

FATE™

AVANZADO



**ROBERT
DONOGHUE**

**BRIAN
ENGARD**

**MIKE
OLSON**

**BRENNAN
TAYLOR**

**MARK DIAZ
TRUMAN**

**MATTHEW
GANDY**

FATETM **AVANZADO**

ROBERT DONOGHUE

DIRECTOR DE DESARROLLO • TEXTO

**BRIAN ENGARD, BRENNAN TAYLOR, MIKE OLSON
Y MARK DIAZ TRUMAN**

TEXTO

FRED HICKS

TEXTO • MAQUETA • DISEÑO GRÁFICO • DIRECCIÓN ARTÍSTICA
DISEÑO DE CUBIERTA • PRODUCCIÓN IMPRESA

MATTHEW GANDY

EDICIÓN

PETER FRAIN

ILUSTRACIONES INTERIORES Y DE PORTADA

KURT KOMODA

ILUSTRACIONES INTERIORES Y DE CONTRAPORTADA

TAZZIO BETTIN

ILUSTRACIONES INTERIORES

SEAN NITTNER

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

CHRIS HARAHAH • CARRIE HARRIS

MARKETING

**HUGO
GONZÁLEZ**

TRADUCCIÓN

**LUIS
FERNÁNDEZ**

REVISIÓN

**ARÁNZAZU
BLÁZQUEZ**

MAQUETACIÓN

FATE es una creación de

ROB DONOGHUE y FRED HICKS



Evil Hat Productions

Una publicación de Evil Hat Productions
www.evilhathat.com · feedback@evilhathat.com
@EvilHatOfficial en Twitter
facebook.com/EvilHatProductions

Fate Avanzado

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.
Todos los derechos reservados.

Copyright © 2016 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.

www.nosolorol.com

A Mark Diaz Truman le gustaría darle las gracias a Rob Wieland, Marissa Kelly y Jim Crocker por su ayuda e inspiración. Mike Olson le da las gracias a Jeffrey «Puntos de construcción» Fuller en especial. Fred Hicks y todo el equipo de Evil Hat Productions querrían expresarle su gratitud a cada una de las 10.103 personas que apoyaron este proyecto, pero no hay espacio.

Primera edición 2013, Evil Hat Productions, LLC.
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos o la transmisión mediante cualquier forma o medio (ya sea electrónico, mecánico, o a través de fotocopias o grabaciones), sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba. No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

Para los trabajadores de copisterías: si no está seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando «permiso expreso». Adelante.

Este juego ayuda a contar historias asombrosas, terribles, imposibles, épicas.

Todos los personajes y situaciones en este libro son ficticios. Cualquier parecido con personas reales, aventureros de fantasía, magos estudiosos de lo arcano, polis que investigan lo sobrenatural en una Hong Kong/San Francisco imaginaria, primates cibernéticos superinteligentes o ardillas antropomórficas especializadas en mecánica es pura coincidencia (y un poco surrealista).

CONTENIDOS

Prólogo: «Un», no «El»	5	Costes de proezas	36
INTRODUCCIÓN	7	Ajustar las proezas iniciales.....	36
¿Para qué vale este libro?	8	Ajustar la recuperación inicial.....	37
Reglas e interpretaciones		Ajustar el coste	
de reglas	8	de las proezas.....	37
La regla de bronce.....	9	El término medio	37
ASPECTOS	11	LA PARTIDA	39
Aspectos.....	12	¡Emociones fuertes!.....	40
Invocar un efecto.....	12	Opciones para la creación	
Niveles de invocación	13	de personajes	40
Detonar aspectos temporales.....	14	Profesiones y razas	40
Aspectos de género.....	15	La historia de origen.....	44
Aspectos poco poderosos	15	Preforzados como diseño	
Aspectos de misión	15	de aventuras.....	45
Aspectos de equipo.....	16	Aspectos de amenaza.....	46
Estados	18	Nivel de poder.....	47
HABILIDADES	21	Habilidades.....	47
¡Cambia la lista!.....	22	Recuperación	47
Usar la habilidades		Proezas	47
tal y como vienen.....	23	Estrés.....	48
Añadir o eliminar habilidades	23	Aspectos	48
Renombrar y modificar	23	Ejemplos.....	49
Expandir y comprimir	23	CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES 51	
Otras soluciones.....	24	Persecuciones	52
Nueva lista de habilidades	24	Conflicto social	54
Profesiones.....	24	Motivaciones e Instintos.....	54
Estilos.....	24	Descubrir y modificar	
Habilidades improvisadas.....	25	motivaciones.....	55
Cambios estructurales	26	Modificar instintos.....	55
Alternativas a la pirámide.....	26	Desafíos, competiciones	
Saltos entre niveles.....	26	y conflictos	55
Solo aspectos	26	HERRAMIENTAS	
Otros usos		PERSONALIZADAS	59
de las habilidades	27	Estrés	60
Conjuntos de habilidades	29	Consecuencias	60
Niveles.....	29	Zonas	62
Habilidades reforzadas.....	30	Moverse a través de zonas.....	62
Mejora de habilidades.....	30	Las zonas más pequeñas pueden	
Conjuntos con extras.....	31	ser más emocionantes.....	62
PROEZAS	33	Aspectos de zonas peligrosas	62
Nuevas categorías		Zonas sociales o mentales	62
de proezas	34	Recuperación.....	63
Proezas flexibles	34		
Efectos con activación	35		
Proezas generales	35		
Proezas combinadas	35		

Modificar la ambientación:	
grandes cambios.....	64
Antes de resolver un problema,	
descúbrelo.....	64
Episodio a episodio.....	64
¡A la sala de montaje!.....	65
Dados opcionales.....	66
D6-D6.....	66
Une los puntos.....	66
3d6.....	66
4d6.....	66
Escala.....	67
Compañeros y aliados.....	68
Permisos y costes.....	68
Medidores de estrés	
y consecuencias.....	68
Aliados permanentes	
y temporales.....	68
Riqueza.....	69
Estrés de riqueza.....	69
Armas y armaduras opcionales ...	70
Daño mínimo y máximo.....	70
Aspectos de armas y armaduras.....	71
Dados rojos y azules.....	72
Acciones secundarias.....	73
MAGIA.....	75
Introducción.....	76
Lo básico.....	76
¿Qué es la magia?.....	77
Magia y Fate.....	80
Sistemas.....	82
Llamatormentas.....	82
Los Seis Visires.....	90
El sutil Arte.....	101
Invocadores de Tormenta.....	107
Invocadores de Vacío.....	115
Tu propio sistema.....	128
Equilibrio.....	128
Ayudas y recursos.....	131
Límites.....	131
Efectos.....	134
Fragmentos de poder.....	138
Límites.....	139
Efectos.....	143

SUBSISTEMAS.....	147
Kung-Fu.....	148
Usar habilidades existentes.....	149
La habilidad de Kung-fu.....	149
Ciberimplantes.....	151
Prótesis y mejoras.....	151
Tipos de mejoras.....	152
Ejemplos de mejoras.....	152
Las desventajas de las mejoras.....	153
Gadgets y equipo.....	154
Usos y taras.....	154
Proezas.....	154
Taras adicionales.....	155
Monstruos.....	156
Aspectos de instinto.....	156
Capacidades de los monstruos.....	157
Monstruos de varias zonas.....	158
Acciones de equipo.....	159
Crear un equipo.....	159
Habilidades de equipo.....	159
Operaciones.....	160
Tiradas de habilidades de equipo.....	162
Combate entre equipos.....	162
Esto es la guerra:	
Combates en masa.....	163
Entrenamiento básico.....	163
Acciones de unidad.....	163
Calidad de la unidad.....	165
Aspectos de unidad.....	166
Creación de unidades.....	166
Zonas.....	166
Líderes.....	167
Secuencia de juego.....	167
Victoria.....	167
Duelos de espada.....	168
Vehículos.....	170
Vehículos con papel secundario.....	170
Vehículos personales.....	170
Vehículos del grupo.....	171
Reglas rápidas para vehículos.....	172
Superhéroes.....	173
Historias de origen.....	173
Superhabilidades.....	174
Crear proezas	
de superpoderes.....	174
Villanos y compañeros.....	175
La paradoja del horror.....	176
Los fundamentos del horror.....	176

ÍNDICE ANALÍTICO.....	179
------------------------------	------------

PRÓLOGO: «UN», NO «EL»

Este libro no es el **Fate Avanzado**, sino un **Fate Avanzado**.

¿Qué queremos decir con esto?

Este **Fate Avanzado** comenzó como una recompensa del mecenazgo de **Fate Básico**. En principio solo iba a ofrecer un sistema de magia, pero a medida que la campaña iba recaudando más dinero el libro también fue creciendo. Y, casi de inmediato, empezaron a llegarnos montañas de peticiones con cosas que este libro debería incluir.

Resultaba halagador que la gente creyera que teníamos capacidad suficiente para hacernos cargo de tantísimas propuestas. Era algo imposible, claro, pero completamente halagador.

Dicho esto, sabíamos que teníamos que responder al espíritu de esas peticiones, incluso aunque no pudiéramos cumplirlas al pie de la letra. Y así, partiendo de unas reglas para magia, llegamos a este **Fate Avanzado**.

Haciendo honor a su nombre, estas reglas avanzadas no son algo que vayas a poder aplicar directamente. Es más una colección de ideas, estrategias y otros pequeños detalles que podrías incorporar a tus partidas. Por decirlo de otra manera, cuando nuestra comunidad de jugadores nos pidió la luna, nosotros decidimos ofrecerle unos cuantos métodos para construir cohetes (nos gusta construir cohetes, los cohetes molan).

Cuando busques el complemento adecuado para tu partida, no te dejes engañar por las apariencias. Digamos que una regla te propusiera tratar a un monstruo gigante no como a un único personaje «a gran escala», sino como si fuera un mapa o un grupo de personajes. Aunque en la caja diga «Método para usar monstruos gigantes», en realidad solo es una manera de empaquetar la idea; también es, por ejemplo, una forma de jugar esa escena contra el jefe de «final de pantalla» o el desesperado ataque final contra esa estación de combate capaz de destruir planetas. De igual forma, este libro cubre el uso de superhéroes en partidas **Fate** mediante una combinación de conceptos y secciones, de las cuales solo una está etiquetada como para «superhéroes».

No queremos decir que cada regla vale para cualquier cosa, pero sí que hay tantas ideas y sitios donde aplicarlas que seguro que encontrarás algo que te inspire. Y cuando se te ocurra alguna idea, por favor, no te la quedes para ti solo. Hay comunidades increíbles donde en este mismo momento se están discutiendo cosas muy interesantes y donde tu voz y contribución serían apreciadas, ya sea en el grupo de Yahoo FateRPG, la comunidad de **Fate Básico** en Google+, los foros de RPG.net y RPGGeek o cualquier otro sitio dentro o fuera de internet. Los jugadores de **Fate** se cuentan por miles y suelen ser bastante creativos; en realidad, un buen montón de ellos son bastante más creativos que los tipos que crearon **Fate**.

Por encima de todo, este **Fate Avanzado** es un campo de entrenamiento para tu cerebro. En este libro descubrirás docenas de maneras de añadir algo nuevo o diferente a tus partidas de **Fate**. A veces (las menos) será justo lo que buscabas, pero la mayor parte del tiempo será un punto desde donde empezar a pensar. Aquí vas a encontrar una caja con todo tipo de herramientas, así que arremángate ¡y demuestra lo que eres capaz de hacer!

*Fred Hicks
15 de julio de 2013*



1

INTRODUCCIÓN

¿PARA QUÉ VALE ESTE LIBRO?

Piensa en **Fate** como en una máquina diseñada para producir un resultado concreto y que (como muchas otras máquinas) puede ser configurada para producir otros resultados. **Fate** está construido sobre un panel de circuitos, una serie de reglas que es posible mover de arriba a abajo, de un lado a otro, para obtener justo lo que estás buscando. Es un juego robusto, flexible y (lo más importante) *hackeable*.

¿Qué significa eso de «*hackeable*»? En primer lugar significa que puedes cambiar las reglas. Eso es cierto para cualquier juego; por ejemplo, si en una partida de Monopoly decidís que cuando un jugador cae en la casilla de «Parking Gratuito» se lleva todo el dinero que hay en el centro, estaríais *hackeando* el juego. Eso cambia el funcionamiento del juego y lo hace un poco menos despiadado, porque ahora resulta más difícil perder al comienzo de la partida por falta de fondos. Con **Fate** pasa igual, puede modificarse. ¿Quieres que el director de juego tenga más puntos de destino? ¿Que los jugadores tengan habilidades más altas? ¿Que los aspectos funcionen de otra forma? Todo eso es posible poniendo un poco de esfuerzo de tu parte.

La segunda consecuencia de que **Fate** sea *hackeable* es que no va a poner resistencia alguna a tus modificaciones. De hecho, es lo suficientemente maleable como para absorber pequeños cambios sin ningún esfuerzo, mientras que para modificaciones de mayor envergadura basta con ajustar un par de cosas de otras partes del juego. No es solo que **Fate** pueda *hackearse*, es que es *fácil* de *hackear* (siempre que estés dispuesto a poner algo de tu parte).

Para lograr lo que buscas puede que hagan falta un par de cambios. **Fate** es un sistema de circuitos en el que **Fate Básico** equivaldría a la configuración por defecto. Pero quizás esa no es la configuración idónea para tu partida. Quizás necesites modificar esos circuitos o incluso añadir unos nuevos, pero no estás seguro de qué cambiar o qué otras partes del sistema van a verse afectadas por esos cambios. No te preocupes, para eso estamos aquí.

Fate Avanzado es un libro que te explica cómo *hackear Fate*, lo que sucede cuando lo haces y lo que puedes hacer cuando empiezas a trastear con sus engranajes. Si te gusta como suena, este es tu libro.

REGLAS E INTERPRETACIONES DE REGLAS

Vale, puedes *hackear Fate*, ¿pero deberías? A veces la respuesta es sí. Si estás jugando una partida con superhéroes, vas a necesitar superpoderes. Si estás jugando una partida sobre carreras clandestinas, sería positivo tener unas cuantas reglas sobre coches.

Pero a veces no te hará falta una nueva regla, sino simplemente una interpretación.

Una interpretación es una decisión tomada por el grupo de jugadores (normalmente con ayuda del director de juego) sobre un aspecto del funcionamiento del juego. Las interpretaciones cubren casos especiales que no están cubiertos de forma explícita por las reglas, casos que necesitan ser valorados individualmente; en cambio, lo que hace una nueva regla es crear o cambiar uno o más subsistemas

dentro del juego. Es decir, una interpretación es una manera de entender el funcionamiento del juego y una regla es una manera de cambiarlo.

Por ejemplo, cuando le dices a un jugador que su personaje no puede hacer ese disparo de larga distancia con su rifle de francotirador porque la barca en la que se encuentra se mueve demasiado, estás haciendo una interpretación. Cuando dices de forma explícita que nadie puede disparar a larga distancia con un rifle de francotirador desde una barca, estás creando una regla. ¿Ves la diferencia? Una cosa afecta a la situación actual y puede tener consecuencias posteriores, mientras que la otra afecta a todas las situaciones de ese tipo.

Entonces, ¿cuándo usar una u otra? Crea una nueva regla cuando te encuentres con una situación que se da menudo y en la que te resulte problemático aplicar las reglas (o que te gustaría enfocar de manera diferente). Usa una interpretación si no estás seguro de que la situación volverá a suceder o si piensas que solo lo hará muy de vez en cuando.

Si creas una nueva regla para cada situación, acabarán con tantas que no serás capaz de acordarte de todas. Si, en cambio, usas dictámenes para situaciones extraordinarias, tendrás más libertad para cambiarlos en otro momento. Es verdad que también puedes cambiar una regla, pero algunos jugadores podrían quejarse ¡y tendrían razón! Aún peor, harás que sea más difícil acordarse y tener en cuenta las nuevas reglas, especialmente si no paras de cambiarlas.

La clave está en que las interpretaciones pueden convertirse en reglas. Si creas una interpretación sobre disparos de francotiradores y barcas, y la situación se da una y otra vez, conviértela en una regla. Si ya usaste una interpretación varias veces, es probable que tus jugadores lo recuerden, así que hay menos posibilidades de que sea una regla que vayan a olvidar.

LA REGLA DE BRONCE

Hay otra cosa más que deberías preguntarte antes de crear una nueva regla: ¿puedo hacer esto mismo usando la Regla de Bronce (**Fate Básico**, página 270)?

Fate permite tratar casi cualquier cosa como si fuera un personaje. ¿Un arma? Sin problema. ¿Esa ventisca? Claro. ¿La propia escena? Nada te lo impide. Puedes darle aspectos, habilidades, proezas y casillas de estrés a cualquier cosa; sin embargo, lo que hace que esta técnica sea completamente genial es que eso que estás creando no tiene que ser exactamente igual que un personaje jugador. No tendría sentido que la ventisca tuviera Pelear o Físico, ¿pero qué tal Frío y Granizo? Tu pistola no necesita un medidor físico o mental de estrés, ¿pero y un medidor de estrés de munición? Y las escenas ya vienen plagadas de aspectos por sí mismas.

Suele ser más sencillo diseñar algo como si fuera un personaje que inventarse una nueva regla a partir de cero. Pero no siempre va a ser así, y habrá cosas que no quieras representar de esta forma, aunque esta es una magnífica herramienta a la que podrás recurrir en situaciones muy diversas.

Hay otra manera de usar esta técnica: las nuevas reglas para personajes pueden diseñarse usando los elementos ya existentes. Podrías representar la magia mediante habilidades, los superpoderes a través de aspectos o proezas y la corrupción sufrida a causa de un antiguo y tentador poder con un medidor de estrés.



2

ASPECTOS

ASPECTOS

Los aspectos son lo que hace que **Fate** se mueva. Son la manera más elegante e interesante de describir quién es tu personaje y la base de la economía de los puntos de destino. Invocar un aspecto te da cierta cantidad de control sobre tu destino, permitiendo mitigar los caprichos de los dados. Los forzados son la mejor herramienta del director de juego para crear historias y situaciones, metiéndole emoción a las escenas o simplemente entorpeciendo el plan de los jugadores.

Fate Básico te da las herramientas esenciales para usar aspectos, lo que será suficiente para la mayoría de los grupos. Pero si buscas sacarle un poco más de jugo al tema, o simplemente hacer algo distinto, sigue leyendo.

Invocar un efecto

En versiones anteriores de **Fate** existía una cosa llamada «invocar (o provocar) un efecto», lo que no era más que un forzado con nombre elegante. Pero eso no es todo lo que significa invocar un efecto.

Cuando invocas un efecto gastas un punto de destino (o una invocación gratuita) para crear un efecto mecánico definido, algo diferente a lo que un aspecto típico es capaz de hacer. Cuando crees un aspecto, piensa y decide si necesita o no un efecto especial acompañándole. Por ejemplo, un mago de tierra podría invocar **Uno con la Tierra** para evitar que le derriben o le muevan en contra de su voluntad, mientras que un detective telepata quizás sea capaz de invocar su **Visión telepática** para saber en qué está pensando alguien.

Mecánicamente el efecto de un aspecto debería valer tanto como el punto de destino que te estás gastando, es decir, el equivalente a dos aumentos, al igual que cualquier otro de los beneficios de invocar un aspecto. Los efectos de un aspecto deberían hacer algo, como en los ejemplos anteriores, en vez de proporcionar una ventaja estática. Una invocación normal de un aspecto ya proporciona un bonificador, así que no necesitas un efecto especial que además haga eso. El efecto de un aspecto es un poco

¿CUÁNTOS EFECTOS?

Hablando de la complejidad del personaje, el director de juego debería decidir cuántos de esos efectos recibe cada personaje jugador. La manera más simple de usar esta regla es permitir que cada jugador añada un efecto especial a su concepto principal, puesto que este es el aspecto con más posibilidades de ser el más importante y el que mejor defina al personaje. Puedes darle más efectos de aspecto a los personajes de los jugadores, pero si te pasas será como si tuvieran muchas proezas: además de que no van a usarlas todas, tendrán tantas opciones que podrían sufrir una parálisis por análisis.

Los personajes no jugadores también pueden tener efectos de aspecto, pero es mejor reservarlos solo para los personajes no jugadores principales y, quizás, para algún personaje no jugador secundario realmente importante.

En ambos casos, es mejor limitar el número de efectos de aspecto a uno o dos como máximo.

como tener una proeza extra (tanto por las cosas que el efecto puede lograr como por la cantidad de complejidad que añade a tu personaje) y supone una excepción a las reglas, por lo que resulta lógico que tenga un coste en puntos de destino.

En cuestión de costes, no pasa nada si los personajes de los jugadores reciben uno o dos efectos gratis. Están a la par con una invocación normal en términos de poder y, como dependen de una situación específica, tampoco se van a usar con mucha frecuencia. Si se sobrepasa esa cantidad, el director de juego estará en su derecho a exigirle a los jugadores que gasten recuperación en esos efectos adicionales.

Aspecto: Siempre armado

Efecto: Gasta un punto de destino para disponer de un arma pequeña y ocultable (como un cuchillo o una pistola de bolsillo) que tenías escondida en alguna parte de ti, incluso si te han cacheado recientemente.

Aspecto: Ninja del Clan de la Serpiente

Efecto: Gasta un punto de destino para desaparecer, incluso si hay gente mirándote. Esto te permite hacer una tirada de Sigilo para esconderte.

Aspecto: Montaraz con ojos de elfo

Efecto: Gasta un punto de destino para ver con claridad y gran nivel de detalle cosas que estén hasta a dos kilómetros de distancia, incluso si es de noche.

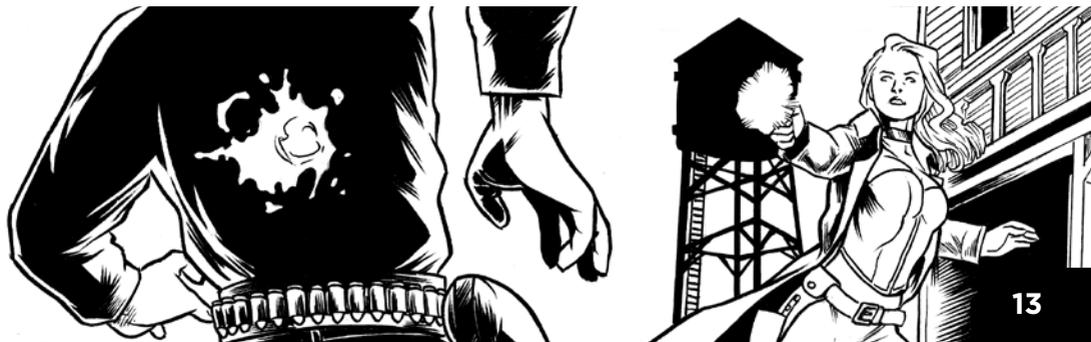
Niveles de invocación

Cuando invocas un aspecto, puedes sumar un +2 o volver a tirar. Aunque esto será suficiente la mayor parte del tiempo, no hay ninguna mecánica que recompense la invocación de aspectos que encajen particularmente bien con la situación, ni ninguna razón para no invocar aspectos que solo estén relacionados de forma tangencial. Una alternativa a este sistema son los niveles de invocación.

Este sistema divide las invocaciones en tres categorías: tangenciales, apropiadas y perfectas.

Las **invocaciones tangenciales** apenas encajan con la situación, como al invocar **Fuerte como un toro** durante una competición para ver quién bebe más o usar **Montaña de basura** para detener tu caída desde un segundo piso. Si una invocación es tangencial solo puedes usarla para repetir una tirada. Eso significa que no podrás usar el aspecto para aumentar el resultado obtenido, pero sí para mitigar una tirada realmente desastrosa. También significa que múltiples invocaciones tangenciales no son, por lo general, demasiado útiles.

Cuando haces una **invocación apropiada**, invocas algo que encaja claramente con la situación actual sin necesidad de mayor justificación. Quizás estés usando



La pistola más rápida del Oeste en un duelo o a lo mejor te has puesto a cubierto detrás de una *Pared de hormigón*; en ambos casos obtienes los beneficios de una invocación normal: un +2 o repetir la tirada.

En una **invocación perfecta** el resto de jugadores sonrío y te da toda la razón, «¡Genial!». El aspecto encaja perfectamente con la situación y es la elección obvia en esa situación. No hay oportunidades mucho mejores para invocar *Udru Khai mató a mi familia* que cuando estás intentando evitar que huya. Cuando invocas un aspecto perfecto tiene éxito automáticamente en tu acción, sin necesidad de hacer tirada. Si lo invocas después de tirar, ignora el resultado de esta. Si necesitas saber el número de efectos obtenidos, considera que has logrado 1. Esto significa que puedes invocar un segundo aspecto (apropiado) para obtener un éxito crítico.

La excepción es cuando invocas un aspecto perfecto durante un ataque. En ese caso no solamente no tiras, sino que el total del ataque es igual a tu habilidad más 3. Por tanto, si atacaras con un Gran (+3) Pelear e invocaras un aspecto perfecto, tu oponente tendría que defenderse de un resultado Fantástico (+6). Si ya habías tirado, e invocar un aspecto perfecto te proporcionaría un resultado aun mejor, súmale 1 al total.

Detonar aspectos temporales

A veces habrá aspectos temporales que estará claro que solo pueden usarse una o pocas veces antes de desaparecer, como por ejemplo *Vigas carcomidas* o *Palé de botellas de gas*. Este tipo de aspectos pueden tener efectos narrativos, pero no necesariamente mecánicos. Si te gustaría que también fueran mecánicamente diferentes de otros, como *Oscuridad absoluta* o *Trinchera segura*, podrías permitir que los personajes jugadores detonaran esos aspectos temporales.

Cuando un jugador quiera detonar un aspecto temporal tendrá que explicar cómo va a usarlo de tal forma que nadie más pueda hacerlo después de él. Si convence al resto de jugadores, podrá invocar el aspecto gratis, una sola vez.

Una vez lo haya hecho, este desaparecerá y la situación cambiará para peor o, como mínimo, se hará más peligrosa. Detonar un aspecto crea un nuevo aspecto temporal en sustitución del que acaba de desaparecer y de los destrozos causados. Esta última parte es la clave: tiene que destrozarse algo y que esto complique las cosas. No sería justo detonar el *Palé de botellas de gas* y reemplazarlo con algo aburrido como *Huellas de una explosión*. Invéntate algo dramático y llamativo, como *¡El edificio está en llamas!* o *¡El techo se derrumba!* El nuevo aspecto temporal debe complicarle las cosas a todos y ser un peligro inminente.



ASPECTOS DE GÉNERO

En ocasiones querrás reforzar algún rasgo del género de tu partida. Una buena opción es crear problemas que resalten los temas que le son propios; si animas a tus jugadores a que creen personajes vinculado al género dispondrás de mucho material. Pero otras veces querrás algo mecánicamente único.

Cuando usas aspectos de género lo que haces es cambiar la manera en la que los aspectos funcionan, a fin de reforzar el género elegido. A veces aplicarás estos cambios a todos los aspectos de la partida, mientras que otras los limitarás a un subconjunto específico de aspectos o incluso a un único aspecto. Hay tantas maneras de cambiar un aspecto que sería imposible incluirlas todas aquí, pero vamos a ofrecerte un par de ejemplos.

Aspectos poco poderosos

Este es un cambio radical a todos los aspectos de la partida y una buena manera de simular géneros donde los personajes jugadores son más débiles que las cosas a las que se enfrentan, como el horror o el cine negro. Es un cambio sencillo: cuando invocas un aspecto puedes repetir la tirada u obtener un +2, pero si invocas más de un aspecto en la misma acción no podrás elegir el +2 más de una vez. Esto significa que los aspectos solo aumentarán un poco el nivel máximo de éxito que un personaje jugador puede alcanzar. Por tanto, los fallos van a ser más frecuentes, aunque no olvides que un fallo siempre debería ser interesante y que debería hacer avanzar la historia tanto como un éxito.

Si quieres permitir que los personajes jugadores puedan obtener más de un bonificador por aspectos en determinadas situaciones, puedes condicionar esta posibilidad a una proeza, como por ejemplo:

Sentidos aguzados: Cuando invocas aspectos para una tirada de Percepción, puedes acumular las invocaciones que quieras, siempre que tengas los puntos de destino suficientes.

Aspectos de misión

Es un cambio pequeño, pero es uno que refuerza los objetivos comunes de los personajes jugadores y que puede funcionar bien en una ambientación de fantasía o cualquier otra donde los personajes jugadores actúen como un grupo en busca de un objetivo importante (como aniquilar a un dragón o salvar a un pueblo de unos bandidos).

Cuando acepten una misión, los jugadores deberán crear un aspecto que represente la misión. Por ejemplo, si están tratando de salvar el pueblo de un rey de los bandidos, el grupo podría crear el aspecto de misión *¡Hay que detener a Martín Mediopecho!* Cualquier personaje del grupo puede invocar ese aspecto, pero también puede ser forzado como si estuviera en la ficha de cada personaje jugador, procurándole un punto de destino a todos los jugadores.

Si los personajes jugadores resuelven un aspecto de misión, obtienen un hito. El nivel del hito dependerá de la dificultad y duración de la misión. Tienes más información sobre hitos en la página 256 de **Fate Básico**.

ASPECTOS DE EQUIPO

En **Fate** el equipo tiene un papel secundario. Tus habilidades son la principal manera de determinar lo que eres capaz de hacer; el equipo simplemente te permite usar tus habilidades. ¿Se te da bien Disparar? ¡Entonces tienes un arma! ¿Le diste más importancia a Conducir? Probablemente tengas un coche. El equipo se da por supuesto y no tiene efectos mecánicos. El capítulo de *Extras* de **Fate Básico** te ofrece varias maneras de darle una dimensión mecánica al equipo, como usando valores de armas o dándole a una pieza de equipo sus propios aspectos o habilidades. Pero existe un término medio, uno que no supone un coste en puntos de recuperación y que permite que el equipo destaque.

Si quieres usar ese término medio, donde el equipo sigue siendo algo secundario y fácil de gestionar pero tiene mayor peso mecánico, puedes usar los **aspectos de equipo**. Con ese método la mayor parte del equipo sigue funcionando como en **Fate** (permitiendo el uso de una habilidad y proporcionando una justificación para las acciones). Sin embargo, ahora los objetos de equipo con potencial para convertirse en parte importante de la historia se transforman en aspectos.

Un aspecto de equipo puede ser tan genérico o descriptivo como quieras. Si eres el tipo de jugador al que le gustan las armas pero no necesitas diferenciarlas, quizás te valga con tener una *Pistola* o un *Rifle de francotirador*. Si quieres algo más específico, prueba con un *Colt calibre .45 en perfecto estado* o un *XM21 con silenciador*. ¿Necesitas más detalles? Equípate con tu *Viejo XM21 modificado* o el *Revólver de servicio de mi padre*. La clave está en que si es importante, recibe un aspecto. Cosas como tu chaqueta, zapatos, gafas de sol, las llaves de tu coche (incluso tu propio coche) no necesitan aspectos a menos que se conviertan en parte importante de la historia.

Un aspecto de equipo funciona como cualquier otro: puedes invocarlo y puede ser forzado (o invocado) contra ti. Puedes usar un aspecto de equipo en cualquier momento en el que te pueda resultar útil: invoca tu *Reloj de oro de 25 quilates* cuando quieras presumir de dinero e impresionar a alguien, o tu *Pase de prensa* para poder acercarte un poco más a la escena del crimen.

La última regla a tener en cuenta sobre los aspectos de equipo es que el director de juego puede eliminar cualquier aspecto si piensa que es hora de cambiar las cosas o si un personaje jugador empieza a depender demasiado de este. Basta con encontrar una razón para eliminarlo, aunque como se considera que es un forzado, el jugador puede rechazarlo; a nadie le interesa eliminar las partes de la partida que más les gustan a los jugadores. Además, eliminar el aspecto no significa que el jugador pierda ese objeto permanentemente. Un *Pase de prensa* puede perder ese aspecto si el personaje jugador pierde su empleo y un *Cañón de disformidad* dejará de funcionar si se agota su magia tecnoarcana. En ambos casos hay maneras narrativas de recuperar el aspecto, o lo que es lo mismo, ¡una oportunidad de aventura!



¿DEMASIADOS ASPECTOS?

Si cada personaje jugador tiene cinco aspectos, más cuatro o cinco de equipo, más los aspectos temporales, más los de consecuencia, más los que se te ocurran, ¿no van a ser demasiados? Pues quizás sí, pero aquí está el truco: los aspectos de equipo son, básicamente, aspectos temporales portátiles. Como tales, y en el caso de que pienses que hay muchas cosas pasando en la escena, pueden hacer lo mismo que un aspecto temporal. Es mejor no eliminar todos los aspectos temporales, pero si cada personaje jugador tiene unos cuantos aspectos de equipo, empieza la escena con menos aspectos temporales.

También es buena idea limitar el número de aspectos de equipo que tiene cada personaje jugador. No hace falta que cada objeto de equipo tenga su propio aspecto, así que limitar los aspectos por jugador a tres, dos o incluso un único objeto de equipo (ese que le caracteriza) estaría bien.

Por último, en una partida centrada más en el equipamiento que en la relación entre personajes jugadores o las aventuras previas, los aspectos de equipo podrían reemplazar los aspectos de las «tres fases» (página 38 de Fate Básico).

ESTADOS

Las consecuencias son una manera estupenda de reflejar heridas, traumas emocionales y demás estados duraderos dentro de la partida. Pero no son del gusto de todos: hay jugadores a los que no se les da bien improvisar buenas consecuencias, mientras que a otros les gusta que las cosas sean más concretas y definidas. Y hay quienes simplemente quieren algo diferente.

Los **estados** son como las consecuencias, excepto porque ya vienen predeterminadas. Por ejemplo:

ESTADOS		
PASAJERO 1 <input type="checkbox"/> Enfadado 1 <input type="checkbox"/> Asustado <i>Desaparece cuando tienes una oportunidad para recuperar el aliento y tranquilizarte.</i>	TRANSITORIO 2 <input type="checkbox"/> Exhausto 2 <input type="checkbox"/> Hambriento <i>Desaparece cuando haces algo en concreto (dormir, comer).</i>	PERSISTENTE 4 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Destrozado 4 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> Herido <i>Empieza a desaparecer tras una acción de recuperación. Solo es posible marcar la segunda casilla si la primera no lo está.</i>

Hay tres tipos de estados: pasajero, transitorio y persistente. Un **estado pasajero** desaparece cuando tienes una oportunidad para recuperar el aliento y tranquilizarte. En el ejemplo anterior, Enfadado y Asustado son estados pasajeros. Un **estado transitorio** desaparece cuando haces algo en concreto. Si estás Exhausto, seguirás Exhausto hasta que consigas dormir algo. Si estás Hambriento, seguirás hambriento hasta que comas bien. Destrozado y Herido son **estados persistentes**. Estos suelen durar al menos una partida entera y requieren que alguien supere un obstáculo contra un oponente pasivo de como mínimo nivel Enorme (+4) antes de empezar a recuperarte. Los estados persistentes tienen dos casillas, las cuales se tachan al recibir el estado. Cuando empieces a recuperarte borra una de las casillas. Podrás eliminar la segunda (y recuperarte del todo) después de una partida entera más. Solo puedes recibir un estado persistente si ambas casillas están vacías.

Será el director de juego quien decida si recibes (normalmente por causas narrativas) un estado, pero también puedes usarlos para absorber estrés. Cuando recibes estrés, puedes reducir la cantidad en 1 si marcas uno de los estados pasajeros, 2 si marcas uno transitorio y 4 si marcas uno persistente. Puedes marcar tantos estados como quieras para absorber un único impacto.

Una vez sufras un estado, este funcionará como un aspecto más de tu personaje. En este sentido, los estados son muy parecidos a las consecuencias: puedes invocarlos, pero también pueden invocarse o forzarse en tu contra. Al igual que con las consecuencias, cuando recibes un estado este vendrá acompañado de una invocación gratuita que cualquiera podrá usar contra ti.

Si vas a usar estados en tu partida, una cosa que puedes hacer para acentuar el tema o estilo de esta es diseñar tus propios estados. No tienes por qué limitarte a un esquema de dos estados de cada tipo, aunque sí deberías usar el mismo máximo de capacidad de absorción de estrés: 14. También deberías seguir las estructuras de los

diferentes tipos de estado: los pasajeros desaparecen rápidamente, los transitorios requieren una acción narrativa y los persistentes precisan de tratamiento. Estos requisitos son lo suficientemente elásticos como para poder usarse en multitud de ambientaciones, aunque vincular los estados a tu ambientación también puede ser una manera efectiva de hacer que los personajes se sientan más parte de su entorno.

Como ejemplo, aquí puedes ver los estados que Jason Morningstar diseñó para su ambientación *Luchar con fuego*:

ESTADOS

PASAJERO

1 Cegado **1** Alarmado

1 Magullado **1** Desorientado

Desaparece cuando tienes una oportunidad para recuperar el aliento y tranquilizarte.

TRANSITORIO

2 Deshidratado

Desaparece cuando haces algo en concreto (beber suficiente agua).

PERSISTENTE

4 **4** Destrozado

4 **4** Herido

Empieza a desaparecer tras una acción de recuperación. Solo es posible marcar la segunda casilla si la primera no lo está.





3

HABILIDADES

¡CAMBIA LA LISTA!

Las habilidades de **Fate Básico** están diseñadas para ofrecer un amplio abanico de acciones, fáciles de usar en gran número de ambientaciones. Dicho esto, la lista de habilidades es uno de los cambios obvios, puesto que debería ser la base de tu ambientación y algo que le dé personalidad. Hay 3 casos posibles: que la lista básica te sirva (¡enhorabuena, has tenido suerte!); que sea casi perfecta, y que solo tengas que añadir una o dos habilidades y quitar otra (o cambiarle el nombre a un par). Si quieres hacer cambios más profundos a la lista de habilidades, o incluso al propio sistema, este es tu capítulo.



USAR LAS HABILIDADES TAL Y COMO VIENEN

En la mayoría de casos lo más fácil es simplemente modificar la lista de habilidades para reflejar las necesidades específicas de tu partida. Hay varias estrategias posibles.

Añadir o eliminar habilidades

¿Fabricar cosas no es parte importante de tu partida? Deshazte de Máquinas. ¿Quieres que los personajes sean capaces de manejarse en gravedad cero? Crea una nueva habilidad. Esta es una de las maneras más sencillas de modificar la lista de habilidades, porque lo único que estás haciendo es ir habilidad por habilidad y decidir qué hace falta añadir y cuál puede eliminarse.

Hay un par de cosas a tener en cuenta. Primero, si te pasas quitando habilidades puede que los personajes vayan a abarcar demasiadas habilidades de la lista; en ese caso, habrá varios personajes jugadores con habilidades muy parecidas, por lo que es posible que pierdan su parte de protagonismo. Por el contrario, si añades demasiadas habilidades puedes encontrarte con que los personajes jugadores no tienen acceso a suficientes habilidades de la lista, lo que significa que a menudo les faltará una habilidad clave en una situación cualquiera. Una solución rápida es aumentar o reducir de manera apropiada el número de habilidades que cada personaje jugador recibe durante su creación.

Observa que **Fate Básico** tiene 18 habilidades. Como regla general, la pirámide permite que el personaje destaque en 3 de ellas y tenga cierto nivel en otras 7, dejando 8 fuera. Aunque no es una proporción exacta, merece la pena tenerla en cuenta a la hora de decidir si necesitas cambiar la pirámide. Consulta *Cambios estructurales* en la página 26 para más detalles.

Por último, ten en cuenta que los cambios a las habilidades también tienen repercusión sobre los medidores de estrés y el orden en el turno.

Renombrar y modificar

Si te parece que las habilidades por defecto funcionan bien desde un punto de vista mecánico, pero que algunas no terminan de encajar con la temática, cámbiales el nombre. Así, en una partida ambientada en la actualidad Saber podría convertirse en Estudios, Conducir en Montar o Pilotar, etcétera. Si cambias el nombre quizás también tengas que cambiar lo que puede hacerse con la habilidad. Por ejemplo, si Saber se transforma en Misticismo, y además decidís que es la habilidad para lanzar magia, entonces también debería poder usarse para atacar o defenderse.

Expandir y comprimir

Un truco útil a la hora de alterar la lista de habilidades es considerar cuál es su esfera de actividad y lo importante que es para tu partida. Si una de las esferas en particular es menos importante, podrías comprimir todas las habilidades que contenga en una sola habilidad; por ejemplo, en una partida sin violencia podrías combinar Disparar y Pelear en una sola habilidad de «combate». Por otro lado, si una esfera en concreto es muy importante, quizás te interese subdividir las

habilidades que contenga. Si las artes marciales son importantes en tu partida podrías expandir Pelear en múltiples habilidades, como Artes Marciales, Boxeo y Lucha libre. La ventaja de esta opción es que las reglas generales para habilidades seguirán valiendo, porque la única diferencia será el cambio en el nivel de atención que reciben.

OTRAS SOLUCIONES

A veces la lista de habilidades no te valdrá tal y como está. Quizás quieras otro tipo de lista o una que no funcione exactamente igual. La buena noticia es que incluso si creas una lista completamente diferente, la guía para las habilidades existentes pueden seguir siéndote de utilidad porque las acciones subyacentes podrán seguir funcionando igual que la habilidad original. Las mecánicas básicas para pelearse con alguien van a ser siempre más o menos iguales, independientemente de si la habilidad se llama Pelear, Kung-Fu o Boxeo existencialista.

Nueva lista de habilidades

Si lo que buscas es diseñar otra lista del mismo estilo pero con habilidades diferentes, entonces los criterios de diseño dependerán en gran medida de por qué quieres hacer el cambio, y nadie va a saber eso mejor que tú. En este caso los consejos que dimos para añadir o eliminar habilidades son tu mejor referencia.

