponente de la campaña, o bien uno de sus aliados, es seguramente tu malvado.

Un motivo por el que los PJ no pueden ignorarlo: Ahora tienes que dar a los PJ un motivo para preocuparse. Asegúrate de que el objetivo del malvado esté delante de las narices de los PJ para obligarles a actuar antes de que les suceda algo malo a ellos o a las personas o las cosas que aprecian.

DIRIGIR SESIONES DE JUEGO

Ahora que tu malvado está haciendo algo que llame la atención de los PJ, es el momento de ponerlos en marcha. A veces el mejor modo de conseguirlo, especialmente durante la primera sesión de un nuevo arco argumental, es introducirlos directamente en la acción. Una vez que los PJ sepan por qué deberían preocuparse por lo que sucede, puedes quitarte de en medio y dejar que sean ellos quienes se hagan cargo.

Sin embargo, y una vez dicho esto, el DJ todavía debe hacer unas cuantas cosas para dirigir la partida:

- **Dirigir escenas:** Una sesión se compone de escenas separadas. Decide dónde comienza la escena, quién está presente y qué está sucediendo. Decide el momento en el que todo lo que había de interés ha concluido y la escena termina.
- **Resolver dudas sobre las reglas:** Cuando surja alguna duda acerca de cómo aplicar las reglas, tú tienes la última palabra.
- **Decidir la dificultad:** Tú decides cuál es la dificultad de cada tarea.
- **Controlar a los PNJ:** Cada jugador controla su propio personaje, pero tú controlas a todos los demás, incluyendo a los malos.
- **Mantener la acción en marcha:** Si los jugadores no saben qué hacer a continuación, te corresponde darles un empujón. No permitas que la historia se paralice debido a la indecisión o porque los PJ no tienen información suficiente: haz algo que les obligue a actuar.
- **Asegurarse de que todo el mundo tiene una oportunidad de ser increíble:** Tu objetivo no es derrotar a los jugadores, sino ponerles a prueba. Asegúrate de que cada PJ tiene una oportunidad de ser la estrella de vez en cuando, desde el guerrero imponente y feroz hasta el ladronzuelo pequeñajo y sigiloso.

Dificultades
pág. 36

DECIDIR EL NIVEL DE DIFICULTAD

Cuando otro personaje se opone a un PJ, el resultado de las tiradas del primero constituye el nivel de dificultad del contrario en un conflicto, competición o desafío. Pero si no hay ninguna oposición activa, debes decidir cuál es el grado de dificultad de la tarea.

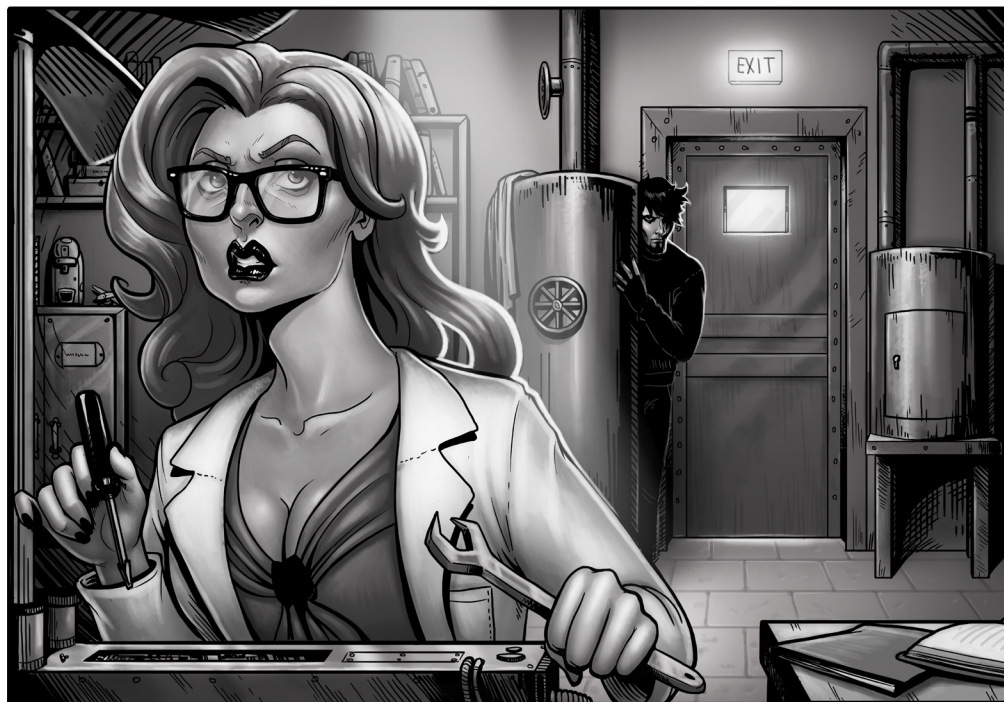
Las **dificultades bajas** son mejores cuando quieres dar a los PJ una oportunidad de exhibirse y destacar. Las **dificultades próximas a las puntuaciones de sus estilos** son más adecuadas cuando quieres generar tensión pero sin abrumarlos. Las **dificultades altas** son idóneas cuando quieres hacer hincapié en lo horribles o inusuales que son las circunstancias y quieres llevarlos al límite.

NORMAS GENERALES

- Si la tarea no es nada difícil, considérala Mediocre (+0) o simplemente dile al jugador que ha tenido éxito sin necesidad de tirar.
- Si se te ocurre al menos un motivo por el cual la tarea es difícil, elige Buena (+2).
- Si la tarea es extremadamente difícil, elige Enorme (+4).
- Si la tarea tiene una dificultad tremenda, llega hasta el nivel que creas más adecuado. El PJ deberá gastar varios puntos de destino y contar con mucha ayuda para tener éxito, pero es como tiene que ser.

REGLA OPCIONAL: DIFICULTAD EN FUNCIÓN DE LOS ESTILOS

A veces ser Cautos facilita mucho las cosas; otras veces, simplemente se tarda demasiado. El DJ puede querer ajustar la dificultad, tanto hacia arriba como hacia abajo, en 1 o 2 niveles, dependiendo de si elige un estilo adecuado o problemático. Es algo más complicado, pero a algunos grupos les gusta.



LOS MALOS

Cuando crees a uno de los malos, puedes hacerlo exactamente igual que si fuera un PJ, con estilos, aspectos, estrés y consecuencias. Deberías hacer esto con los malos importantes o recurrentes cuyo fin sea causar problemas graves a los PJ, pero no necesitas más de uno o dos en cada aventura.

Matones: Hay otros malos, denominados **matones**, que suelen ser forajidos anónimos, monstruos o sicarios cuya finalidad es complicarles un poco la vida a los PJ, pero que han sido creados para ser relativamente fáciles de quitar de en medio, especialmente si los PJ son poderosos. Sigue este método para crearlos:

1. Haz una lista de las cosas en las que el matón es hábil. Tiene un +2 en todas las tiradas relacionadas con esas cosas.
2. Haz una lista de las cosas en las que el matón es un inepto. Tiene un -2 en todas las tiradas relacionadas con esas cosas.
3. El matón tiene +0 en todo lo demás a la hora de hacer una tirada.
4. Dale al matón un aspecto o dos para reforzar aquello en lo que es bueno o malo, o si tiene un punto fuerte o débil que haya que tener en cuenta. No pasa nada si son aspectos muy simples.
5. Los matones tienen cero, una o dos casillas en su marcador de estrés, dependiendo de lo duros que pienses que deben ser.
6. Los matones no pueden recibir consecuencias. Una vez se quedan sin casillas de estrés (o si no tenían ninguna para empezar), quedan fuera de combate la próxima vez que sean alcanzados por un ataque.

ABUSÓN DE LA CASA CÍCLOPE

Abusón de la Casa Cíclope, Se acobarda si no va acompañado

Hábil (+2) en: asustar a otros estudiantes, mentir y lloriquear para zafarse de los problemas, romper cosas.

Malo (-2) en: planear, estudiar.