Profesiones

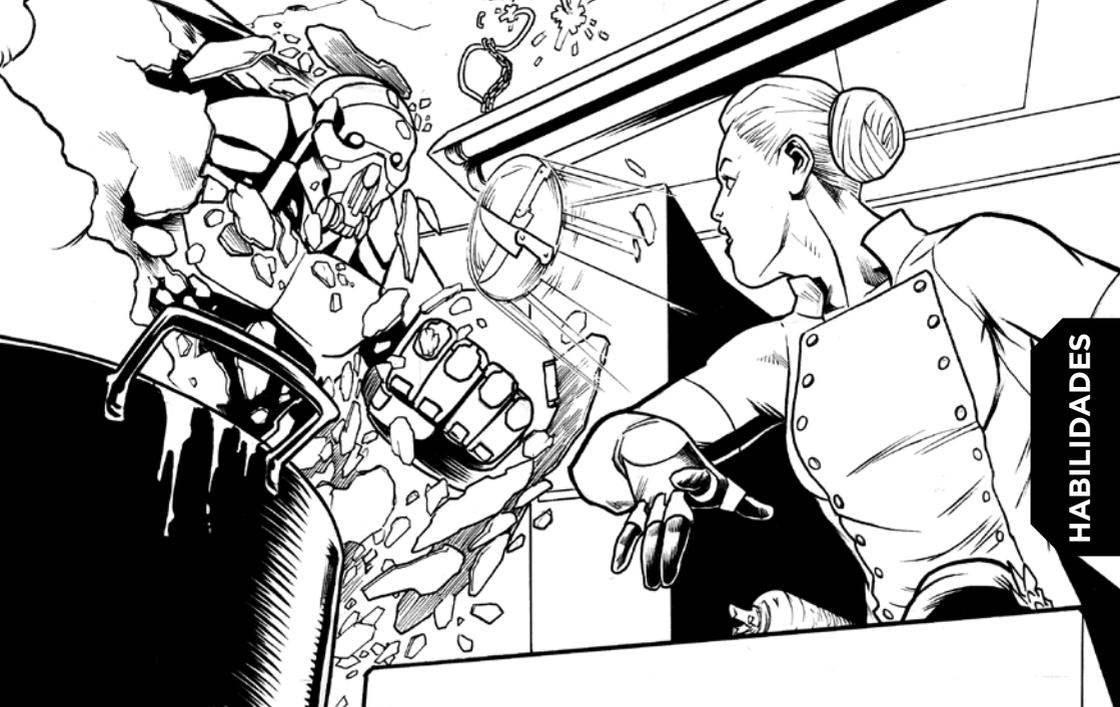
Mientras que las habilidades suelen reflejar *qué* eres capaz de hacer, las profesiones muestran *quién* es el personaje y lo que, por tanto, debería saber hacer. Si, por ejemplo, las profesiones fueran Guerrero, Sabio, Leñador, Ladrón, Artesano y Diplomático, puede que tengas que tirar Guerrero en situaciones en las que deberías usar Pelear o Disparar, o Ladrón cuando lo normal sería tirar Sigilo o Robar, etcétera. Las listas de profesiones suelen ser más cortas y abiertas que las de habilidades, lo que significa que formarán una pirámide muy pequeña. Es posible usar una lista fija de profesiones o usarla de manera improvisada, lo que explicaremos a continuación

Estilos

Si la lista normal de habilidades es lo que puedes hacer y las profesiones reflejan quién eres, los estilos describen *cómo* haces las cosas. Es decir, en vez de las típicas habilidades, un personaje puede tener diferentes niveles en Vigoroso, Grácil, Ingenioso y Perseverante, siendo la situación la que determine la tirada. En un duelo con espadas podrías intentar derribar a tu oponente (¡Vigoroso!), columpiarte usando una lámpara de araña (¡Grácil!), fíntar y maniobrar mientras buscas una oportunidad (¡Ingenioso!) o esperar el momento en el que tu oponente cometa un error (¡Perseverante!).

Los jugadores de **Fate Acelerado** habrán reconocido que este es el método usado en FAE, con los estilos de Cautó, Ingenioso, Llamativo, Vigoroso, Rápido y Furtivo.

FATE AVANZADO



Habilidades improvisadas

¿Y si no hubiera lista de habilidades y los jugadores pudieran simplemente ponerle nombre a sus habilidades? Al principio puede resultar algo lioso, pero lo más probable es que acabes reconociendo un montón de patrones familiares bajo nuevos e interesantes nombres. Esta estrategia es completamente jugable, con un único pero: es necesario que todos estén de acuerdo en el concepto de habilidad. De lo contrario, sería posible que un jugador acabara con una superhabilidad que resultara útil en cualquier situación, excluyendo de la partida al resto del grupo.

La manera más fácil de evitar esto es asegurarse de que todo el mundo entienda la diferencia entre una habilidad, una profesión y un estilo. Los problemas suelen aparecer cuando un jugador elige una habilidad mientras que otro escoge una profesión o un estilo, porque estos últimos tienen más aplicaciones que las habilidades individuales. Los estilos y profesiones pueden ser más fáciles de combinar, pero aún así es algo con lo que hay que tener cuidado.

Además de ser una oportunidad para que los jugadores sean creativos, esta estrategia permite emplear un recurso muy especial: el uso de aspectos como habilidades.

Habilidades y aspectos

Si estás usando habilidades improvisadas, una de tus habilidades podría compartir nombre con uno de tus aspectos. Ser un *Caballero del Cáliz* y además tener Caballero del Cáliz: Grande (+3) da cierta sensación de solidez. Está lejos de ser obligatorio, pero a veces quizás sea la mejor opción. También es posible usar aspectos para sustituir completamente a las habilidades, pero es un poco más complicado; ya lo explicaremos más adelante.

CAMBIOS ESTRUCTURALES

Hasta ahora todos los sistemas propuestos incluyen algo que se parece a la lista de habilidades, al menos en los puntos más importantes: hay una lista organizada de cierta manera y un grupo de bonificadores crecientes. Pero no siempre tiene que ser así, hay varias opciones más radicales con las que romper los límites habituales.

Alternativas a la pirámide

La modificación más obvia es reemplazar la pirámide con un sistema de columnas (como se usa en los avances), con un sistema de puntos o incluso con algo como paquetes de habilidades para arquetipos específicos. Es algo que puedes cambiar con bastante libertad, pero antes de hacerlo asegúrate de que comprendes la razón de ser de la pirámide: es rápida, produce personajes muy buenos en algo (la cúspide) pero equilibrados (la base) y garantiza que no todos los personajes puedan hacerlo todo (las habilidades que no puedes comprar). Puede que tengas buenas razones para cambiar la pirámide, como una partida de superespías donde los personajes posean una amplia base de habilidades, pero asegúrate de saber qué problema estás resolviendo antes de realizar el cambio.

Saltos entre niveles

Nada te obliga a que los niveles de habilidades estén equilibrados. Si cada nivel de habilidad fuera en realidad de dos puntos superior al anterior, tendrías una pirámide de una habilidad Excelente (+5), dos Grandes (+3) y tres o cuatro Normales (+1); y si quieres ser malvado, podrías bajar las habilidades en la base de la pirámide a nivel Malo (-1).

¿Cuándo usar esta opción? Imagínate que tienes una lista pequeña de habilidades, como en el caso de estilos o profesiones. Con esta opción la pirámide crearía personajes heroicos (incluso más que los del sistema básico) con una lista más pequeña. También separa drásticamente los grupos de niveles de habilidad, algo que podría ser temáticamente apropiado en ciertos géneros.

Solo aspectos

Si quieres un cambio realmente revolucionario, olvídate de las habilidades y usa los aspectos para todo. Solo hace falta cambiar una cosa de su funcionamiento: ahora, además de todo lo que ya hacen, también proporcionan un bonificador pasivo de +1 en las situaciones donde puedan aplicarse. Por tanto, si mis aspectos son *Acrobático*, *Don Juan*, *Fuerte* y *Espadachín*, podré contar con un +2 (el equivalente a una habilidad Buena) en la mayor parte de combates con espada en los que intervenga la fuerza, subiendo a Grande (+3) si hago algo acrobático.

Con esta opción resultará necesario elegir con más cuidado los aspectos, que todos tengan claro cuándo pueden o no aplicar cada aspecto. El primer impulso de muchos jugadores será abarcar lo máximo posible con aspectos sencillos, como fuerte o inteligente, porque son fáciles de usar en la mayoría de situaciones. Sin embargo, serán los jugadores que se preocupen por meterle algo más de historia a sus aspectos los que consigan sacarles mayor provecho. *Caballero* resulta muy útil, pero *Caballero de las estrellas* lo es aún más, aunque no tanto como *Caballero renegado de las estrellas*. Suele suceder que los personajes más interesantes también son los más poderosos a nivel de mecánicas.

OTROS USOS DE LAS HABILIDADES

Las habilidades ya te permiten hacer un amplio abanico de cosas, pero pueden ser incluso más flexibles de lo que parecen en un principio. Si le echas un vistazo a la lista de habilidades podrás ver que todas y cada una de ellas ofrecen acciones para superar o crear una ventaja. Esto te proporciona un montón de posibilidades, incluso para habilidades que no parecen tener muchos usos interesantes.

Si un personaje tiene un nivel alto en una habilidad, Grande (+3) o superior, significa que es un experto en esa área en particular y que posee un profundo conocimiento dentro del campo cubierto por la habilidad. Dicho conocimiento cubre las herramientas y cosas usadas por esa habilidad, además de información sobre personajes que también usen la habilidad a ese mismo nivel avanzado.

Las tres habilidades de ataque (Pelear, Disparar y Provocar) son las que se usan más a menudo en combate. Eso no significa que esas habilidades solo sean útiles en combate. Un personaje con la habilidad de Disparar sabe dónde comprar armas a distancia, además de poder identificarlas y conocer detalles sobre su cuidado y mantenimiento. Lo mismo vale para Pelear, en relación con las armas de combate cuerpo a cuerpo.





Esto abre un montón de posibilidades para las acciones de superar y crear una ventaja. Un experto en Disparar podría usar su habilidad en una acción de superar para, por ejemplo, encontrar un traficante de armas en un área que no conozca. Disparar también podría usarse para crear una ventaja, identificando el tipo de arma por el sonido de los disparos (y así poder aprovecharte de las limitaciones del modelo) o notando que el arma del enemigo no ha recibido los cuidados necesarios y que podría llegar a encasquillarse.

Podría parecer que es más difícil darle un uso más extenso a Provocar, pero con esta habilidad un experto podría crear una ventaja para descubrir que un oponente va de farol o para identificar cuál es el personaje más peligroso dentro de un grupo de oponentes.

Puedes usar otras habilidades de manera similar. Los expertos en Robar pueden encontrar herramientas o colegas de oficio, o incluso reconocer técnicas características de otros ladrones gracias al rastro que dejan tras de sí. Los expertos en Conducir pueden identificar vehículos o crear ventajas para señalar los pequeños pros y contras de un modelo en particular en comparación con otro.

Las habilidades que normalmente no permiten atacar o defender (Investigar, Máquinas, Saber, Recursos, Robar) ofrecen montones de posibilidades para acciones adicionales, pudiendo ser usadas para atacar o defender bajo circunstancias apropiadas. Por ejemplo, Máquinas podría usarse para crear un ataque mediante la construcción de una peligrosa trampa, mientras un ladrón con conocimientos detallados sobre un sistema de seguridad podría crear unas contramedidas que le permitan usar Robar para defenderse. Este tipo de usos debería ser muy específico y limitado, pero puede resultar bastante satisfactorio permitir a los jugadores usar esas habilidades de forma que estiren un poco sus capacidades.

La creatividad es lo principal. En casi cualquier habilidad, tener un nivel alto abre muchas posibilidades. Tus jugadores van a sorprenderte tarde o temprano, así que como director de juego es importante que te dejes llevar por la lógica y la flexibilidad. Deberían tener la oportunidad de sentirse excepcionalmente duchos en el área de especialización de sus personajes. Cuando un jugador intente algo nuevo con una habilidad, medita las opciones cuidadosamente y no te cierres en banda a una interpretación creativa de la habilidad. Los jugadores, por su parte, deberían intentar cosas nuevas con sus habilidades. Si aparece una situación en la que podrían usar su habilidad de forma diferente, ¡que lo intenten! **Fate** es más interesante cuando los jugadores se sobreponen a situaciones imprevistas usando estrategias inesperadas.

CONJUNTOS DE HABILIDADES

Un **conjunto de habilidades** es un grupo de varias habilidades que representan una amplia área de capacidades. Los conjuntos son una manera estupenda de crear personajes incluso más rápidamente que con las reglas de **Fate Básico**. En vez de elegir 10 habilidades y ponerles niveles una por una, los jugadores simplemente escogen tres conjuntos, cada uno de los cuales abarcará varias habilidades.

Analiza la lista de habilidades de tu juego y piensa qué tipo de arquetipos te gustaría ver en tu ambientación, eligiendo cinco o seis habilidades relevantes para cada uno de ellos. Cada uno de esos grupos es un conjunto. No pasa nada si algunas habilidades aparecen más a menudo que otras, pero si lo hacen con tanta frecuencia que están en casi todos los conjuntos, ten en cuenta que es posible que acabe habiendo cierta similitud entre los personajes.

Lo ideal sería ofrecer entre cuatro y ocho conjuntos; suficiente para que haya variedad pero no tantos como para ralentizar el proceso de selección

Ben está planeando una partida de fantasía clásica con exploración de mazmorras, saqueo de tesoros y el esporádico enfrentamiento con dragones. Las habilidades de esta partida son Armas a distancia, Atletismo, Carisma, Combate cuerpo a cuerpo, Contactos, Empatía, Engañar, Intimidar, Físico, Percepción, Robar, Saber, Sigilo, Supervivencia y Voluntad. Basándose en esa lista, Ben se inventa cuatro conjuntos:

BATALLA	HABLA FLUIDA	SAQUEO	EXPLORACIÓN
Armas a distancia	Carisma	Atletismo	Atletismo
Atletismo	Contactos	Engañar	Percepción
Combate cuerpo a cuerpo	Empatía	Percepción	Saber
Físico	Engañar	Robar	Sigilo
Intimidar	Voluntad	Sigilo	Supervivencia

Ben se da cuenta de que Atletismo sale en tres de los cuatro conjuntos, pero es una habilidad tan útil que tampoco puede imaginarse a ninguno de esos conjuntos sin ella. Además, los personajes jugadores van a necesitarla para mazmorrear.

Niveles

La pirámide de **Fate Básico** no puede aplicarse a las habilidades de los conjuntos. En vez de ello, cada jugador elige tres conjuntos y les pone un nivel: uno a Grande (+3), otro a Bueno (+2) y otro a Normal (+1). Este nivel se convertirá en el valor por defecto de todas las habilidades del grupo, las cuales se dice que están **entrenadas**. Las habilidades un nivel por encima de la base del conjunto están **ejercitadas**, y si están dos puntos por encima son **especialidades**.

Uno de los jugadores de Ben, Will, quiere llevar un personaje tipo ladrón, así que elige el conjunto Saqueo y le asigna un nivel Grande (+3). Por tanto, su Atletismo, Engañar, Percepción, Robar y Sigilo empiezan estando entrenadas a nivel Grande (+3).

Habilidades reforzadas

Si dos o tres de los conjuntos de un personaje tienen la misma habilidad, eso la **reforzará**. En ese caso, anótala solo en el conjunto en el que tenga mayor nivel. Ninguna habilidad debería aparecer más de una vez en una hoja de personaje.

Si la habilidad recibe un refuerzo (es decir, que aparece en dos conjuntos), mejórala de entrenada a ejercitada. Si se refuerza dos veces (aparece en tres conjuntos), mejórala de entrenada a especialidad.

Además del conjunto Saqueo a nivel Grande (+3), Will también elige el conjunto Habla fluida a nivel Bueno (+2) y Batalla a nivel Normal (+1). Tanto Batalla como Saqueo tienen Atletismo, así que esta pasa de estar entrenada a ejercitada, por lo que su nivel será Enorme (+4) y aparecerá bajo el conjunto Saqueo. Habla fluida y Saqueo también comparten Engañar, así que la habilidad también aparecerá bajo el conjunto Saqueo como ejercitada. Por ahora, los modos de Will se quedan así:

	SAQUEO GRANDE (+3)	HABLA FLUIDA BUENA (+2)	BATALLA NORMAL (+1)
+5			
+4	Atletismo, Engañar		
+3	Robar, Percepción, Sigilo		
+2		Contactos, Empatía, Carisma, Voluntad	
+1			Armas a distancia, Combate cuerpo a cuerpo, Físico, Intimidar

Mejora de habilidades

A continuación, cada jugador tiene 7 puntos para mejorar sus habilidades.

MEJORA	COSTE
Ejercitar una habilidad entrenada	1
Especializarse en una habilidad ejercitada	2
Especializarse en una habilidad entrenada	3

Ninguna habilidad puede mejorarse más allá de especializada.

FATE AVANZADO

Will quiere ser especialmente escurridizo, así que se gasta 3 puntos para especializarse en Sigilo, desde Grande (+3) a Excelente (+5). También le gustaría ser diestro en el combate, por lo que se gasta otros tres puntos para especializarse en Combate cuerpo a cuerpo, desde Normal (+1) a Grande (+3). Con su último punto ejercita su habilidad de Contactos, pasando de Bueno (+2) a Grande (+3); ahora conocerá a un par de tipos más.

	SAQUEO GRANDE (+3)	HABLA FLUIDA BUENO (+2)	BATALLA NORMAL (+1)
+5	Sigilo		
+4	Atletismo, Engañar		
+3	Robar, Percepción	Contactos	Combate cuerpo a cuerpo
+2		Empatía, Carisma, Voluntad	
+1			Armas a distancia, Físico, Intimidar

Conjuntos con extras

Algunos conjuntos ofrecen acceso a **extras**, ya sea porque contienen una habilidad extra o porque permiten desbloquear un aspecto extra. Los conjuntos con un extra asociado tienen una habilidad menos que los normales. Por ejemplo, si el conjunto estándar de tu partida tiene cinco habilidades, uno con una habilidad extra solo tendría cuatro. Los aspectos extra se suman al número normal de aspectos de tu partida.

Ben añade cuatro conjuntos a su lista: Arcano y Divino para dos tipos de magia, y Enano y Elfo para... enanos y elfos. Los dos primeros tienen dos extras cada uno (una habilidad y un aspecto, ambos relacionado con la magia), mientras que los otros dos solo tienen uno (un aspecto).

ARCANO	DIVINO	ENANO	ELFO
Magia	Devoción	Combate cuerpo a cuerpo	Atletismo
Saber	Saber	Físico	Armas a distancia
Voluntad	Voluntad	Intimidar	Percepción
<i>Habilidad Extra</i>	<i>Habilidad Extra</i>	Saber	Saber
<i>Aspecto Extra</i>	<i>Aspecto Extra</i>	<i>Aspecto Extra</i>	<i>Aspecto Extra</i>



4

PROEZAS

NUEVAS CATEGORÍAS DE PROEZAS

Las proezas incluidas en **Fate Básico** proporcionan numerosas formas de personalizar tu personaje, añadiendo divertidas mecánicas con las que manipular las reglas. Cuando eliges tus proezas estarás sacándole un poco más de provecho a tus habilidades, lo que puede resultar muy entretenido. Si quieres modificar tus proezas un poco más, ¡este es tu capítulo!

Proezas flexibles

Esta es la opción más fácil de aplicar; simplemente consiste en cambiar el modo de entender las proezas. En **Fate Básico** las proezas están unidas explícitamente a una habilidad. ¿Pero y si quieres que vayan por libre o que estén atadas a varias habilidades al mismo tiempo? ¿Te gustaría que la relación fuera con algo completamente diferente, como un aspecto, un objeto del equipo o un medidor de estrés?

Algunos ejemplos:

Escudo aliado: Puedes invocar *Doncella escudera enana* para redirigir contra ti un ataque destinado a un aliado en tus cercanías. Tu defensa contra este ataque será Normal (+1).

Furia berserker: Cuando sufres una consecuencia física, puedes invocar esa consecuencia gratis durante tu próximo ataque. Si sufres varias consecuencias físicas, recibes una invocación gratuita para cada una de ellas.

Baratijas útiles: Tienes los bolsillos llenos de pequeñas cosas útiles. Siempre que necesites algo, lo tienes, a menos que sea demasiado raro (como un mapa de la tumba de Alejandro Magno) o demasiado grande como para caber en un bolsillo, zurrón o mochila. El director de juego debería estar predispuesto a darte la razón cuando digas que tienes algo.

En realidad este cambio no es mecánico, solo es otra manera de entender el diseño de proezas. Cualquiera de los tres ejemplos anteriores podría estar atado a una habilidad (Provocar, Pelear o Recursos, por ejemplo), pero no tener que preocuparte de qué habilidad va con cada proeza te permite ser un poco más creativo en el diseño, yendo más allá de los típicos +2 o maneras diferentes de usar de habilidad.

Proezas con aspectos

En las proezas atadas a aspectos, los efectos podrían verse como invocaciones gratuitas con una definición estricta. Otras proezas requieren gastar una invocación a cambio de conseguir algo más o una cosa especialmente inusual, como en el del Escudo aliado (ver más arriba). Estos efectos deberían ser más potentes que una invocación «corriente». Incluso podrías diseñar una proeza que se active bajo un tipo particular de forzado; simplemente ten cuidado de no sobrecompensar la parte negativa gracias al beneficio obtenido.

Carga de toro: Como eres *Fuerte como un toro*, una vez por escena puedes (como acción única) mover dos zonas en línea recta para a continuación realizar un ataque físico.

Buscabroncas de goma: Cuando fuercen tu aspecto de *No puedo cerrar mi boca* para hacerte objetivo de un ataque, puedes (en vez de ganar un punto de destino) recuperarte de inmediato de una consecuencia leve que tengas.

FATE AVANZADO

Efectos con activación

Las proezas que diseñes usando esta mecánica se activan bajo una condición narrativa concreta, requieren una tirada de habilidad y tienen un efecto específico como resultado. Las proezas de este tipo son una manera estupenda de animar a los jugadores a hacer el tipo de cosas que os gustaría ver en la partida, ya que el actuar así supone una recompensa directa.

Un amigo en cada puerto: Siempre que llegues a una población puedes declarar que has estado antes y hacer una tirada de Contactos contra una dificultad Buena (+2). En caso de éxito tienes un amigo que te debe un favor, aunque nada muy costoso ni que ponga en riesgo su vida. Si tienes un éxito crítico, tu amigo hará por ti cualquier cosa que esté en su poder.

Mejor no bromees conmigo: Cuando dejes claro lo peligroso que eres, tira Provocar contra la Voluntad de tu objetivo. Si tienes éxito, el personaje no te atacará ni se acercará a ti voluntariamente, a menos que tomes la iniciativa contra él. Si tienes un éxito crítico, la proeza también afecta a todos los presentes con menos Voluntad que tu objetivo.

La técnica del remolino: Cuando adoptas la postura del remolino, tira Atletismo contra una dificultad Buena (+2). Si tienes éxito podrás correr por superficies verticales y saltar distancias increíbles hasta el final de tu próximo turno, sin necesidad de tirada. Si tienes un éxito crítico, puedes elegir obtener el beneficio hasta el final de la escena.

Es probable que te hayas dado cuenta de que ninguna de estas proezas dice qué ocurre en caso de empate o fallo; somos conscientes de ello. Estos efectos con activación suelen ser poderosos, por lo que las desventajas también deberían serlo. Un empate debería ser parecido a un éxito, pero con algún tipo de coste menor. En caso de fallo, elige las repercusiones que mejor te parezcan.

Proezas generales

Si buscas más variedad en tus proezas que un simple +2 o su equivalente, una opción es usar proezas generales que le den un +1 a dos o tres cosas diferentes. Podrían ser tres acciones diferentes de la misma habilidad o abarcar varias habilidades relacionadas. Si vas a permitir este tipo de proezas, ten cuidado con que las combinaciones de bonificadores no se superpongan: podrías acabar con dos proezas generales combinándose en tres +2 por el precio de dos normales.

Proezas combinadas

Si quieres ofrecer a tus jugadores proezas especialmente poderosas, podrías agrupar los beneficios de varias en una sola, como una proeza que proporcione un brutal efecto de cuatro aumentos; sería el equivalente a dos proezas, por lo que costaría dos puntos de recuperación (es posible que reconozcas esto como parte del sistema para poderes sobrenaturales de **The Dresden Files: Juego de rol**). Cuidado, este tipo de beneficios concentrados puede desequilibrar la partida. Una opción es limitar el acceso a estas «superproezas», ya sea en términos de cantidad («solo una proeza doble por cabeza») o haciendo que solo puedan elegirse con tu permiso («estas proezas son solo para hombres lobo»).

COSTES DE PROEZAS

En **Fate Básico** recibes tres proezas gratis y tres puntos de recuperación, pudiendo comprar hasta dos proezas adicionales al coste de un punto de recuperación cada una. Es el sistema básico para gestionar proezas, pero no es el único. Cada uno de estos parámetros (la cantidad inicial de proezas y recuperaciones y el coste de cada proeza) es un elemento que puedes modificar según te convenga y que puede hacer que las proezas sean más o menos comunes. La manera de ajustar esos parámetros determinará, en parte, el tipo de partida que vais a jugar, además de tener repercusiones sobre los hitos.

A mayor número de proezas, más poder tendrán los personajes jugadores. Un personaje jugador con más proezas puede acumular más bonificadores a sus tiradas, usar sus mejores habilidades con más frecuencia y romper las reglas más a menudo. El efecto será un estilo aún más *pulp* y épico, incluso fantástico. Si eso es lo que queréis, ¡estupendo! Pero ten en cuenta que darle más proezas a los personajes jugadores también es crear más excepciones a las reglas y beneficios sujetos a condiciones, lo que añade complejidad a los personajes. Si los jugadores no están acostumbrados a ese nivel de detalle la partida podría ralentizarse, haciendo que sea (paradójicamente) menos emocionante.

A la inversa, cuantas menos proezas puedan tener los personajes, más sencillos serán de llevar, aunque también serán un poco menos hábiles. Por ejemplo, un personaje jugador con una sola proeza solo tendría un «truco» al que recurrir, su marca personal. Esto puede suponer una partida más dura o una donde cada personaje jugador tiene un rol muy definido y una parcela de habilidad totalmente protegida, pero también podría ser un aburrimiento para los jugadores a los que les gustan las reglas, o una decepción para los que les gusta ser buenos en un montón de cosas. Los personajes jugadores serán hábiles, pero no tanto.

Ajustar las proezas iniciales

Esta es la manera más fácil de cambiar la cantidad de proezas que recibe cada personaje jugador. Reducirlas a cero significa que el personaje comenzará sin proezas y que tendrá que pagar un precio considerable por cada una que elija. Las proezas serán más caras, pero las proezas individuales también serán de mayor importancia para los personajes jugadores. Ajustar la cantidad en sentido contrario (darles más proezas iniciales a los personajes jugadores) permite que los jugadores tengan un montón de posibilidades divertidas para hacer que sus personajes sean estupendos nada más empezar, sin coste alguno. También aumenta el nivel de poder básico de cada personaje jugador, por lo que será más probable que tengan un nivel alto en una mayor variedad de tareas o que sean realmente extraordinarios en una o dos. Además, esta opción hace que las proezas parezcan menos caras, lo que puede animar a los jugadores a cogerse incluso más.

Una cosa que tienes que tener en cuenta cuando ajustes las proezas iniciales es lo que tus jugadores quieren. ¿Están todos de acuerdo con que sus personajes tengan un nivel inicial de poder más bajo, o más complejo? No todos los jugadores quieren que cada victoria sea agónica o tener que elegir entre docenas de opciones antes de empezar a jugar.

FATE AVANZADO

Ajustar la recuperación inicial

De las tres opciones, ajustar la recuperación probablemente sea la que mayor impacto tenga sobre el sistema de juego, porque afecta de forma directa a la economía de puntos de destino sobre los que se basan las reglas. Si los jugadores reciben más puntos de destino por partida podrán resistirse a los forzados e invocar sus aspectos con más frecuencia. Eso les dará más control sobre la historia, lo que puede ser positivo, pero también hará que sea más difícil crear desafíos interesantes.

Reducir la recuperación tiene el efecto contrario: los jugadores tendrán menos control sobre la historia porque tendrán menos puntos de destino a su disposición. Se verán obligados a aceptar más forzados y no podrán invocar sus aspectos tan a menudo. También significa que dependerán más de las invocaciones gratuitas obtenidas mediante la acción de crear una ventaja, lo que puede alargar un poco las escenas de lucha.

Ajustar el coste de las proezas

Hacer que las proezas cuesten un punto de recuperación es una manera de hacer las cosas, pero no la única. Puedes ajustar este parámetro aumentando o reduciendo ligeramente la cantidad de puntos de recuperación que los jugadores deben pagar por proeza: podrías poner un precio de dos puntos de recuperación por proeza u ofrecer dos proezas a cambio de un único punto de recuperación.

Pero hay otras maneras de jugar con los costes de proezas. Quizás los jugadores tengan que reducir en un punto el nivel de una habilidad Grande (+3) para poder comprar una proeza. O renunciar a un aspecto, o escoger uno específicamente relacionado con la proeza. Esta última opción puede hacer que los jugadores estén más unidos a sus proezas y fija un buen límite máximo a la cantidad de proezas que pueden tener.

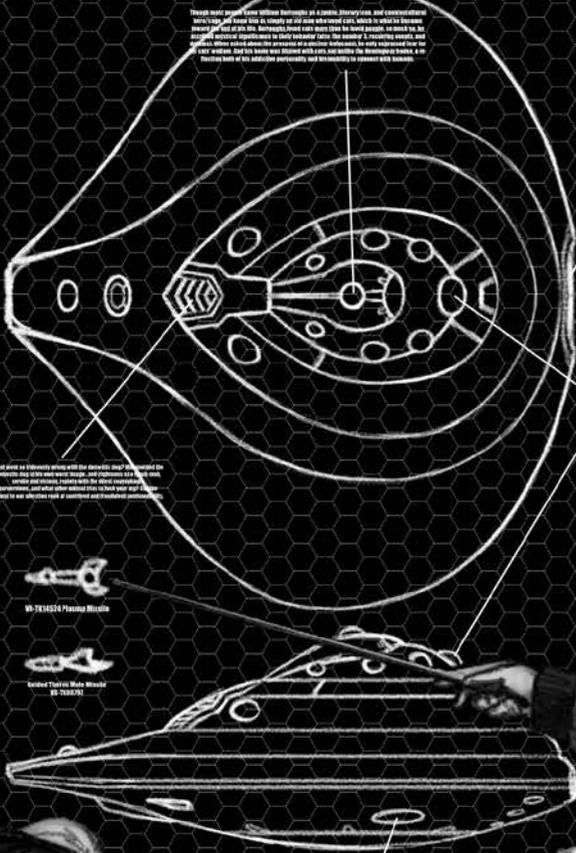
Otra manera de hacerlo es que las proezas sean gratis, o muy baratas, y asociar un coste adicional a su uso, como un punto de destino, estrés, una acción o regalarle un impulso a un enemigo. Puedes acumular y combinar cualquier cantidad de costes como precio por el uso de una proeza.

Ten en cuenta que las proezas se valoran por lo que son: ofrecen ventajas interesantes porque, al comprarse con puntos de recuperación, le cuestan de forma permanente un punto de destino al jugador. Eso significa personajes menos flexibles, ya que tendrán un punto menos para ganar un +2 o un beneficio parecido en aquello que prefieran. Así que si estás planeando cambiar el coste de las proezas también deberías pensar en modificar los beneficios obtenidos para que encajen con lo que se haya «perdido» en el coste.

El término medio

Casi todas las soluciones van a necesitar varios ajustes hasta dar con el equilibrio perfecto para cada grupo. Así es como funciona. Es vuestra partida, y sois los únicos capaces de decidir qué os gusta más.

Though never before, some without thought as a child, laboratory, and construction
 technology, and some like it, clearly not all come with the same cost, which is what he learned
 from the fact that he had to be. However, that was not the only thing he had learned. It was to be
 that all essential equipment to their laboratory, the number 1, received the report, and
 that when they could come to the point of a new experiment, he was prepared for the
 day ahead. And his house was filled with cars, and the laboratory was a
 laboratory for his scientific projects, and he was to be present with them.



VT-751624 Plasma Missile

United Thrust Max Missile
 05 7657/92

Plasma Emission Vial:
 0105750 27 Some kind of
 01010000 01000000

After a long time, the team
 was able to find the
 answer. The team was
 the first to find the
 answer and the
 answer was the
 answer.

Each Century had its own
 and the team was
 the first to find the
 answer. The team was
 the first to find the
 answer and the
 answer was the
 answer.



5

LA PARTIDA

¡EMOCIONES FUERTES!

A veces es suficiente con un pequeño cambio, pero otras veces lo que hace falta es un cambio profundo y radical en el sistema, algo que realmente lo cambie todo.

OPCIONES PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

El sistema de creación de personajes de **Fate Básico** presenta un estilo particular de creación de personajes, el cual ofrece mucha libertad al tiempo que proporciona una estructura y una orientación para que los jugadores construyan un grupo coherente de personajes. Aunque quizás prefieras algo menos abierto o algo más de orientación.

Profesiones y razas

Cualquiera que haya jugado a un juego de rol de fantasía estará como mínimo familiarizado con estos conceptos. Para los que no estén muy seguros: una **profesión** es un grupo de habilidades y capacidades que encajan con un concepto particular de personaje, a menudo relacionado con lo que hace en su mundo; por otro lado, una **raza** describe cómo es el personaje: de dónde viene, cómo es el pueblo al que pertenece y cuáles son sus talentos naturales.

LA PALABRA «RAZA»

En este contexto, la palabra «raza» es imprecisa a la vez que problemática. No usamos el mismo concepto que el resto del mundo, sino que nos referimos a algo más parecido a «especie». Cuando creas una raza para **Fate**, lo que en realidad estás haciendo es crear reglas para un tipo de criatura diferente a los humanos, no alguien de otra nacionalidad o grupo étnico.

¿Por qué emplear entonces la palabra «raza»? Porque es el término tradicional usado en los juegos de rol. Los roleros entienden de inmediato su significado, porque es algo que se ha usado en innumerables juegos antes de este. ¿Es el mejor término? No. Pero no hay una alternativa mejor y con tanta tradición en el mundillo, así que es la que usamos, siendo conscientes de que es un término problemático.



En **Fate** las profesiones vienen representadas por un grupo de habilidades distribuidas en una pirámide con valores asociados, donde habrá algunos huecos libres y otros preasignados. Al elegir una profesión obtienes la pirámide asociada y rellenas los espacios en blanco como tú quieras. Una profesión también incluye unos pocos aspectos; elige al menos uno o crea algunos nuevos basándote en temas relacionados con los aspectos sugeridos. No cojas más de dos aspectos de tu profesión. Por último, una profesión también ofrece una lista de proezas exclusivas reservadas únicamente a sus miembros. Ellos serán los únicos que podrán escogerlas.

En **Fate** las razas proporcionan aspectos, entre uno y dos como máximo. Al igual que con las profesiones, puede elegir crear los tuyos propios. Tu raza también te proporciona una habilidad racial con rasgos característicos (tienes un ejemplo a continuación). Coloca tu habilidad racial en cualquier hueco de la pirámide que tengas libre y elige el rasgo que te parezca más interesante; este determinará cómo puede usarse tu habilidad racial. Puedes elegir rasgos adicionales de tu habilidad racial como si fueran proezas.

PROFESIÓN: GUERRERO

ASPECTOS

Mercenario curtido, Caballero del reino, Sargento de la guardia, Veterano de guerra, Protector tenaz.

HABILIDADES

Enorme (+4): Pelear

Grande (+3): Atletismo o Físico, y otra más

Buena (+2): Disparar o Provocar, y otra más

Normal (+1): Otras cuatro habilidades

PROEZAS

Doblar barrotes, derribar puertas: Puedes gastar un punto de destino para superar automáticamente un obstáculo, incluso después de tirar, siempre que estés intentando lograrlo mediante la fuerza bruta y usando tu habilidad de Físico.

Escudero: Cuando recibas una consecuencia física leve puedes, en vez de eso, elegir destruir tu escudo o armadura, siempre que estés usando el objeto adecuado. Una vez tu escudo o armadura esté destruido, tendrás que repararlo o conseguir uno nuevo.

Espada de alquiler: Cuando llegues a una población puedes buscar trabajo. Tras una hora más o menos encontrarás un trabajo bien pagado pero peligroso, o uno más fácil pero no tan bien remunerado. Si gastas un punto de destino, será fácil y no muy peligroso.

Proteger al débil: Cuando alguien dentro de tu zona recibe un ataque físico puedes gastar un punto de destino para redirigirlo contra ti. Podrás defenderte de ese ataque con un +1.



PROFESIÓN: LADRÓN

ASPECTOS

Especialista en adquisiciones, Taimado estafador, Ladrón del gremio, Cuchillo en la oscuridad, Allanador.

HABILIDADES

Enorme (+4): Engañar o Sigilo

Grande (+3): Atletismo o Provocar, y otra más

Buena (+2): Disparar o Pelear, y otra más

Normal (+1): Otras cuatro habilidades

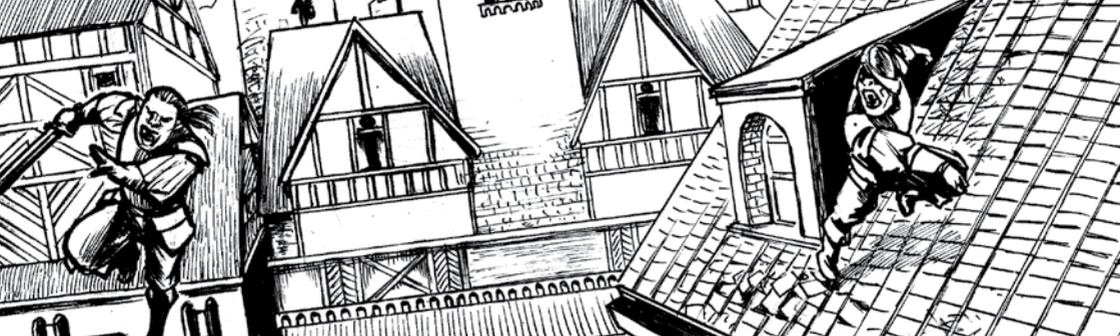
PROEZAS

Aspecto inofensivo: Elige Engañar o Sigilo cuando escojas esta proeza. Cuando creas una ventaja con esa habilidad para parecer inofensivo o pasar tan desapercibido como sea posible, los enemigos se fijarán en otros objetivos mientras perdure el aspecto que has creado. Tan pronto ataques a alguien con éxito, el aspecto desaparece.

Bajos fondos: Cuando llegues a una población por primera vez puedes gastar un punto de destino para declarar que los criminales del lugar te conocen. Elige una de las siguientes opciones: te dan un soplo sobre un trabajo prometedor, os dan a ti y a tus compañeros alojamiento y comida gratis durante unas pocas semanas o te ayudan con algo ahora mismo (aunque quedarás en deuda con ellos).

Puñalada por la espalda: Si estás en posición de sorprender a tu enemigo desde un escondite, puedes atacar usando Sigilo. Si tienes éxito, creas un impulso. Si tienes un éxito crítico puedes invocar ese impulso dos veces, gratuitamente.

Tapadera: Tienes una identidad falsa a la que puedes recurrir. Descríbela y di cuál es su concepto principal, su complicación y su mejor habilidad. Puedes asumir esa identidad con algo de preparación y tras gastar un punto de destino. Mientras adoptes esa identidad tu concepto principal y complicación serán reemplazados por los suyos y podrás usar Engañar en sustitución de su mejor habilidad. Pierdes esos beneficios tan pronto como descubran tu tapadera, y es posible que tengas que invertir algo de tiempo creando una nueva identidad falsa.



RAZA: ELFO

ASPECTOS

Siglos de experiencia, «Conozco estos bosques», Cálculos a largo plazo, Magia en la sangre, Perfecto en todos los sentidos.

HABILIDAD RACIAL (ELFO)

Puedes usar tu habilidad de Elfo para reconocer fauna o flora útil, orientarte a través de un bosque o descubrir peligros ocultos. Además, elige uno de los siguientes rasgos; puedes elegir más pagando una proeza o un punto de recuperación por cada uno.

Alta magia élfica: Puedes usar Elfo para lanzar hechizos relacionados con la naturaleza o el crecimiento, incluso si no tienes otra habilidad mágica.

Perfección en el combate: Escoge entre Disparar o Pelear. Cuando estés usando las armas tradicionales de tu pueblo, puedes usar Elfo en vez de la habilidad escogida.

RAZA: ORCO

ASPECTOS

Sangre y gloria, Todos temen a la Horda, «El dolor es cosa de débiles», «Los espíritus me guían», Guerrero de los Siete Clanes.

HABILIDAD RACIAL (ORCO)

Puedes usar Orco para resistir el dolor; invocar a los espíritus para que te ayuden o realizar hazañas de fuerza bruta. Además, elige uno de los siguientes rasgos; puedes elegir más pagando una proeza o punto de recuperación por cada uno.

Furia sangrienta: Cuando uses Orco para crear una ventaja que represente tu temible furia de batalla ganas una invocación extra de ese aspecto que has creado si tienes un éxito o un éxito crítico.

Piel dura: Puedes usar Orco en vez de Físico para determinar tu estrés físico y consecuencias; además, ganas un hueco extra de consecuencias físicas leves.

La historia de origen

La historia de origen es un método para crear al personaje durante la partida usando una escena para cada jugador. Un personaje necesita dos cosas antes de pasar a la historia de origen: un concepto principal y elegir su mejor habilidad. La mayoría de jugadores tendrán como mínimo una idea aproximada de quién quieren ser, aunque pueden estar atascados con los detalles. El concepto principal y la mejor habilidad sirven para definir al personaje de la forma más general posible y proporcionan un punto de salida para la viñeta de la historia de origen.

Cuando juegas una historia de origen con un jugador es como si fuera una partida normal, excepto porque vais a estar atentos a las posibilidades que os ayuden a definir quién es el personaje. Empezad *in media res*: si la primera escena es de acción, el personaje tendrá más oportunidades para tomar decisiones acerca de su personaje.

Un personaje empieza su historia de origen con 1 punto de destino.

Elegir nuevas habilidades

Pide un montón de tiradas mientras jugáis la historia de origen. Dale cierto protagonismo a la mejor habilidad del jugador, pero pídele que haga tiradas con otras habilidades. Siempre que deba hacer una tirada de habilidad y no quiera hacerlo con un nivel Mediocre (+0), puede asignarla a uno de sus huecos disponibles. Una vez hecho, será parte de su personaje.

Elegir nuevos aspectos

Mete al personaje en varias situaciones diferentes y haz que se enfrente a diversos tipos de dificultades. Cuando esté en problemas y, por ejemplo, necesite un +2 o repetir la tirada, sugiérole un aspecto que pudiera ayudarle. Si acepta tu sugerencia o se inventó uno él mismo, permítele que lo invoque gratis esa vez ¡y regálale un punto de destino!

Elegir nuevas proezas

Puedes ofrecer nuevas proezas usando el mismo sistema que para los aspectos: muéstrale al jugador una manera de salir del atolladero en el que se encuentra o permítele hacer lo que tenga que hacer. Al igual que en **Fate Básico**, el personaje tiene tres proezas gratis y puede comprar más reduciendo su nivel de recuperación (a menos que hayas ajustado esos parámetros, claro). Si es una proeza con un número limitado de usos o que cuesta un punto de destino, déjale que la use gratis por ser la primera vez.

Involucrar a otros jugadores

Jugar la historia de origen es una actividad para todo el grupo. Los demás jugadores pueden tomar el papel de personajes no jugadores (o podrías sugerírselo tú si necesitas que alguien interprete a un personaje en particular). También pueden incluso participar con sus propios personajes, hayan tenido ya su propia historia de origen o no.

Los demás jugadores también pueden sugerir aspectos, pero solo si son del tipo que definen una relación con sus propios personajes. Si, durante la historia de origen, dos jugadores definen cuál es su relación, ambos obtienen ese aspecto y un punto de destino, ¡el cual podrán usar durante sus respectivas historias de origen!

Terminar la historia de origen

Sigue con la historia de origen hasta su conclusión lógica, pero intenta que no pase de quince o veinte minutos. La idea es seguir jugando las historias de origen durante la sesión hasta que cada jugador haya terminado su personaje.

PREFORZADOS COMO DISEÑO DE AVENTURAS

Si no se te ocurre una idea para la aventura, no sigas pensando, ¡la respuesta está en los aspectos de los jugadores! Es un buen truco para arrancar la aventura y para que los jugadores empiecen con un par de puntos de destino extra.

Primero, mira los aspectos de los jugadores, a ver si alguno te llama la atención. Si encuentras alguno que consideres que podría ser un gancho de aventura interesante (especialmente si es algo relacionado con el mundo de juego o una de sus organizaciones), dile al jugador que quieres usarlo como semilla de aventura y ofrécele un punto de destino. La mayoría de jugadores aceptarán el forzado sin tener que insistirles mucho, pero si no se muestran interesados no cobres el punto de destino por rechazar la oferta; simplemente busca otro aspecto que forzar.

Una vez tengas la semilla, preséntasela al grupo. Propón otros aspectos y pide a tus jugadores que te den ideas. Habla con ellos sobre qué cosas van a pasar en la aventura y recompensa las buenas sugerencias con puntos de destino. Dichas sugerencias no tienen que estar vinculadas a aspectos, pero si lo están, mejor que mejor; después de todo, si estás atando varios aspectos a la historia, ¡podrás seguir forzándolos más tarde!

Si aceptas sugerencias que no estén basadas en aspectos existentes, convierte dichas sugerencias en aspectos. Pueden ser aspectos temporales o que comprendan la totalidad de la aventura.

Una vez tengas un buen punto de partida, ¡empezad a jugar! Los jugadores estarán bastante involucrados en la situación inicial y, como tienen varios puntos de destino extra, ¡podrán ser superincreíbles desde el primer segundo!



ASPECTOS DE AMENAZA

Este es un truco que puede usarse para crear el esqueleto de una aventura y algo que podrías combinar con la técnica anterior para incluir eventos basados en las sugerencias de los jugadores.

Un aspecto de amenaza tiene dos componentes: la lista de eventos y el aspecto ultimátum. La **lista de eventos** es la lista de cosas que irán sucediendo hasta llegar al **ultimátum**, lo que ocurrirá si los personajes no intervienen. Una buena amenaza tiene de tres a seis aspectos, además del aspecto ultimátum.

Cuando comience la aventura, marca el primer aspecto de la lista y métele en la historia. Será la situación detonante, la cosa que haga que los personajes jugadores se involucren. Es un aspecto como cualquier otro: los jugadores y tú podéis invocarlo o forzarlo cuando sea apropiado, y permanecerá en juego hasta que deje de ser relevante, llegado lo cual simplemente se tacha.

Cuando parezca que ha llegado el momento de que la historia avance, o cuando las cosas estén demasiado tranquilas, marca el siguiente aspecto y métele en la historia. Será otro aspecto más que poder invocar o forzar, un nuevo elemento de la historia. Sigue marcando y tachando aspectos durante tanto tiempo como sea necesario. Acelera el ritmo si los jugadores empiezan a distraerse o no parecen involucrarse y redúcelo si realmente están tomando la iniciativa.

Si el aspecto ultimátum llega a marcarse, las cosas se habrán puesto muy, muy feas. Eso suele ser señal de que los malos están cerca de lograr la victoria ¡y de que los jugadores tienen que empezar a emplearse a fondo!

Si no has marcado todos los aspectos para cuando los personajes jugadores han resuelto la situación, no pasa nada: estaban en racha y tuvieron la oportunidad de ser increíbles y ganar de forma brillante. Si marcaste todos los aspectos y la cosa acabó mal para los jugadores, ¡tampoco pasa nada! Puedes incluir los efectos de esta partida en la siguiente y subir las apuestas un poco.

Aquí tienes un ejemplo:

- *¡Fuego y explosiones!*
- *Una serie de asesinatos*
- *Pánico en la ciudad*
- *Bajo amenaza terrorista*
- *Tres horas para encontrar la bomba*
- *Cráter humeante*

NIVEL DE PODER

Fate Básico proporciona un nivel de poder por defecto que imita un tipo específico de acción heroica, orientada hacia la aventura, aunque también algo descarnada, en la que los héroes son lo suficientemente frágiles como para quedar malheridos tras recibir un buen par de golpes y lo bastante fuertes como para aguantar con vida el tiempo necesario. Además, tienen un cierto nivel de pericia, representado por los puntos de habilidad y puntos de destino que reciben.

Sin embargo, habrá partidas que necesiten otro nivel de poder. A veces querrás imitar al *pulp* de alto octanaje o al género negro. En ese caso, la configuración por defecto de esos parámetros no van a servirte. Pero no te preocupes, ¡basta con ajustarlos!

Habilidades

En **Fate Básico** los personajes tienen diez habilidades dispuestas en una pirámide de niveles que va de Normal (+1) a Enorme (+4), lo que equivaldría a un individuo al que se le dan muy bien un puñado de cosas y que es bastante bueno en unas cuantas más. De los parámetros relacionados con las habilidades, hay dos que pueden ajustarse: el número de habilidades y el nivel máximo que puede tener cada una.

Cuando aumentas el número de habilidades disponibles estás permitiendo crear personajes que pueden hacer más cosas. Cuando aumentas el nivel máximo de habilidad estás permitiendo que los personajes jugadores se hagan muy buenos en unas pocas cosas y que posiblemente alcancen niveles sobrehumanos. Reducir cualquiera de estos parámetros suele significar que las partidas serán más duras: cuando los héroes tienen menos habilidades su «especialización» estará más protegida, pero también habrá más posibilidades de que al grupo le falte una habilidad importante en concreto. Reducir el nivel máximo de habilidad hará que los personajes jugadores sean menos competentes, lo que puede resultar adecuado si lo que queréis es jugar con personas normales.

La mayoría de partidas aumenta o reduce ambos parámetros; ajustar uno sin tocar el otro puede producir habilidades hipertrofiadas o provocar que los límites superiores de las habilidades no lleguen a usarse.

Recuperación

Aumentar o reducir la recuperación tiene un impacto directo sobre la capacidad y versatilidad de los personajes jugadores. Aún más importante, también afecta a la frecuencia con la que tendrán que aceptar forzados. Una recuperación más alta significa que los personajes jugadores consiguen más puntos de destino por partida, por lo que podrán rechazar más forzados. Un nivel de recuperación más bajo supone que los forzados son más importante, pero también que los jugadores estarán a merced del director de juego.

La recuperación también afecta a cuántas proezas extra puede comprar el jugador, lo que tiene consecuencias directas sobre especializaciones, exclusividad y capacidades.

Proezas

No debería sorprenderte si te decimos que cuantas más proezas les des a los personajes jugadores, más poderosos serán (y a la inversa). Pero esto también tendrá un



impacto sobre la recuperación: si los jugadores tienen menos proezas gratis, quizás tengan que gastar algunos de sus preciosos puntos de recuperación para comprar proezas, y viceversa.

Otra manera de ajustar el poder a través de las proezas, sin modificar la cantidad recibida por los personajes jugadores, es cambiar el nivel de poder de las propias proezas. En **Fate Básico** cada proeza equivale a dos aumentos. Subir esa cantidad a 3 o 4 supondría que cada proeza tenga un mayor impacto individual, mientras que lo contrario las haría menos importantes.

Estrés

Fate Básico ofrece una base de dos medidores de estrés de 2 casillas cada uno, aunque pueden ser más grandes dependiendo de ciertas habilidades. Incrementar esa base hace que los personajes sean más duros y capaces de aguantar una pelea, mientras que reducirla los hace más frágiles. Este cambio tendrá consecuencias directas sobre la duración de las peleas. Más estrés significa que los personajes jugadores podrán ignorar la mayor parte de los ataques, por lo que las peleas serán menos peligrosas y más frecuentes. Con menos estrés las peleas se vuelven mucho más peligrosas, lo que significa que los jugadores se lo pensarán dos veces antes de meterse en problemas. También significa que tendrán que optar más a menudo por rendirse si no quieren ser derrotados.

Aspectos

A diferencia de los otros parámetros, ajustar el número de aspecto a más o menos de cinco no tendrá mucho efecto sobre el nivel de poder de los personajes, pero sí sobre su versatilidad. A más aspectos, más trucos tendrán los jugadores para sacarse las castañas del juego, y a la inversa. Sin embargo, ten cuidado al hacer este cambio: cuantos más aspectos haya, menos importante será cada uno y más probable será que caigan en el olvido o sean ignorados. Reducir el número de

aspectos significará que cada aspecto individual ganará protagonismo y que será más difícil de ignorar, pero también que tendrás que compensar la situación, hasta cierto punto, con aspectos temporales extra. En general, con más de siete aspectos habrá una sobreadundancia, mientras que si hay menos de tres los personajes pierden profundidad.

Si cambiáis el número de aspectos también deberíais considerar el ajustar la recuperación, porque cuando tienes muchos aspectos y poca recuperación, muchos de estos nunca llegan a invocarse.

Ejemplos

Aquí hay unos pocos ejemplos de niveles de poder que puedes usar en tus propias partidas.

GÉNERO NEGRO	AVENTURA PULP	SUPERHÉROES
Ocho habilidades: 3 Normales (+1), 3 Buenas (+2), 2 Grandes (+3) (Equivalentes a 15 puntos de habilidad)	Quince habilidades: 5 Normales (+1), 4 Buenas (+2), 3 Grandes (+3), 2 Enormes (+4), 1 Excelente (+5) (Equivalentes a 35 puntos de habilidad)	Dieciocho habilidades: 5 Normales (+1), 4 Buenas (+2), 3 Grandes (+3), 3 Enormes (+4), 2 Excelentes (+5), 1 Fantástica (+6) (Equivalentes a 50 puntos de habilidad)
Máximo de habilidad: Grande (+3)	Máximo de habilidad: Excelente (+5)	Máximo de habilidad: Fantástico (+6)
Recuperación 2	Recuperación 4	Recuperación 6
1 proeza gratuita	5 proezas gratuitas	5 proezas gratuitas
2 casillas de estrés iniciales	4 casillas de estrés iniciales	Cada proeza equivale a 3 aumentos
5 aspectos	7 aspectos	4 casillas de estrés iniciales; las proezas pueden proporcionar casillas extra
		5 aspectos

Los niveles de las habilidades iniciales son una sugerencia teniendo en cuenta la lista por defecto de 18 habilidades del **Fate Básico**. Si vas a usar una lista más larga, el tamaño relativo de las habilidades comprendidas en la lista también cambiará. Las ocho habilidades del «Género negro» cubren el 45% de las habilidades disponibles, mientras que **Fate Básico** abarca un 55%, «Aventura pulp» está por el 80% y «Superhéroes» llega al 100%.

Es un parámetro de competencia, porque mide tanto lo bien que un personaje puede realizar una tarea específica como los diferentes tipos de cosas en las que puede destacar.

URANIUM CHEF!



6

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

PERSECUCIONES

A la larga, siempre aparecerá una partida donde hay una persecución; son un clásico del género de aventuras y **Fate Básico** está diseñado para dicho género. Lo que te interesa es que la persecución sea emocionante. Hacer una sola tirada para determinar el resultado de la huida arruina gran parte de la emoción y diversión. Hay un par de formas mejores de enfocar este tipo de escenas.

Una opción es usar las reglas estándar para simular la persecución como si fuera un desafío (**Fate Básico**, página 147), lo cual sería perfectamente adecuado para una persecución sencilla a la que no quieras dedicar mucho tiempo. Pon algunos obstáculos para que los jugadores hagan tiradas y déjales que los superen. Si tienen éxito en suficientes tiradas, escapan (si estaban siendo perseguidos) o darán caza a su presa. Sencillo, pero no especialmente interesante.

Si hay una oposición más activa, las reglas de competiciones (**Fate Básico**, página 150) son otra opción y pueden funcionar bastante bien y resultar más emocionantes. La manera de evitar que cada jugador tenga que hacer tiradas individuales es presentar la competición como un enfrentamiento entre dos equipos. El primero en alcanzar tres victorias, gana. Si gana el equipo que huye, logran escapar, y si ganan los perseguidores, les alcanzan, con las consecuencias que ello conlleve (normalmente, el inicio de un conflicto).

Las reglas de una competición funcionan bien, pero con un grupo de personajes de tamaño medio resulta bastante fácil obtener tres victorias. Si quieres una escena de persecución más emocionante, hay un tercer método alternativo, una mezcla entre las reglas de competición y las de conflicto: el medidor de persecución.

Para empezar, crea un medidor de estrés para la persecución. Será el termómetro de la escena. Los que huyen intentan vaciar el medidor, mientras que los perseguidores intentan llenarlo. El tamaño del medidor determinará la duración de la escena, y la casilla donde empieces, lo difícil que será escapar.

Primero tienes que decidir cuánto quieres que dure la escena de persecución. Si quieres que sea de duración media deberías usar un medidor de estrés de 10 casillas. Con menos de 10, quizás una competición normal sea mejor opción. Si la persecución va a ser larga o va a estar muy concurrida, añádele más casillas al medidor. Una escena de 14 de estrés será uno de los platos fuertes de la partida, mientras que una de 18 o 20 podría ser la escena principal de toda la sesión de juego. Es probable que no quieras hacerla aún más larga, porque corres el riesgo de estirar la persecución tanto que tus jugadores se acaben aburriendo.

La cantidad de casillas que haya marcadas al comenzar la persecución determinará lo lejos que están los perseguidores de su presa. Lo normal es empezar con el estrés justo a la mitad (en la 5.^a casilla en un medidor de 10). Puedes ponerle las cosas más difíciles a los que huyen poniendo el estrés más cerca del límite superior (por ejemplo, la 7.^a casilla en un medidor de 10). Lógicamente, cuanto menor sea el nivel de estrés inicial más fácil será escapar. Es probable que lo mejor sea evitar esta situación, a menos que los perseguidores sean los personajes jugadores. Si la persecución es menos complicada, entonces una competición o un desafío serán más apropiados que un medidor de estrés.

Una vez tengas el medidor de estrés listo, decide quién empieza. Puedes usar tu buen criterio o ver cuál de los personajes individuales de cada grupo tiene el nivel más alto en la habilidad relevante. Los diferentes bandos se irán turnando, así que el que empieza simplemente tendrá una pequeña ventaja.

Durante su turno, cada grupo hace tiradas de habilidad para intentar aumentar o disminuir el estrés del medidor. Esto equivale a una acción de superar, a la que el bando contrario puede responder con una defensa pasiva o (más probablemente) con una oposición activa. Estas acciones pueden ser cualquier tipo de cosas, pero si son variadas e ingeniosas será más emocionante. Durante una persecución en coche, las tiradas de Conducir deberían narrar, por ejemplo, cómo el personaje evita obstáculos o el tráfico a su alrededor, mientras que en las persecuciones a pie las de Atletismo deberían describir cómo los personajes corren por los tejados o usan movimientos acrobáticos para evitar obstáculos peligrosos. Hay más tipos de acciones que podrían requerir el uso de otras habilidades, como Engañar para despistar a un oponente, Pelear para derribarlo, Percepción para detectar peligros y esquivarlos mientras que tu oponente se choca con ellos, Físico para derribar cosas y estorbar a tu perseguidor, etcétera. Si a un jugador se le ocurre una buena acción con una habilidad cualquiera, permítele que lo haga.

El resultado de la tirada determinará qué le sucede al medidor de estrés de la persecución:

- Si fallas, tu oponente puede elegir entre crear un impulso en tu contra o mover el medidor de estrés una casilla a su favor.
- Si empatas, puedes mover el medidor de estrés una casilla a tu favor, pero si lo haces tu oponente gana un +1 a su próxima tirada.
- Si tienes éxito, puedes mover el medidor de estrés una casilla a tu favor.
- Si tienes un éxito crítico, puedes mover el medidor de estrés dos casillas a tu favor, o moverlo una sola casilla y ganar un impulso extra que podrás usar contra tu oponente en tu próxima tirada.

Cada bando se va turnando para realizar movimientos y hacer tiradas de habilidad. Asegúrate de que todos los personajes jugadores tengan oportunidades para participar en la persecución. A veces las tiradas saldrán muy bien o realmente mal y no lograrás captar la atención de todos los jugadores, pero no pasa nada: puedes mantener la tensión con buenas descripciones, narrando con detalle cada movimiento y sus resultados. La persecución acaba cuando un bando alcance al otro (porque ha llenado el medidor de estrés) o el otro logre huir (porque logró vaciarlo).

CONFLICTO SOCIAL

Las habilidades sociales de **Fate Básico** (Carisma, Empatía, Engañar y Provocar) ya proporcionan de por sí varias formas de plantear conflictos sociales. Pero si tu grupo quiere darle a los personajes jugadores más oportunidades para interactuar con personajes no jugadores en situaciones sociales, podríais usar un sistema de **motivaciones e instintos**.

Motivaciones e instintos

La lógica social por la que se guían todos los personajes no jugadores (incluso el típico guardia anónimo) tiene dos partes: una motivación y el instinto que se desprende de esa motivación. Por ejemplo, un profesor que quiera que sus estudiantes estén a salvo (**Motivación: Proteger a mis estudiantes del peligro**) tratará de impedir que los personajes jugadores interroguen a un estudiante en particular (**Instinto: Pararle los pies a los personajes jugadores**). Cualquier intento de cambiar la situación requerirá que los jugadores modifiquen la motivación del personaje no jugador o le convencen de que un instinto diferente podría servir mejor a sus intereses.

Fíjate que casi todas las motivaciones también sirven como aspectos temporales que pueden ser invocados y forzados usando puntos de destino. ¡Recuerda la Regla de Bronce!

EN DIRECTO

DEMOCRACIANO

TRANSHUMANA

CYBERNETICISTA

★ ★ **DEBATE** ★ ★

PRESIDENCIAL

HZZ NEWS

FATE AVANZADO

Descubrir y modificar motivaciones

Evidentemente, a veces es difícil averiguar cuál es la motivación de un personaje. Aunque algunos personajes no jugadores lo dirán de manera abierta («¡He venido a vengar la muerte de mi padre!»), la mayoría no anda por ahí compartiendo a gritos sus pensamientos internos. Si los personajes jugadores quieren descubrir la motivación de un personaje no jugador deberán crear una ventaja con la habilidad social correspondiente; por ejemplo, podrían basarse en pequeñas señales (Empatía), irritar al personaje no jugador a través de insultos o insinuaciones (Provocar), o incluso pretender ser alguien en quien el personaje no jugador puede confiar (Engañar).

Una vez los jugadores sepan cuál es la motivación del personaje no jugador, pueden intentar cambiarla usando diferentes habilidades sociales. Por ejemplo, podrían reemplazarla con una preocupación urgente surgida tras aparecer nuevos datos (Carisma) o intentando engañar al objetivo para que crea que su motivación está basada en falsos supuestos (Engañar). Por ejemplo, un guardia leal (**Motivación: Seguir las órdenes de mi jefe, Instinto: Matar a los personajes jugadores**) podría ser espantado mediante una amenaza lo suficientemente terrible (Provocar) como para cambiar su motivación a **Salvar mi propio pellejo**.

Modificar instintos

En vez de intentar influir sobre las motivaciones de un personaje no jugador, los personajes jugadores podrían crear una situación que requiera su atención inmediata, o sugerir que un instinto diferente podría ser una manera mejor de proteger su motivación original. Por ejemplo, los personajes jugadores podrían desviar la atención del conserje de un hotel (**Motivación: Que todo vaya como la seda**) causando un incendio (Provocar) en recepción, o intentar convencer a un traficante (**Motivación: Ganar montañas de dinero**) para que acepte rebajar el precio de la droga (Carisma) prometiéndole que los futuros envíos compensarán las pérdidas gracias a su volumen. Estos esfuerzos podrían hacer que el instinto de un personaje no jugador pase de **Instinto: Impedirle la entrada a los personajes jugadores** a **Instinto: ¡Apagar el fuego!**, o de **Instinto: Vender la droga a precio de mercado** a **Instinto: Vender la droga a bajo precio**. Este tipo de interacción social depende en última instancia de la habilidad de los personajes jugadores para presentar el nuevo instinto como una manera más adecuada de servir a la motivación original, en vez de intentar cambiar la motivación en sí.

Desafíos, competiciones y conflictos

En casi todos los intentos de modificar la motivación o instinto de un personaje no jugador, los personajes jugadores van a necesitar una acción de superar contra un oponente activo, en la que el personaje no jugador tirará una habilidad social apropiada para ver a través del engaño o la provocación. En algunos casos puede tener sentido usar las reglas de competiciones (como al intentar convencer a un juez de que saque a alguien de prisión, antes de que pase al siguiente caso) o de conflicto (representantes del sindicato y la patronal inmersos en una durísima negociación que los deja exhaustos). Los jugadores también deberían tener presente que las habilidades sociales de sus contrincantes tienen puntos fuertes y flacos: sería más fácil convencer a un guardia leal con Voluntad Enorme (+4), pero no muy espabilado (nivel Normal (+1) de Empatía), de que su jefe quiere que vaya a una reunión secreta (Engañar para modificar instinto), que persuadirle para que le traicione (Carisma para modificar motivación).

Amarika Davis y Michael Romero son unos detectives de homicidio de Los Ángeles. Están investigando el asesinato de un adinerado miembro de la alta sociedad, Richard Bentley. Tras ciertas pesquisas, descubren que la esposa de Bentley, Sandra Orastin, es la culpable. Sin embargo, cuando van a arrestarla uno de sus guardaespaldas les corta el paso (**Instinto: Impedir que los polis arresten a mi jefa**).

Amarika sabe que si se meten en un conflicto físico Orastin tendrá tiempo para escapar, así que va a intentar convencer al guardia de que los deje pasar, empezando con una tirada de Provocar para descubrir la motivación del guardaespaldas (crear una ventaja con Provocar). Tiene un Gran (+3) Provocar y su tirada es de +3, lo que suma un total Fantástico (+6). El guardaespaldas, un personaje no jugador anónimo con un Engañar Normal (+1), saca una buena tirada (+2), pero no puede evitar que descubran su motivación: teme que si arrestan a su jefa se quedará sin trabajo. El director de juego añade el aspecto **Motivación: Conservar mi empleo** con dos invocaciones gratuitas, ya que Amarika obtuvo un éxito crítico. Amarika le pregunta si quiere proteger a una asesina y el guardia gruñe algo sobre que es su trabajo, aunque no le guste.

Michael quiere aprovechar el aspecto que Amarika ha descubierto y decide que va a intentar alterar el instinto del guardaespaldas: le sugiere que si quiere conservar su empleo debería ayudarles a arrestar a Orastin. Después de todo, si no lo hace tendrán que arrestarle y meterle en prisión unos días, y además de perder su trabajo podría a enfrentarse una acusación de obstrucción a la justicia.

Michael tiene mejor Carisma (+3) que Provocar (+1), así que intenta convencerlo en vez de asustarlo (superar con Carisma). La tirada de Michael (+0) no es mala, pero usa una de las dos invocaciones gratuitas de **Motivación: Conservar mi empleo** para aumentar el resultado a Excelente (+5). El guardaespaldas tiene una Voluntad Buena (+2), pero saca una mala tirada (-2), por lo que Michael le convence de que colaborar con la policía es la mejor manera de cumplir con su motivación. Además, gracias a su éxito crítico, Michael gana un impulso adicional, **Escortados por el guardaespaldas**.



CIRCUNSTANCIAS
ESPECIALES



7

**HERRAMIENTAS
PERSONALIZADAS**

ESTRÉS

En **Fate Básico** las casillas de estrés tiene un uso y función bastante concretos, pero es solo una de varias posibilidades. Aquí tienes más opciones.

Casillas de un aumento: Cada casilla de estrés absorbe únicamente un aumento de daño, pero puedes tachar tantas como quieras de una sola vez. Esta opción hace que los personajes sean significativamente más frágiles.

Doble tachado: Tacha dos casillas cada vez, suma sus valores y reduce el golpe en ese número de aumentos. Esta opción hace que los personajes sean bastante más duros; por ejemplo, un personaje con cinco casillas de estrés podría absorber hasta 9 aumentos de daño de una sola vez sin tener que recurrir a una consecuencia.

Recuperación paulatina: El estrés desaparece poco a poco, no de golpe. En vez de limpiar automáticamente el medidor de estrés al final de la escena, borra la casilla marcada que esté más a la derecha y marca la que esté a su izquierda (asumiendo que haya una).

Solo bonificadores: Los personajes empiezan con cero casillas de estrés, pero siguen recibiendo las casillas extra por habilidades como Físico o Voluntad. Esto hace que los personajes sean menos resistentes y que las consecuencias sean más importantes.

Esfuerzo extra: Puedes tachar una casilla voluntariamente en cualquier momento para sumarle un bonificador igual al valor de la casilla a una tirada. Esta regla puede tener efectos impredecibles sobre tu partida, la frecuencia con la que se obtienen tiradas extremas y el flujo normal de puntos de destino. Sin embargo, podría ser un poco más viable si se combina con las opciones previas.

Sin estrés: Los personajes no tienen casillas de estrés y no reciben casillas extra por habilidades. En vez de eso, esas habilidades proporcionan una consecuencia leve extra (física o mental) a nivel Grande (+3), o dos a nivel Enorme (+4). Esta es la opción más peligrosa y dinámica, ya que cada ataque con éxito producirá una consecuencia y tendrá un impacto narrativo, lo que por otro lado podría llegar a poner en juego una cantidad de aspectos imposible de manejar.

CONSECUENCIAS

Al igual que el estrés, las consecuencias pueden realizar varias funciones en tu partida además de las que vienen por defecto en **Fate Básico**.

Esfuerzo extremo: Puedes sufrir una consecuencia de forma voluntaria, en cualquier momento, para darle un bonificador a tu tirada igual al valor de la consecuencia (una leve da +2, una moderada +4 y una grave +6). Esta opción puede ser peligrosa tanto para los personajes jugadores como para el flujo de puntos de destino, igual que en el caso de *Esfuerzo extra* de más arriba.

Consecuencias de grupo: En vez de llevar un registro individual, los personajes no jugadores principales y secundarios comparten una *reserva de consecuencias de grupo*. Esto te da la opción de «sacrificar» personajes no jugadores secundarios para hacer que un personaje no jugador principal suponga un mayor desafío más adelante. Por cada dos personajes no jugadores secundarios que vayas a incluir en la aventura, añades tres consecuencias de grupo: dos leves y una moderada, hasta un máximo de tres consecuencias moderadas. Por cada personaje no jugador principal, suma tres consecuencias de grupo más: una leve, una moderada y otra grave. Si un personaje no jugador principal o secundario se rinde, calcula la recompensa por rendición en base al número total de consecuencias que ese personaje no jugador haya usado durante la escena.

Los supervillanos de la partida de superhéroes de Guillermo pertenecen a una organización terrorista llamada QUIMERA. Minotauro y Escila son los personajes no jugadores principales, mientras que Cerbero, Talos y Cerastes son personajes no jugadores secundarios. Eso le proporciona a Guillermo una reserva de nueve consecuencias de grupo: cuatro leves, tres moderadas y dos graves.

En una de las primeras escenas, los personajes jugadores se enfrentan a Cerbero, Talos y Minotauro. Durante el conflicto Cerbero y Minotauro usan una consecuencia leve cada uno; la pelea acaba así: Cerbero es derrotado, Talos se rinde y Minotauro logra escapar. Guillermo podría haber elegido usar algunas consecuencias más para que Cerbero y Minotauro siguieran luchando, pero eligió guardárselas para una escena posterior. Además, gana un punto de destino por rendirse (solo uno, porque Talos no usó ninguna consecuencia).

Para cuando llega la escena final de la aventura, a Guillermo le queda una reserva de consecuencias de grupo compuesta por una leve, una moderada y dos graves que podrá usar con Escila, Minotauro y Cerastes (los tres personajes no jugadores más importantes en escena) para ver si logran llevar a cabo sus diabólicos planes.

Consecuencias colaterales: Además de su cantidad usual de consecuencias, los jugadores también podrán hacer uso de tres consecuencias comunitarias, una por cada grado de gravedad. Estas representan el daño sufrido por el entorno o las nuevas complicaciones de la historia, por ejemplo, *Viandantes heridos* o *Histeria antimutante*. Los jugadores pueden usarlas para librarse de sufrir daño ellos mismos y pasárselo a lo que tengan alrededor. Una **consecuencia colateral** puede ser eliminada igual que una normal, es decir, usando una acción de superar con la habilidad que parezca más apropiada, pero con dos excepciones: debe hacerse durante la escena en la que la consecuencia haya ocurrido y, si la tirada de habilidad es suficientemente buena, se elimina de inmediato, sin tener que esperar. Esta opción le va especialmente bien a partidas donde los personajes jugadores se dediquen a defender el mundo a su alrededor, como las de superhéroes.

ZONAS

Usar un mapa para crear zonas en un conflicto divide el espacio físico de una pelea y le da a los jugadores con un nivel alto de Físico o Atletismo la oportunidad de dominar el campo de batalla. Estas son unas pocas ideas sobre cómo hacer que las zonas sean una parte emocionante de tus partidas.

Moverse a través de zonas

En partidas con muchas zonas puede que quieras permitir que los personajes sacrifiquen su turno a cambio de poder moverse un número de zonas igual a su Atletismo o eliminar un número de obstáculos sólidos igual a su Físico. Los personajes rápidos y fuertes quieren ser rápidos y fuertes, y a veces **Fate** ofrece mejores maneras de representar eso que mediante tiradas de dados.

Las zonas más pequeñas pueden ser más emocionantes

Aunque las zonas sirven para dividir grandes áreas, como parkings o estadios (simulando lo difícil que es atravesar un campo de fútbol con rapidez), también pueden usarse para trocear de forma interesante áreas más pequeñas. Por ejemplo, una pelea en un barco podría desarrollarse en pequeños espacios que sería necesario cruzar si un personaje quiere ayudar a un aliado en apuros. Al obligar a los jugadores a elegir entre gastar acciones en moverse o ayudar desde la distancia, las zonas pueden hacer que un conflicto normal se vuelva más dramático.

Aspectos de zonas peligrosas

Las zonas también pueden resultar más emocionantes si restringes el movimiento y pones peligros que los personajes tengan que evitar. Por ejemplo, una zona en un campo de batalla podría tener el aspecto *Bajo fuego de artillería*, lo que supone que los jugadores deberán hacer una tirada de Atletismo para evitar recibir daño mientras corren atravesando la zona bombardeada. Algunas zonas también podrían desaparecer después de un número concreto de turnos: puentes que se caen, barcos que se hundan o puertas que se cierran son motivaciones para que los personajes se muevan rápido en respuesta a un entorno cambiante y le da a los jugadores la oportunidad de empujar a los personajes no jugadores a esas zonas para que también tengan que enfrentarse a esos peligros.

Zonas sociales o mentales

No todos los conflictos suceden en el mundo físico; a menudo los personajes de **Fate** son arrastrados a conflictos sociales o mentales que pueden ser cartografiados de forma interesante. Por ejemplo, una cirujana paranormal que intente abrirse camino a través del mundo onírico de un paciente que está bloqueado por aspectos temporales que deberá derrotar a través de una serie de tiradas de Investigación y Empatía. Las zonas podrían describir los obstáculos que impiden que el paciente pueda acceder a viejos recuerdos, señales de traumas y abusos que el personaje deberá destruir antes de poder ayudar a que el paciente supere su pasado. De igual forma, un director de juego podría detallar diferentes grupos sociales dentro de un instituto de bachillerato, indicando a qué grupos deben impresionar los personajes jugadores antes de poder relacionarse con los estudiantes más populares. En esencia, estas zonas mentales o sociales sirven para limitar la libertad de movimiento de los jugadores, llevándolos directos hacia el conflicto.

RECUPERACIÓN

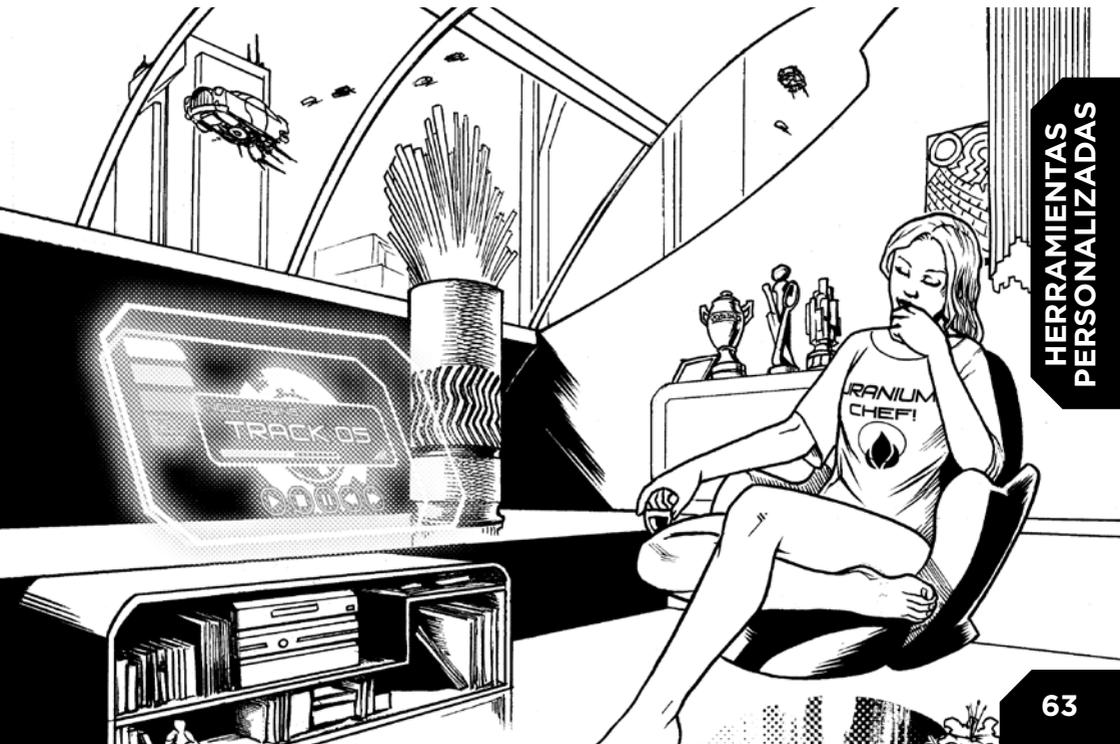
Si quieres que en tu partida haya más desarrollo de personajes, déjales que puedan activar su recuperación si dedican una escena entera a ese fin. Esto te permitirá intercalar algo de drama entre las escenas de acción. Las escenas de recuperación podrían ser así:

Escenas de *flashback*: Cuando sea apropiado, un jugador puede declarar que un evento desencadena una escena de *flashback*. Con ayuda del grupo, el jugador puede narrar una escena del pasado de su personaje, revelando un hecho sorprendente o interesante relacionado con el presente, lo que reafirma al personaje en su propósito o le proporciona fuerzas suficientes como para seguir luchando.

Escenas de recuperación: A discreción del director de juego, los personajes del grupo podrían abandonar su vida normal y dedicarse a descansar y recuperarse. Cada uno marchará por separado en busca de sus propios intereses y nuevas energías. Estas escenas son una ocasión fantástica para que el director de juego introduzca nuevos personajes no jugadores en la historia.

Escenas retrospectivas: Un jugador plantea una escena de reflexión y los demás le hacen preguntas que revelen información importante e interesante sobre el pasado de su personaje. Esta es una opción estupenda para historias llenas de acción en las que el tiempo transcurre al margen del ritmo normal de la aventura.

Estos tres tipos de escenas pueden usarse para darles puntos de destino adicionales a los personajes jugadores en mitad de una partida y así conseguir que no decaiga la acción, o incluso para reemplazar la recuperación del principio de la partida. Puedes limitarte a usar solo un tipo de escena o abrir todas las opciones y dejar que los jugadores usen las que quieran.



HERRAMIENTAS
PERSONALIZADAS

MODIFICAR LA AMBIENTACIÓN: GRANDES CAMBIOS

Aunque los personajes de **Fate** siempre son los protagonistas, a veces puede que los jugadores quieran cambiar la propia ambientación, limpiando las sucias calles de una ciudad plagada de criminales o asegurando las murallas de una frontera contra futuros ataques.

Antes de resolver un problema, descúbrelo

Lo primero que los jugadores deben hacer es reunir la información necesaria para el trabajo. Quizás sus personajes necesiten elaborar una lista con todo lo que saben hasta ahora («¿No era Bastian el principal camello de la ciudad?») o hacer nuevas tiradas de Contactos, Investigar o Saber para descubrir viejas alianzas y conocimientos perdidos. Sea como sea, el grupo debería construir una serie de **aspectos de ambientación** que representen los problemas actuales.

Un grupo podría crear la siguiente lista relacionada con su proyecto de limpiar las calles:

- **Camellos locales**
 - **Mulas encargadas del transporte**
 - **Socios financieros del cartel**
 - **Policías corruptos**
 - **Marty O'Banner, el gran jefe del sindicato del crimen**
-

Episodio a episodio

Para cada aspecto de ambientación que quieran modificar, el grupo deberá tirar contra una dificultad apropiada para resolver el problema. Por ejemplo, si quieren arrestar a todos los **Camellos locales** podría hacer falta una tirada de Recursos para movilizar a todos los agentes de policía disponibles, o una de Físico para encargarse ellos mismos de capturar a los malos. Mientras que los personajes pueden invocar sus propios aspectos, el director de juego puede pagar puntos de destino para invocar cualquier aspecto de la ambientación (como por ejemplo, **Policías corruptos**), complicando los progresos de los jugadores.

Usa el resultado de cada tirada para meter a los personajes en mitad de una escena (como si fuera un capítulo de TV) que refleje el resultado de la tirada. Si la tirada es un fallo, los **Camellos locales** se han quitado de enmedio y hará falta trabajo para localizarlos. Si tienen éxito, el grupo ha dado con el paradero de los malos, pero necesitan hacer que empiecen a hablar. De una forma u otra, si los personajes logran resolver la situación, el aspecto de ambientación se transforma en uno positivo, por ejemplo de **Camellos locales** a **Unas pocas calles libres de crimen**.

Una vez empiecen a hacer progresos, deja que el grupo invoque con libertad los aspectos de ambientación que hayan logrado modificar y que sean aplicables, ya que es posible que el trabajo se vaya haciendo más fácil a medida que avanzan.

FATE AVANZADO



¡A la sala de montaje!

Si no estás especialmente interesado en jugar cada uno de los cambios necesarios para reformar una ciudad consumida por la corrupción o fortificar las murallas del reino, podrías hacer una serie de escenas con un montaje que muestre, a grandes rasgos, el progreso de los personajes. Fija un límite de duración (incluyendo un número limitado de acciones) que represente el tiempo y los recursos que los personajes tienen a su disposición para resolver la situación antes de que la historia empiece de verdad.

En cada tirada los jugadores pueden intentar resolver uno de los aspectos descubiertos, usando para ello las habilidades apropiadas. Los personajes pueden trabajar juntos o separarse y tratar de resolver múltiples problemas. Cuando utilices esta opción, narra el éxito del grupo como si se tratara del montaje de una película, parando solo el tiempo suficiente en cada rollo de metraje para ver cómo el grupo triunfa y fracasa en cada situación.

DADOS OPCIONALES

¿No tienes dados **Fate** ni una Baraja **Fate** a mano? Estas son algunas alternativas para poder seguir jugando.

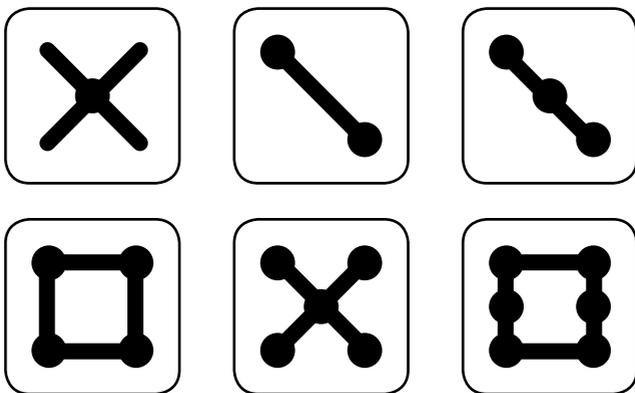
D6-D6

Coge dos dados de seis de diferentes colores. Elige uno como el dado positivo y el otro como el negativo. Tíralos y resta el resultado negativo del positivo. Obtendrás un resultado de -5 a +5. Los dobles son siempre cero. Es un sistema un poco más «aleatorio» que usar cuatro dados **Fate** y el rango de resultados es mayor, pero es lo suficientemente parecido como para valer.

Une los puntos

La primera mención a esta técnica apareció en un artículo escrito por Jonathan Walton, «Baby's First Fudge Dice». Si quieres más detalles sobre esta idea puedes bajártelo de internet, busca el enlace que lleva a sinisterforces.com.

Es posible fabricarte tus propios dados **Fate**. Simplemente necesitas un rotulador indeleble y algunos dados de seis con puntos en vez de número. Uniendo los puntos del 2 y el 3 puedes hacer los , con el 4 y el 6 salen los , y el 5 y el 1 sirven para los  (el 1 tendrás que hacerlo a mano alzada o con la ayuda de una regla). ¡Y *voilà!* ¡Dados **Fate!**



3d6

Si te gustan más las tablas, o si tienes buena memoria, puedes tirar tres dados de seis caras.