Estrés: ninguno (el primer ataque que le alcance le elimina).

ASESINO DE ACERO

Asesino de Acero, La noche es nuestra

Hábil (+2) en: ser sigiloso, tender emboscadas.

Malo (-2) en: plantar cara a un oponente decidido.

Estrés:

TIBURÓN DE LOS CIELOS

Soy un tiburón, Vientre vulnerable

Hábil (+2) en: volar, morder.

Malo (-2) en: todo aquello que no sea volar o morder.

Estrés:

Grupos de matones: Si quieres que los PJ se enfrenten a un montón de malos de poca monta, puedes facilitarte la vida tratándolos como uno o varios grupos. En lugar de tener que controlar a una docena de personajes, controlas tres grupos formados por cuatro malos cada uno. Cada grupo actúa como si fuera un solo personaje y se crea del mismo modo que uno solo:

1. Elige un par de cosas en las que son hábiles. Puedes incluir “atacar en grupo” como una de las cosas que se les dan bien.
2. Elige otro par de cosas en las que no son tan hábiles.
3. Dales un aspecto.
4. Dales una casilla de estrés por cada dos miembros del grupo.

En *Fate Básico* hay una forma de hacer esto denominada “esbirros” (consulta el apartado “*Creación de enemigos*” del capítulo *Cómo dirigir en Fate Básico*). Puedes utilizar esa opción si lo prefieres. Ten en cuenta que, a menos que comiences con unos matones extremadamente débiles, esto puede crear turbas muy fuertes; si quieres plantear un reto importante a los PJ, este podría ser un modo de hacerlo.

PANDA DE MATONES

Garrotes y barras de hierro

Hábiles (+2) en: atacar en grupo, asustar a personas inocentes

Malos (-2) en: pensar con antelación, luchar cuando son inferiores en número

Estrés: (cuatro matones)

EJEMPLOS DE PERSONAJES

Aquí tienes cuatro ejemplos de personajes que puedes utilizar tal cual o como inspiración para los tuyos.

RETH

Concepto principal:

Invocador Solar del Desierto de Andral

Complicación: *Los Asesinos de Acero me quieren muerto*

Otros aspectos: *Mi kung-fu es el mejor; Enamorado de Avasa; Puedo aprender de la experiencia de Serius*

ESTILOS

Cauto: Bueno (+2)

Furtivo: Normal (+1)

Ingenioso: Normal (+1)

Llamativo: Mediocre (+0)

Rápido: Bueno (+2)

Vigoroso: Grande (+3)

PROEZAS

Postura del Sol Desafiante: Debido a que he perfeccionado la Postura del Sol Desafiante, gano un +2 para Defender de modo Vigoroso en combate cuerpo a cuerpo.

(Puede elegir otras dos proezas más sin tener que reducir su capacidad de recuperación)

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE

RECUPERACIÓN: 3

RETH, DE LA RESISTENCIA ANDRALIANA

Reth tiene 14 años de edad. Tiene la piel morena y el cabello negro, peinado en gruesas trenzas. Viste ropas ligeras y amplias, sandalias y es experto en artes marciales. Es el Invocador Solar más poderoso que ha nacido desde hace generaciones, y puede invocar el poder del fuego con su magia. Originario de una aldea del vasto Desierto de Andral, él y sus amigos decidieron oponerse a la invasión del Imperio de Acero y se han convertido en fugitivos.



VOLTAIRE

Voltaire es la capitana del *Bajel de los Cúmulos*, un barco volante que surca un vasto océano de nubes. Es una mujer-gato cuyo físico combina rasgos humanos y felinos. Viste un llamativo conjunto de prendas propias de piratas: una larga casaca marrón, botas altas, un sombrero emplumado y un sable de cazoleta. Al ser una mujer-gato, tiene una cierta tendencia a quedarse dormida en el momento menos oportuno...