3	4	5-6	7-8	9-12	13-14	15-16	17	18
-4	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4

4d6

Este es el que menos trabajo da, pero quizás no sea el más intuitivo: tira cuatro dados de seis y considera que un 1 o 2 es igual a , un 3 o 4 a un  y un 5 o 6 a un .

FATE AVANZADO

ESCALA

Si piensas que los temas y problemas de tu partida van a dar lugar a conflictos entre sujetos de diferente tipo y escala (por ejemplo, dragones contra caballeros, estacion-nes espaciales de combate contra cazas, multinacionales contra pequeñas empresas, etcétera) quizás te interese usar estas reglas. Si no, probablemente sea mejor que ignores esta sección.

Primero debes decidir cuántos **grados de escala** vas a necesitar. Tres o cuatro deberían bastar. Lo que esos pasos representen dependerá de la naturaleza de la ambientación y de las historias que vayáis a contar, pero siempre van a tratar sobre elementos de la ambientación cada vez más grandes y poderosos, y que normalmente tomarán parte en conflictos.

La partida de Miguel trata sobre luchas entre sociedades secretas de diferente tamaño e influencia. Los grados de su escala incluye sociedades Locales (limitadas a una sola ciudad), Regionales (varias ciudades) y Globales (todas las ciudades).

La diferencia de escala entrará en juego cuando haya un conflicto entre dos entidades. Por cada grado de separación entre ellas aplica uno o ambos de los siguientes efectos a la entidad más grande:

- +1 a la tirada de ataque o a la de defensa.
- +2 aumentos a un ataque con éxito o -2 al daño sufrido.

La forma de aplicar estos efectos dependerá de lo que más sentido tenga según el contexto.

Si la Banda del Machete (escala: Local) lanza un temerario ataque contra la Asociación Benevolente de los Vagabundos Celestiales (escala: Regional), la operación resultará más difícil para la banda al tener menos recursos y personal que la Asociación. Resulta razonable que la Asociación tenga un bono de +1 a sus tiradas defensivas de Pelea.

Evidentemente, si el conflicto es entre dos entidades de tamaño o escala similar, no se aplican ninguno de los efectos anteriores; solo entran en juego cuando hay desequilibrio entre las escalas.

Escala como un extra: Con la mayor parte de los elementos de tu ambientación bastará el sentido común para darles un valor de escala (todas las bandas son Locales, por ejemplo), pero puedes darles a los jugadores la oportunidad de gastarse un extra en modificar la escala de sus personajes, posesiones y propiedades, siempre que encaje con su concepto principal.

COMPAÑEROS Y ALIADOS

Los jugadores pueden elegir compañeros o aliados como extras. A veces puede ser difícil ver la diferencia entre un chico maravilla y un equipo de agentes especiales, por lo que a continuación hay algunos métodos para distinguir entre **compañeros** (personajes que trabajan codo con codo con los personajes jugadores) y **aliados** (personajes a los que puedes llamar en determinadas situaciones).

Permisos y costes

Aunque los compañeros y aliados son extras (ver *Extras*, página 269 de **Fate Básico**), los compañeros tienden a tener un origen más personal, mientras que los aliados surgen del acceso a recursos y organizaciones. Por ejemplo, Sherlock Holmes podría elegir el aspecto *Mi buen amigo el Dr. Watson* para añadir a su ficha a Watson como compañero, mientras que cogerse el aspecto *Patrón de los Irregulares de Baker Street* le permitiría añadir una red de niños anónimos que usar a modo de espías y mensajeros. Respecto a los costes, los compañeros suelen acarrearles a los personajes un coste social y personal (como ayuda a una causa importante o en momentos de necesidad), mientras que a los aliados se les suele pagar con dinero, favores u otros recursos.

Medidores de estrés y consecuencias

Una forma estupenda de distinguir a compañeros de aliados es mediante los medidores de estrés y consecuencias que tendrán durante un conflicto. Los compañeros son como personajes secundarios, así que dales un medidor de estrés limitado con un hueco para una consecuencia leve (o quizás moderada) y una consecuencia extrema que pueda llegar a cambiar la ficha del personaje en un momento dramático.

Por otro lado, los aliados suelen ser una masa anónima con tantas casillas de estrés como miembros. El estrés infligido en los aliados suele dejarlos completamente fuera de combate en vez de con consecuencias que puedan llevar de escena en escena. Esta diferencia hace que sea más difícil eliminar a una banda de aliados en un solo ataque, pero a cambio los compañeros son más flexibles y resistentes en situaciones tanto físicas como sociales en las que pueden usar sus huecos de consecuencias para proteger o defender a los personajes jugadores.

Aliados permanentes y temporales

Los compañeros suelen ser una parte permanente de una ficha de personaje, pero los aliados pueden ser algo temporal, dependiendo de las necesidades del personaje jugador. Por ejemplo, un oficial de inteligencia podría cogerse el aspecto *Colaborador del FBI* e invertir un punto de recuperación para tener un grupo de agentes federales a su disposición. Sería igualmente posible que dicho personaje renunciara a esos aliados permanentes a cambio de crear una ventaja para una escena posterior, usando Contactos o Recursos. Evidentemente, los aliados permanentes deberían ser mucho más poderosos, con más casillas de estrés y aspectos y proezas adicionales que los aliados temporales, los cuales no son mucho mejor que una multitud anónima.

RIQUEZA

La importancia del dinero va a depender mucho del género de tu partida. En **Fate Básico** proponíamos una habilidad de Recursos, pero en los géneros en los que la adquisición de riquezas es a menudo una motivación prioritaria (como en un mundo *cyberpunk* o de fantasía mazmorrera clásica), es posible que quieras un sistema algo más flexible.

Estrés de riqueza

Una alternativa es introducir un nuevo medidor de estrés: el de **riqueza**. Cuando intentes algo que podría resultar más fácil mediante un gasto generoso, puedes marcar una casilla de estrés de riqueza para sumarle un bonificador a tu tirada (consulta la variante de estrés *Esfuerzo extra*, en la página 60).

Por ejemplo, si estás regateando el precio de un aerodeslizador usando Carisma (o Provocar, si tu estrategia es ser muy pesado) y fallas la tirada, podrías tachar una casilla de estrés de riqueza y pagar de más. ¿Estabas planeando un golpe y fallaste tu tirada de Robar? Tacha una casilla de estrés de riqueza y tendrás (o tenías) esa herramienta tan cara que te hace falta para tener éxito. ¿Fallaste la tirada de Contactos para encontrar al asesino? Quizás puedas usar una casilla de estrés de riqueza para refrescarle la memoria a tus informadores, etcétera.

En otras palabras, es como tener éxito a un coste, pero ahora se trata literalmente de un coste.

Riqueza inicial

La cantidad dependerá de tu partida y de los personajes jugadores: ¿son profesionales con un trabajo fijo? ¿O viven con una mano delante y la espada detrás? Un término medio es empezar con un medidor de estrés de riqueza de dos casillas. Los personajes jugadores ganan +1 casilla por cada aspecto relacionado con dinero o riquezas, hasta un máximo de +3 casillas.

Aumentar la riqueza

El estrés de riqueza no desaparece por sí solo; para borrar una casilla de riqueza tachada debes obtener ingresos: oro, un crédito, un trueque ventajoso o lo que sea que uséis en vuestra ambientación. Adquirir una fuente de riqueza te permite borrar cualquier cantidad de casillas de estrés cuyo valor total no exceda el nivel de dicha fuente. Si has tachado una o más casillas de valor superior a la fuente, esta no tendrá efecto sobre esas casillas porque su valor no será lo suficientemente elevado como para mejorar tu situación. Por ejemplo, si adquieres 3 niveles de riqueza podrás limpiar la primera casilla, o la primera y la segunda, o la tercera, pero no la cuarta (sí es que tienes la suerte de tener una cuarta casilla).

La única manera de añadir casillas de estrés es usando un hito para cambiar un aspecto existente y relacionarlo con dinero o riquezas.



ARMAS Y ARMADURAS OPCIONALES

Por defecto, en **Fate** las armas, armaduras y equipo están ahí para ambientar la partida. Tener una pistola te permite atacar a alguien con Disparar, pero eso es todo. Si quieres darle más importancia a las armas y armaduras, el capítulo de *Extras* de **Fate Básico** (página 277) tiene reglas para darles valores. Pero si no te gustan esas reglas, aquí tienes un par de opciones más.

Daño mínimo y máximo

Las reglas del capítulo de *Extras* de **Fate Básico** hacen que las armas sean peligrosas. Un guerrero relativamente inexperto que tenga suerte en un ataque con un mandoble podría partir a un hombre en dos sin mucho esfuerzo, y eso da miedo. Si no quieres que tus partidas sean tan duras y letales, podrías ponerle límite a las armas y armaduras, de manera que su uso sea menos letal pero sin que por ello pierdan toda relevancia.

Con estas reglas las armas tienen un valor que va de un mínimo de 1 a un máximo de 5 o 6 para armas realmente letales. En vez de añadir el valor del arma a los aumentos creados por el golpe, este será el mínimo de aumentos que vas a causar. Por ejemplo, una espada larga con Arma:3 hace 3 aumentos de estrés independientemente de si empuñas u obtienes 1, 2 o 3 aumentos en tu ataque. Incluso un golpe de refilón seguirá produciendo un mínimo de 3 de estrés. Si tu tirada supera ese mínimo, simplemente ignoras el valor del arma y produces el daño total.

Los valores de armadura hacen lo contrario: limitar el máximo de aumentos de estrés que puedes recibir de un ataque. Los valores de armadura van de 4 (armadura ligera) a 1 (una armadura de placas pesada o una servoarmadura de última generación). La excepción a esto es cuando el atacante tiene un éxito crítico; en ese caso se ignora el valor de armadura. Cuando un ataque tiene un éxito crítico, produce el daño completo.

Los valores de armadura afectan a los valores de armas. Por tanto, alguien que ataque con un Arma:5 a alguien con Armadura:3 solo podrá infligir 3 puntos de estrés como máximo, a menos que obtenga un éxito crítico.

FATE AVANZADO

Aspectos de armas y armaduras

Antes, en la página 16, te dijimos que podías transformar equipo que consideres importante en aspectos. Es algo que funciona para casi cualquier clase de objeto, pero algunos jugadores siguen queriendo un poco más de detalle cuando se trata de armas y armaduras. Esta regla sirve para usarse en combinación con ese sistema, aunque nada te impide que la uses por sí misma, aunque en ese caso solo las armas y armaduras podrían ser aspectos.

Las armas se dividen en **ligeras, normales y pesadas**. Un arma ligera podría ser una daga o una porra, una normal algo como una pistola o una espada, y una pesada podría equivaler a una escopeta recortada, un rifle de francotirador o un enorme mandoble.

Cuando un ataque con arma tiene éxito puedes pagar un punto de destino y hacer una invocación especial que ni te da un +2 ni te permite repetir la tirada, pero puedes obligar a un oponente a que sufra una consecuencia en vez de estrés. Con un arma ligera, la consecuencia es leve; con una normal, moderada; y con una pesada, grave. Si tienes un éxito crítico, la consecuencia será de un grado superior: de leve a moderada, de moderada a grave y de grave a derrotado o consecuencia extrema (lo que elija la víctima el defensor). Si el hueco de la consecuencia que hay que marcar ya está ocupado, el nivel de la consecuencia aumenta en uno.

Esta invocación especial es un poco como un forzado. Cuando invocas un aspecto de arma de esta forma le ofreces el punto de destino al objetivo. Si lo acepta, recibe la consecuencia. Si lo rechaza y te entrega uno de los suyos, no tiene que sufrir ninguna consecuencia, pero sigue recibiendo el estrés (el cual podría acabar causándole una consecuencia de todos modos).

Las armaduras también se dividen en **ligeras, medias y pesadas**, y también sirven para hacer un tipo especial de invocación. Puedes invocar tu aspecto de armadura ligera para absorber una consecuencia leve (no recibes el estrés que ha absorbido y no rellenas el hueco de consecuencia). La armadura media puede absorber una consecuencia moderada, y la pesada una grave o una combinación cualquiera de dos consecuencias leves o moderadas. Puedes usar tu armadura para absorber consecuencias más allá de estos límites, pero si lo haces el aspecto de la armadura cambiará de inmediato para reflejar que está rota y no puede seguir absorbiendo ataques. Tendrás que comprar una nueva o repararla, lo que puede resultar caro y llevar desde unas pocas horas a varios días, dependiendo de la armadura y el lugar donde estés.



Dados rojos y azules

Si tienes dados **Fate** de al menos tres colores y quieres un sistema para armas y armaduras que no sea tan predecible, puedes usar dados rojos y azules en vez de valores. Lo de «rojo» y «azul» es por conveniencia; puedes usar dados del color que prefieras, siempre y cuando no los uses para nada más.

Rojo para armas: Cuanto más roja sea un arma, más grande o letal será. Un arma Roja:1 podría ser una daga, las garras de un goblin o una pistola de pequeño calibre, mientras que una Roja:4 podría ser un mandoble, el mordisco de un dragón o un disparo a bocajarro de una escopeta recortada.

Cuando ataques, puedes reemplazar un dado **Fate** normal por uno rojo por cada punto Rojo de tu arma. Si el resultado de tu ataque es un empate o mejor, por cada resultado de **+** que hayas sacado en tus dados rojos sumas +1 aumento al daño.

Azul para armaduras: Cuanto más azul sea una armadura, más protegerá. Las armaduras ligeras, como las acolchadas o las de cuero, tienen Azul:1. Las pesadas, como la armadura de placas o la camisa larga de mallas, pueden tener Azul:2 o 3.

Cuando te defiendas, puedes reemplazar un dado **Fate** normal por uno azul por cada punto Azul de tu armadura. Si fallas al defenderte, reduce la cantidad de estrés recibida en 1 aumento por cada resultado de **+** que hayas sacado en tus dados azules.

Como las tiradas siempre son de cuatro dados, el número máximo de dados rojos o azules que puede haber en una tirada es cuatro.

Puedes mezclar estas opciones y darle puntos azules a armas defensivas, como una vara o una daga de parada, y rojo a armaduras «de ataque», como una armadura de placas con pinchos o un campo de fuerza electroestático. También podrías tener proezas que te permitan intercambiar dados rojos y azules mientras te defiendes, como en el caso de un maestro de esgrima con una estocada de respuesta letal, o un mago con un escudo mágico de fuego.

ACCIONES SECUNDARIAS

A diferencia de versiones anteriores de Fate, las acciones secundarias no aparecen en **Fate Básico**. Hicimos esto por dos razones: primero, nos parece que es mejor usar bonificadores que penalizadores, y las acciones secundarias ponen penalizadores; segundo, las acciones secundarias están ahí para que la partida sea más «realista», pero no que la historia sea más divertida o emocionante. Con esa regla es más difícil hacer cosas extraordinarias.

Sin embargo, eso no significa que sea una idea sin valor. Si quieres usar acciones secundarias simplemente puedes usar las que aparecían en anteriores versiones de **Fate**: realizar una acción que te distraiga de tu acción principal conlleva un penalizador de -1 a tu acción principal. En **Fate Básico** casi todas las acciones secundarias son gratis. Tú decides qué acciones deberían ser secundarias.

Pero si quieres hacer algo que encaje mejor con el espíritu de **Fate Básico** (es decir, sin penalizadores), prueba esto.

Cuando realices alguna acción suplementaria que acompañe a tu acción principal (moverte una zona, sacar un arma, cubrirte detrás de algo o cualquier otra cosa que el director de juego considere una acción secundaria), puedes crear un impulso como *Problemas para apuntar*, *Distraído*, o *Visión obstruida* que durará hasta el comienzo de tu próximo turno. Solo puedes realizar una acción secundaria, así que solo puedes crear un impulso por turno. Cualquiera que actúe contra ti o se defienda de tu acción podrá usar el impulso de forma normal, tras lo cual desaparecerá. Además, el director de juego puede forzarlo gratis una vez contra ti (lo que significa que no tiene que darte un punto de destino si aceptas, pero quizá tú sí se lo tengas que dar si quieres resistir el forzado), tras lo cual desaparecerá.



8 **MAGIA**

INTRODUCCIÓN

Cuando tu personaje realiza una acción durante una partida, lo normal es que tenga sentido para ti; te la puedes imaginar con claridad e intuyes cómo deberían ir las cosas, lo que te permite divertirme sin tener que pensar en cada detalle. Ahora fíjate en el número de cosas a tener en cuenta cuando das un puñetazo. ¿Tienes las manos vacías? ¿Puedes moverlas? ¿Estás lo suficientemente cerca? ¿Las has cerrado para formar un puño?

En una escena de lucha no vas respondiendo a estas preguntas paso por paso, porque se da por supuesto que son parte básica de un puñetazo. Esta sencillez empieza a desaparecer cuando nos movemos a cosas que se salen de la experiencia común pero en las que, en líneas generales, se entiende la cadena de acciones que lleva al resultado.

Toda acción lo suficientemente incomprendida es indistinguible de la magia.

El caso de la magia es diferente. A la hora de lanzar una bola de fuego no tenemos una experiencia personal que nos sirva de referencia. Así que tratamos de encontrar reglas y una lógica que nos ayude a familiarizarnos con la magia, lo cual resulta un poco paradójico. La magia es, por naturaleza, resultado de una ficción; los escritores y creadores están más interesados en cómo puede ayudarles a escribir historias que en cómo funciona por dentro.

Los juegos, por otro lado, necesitan reglas. La consistencia de las reglas determina cómo funciona el mundo, porque sin orden ni lógica sería una locura.

La buena noticia es que hay un saludable término medio. Si bien es verdad que la magia es, en manos de un escritor, una herramienta ventajosa, aquellos que la usan sin control ni medida acaban escribiendo fantasía sin carisma ni fuerza. Ponerle reglas a la magia no solo es bueno para las reglas, también lo es para la historia. Si puedes encontrar el punto donde se encuentran estas dos prioridades tendrás la base de un gran sistema de magia.

Lo básico

La manera más sencilla es ver si tu sistema de magia tiene sentido o no más allá del juego.

Esto parece lo contrario a cómo funcionan muchos juegos. Desarrollar la mecánica básica de un sistema de magia es muy divertido, y a menudo es la primera cosa que se hace en un sistema nuevo, pero la mayoría de veces simplemente perpetúa conceptos que ya conocemos, donde las reglas y las ideas no terminan de pegar.

El mejor ejemplo es el sistema de magia «vanciano», llamado así porque está basado en las novelas del gran escritor Jack Vance en las que los magos memorizan hechizos que se olvidan tras lanzarlos. Debería resultarte familiar porque es la base de la magia en D&D, y cuando piensas en las diferentes ediciones de D&D y juegos relacionados, verás que hay un gran número de reglas inspiradas en esa idea (libros de hechizos, hechizos por nivel, etcétera). Si quieres usar magia como la de Vance tendrás un montón de material estupendo a tu disposición. La trampa a evitar es no basar tu sistema de magia en la interpretación que otra persona ha hecho de Vance.

Por decirlo de otra forma, la magia no es solo una excusa para añadirle hechizos a una partida. La magia será una parte increíblemente importante de tu partida y tu ambientación, y si no te andas con ojo es posible que acabes pintando la magia con una capa de barniz tan fino que no tardará en desconcharse y desaparecer.

¿Qué es la magia?

Así que, ¿qué es la magia y cómo funciona?

No existe una única respuesta a esa pregunta, y aunque se trata justo de eso, también resulta algo muy frustrante. Podría decirse que la magia es una forma de hacer cosas que de otra forma serían imposibles, o que es una manera alternativa de hacer cosas que son posibles, pero en ambos casos te quedarías corto. Podrías recurrir a Arthur C. Clarke y definirla como si fuera un tipo de ciencia diferente. Otra opción es verla como un sistema de precios, riesgos y recompensas. Podrías considerar que es algo que viene de otra persona, algo horrible o maravilloso, según.

Aún te quedarían detalles colgando, pero a fin de que sea más accesible vamos a coger unos cuantos puntos clave y condensarlos en estos cinco factores:

- **Tono:** ¿La magia es una fuerza neutral o tiene personalidad propia? ¿Tiene opiniones?
- **Coste:** ¿La magia exige un precio o supone un riesgo?
- **Límites:** ¿La magia sigue reglas estrictas? ¿Es flexible y misteriosa? ¿Cuáles son sus límites?
- **Disponibilidad:** ¿Puede ser usada por cualquier personaje de la ambientación? ¿O es lo suficientemente rara como para que solo unos pocos, incluidos los personajes jugadores, puedan usarla? ¿O algo tan excepcional que solo uno o dos personajes jugadores podrían acceder a ella?
- **Fuente:** ¿De dónde viene la magia?



Tono

Este primer factor trata sobre la propia naturaleza de la magia. La magia *neutral* es una fuerza como la electricidad o la gravedad que simplemente se usa como herramienta, mientras que una fuerza con *personalidad* suele responder a, o tender hacia, ciertos resultados. El ejemplo más común es el de la magia de luz u oscuridad y que quizás se comporta de manera diferente a cada lado de ese espectro. En este caso, la magia no tiene que ser necesariamente inteligente, pero sí tendrá preferencias; por ejemplo, la magia de tierra tiende a ser estable y la de fuego prefiere la destrucción. La magia *con opiniones* proviene de alguien: un dios, un ángel, un monstruo horrible de más allá del tiempo y el espacio, etcétera. Sea quien sea, tendrá sus objetivos y la magia es una de las herramientas a las que puede recurrir para alcanzarlos.

Hay mucho margen de maniobra para combinar los tonos; por ejemplo, la magia podría ser neutral en su uso, pero tener una fuente con opiniones. Por otro lado, si la magia puede invocar o canalizar estos seres, entonces la manifestación de la magia podría venir moldeada en base a sus opiniones.

Coste

El segundo factor trata sobre el coste de usar la magia. Para algunos es esencial que la magia tenga un coste, que el poder se compense de alguna manera. Este coste podría ser literal o simbólico, pero siempre estará relacionado con el mensaje de que el poder tiene un precio. Otra alternativa es la magia que lleva un riesgo asociado a su uso. Al igual que con el coste, eso limita de forma natural el uso de la magia, pero también es señal de una visión muy diferente, especialmente si la magia es frecuente. El riesgo podría ser evidente (como conjuros que a veces te explotan en la cara) o sutil (toxinas mágicas que no paran de acumularse en tu cuerpo), pero provocará que cada vez que se use la magia se haga de forma consciente. En una nota aparte: el coste funciona bien con la magia con personalidad u opiniones, mientras que el riesgo le va mejor a la magia neutral o con opiniones (en este caso, el riesgo es «llamar la atención de poderosos seres con opiniones»).

Una opción curiosa es la *ausencia de coste*, aunque es mejor no adoptarla de forma literal. Siempre suele haber algún coste, aunque simplemente sea un precio terrenal y del día a día, como el precio del sombrero puntiagudo y las tasas de la matrícula para hacer un máster en Magia en vez de en Administración de Empresas. Esta propuesta funciona mejor con magia neutral muy regulada y encaja bien con el concepto de «magia igual a ciencia», o con listas concretas de conjuros o efectos, o con reglas para ciberimplantes (que básicamente pertenecen a un sistema de magia diferente que forma parte del cuerpo). Sea como sea, cuando no hay coste ni riesgo al menos debería haber un factor que limite la magia, incluso si su uso está bastante extendido (por ejemplo, un límite al tipo de magia que puede usar cada persona).



Límites

El tercer factor es un poco trampa porque también trata sobre las preferencias de tu grupo. A algunos jugadores les gustan los sistemas de magia rígidos, con listas de hechizos y efectos definidos, mientras que otros prefieren sistemas más flexibles e imprecisos. Hay mucho espacio entre estas opciones para crear sistemas que tengan un efecto indefinido pero dentro de un límite, como los elementos naturales o esferas de poder.

Sea cual sea la respuesta, debería ayudarte a reflexionar sobre lo que la magia no puede hacer. Es fácil crear reglas para un sistema donde la magia pueda hacerlo todo (haz el sistema y permite que los jugadores puedan tirar por cualquier cosa que puedan describir mágicamente), pero eso suele acabar siendo aburrido. Los límites son gran parte de que lo que hace especial a la magia, y por tanto son en gran medida los culpables del carácter y personalidad que la magia vaya a aportar a la partida.

Disponibilidad

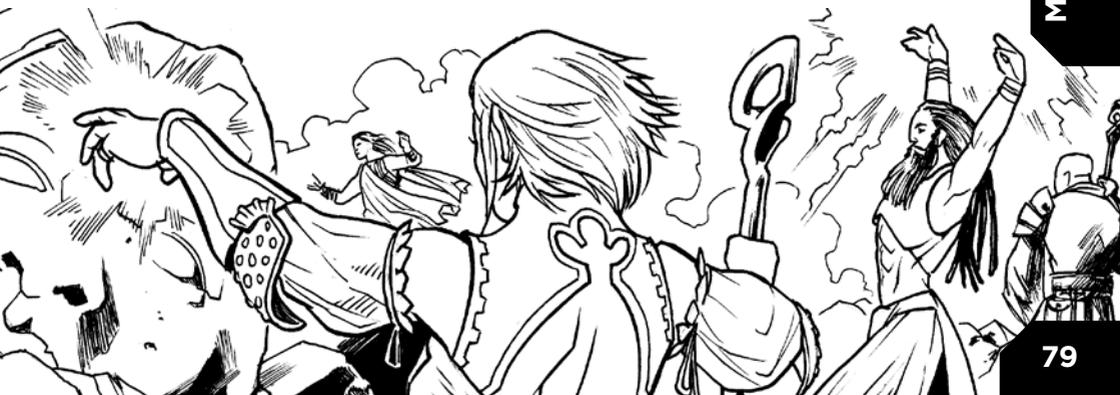
El cuarto factor es parte de la ambientación, pero también responde a cuestiones fundamentales sobre el equilibrio del juego y la atención que cada uno va a recibir. Un sistema de magia disponible para todos los jugadores puede diseñarse de manera muy diferente a otro que solo vaya a ser usado por un jugador. Si únicamente hay un personaje con acceso a la magia, entonces es importante que la magia no sea tan poderosa que el personaje tape a los demás jugadores y acapare toda la atención, pero tampoco tan inútil que el jugador piense que ha elegido una tontería. Si, por otro lado, todos pueden usar magia, tendrás más margen de maniobra. Cuando todos tienen la oportunidad de ser increíbles, el «equilibrio» deja de ser tan preocupante.

Fuente

El último factor es el más y menos importante: no importa cuál sea la respuesta, lo importante es tener una. Cuanto mejor comprendas de dónde viene la magia, mejor podrás entender lo que puede y (a veces aún más vital) lo que no puede hacer.

No tienes la obligación de compartir esta información con tus jugadores; de hecho, en este apartado recomendaríamos que tuvieras algo de discreción. No porque no puedas fiarle esta información a los jugadores, sino porque el sistema de magia va a parecer mucho menos mágico después de que lo hayas explicado por completo. Un poco de misterio es esencial para sentir la magia.

Fíjate que ninguno de estos factores te pregunta «¿Qué hace la magia?», ya que la respuesta a esto sería otra pregunta: «¿Qué necesita hacer?». Esperamos que tengas algunas ideas en mente, porque si no el sistema estará condenado al fracaso. «Porque necesito tener un sistema de magia» no es suficiente como respuesta.



Magia y Fate

El propósito de las reglas es darte herramientas con las que traducir tu narración e imaginación en una estructura que pueda ser compartida. Lo que a su vez presupone que tienes algo que quieres compartir.

Fate es un juego figurativo, lo que quiere decir que si tienes una idea en la cabeza te proporcionará las herramientas que necesitas para ponerla en juego. ¿Necesitas que los personajes sean capaces de hacer algo en concreto? Dales una habilidad acorde. ¿Hay un truco que quieres que tengan? Crea una proeza de ese tipo. ¿Quieres meter un tema en especial en la partida? Ponle un aspecto.

A la hora de añadir magia a tu partida tendrás esas mismas herramientas a tu disposición. Pero al igual que con el resto del sistema, no hay una única herramienta universal. La mecánica más adecuada vendrá determinada por el tipo de magia que vayáis a usar.

Los sistemas de magia que presentamos a continuación cumplen con dos propósitos: primero, son sistemas que funcionan y que puedes meter en tu partida o modificar a tu conveniencia; lo segundo, y aún más importante, es que cada uno de ellos es un ejemplo de cómo aplicar mecánicas para lograr un efecto determinado.

Y así es como volvemos al ejemplo del puñetazo: si te conoces bien las reglas de **Fate** te será fácil manejar un intercambio de puñetazos, y solo un poco más difícil inventarte tu propio sistema de boxeo callejero. Para cuando llegues al final de esta sección, el objetivo es que te sientas igual de cómodo usando tu propio concepto de magia y que seas capaz de traducirlo a una mecánica con la misma facilidad que lo harías si fuera un desafío más mundano.

Habilidades como magia

Las habilidades son una manera fácil de enfocar la magia, sin importar qué habilidades uses. La principal pregunta es si usará habilidades que ya existen o si precisará la creación de una nueva habilidad mágica. Cada opción tiene ventajas que merece la pena tener en cuenta a la hora de diseñar un sistema. Si vas a trastear con las habilidades existentes puede que acabes con ciertas dificultades para cubrir todas las habilidades. Podrías, evidentemente, optar por crear únicamente ciertas habilidades mágicas, pero tienes que tener cuidado de no acabar diseñando superhabilidades.

Crear una nueva habilidad puede resolver un montón de problemas, especialmente porque si quieres diferenciar entre disciplinas mágicas basta con crear múltiples habilidades. Pero esto tiene un coste asociado, ya que comprar ese tipo de habilidades significa no poder comprar otras más «reales».

Aunque no existe una respuesta perfecta, en caso de duda crea una nueva habilidad. Convertir las habilidades ya existentes en magia requiere más trabajo, y es mejor que solo lo hagas cuando tengas una idea clara de por qué quieres hacerlo.



Aspectos como magia

Los aspectos tienen dos funciones importantes en la mayoría de sistemas de magia, tanto como puerta de entrada como de manifestación.

Casi todos los sistemas de magia van a exigir que el personaje tenga al menos un aspecto que refleje su escuela de magia o su fuente de poder. Aunque existen excepciones (como cuando la «magia» es simplemente un barniz diferente con el que pintar la tecnología), la magia suele ser lo suficientemente importante como para merecerse un aspecto.

Los aspectos también son una manera estupenda de representar los efectos de la magia. Al nivel más simple, es fácil crear un sistema de magia donde la magia simplemente expanda el alcance de los aspectos que puedes crear a través de ventajas e impulsos.

Proezas como magia

Las proezas pueden servirte perfectamente como base para un sistema de magia, sobre todo cuando simplemente valen para hacer cosas concretas. Sin embargo, a menudo este modelo está más indicado para un sistema de **poderes**. Es una diferencia sutil, pero los poderes le pegan más a los monstruos y superhéroes. A pesar de eso, las proezas pueden ser una buena forma de darle vida a un sistema de magia, aunque teniendo cuidado con el coste. Los sistemas de magia suelen tener un coste de recuperación intrínseco, lo que hace que elegir proezas sea un tema espinoso. Hay dos alternativas: o se ajusta el coste o las proezas merecen realmente la pena.

Extras como magia

Los extras son, básicamente, sistemas de magia escritos tal cual. Un sistema de magia puede ofrecer explicaciones y justificaciones para extras específicos, pero el propio sistema es robusto y puede usarse con facilidad para diferentes propósitos.

SISTEMAS

¿Quieres magia? ¡Te vamos a dar magia!

Llamatormentas

Apuntes de diseño

Los jugadores de **The Dresden Files: Juego de Rol** notarán que hay ciertas similitudes entre esta magia y las reglas de Evocación de ese juego. No es coincidencia.

Este es un sistema estructurado en su mayor parte, pero que da cierta libertad de interpretación dentro de los límites de su estructura. Los usuarios de esta magia necesitan una habilidad denominada «Llamatormentas» y, como mínimo, un aspecto. La fuente de la magia es bastante explícita, pero su uso está limitado. Como tal, está equilibrado de modo que funcione incluso si solo hay un personaje Llamatormentas, aunque también podría manejar un grupo con varios.

Se parte de la base de que los no Llamatormentas pueden usar la regla opcional de *Valores de armas y armaduras* (ver **Fate Básico**, página 277). Si quieres enfrentar grupos de Llamatormentas contra no-Llamatormentas, los primeros deben renunciar a esos bonificadores. Si tu partida no usa esa regla, aumenta el coste de recuperación de 1 a 2.

Descripción

Las Cinco Grandes Tormentas se mueven con furia en el corazón del universo. Cada una de ellas es lo suficientemente grande como para destruir soles, pero están atrapadas en una precisa danza de creación y destrucción. Glaciar, Infierno, Inundación, Terremoto y Trueno son fuentes ilimitadas de poder a las que los hechiceros mortales han hallado formas de acceder para beneficio de sus propias ambiciones.

La versión de 30 segundos

¿No te quieres leer todas las reglas? Esta es la versión reducida:

- Si tu partida usa las reglas de *Valores de armas y armaduras*, reduce la recuperación del usuario en 1. Si no, redúcela en 2.
- Elige un tipo de Tormenta, como Glaciar, Infierno, Inundación, Terremoto y Trueno, y coge el aspecto **Llama[tormenta]**; por ejemplo, **Llamaterremotos**, **Llamatruenos**, etcétera.
- Compra la habilidad Llamatormenta.
- Puedes usar la habilidad Llamatormenta para atacar, defender y crear una ventaja, siempre que la descripción de tu acción incluya elementos de tu Tormenta.



Mecánicas

Los personajes que quieran acceder al poder de las Tormentas deben hacer lo siguiente:

- Si la partida usa las reglas de *Valores de armas y armaduras*, reduce tu recuperación en 1. Si no, redúcela en 2.
- Elige un aspecto que refleje con qué Tormenta estás sintonizado: Glaciar, Infierno, Inundación, Terremoto o Trueno. Podría ser tan simple como ***En sintonía con el Terremoto***, pero no es la única opción. Mientras esté claro que el aspecto alude a la Tormenta vinculada al personaje, tienes libertad para expresarlo como quieras.
- (Opcional) Cómprate niveles en la habilidad Llamatormenta.

ASPECTOS DE TORMENTA

Los aspectos de Tormenta son claramente útiles al realizar tiradas de habilidad de Llamatormenta, pero también están imbuidos con parte de la personalidad de cada Tormenta. Esto incluye un efecto pasivo, así como cosas en concreto que ese aspecto puede invocar o por las que puede ser forzado.

GLACIAR

A diferencia de la tierra, el Glaciar es una fuerza en constante movimiento, inevitable e inexorable, capaz de estallar mil veces hasta romper aquello que se cruza en su camino. La sintonía con el Glaciar le proporciona al Llamatormentas parte de esa inevitabilidad.

- **Efecto pasivo:** Al personaje no le molestan las temperaturas bajas (dentro de niveles normales).
- **Invocar:** Empujón – El personaje obtiene bonificadores para moverse hacia adelante y apartar cosas de su camino, ya sea al abrir una puerta o apartar a un subordinado.
- **Forzar:** Inflexible – El Glaciar no es muy ágil, y un Llamatormentas de Hielo podría encontrarse atrapado durante demasiado tiempo en un rumbo en concreto.

INFIERNO

El Infierno es insaciable, consume todo lo que le rodea, convirtiéndolo en combustible para sus interminables lenguas de fuego.

- **Efecto pasivo:** Al personaje no le molestan las temperaturas altas, dentro de niveles normales.
- **Invocar:** Destruir – Ni pelear ni dañar, el Infierno solo está contento cuando destruye.
- **Forzar:** Consumir – El Llamainfiernos tiene la mala costumbre de derrochar sus recursos, comida, fortuna y opiniones favorables sin pararse a pensarlo dos veces.

INUNDACIÓN

Es imposible contener una Inundación: golpea desde todas direcciones con una fuerza sobrecogedora, o de forma casi imperceptible, o con infinita paciencia, adaptándose continuamente a las necesidades de la situación. Nada puede detener a la Inundación, la única esperanza es dejarse llevar y cruzar los dedos. Aquellos sintonzados con este poder poseen parte de esa flexibilidad.

- **Efecto pasivo:** El personaje puede permanecer a flote tanto tiempo como quiera mientras esté en un medio donde sea posible nadar; incluso es capaz de dormir sobre el agua.
- **Invocar:** Flexibilidad – Cuando hagas algo original (como usar una habilidad para algo realmente raro), puedes ganar un bonificador.
- **Forzar:** Desastroso – El agua es potente y delicada al mismo tiempo, pero también lo deja todo hecho un desastre. Este aspecto puede forzarse para que dejes rastro de tu paso en los momentos más inconvenientes.

TERREMOTO

El Terremoto engulle montañas y eleva cordilleras hacia el cielo. Para conectar con el Terremoto debes tener una gran cantidad de estabilidad personal, y aunque esto puede proporcionar fuerza, también puede hacer un poco más difícil aprovecharse del momento.

- **Efecto pasivo:** El personaje nunca pierde el equilibrio, sin importar lo precario de su situación, a menos que el intento de derribo sea intencionado.
- **Invocar:** Resistencia – Cualquier acción que dependa de la paciencia, resistencia o determinación puede beneficiarse del Terremoto.
- **Forzar:** Retraso – Cuando haga falta actuar con rapidez, el Terremoto puede ser forzado para provocar un retraso.

TRUENO

Aquellos que diferencian al Trueno del relámpago dejan claro que no han comprendido nada. El Trueno es la manifestación repentina y poderosa de fuerza, ya sea el rayo que corta el cielo o la explosión que la hace cantar. Aquellos que lo llaman comparten su poder.

- **Efecto pasivo:** Tu voz es potente. Si puedes ver a alguien lo suficientemente bien como para identificarlo, puedes gritar algo lo suficientemente fuerte como para que te escuche (él y cualquiera que esté entre vosotros) sin importar las circunstancias.
- **Invocar:** Actuar con decisión – Cuando haga falta actuar con rapidez debido a un cambio en las circunstancias (no solo por una nueva ronda en un combate), puedes invocar este aspecto para ganar un bonificador.
- **Forzar:** Apabullante – A veces lo que hace falta es delicadeza, autocontrol y precisión. A veces, el Llamatruenos subestima esa necesidad.

La habilidad de Llamatormenta

La habilidad de Llamatormenta se usa para invocar el poder de la tormenta y hacer todo tipo de cosas interesantes (y, a menudo, violentas). La forma exacta en que esto sucede depende de la Tormenta que se llame, pero por lo general el Llamatormenta invoca la energía de la Tormenta en cuestión para después darle forma según su voluntad. Podría ser una jaula hecha de relámpagos, una lanza arrojada de hielo, una oleada de energía que se transmite por el suelo o cualquier cosa que el jugador pueda imaginarse.

Aunque hay reglas específicas y limitaciones a lo que un Llamatormenta puede hacer en base a la Tormenta que invoque, hay algunas cosas que todos tienen en común.

En cada caso, la fuerza invocada debe materializarse **externamente** frente al personaje, haciendo la invocación de forma **literal**. Eso significa que Llamatormenta **no sirve** para darse a uno mismo la «Fuerza de la Tierra» y golpear con gran fuerza, pero sí permite golpear **realmente** fuerte con una roca. Toda descripción de un efecto debe ser propuesta de forma que explique cómo la invocación, proyección y sencilla manipulación de la fuerza en cuestión pudo conseguir dicho efecto.

 **Superar:** La habilidad de Llamatormenta casi siempre tiende a ser un poco brusca, menos en los casos donde la acción de superar sea directa, como cuando quieres derribar a alguien. En esos casos destaca por su utilidad.

 **Crear una ventaja:** Este es un efecto común de uso de Llamatormenta, como cuando se invoca una pared de fuego o se abre un abismo en el suelo. Las Tormentas más «solidas» (Terremoto y Glaciar) suelen crear efectos de este tipo más potentes y sus resultados suelen ser más duraderos.

La mayoría de efectos pueden ser tratados como una tirada normal de crear una ventaja, poniendo un aspecto temporal para reflejar esa ventaja, aunque hay casos especiales. En concreto, Llamatormenta puede usarse para crear una barrera del elemento apropiado. En este caso, el invocador elige dos zonas y hace una tirada contra dificultad 0. El resultado de la tirada indicará la dificultad para superar la barrera creada.

Los demás efectos de ventaja dependerán de la Tormenta invocada.

 **Atacar:** Todas las Tormentas son igual de buenas en esto. Como regla general puedes hacer un ataque dentro de la zona sin penalización, o con un -1 por cada zona de distancia. Estos ataques son normales, pero pueden tener efectos adicionales basados en la Tormenta que se use.

 **Defender:** Es posible usar las Tormentas para defenderse de ataques, parando con armas de hielo o lanzando una única ola de agua que intercepte un golpe. Los detalles dependen de la Tormenta que se use.



BARRERAS

Barrera es un término clave para referirse a un obstáculo entre una zona y la siguiente, como por ejemplo un muro de hielo. Cuando un personaje intente atravesar, rodear o destruir una barrera, la dificultad de la acción será igual al valor de esta.

En general, una barrera existe entre dos zonas, pero es posible crearlas de mayor tamaño, incluso llegando a rodear una zona por completo. La creación de una barrera es un caso especial de crear una ventaja usando la habilidad de Llamatormenta, en la cual se produce una barrera igual al resultado de la tirada del Llamatormenta. Así, si la tirada del personaje es Grande (+3), la barrera tendrá un valor de 3. Un personaje que saque menos de +1 no crea una barrera sustancial. Las diferentes Tormentas pueden modificar esta tirada u ofrecer opciones adicionales.

Cuando se haga un ataque a través de una barrera, el defensor podrá usar el valor de esta a modo de tirada de defensa. El defensor deberá decidir antes de tirar; además, estará renunciando a la posibilidad de obtener un éxito crítico. Si el ataque incluye un intento de superar la barrera (por ejemplo, saltando sobre ella) el atacante usará la habilidad más baja de las dos que intervengan (la habilidad para superar el obstáculo y la de atacar); a menos, claro, que pueda aplicar un aspecto apropiado para ayudarse en la maniobra.

Por ejemplo, un Llamatormenta ha colocado un impresionante muro de hielo (Barrera Enorme +4) entre él y un enfurecido Invocador de Vacío que se encuentra a una zona de distancia. Si el Invocador le lanzase un proyectil de sombras, el Llamatormenta podría renunciar a su tirada y usar un resultado de defensa Enorme (+4). Si el Invocador saltara el muro y atacara con su espada, entonces tiraría por su habilidad más baja entre Atletismo (saltar) o Pelear (atacar), y el Llamatormenta podría seguir usando la Enorme (+4) defensa de la barrera para defenderse a sí mismo.