VOLTAIRE

Concepto principal:

Capitana felina del Bajel de los Cúmulos

Complicación: *Qué sueño tengo...*

Otros aspectos: *¿Eso? Ah, eso es un señuelo;*

Martín es un embustero; Sánchez es el mejor primer oficial que existe

ESTILOS:

Cauto: Normal (+1)

Furtivo: Bueno (+2)

Ingenioso: Normal (+1)

Llamativo: Grande (+3)

Rápido: Bueno (+2)

Vigoroso: Mediocre (+0)

PROEZAS

Espadachina aventurera: Debido a que soy una espadachina aventurera, gano un +2 para Atacar de modo Llamativo cuando cruzo mi hoja con la de un oponente.

(Puede elegir otras dos proezas más sin tener que reducir su capacidad de recuperación)

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: 3



ABIGAIL ZHAO

Abigail estudia en la Escuela de Hechicería y pertenece a la Casa Hipogrifo. Tiene la piel clara y el cabello largo y negro, con un mechón rosa. Le gusta forzar los límites con su uniforme escolar, añadiendo joyas, cinturones con remaches y diseños de colores a la blusa, pantalones y corbata reglamentarios. Se le dan especialmente bien los encantamientos. Aunque siempre está dispuesta a dar una lección a los abusones de la Casa Cíclope, tiende a actuar sin pensar.



ABIGAIL ZHAO

Concepto principal:

Especialista en encantamiento de la Casa Hipogrifo

Complicación: *Hechiza primero y pregunta después*

Otros aspectos: *Odio a esos idiotas de la Casa Cíclope; Cuento con Sarah; Dexter Fitzwilliam se va a enterar*

ESTILOS:

Cauto: Mediocre (+0)

Furtivo: Grande (+3)

Ingenioso: Bueno (+2)

Llamativo: Normal (+1)

Rápido: Normal (+1)

Vigoroso: Bueno (+2)

PROEZAS

La favorita de los profes: Debido a que soy la favorita de los profes, una vez por sesión de juego puedo declarar que un profesor llega para ayudarme.

(Puede elegir otras dos proezas más sin tener que reducir su capacidad de recuperación)

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE RECUPERACIÓN: 3

BETHESDA FLUSHING, DOCTORA EN FÍSICA

BETHESDA FLUSHING

Concepto principal:

Directora de agentes de campo del INAGE

Complicación: ¡Te atraparé, von Stendahl!

Otros aspectos: Mis inventos siempre

funcionan... bueno, casi; Mis estudiantes avanzan, aunque no como yo esperaba; Confío en el genio del Dr. Almeida

ESTILOS:

Cauto: Bueno (+2)

Furtivo: Mediocre (+0)

Ingenioso: Grande (+3)

Llamativo: Normal (+1)

Rápido: Normal (+1)

Vigoroso: Bueno (+2)

PROEZAS

Mochila-helicóptero experimental:

Cuando utilizo mi mochila-helicóptero experimental, gano un +2 para Crear una ventaja o Superar un obstáculo de modo Rápido si puedo volar y a la vez resulta útil hacerlo.

Inventora: Debido a que soy una inventora, una vez por sesión de juego puedo declarar que tengo un artefacto especialmente útil que me permite eliminar un aspecto temporal.

(Puede elegir una proeza más sin tener que reducir su capacidad de recuperación)

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

Leve (2):

Moderada (4):

Grave (6):

CAPACIDAD DE

RECUPERACIÓN: 3

La doctora Flushing es miembro del Instituto para el Avance de la Gravítica y la Electromecánica (INAGE) y uno de sus ingenieros de pruebas y agentes de campo más destacados. El INAGE se enfrenta a menudo con agentes de diversas organizaciones internacionales que pretenden robar su tecnología, conquistar el mundo o ambas cosas. Gustaf von Stendahl, líder de una misteriosa agencia de espionaje de dudosa afiliación, suele causarle grandes problemas. La Dra. Flushing tiene el pelo de un rojo intenso y siempre lleva encima diversos artefactos, incluyendo su mochila-helicóptero.