Otro detalle importante: las barreras funcionan igual por ambos lados, por lo que el creador no recibe un beneficio especial al atacar a objetivos al otro lado de la barrera; esta solo beneficia al defensor, sea quien sea.

GLACIAR



Superar: Si estás intentando superar una barrera física y rebasas la dificultad por 2 o más, retírala por completo.



Crear una ventaja: Ganas +1 a las tiradas para crear barreras usando el Glaciar. Cuando creas una barrera puedes crear varias contiguas. Cada tramo adicional (es decir, una barrera entre dos zonas cualquiera) reduce el nivel en uno. Así, si obtienes un +6 y quieres crear una barrera de 3 tramos, esta tendría un nivel de 4 (6 - 2, recuerda que el primero es gratis).



Atacar: Puedes elegir hacer la mitad de daño (redondeando hacia arriba) y congelar al objetivo. Esto crea una barrera a su movimiento con una dificultad para superar igual al daño recibido.



Defender: Si tienes un éxito crítico en defensa, puedes renunciar al impulso a cambio de aumentar cualquiera de tus barreras activas en 1.

INFIERNO



Superar: Si logras superar una barrera física, redúcela en 1.



Crear una ventaja: Cualquier barrera creada con fuego disminuye en 2 por intercambio, a menos que el invocador mantenga la concentración y sufra un -1 a todas las acciones subsiguientes mientras esta siga en pie. Cualquiera que falle al intentar superar una barrera infierno tiene la opción de atravesarla y recibir una cantidad de daño igual al número de aumentos adicionales que habría necesitado para superar la tirada.



Atacar: Puedes darle -1 a tu ataque e incluir en este a todos los objetivos de la zona (menos a ti).



Defender: Ninguna regla especial.

INUNDACIÓN



Superar: Ganas un +1 a cualquier intento de superar una barrera física.



Crear una ventaja: Cualquier barrera creada con agua encoge en 1 por intercambio, a menos que el invocador mantenga la concentración y sufra un -1 a todas las acciones subsiguientes mientras esta siga en pie.



Atacar: El daño producido por tus ataques ignora la armadura. Puedes darle -2 a tu ataque e incluir en este a todos los objetivos de la zona (menos a ti).



Defender: Ninguna regla especial.

TERREMOTO

 **Superar:** Si estás intentando superar una barrera física y rebasas la dificultad por 2 o más, retírala por completo.

 **Crear una ventaja:** Gana +1 a las tiradas para crear barreras. Cuando levantes una, puedes elegir darle un -4 a tu tirada (lo que supone un total de -3) para crear una barrera que rodee por completo la zona. Con un -1 adicional también puedes ponerle techo.

 **Atacar:** Solo puedes atacar a objetivos que estén en el suelo o cerca de este o que vuelen a baja altura; cualquier cosa que una persona de pie pudiera tocar con la mano es un objetivo legal y susceptible de ser golpeado. Puedes darle -1 a tu ataque e incluir a todos los objetivos de la zona (menos a ti). Con un -2 adicional puedes atacar a todos los objetivos en tu zona y una adyacente. Puedes apilar estos efectos tanto como quieras, siempre que sean zonas contiguas y sigas recibiendo los -2.

 **Defender:** La tierra tarda en responder, por lo que tienes -1 a todas tus acciones defensivas.

TRUENO

 **Superar:** Ninguna regla especial.

 **Crear una ventaja:** Cualquier barrera creada con truenos desaparece tras un intercambio, a menos que el invocador se concentre, recibiendo un -1 a todas las acciones subsiguientes mientras esta siga en pie.

 **Atacar:** El Trueno tiene dos formas de atacar:

Relámpago zigzagueante: Los relámpagos saltan con precisión, de objetivo en objetivo. Por cada -1 que sufras puedes añadir un objetivo adicional a tu ataque. La penalización por distancia se determina en base al objetivo a más distancia, con un -1 por zona respecto al punto inicial.

Rayo: Cuando ataques a un único objetivo, el trueno estalla y el rayo golpea. Si obtienes un impulso en un ataque, generas un impulso extra de **Aturdido**.

 **Defender:** Ninguna regla especial.



Variaciones y opciones

COMUNIÓN INTERNA

Cada Tormenta podría tener una Calma: Nevada, Fuego, Mar, Montaña y Viento. Aquel que consiga dominar una Tormenta podría, con el tiempo, gastar otro punto de recuperación para ganar un aspecto relacionado con esa Calma. Dicho aspecto le permite interiorizar la fuerza de la Tormenta, de modo que podrá usar su propio poder de otras formas y crear efectos más sutiles.

MÁS DE UNA TORMENTA

Nada impide que un mismo individuo esté sintonizado con varias Tormentas; simplemente tendrá que pagar un punto de recuperación por cada aspecto que coja.

MAGIA RITUAL

Es posible tener la habilidad de Llamatormenta y no estar sintonizado con ninguna Tormenta. Esta es la situación de muchos iniciados. La ventaja es que pueden trabajar con la Tormenta que quieran. Lo malo es que tardan varios minutos en hacer lo que a un auténtico Llamatormentas le llevaría un único intercambio.

INVOCACIONES

Las Tormentas no son espacios vacíos. Hay criaturas que viven dentro de ellas, nativos que pueden ser invocados por aquellos que saben cómo llamarlos. Consulta el sistema de *Invocadores de Tormenta* en la página 107 para más detalles.

INVOCADORES OSCUROS Y LUMINOSOS

Los estudiosos del tema han sugerido que hay un orden dentro de las grandes Tormentas. Nacieron de energía casi pura (Trueno), se fusionaron (Infierno) y se condensaron (Inundación) antes de endurecerse (Glaciar) y transformarse en algo sólido (Terremoto). O quizás es al contrario, empezando con barro primordial que se sublimó hasta convertirse en energía. En cualquier caso, hay teorías que proponen la existencia de una sexta y séptima «Tormenta», colocadas a ambos extremos del orden. Luz y energía a un lado, oscuridad e inmovilidad al otro. Hay quien dice haber conectado con dichas energías como si fueran una Tormenta más, pero son pocos y suelen malgastar gran parte de sus esfuerzos discutiendo entre ellos sobre cuál es el comienzo y cuál el final.

INVOCADORES DE VACÍO

Incluso a pesar de su rabia destructora, las Tormentas forman parte de la realidad, puesto que también crean a la vez que destruyen. A nivel cósmico están enfrentadas al Vacío, la nada que busca consumirlo todo. Los Invocadores de luz y oscuridad tienden a caracterizar su rivalidad de esta forma; es imposible saber cómo de cierta es esa afirmación. El Vacío es una fuerza destructora, y aunque puede que no sea malvada, aquellos que la usan sí lo son, puesto que es el hogar de monstruos y demonios a los que nada le gustaría más que devorar las Tormentas y, con ellas, nuestro mundo. En la sección de *Invocadores de Vacío* de la página 115 tienes más información.

Los Seis Visires

Apuntes de diseño

Los Seis Visires es un sistema de magia tematizado, donde cada Visir tiene inclinaciones y deseos, pero que no se manifiesta de forma concreta en forma de seres con opiniones. En líneas generales esta magia no tiene coste intrínseco, aunque sí tiene un lado social. Es un sistema equilibrado, gracias a su relativa escasez (aunque los personajes jugadores pueden cogerla libremente) y a que, a pesar de su poder, no es muy flexible. También sigue un sistema muy rígido, con efectos mágicos muy condicionados a los límites temáticos de cada Visir (lo que se plasma en el funcionamiento de las habilidades).

La fuente de la magia son los Seis Visires. Su naturaleza exacta es una cuestión interesante, cuya respuesta podría servir como hilo de una campaña. En esta ambientación son las seis constelaciones que sirven a la Emperatriz y que otorgan poder a aquellos que las siguen.

A nivel mecánico, este sistema se basa principalmente en habilidades, puesto que los efectos de su magia sirven para mejorarlas. Hay otros elementos (los aspectos actúan como puerta de acceso al poder, y los propios efectos mágicos son como proezas), pero básicamente es un sistema para habilidades mejoradas.

Descripción

Los habitantes de la Estepa Infinita no aceptan más autoridad que la del cielo. Son pueblos esparcidos a lo largo y ancho del mundo (lo que algunos bromistas consideran que es la única otra cosa que tienen en común). Y quizás tengan razón: desde las cúpulas con forma de cebolla de las Ciudades del Río a las Naciones de Tela de las Tierras Ecuéstres, pasando por los pueblos nómadas de las junglas del sur, todos los Pueblos de las Estrellas dirigen sus oraciones y maldiciones a las mismas estrellas; especialmente a los Seis Visires, las constelaciones que bailan alrededor de la corte de la Emperatriz, cuyo lugar en el cielo es fijo. Cada uno tiene una responsabilidad sagrada y todos llevan justas reivindicaciones a la Emperatriz.

Aunque hay un consenso sobre las constelaciones y títulos que corresponden a los Visires, hay muchas opiniones diferentes sobre otros puntos. Pueden aparecer representados de otra forma y recibir diferentes nombres según el sitio. Dependiendo de dónde estés, el Gigante podría adorarse como a un hombre gigante tallado en roca, una doncella cuyo hacha posea la furia del invierno, o incluso un elefante. La tradición de los Visires (hay lugares donde incluso se discute ese nombre) ilustra muy bien la naturaleza de cada pueblo.

De vez en cuando alguien recibe la bendición de los Visires, una marca corporal con la forma de la constelación correspondiente. La naturaleza de esta bendición varía. En Achinst hay una familia donde la primogénita siempre nace con la marca del Gigante. El líder de un monasterio al oeste siempre es un elegido por el Soldado, y se dice que su puesto pasa a aquel que lo derrote en combate. Hay multitud de historias y pocas certezas sobre la veracidad de cada una.

Lo que sí se sabe es que el poder obtenido por los bendecidos proviene del reino del Visir en cuestión. El elegido suele dar la impresión de tener una predisposición natural hacia el Visir que lo eligió, pero no está claro si esa es la causa o el efecto de la elección.

La versión de 30 segundos

¿No te quieres leer todas las reglas? ¿Quieres empezar ya? Haz lo siguiente:

- Sustituye tu habilidad de Conducir por la de Cabalgar.
- Reduce tu recuperación en 1.
- Elige el Visir que te marcó (Administrador, Aldeano, Gigante, Ojo, Sombra, Soldado) y coge el aspecto *Marcado por el [Visir]* (por ejemplo, *Marcado por el Gigante*).
- Describe en qué parte del cuerpo de tu personaje se encuentra la marca.
- Cuando usas una habilidad asociada con esa marca tu acción es mágica y produce un resultado más cercano a la leyenda que al mundo normal. Esto no se traduce en bonificadores, sino que el resultado es simplemente más impresionante, dependiendo de la situación.
 - **El Administrador:** Carisma, Provocar, Recursos.
 - **El Aldeano:** Contactos, Empatía, Máquinas.
 - **El Gigante:** Atletismo, Físico, Voluntad.
 - **El Ojo:** Investigar, Percepción, Saber.
 - **La Sombra:** Engañar, Robar, Sigilo.
 - **El Soldado:** Cabalgar, Disparar, Pelear.



Mecánicas

HABILIDADES

Este sistema presupone una ambientación de fantasía, aunque no tiene por qué ser la típica de corte europeo. Tal y como nosotros la imaginamos, es más de estilo ruso que otra cosa.

En cualquier caso, tendrás que cambiar la habilidad de Conducir por la de Cabalgar, aunque por lo demás la habilidad seguirá funcionando igual.

LA MARCA DEL VISIR

Si tu personaje recibe la marca de un Visir, reduce tu recuperación en 1.

Los personajes marcados por un Visir necesitan un aspecto que refleje esto, como *Elegido por el Administrador* o *Marcado por el Aldeano*. La manera exacta de expresarlo depende del jugador, por lo que si este quiere tener una relación complicada con su Visir, ahora tiene una gran oportunidad para reflejarlo.

El significado concreto del aspecto dependerá de la marca, aunque todas tienen un par de cosas en común: lo primero y principal, el personaje recibe en su cuerpo una marca física con la forma de la constelación del Visir. La dimensión y localización exacta pueden cambiar (podría ser una cicatriz, una mancha de nacimiento, un tatuaje plateado o cualquier otra cosa), pero la forma siempre será la misma. En algunas regiones es una costumbre extendida que los no marcados se hagan marcas cosméticas y temporales, aunque un verdadero marcado siempre podrá reconocer a otro con un solo vistazo.

El marcado siempre sabe dónde se encuentra su constelación, incluso cuando es de día o se encuentra por debajo del horizonte. Aunque por sí sola esta habilidad no sirve de mucho para orientarse, en combinación con un poco de entrenamiento y estudios puede servir para desarrollar un excelente sentido de la dirección.

Llevar una marca también tiene consecuencias sociales, aunque suelen variar de región a región. Por lo general suele ser algo bueno, pero llevar la marca de un Visir poco querido en la zona puede acarrear ciertos prejuicios.

Las marcas

Más adelante podrás encontrar una sección para cada Visir. Parte de esa información se explica por sí sola (como los nombres y las maneras de representar a cada uno). También hay elementos que afectan a las reglas.

Cada marca tiene una virtud y un vicio, los cuales son relevantes a la hora de usar la marca como aspecto. Por ejemplo, la virtud del Gigante es la Fuerza y su vicio es la Rabia, por lo que el aspecto *Marcado por el Gigante* podría ser usado como si fuera el aspecto *Fuerza* o *Rabia*.

Cada marca también tiene tres «dominios», las habilidades vinculadas a cada Visir en particular y que proporcionan el ámbito donde el Visir otorgará sus bendiciones (o lo que es lo mismo, Proezas). No tienen más efectos a nivel de mecánica que delimitar el dominio del Visir y proporcionar algo de orientación para las partidas donde se use una lista diferente de habilidades.

Las bendiciones en sí son reglas individuales y definidas. Los personajes pueden elegir dos bendiciones de su Visir sin coste alguno (aunque recuerda que los jugadores deben gastar un punto de recuperación para marcar a sus personajes).

El Administrador

Virtud: Liderazgo.

Vicio: Obstinación.

Otros nombres: El Abuelo o La Abuela.

Representaciones habituales: Un sabio anciano (hombre o mujer), un mastín o una serpiente.

Dominios: Carisma, Provocar y Recursos.

El Administrador es la oreja a la que todos hablan y la voz a la que todos escuchan. Aunque la Emperatriz gobierna los cielos, el Administrador es el que hace que todo funcione en el día a día. En las historias es un consejero o un líder, más que un héroe, aunque a veces también adopta el papel de un sabio viajero que enseña a la comunidad que visita lecciones que ya deberían conocer.

BENDICIONES

CARISMA

Cada cosa en su sitio: Siempre sabes cómo funcionan las relaciones de poder dentro de un espacio concreto y puedes colocarte dentro del sitio que quieras. Usa este poder con cuidado: si bien tendrá repercusiones sobre cómo se comporta la gente contigo, eso no equivale a tener poder real, y si te colocas muy alto (especialmente sobre gente que está acostumbrada a mandar) puede que provoques una respuesta desagradable.

La verdad sobre quién eres: Por cada dos minutos de conversación que pases con alguien podrás descubrir uno de sus aspectos. Sin embargo, por cada dos aspectos que descubras tendrás que revelarle uno de los tuyos a esa persona y a cualquiera que esté escuchando. Se redondea hacia abajo, así que el primer aspecto que descubras es gratis.

PROVOCAR

Corona de amenazas: Atacarte resulta demasiado terrorífico. Hasta que hagas un ataque físico en la escena, los personajes con Voluntad inferior a Grande (+3) simplemente no pueden atacarte. Además, aquellos con Voluntad suficiente fallarán automáticamente el primer ataque debido a las dudas.

Caminar con las tormentas: Puedes decidir cómo será el estado de ánimo de la población donde te encuentres, pero solo puedes afectar a una ciudad de pequeño tamaño (o similar).

RECURSOS

Ríos de oro: El dinero no tiene importancia para ti. Si te abandonaran desnudo en una isla acabarías viviendo en el lujo al poco tiempo. Si te encerrasen en una prisión, estarías sobornando a tus carceleros en cuestión de segundos. No hay ninguna restricción que pueda limitar tu acceso a tu habilidad de Recursos.

Guerra burocrática: Puedes usar medidas indirectas para enfrentarte a una organización. Puedes pelear con posibilidades de éxito contra cualquier organización más pequeña que un país sin la necesidad de reclutar aliados o controlar tu propia

organización. Sí, esto significa que si cuentas con el tiempo necesario, realmente podrías «matar» una ciudad o incluso un ejército.

El Aldeano

Virtud: Resistencia.

Vicio: Corto de miras.

Otros nombres: El Peón o El Ciudadano.

Representaciones habituales: Un granjero, una lechera, un barquero, un martillo, un arado, una mula, un burro.

Dominios: Contactos, Empatía y Máquinas.

Mientras que el Administrador es un sabio líder, el Aldeano representa la virtud y sabiduría del ciudadano común. En sus historias aparenta ser un tonto que acaba triunfando gracias a la sencillez y normalidad de sus valores. Su fuerza es la de la comunidad.

BENDICIONES

CONTACTOS

La fuerza de uno se convierte en la fuerza de muchos: Una vez inicies un intento de contacto, este seguirá en movimiento sin tu ayuda, porque la gente con la que hables hablará a su vez con otra gente, y así. De hecho, siempre obtienes una respuesta, es solo cuestión de esperar.

Los lazos de la amistad alcanzan al infinito: No hay lugar donde no conozcas a alguien, incluyendo los sitios donde nunca has estado. Encontrarás un amigo allá donde vayas.

EMPATÍA

El ojo interior ve la verdad interior: Puedes saber si alguien miente o no sin necesidad de tirar los dados, siempre que el Engañar de tu objetivo sea igual o menor que tu Empatía. En caso de que su Engañar sea superior serás consciente de ello, pero no recibirás un «falso positivo».

La arquitectura del corazón: Te resulta muy sencillo saber qué está pasando en un sitio. Es más, puedes detectar los ejes sobre los que giran las emociones y comprender fácilmente qué impacto tendrían ciertas acciones sobre la situación. Si quieres analizar un espacio, haz una tirada de Empatía a dificultad Mediocre (+0): a lo largo de la escena podrás preguntarle al director de juego, tantas veces como aumentos hayas obtenido, de qué forma reaccionaría la gente a una situación hipotética.



MÁQUINAS

La fusión de las formas: Puedes combinar materiales de maneras imposibles, dándole a uno las características de otro. Puedes hacer papel con la resistencia del acero, o acero ligero como el papel. Al hacer la tirada de Máquinas para crear el producto final tienes que invocar simultáneamente dos aspectos, uno por el material y otro por el atributo adicional.

Las herramientas son menos importantes que las manos: Eres capaz de producir piezas a la altura de un maestro artesano, aún usando las herramientas más primitivas. Con un taller bien equipado puedes crear aparatos increíblemente fantásticos, al más puro estilo da Vinci.

El Gigante

Virtud: Fuerza.

Vicio: Rabia.

Otros nombres: El Obrero, El Pilar, El Terremoto, El Titán.

Representaciones habituales: Una estatua de piedra, una doncella de hielo, un ogro, un elefante o un buey.

Domínios: Atletismo, Físico y Voluntad.

El Gigante simboliza la fuerza manual al servicio del bien, pero también la fuerza sin control. La fuerza casi siempre es física, pero a veces es un concepto más profundo. Se dice que es el gigante quien mueve los cielos siguiendo órdenes de la Emperatriz. En las historias el Gigante suele representarse como un ser poderoso pero bienintencionado que no siempre es capaz de controlar el poder de sus enormes manos. A menudo queda relegado a un segundo plano, actuando bajo las órdenes de un Visir con mejor juicio, como el Administrador o el Ojo.

BENDICIONES

ATLETISMO

Las zancadas del Gigante: Corres tan rápido como un caballo, saltas en vertical una distancia igual a tu altura y puedes correr un día con su noche sin necesidad de pararte a descansar, aunque después de ese esfuerzo caerás derrumbado y tendrás que comer mucho para recuperarte.

Mi mano pone el mundo en movimiento: Siempre encuentras la manera de seguir avanzando a través de una combinación de fuerza, destreza y una sincronización perfecta. En un entorno estático, eso significa que eres capaz de moverte como un virtuoso acróbata para alcanzar cualquier sitio físicamente accesible. En uno más fluido eres imposible de acorralar o atrapar porque siempre encuentras un hueco por donde escapar.



FÍSICO

Apetito gigantesco: Puedes comerte cualquier cosa sin que te haga daño. No solo comida: si puedes masticarlo y tragarlo, o beberlo, puedes consumirlo sin temor (e incluso sacarle algunos nutrientes). Puedes ignorar como si nada el veneno, la putrefacción, trozos de cristal y demás molestias parecidas. Además, los sabores están más marcados y son más fáciles de recordar, lo que te permite realizar trucos asquerosos como probar distintas muestras de sangre para saber si vienen de la misma persona, y otros más útiles, como identificar venenos.

Nada puede detener al Gigante: Si te inmovilizan o encadenan puedes liberarte de la presa siempre que lo estén haciendo mediante métodos naturales o herramientas mundanas. No hay puerta ni cerradura que pueda aguantar más de uno de tus golpes. Las barreras sin punto de entrada resisten más, pero te bastan tus manos, pies y algo sobre lo que aplicar tu fuerza para convertirte en un ariete humano.

VOLUNTAD

Irrompible: Ganas una consecuencia física de -8 que se recupera igual que una de -2 .

La mente es la mayor de las montañas: En lo que a las habilidades sociales respecta, no existes. No puedes ser persuadido, seducido, intimidado o manipulado de otra manera. Tu forma de hablar jamás desvela nada sobre ti ni sobre la verdad de lo que dices. A efectos de la habilidad de detección de mentiras del Aldeano, tu nivel de Engañar será superior a su Empatía.

El Ojo

Virtud: Atención.

Vicio: Pasividad.

Otros nombres: El que Escucha, El Inquisidor, El Sabio, El Espía o El Vigilante.

Representaciones habituales: Una figura encapuchada sin sexo definido, un magistrado, una mujer de aspecto sabio, una bibliotecaria, un búho o un ojo.

Dominios: Investigar, Percepción y Saber.

El Ojo observa e informa a la Emperatriz. Lo ve todo, y le proporciona a otros el conocimiento y perspicacia que necesitan para actuar de manera correcta. Es raro que el Ojo actúe por sí mismo. En algunas historias lo hace como un representante de la ley (un investigador) que resuelve un misterio para que las autoridades pertinentes puedan actuar. En otras, se ve paralizado por su deseo de mantener su neutralidad o porque sabe el daño que sus propias acciones pueden llegar a causar.

BENDICIONES

INVESTIGAR

La memoria del Ojo: Puedes mirar una escena y recordar después cada detalle a la perfección. En la práctica, esto te permite preguntarle al director de juego cosas sobre ese recuerdo bastante después de que ocurriera y tomarte un tiempo para hacer tiradas de Investigar. Esto incluye cualquier pregunta que pudieras hacer si siguieras en ese sitio y momento, como por ejemplo el contenido de un cofre. Si la respuesta a esa pregunta precisara una tirada (como forzar la



cerradura para mirar en el interior de un cofre) puedes tirar con normalidad, como si estuvieras allí.

Puedes almacenar más de una escena en tu memoria, pero al coste de un punto de destino por cada escena que ya hayas memorizado.

Las piezas del puzle: Cuando emplees un par de minutos en estudiar un objeto y su posición, puedes reconstruir razonablemente la cadena de eventos que lo llevó hasta allí. Esta reconstrucción será precisa, pero no revelará más detalles de los necesarios. Por ejemplo, podrías descubrir que alguien transportó una cosa en mano hasta cierto punto, pero no sabrías quién fue.

PERCEPCIÓN

El Ojo ve en todas direcciones: Es imposible sorprenderte. Incluso si es en el último segundo, siempre ves venir lo inesperado.

Las estrellas iluminan la noche: Mientras que exista la más mínima cantidad de luz, puedes ver como si fuera un día soleado. En las raras ocasiones donde la oscuridad es total, puedes ver como si tuvieras alguna fuente de luz.

SABER

El Ojo ve todos los caminos: Puede que no lo sepas todo, pero siempre sabes cómo averiguar algo. Cuando busques una información muy específica, puedes darle al director de juego un punto de destino para que te diga el sitio más cercano donde puedes averiguarlo, sin importar lo oscura o perdida que esté la información. Es decir, cuando estés intentando averiguar algo nunca darás con un callejón sin salida.

No hay garantía de que obtener el conocimiento vaya a ser fácil, pero para eso están las aventuras.

La bendición de mil lenguajes: Puedes aprender cualquier lengua con rapidez. Si tienes un maestro, solo tardas un día. Si solo tienes la oportunidad de leer o escuchar, te llevará una semana. Si no tienes mucho material con el que trabajar, o este se encuentra muy fragmentado, puedes tardar hasta un mes.

El Soldado

Virtud: Disciplina.

Vicio: Servidumbre.

Otros nombres: El Caballero, La Espada, El Caudillo.

Representaciones habituales: Un guerrero de cualquier sexo y de la cultura apropiada, un arma, un león o un tigre.

Dominios: Cabalgar, Disparar y Pelear.

El Soldado presta sus servicios a través de la violencia, la guerra y la virtud del acero. Los valores del Soldado son la justicia, el valor y la lealtad, aunque a veces es demasiado fácil convencerlo de que siga las órdenes. Las historias heroicas del Soldado narran batallas de triunfos y lucha, pero en otras aparece en el bando contrario al de los héroes, sin otra razón más que la fe ciega en las órdenes recibidas.

BENDICIONES

CABALGAR

Cabalgamos como uno: Cuando estás a lomos de un caballo es imposible derribarte y puedes pelear y realizar acciones sin penalización. En cualquier momento en el que vayas a recibir una consecuencia física puedes elegir que el caballo la sufra en tu lugar, porque tiene un medidor de consecuencias similar al de tu personaje.

Cabalgando sobre el viento: Mientras mantengas una buena velocidad, cualquier caballo que montes podrá cabalgar sobre el agua como si fuera tierra firme; incluso puedes cabalgar sobre el viento durante unos cuantos de cientos de metros, tras los cuales el descenso será parecido a cabalgar cuesta abajo por una suave pendiente.

DISPARAR

Hasta el horizonte: Cuando disparas, cualquier cosa que puedas ver estará, a todos los efectos, a una sola zona de distancia.

Hasta las estrellas: Cualquier proyectil que dispires al aire podrá aterrizar en cualquier lugar que conozcas o junto a cualquier persona que nombres. Con este sistema puedes enviar mensajes o pequeños objetos. No puedes usar esta bendición para atacar directamente, pero si el disparo se hace con mala intención es perfectamente posible matar a un caballo o a un personaje no jugador anónimo.

PELEAR

Las lanzas del bosque verde: Si entrenas durante una semana a un regimiento de tropas de hasta 100 personajes anónimos puedes aumentar su habilidad de Pelear en +1. Puedes hacer esto varias veces y mejorar un regimiento hasta un máximo de tu Pelear - 2.

Un ejército en el filo de mi espada: No recibes penalización por enfrentarte a muchos al mismo tiempo, sin importar lo ridícula que sea la cantidad; además, tus enemigos tampoco reciben bonificadores por su superioridad numérica.

FATE AVANZADO

La Sombra

Virtud: Discreción.

Vicio: Avaricia.

Otros nombres: El Asesino, El Espía, El Acaparador, El Ladrón, El Embaucador.

Representaciones habituales: Una figura encapuchada sin sexo definido, la brisa nocturna, una sombra humana, una serpiente, una rata o un cuervo.

Dominios: Engañar, Robar y Sigilo.

Dependiendo del tiempo y lugar la Sombra puede ser un travieso pícaro o una sombría amenaza. Ambas cosas son ciertas. La Sombra es la mano oculta de la Emperatriz, la que se encarga de todas las necesidades de las que es mejor no hablar. Su lugar en la corte es incierto y no suele ser bienvenida, hasta el día en que hace falta, momento en el que todos se alegran de contar con ella.

BENDICIONES

ENGAÑAR

Cada nombre es una máscara: Siempre que oigas el nombre de alguien de sus propios labios, puedes duplicar su cara, voz y gestos hasta el amanecer del segundo día. No puedes transformarte en la misma persona más de una vez.

Corroborar la coincidencia: El destino favorece tus mentiras ayudando con pequeñas coincidencias y pruebas circunstanciales que parecen dotarlas de credibilidad. Puedes aplicar un impulso a la escena *antes* de tirar Engañar, siempre que seas capaz de explicar cómo te ayuda el destino a parecer más honesto. Si tienes éxito, el impulso se convierte en un aspecto temporal.

ROBAR

El lugar de las pequeñas cosas: Cuando tengas éxito al robar una cosa lo suficientemente pequeña como para caber en tu bolsillo, esta desaparece hasta que decidas traerla de vuelta. Incluso el cacheo más cuidadoso no revelará el objeto sustraído, ni siquiera si te obligan a desnudarte. Solo puedes esconder un objeto así al mismo tiempo.

El rezo del cerrajero: No necesitas gonzúas para abrir una cerradura, te basta con susurrar tu nombre sobre ella. Si el intento de abrirla tiene éxito, solo tardas un momento. Si fallas, puedes volver a intentarlo con el viejo método.

SIGILO

Robarle palabras al viento: Cuando desees no ser oído, no haces ruido. Esto te permite no solo moverte en absoluto silencio, sino que puedes usarlo de forma selectiva, como hablar y que solo una persona pueda escucharte.

Solo el viento me verá desaparecer: Puedes pagar un punto de destino para salir de una escena sin que nadie te vea.

EL PODER DE LOS NOMBRES

Incluso aquellos que no comprenden del todo la naturaleza de la Sombra saben que darle el nombre a un extraño es un gesto de confianza. El nivel de cuidado que se pone cambia de civilización a civilización, pero siempre suele recibir un mínimo de precaución.

Mejoras

Si un personaje presta un gran servicio al seguir los valores de su Visir, podrá cogerse un segundo aspecto relacionado con este a cambio de un punto de recuperación, además de elegir dos bendiciones más. El servicio no puede ser una cosa menor; una tarea así podría ser el centro de toda una campaña.

Variantes y opciones

Como base a tener en cuenta, este modelo de poderes tiene un fuerte sabor mitológico. Aquellos marcados por un Visir son héroes de leyenda, pero hay varias opciones para modificarlo y lograr otros efectos.

NIVEL DE PODER

La mejor manera de reducir el poder de las bendiciones es exigir el pago de un punto de destino por cada uso. Si quieres aumentar su poder, elimina el coste de recuperación y permite que los jugadores se cojan más bendiciones, o que incluso puedan tener más de una marca.

ESTRUCTURA

La cantidad de Visires (seis) es bastante arbitraria. Sería posible redistribuir estas bendiciones/proezas basadas en habilidades siguiendo otro esquema. Por ejemplo, podría haber 18 Arcanos mayores, cada uno vinculado a una habilidad, y de los cuales los personajes vinculados recibirían la bendición de esa habilidad. Por otro lado, podrías olvidarte completamente de los Visires y simplemente permitir que los jugadores elijan una cantidad determinada de bendiciones.

VISIRES ACTIVOS

El tono de la partida cambiaría por completo si los Visires fueran una fuerza activa y atenta. No solo se relacionarían de forma más directa con sus elegidos, sino que también estarán enfrascados en sus propias luchas políticas internas. La actividad de los Visires podría llegar a ejercer una poderosa influencia sobre la partida.

OTROS VISIRES

Quizás existan otros Visires más allá, constelaciones secretas con poderes y conocimientos desconocidos para el mundo. Quizás sean enemigos escondidos o aliados perdidos. O quizás sean ambas cosas.

VISIRES TENEBROSOS

La imagen de los Visires es la de fuerzas principalmente positivas y cuyo lado negativo es en gran parte consecuencia natural de sus cualidades. Pero quizás cada Visir esté emparejado con un reflejo tenebroso, uno que abrazó su naturaleza oscura y que (a la inversa) solo tiene algunas cualidades positivas como extensión de esa naturaleza. Los Visires Oscuros pueden tener sus propios planes y elegidos; y lo que es mejor, nada garantiza que aquellos que llevan la marca estén al tanto de la diferencia.

El sutil Arte

Apuntes de diseño

Desde un punto de vista mecánico, este sistema es una evolución de la acción de crear una ventaja; simplemente abre el abanico de cuándo, dónde y qué tipo de ventaja puede crearse. Como es mucho más discreta que otros tipos de magia, tampoco ofrece respuesta a varias de las grandes preguntas. Esto hace que el sistema resulte más indicado para partidas donde la magia no es un tema principal. De hecho, las partidas que mejor le van son aquellas donde no está muy claro si la magia es real o no, o en las que quieras tener una manera de representar la magia «menor».

Descripción

Cuando te imaginas un cónclave de magos, lo primero que se te viene a la mente son viejas mansiones y alianzas secretas. Evidentemente estás en lo cierto, pero ese tipo de grupos apenas es capaz ya de practicar magia porque su propio éxito acabó por hacerla innecesaria. Los beneficios de la magia son efímeros, mientras que los beneficios de la colaboración, la conspiración y las alianzas son concretos. Así que para esos peces gordos que se reúnen en habitaciones llenas de humo cubiertas de maderas nobles y tupidas alfombras, la magia es simplemente una fachada de cara al público. Ya no necesitan creer en ella y en la mayoría de casos no la han necesitado desde hace mucho tiempo.

Pero hay excepciones. La mayor parte de estas organizaciones empezaron llenas de fe y grandes planes, pero su seguridad en la verdad de la magia se desvaneció bajo el peso de su propio éxito. Cuando no sabes lo que haces es fácil creer que tus hechizos de prosperidad están ayudando a que las acciones que compraste suban de precio; pero a medida que tienes éxito y aprendes, la tendencia es empezar a atribuirle tu éxito a tu talento e inteligencia a la hora de elegir. Es decir, cuanto más mejores, de menos te sirve la magia.

Consecuentemente, la mayoría de grupos que practican la magia son bastante más informales. Redes de amigos, amigos de amigos o extraños que comparten un interés mutuo y poco más. Las reuniones giran principalmente en torno a beber, ligar y dormir gratis en apartamentos baratos de alquiler.

La simple realidad es que la magia funciona mejor con sujetos disfuncionales, personas inteligentes y capaces pero que no tienen un propósito o meta real. Ese tipo de gente suele recurrir a la magia como una manera rápida de resolver sus problemas. Es un submundo por pleno derecho y, para algunos, la mejor arma disponible.

MAGIA Y REALIDAD

Lo importante aquí es que no hay prueba «real y científica» de que la magia funciona. La introducción de esos aspectos no cambia la realidad de ninguna forma real y reproducible. Es cierto que inclinan la balanza un poquito, pero siempre dentro de lo probable. A ojos de un observador externo, esta «magia» se parece mucho a buscar datos que confirmen las creencias propias. Es decir, si le echas una maldición a alguien y le pasa algo malo, es fácil atribuirse el mérito, pero un escéptico pensará que a la gente le pasan cosas malas todo el tiempo.

Puede ser un mundo duro, por lo que a veces los practicantes suelen formar grupos, creando subculturas donde emocionarse con los logros conseguidos, cambiar información y reforzar en general su creencia en que la magia es algo que importa. En muchos sentidos, estas agrupaciones son mucho más importantes que la propia magia, pero no son lo que uno podría esperarse.



La versión de 30 segundos

¿No te lo quieres leer entero? Basta con esto:

- Cómprate una habilidad llamada «Magia».
- Para crear una ventaja sobre alguien solo hace falta que pases media hora en una habitación a oscuras concentrado sobre su nombre (o con una muñeca vudú o un accesorio parecido) y hacer una tirada de Magia.
- Si tienes éxito, el objetivo recibe un aspecto apropiado de bendición o maldición que durará tres días, o siete si sacaste un éxito crítico.

Mecánicas

Este sistema añade una habilidad, Magia, que pasamos a describir.

Habilidad: Magia

La magia es la habilidad de bendecir o maldecir una persona o lugar. Aunque la habilidad es genérica, las maneras que tiene de manifestarse son específicas. Un usuario debe seguir una serie de reglas y símbolos a la hora de practicar la magia. Estas reglas pueden estar basadas en prácticas seguidas en el mundo real o ser pura invención, o una mezcla, pero deben ser consistentes y precisar de tiempo, esfuerzo y un ritual. Más adelante podrás encontrar otras limitaciones.

 **Superar:** Hay pocos obstáculos útiles que la magia pueda superar, aunque muchos usuarios piensen de otra manera. Es un error habitual pensar que la habilidad de Magia puede usarse para «detectar» energías mágicas, pero la realidad es que no es mucho mejor que una corazonada.

El uso concreto de superar es vencer el escepticismo de otros. La habilidad de Magia también representa lo «bien» que vendes la idea de magia, o al menos tu fe en ella. Funciona como un uso muy concreto de la habilidad Engañar, incluso si el personaje no cree estar engañando a nadie.

 **Crear una ventaja:** La capacidad principal de la habilidad de Magia es crear una ventaja. Para esto, elige un objetivo (una persona, o una cosa no más grande que una casa), invierte una media hora de tiempo, usa las herramientas rituales apropiadas y tira contra una dificultad Normal (+1). Si tienes éxito, el objetivo gana un aspecto de bendición o maldición (ver detalles más abajo) durante tres días y tres noches. A continuación tienes algunos modificadores:

- Si el objetivo no está presente, la dificultad sube entre +1 a +3. Cuando solo tienes el nombre, +3; si posees algo íntimamente relacionado con el objetivo, como su sangre o un bien preciado, +1; y si no tienes claro en qué situación estás, +2.
- Algunos hechizos tienen un objetivo secundario, como que tu jefe se enfade con alguien. La ausencia de ese objetivo también modifica la dificultad (de +0 si está presente a +3 si solo tienes el nombre). El único caso especial es cuando se logra que el objetivo acepte algún tipo de componente del hechizo, como una poción o un talismán: en ese caso será como si estuviera presente. Dichos componentes deben ser usados en un plazo de tres días.
- Si el objetivo es enorme (como un grupo de menos de una docena de personas o un sitio como un edificio de oficinas o un parque), la dificultad aumenta en +3. Ese es el tamaño máximo al que funciona el hechizo, aunque la mayoría de usuarios no están al tanto de ello, por lo que cada año se gastan cientos de horas de magia intentando maldecir a los republicanos, los *hipsters* y Los Ángeles Lakers.
- Un éxito crítico aumenta la duración a una semana.
- Un objetivo no puede estar bajo los efectos de más de un hechizo al mismo tiempo. El hechizo más reciente sustituye al que ya estuviera en activo.
- Algunas bendiciones y maldiciones tienen sus propios modificadores adicionales.
- Un hechizo lanzado sobre un área para crear un aspecto temporal puede ser usado con normalidad por cualquiera que esté en el lugar.

 **Atacar:** No existen los ataques mágicos.

 **Defender:** No existen las defensas mágicas.

HECHIZOS

Los aspectos colocados sobre un objetivo normalmente se conocen como bendiciones o maldiciones, según el efecto buscado, pero el conjunto recibe el nombre de hechizos. No hay una lista abierta, sino que hay una cantidad fija de hechizos, el conocimiento de los cuales es la moneda de cambio dentro de la comunidad mágica. Los hechizos son tan complicados que resulta muy difícil confiarlos a la memoria y ejecutarlos a la perfección, así que suelen anotarse en libretas, bases de datos y otros tipos de archivos. Husmear en el libro de hechizos de otro mago puede ser educativo, pero también puede ser tan útil como leerse los apuntes de química orgánica de otra persona: incluso si no los ha hecho más líosos a propósito, puede que su manera de tomar apuntes sea muy difícil de entender. Y, evidentemente, no hay manera segura de distinguir entre un hechizo real y otro que no sea más que palabrería.

Para dejarlo claro: el **objetivo** de un hechizo es la persona, lugar o cosa sobre la que se va a lanzar este. A veces el hechizo tendrá un **sujeto** (persona, lugar o cosa) sobre el que se centrarán los efectos del hechizo. Por ejemplo, un hechizo de amor para que Gastón se enamore de Alba se lanzaría sobre Gastón (el objetivo) pero apuntando a Alba (el sujeto).



Amor: Uno de los hechizos más conocidos y polémicos, especialmente cuando se usa con un sujeto, quien se verá predispuesto hacia el objetivo; aunque si no lo hubiera, simplemente servirá para que el mundo trate mejor al objetivo. Son muchos los que en el mejor de los casos creen que es jugar sucio y, en el peor, un intento de violación. Es un tema delicado y hay varios magos que evitan su uso lanzando uno defectuoso a propósito.

Carisma: Aunque tiene relación con el amor, este hechizo se centra en mejorar la presencia y porte del objetivo. Es una bendición que a veces es blanco de burlas (en concreto, burlas hacia aquellos que quieren ser el objetivo), pero que se usa mucho a escondidas.

Claridad: Un hechizo popular entre aquellos que se consideran magos sofisticados, para muchos este hechizo es como la taza del café del desayuno, la que les ayuda a despertarse y activar su cerebro. También es un «contrahechizo» popular que se usa para eliminar maldiciones.

Confusión: La gente tiende a no entender al objetivo, o si es un sitio, a perderse en él.

Incordio: El objetivo siempre molesta a los que están a su alrededor. Si el hechizo tiene un sujeto, entonces al objetivo del hechizo se sentirá irritado por ese sujeto con más facilidad.

Oscuridad: Es fácil que la gente (o el sujeto, de haberlo) no vea al objetivo. Si esto es una bendición o maldición dependerá del momento.

Prosperidad: Otra bendición popular, en la que las ganancias económicas fluyen hacia el objetivo. Es raro ganar una fortuna con este hechizo, pero puede lograr que te den una prórroga para el préstamo o que te inviten a una cerveza.

Rabia: El objetivo se irrita más de lo normal con las pequeñas cosas, como si se hubiera levantado de mal humor. Si el hechizo tiene un sujeto, entonces el objetivo de este se enfurece más fácilmente con dicho sujeto.

Salud: El equivalente mágico a tomarse una pastilla efervescente con hierro y vitamina C.

Seguridad: Hace que el objetivo, o el área, sean más seguros de lo que eran.