CONSULTA RÁPIDA

RESULTADOS DE LOS DADOS (PÁG. 18)

Resultado = Tirada de dados + Bono de estilo
+ Bono de proezas
+ Bono por aspectos invocados

RESULTADOS (PÁG. 13)

Contra el resultado del oponente o número objetivo:

- **Fallo:** Tu resultado es menor.
- **Empate:** Tu resultado es igual.
- **Éxito:** Tu resultado es 1 o 2 puntos mayor.
- **Éxito crítico:** Tu resultado es 3 o más puntos mayor.

DECIDIR NÚMEROS OBJETIVO (PÁG. 36)

- **Fácil:** Mediocre (+0), o éxito sin tirar.
- **Moderadamente difícil:** Bueno (+2).
- **Extremadamente difícil:** Enorme (+4).
- **Increíblemente difícil:** Tan alto como te parezca. El PJ necesitará gastar puntos de destino y contar con mucha ayuda para tener éxito.

ACCIONES (PÁG. 14)

Crear una ventaja cuando se crean o descubren aspectos (pág. 14):

- **Fallo:** Ni creas ni descubres un aspecto, o bien lo consigues pero tu oponente (no tú) consigue una invocación gratuita.
- **Empate:** Recibes un impulso si creas un aspecto nuevo, o se considera un éxito si buscabas uno ya existente.
- **Éxito:** Creas o descubres el aspecto y consigues una invocación gratuita de este.
- **Éxito crítico:** Creas o descubres el aspecto y consigues dos invocaciones gratuitas de este.

Atacar (pág. 16):

- **Fallo:** Ningún efecto.
- **Empate:** El ataque no daña al objetivo, pero ganas un impulso.
- **Éxito:** El ataque acierta y causa daño.
- **Éxito crítico:** El ataque acierta y causa daño. Puedes reducir el daño en 1 para generar un impulso.

Superar (pág. 15):

- **Fallo:** Fallas o tienes éxito pagando un coste importante.
- **Empate:** Tienes éxito pagando un coste leve.
- **Éxito:** Consigues tu objetivo.
- **Éxito crítico:** Consigues tu objetivo y generas un impulso.

LA ESCALA

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

Crear una ventaja con un aspecto que ya conocías (pág. 15):

- **Fallo:** Ningún beneficio adicional.
- **Empate:** Generas una invocación gratuita del aspecto.
- **Éxito:** Generas una invocación gratuita del aspecto.
- **Éxito crítico:** Generas dos invocaciones gratuitas del aspecto.

Defender (pág. 16):

- **Fallo:** Sufres las consecuencias del éxito de tu oponente.
- **Empate:** Observa la acción de tu oponente para determinar qué sucede.
- **Éxito:** Tu oponente no consigue lo que quiere.
- **Éxito crítico:** Tu oponente no consigue lo que quiere y tú recibes un impulso.

Buscar ayuda (pág. 17):

- Un aliado puede ayudarte en tu acción.
- Cuando un aliado te ayuda, él o ella renuncia a su acción durante el intercambio y describe cómo te ayuda.
- Recibes un +1 por cada aliado que te ayude.
- El DJ puede limitar cuántos aliados pueden ayudarte.

CONSULTA RÁPIDA 2

ORDEN DURANTE LOS TURNOS (PÁG. 21)

- **Conflicto físico:** Compara los estilos Rápido; quien tenga los reflejos más rápidos actúa primero.
- **Conflicto mental:** Compara los estilos Cauto; quien preste más atención al detalle detecta el peligro.
- **Todos los demás actúan en orden descendente.** Soluciona los empates del modo que tenga más sentido; el DJ tiene la última palabra.
- **El DJ puede decidir que todos los PNJ actúen en el mismo turno que el PNJ con más ventaja.**

ESTILOS (PÁG. 17)

- **Cauto:** Prestas mucha atención al detalle y te tomas tu tiempo para completar bien la tarea.
- **Furtivo:** Utilizas el despiste, el sigilo o el engaño.
- **Ingenioso:** Piensas rápido, solucionas problemas o tienes en cuenta variables complejas.
- **Llamativo:** Actúas con estilo y audacia.
- **Rápido:** Te mueves con rapidez y destreza.
- **Vigoroso:** Utilizas la fuerza bruta.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS (PÁG. 22)

- **Gravedad del ataque (en aumentos) = Tirada de ataque - Tirada de defensa**
- **Casillas de estrés:** Puedes tachar una casilla de estrés para absorber todos o parte de los aumentos de un solo ataque. Puedes absorber un número de aumentos igual al número de la casilla que taches: uno con la 1ª casilla, dos con la 2ª casilla y tres con la 3ª casilla.
- **Consecuencias:** Puedes sufrir una o más consecuencias para asimilar el impacto tachando uno o más espacios para consecuencias y anotando un nuevo aspecto en cada uno.
 - **Leve** 2 aumentos
 - **Moderada** 4 aumentos
 - **Grave** 6 aumentos
- **Recuperarse de las consecuencias:**
 - **Consecuencia leve:** Bórrala al final de la escena.
 - **Consecuencia moderada:** Bórrala al final de la siguiente sesión.

- **Consecuencia grave:** Bórrala al final de la aventura.
- **Derrotado:** Si no puedes asimilar todo el impacto (o decides no hacerlo) eres derrotado y tu oponente decide qué te sucede.
- **Rendirse:** Ríndete antes de que tu oponente haga su tirada para controlar cómo abandonas la escena. Ganas uno o más puntos de destino por rendirte (pág. 24).

ASPECTOS (PÁG. 25)

- **Invocar (pág. 26):** Gasta un punto de destino para conseguir un +2 o volver a tirar, o bien para incrementar la dificultad para un enemigo en +2.
- **Forzar (pág. 28):** Recibes un punto de destino cuando un aspecto te complica la vida.
- **Establecer hechos (pág. 29):** Los aspectos reflejan hechos ciertos. Utilízalos para establecer detalles acerca de ti y del mundo.

TIPOS DE ASPECTOS

Aspectos de personaje (pág. 25)

- Se escriben al crear el personaje.
- Pueden cambiarse cuando alcanzas un Hito (pág. 33).

Aspectos temporales (pág. 26)

- Se establecen al principio de una escena.
- Pueden crearse con la acción de Crear una ventaja.
- Pueden eliminarse con la acción de Superar.
- Desaparecen cuando la situación termina.

Impulsos (pág. 26)

- Pueden ser invocados una vez (gratuitamente) y luego desaparecen.
- Pueden ser eliminados por un oponente con la acción de Superar.
- Los impulsos que no se utilicen desaparecen al finalizar la escena.

Consecuencias (pág. 23)

- Se utilizan para absorber los aumentos de un ataque recibido.
- Pueden ser invocadas por tu oponente como si fueran aspectos temporales.

ÍNDICE ANALÍTICO

- Abigail Zhao 42
- Abusón de la casa Cíclope 38
- Acción 13, 21, 44
 - Cauta 17
 - Crear una ventaja 13
 - estilo de 17
 - Furtiva 17
 - Ingeniosa 17
 - Llamativa 17
 - Rápida 17
 - Vigorosa 17
- Aliado. *Véase* Ayuda
- Asesino de acero 38
- Aspectos 8, 25, 45
 - beneficios 27
 - cambiar el nombre 24
 - clases de 25
 - Escribir 8, 23, 29
 - Forzar 28
 - invocar 12
 - Invocar 18, 26
 - Nombre y apariencia 9
 - temporales 26, 45
 - cambiar 15
 - Crear 13
 - Descubrir 14
 - eliminar 15, 26
 - tipo de 8
- Atacar 14, 16, 44
- Aumentos 22
- Autoforzado 28
- Aventuras 24, 34, 35
- Ayuda 17, 44
- Baraja 5, 13
- Bethesda Flushing 43
- Campañas 33, 34, 35
- Capacidad de recuperación 10, 25
- Casa Cíclope 38
- Cauto 17
- Competiciones 19
- Complicación 9, 25
- Concepto principal 8, 25
- Concesión 23
- Conflictos 20
- Consecuencias 22, 23, 45
 - grave 24
 - leve 24
 - moderada 24
 - recuperarse 24
- Crear una ventaja. *Véase* Ventaja
- Dados 5, 12
 - Fate 5
 - Fudge 5
 - Resultados 18, 44
 - tirada 18
- Daño 16, 22
- Defender 14, 16, 44
- Derrotado 22, 23
- Desafíos 19
- Dificultad 19
 - Decidir 12, 36
 - en función de los estilos 37
- Director de juego (DJ) 5
 - añadir una complicación 15
 - Aspectos temporales 20
 - Aventuras 35
 - Cómo aprender 35
 - cuánta gente puede ayudar 17
 - Decidir la dificultad 19, 36
 - Determina el orden de actuación 21
 - Dirigir sesiones de juego 36
 - labor 6
 - puntos de destino 29
 - tirar por un PNJ 13
- El espadachín 10
- El forzado 10
- El guardián 10
- El ladrón 10
- El tramposo 10
- Empate 13, 44
 - Aspectos 15, 44
 - Atacar 16, 44
 - Defender 17, 44
 - Superar 15, 44
- escala 10
- Escala 44
- Escena(s)
 - Dirigir 36