Suerte: Este es el hechizo más común en circulación. Tiene dos versiones, una para la buena suerte y otra para la mala.

Torpeza: ¿Sabes esos días en los que se te cae la taza, te derramas el café encima y te rajas la camisa al pasar junto a una puerta? Para esto sirve este hechizo.

Estos no son todos los hechizos disponibles, pero deberían bastar para que veas cómo deberían ser los que vayas a crear.

PROEZAS MÁGICAS

De memoria: Puedes elegir tres hechizos que conoces tan bien que no hace falta que consultes tus notas para lanzarlos.

Decorador de interiores: En tus facturas puedes llamarlo *feng shui*, pero no es más que decoración. Si pones un hechizo en un lugar, puedes colocar los muebles y decoración del modo perfecto. Los efectos duran toda una estación o hasta que alguien vuelva a mover los muebles.

Mal de ojo: Puedes intentar echarle *Mala suerte* a un objetivo simplemente con un gesto directo, aunque la maldición solo durará un día.

Variantes y opciones

¿PERO FUNCIONA O NO FUNCIONA?

Es completamente posible que este «sistema» sea un fraude. La magia no sirve para nada, simplemente es un autoengaño donde crees ver cumplidos tus deseos. Un director de juego incluso podría engañar a los jugadores ignorando de forma discreta los aspectos que supuestamente están creando. Aunque en general es una idea horrible porque estarías mintiendo a los jugadores y debilitando el concepto del sistema (a menos que les guste la idea de que les engañen).

Si quieres enfatizar esta idea (incluso sin aceptarla del todo), entonces las cosas que hacen que la magia sea imposible de demostrar pueden valer para hacer forzados estupendos.

ANIMAR LA SITUACIÓN

También es posible hacer que este sistema sea más abiertamente mágico. En ese caso puedes introducir efectos extraños, improbables o extremadamente raros. Eso requerirá aumentar la lista de hechizos para incluir cosas concretas como «la comida se pudre cuando la tocas», además de hacer que los hechizos sean algo que se puede percibir a través de la habilidad de Magia. Por otro lado, la duración de los hechizos debería aumentar a un mes lunar.

MALDICIONES DE COMBATES

Asumiendo un estilo de magia más visible, una variante sería permitir «lanzamientos de combate» de bendiciones y maldiciones. Esto es muy diferente de la imagen tradicional del mago que lanza bolas de fuego, pero le va muy bien a ambientaciones con magia menor. En este caso, los hechizos pueden ser lanzados sobre cualquier objetivo a la vista, permitiendo (por lo general) efectos muy originales a la hora de crear una ventaja.

Por defecto, los efectos deben ser invisibles, pero pueden seguir provocando malas decisiones, que un ataque falle o cosas así. Sin embargo, si el director de juego lo considera apropiado, se podría permitir cierto color para que estos efectos sean más visible, como un sacerdote ígneo que crea ventajas con fuego.

DUELO DE MAGOS

Si hay combates con maldiciones, también habrá duelos de magos. En un duelo de este tipo dos magos se ponen frente a frente e intentan sostener la mirada del otro; durante la batalla usarán Magia en vez de Pelear para infligir daño mental hasta que uno de los dos caiga derrotado. Para un observador externo todo lo que ocurre es que se miran fijamente y que uno acaba desmayándose, posiblemente muerto (según lo que decida el vencedor). Para los duelistas, la batalla puede adoptar cualquier forma imaginable.

A veces es posible usar magia mortal para arrastrar a un ser de gran poder a un duelo. Esto requiere algo de preparación por parte del invocador, como la creación de un objeto que actúe como foco. Estos enfrentamientos siguen ocurriendo casi siempre en el éter, pero pueden incluir un intercambio de energía más llamativo u otro efecto. En este tipo de duelos, si el ser de gran poder es derrotado, el resultado no suele ser fatal para él, aunque puede que tenga que sufrir una consecuencia duradera.

Invocadores de Tormenta

Notas de diseño

Esta es una expansión del sistema de magia de las «Cinco Tormentas» descrito en la sección de *Llamatormentas* de la página 82. Es un sistema independiente, por lo que puede funcionar con la misma facilidad tanto en una partida en el que sea el único tipo de magia como junto a otros sistemas mágicos de Cinco Tormentas, en cuyo caso ayudará a crear un sistema más completo.

Descripción

Cada una de las Cinco Tormentas que viven en el centro de la realidad (Glaciar, Infierno, Inundación, Terremoto y Trueno) son lugares mortíferos, pero también son el hogar de multitud de seres. Los no iniciados conocen a estos seres por el nombre de elementales, seres hechos de la misma materia que las Tormentas pero poseedores de inteligencia y propósito. Aunque son los seres de Tormenta más habituales, no son más que la base.

Los elementales son la base del ecosistema dentro de cada Tormenta. Los más numerosos son los semiinteligentes fuegos fatuos, pequeñas criaturas elementales. Cada grado por encima de este es más poderoso pero menos numeroso, hasta llegar a un punto donde las criaturas empiezan a adoptar formas y naturalezas con más personalidad. A menudo pueden recordar a versiones fantásticas de criaturas mundanas, mientras que algunas de las más poderosas adoptan forma humana y son considerados como los reyes y reinas de estos seres; hasta se dice que los más poderosos de entre ellos rivalizan con los mismísimos dioses.

Con la habilidad y herramientas adecuadas un Conjurador puede invocar un elemental que cumpla su voluntad, aunque correrá un riesgo proporcional al poder del ser invocado. Sin embargo, los seres de Tormenta más poderosos están más allá del alcance de un simple Conjurador.

Los Invocadores se distinguen de los Conjuradores en que han sellado un pacto con alguno de los grandes poderes de una Tormenta, el cual pueden usar para tener influencia sobre los seres de mayor importancia de esa Tormenta. Evidentemente, ese pacto conlleva un coste.





La versión de 30 segundos

¿No te quieres leer todas las reglas? Usa esta versión simplificada:

- Compra una habilidad de Conjuración.
- Haz un ritual de dificultad entre Normal (+1) y Enorme (+4) para convocar a un elemental de Agua, Fuego, Hielo, Tierra o Rayo. La habilidad del elemental será igual a esa dificultad. Los efectos de la invocación durarán una semana, y además solo puedes mantener a un elemental al mismo tiempo.
- Hay cuatro tamaños de elementales:
 - Los **Fuego fatuos** (dificultad Normal, 0 de estrés, sin consecuencias) son esferas del tamaño de un puño. No son muy listos, pero son rápidos, silenciosos y pueden seguir órdenes sencillas.
 - Los **Esclavos** (dificultad Buena, 0 de estrés, 1 consecuencia leve) son del tamaño de un perro, más fuertes de lo que parecen y capaces de transportar cargas pesadas o realizar tareas sencillas.
 - Los **Servidores** (dificultad Grande, 2 de estrés, 2 consecuencias leves) son criaturas antropomórficas de tamaño humano. Son buenos siguiendo órdenes y no son malos soldados.
 - Los **Ayudantes** (dificultad Enorme, 3 de estrés, 1 consecuencia leve y 1 moderada) son seres poderosos que adoptan diferentes aspectos de su Tormenta, por lo que tienen una apariencia impresionante.
- Si sellas un pacto con un gran poder para hacerte más poderoso, deberás:
 - Reducir tu recuperación en 1.
 - Coger el aspecto *Pacto con el Príncipe de [elige una Tormenta]*.
 - Cambia tu habilidad de Conjuración por la de Invocación.
 - A partir de ahora, si sacas un éxito puedes invocar elementales de dificultad Excelente (4 de estrés, 2 de armadura, medidor de consecuencias de -2/- 4/-6) con la apariencia que quieras. Puedes seguir haciendo conjuraciones normales con el elemental con el que cerraste el pacto, ¿pero para qué?

Mecánicas

Este sistema añade dos habilidades y cierta cantidad de aspectos para reflejar la invocación de magia. También incluye varios aspectos específicos relacionados con los pactos alcanzados con los poderes de las Tormentas.

Habilidad: Conjuración

La Conjuración es el arte de invocar elementales de las Cinco Tormentas. Es una práctica que requiere su tiempo y que precisa de la creación de un círculo de invocación y sacrificios adecuados con los que obtener el servicio de una de esas criaturas.

Esta habilidad no tiene coste de recuperación y puede ser escogida por cualquier personaje.

 **Superar:** La Conjuración puede usarse como una habilidad de Saber relacionada con las criaturas de las Cinco Tormentas. También puede usarse para renovar el vínculo con un elemental que ya esté invocado sin tener que gastar tiempo y energías en el ritual inicial. Para esto basta con una tirada de superar de dificultad igual al nivel de la criatura (ver tabla en la siguiente página).

- **Fallo:** El elemental queda inmediatamente libre y se marchará o atacará dependiendo de la situación y de cómo haya sido tratado.
- **Empate:** El vínculo no se renueva y caducará en el plazo normal de tiempo.
- **Éxito:** El vínculo se renueva durante una semana.
- **Éxito crítico:** El vínculo se renueva durante un mes.

Un Conjurador también puede romper a voluntad su vínculo con un elemental, siempre y cuando estén frente a frente.

 **Crear una ventaja:** Convocar un elemental es un tipo especial de crear ventaja. Hacerlo requiere un círculo de invocación y cierta cantidad y tipo de sacrificios basados en el ser que se vaya a invocar. Para un Fuego fatuo basta con un puñado de material relacionado, pero un Ayudante será mucho más costoso.

Tira contra una dificultad basada en el tipo de criatura a invocar (consulta la página siguiente).

- **Fallo:** La criatura es invocada pero rompe su vínculo inmediatamente. Los Fuegos fatuos y los Esclavos tienden a salir corriendo (y a crear problemas allí donde vayan), mientras que los Servidores y Ayudantes pueden volverse contra el conjurador si ven la oportunidad.
- **Empate:** El elemental aparece, pero solo realizará un servicio que dure menos de una noche.
- **Éxito:** El elemental aparece y queda vinculado al conjurador durante una semana.
- **Éxito crítico:** El elemental aparece y queda vinculado al conjurador durante un mes.

 **Atacar:** Conjuración puede usarse como habilidad de ataque contra criaturas invocadas. El «daño» causado con esta habilidad sirve para desconvocar al elemental.

 **Defender:** Conjuración puede usarse para defenderse de los ataques de una criatura invocada. Esta defensa puede mejorarse permaneciendo dentro de un círculo; el valor del bonificador va desde +1 para un círculo de tierra o sal hecho a toda prisa hasta un +4 para uno hecho de metales preciosos, cubierto de antiguas runas de poder y dibujado con perfección matemática.

El nivel del personaje en Conjuración también es el límite al número de elementales que puede tener atados con vínculos al mismo tiempo. La combinación de sus dificultades no puede superar su nivel en Conjuración, es decir, que un Conjurador Enorme (+4) podría controlar a cuatro Fuegos fatuos, o un Fuego fatuo y un Servidor, u otra combinación que llegue hasta cuatro. Es algo normal (y ruidoso) que un Conjurador intente invocar varios elementales al mismo tiempo.

Elementales

ELEMENTAL	VALOR	ESTRÉS	CONSECUENCIAS
Fuego fatuo	Normal	0	Ninguna
Esclavo	Bueno	0	-2
Servidor	Grande	2	-2/-2
Ayudante	Enorme	3	-2/-4
Entidad	Excelente	4	-2/-4/-6

ELEMENTO (TORMENTA)	FUEGO FATUO	ESCLAVO, SERVIDOR, O AYUDANTE	ENTIDAD
Agua (Inundación)	Ninguno	Una consecuencia leve adicional	Una consecuencia leve adicional, Armadura:1
Fuego (Infierno)	Ninguno	Arma:1	Arma:2
Hielo (Glaciar)	Ninguno	Armadura:1	Armadura:2
Tierra (Terremoto)	Ninguno	+2 de estrés	+4 de estrés
Rayo (Trueno)	Ninguno	Ataque a distancia, 1 zona	Alcance 2

Los elementales solo tienen una habilidad para la mayoría de acciones: [X] Elemental, de un valor igual a su nivel. Así, la habilidad por defecto de un Fuego fatuo de Agua es «Fuego fatuo de Agua: Normal (+1)». Algunos elementales tienen otras habilidades específicas, pero en ausencia de estas, un elemental puede tirar a su habilidad base o su habilidad base -2 para otras acciones.





Todos los elementales tienen la habilidad de fusionarse con su elemento de origen, por lo que ganan +4 a Sigilo siempre que haya algo de elemento en el que desaparecer. Además, reciben ventajas adicionales según su elemento, como aparece en la tabla anterior.

FUEGO FATUO

Los Fuegos fatuos son pequeños orbes del elemento correspondiente. Aunque no son muy inteligentes ni poderosos, son los elementales más fáciles de invocar y están especialmente indicados para tareas sencillas, especialmente si requieren el uso de Atletismo o Sigilo (tienen un bonificador de +4 a ambos). Por otro lado, son casi inservibles en combate y no tienen casillas de estrés ni capacidad para recibir consecuencias.

Las diferencias entre los distintos fuegos fatuos y sus elementos son principalmente estéticas, pero su variedad puede llegar a ser muy exótica. También son los elementales más fáciles de encontrar en la naturaleza, y muchos llevan viviendo tanto tiempo lejos de las Tormentas que se han hecho «nativos» y han adoptado característica de la flora y fauna local. Estos fuegos «nativos» pueden ser atados como cualquier otro.

ESCLAVO

Un elemental del tamaño de un perro, no más inteligente que un Fuego fatuo (y a menudo más tonto), pero bastante más fuerte y paciente. Reciben un +2 a sus tiradas de Físico cuando tengan que ver con transportar cargas o resistir algo. Son muy aptos para realizar tareas largas y aburridas, pero no son grandes combatientes, puesto que no tienen casillas de estrés y solo pueden recibir una consecuencia de -2.

SERVIDORES

Los Servidores son de tamaño humano y a menudo suelen tener una forma vagamente antropomórfica, con varios brazos y piernas, aunque no suelen tener ningún tipo de cabeza. Si bien no son genios, son listos y pueden seguir órdenes complicadas o luchar por su amo. Los Servidores tienen 2 casillas de estrés y pueden recibir dos consecuencias de -2.

AYUDANTE

Los Ayudantes son la clase de elemental que la gente suele imaginarse, un fragmento de una de las Tormentas al que se le ha dado vida. Son más grandes que una persona y se asemejan a un remolino andante hecho del material de la Tormenta de donde provienen. También son inteligentes y hábiles luchadores. Los Ayudantes tienen 3 casillas de estrés y pueden recibir una consecuencia de -2 y otra de -4.

Pactos con elementales

Un Conjurador puede hacer un pacto con uno de los señores de la Tormenta, lo que le proporcionará mucho más poder sobre los elementales de ese reino a cambio de un alto precio. El Conjurador es ahora un Invocador limitado a ese elemento y en deuda con un ser inhumano de gran poder y dudosas intenciones. A pesar del precio, el poder que acompaña a este tipo de pacto hace que nunca falten candidatos, aunque no todos sobreviven al proceso. Hay que tener cuidado con los Príncipes de las Cinco Tormentas.

Mecánicamente, el pacto adopta la forma de un aspecto que lo refleje. Puede ser invocado para ayudar en invocaciones y conjuraciones (y, en determinados círculos, para llamar la atención sobre tu estatus) o forzarse de cualquier forma que favorezca los intereses de la otra parte del pacto. Esto puede variar desde condiciones aparentemente arbitrarias (como la necesidad de llevar un determinado amuleto) hasta la obligación de respetar algún tabú (¡el Rey del Magma odia los baños!) o el derecho a hacer una aparición. El jugador puede elegir romper el trato pero, aparte de perder los poderes y ser atacado de inmediato por cualquier elemental que tuviera atado, hacerlo significa crearse un enemigo; solo a modo de referencia, *El odio del Príncipe del Trueno* es un magnífico aspecto de reemplazo.

El jugador y el director de juego deberían trabajar los detalles sobre los demás puntos del pacto. La opción genérica es que se firme con un Rey o Reina de la Tormenta, seres con títulos como «Príncipe del Magma», «Dama de los Icebergs» o «Condesa de los Cielos Divididos».

Un pacto reduce la recuperación del personaje en uno. Es posible cerrar más de un pacto, pero hacerlo es casi total garantía de que a partir de ese momento el personaje va a convertirse en un campo de batalla por los intereses de esas dos Cortes de la Tormenta.

Habilidad: Invocar

Cuando un personaje cierra un pacto, la habilidad de Invocación sustituye a la de Conjuración. La nueva habilidad tendrá el mismo nivel que la anterior y funcionará igual, con los siguientes cambios:

- El personaje solo puede ser invocar criaturas de la Tormenta con la que haya cerrado el pacto.
- Los elementales invocados dejan de exigir un pago.
- Los fracasos a la hora de invocar siempre hacen que la criatura salga huyendo.
- Se considera que la habilidad del personaje es 4 niveles mayor a efectos de la cantidad de elementales que puede tener atados al mismo tiempo.
- Ahora el personaje también puede invocar y atar una criatura elemental con nombre (una Entidad) que pertenezca al reino del patrón con quien haya firmado el pacto. La naturaleza de la Entidad es parte de la identidad del patrón y suelen ser tipos específicos de bestias fantásticas: pájaros de fuego, armadillos de granito o cualquier cosa que le guste al jugador y al director de juego.

- Esas Entidades tienen un nivel Excelente (+5), 4 casillas de estrés y un medidor de consecuencias de $-2/-4/-6$, al igual que las ventajas de los elementales (ver tabla anterior).

Combate y elementales

Llevar un elemental al mismo tiempo que un personaje no resulta demasiado complicado, pero un Invocador o Conjurador consumado puede llegar a controlar varios elementales al mismo tiempo, e intentar manejarlos individualmente durante un combate es una invitación al caos. Por esa razón, los Conjuradores pueden usar la siguiente alternativa a la regla de trabajo en equipo:

- El ataque y defensa básicos son iguales al nivel del elemental más poderoso bajo control del personaje, con un +1 por cada ser adicional que tenga atado.
- Para crear ventajas y superar dificultades se sigue usando la habilidad del personaje, pero con un +1 por cada elemental (excepto Fuegos fatuos) si la acción es durante una pelea y es algo en lo que los elementales puedan ayudar.
- Los elementales le proporcionan al personaje una reserva adicional de consecuencias. Siempre que este reciba un impacto, puede sacrificar elementales como si estuviera absorbiendo consecuencias según lo siguiente:
 - Esclavo: -2
 - Servidor: -4
 - Ayudante: -6
 - Entidad: Cualquier valor

Variantes y opciones

PODER PRESTADO

Un Invocador con un pacto de Tormenta puede comprarse la habilidad de Llamatormenta como si aún fuera un Llamatormentas y usar poder tomado de su patrón. Sin embargo, tendrá ciertos límites: no puede usar Llamatormenta mientras su Entidad esté invocada, y siempre que use Llamatormenta tendrá que renunciar al bonificador de +4 para el número de criaturas que puede tener atadas. Por el lado positivo, puede sacrificar un único elemental (excepto Fuegos fatuos) para ganar +1 a la tirada de Llamatormenta. Esto no requiere gasto de recuperación adicional.

SEÑOR DEL FUEGO FATUO

Algunos Conjuradores son capaces de renunciar a las partes más genéricas de la conjuración para especializarse en Fuegos fatuos, tanto por su utilidad como por el submundo de las batallas de Fuegos fatuos, que tan popular se ha vuelto.

En este caso, sustituye Conjuración con la habilidad de Entrenar Fuegos fatuos; esta nueva habilidad sigue determinando cuántos Fuegos puede controlar el personaje, pero no permite su invocación. En vez de ello, proporciona la habilidad de atar Fuegos «salvajes», elementales que llevan tanto tiempo atrapados en el mundo de los mortales que han adaptado formas orgánicas. Un Señor del Fuego Fatuo encuentra y captura estos pequeños elementales, entrenándolos en combate para convertirlos en Fuegos de Batalla.

En un claro ejemplo de la Regla de Bronce: los Fuegos de Batalla siguen siendo, en lo que respecta a su relación con el resto del mundo, criaturas de nivel Normal sin casillas de estrés ni consecuencias, pero cuando se enfrentan

entre ellas, las diferencias son evidentes. Es decir, cada Fuego de Batalla puede tener un conjunto de habilidades, poderes y capacidades que pueden usarse para enfrentarse con otros Fuegos. En batalla, esas diferencias son fundamentales. Pero a ojos de un observador externo, los Fuegos de Batalla más fuertes y los más débiles son casi indistinguibles.

ENTRENAMIENTO DE FUEGOS FATUOS

Los Fuegos de Batalla empiezan con 2 casillas de estrés, una consecuencia leve y 4 habilidades Normales (+0): Fuerza, Velocidad, Habilidad y Resistencia (Sí, es una habilidad llamada Habilidad. Asímelo). Estas sirven respectivamente para atacar, superar, crear una ventaja y acciones defensivas durante un combate de Fuegos fatuos. Resistencia también es la defensa contra ataques.

Los Fuegos fatuos pueden obtener avances mediante el entrenamiento o la victoria en combate. Los detalles exactos de cómo ganar avances dependen de cada situación, pero pueden gastarse de la siguiente manera:

- **Aumentar una habilidad.** Todas las habilidades pueden subir hasta Grande (+3). Una puede llegar a Enorme (+4) y otra aumentarse hasta Excelente (+5).
- **Aumentar su vigor.** Un avance puede gastarse para añadir una consecuencia de -2, pasar una consecuencia de -2 a -4, o de -4 a -6. El máximo de consecuencias que puede tener un Fuego de Batalla es -2/ -4/ -6.
- **Comprar una mejora.** Por ejemplo:
 - **Armazón:** +1 a Armadura.
 - **Armazón reforzado:** (requiere Armazón y Resistencia Grande) +1 a Armadura.
 - **Ataque de aliento:** Puede atacar a dos objetivos al mismo tiempo.

Hay muchas mejoras posibles más. En general, trátalas como si fueran una especie de proeza muy sencilla.

No olvides que el Fuego fatuo solo tiene esos valores a la hora de luchar con otros Fuegos; en cualquier otra ocasión sus capacidades solo tendrán valor estético y seguirán siendo elementales de nivel Normal con cero estrés y ninguna consecuencia. Esto siempre será así, sin importar cuántas mejoras obtenga el Fuego.



Invocadores de Vacío

Notas de diseño

Al igual que con los Invocadores de Tormentas, este sistema de magia está relacionado con el de las Cinco Tormentas y también puede ser utilizado con facilidad como un sistema independiente. Aunque en este caso, puede que llegue bastante más lejos. Esta es la magia de la oscuridad y de las cosas horribles que acechan más allá de los límites de la realidad. Tradicionalmente es el hogar de horrores inimaginables provistos de cientos de tentáculos, aunque el objetivo aquí es ser algo más concreto. Basándonos en la serie de novelas *Twenty Palaces*, obra de Harry Connolly, la idea es no depender tanto de lo «incognoscible» a la hora de crear escenas perturbadoras.

Sería fácil decir que esta es magia para personajes malvados, pero sería un error (por no mencionar que estaríamos subestimando a los malvados). Esta magia conlleva un coste horrible y casi inhumano, pero fijate que hemos dicho «casi». Los sectarios que invocan fuerzas oscuras no son simples locos que quieren destruir el mundo; sencillamente quieren algo y están dispuestos a pagar el precio.

El objeto de su deseo y el precio que paguen pueden hacer que sean muy difíciles de distinguir de según qué héroes.

Descripción

Nadie sabe con certeza qué es el Vacío. Algunas fuentes sugieren que es todo lo que no es el universo, mientras que otras afirman que es el fin del universo, ese punto donde el tiempo y el espacio se funden. Para algunos, simplemente es el infierno. Sea lo que sea, es un mal sitio. Oscuro en todos los sentidos de la palabra. A veces algo o alguien se adentra en su interior sin darse cuenta y, aunque hay quien sobrevive, nadie escapa sin quedar marcado de forma horrible.

Afortunadamente es algo que sucede con muy poca frecuencia. El Vacío no se relaciona con el mundo a menos que vayan a buscarle, e incluso así es bastante difícil de encontrar. De hecho, probablemente sería imposible de dar con él excepto por una peligrosa verdad: hay cosas en su interior que quieren salir.

No hay una única descripción sobre qué son esas cosas o qué quieren. Algunas no son más que animales, aunque con terroríficos poderes. Otras poseen claramente algún tipo de raciocinio, desde cierta subinteligencia a una extraña transinteligencia.

Los más inteligentes son un peligro obvio: su objetivo es ayudar a los humanos a encontrar el Vacío, ofreciéndoles pactos y difundiendo conocimientos que deberían seguir ocultos. Sus verdaderos propósitos no siempre son los mismos: está claro que algunos quieren cruzar el umbral hacia nuestro mundo y que otros buscan arrastrar a sus víctimas hacia su oscuro reino, pero a veces es simplemente un misterio.

Sin embargo, es mejor no ignorar el peligro de los «animales», especialmente a nivel ecológico: puede que una sola de estas criaturas no suponga una gran amenaza, pero si se les da tiempo de engendrar descendencia podrían provocar situaciones donde la extinción global sea un escenario posible.

Pero es que son tan útiles...

El poder del Vacío puede canalizarse de varias formas. La más común es mediante la invocación y atadura de alguna criatura útil. Siempre y cuando se tomen las



precauciones adecuadas, estas pueden mantenerse bajo control de forma segura, aunque a menudo las precauciones tienen límites. Esto es doblemente cierto en el caso de criaturas muy poderosas. No son difíciles de invocar, pero atarlas es otra cosa, además de que siempre estarán buscando la manera de eludir las restricciones que les hayan impuesto.

A veces, al tratar con el Vacío, también se pueden obtener beneficios en forma de conocimiento (como un hechizo o sortilegio) o poder en bruto (normalmente a través de algún tipo de infección). Esto último puede ser tan malo como suena; no hay garantía de que el poder recibido hoy no vaya a ser lo que mañana te haga reventar por dentro por culpa de una maraña de gusanos antropófagos.

La versión de 30 segundos

- Localiza las instrucciones para realizar invocaciones oscuras.
- Tira Saber contra la dificultad de la invocación. Después, suma cualquier bonificador que necesites para obtener un éxito. El director de juego gana 1 Punto de Perdición por cada +1 que necesites.
- Puedes usar esa horrible cosa que invocaste en beneficio tuyo y perjuicio del mundo.
- El director de juego gasta los Puntos de Perdición para hacer que tus ideas malignas lo sean aún más.

Mecánica

A la hora de tratar con los poderes del Vacío hay dos mecánicas diferentes a tener en cuenta. La primera es determinar cómo se hace el contacto, las cosas que se invocan, etcétera. La segunda es decidir cómo se expresan los efectos de esas cosas.

Invocar

Puede parecer muy terrenal, pero invocar algo del Vacío es más o menos comparable a montar un mueble: tienes instrucciones muy detalladas y si las sigues al pie de la letra, y tienes las herramientas adecuadas, deberías obtener el resultado prometido. Lamentablemente, incluso en el mejor de los casos las instrucciones pueden resultar confusas. El autor no suele ser demasiado buen escritor técnico, en parte (no nos olvidemos) porque es el tipo de persona que escribe un libro sobre cómo invocar monstruosidades impías.

Esto de lo que estamos hablando es lo que los escépticos conocen como «libros de hechizos». Cualquiera que intente escribir un libro con ese material tendrá intenciones muy sospechosas; además, nada le garantiza que vaya a funcionar correctamente. Hay un puñado de libros de hechizos por ahí con una cantidad suficiente de copias como para ser reconocibles, y saber cuál es un fraude y cuál no es una habilidad necesaria para la propia supervivencia. E incluso así es recomendable tener cuidado, porque está lejos de ser raro el que un mago incluya rituales defectuosos en sus libros a propósito.

El verdadero filón está en las notas y apuntes. La realidad es que un mago descuidado es un mago muerto, y que los que sobreviven durante cualquier periodo de tiempo documentan hasta el último detalle de cada éxito, fracaso o lo que sea. Por desgracia, las notas suelen ser garabatos en el mejor de los casos y jeroglíficos indescifrables en el peor, así que nunca es fácil.

Todo esto supone que en muchos casos la dificultad para averiguar cómo invocar algo no reside tanto en la dificultad real de la propia tarea (que suele ser bastante fácil), sino en cómo conseguir unas instrucciones buenas y fiables. Esa es la principal razón por la que incluso los magos de éxito solo suelen tener un par de hechizos en su repertorio, ya que cada nueva invocación que quieran aprender requiere un periodo donde (básicamente) juegan a la ruleta rusa con una pistola donde cada vez hay más balas.

El acto de invocación en sí consiste en una tirada de Saber para determinar lo bien que se han seguidos instrucciones y tomado precauciones, aplicando tu buen juicio y prudencia al procedimiento. Asumiendo que el ritual empleado sea correcto (de lo cual no hay garantía), te encontrarás con dos obstáculos más: la dificultad del propio ritual y la de saber diferenciar y extraer el ritual del resto del texto. A efectos mecánicos, hay una **dificultad de invocación** y una **dificultad de comprensión**.

Como regla general, la dificultad de invocación suele ser bastante baja, incluso para las criaturas poderosas. Recuerda que quieren venir a nuestro mundo y que el único problema real es hacerlo de forma segura. La verdadera dificultad está en comprender las instrucciones.

La dificultad de las invocaciones suele ser consistente, pero la de comprensión suele depender totalmente de la fuente del material. La dificultad de comprensión más baja puede ser igual a la dificultad de invocación. En cualquier caso, el jugador no estará al tanto de ninguna de esas dificultades.

Para realizar una invocación, el personaje debe seguir todos los pasos indicados tal y como aparecen en el ritual y, a continuación, hacer una única tirada de Saber contra ambas dificultades.

Después de la tirada:

- Si el jugador no supera ninguna de las dos dificultades, el hechizo no funciona o funciona sin ofrecer la protección debida, dejando en libertad a lo que sea que se hubiera invocado. La decisión depende por completo del director de juego y de cuánto se quiera divertir con la situación.
- Si el jugador supera la dificultad de invocación pero no la de comprensión, el hechizo funciona, justo como se esperaba. Más o menos.

Anota cuánto le faltó al jugador para superar la tirada de comprensión. Este valor se transforma en Puntos de Perdición para el director de juego. Fíjate que decimos explícitamente que hay que superar la tirada, por lo que un empate sigue generando un punto. Los Puntos de Perdición son la moneda con la que se compran desastres. Estos pueden ser pequeños o sutiles, o grandes y dolorosos, pero no serán evidentes de inmediato y podrán ser revelados según el antojo del director de juego.

Por ejemplo: Dave intenta un ritual con una dificultad de invocación Buena (+2) y una de comprensión Fantástica (+6). Saca un resultado Enorme (+4), así que el hechizo funciona, pero el director de juego obtiene 3 Puntos de Perdición, porque Dave debería haber sacado un resultado 3 puntos mayor en la tirada para superar la dificultad.

Si tienes un éxito crítico, el ritual tiene éxito y la dificultad de comprensión se reduce en uno para las futuras tiradas con ese mismo ritual (aunque esta dificultad nunca podrá ser inferior a la de invocación). Este beneficio solo se aplica a ti; el resto del mundo deberá seguir usando la dificultad de comprensión de las notas originales (o tus notas, de ser apropiado).

¿Por qué resultan tan «seguras» las invocaciones de los personajes jugadores? Por diseño básico del juego. No hagas un sistema de magia donde los conjuros puedan matarte pero también ser útiles en caso de éxito. Aunque sea una forma totalmente razonable de control desde una perspectiva «realista», desde el punto de vista de un juego es una idea terrible. La magia es como la pistola de Chéjov: si la ofreces alguien la acabará usando, y entonces dependerá de ti el que funcione, de una manera u otra. En este caso en particular, es mucho más interesante que los jugadores tengan que lidiar con las consecuencias de un éxito. Este podría ser aún peor que la muerte, y te ahorras tener que hacer un personaje nuevo (o al menos por el momento).

GRANDES RITUALES

Por ahora, las reglas presuponen invocaciones de criaturas del Vacío de tamaño pequeño o mediano. Pero también hay criaturas más grandes que pueden ser invocadas y atadas. En estos casos las reglas y dificultades no cambian, pero los requisitos para el ritual suelen ser bastante más extravagantes: cumbres remotas, círculos hechos con cadenas de oro, mil grullas de papel con sus alas mojadas en la sangre menstrual de una asesina... cosas así. Al igual que con las invocaciones normales, la tirada no es parte esencial del proceso (las reglas siguen siendo las mismas), sino todo lo que necesitas para llegar a ese punto.

Esto podría parecer contradictorio: si el ser que intenta pasar a este lado es más grande y poderoso, ¿por qué hacen falta más componentes para el ritual? Es solo una consideración práctica; piensa en el ritual como si fuera un andamio: cuanto más grande quieres que sea la cosa que se mueva por él, más fuerte necesitas que sea, y eso antes de empezar a pensar en cómo vas a atarlo.

Por supuesto, muchos de estos seres son lo suficientemente grandes, listos y poderosos como para encontrar atajos. Algunos han creado (o inspirado) artefactos como espejos, estatuas, patas de mono, cajas rompecabezas y similares, capaces de abrirles paso a nuestro mundo. Afortunadamente, estos artefactos suelen tener sus limitaciones; de lo contrario, la criatura probablemente ya lo habría usado. Pero son un anzuelo estupendo, por así decirlo.

ATADURAS

Una criatura invocada no sirve de mucho mientras siga atrapada en el círculo. Parte de la invocación es la atadura, al menos si las cosas se hicieron bien. Básicamente, el Invocador debe liberarla (totalmente o en parte) para beneficiarse de sus habilidades. En el caso de criaturas sin inteligencia, basta con romper el círculo donde están y permitir que se pongan a hacer sus cosas. En el caso de seres más inteligentes supone liberarlos para que puedan usar sus poderes bajo ciertas reglas básicas y bien definidas.

Técnicamente estas criaturas son bastante faustianas a la hora de hacer tratos. Por lo general no pueden negociar los términos (a menos, claro, que puedan), pero intentarán aprovecharse de cualquier agujero de las reglas que les hayan impuesto. Sin embargo, no hay nada menos divertido que intentar redactar un contrato de atadura de la manera más precisa, así que no te pongas duro. El director de juego debería preguntarle al jugador cuáles son sus intenciones y respetarlas. Los Puntos de Perdición y las consecuencias naturales ya deberían proporcionar suficientes complicaciones.



PUNTOS DE PERDICIÓN

Los Puntos de Perdición son una manera aproximada de llevar un registro de todo lo que el personaje no tuvo en cuenta. Piensa en ellos como si fueran lagunas legales del infierno, esa montaña de cosas que están deseando que algo salga mal en la invocación. Básicamente es un cheque en blanco para que el director de juego empeore la situación, que si bien es algo que siempre puede hacer, con los Puntos de Perdición será más difícil echarle la culpa de nada. Estas son algunas de las cosas en las que puedes gastar los Puntos de Perdición:

- Permite que la criatura use un poder fuera de los límites del pacto, incluso si solo lo hace poco a poco.
- Permite que la criatura invoque otras criaturas.
- Permite que la criatura establezca contacto con otra persona, alguien que esté dispuesto a aceptar un trato mejor para la criatura.
- La mera presencia de la criatura impone un aspecto temporal en el entorno en un radio progresivamente creciente.

RITUALES Y ASPECTOS

Los aspectos parecen una manera estupenda de garantizar el buen desarrollo de un ritual y de evitar ese asunto del director de juego y los Puntos de Perdición. Y aunque técnicamente es verdad, hay un par de cosas que debes seguir teniendo en cuenta.

Cada vez que haces una de estas invocaciones estás haciendo algo terrible. Cualquier cosa que invoques del otro lado es una abominación y una amenaza para el mundo. Y cuando invocas un aspecto para ayudarte es bastante probable que lo estés manchando.

Todos comprendemos que a veces se puede hacer algo malo por una causa buena, y quizás esa sea la motivación que lleve a alguien a realizar una invocación, pero cuando tomas esa decisión estás cruzando una línea y diciendo algo profundo sobre ese aspecto, sobre su lugar en la partida y sobre tu personaje. Cuando le abras la puerta a hacer algo abominable en nombre del amor, estarás invitando al director de juego a que investigue lo lejos que estás dispuesto a llegar.

Y quizás te parezca genial y sea justo lo que quieres ver en la partida; es un tema enorme y muy potente. Solo te lo mencionamos para que seas consciente de lo que significa abrir esa puerta.

Criaturas y poder

Esta es la cruda realidad: no hay un catálogo completo de todas las formas posibles que estas horribles criaturas pueden adoptar. Vamos a darte un montón de ejemplos, pero la realidad es que deberías buscar inspiración en todos los juegos **Fate** que puedas. Las criaturas que presentamos a continuación son únicas, por lo que si alguna de las reglas que las acompañan no encajan con el resto del sistema, esta será la excepción donde sí tienen sentido. Esta es tu oportunidad para volverte loco.

El único límite es que siempre deben incluir alguna manera de controlarlas, de forma que el grupo de personajes no muera tan pronto como la criatura escape de su control. Esto puede incluir un límite de cosas que pueden ir mal para que no supere la capacidad del grupo para enfrentarse a ellas o asegurarse de que los personajes tienen defensas suficientes. Es solo algo a tener en cuenta.



CRIATURAS DE EJEMPLO

ESCARABAJO NECRÓFAGO

Dificultad de invocación: Normal (+1)

Este escarabajo es un poco más largo que un pulgar humano y tiene un caparazón blanco y blando, como si acabara de haber eclosionado de su forma de pupa, aunque nunca llega a endurecerse. Para usarlo basta con dejarlo andar un rato sobre la piel; al principio da un poco de asco, pero después ni te vas a enterar que está allí. Literalmente. No importa dónde se meta, no vas a ser consciente de su presencia a menos que te pongas a buscarlo de forma activa. Si no sabías qué esperar, es solo como una de esas sensaciones desagradables que pasan rápido.

El escarabajo recibe su nombre de su habilidad para comer heridas. Actúa a pequeña escala, pero tiene un efecto mecánico muy potente: una vez al día puede curar una de tus heridas y eliminar la consecuencia física asociada. Tras eliminar tres de esas heridas, el escarabajo pondrá un pequeño huevo en alguna parte de tu cuerpo (que pasará igual de inadvertido). Tras una semana nacerá otro escarabajo necrófago, del que tampoco serás consciente, que también irá buscando heridas para comer.

Si, por otro lado, un escarabajo se pasa una semana sin una herida que comer, tendrá que buscarse sustento en otro sitio y se comerá uno de los aspectos de su anfitrión. Esto no produce un cambio directo; no es que el aspecto desaparezca o se olvide, es que de repente importa mucho menos. Una vez haya devorado todos los aspectos del personaje, este caerá en un estado de semiapatía salpicado de ocasionales episodios de intensa actividad o automutilación (produciéndose heridas que no tardan en curarse) en un intento de volver a conectar con ese algo que ha perdido y que no puede encontrar.

La casa del anfitrión de los escarabajos empezará a estar más desordenada y a llenarse de montoncitos de basura, formando una especie de nidos distribuidos alrededor del brillo del televisor. No es coincidencia que este tipo de entorno lleno de suciedad sea ideal para el escarabajo, el cual se aprovecha del desorden para desplazarse de forma más segura desde su anfitrión hacia una nueva víctima (ya que mientras están fuera de un cuerpo son presa fácil para un depredador o un zapatazo). Los escarabajos suelen hacer esto mientras el nuevo anfitrión está dormido y no puede notar la presencia del «invitado».

Los escarabajos no suponen una gran amenaza en sí mismos, e incluso una plaga incontrolada no suele extenderse más allá del edificio donde empezó. Sin embargo, pueden entrar en simbiosis con plagas o infecciones mucho más agresivas. Un humano convertido en una monstruosa máquina de matar es un peligro, pero si además está cubierto de escarabajos que se alimentan de sus heridas, entonces el problema será mucho mayor.

GUSANOS RELÁMPAGO

Dificultad de invocación: Buena (+2)

Hay un nombre más largo para esta criatura, pero es un trabalenguas. Parece un cruce entre un rayo y un ciempiés que nunca pasa el suficiente tiempo quieto como para echarle un buen vistazo. No es capaz de quedarse quieto mucho rato, aunque es posible encerrarlo en un tarro de cristal debidamente preparado. Una vez vuelva a estar en libertad, tardará segundos en desvanecerse en medio de una explosión de luz tan peligrosa como el impacto de un rayo.

Si, en cambio, se le libera dentro de algo por lo que pueda viajar (como un cable de alta tensión), podría sobrevivir por sí mismo durante tiempo indefinido. En esa situación también podría manipular de forma primitiva aparatos eléctricos o golpear como una serpiente desde cualquier punto de acceso a la electricidad como enchufes, tomas de corriente y similares. Un golpe de este tipo es bastante potente (tirada de Percepción contra dificultad Excelente (+5), Arma:7), aunque hace que la criatura se desvanezca, por lo que muchos magos la usan como un arma de usar y tirar.

Cuando escapan, tienden a instalarse en un «nido» de cables, como una casa o una oficina, puesto que parecen tener problemas para viajar grandes distancias a través de la red eléctrica. La única señal visible de su presencia son pequeñas anomalías en el sistema eléctrico, al menos hasta que la criatura se reproduce. Una cría de gusano relámpago es del tamaño de un ciempiés de verdad. Tras nacer saldrá al exterior a través de algún enchufe, en busca de cualquier aparato electrónico que pueda encontrar, por lo general de tamaño pequeño, para permanecer allí hasta que ocurra una de estas dos cosas: o se conecte a otra red donde pueda crecer y engendrar su propia descendencia, o seguirá creciendo hasta que ya no quepa dentro del aparato y explote, matando a la próxima persona que vea.

Dejando a un lado la amenaza que supone a nivel de infraestructuras, los gusanos tienen otra mala costumbre, y es que les encanta hacerse un nido dentro de un cadáver fresco. Los seres vivos no le parecen muy interesantes, pero un cuerpo que haya muerto recientemente, y su sofisticado sistema nervioso, es como irse de fiesta; y aunque sea un poco destartada, huelga a muerto y resulta tan peligrosa como la descarga de un táser, seguirá siendo una fiesta (al menos hasta que se fundan los plomos).

Los gusanos pueden ser difíciles de detectar, pero cortar la electricidad acaba con ellos radicalmente.