- Establecer 20
- Establecer hechos 8, 29, 45
- Estilos 9, 17, 31, 45
 - aumentar el bono 34
 - bonificaciones 13
 - Dificultad en función de 37
- Estrés 22, 45
 - contador 22
 - recuperarse 24
- Éxito 13, 44
 - Aspectos 15, 44
 - Atacar 16, 44
 - Defender 17, 44
 - Superar 16, 44
- Éxito crítico 13, 44
 - Aspectos 15, 44
 - Atacar 16, 44
 - Defender 17, 44
 - Superar 16, 44
- Fallo 13, 44
 - Aspectos 14, 15, 44
 - Atacar 16, 44
 - Defender 16, 44
 - Superar 15, 44
- Fate Básico 35, 39
 - Cómo crear una partida 6
 - Cómo dirigir 16
 - Habilidades y proezas 32
- Fichas 5
- Forzar 28, 45
 - autoforzado 28
 - de decisión 28
 - de situación 28
- Furtivo 17
- Género 6
- Hitos 33
 - relevante 34
 - significativo 33
 - trascendentes 34
- Impulsos 14, 15, 16, 28, 45
 - no utilizado 26
- Ingenioso 17
- Intercambios 21
- Invocar 26, 45
 - Contra otro jugador 27
 - Gratuita 15, 23, 28
- Jugador contra jugador 27
- La estrella del deporte 10
- Llamativo 17
- Malos 37
- Matones 37
 - Grupos de 38
- Números objetivo 37, 44
- Orden durante los turnos 45
- Panda de matones 39
- Personaje jugador (PJ) 6
- Personaje(s)
 - Aspectos de 25, 45
 - Crear 8
 - Ejemplos 40–43
 - Hojas de 5, 48
 - mejora 33
- Personajes no jugadores (PNJ) 6, 13
 - orden de actuación 21
- Proezas 10, 31
- Puntos de destino 25
 - ganar 25
 - gastar 25
 - invocar un aspecto 12
 - y el DJ 29
- Rápido 17
- Rendirse 23
- Resultados 13, 44
- Reth 40
- Superar 14, 15, 44
 - Proezas 31
- Tarjetas 5, 15
- Terreno irregular 14
- Tiburón de los cielos 38
- Turnos 45
 - orden 21
- Ventaja 13, 14, 44
 - Crear una 26, 28
- Vigoroso 17
- Voltaire 41
- Zonas 20
 - desplazarse 20

IDENTIDAD

FATE[™] ACELERADO

Nombre

Descripción

Capacidad de
recuperación

Puntos de
destino actuales

ASPECTOS

Concepto principal

Complicación

ESTILOS

CAUTO

FURTIVO

INGENIOSO

LLAMATIVO

RÁPIDO

VIGOROSO

PROEZAS

ESTRÉS

| | | |
|----------|----------|----------|
| | | |
| 1 | 2 | 3 |

CONSECUENCIAS

| | |
|----------|----------|
| 2 | Leve |
| 4 | Moderada |
| 6 | Grave |