OJOS DE LÁZARO

Dificultad de invocación: Buena (+2)

Un Ojo de LázarO es una esfera blanca del tamaño aproximado de un huevo, una criatura inofensiva y que permanece inmóvil la mayor parte del tiempo. Pero sin embargo, si se la coloca dentro de la cuenca del ojo de una persona que acabe de morir, hundirá sus tentáculos en dirección a su cerebro y empezará a regenerar el cuerpo, siempre que se encuentre intacto en su mayor parte, especialmente el cerebro. Una vez iniciado el proceso, la persona recuperará la vida en un plazo de doce horas. Si el cerebro no estaba intacto, el cuerpo volverá a la vida y se moverá de forma espasmódica hasta que vuelva a morir de inanición. Un poco espeluznante, pero bastante inofensivo. Si el cerebro estaba en perfecto estado la persona resucita de verdad, con su personalidad, memoria y todo lo demás. La única diferencia visible será el Ojo de LázarO, porque este nunca puede ser del mismo color que el ojo original.

Otro problema es que el Ojo de LázarO se alimenta de tejido cerebral y que solo hay dos sitios de donde sacarlo: de su anfitrión o de otra persona. El método principal es empujar al anfitrión a que coma cerebros; es posible empezar con animales, pero tarde o temprano acabará convirtiéndose en un caníbal que come cerebros humanos. Los cerebros de cadáveres frescos pueden valer durante una temporada, pero nada mejor para saciar el hambre que alguien recién muerto o, mejor aún, una víctima que siga viva.

Sin embargo, esto no cambia la naturaleza básica de la persona resucitada porque, aunque está haciendo algo monstruoso y es totalmente consciente de ello, lo hace por necesidad. No puede evitarlo, lo máximo que puede hacer es tomar medidas para no devorar a sus amigos y seres queridos. Por otro lado, el Ojo de LázarO sobrealimenta su glándula suprarrenal (la encargada de producir adrenalina), lo que mejora sus reflejos y le ayuda a convertirse en el superdepredador que necesita ser; en términos de juego recibe +1 a todas las habilidades físicas y -1 a las mentales. El Ojo también deposita unos pocos huevos en el estómago, los cuales pueden salir a través de la boca del anfitrión en caso de que el anfitrión los necesite; por ejemplo, para salvar a un ser amado o para que el Ojo transforme al receptor y este obtenga poderes con los que protegerse del peligro.

El Ojo necesita alimentarse con regularidad. Al principio basta con una vez al mes, pero según pase el tiempo necesitará comer más frecuentemente. En caso contrario tendrá que recurrir a la única fuente de alimentación a su alcance, es decir, el cerebro de su anfitrión; normalmente empezará por sus recuerdos y funciones cognitivas superiores, creando una máquina de matar primitiva con +3 a todas sus habilidades físicas y -3 a las sensoriales, capaz de aplastar cráneos y arrancar entrañas con sus manos desnudas. Si sigue sin poder alimentarse, tanto el Ojo como el anfitrión mueren definitivamente.

FREET

Dificultad de invocación: Grande (+3)

Los freet son como una versión corrupta de los *ifrits* (genios). Se parecen a sapos hechos de un fuego podrido y oscuro, lo contrario al fuego purificador. Como seres hechos de energía, resulta difícil dañarlos físicamente, aunque pueden ser atacados o expulsados usando agua limpia. Un freet no tiene casillas de estrés ni consecuencias, pero puede ignorar cualquier daño a excepción de la inmersión o los golpes de agua, como el de una manguera de bomberos. El combate con ellos es como tratar de apagar una hoguera que quiere comerte el corazón y cuyos efectos contaminarán seriamente el entorno a su alrededor. Los freet suelen ser invocados con la misión de acabar con la vida de un objetivo, para lo cual cuentan con una Enorme (+4) habilidad en Pelear y Sigilo. Si tienen éxito en su ataque, infligen un aspecto de *Podredumbre ignea* en su víctima, en representación de la horrible y dolorosa infección que acabará por consumirla. Hasta que el aspecto sea eliminado, el personaje sufrirá 1 punto de estrés al día, sin posibilidad de recuperar estrés o consecuencias de forma natural. La única manera de eliminar el aspecto es destruir al freet y a todas sus crías.

Hablando de crías, el freet buscará algún fuego donde anidar. Sus huevos son como pequeñas chispas que le dan cierto mal olor al fuego. Tras tres horas este acabará por extinguirse, dando vida a varios freet sin atadura; la cantidad exacta dependerá del tamaño del fuego: de una hoguera podría nacer solo uno, pero un bosque en llamas podría llegar a producir docenas.



Dificultad de invocación: Mala (-1)

El Dandi tiene varios nombres; para invocarlo basta con decir el correcto en el lugar indicado. Sin embargo, será él quien decida cuándo aparecer. Una vez que lo hayas invocado podrá visitarte en cualquier momento que estés solo.

El Dandi es el protagonista de muchas historias, pero todas tienen un par de cosas en común. No tiene consistencia física y, aunque a menudo solo se deja ver a través de reflejos, el perfil de su sombra o de otras formas igualmente imposibles, ocasionalmente puede aparecerse como una persona normal. Es delgado, aunque su complexión física es objeto de debate, y siempre viste con elegancia, aunque con un estilo algo raro. Se aparece ante el invocador cuando este se encuentra solo, aunque no hace falta que esté literalmente solo, basta con que nadie más detecte su presencia, por lo que podría presentarse durante una fiesta u otro evento con mucha gente, lugares donde sea posible perderse en la multitud; no obstante, solo su querido invocador será capaz de verlo.

El Dandi siempre está dispuesto a echar una mano, y aunque no puede hacer nada físico para ayudar, sí sabe muchas cosas útiles. Es un pozo sin fondo de secretos, tanto arcanos como mundanos, los cuales siempre está más que dispuesto a compartir. Si bien dejará muy claro que pedirá un favor ocasional a cambio.

Los favores parecen ser cosas bastante inocentes, aunque los magos con más experiencia se han percatado de que suelen girar en torno a preservar y proteger información y rituales sobre el Vacío que de otra manera se perderían. Es raro que suela llamar directamente la atención de sus asociados sobre esos rituales, probablemente porque le beneficia que estos sigan en la ignorancia. Un favor típico es que le «presenten de manera formal», enseñándole a otra persona el nombre del Dandi. Uno siempre puede negarse a hacer un favor, tras lo cual el Dandi se disculpará educadamente para marcharse y no regresar. A menos, quizás, de que te encuentres en un gran apuro algo más tarde, en cuyo momento quizás estaría dispuesto a volver a ayudarte, aunque a un precio bastante mayor.

Para algunos simplemente es una relación un poco inquietante, un «yo te rasco y tú me rascas» y nada más. Pero la cosa se suele complicar cuando el Dandi encuentra a alguien interesante. En ese caso, se vuelve mucho más servicial y se muestra dispuesto a abrirle todas las puertas a ese personaje, puertas tras las que también hay grandes problemas. Y las soluciones a esos problemas serán cada vez más y más perniciosas, hasta que lo único que desees es ponerle fin a la situación.

Por supuesto, el Dandi está más que dispuesto a ayudarte. Lo que sucede a continuación, nadie sabe.



MAGIA

AMANITA MINOSA

Dificultad de invocación: Grande (+3)

La amanita minosa es una seta llamativamente fea, de unos treinta centímetros de alto y cubierta de pústulas. Si la dejas un rato en tu mano aparecerá una pústula similar sobre tu piel. No es un proceso doloroso, pero sí desagradable. Si colocas esa mano sobre una persona enferma, o sobre ti mismo, esta sanará al mismo tiempo que la pústula se cierra, tras lo cual nacerá una pequeña amanita minosa en el dorso de tu mano. Esta puede ser extirpada (dolorosamente) y plantada, llegando a alcanzar el tamaño de la amanita original. Mientras la amanita siga plantada y sana, la enfermedad que absorbió irá remitiendo hasta desaparecer, aunque la salud de todas las amanitas posteriores dependen del estado de la primera y original.

Las malas noticias: la enfermedad seguirá su curso dentro de la amanita, así que en caso de regresar lo hará de forma virulenta y acompañada de todos los avances que se hayan dado en la enfermedad hasta ese punto, con terribles y llamativos efectos.

La amanita también puede curar heridas y sanar lesiones traumáticas, aunque es algo más difícil. El personaje curado da la apariencia de encontrarse bien, pero internamente la «cura» es una especie de tumor fúngico y esponjoso de color amarillo que sirve a modo de sustituto del órgano, tejido y miembro dañado. Este tumor no es directamente perjudicial, a menos que sustituya tejido cerebral, en cuyo caso las consecuencias son impredecibles (y frecuentemente negativas). Sin embargo, aquellos curados de esta forma generan de forma constante esporas de donde nacen setas que, si bien son mundanas, también son venenosas y aceleran el declive general causado por la amanita minosa.

La mera presencia de la amanita es nociva, no para el invocador, sino para el área circundante. Una sola no es peligrosa; quizás la gripe en esa ciudad sea más grave, pero nada que llame realmente la atención. Sin embargo, con cada seta adicional la cosa empeora. Por último, si alguien muere mientras disfruta de los beneficios de la amanita (es decir, mientras su enfermedad está curada), nacerá otra nueva amanita sobre tu tumba.



Variantes y opciones

MANTENERLO BAJO CONTROL

Entonces, si el Vacío es tan peligroso, ¿cómo es que aún estamos aquí? Tarde o temprano algo va a pasar a este lado, multiplicarse de forma exponencial y arrasar con el planeta. Son simples matemáticas.

Hay varias teorías, todas ellas posibles.

Primera, el propio mundo se resiste a aceptar la presencia del Vacío. Las heridas sanan con el paso del tiempo, las viejas invocaciones se desgastan por el exceso de uso... a pesar de sus continuos intentos de entrada, hay una tendencia estable a impedirle el paso al Vacío.

Segunda, el mundo no solo pertenece a los humanos. En una ambientación mágica esto podría suponer que las hadas, espíritus o incluso dioses toman las medidas necesarias para detener las incursiones más graves. Pero incluso en un mundo razonablemente moderno lo anteriormente dicho sigue siendo cierto. Ese enorme cerebro del que los humanos están tan orgullosos también es la razón de que seamos vulnerables a tantos tipos de ataques. Una criatura capaz de vaciar tu alma y provocar que sientas ansias de devorar carne humana con la que llenar el Vacío puede ser absolutamente devastadora para la población de una pequeña ciudad, pero para un coyote o un lobo no es más que un bicho que sabe raro. A los animales les impresionan menos los dilemas y peligros existenciales. Resultaría embarazoso contar el número de veces que el mundo se ha salvado gracias a una rata o una araña con hambre.

Por último, puede que haya gente que se dedique activamente a luchar contra el Vacío. Erradicar todo lo relacionado con un ritual es difícil, pero no imposible, y reúne los elementos necesarios para una buena guerra secreta. La necesidad de controlar y destruir información al tiempo que mantiene intactos tus conocimientos y capacidad de reacción precisa de un equilibrio difícil de mantener. Pero también es el tipo de material del que pueden nacer grandes historias.



TU PROPIO SISTEMA

Ahora que has visto varios ejemplos diferentes tienes la oportunidad de diseñar tu propio sistema de magia. Debería ser un proceso sencillo; es más, es una de esas cosas que al principio parecen complicadas pero que cuanto más lo haces más fácil te parece, hasta que llegas a un punto en el que te sale tan natural que no entiendes por qué te resultaba difícil. Sea cual sea el momento en el que te encuentres, esperamos poder ofrecerte algún tipo de ayuda.

Equilibrio

Lo primero es que olvides tus ideas sobre el equilibrio. Es un concepto importante, pero no con la definición que suele manejarse. El equilibrio no es algo abstracto, es una parte concreta del juego y que debería ser examinado a través de ese prisma. A la inversa, no existe el desequilibrio, solo los contextos que lo hacen posible. Una magia que convierta a un personaje en un dios omnipotente podría parecer que está descompensado, pero si todos los personajes lo tienen podría ser el punto de partida de una partida realmente entretenida. Lo principal es el contexto.

Así que, ¿cómo puedes equilibrar los poderes mágicos que diseñes? Teniendo en cuenta tres cosas: el equilibrio entre personajes, el de la ambientación y el del juego.

El equilibrio entre los personajes

Cuando estés diseñando un sistema de magia tendrás que elegir entre una de estas dos opciones:

- Solo algunos personajes van a usar la magia.
- Todos los personajes van a usarla.

Si estás diseñando un sistema de magia que solo van a usar algunos personajes, necesitarás pensar en cómo va a contrastar con las demás cosas que los personajes pueden hacer y en lo que tendrán que sacrificar para conseguir ese poder. Esto significa, en su vertiente más simple, que debes tener una respuesta convincente a la pregunta: «¿Hay alguna razón para no hacerme un mago?».

Los *Llamatormentas* se diseñaron con ese concepto en mente. La razón por la que no te harías un mago es porque necesitas pagar un hueco de habilidad y un aspecto a cambio, y como su uso está casi limitado al combate, el precio hará que te lo pienses dos veces. También hay que tener en cuenta que el sistema presupone la existencia de armas y armaduras. Si estas no existieran, *Llamatormentas* sería una habilidad de combate mucho mejor que las demás y no habría razón para no comprársela.

Date cuenta de que el truco para lograr el equilibrio proviene de otra parte del juego. Esto ilustra algo importante sobre la armonía dentro del grupo: el objetivo es asegurarse de que todos los jugadores permanezcan activos e involucrados. Si haces que una parte del juego sea mucho más atractiva que el resto, resultará lógico que los jugadores vayan en esa dirección, en cuyo caso tendrás que aceptar y apoyar esa tendencia o encontrar otras alternativas para hacerse personajes igual de atractivos.

Si optas por lo contrario, por asumir que todos los personajes van a usar la magia, no tendrás límites. Para empezar, el riesgo de que un jugador le haga sombra al resto habrá disminuido. Los *Seis visires* se diseñaron de esta manera y es una opción que

ilustra las virtudes y peligros de esa estrategia. Las habilidades del sistema son tan poderosas que si solo las tuviera un único personaje de la partida este acumularía una monstruosa cantidad de atención sobre sí mismo, pero como todos pueden tener unos niveles de poder parecidos, no existe ese peligro. Sin embargo, al ser poderes tan potentes y diversos, se ha puesto especial cuidado en que ninguno de ellos domine la partida.

Ninguna opción es mejor que la otra. Normalmente será la lógica de tu sistema de magia la que deje claro si va a ser algo para todos o solo algunos. Eso es algo que deberías tener claro cuando seas tú quien lo diseñe. Un sistema que intente hacer ambas cosas estará pidiendo a gritos que abusen de él y producirá resultados inconsistentes.

El equilibrio de la ambientación

El concepto de equilibrio de la ambientación puede parecer extraño, pero resulta fundamental a la hora de diseñar un buen sistema de magia porque el diseño de magia condiciona el diseño de la ambientación. Con las reglas de magia estarás dejando claro cómo funciona el mundo, así que tienes que diseñarlas teniendo eso en cuenta. Algunas de las preguntas que debes tener en cuenta son:

- ¿Quién puede usar la magia?
- ¿Cuántos hay que la usen?
- ¿Cómo de hábiles o poderosos son?
- ¿Qué tipo de impacto tiene la magia sobre el papel de aquellos que la poseen?
- ¿Cuáles son los resultados sobre la ambientación de un uso normal de la magia?
- ¿Cuáles son los resultados sobre la ambientación de un uso a gran escala de la magia?

Obviamente, cuanto más estricto sea tu control sobre la magia, menos tendrás que preocuparte por estas cosas, pero entonces correrás el riesgo de que la magia parezca simplemente parte de la decoración de la ambientación en vez de una parte real de esta. Además, cuanto más pienses en las ramificaciones lógicas de la existencia de esa magia, mejor podrás encontrarle un equilibrio, en todos los sentidos de la palabra.

La magia de *Invocadores de Vacío* es un magnífico ejemplo de equilibrio entre un sistema y su ambientación. Fíjate que hay muy pocas consideraciones mecánicas en esa magia; casi todo son elementos de ambientación, tanto en términos de la conducta de los usuarios como en el impacto de su poder. Cualquiera puede usar la magia, así que los usuarios se ponen trabas entre ellos para dificultar el acceso, escondiendo información sobre sus técnicas y capacidades. Las consecuencias de este tipo de magia son bastante horribles, aunque es posible mantenerlas a raya mediante la suerte o los buenos propósitos. Cambia eso y estarás cambiando su naturaleza.

Consejo para profesionales: ¿Quieres darle vida a tu idea para una partida? Mira las respuestas que diste a las preguntas sobre el equilibrio de la ambientación, cámbialas y mira a ver qué sucede. Por ejemplo, en *Invocadores de Vacío* no hay, por defecto, poderes con efectos a gran escala, ¿pero y si cambiaras eso? ¿Y si algo se comiera Manhattan, algo tan enorme y horrible que no pudiera taparse o esconderse? ¿Cómo cambiaría eso las cosas?



El equilibrio del juego

Este viene en gran parte del equilibrio entre jugadores, pero también depende de cómo la magia condicione la partida. Algunos juegos con este tipo de sistemas se centran casi por completo sobre los propios poderes, como las partidas de superhéroes o las de magos al estilo de *Ars Magica*. Hay otros juegos, como los clásicos de fantasía o los de horror, que simplemente incorporan la magia como una parte más de las reglas. Decide qué tipo de sistema es el tuyo y ajusta sus poderes de forma apropiada.

A un nivel más práctico y mundano, préstale atención a cómo funciona realmente tu sistema en mesa. Si las reglas requieren una buena parte de tu atención (porque hay muchas tiradas, por ejemplo), es bastante probable que esté robándole mucho protagonismo a los jugadores que no usan magia. Aunque un buen director de juego podría salir airoso de esta situación, es mejor no tener que llegar a ese punto.

AYUDAS Y RECURSOS

Lo que sigue es una variedad de componentes de sistemas de magia por terminar. Algunos tratan sobre maneras de generar poder, mientras que otros lo hacen sobre sus posibles efectos y resultados. A la hora de crear tu propio sistema puedes desguazarlos para aprovechar las diferentes partes, remezclarlas o diseccionarlas para ver cómo funcionan.

Límites

Canalización

Añade «Canalizar» como habilidad de magia. Cuando quieras hacer algo empleando la magia, usa la habilidad de Canalizar para reunir maná (es decir, poder) y soltarlo antes de que te explote en la cara. Esto se hace con una acción de crear una ventaja, en concreto creando un aspecto llamado *Poder invocado*. Cuando llegue el momento de lanzar el hechizo (presumiblemente en la siguiente acción) haz una tirada con una habilidad Mediocre (+0), pero usa cualquier bonificador obtenido durante el paso de creación de ventajas; este suele ser un +2, +4 o +6 acumulado gracias a diferentes invocaciones gratuitas, quizás tras haber pagado un punto de destino. Por ahora está claro: generas maná y generas un efecto. Ahora vamos a complicarlo un poco más:

- Si quieres lanzar el hechizo en una acción necesitas usar un aspecto (ya sea gratis o gastando un punto de destino), pero tendrás que renunciar al bonificador de +2. Esta opción hace que los lanzamientos rápidos sean un negocio arriesgado, pero puede que haya alguna proeza que te permita hacerlo gratis.
- La dificultad para canalizar es Mediocre (+0), mientras que la de lanzar el propio hechizo depende de este mismo. En ambos casos, un resultado peor que Normal (+1) significa que has perdido el control sobre el poder. El personaje recibe un estrés mental igual a la diferencia entre la tirada y 0.
- Regla opcional (Quemar vitalidad): El mago puede aceptar, por adelantado, sufrir una consecuencia como parte de la tirada. En ese caso, marca la casilla de consecuencia y súmala a la tirada de magia un bonificador igual a la cantidad de estrés que esa consecuencia sea capaz de absorber.
- Otra regla opcional: Si quieres que el momento de riesgo sea la canalización en vez del lanzamiento, haz que el jugador del mago elija un nivel de éxito, desde Bueno (+2) a Épico (+7), y pídele que realice una acción de superar contra la dificultad escogida. Si se queda corto, sufrirá un estrés igual a la diferencia entre su tirada y el nivel de éxito elegido. Si tiene éxito, usará ese nivel de éxito para la tirada de lanzamiento del hechizo. La regla sobre la necesidad de tener un aspecto o proeza para poder lanzar rápidamente un hechizo sigue en vigor, así que le interesará generar un impulso, comprar una proeza o tener a mano un punto de destino para ese fin.



Puntos de maná

Podrías cambiar el funcionamiento de las reglas de recuperación de un sistema donde haga falta gastar puntos de destino para hacer algo mágico. Cada vez que un jugador decida reducir su recuperación en uno, compénsalo dándole al personaje un punto de maná (PM). Los puntos de maná se recuperan de la misma forma que los puntos de destino y pueden servir para alimentar hechizos o mejorar habilidades mágicas pero, aparte de eso, no pueden usarse como si fueran puntos de destino.

Los aspectos «mágicos» pueden generar puntos de maná en vez de puntos de destino cuando se usan como limitaciones rituales. El tipo exacto de limitaciones depende de la naturaleza de la magia, pero pueden incluir cosas como rezar cada día o renunciar al uso de armaduras.

Si el sistema de magia usa muchos puntos de maná podrías aumentar los puntos recibidos a cambio de recuperación, pasando, por ejemplo, a una proporción de 2 o 3 por cada punto de maná.

Magia de sangre

El personaje puede generar un punto de maná por cada punto de estrés físico que sufra voluntariamente. De igual forma, cualquier consecuencia física que incluya la pérdida de sangre proporciona tantos puntos de maná como su valor de absorción (por ejemplo, una consecuencia leve generaría 2 puntos de maná). Los puntos de maná estarán disponibles hasta que se gasten o hasta que se recupere el estrés o la consecuencia que les dio origen.

Préstamo de poder

Los humanos tienen la capacidad de manipular magia, pero son incapaces de crearla, por lo que necesitan extraerla de otros sitios, como una cosa o un lugar de poder. Pero esas fuentes de poder tienen su precio. En este sistema, el término «magi» se usa de forma genérica para representar a los que usan ese poder, pero también podrían llamarse sacerdotes, místicos, druidas, paladines o cualquier otra cosa que resulte apropiada para la ambientación.

En todos los casos que vienen a continuación, las fuentes de poder tendrán más consistencia si se las empareja con un aspecto. Las fuentes de poder sin aspecto corren mucho mayor riesgo de ser ignoradas al antojo del director de juego.

Los **objetos de poder** pueden contener una pequeña cantidad de maná, pero deben estar en contacto con la mano y usarse al mismo tiempo que se conjura el hechizo. La gran mayoría son baratijas o componentes desechables que se vuelven inservibles tras consumirse su carga. Para crear uno de estos objetos hace falta un día de trabajo en un entorno adecuado (un laboratorio para un alquimista, un bosque para un druida, etcétera), pagar un precio moderado y superar una dificultad Enorme (+4). Un éxito imbuye al objeto con 1 punto de maná, mientras que un éxito crítico lo hace con 2 puntos de maná. Un personaje solo puede mantener activos tantos objetos de poder como nivel tenga en su habilidad mágica. Y sí, esto significa que robar los focos de un magi rival y esconderlos es una muy buena forma



de arrebatarle su magia. También es posible crear objetos más poderosos, capaces de regenerar su energía diariamente. Hacerlo requiere un mes de trabajo y afrontar un coste y dificultad mayores. Un mago solo puede mantener uno de esos objetos, por lo que en caso de robo el daño es aún mayor.

Los **lugares de poder** proporcionan maná a aquellos que están sintonizados con el sitio, según las reglas específicas de cada lugar. Lo más normal es que proporcionen un solo punto de maná al amanecer de cada día, el cual se desvanece a la mañana siguiente. Sin embargo, hay lugares con beneficios o limitaciones especiales. Por ejemplo, en el primer caso podría dar 1 punto de maná extra, o permitir que el mago sintonizado tenga una reserva de 3 puntos de maná, o que pueda respirar bajo el agua; en el segundo podría limitar el uso del maná a hechizos de fuego, disipar todos los puntos de maná acumulados si se mata una gaviota, etcétera.

Una vez el personaje esté sintonizado con el lugar, el beneficio seguirá activo de forma indefinida, aunque muchos lugares dan ventajas extra si el personaje se encuentra físicamente presente en el sitio, ventajas normalmente relacionadas con una mayor velocidad de producción de maná. Sin embargo, lograr vincularse con un sitio puede resultar bastante complicado.

Los lugares de poder son buscados con ansia por otros magi y seres mágicos, por lo que suelen tener un propietario con un interés particular en el sitio, especialmente porque la mayoría de lugares de poder tienen un límite de usuarios. Pero incluso sin tener en cuenta a esos guardianes, la manera de sintonizar no suele ser obvia, por lo que es necesario aprender o investigar el método.

También es posible romper el vínculo de otra persona con el lugar. Para ello primero hay que sintonizar con el sitio y después ocupar su «espacio» (si el lugar tiene un límite de capacidad) o cortar conscientemente su conexión. Los detalles cambiarán según el sitio.

Como consecuencia de todo esto, los lugares de poder no solo resultan algo muy valioso para un mago, sino que también son parte del mundo político y económico sobrenatural. A nadie le gusta tener que pasarse todo el rato protegiendo sus lugares de poder, pero todos quieren estar sintonizados con tantos sitios como les sea posible; el equilibrio entre esas dos cosas es la razón de ser de muchos cónclaves de magos.

Los **seres de poder** tienen beneficios y condiciones parecidos a los de los lugares de poder, pero sin intermediarios. El magi hace un pacto con el ser, acepta seguir sus reglas y obtiene cierta cantidad de poder (y probablemente otros beneficios) a cambio de permitir que el ser pueda supervisar en cualquier momento su uso del poder y estar en constante conexión con el magi. Una conexión que es bien posible que use para futuros pactos.

La naturaleza exacta de los seres de poder puede variar: dioses, espíritus, animales tótem, reyes feéricos, demiurgos matemáticos... hay seres de poder de casi cualquier tipo. El truco con estos seres es dar con la manera de comunicarse con ellos. Con algunos resulta fácil, pero en otras ocasiones hace falta desenterrar oscuros secretos.

Nada impide que un magi cierre pactos con varios seres, al menos mientras no haya conflicto entre ellos. Aunque de llegar a haberlo, el jugador descubrirá que incumplir un pacto tiene su precio.

Efectos

Muchos de estos efectos hacen referencia a una tirada de magia, pero no te lo tomes al pie de la letra; no es imprescindible que haya una habilidad de magia, pero sí que elijas una habilidad para que sea la que se encargue de controlar la magia.

¿Qué hay en la chistera?

Da igual si la chistera es mágica o si es su dueño quien tiene poderes, lo que importa es que cuando mete la mano, saca algo de su interior. El funcionamiento es simple:

Efecto 1: El personaje puede, sin coste alguno, sacar objetos interesantes pero inútiles. Si se gasta una acción en esto, puede obtener un bonificador de +1 en su próxima acción a cualquier tirada relacionada con un hechizo.

Efecto 2: El personaje puede, a cambio de 1 punto de maná, sacar algo útil pero normal, como un arma o la herramienta necesaria para el trabajo. Estos objetos simplemente permiten que se puedan usar otras habilidades en tiradas posteriores.

Efecto 3: El personaje puede, a cambio de 2 puntos de maná, sacar algo grande, peligroso o extraño con el que podrá usar su habilidad de magia para sustituir cualquier otra habilidad, siempre que pueda describir cómo usar el objeto físicamente para ayudarse en la tirada. Por ejemplo, un martillo gigante podría servir para atacar, un muelle para saltar, un nube de humo para moverse sin ser detectado, etcétera. Si no es la primera vez que usa ese truco, la tirada se penaliza con un -2.

Efecto 4: El personaje puede, a cambio de 3 o más puntos de maná, sacar una criatura o autómatas capaz de actuar con independencia. Este extra tendrá habilidades: el lanzador puede elegir la forma de la criatura y su habilidad principal, pero el director de juego elige todas las habilidades secundarias según se vayan necesitando. La mejor habilidad de una criatura creada con 3 puntos de maná será de nivel Bueno (+2); cada punto de maná adicional subirá el nivel en uno. Una vez decidido el nivel, el lanzador hace una tirada de dificultad igual al nivel de la criatura. Si falla, la criatura sigue apareciendo, pero acompañada de un número de complicaciones inesperadas igual al margen por el que se falló. Una o dos complicaciones pueden ser molestas, pero con tres o cuatro es probable que se produzca un peligro incontrolado u otro gran problema.

Efecto 5: El personaje puede gastarse todos los puntos de maná que le queden (con un mínimo de 1) para hacer una extracción «a ciegas» y sacar algo enorme, dramático y que (de un modo u otro) suponga el final de la escena, aunque será el director de juego el que determine los detalles exactos. Cuando esto suceda, el director de juego tirará en secreto un único dado. Si sale un **+**, la resolución favorece a los personajes: un torbellino se los lleva a lugar seguro, sus enemigos se transforman en ranas, etcétera. Si sale un **=**, la resolución perjudica a los personajes: la situación empeora, se quedan paralizados, etcétera. Y si sale un **-**, la escena cambia radicalmente, aunque no necesariamente a mejor ni peor: los monstruos se transforman en otro tipo de monstruos, las paredes se convierten en chocolate, etcétera.



VARIABLES

Aunque lo tradicional es el sombrero, no hay razón para que no pueda ser una capa, una bolsa o algo parecido.

También es posible usar este sistema para representar grandes criaturas artificiales llenas de reluciente energía, del tipo que aparecen en los cómics. En ese caso elimina el efecto 5, el bonificador del efecto 1 y haz que un fallo en el efecto 4 consuma más puntos de maná.

Para hacerlo más épico, podrías reducir el coste de los efectos 2 y 3 en un nivel. Esto convertiría a la magia en una habilidad con la que se puede hacer casi todo, pero podría valer para algunas ambientaciones como las partidas de superhéroes.

Con un par de retoques estéticos también podría ser un sistema excelente para gestionar ciertos *gadgets*, especialmente las herramientas poco definidas y buenas para todo, incluso las que son especialmente fantásticas. En este caso, la manifestación física se sustituye con la manipulación del *gadget* y el farfuleo de términos pseudotecnológicos. El efecto 0 es un despliegue de descargas electrónicas aleatorias; el efecto 1 no cambia, pero el efecto 3 permite convertir la «magia» en una superherramienta que sirva para hacer cualquier cosa que pueda hacerse con las herramientas presentes. El efecto 4 solo se aplica cuando hay una máquina que poder dominar (como un robot o una grúa), mientras que el 5 se resuelve básicamente fuera de partida a menos que al director de juego realmente le gusten las escenas de «¿Qué pasaría si aprieto todos los botones?».

Las Seis Blasfemias

En contra de lo que pudiera parecer, en realidad las Seis Blasfemias son los nombres de los seis príncipes más importantes del infierno. Aunque ni la tinta ni la palabra son capaces de abarcar todo el poder de sus nombres, cada uno tiene un símbolo representativo capaz de otorgar una fracción de su oscuro poder. Este poder es fácil de usar, puesto que solo hace falta grabar ciertas marcas sobre la piel viva, bien mediante un tatuaje, un hierro al rojo vivo o con cortes y cicatrices; sin embargo, el conocimiento sobre dichas marcas está envuelto en un velo de misterio. Se rumorea que solo los propios demonios están al tanto del mismo, y que se hacen pasar por mortales para compartir su saber con la esperanza de robarles el alma a sus víctimas. Las Blasfemias tienen muchos nombres, la mayoría imposibles de poner por escrito, así que vamos a usar los más comunes (aunque puede que en otros lugares se les conozca de otra forma).

Flecha permite al marcado teleportarse como un rayo de luz hasta una distancia máxima de unos 30 metros (unas 3 o 4 zonas). El cuerpo del personaje necesita ser capaz de moverse por el recorrido, así que aunque la teleportación no tiene que ser una línea recta perfecta, no podrá atravesar una pared o una reja y se detendrá al poco de impactar contra un obstáculo. Basta con dar un paso para activar el poder, por lo que un personaje podría cubrir grandes distancias combinando varios «saltos». Cada teleportación cuesta 1 punto de maná.

Piel de hierro proporciona protección frente al daño físico. El personaje puede, tras recibir daño físico, gastar puntos de maná para obtener una armadura igual a la cantidad gastada. Además, si el personaje tiene tiempo para prepararse a recibir el golpe, puede gastar 3 puntos de maná y blindarse e ignorar todo el daño. Aunque este poder no resulta útil en combate, sí puede servir para (por ejemplo) resistir una caída desde gran altura o el hacha de un verdugo. Pero cuidado, la protección solo dura un instante, así que aunque podrías resistir el impacto de un tren, eso no te ayudará a aguantar el posterior aterrizaje cuando caigas sobre los raíles o, aún peor, salir con vida en caso de ser arrastrado bajo las ruedas del tren.

Boato te da, a cambio de 1 punto de maná, el poder de comunicarte con un cadáver en suficiente buen estado como para ser capaz de hablar, aunque convencer al muerto de que haga otra cosa que no sea gritar será problema tuyo.

Jinete permite que el personaje se gaste 1 punto de maná para «saltar» al interior de la mente de cualquier mamífero en su línea de visión. Aunque no podrá controlar sus acciones ni acceder a sus pensamientos, tendrá acceso a sus sentidos y podrá «cabalgarlo» durante unos dos minutos. El jugador puede gastar un punto de maná adicional para saltar a otro objetivo en su línea de visión, lo que le permite alargar la cabalgata otros dos minutos, y así mientras le queden puntos de maná. Mientras tanto, el cuerpo del personaje permanece con la mirada perdida en el vacío, indefenso ante cualquier ataque.

Vista permite la percepción de fenómenos sobrenaturales, aunque de forma un poco errática. Cuando haya magia presente el personaje siente un cosquilleo y puede gastar 1 punto de maná para obtener más detalles sobre la situación. Vista también puede proporcionar visiones o sueños proféticos, aunque suelen ser más perturbadores que útiles.



Terror genera, a cambio de un 1 punto de maná, un aura de terror alrededor del personaje. Dicha aura dura toda la escena y permite que los ataques del personaje inflijan daño físico o mental, según prefiera. Los animales con cualquier grado de instinto de supervivencia no entrarán en la zona y harán cualquier cosa por salir. A cambio de un punto de maná más, el personaje puede mirar a los ojos de un objetivo inteligente y usar la intimidación para crear un aspecto de *Miedo a [Personaje]* sobre él. Si tiene éxito, puede invocar ese aspecto gratis durante el resto de la escena.

Si al personaje no le quedan suficientes puntos de maná para usar un poder, puede hacerlo a riesgo de perder su alma. Elige un aspecto y subráyalo: el personaje recibe los puntos de maná que le hagan falta, pero el aspecto queda manchado. A efectos de partida, eso significa que cada vez que aparezca el aspecto tendrá un matiz oscuro; y a nivel mecánico, que cuando sea forzado no producirá puntos de destino, sino puntos de maná. Estos aspectos manchados pueden provocar, ocasionalmente, un forzado oscuro, por lo que el poder proveniente de la mancha lleva aparejado un gran riesgo.

VARIABLES

Es posible obtener marcas más poderosas, aunque es mejor no hablar del precio que hay que pagar por ellas.

Flecha: A cambio de 2 puntos de maná, puedes incrementar el alcance hasta donde llegas a tu vista.

Piel de hierro: Tus manos desnudas son como armas de metal. Además, el personaje puede sumar +2 por punto de maná gastado a cualquier acción que requiera el uso de la fuerza bruta.

Boato: El personaje puede gastar 3 puntos de maná para animar, durante una escena, un cadáver en suficiente buen estado físico. El muerto podrá seguir instrucciones sencillas, y aunque no es gran cosa, en combate es bastante asqueroso y escalofriante.

Jinete: A cambio de 3 puntos de maná, el cuerpo del personaje puede desaparecer y reaparecer detrás del último objetivo que haya cabalgado.

Vista: El personaje puede pagar 1 punto de maná para descubrir algo secreto sobre una persona o cosa. No hay garantía de que sea lo que le gustaría saber y solo puede emplearse una vez sobre un mismo objetivo.

Terror: El personaje puede gastar 1 punto de maná adicional (para un total de 2 puntos de maná) e incrementar la intensidad de su aura de terror. Ahora, cada vez que ataque también provocará una cantidad de daño mental igual al daño físico que inflija.

FRAGMENTOS DE PODER

Digamos que tienes una idea para un sistema de magia que puede explicarse con palabras normales y que más o menos sabes cómo va a funcionar en mesa. Ahora toca empezar a pensar sobre mecánicas y cómo meter tu sistema en el juego.

Una primera advertencia: no te sientas obligado a resolver cada problema con una mecánica. Si tu sistema de magia es fácil de describir y se entiende con claridad, puede que no necesite nada más que una o dos habilidades para representar la capacidad de usarla. Ten cuidado con añadir mecánicas sin más; el resultado final será mucho mejor si antes de solucionar un problema te aseguras de que este existe.

Cuando realmente necesites una mecánica nueva hay dos cosas que debería tener (o, al menos, tener en cuenta): un **resultado** y un **límite**.

El resultado es algo obvio: por ejemplo, quieres que se puedan lanzar bolas de fuego. El efecto incluye cosas como la forma de lanzamiento, su tamaño, el daño que hacen, etcétera. El límite es menos emocionante pero de mayor importancia porque determina por qué no vas a querer pasarte el día tirando bolas de fuego.

Es importante que te des cuenta de que el efecto quizás no exista en un único apartado de las reglas; a menudo estará entremezclado con otras reglas, lo que resulta fácil de pasar por alto si no te paras a pensarlo (aunque también te parecerá obvio una vez te des cuenta).

Los sistemas de magia suelen construirse con una serie de límites que sirven como marco para los resultados. Dicho de otro modo, las limitaciones son un conjunto de reglas que controlan cómo y cuándo se puede usar la magia, los hechizos que se conocen, con cuánta frecuencia se pueden lanzar, quién puede usarlos, etcétera. En cambio, las reglas para los resultados (por ejemplo, destruir algo con una bola de fuego) suelen ser reglas individuales y más pequeñas, restringidas a ese hechizo en particular y a los de su tipo.

Aunque puede parecer una diferencia muy compleja, si vas a diseñar tu propio sistema de magia es algo que deberías tener claro. Las reglas de resultados te dan muchísimo poder y flexibilidad a la hora de diseñar tu sistema porque te permiten elegir el eje de cambio.

Por ejemplo, veamos el clásico sistema donde hay que memorizar los hechizos antes de poder lanzarlos. El límite controla la frecuencia y los hechizos que puede lanzar un personaje, mientras que el resultado son los conjuros individuales. Esto permite que haya mucha versatilidad, porque se pueden cambiar las limitaciones sin cambiar los resultados (quizás introduciendo otra clase de personajes que obtiene los mismos hechizos a un ritmo diferente) o cambiar el resultado sin cambiar las limitaciones (poniendo y quitando hechizos con diferentes efectos).

No es difícil cambiar resultados. Cambiar un hechizo por otro es algo sencillo y una manera estupenda de hacer la partida más interesante. Cambiar las limitaciones es algo mucho más serio, lleno de posibles consecuencias inesperadas. También es el sitio donde realmente se puede modificar un sistema. Y lo que quizás sea más importante, cuando entiendas esta diferencia sabrás cómo construir un sistema de magia completamente nuevo cambiando solo una de las dos cosas, en vez de tener que reconstruirlo partiendo de cero.

Límites

Los límites suelen ser de dos tipos, de uso y de oportunidad. Los **límites de uso** condicionan quién puede usar la magia, mientras que los **límites de oportunidad** están relacionados con cómo y cuándo puede utilizarse.

Lo primero que tienes que pensar cuando diseñas un sistema de magia es quién puede usarlo. Puede que la respuesta sea que en tu ambientación «cualquiera» pueda usar magia, pero incluso en ese caso vas a necesitar alguna forma de reflejarlo. Límites de ambientación aparte, la puerta de entrada al uso de la magia suele adoptar una o más de las siguientes formas:

- Una habilidad nueva
- Un aspecto específico
- Una proeza
- Un coste en puntos de recuperación
- Una oportunidad
- Un coste en recursos

PROEZAS Y RECUPERACIÓN

Fíjate que cuando hablamos de proezas y recuperación lo hacemos como si fueran dos cosas diferentes. Aunque el sistema por defecto diga que una proeza cuesta un punto de recuperación, eso no es más que una de tantas posibilidades. La verdad es que son dos cosas distintas y que, si vas a crear tu propio sistema, tienes toda la libertad para enfocarlas de forma diferente.

Esto te abre un mundo de posibilidades en lo que se refiere a la definición de proeza. Una proeza no es más que una pequeña regla o excepción a las reglas, y si bien el sistema básico limita su número y naturaleza mediante un coste en recuperación, nada te impide ignorar esa estructura. Por ejemplo, tanto *Llamatormenta* como los *Seis Visires* dan un montón de proezas a cambio de un punto de recuperación, lo que básicamente es un descuento para comprar un paquete de proezas que comparten tema.

Habilidad nueva

Aunque parezca la opción menos costosa, ten en cuenta que añadir una habilidad «mágica» supone renunciar a otra habilidad, así que se compensa por otro lado. Es posible incluir la magia dentro de una o más habilidades ya existentes, pero si lo haces es probable que vayas a pedir algún otro coste.

Aspecto específico

Exigir un aspecto específico es a la vez algo muy poderoso y muy trivial. Obviamente, un aspecto dice mucho sobre el personaje, pero a menos que tenga que ser especialmente aburrido (¿y por qué querrías hacer eso?) tampoco es un precio muy alto.

Lo que no quiere decir que exigir un aspecto no tenga sentido. A menudo la magia tiene un componente de ambientación, por lo que el aspecto sirve para fortalecer fragmentos de esa ficción. Los aspectos también pueden usarse para ilustrar cuál de las posibles maneras de hacer magia se ha elegido, especialmente si va a ser una partida donde esperas que todos tengan algún tipo de magia. En este caso, los aspectos no son tanto un coste como una manera estupenda de señalar las diferencias entre personajes.

Proeza

Las proezas son una manera buena y evidente de pagar por el derecho a usar magia. Al igual que los aspectos, se pueden usar diferentes proezas para permitir el uso de diferentes estilos de magia. Por ejemplo, si vas a usar un sistema de magia con puntos de maná, las proezas podrían representar las diferentes formas posibles de generar ese maná.

Evidentemente, como las proezas también pueden ser el resultado de un sistema de magia, habrá oportunidades para interacciones complejas. Es perfectamente posible crear un sistema de «árbol» en el que haya proezas que funcionan como prerrequisito para otras proezas. Este tipo de sistema es divertido, pero también es laborioso de construir.

Coste en puntos de recuperación

Probablemente, la recuperación es el coste más serio y el que puede tener más consecuencias, especialmente cuando te planteas qué ocurre al perder recuperación.

Al introducir el concepto de recuperación en **The Dresden Files: Juego de Rol** teníamos dos objetivos en mente: permitir que hubiera personajes con muchos niveles diferentes de poder, dependiendo de la libertad que estuvieran dispuestos a sacrificar, y subrayar que la línea que separa al ser humano del monstruo es bastante fina y que es posible ser devorado por tu propio poder (es decir, quedarse en cero de recuperación). Llegar a cero puntos de recuperación no tiene que significar siempre lo mismo, la clave está en la voluntad que pierdes. Mecánicamente, un personaje con recuperación cero solo puede hacer aquello que sus aspectos determinen.

Las posibles consecuencias de esa pérdida de voluntad van a ser una parte implícita de ese sistema de magia. Por ejemplo, el personaje podría morir al llegar a cero de recuperación, o aún mejor, podría ser consumido por su ansia de poder; ese tipo de personajes son estupendos como villanos u obstáculos en el camino.

El pero está en que si bien el coste debería parecerse al peligro de bajar por una pendiente resbaladiza, en la realidad no es así. Llegar a recuperación cero durante una partida es algo que básicamente solo sucede cuando el jugador lo decide (por ejemplo, porque quiera retirar al personaje). Si te parece bien, perfecto, pero si realmente quieres que sea un peligro durante la partida, vas a tener que encontrar una manera de que esa decisión aparezca más a menudo.

En un sistema donde cada aspecto mágico reduce la recuperación en uno pero aumenta los puntos de magia, podrías decidir que un personaje puede (en cualquier momento) «vender» uno de sus aspectos y convertirlo en mágico, incrementando por tanto sus puntos de magia. Además, en el momento en que esto suceda, el medidor de estrés y las reservas de magia del personaje se recuperan por completo. Ahora sí habrá una razón llegar a cero puntos de recuperación durante la partida; por ejemplo, cuando el personaje se deja seducir por el poder a fin de vencer en una lucha imposible.

Oportunidad

Un tipo interesante de límite de efectos es que el acceso esté limitado, que dependa de una oportunidad apropiada. La definición de oportunidad puede ser muy variada, pero hay dos categorías principales:

Las **oportunidades narrativas** son las que dependen de la ambientación del juego. Los hechizos solo se pueden lanzar en ciertos sitios o lugares, o como respuesta a ciertos eventos. Este es un rasgo característico en muchas historias de terror, donde hay seres que solo pueden invocarse «cuando las estrellas están alineadas».

Las oportunidades narrativas suelen funcionar más como ganchos de historia que otra cosa, porque encauzan la partida hacia esas oportunidades. Si los muertos pueden volver a la vida en el Regazo de Shialla, habrá una buena razón para ir a ese sitio. Si el Señor Oscuro solo puede ser invocado en las Llanuras Sangrientas durante un eclipse lunar, ya tienes una aventura prácticamente escrita.

Sin embargo, las oportunidades narrativas son bastantes restrictivas para los jugadores y dificultan mucho el acceso de la magia, por lo que si no hay otra manera de hacerla, es probable que no haga falta poner otro coste. No queremos decir que sea injugable, porque funciona muy bien con personajes con un Saber alto, pero tiene restricciones muy específicas.

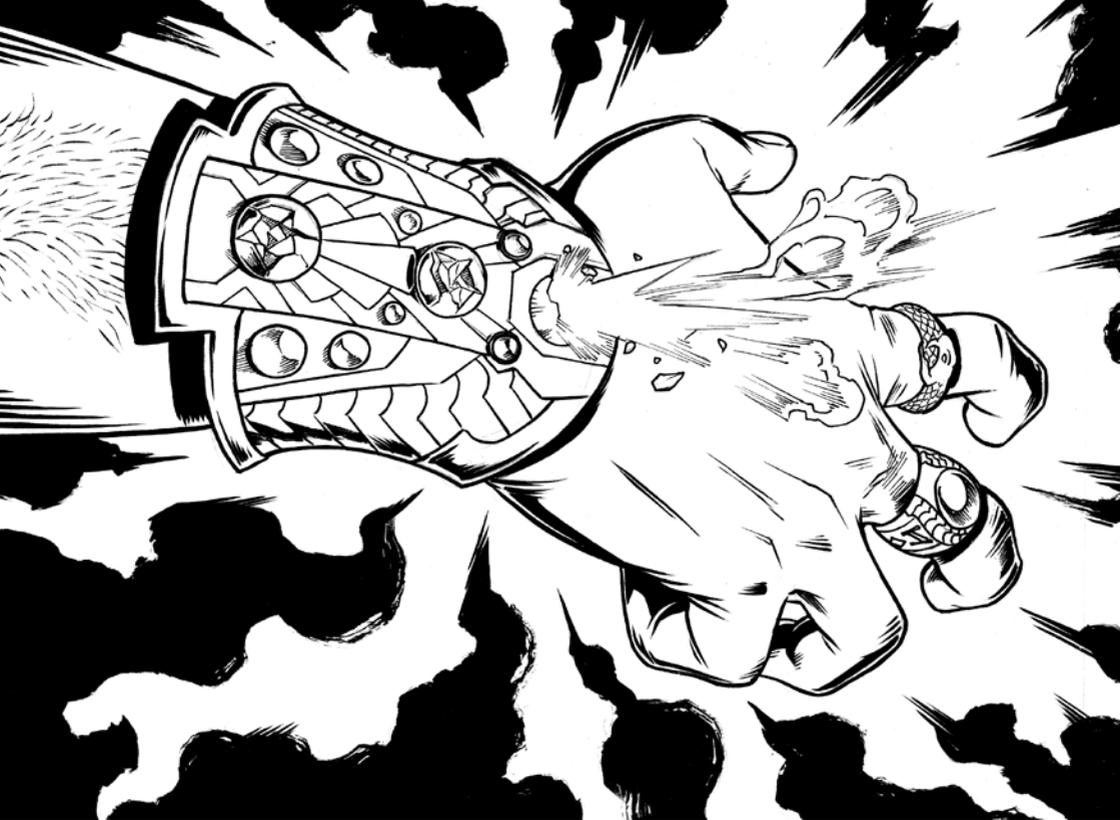
Opcionalmente, las oportunidades narrativas pueden usarse en combinación con otro sistema de magia para trascender las limitaciones usuales, permitiendo lanzar bajo determinadas condiciones hechizos más poderosos o complejos. Estructuralmente esto equivale a usar la magia como gancho de la historia, lo que es un recurso válido.

Las **oportunidades de juego** son una opción totalmente diferente. En este caso las reglas intervienen en cada uso de la magia. Podría ser algo voluntario (como gastar una acción reuniendo poder) o involuntario (como una habilidad que permita a los impulsos hacer algo único).

Las oportunidades voluntarias tienden a ser simplemente maneras de ralentizar el uso de la magia, una manera muy habitual de equilibrar las reglas. El razonamiento es que cuando la magia se usa con menos frecuencia, está bien si es más potente. Por desgracia, este enfoque esconde varios puntos débiles. La frecuencia no es una buena manera de equilibrar las cosas, porque suele ser un todo o nada, es decir, el mago estará aburrido mientras reúne poder o totalmente volcado en el lanzamiento del hechizo. Si vas a usar este modelo, intenta encontrar la manera de que todas las partes del proceso de lanzar un hechizo sean divertidas e interesantes. Un truco es permitir acumular la energía a través de acciones más interesantes.

Opcionalmente, la magia puede ser una manera de darle más personalidad a las reglas ya existentes, usándola para enriquecer los resultados normales. Por ejemplo, si atacas con tu Kung Fu de Tierra los impulsos valdrían para obtener un aspecto, pero también podrían obligar a tu adversario a retroceder una zona. Si el personaje piensa en términos de «Quiero hacerle retroceder» el sistema no parece muy intuitivo, pero sí lo es cuando lo ves desde la óptica de algo que enriquece el uso de las habilidades normales.

También está asunto del **acceso a la oportunidad**, algo que pertenece más al área de la creación de personajes. La magia puede requerir una habilidad mágica o un aspecto apropiado, tal y como discutimos anteriormente.



Coste en recursos

Los recursos son un coste más literal a la hora de lanzar hechizos. Los más clásicos son el maná, los puntos de magia, hechizos que se olvidan al lanzarlos, etcétera. Pero hay otros: un hechizo podría requerir la invocación de un aspecto (sustituyendo el bono de +2 por el lanzamiento), o sufrir estrés, o incluso cogerse una consecuencia. Obviamente, el precio a pagar tendrá un impacto sobre la frecuencia con la que se usa la magia.

Los recursos también pueden darle un nivel extra de personalidad a un sistema de magia; quizás no siempre hagan falta, pero usarlos hace que la magia sea más potente. Las cosas como el estrés y las consecuencias pueden ser una opción divertida, representando magia más poderosa y peligrosa. Pero una advertencia, intenta que no se pueda aplicar a la magia de combate, porque si no se va a convertir en un problema matemático del tipo «Podría sufrir X estrés a cambio de infligirle X estrés a mis adversarios», lo cual tiene muy poco de mágico.

Los costes de recursos y oportunidades pueden superponerse un poco en el área de las habilidades del personaje. Una tirada secundaria para generar maná precisa tanto de un recurso (maná) como de una oportunidad (la tirada secundaria de habilidad). Aunque pueda parecer farragoso, en verdad es algo bueno, porque resulta positivo atar aún más los diferentes elementos de un personaje.

Otro recurso obvio son los puntos de destino. Sería lógico que sirvieran para activar habilidades mágicas, igual que lo hacen con las invocaciones de aspectos. Incluso podrías convertir al «maná» en una subcategoría de puntos de destino.

Efectos

Hemos repasado todos los medios que hay para controlar el uso de la magia, ¿pero para qué sirve la magia una vez en funcionamiento? En términos de historia y ambientación, el abanico de posibilidades es enorme, pero por el momento vamos a ver las herramientas mecánicas que tenemos para expresar los efectos en partida.

Aunque es posible crear mecánicas completamente nuevas para estas cosas, lo mejor es empezar con lo que ya tenemos. Al igual que con las limitaciones, hay una lista de elementos básicos con los que empezar a trabajar:

- Realidad
- Aspectos
- Habilidades
- Proezas
- Estrés y consecuencias
- Extras

Realidad

Este término es una manera de decir «describes algo y sucede». Hay muchos tipos de magia que pueden cubrirse de esta forma. En algunos casos puede que no necesites nada más, especialmente si los jugadores están cómodos con la idea, aunque cuando las expectativas son diferentes podría convertirse en una fuente de problemas. Aún así, hay muchos efectos que funcionan mejor con realidades, incluso si son importantes a nivel mecánico, es decir, cuando su efecto mágico puede dar paso a otras reglas.

Por ejemplo, un hechizo podría crear un efecto de realidad que permita que el personaje respire bajo el agua. Es algo que simplemente



funciona, sin necesidad de tiradas de habilidad ni aspectos, a menos que entren en juego otras partes del hechizo (como la incapacidad de respirar fuera del agua). Podrías asignar un aspecto que no puede invocarse ni forzarse, pero el efecto es más o menos lo mismo. Dicho esto, una vez el personaje se encuentre bajo el agua habrá otras mecánicas que sí habrá que tener en cuenta, como por ejemplo las habilidades de movimiento.

La magia con efectos de realidad mecánicamente triviales pueden seguir siendo increíblemente poderosas o importantes en una ambientación. Piensa en algo como la juventud eterna: no hay muchas mecánicas involucradas, pero es un efecto que podría motivar toda una campaña. El que los efectos de realidad no te obliguen a pensar sobre mecánicas significa que deberías pensar aún más sobre los elementos no mecánicos.

Aspectos

Los aspectos pueden ser muy parecidos al concepto de realidad, pero tienen más peso. Si el aspecto se limita a reforzar la «existencia» del elemento de realidad, perfecto, pero también puedes usarlo para introducir efectos mecánicos.

Muchos de estos efectos pueden ser cubiertos por las reglas normales de invocación y forzado. La magia simplemente permite tener más flexibilidad a la hora de la lógica y la apariencia del uso de aspectos; y aunque sobre el papel no parezca gran cosa, en realidad puede convertirse en algo fundamental durante la partida.

Es decir, resulta totalmente razonable usar la magia para añadir efectos adicionales a la invocación o forzado de un aspecto. Estos efectos adicionales pueden ser realidades o tener efectos mecánicos específicos. Un aspecto como *Atajo de sombras* puede ser invocado para cruzar varias zonas al mismo tiempo. Otro como *Armadura de luz* podría ser invocado y gastado para absorber una consecuencia.

Algo a tener en cuenta es si el efecto crea o no un nuevo aspecto, o si añade un nuevo efecto a un aspecto existente. A veces la lógica del efecto hace que la respuesta sea obvia, pero en caso de duda intenta añadirlo a un aspecto que ya exista. Así no solo evitarás que haya demasiados aspectos, sino que estarás incentivando que se usen los que ya existen.

Habilidades

Puedes usar magia en lugar de habilidades. De hecho, uno de los sistemas más simples de magia es permitir el uso de una habilidad de magia para reemplazar a otra habilidad; por ejemplo, podrías lanzar rayos de energía y aceptarlo como el sustituto de una habilidad de armas. Este sistema funciona hasta cierto punto, aunque empieza a fallar cuando se usa como herramienta para cosas más específicas.

Otra opción más interesante es usar la magia para ampliar la versatilidad de otras habilidades, llevándolas a extremos sobrenaturales. Esto podría reflejarse simplemente en el aumento de la capacidad (como una Percepción que funcione en el mundo espiritual o que permita «ver» en infrarrojos) o en la aparición de efectos mecánicos, como un conjuro de «Martillo de terror» que altere la habilidad de combate de forma que cuando generes un impulso también inflijas estrés mental.

Proezas

La magia puede añadir proezas o modificar las existentes, aunque el uso que vas a encontrarte con más frecuencia es la creación de nuevas proezas mágicas, proezas que tienen efectos mágicos que a menudo son más poderosos que los de proezas normales pero que se compensan mediante costes y requisitos.

Los ejemplos más obvios de este tipo de proezas te permiten hacer algo mágico, cosas como teleportarte a un sitio que puedas ver o transformarte en rata. El coste de este poder puede ser algo tan simple como un pago de puntos de maná o algo más complejo y elaborado. Como las proezas son elementos de reglas independientes, los componentes de coste y equilibrio están más a la vista que en otras opciones, así que es importante que pienses en ellos desde el primer momento.

Estrés y consecuencias

Un efecto mágico fácil y evidente sería la manipulación del estrés y las consecuencias. La magia curativa puede servir para recuperarlos y la de protección, para aumentar su capacidad. Pero ten cuidado con que esto no convierta a los magi en superhombres a prueba de balas (a menos que ese sea precisamente tu objetivo).

Extras

La magia es una manera fantástica de permitir el uso de un extra. Ya sea invocando a un lobo de fuego o imbuyendo tu espada con el poder del rayo, los extras son una buena forma de manejar los efectos.

Esta opción es un magnífico ejemplo de cómo se puede «interconectar» un sistema. Las reglas de extras son bastante sólidas, pero también bastante abiertas. Si el sistema de magia se redujera por completo a la habilidad para crear extras, el asunto no tardaría en salirse de control, así que vas a necesitar poner límites lo suficientemente consistentes como para darle coherencia al sistema de magia. Si te aseguras de que cada nuevo extra encaja con los que ya existen, la lógica de tu sistema irá apareciendo de forma mucho más natural.





SUBSISTEMAS

KUNG-FU

Por un lado tenemos el kung-fu de verdad, el de la vida real; para ese te basta con la habilidad de Pelear. Pero aquí vamos a hablar del kung-fu del cine de artes marciales estilo Hong-Kong, películas melodramáticas llenas de enormes saltos acrobáticos.

El término usado en esta sección («kung-fu») es solo uno de los muchos estilos de artes marciales que hay en el mundo. Estas reglas pueden servir igual de bien para el ninjutsu, el muay thai o lo que sea que practiquen los artistas marciales de Marte.

Este tipo de kung-fu es tan exagerado que no pega en una partida que busque un estilo realista y hace que la ambientación de la partida sea indudablemente más *pulp* y aventurera. Este estilo de arte marcial es un exceso y una locura. Si decides incluirlo en tu partida, déjales claro a los jugadores que es algo que todos los personajes pueden hacer, personajes jugadores y personajes no jugadores por igual.

En el cine, la gente que usa kung-fu está en un nivel superior respecto al común de los mortales. Si tu partida va a tratar especialmente sobre maestros de kung-fu, tendría sentido que la mayoría o la totalidad de los personajes jugadores tengan esa habilidad. Si solo hay un experto en kung-fu, asegúrate de que los demás personajes tengan su propia área de protagonismo. Además, es posible que quieras bajar el tono de las partes más exageradas de este sistema, a riesgo de acabar con un solo personaje que salta de un lado a otro dominando todas las escenas de acción. Si todos tienen la habilidad hay menos riesgo de que nadie acapare toda la atención. El kung-fu de las películas es muy poderoso y puede que acabe eclipsando al resto de la ambientación.

Los maestros de kung-fu pueden correr por las paredes, saltar distancias increíbles, atrapar proyectiles con la mano o desviarlos usando un arma, pelear desde las posiciones más precarias y, a veces, incluso correr sobre el agua. Casi cualquiera entrenado en artes marciales es capaz de hacer esto, por lo que un personaje que haya estudiado kung-fu puede tratar estas acciones como si fueran acciones normales de salto y movimiento. El director de juego puede seguir pidiendo tiradas, pero este tipo de acciones no tendrá ni una dificultad extrema ni inusual. Simplemente añadir estos detalles a la partida hará que tenga mucho más sabor a kung-fu.

En **Fate** hay dos maneras de enfocar el kung-fu: el primer método es usar las habilidades existentes para cubrir las maniobras y técnicas de combate típicas. El segundo es crear una habilidad dedicada al kung-fu. El método elegido dependerá de la naturaleza de tu partida. Si solo hay un personaje jugador maestro de kung-fu en tu partida, resultaría apropiado tener una habilidad de kung-fu. Pero si todos lo practican, probablemente tenga más sentido que a la hora de realizar proezas de kung-fu usen las habilidades ya existentes. Si eliges este método, un experto en kung-fu que quiera acceder a los poderes kung-fu de sus habilidades deberá tener un aspecto relacionado con el entrenamiento recibido, algo como *Discípulo del monasterio Wudang* o *Maestro del estilo mantis*.

Usar habilidades existentes

Si vas a usar las habilidades que ya hay, la candidata más obvia es Pelear: con ella es posible tanto defenderse como atacar, ya sea con la mano desnuda o usando un arma. Pelear también es la habilidad apropiada para desviar flechas y demás proyectiles, tal y como hacen los maestros de kung-fu. Si tu partida va a estar ambientada en el mundo moderno, o si hay pistolas, tendrás que determinar qué tipo de defensa ofrece el kung-fu en ese caso, aunque no sería salirse del género decir que un maestro puede desviar o incluso atrapar balas, especialmente si usa una espada u otro arma de metal.

La habilidad de Atletismo se encargará de la parte de andar por las paredes y saltar por los árboles. Cualquier tipo de proeza física que no sea de combate pertenecerá a Atletismo o Físico. Tradicionalmente, los maestros de kung-fu han entrenado su resistencia al daño o a las caídas, para lo que usan una acción de Físico. La habilidad de Saber puede servir para identificar escuelas rivales o la técnica de un adversario; en caso de éxito, también podría valer para crear una ventaja sobre el enemigo.

La habilidad de Kung-fu

Si añades una habilidad de Kung-fu a tu partida, cualquier habilidad que se salga del uso normal de Pelear o Atletismo (como correr por las paredes) requerirá una tirada de Kung-fu. Esto puede resultar útil si realmente quieres marcar la diferencia entre las acciones de Kung-fu y la actividad normal.

Un experto en kung-fu suele tener unas técnicas especiales y movimientos conocidos solo por él y su maestro. En una partida con muchas artes marciales, esas técnicas especiales, que pueden construirse con proezas y aspectos, son una manera de hacer que cada personaje sea único y de crear la sensación de que hay muchos estilos diferentes.

Aunque la mayoría de técnicas tienen un nombre, un maestro de kung-fu tendrá una o dos que representan su estilo personal. Una forma de reflejar esas técnicas es mediante aspectos, como *La palmada de Dim Mak* o *La técnica de la hoja oculta*. Al invocarlo, un jugador puede describir detalladamente la naturaleza mística o extraordinaria de la acción. Estos aspectos deberían hacer que el personaje parezca especialmente increíble, aunque también sirven para mostrar que los personajes no jugadores conocen al personaje y su estilo, como «¡No te acerques demasiado! ¡Es una maestra de la técnica de la hoja oculta!». Este tipo de aspecto puede ser forzado si el contrincante conoce una técnica opuesta, de igual manera que un personaje puede usar sus propios conocimientos de kung-fu para analizar el estilo de un oponente e inventar una respuesta propia.

Si quieres una versión con una mecánica más sólida puedes crear los movimientos usando el sistema de proezas. Es posible diseñar una escuela entera de kung-fu usando proezas, donde las más básicas y sencillas permiten el acceso a las más avanzadas. Usa la descripción de tus proezas para crear un estilo de kung-fu sugerente y aprovéchate de los nombres y efectos de sus movimientos para reforzar la personalidad de dicho estilo.

EL PUÑO BORRACHO

Este es un ejemplo de árbol de proezas kung-fu, el estilo del Puño Borracho de kung-fu.

El tambaleo del borracho: Te meces y balanceas de un lado a otro, esquivando los golpes de tu enemigo por aparente casualidad. Cuando usas esta técnica y tienes éxito en una tirada defensiva de Atletismo, ganas un +1 para tu próximo ataque contra el oponente que intentó golpearte. Si tienes éxito crítico, ganas un +2.

El empujón del borracho: Tu brusco y aparentemente tosco empujón esconde mucho más poder del que parece posible. Ganas +2 al usar Físico para crear una ventaja que consista en hacer perder el equilibrio a un oponente.

Un trago a la botella: Te detienes un momento y bebes un trago de vino, recuperando energía para el combate. Cuando bebes durante una pelea, recupera tu casilla de estrés más baja, pero requiere que emplees una acción entera bebiendo.

El tropezón del borracho: (Requiere *El tambaleo del borracho*) Cuando un enemigo te ataca, pierdes el equilibrio y te caes al suelo. Sin embargo, vuelves a ponerte en pie casi de inmediato, dejando a tu enemigo peligrosamente expuesto. Tira Atletismo para esquivar. Si tienes éxito, coloca un impulso sobre tu oponente como **Desprevenido** o **Desestabilizado** que cualquiera podrá usar contra él. Si tienes un éxito crítico, puedes colocar dos impulsos.

La peonza del borracho: (Requiere *El empujón del borracho*) Tus golpes son toscos y predecibles, pero al intentar esquivarlos tu oponente se golpea accidentalmente con tu codo o rodilla. Haz una tirada de Pelear. Si golpeas a tu oponente, le infliges estrés como normalmente, pero si fallas o empatas, tu oponente recibe un punto de estrés.

Llenar la taza: (Requiere *Un trago a la botella*) Sacas una taza y la rellenas con tu botella de vino. Esta es una maniobra difícil y delicada que detiene la pelea. Nadie puede atacarte mientras te sirves el vino, y puedes recuperar tu marca de estrés más baja. Esta técnica consume una acción entera y no puede ser usada más de dos veces seguidas.

Los espasmos del borracho: (Requiere *El tropezón del borracho*) Te mueves y retuerces sin control, pero tu enemigo no consigue golpearte, dañándose a sí mismo con los obstáculos a tu alrededor. Si esquivas con éxito un golpe usando tu Atletismo, tu oponente sufre un punto de estrés, o dos si tuviste un éxito crítico.

El agarrón del borracho: (Requiere *La peonza del borracho*) Te tambaleas y parece que vas a caerte, así que te agarras del brazo de tu oponente para mantenerte en pie. Aunque parece un movimiento inocente, tu presa bloquea su flujo de *chi*, dejándole paralizado. Puedes colocarle un aspecto temporal de **Bloqueo de chi**, con una invocación gratuita. Además, tu oponente no puede usar ninguna de sus proezas de kung-fu hasta que elimine este aspecto.

CIBERIMPLANTES

La manera más fácil de usar ciberimplantes en una partida de **Fate** es usar las herramientas que ya tienes. ¿Quieres ser un cibernauta? Elige un aspecto o dos relacionados con las mejoras de tu cuerpo. ¿Tienes un ciber-brazo que te da una fuerza sobrehumana? Ponte Físico o Pelear como tu mejor habilidad. ¿Tus ciber-ojos son capaces de ver en infrarrojos? Invéntate una proeza.

Pero si quieres un sistema para ciberimplantes de pleno derecho, sin tener que modificar un sistema previo o justificarte por cosas que ibas a coger de todas formas, esta es tu sección.

Prótesis y mejoras

Los ciberimplantes tienen su coste. Hay muchas personas que tienen una ciberprótesis sencilla, una extremidad que simplemente imita las propiedades de su contrapartida humana, implantada para compensar el miembro perdido o dañado. Estas piezas solo cuestan algo de dinero y pasar cierto tiempo en un centro de rehabilitación, tras lo cual estarás listo para la acción, (casi) como nuevo. Si lo único que quieres son una o dos prótesis, no tienes que pagar ninguna recuperación y no necesitas gastar ningún aspecto en tus ciberprótesis, a menos que quieras.

Pero las **mejoras** son otra cosa. Mientras que una prótesis está diseñada para integrarse con el cuerpo, imitando sus funciones naturales tan bien como sea posible, una mejora aumenta las características físicas de una persona, haciéndola más rápida, fuerte o vigorosa; o le permite hacer cosas fuera del alcance de un humano normal; o convierte parte de su cuerpo en un arma. Mientras que el propósito de una prótesis suele ser reemplazar un miembro perdido, hay muchas personas que se lo cortan para instalarse una mejora.

Las mejoras necesitan una fuente de alimentación capaz de producir más energía que el sistema bioeléctrico del cuerpo humano, por lo que la primera mejora siempre tiene que ser un ciber corazón. No se trata literalmente de un corazón ni sirve de reemplazo para el original (a menos que lo necesites), aunque sí funciona bien como reserva de emergencia de un corazón humano funcional. Ante todo, un ciber corazón es una fuente de energía que usa la bioelectricidad del cuerpo, o la corriente obtenida a través de un enchufe de pared, para alimentar una o más mejoras.

En términos de juego, esto significa dos cosas: lo primero, que debes elegir al menos un aspecto relacionado con el hecho de que eres un cibernauta, ya que estás trascendiendo tus límites humanos de forma voluntaria, un rasgo común a todos los que han optado por este camino; lo segundo es que debes reducir tu recuperación en uno a cambio de la siguiente mejora.

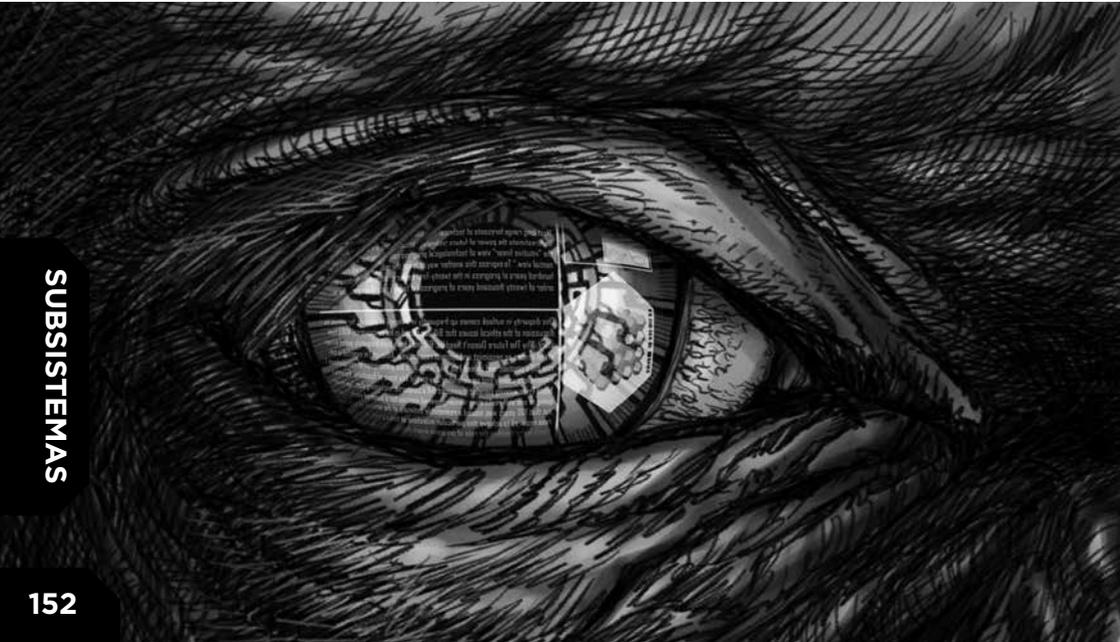
Ciber corazón: Puedes instalarte y usar otras cibermejoras. El corazón también sirve como solución de emergencia en caso de que tu corazón normal falle y es capaz de eliminar toxinas e impurezas de tu sangre. Si te intoxicas con un veneno o toxina, puedes gastar un punto de destino para ignorarlo. Si mueres a causa de algo que tu ciber corazón pudiera haber evitado, puedes gastar un punto de destino para rendirte en vez de ser derrotado.

Tipos de mejoras

Hay dos tipos de mejoras, las menores y las mayores. Ambas cuestan tiempo y dinero, y pueden llegar a tener un coste en recuperación.

Las **mejoras menores** son pequeños cambios, cosas que no suponen un trauma para el organismo ni requieren grandes cambios en los procesos biológicos normales. Algunos ejemplos de mejoras menores son un ojo, una mano, un implante de piel cibernético o una actualización de una mejora que ya tienes. Para comprar e instalarse una mejora menor durante la partida hace falta una tirada de Recursos Normal (+1), con un +1 adicional por cada mejora menor extra que te vayas a instalar. También necesitas recuperarte de la consecuencia moderada provocada por la operación. Las mejoras menores tienen un coste de 1 punto de recuperación por cada tres mejoras, independientemente de si se instalaron durante la partida o la creación de personajes. El coste se paga al empezar el ciclo de mejoras, es decir, en la primera, la cuarta, etcétera. Las prótesis tienen el mismo coste de Recursos y consecuencia, pero no producen la pérdida de recuperación.

Una **mejora mayor** conlleva una seria intervención quirúrgica en la que se reemplaza una fracción importante de tu cuerpo con un implante cibernético. Las extremidades siempre son mejoras mayores, al igual que los órganos y cualquier cosa que se conecte a tu cerebro. Para comprar e instalarse una mejora mayor durante la partida hace falta una tirada de Recursos Grande (+3) por cada una que vayas a ponerte. Además, la operación supone sufrir una consecuencia grave, de la que tendrás que recuperarte de forma normal. Las mejoras mayores tienen un coste de 1 punto de recuperación *cada una*, independientemente de si se instalaron durante la partida o la creación de personajes.



Ejemplos de mejoras

Camuflaje termal (menor): Puedes gastar un punto de destino para hacerte invisible en los espectros visual y termal mientras permanezcas inmóvil.

Cibergarras (menor): Tus uñas pueden transformarse a voluntad en unas afiladas garras de tres centímetros de largo, equivalentes a un Arma:1.

Ciberojo (menor): Ganas un +1 a las tiradas de Percepción basadas en la vista. Además, elige uno de los siguientes aspectos (cada aspecto adicional cuenta como una mejora menor).

Filtrado de imagen · Luz tenue · Escáner por ecolocación · Sistema de puntería · Termógrafo · Amplificador de imagen · Interfaz visual

Ciber-piernas (mayor): Has reemplazado tus piernas por unas cibernéticas mucho más potentes. Puedes moverte dos zonas como una acción gratuita y ganas +2 a tus tiradas de Atletismo para saltar o correr. Además, elige una de las siguientes opciones. Cada opción adicional cuenta como una mejora menor.

- **Agarre magnético:** Si estás de pie sobre una superficie magnética, no puedes ser derribado. Además, puedes andar y desplazarte por superficies metálicas muy inclinadas o incluso verticales, aunque lo haces con torpeza.
- **Compartimento oculto:** Tienes un compartimento dentro de tu cuerpo donde puedes esconder cosas, como un arma corta o una bolsa de sintecoca.
- **Patada hidráulica:** Tus patadas son el equivalente a un Arma:2.

Conexión neuronal (mayor): Puedes acceder a la Red desde cualquier punto con solo pensarlo. Puedes piratear sistemas de seguridad de bajo nivel de forma automática y manejarlos a tu antojo. Incluso los sistemas de alta seguridad son fáciles: ganas un +2 a Ordenadores para derrotar sus defensas.

Exoblindaje (mayor): Te instalas una armadura debajo de la piel que te permite defenderte de la mayoría de ataques físicos (puñetazos, armas de filo, porras y armas de pequeño calibre) usando Físico. Además, una vez por escena puedes ignorar una consecuencia leve o moderada producida por ese tipo de ataques.

Las desventajas de las mejoras

Aunque no lo hayamos reflejado explícitamente, cada mejora tiene una desventaja, razón por la cual tiene un aspecto que refleja que eres un cibernético. Así, una conexión neuronal puede ser pirateada, dando acceso a tu cerebro, y una lluvia fuerte puede interferir con tu camuflaje termal y producir un doloroso cortocircuito.

El director de juego tiene absoluta libertad para golpear las desventajas de una mejora (lo que quiera el grupo que eso signifique). Hacerlo equivale a forzar el aspecto de cibernético, es decir, que un jugador en esa situación puede rechazar el forzado o ganar un punto de destino por los problemas que este le causa.

GADGETS Y EQUIPO

El equipo de **Fate Básico** puede ser tan simple como un aspecto (*Pistola de garfios magnéticos*) o una proeza: «*Pistola de garfios magnéticos*: +2 para superar con Atletismo cuando escalas o te columpias teniendo a tu alrededor algo metálico a lo que sujetarte». Pero si quieres algo más complejo puedes combinar estos conceptos en un único extra como un *gadget*.

Usos y taras

Los *gadgets* tienen dos aspectos gratis por defecto: un **aspecto de uso** y un **aspecto de tara**. El uso representa el propósito del *gadget* y la tara, el problema que tiene. Puedes pensar en el uso como su concepto principal, y en la tara como una complicación o consecuencia permanentes. Estos aspectos no consumen ningún hueco de los aspectos propios del personaje.

PISTOLA DE GARFIOS MAGNÉTICOS

Uso: *Cable electromagnético de alta potencia*

Tara: *Aún es un prototipo*

Proezas

También puedes darle una o dos proezas para reflejar las ventajas mecánicas que proporciona el *gadget*. Las proezas cuestan un punto de recuperación cada una.

PISTOLA DE GARFIOS MAGNÉTICOS

ASPECTOS

Uso: *Cable electromagnético de alta potencia*

Tara: *Aún es un prototipo*

PROEZAS

¡Clang! Gasta un punto de destino para enganchar de manera espectacular el garfio magnético a un objeto metálico, como un vehículo que se mueve a gran velocidad, un rifle de plasma que se está cayendo o la pared al otro lado del enorme pozo de energía de la extraña estación espacial.

Disparo carambola: +2 para crear una ventaja con Disparar cuando usas tu pistola de garfios para columpiarte, desarmar a un oponente o crear un obstáculo.

COSTE: 2 PUNTOS DE RECUPERACIÓN



Los *gadgets* tampoco tienen que ser literalmente «*gadgets*». Por ejemplo, podrías usar las mismas reglas para crear objetos mágicos en una ambientación de fantasía.

EL ANILLO DE LA VERDAD

ASPECTOS

Uso: *Detector de mentiras mágico*

Tara: *Su portador está obligado a decir la verdad*

PROEZAS

Rasgar el velo de las mentiras: Gasta un punto de destino.

Puedes, hasta tres veces por escena, hacer que el director de juego te confirme si un personaje está mintiendo o no.

COSTE: 1 PUNTO DE RECUPERACIÓN

Taras adicionales

Puedes coger taras adicionales para reducir el coste en recuperación de un *gadget*, al precio de uno de recuperación por cada tara adicional. Sin embargo, el coste de un *gadget* con proezas nunca puede ser inferior a 1 punto de recuperación.

El director de juego no debería aceptar taras triviales, como *A veces falla si me sumerjo a gran profundidad*. Si se escapa una tara así, asegúrate de que el jugador sepa que seguramente va a pasarse una sorprendente cantidad de tiempo bajo el mar. A mucha, pero que mucha profundidad.

Una tara adicional para la pistola de garras magnéticas podría ser ***Pesada y difícil de manejar***.

El anillo de la verdad podría tener otra tara como ***Codiciado por los sirvientes de Ssask, dios de las mentiras***.

MONSTRUOS

Las reglas para personajes no jugadores de **Fate Básico** son perfectas a la hora de crear gente, personas cuyos objetivos chocan con los de los personajes jugadores. Pero como director de juego es posible que también quieras incluir algunos monstruos en tus partidas. Con las siguientes herramientas podrás crear monstruos extraños e inhumanos que supongan un desafío para el ingenio de tus jugadores.

Aspectos de instinto

Para crear un monstruo interesante empieza por darle una razón de ser, algo que le impulse a actuar. ¿Qué es lo que le lleva a arriesgar su piel? ¿Qué es eso tan importante por lo que está dispuesto a pelear con los jugadores? Es posible que su motivación sea inhumana, un deseo que una persona ordinaria probablemente jamás tendría.

Resume tu respuesta en un **aspecto de instinto**. Los monstruos pueden usar sus aspectos de instinto de forma normal, pero cuando lo invocan suman +3 en vez de +2. A menudo los monstruos están especialmente obcecados en alcanzar sus objetivos, para desgracia de los jugadores.

Reyes está dirigiendo una partida de horror urbano. A la hora de diseñar un grupo de zombis decide darles un aspecto de instinto llamado **Cereeeeeebros**. Cada vez que invoque este aspecto, los zombis ganarán +3 a sus tiradas.



Capacidades de los monstruos

Los monstruos se diferencian de otros personajes no jugadores en que sus capacidades suelen ser excepciones a las reglas e interfieren en el desarrollo normal de los conflictos. Muchos monstruos son escenas de combate a la espera de suceder, escenas en las que los jugadores tendrán que encontrar un método para derrotar a un enemigo que les está cambiando las reglas del juego.

Algunos ejemplos de habilidades interesantes para monstruos:

- **Difícil de matar:** El monstruo es capaz de soportar mucho más daño que un personaje normal, ya sea porque tiene un medidor de estrés más largo (como el monstruo de Frankenstein) o porque puede regenerarse rápidamente (como la Hidra).
- **Inmune al daño:** A menudo los monstruos son inmunes al daño, excepto al causado con algo en particular (como un arma de plata) o tras haberse cumplido una condición previa (como destruir un objeto mágico en particular).
- **Capacidad de cambio:** Hay muchos monstruos capaces de transformarse a sí mismos (como el vampiro que se transforma en murciélago y huye) o a su entorno (invocando esbirros adicionales en mitad de un combate).

Aunque sería fácil transformar estos rasgos en proezas, a menudo son demasiado poderosos como para poder activarse sin gastar un punto de destino, por lo que si le aplicas ese coste los jugadores podrían dedicarse, por ejemplo, a hostigar a un enemigo como la Hidra hasta que se quede sin puntos de destino. Por lo tanto, un coste no solo debilita a tus monstruos, sino que además hace que los conflictos se alarguen más de la cuenta. ¿Quién quiere jugar a que el director de juego se quede sin puntos de destino?

Para compensar el poder de las proezas con activación gratuita, puedes hacer que el monstruo tenga un **punto débil** menor o uno importante. En el primer caso tendrás que pagar un punto de destino al principio de cada escena en la que el monstruo vaya a usar su proeza; en el segundo, el uso de la proeza siempre será gratuito.

Por otro lado, cuando los personajes jugadores descubran y exploten el punto débil menor de un monstruo, este podrá seguir usando la proeza, pero ahora tendrá que pagar cada vez que use la proeza. Sin embargo, si descubren el punto débil importante, no podrá volver a usar su proeza.

Reyes decide crear un demonio llamado Masabra, el cual tiene una proeza con un coste de activación de un punto de destino que le hace inmune al estrés físico. También decide que quiere que Masabra sea extremadamente peligroso, así que le da un punto débil importante (vulnerable a las armas bendecidas) para que pueda usar su proeza sin pagar puntos de destino. Si los personajes jugadores llegaran a conseguir armas bendecidas, Masabra perdería la capacidad de usar esa proeza cuando se enfrente a ellos.

Monstruos de varias zonas

Para Monstruos Muy Grandes es posible ir un paso más allá y tratar al propio monstruo como si fuera un mapa con varias zonas. Para acabar con un monstruo así los personajes deberán derrotar cada una de las zonas al mismo tiempo que se mueven por los obstáculos que hay entre ellas. Dividir el monstruo te permite darle una cantidad de acciones extra (una por zona) que refleje su tamaño y además puedes separar a los personajes jugadores, ayudando así a mantener el interés en el combate.

El Dragón de Ormulto, una Gran Sierpe, es uno de los Monstruos Muy Grandes de la partida de Reyes. Es tan grande que tiene cuatro zonas: sus dos garras, su cabeza y su cola. Los jugadores están intentando evitar que destruya una ciudad, así que necesitan causarle suficiente daño en la cabeza como para derrotarlo. Sin embargo, si no hacen nada respecto a sus garras o cola, no tardará en sembrar la muerte entre las personas que los héroes están intentando proteger, así que tendrán que dividirse para mantenerlo controlado.

Además del tamaño de los Monstruos Muy Grandes también puedes crear proezas que ayuden a transmitir el estilo y la personalidad del monstruo. Estas pueden incluir transformaciones, proezas que básicamente modifican al monstruo o la naturaleza del combate de forma parecida a los cambios de los monstruos de final de pantalla. Al igual que con los monstruos pequeños, es posible añadir una debilidad a una proeza para que su activación sea gratis.

Si quieres darle más importancia a los pasos intermedios necesarios para derrotar a los Monstruos Muy Grandes (por ejemplo, destruir una parte de él o cerrar el portal de donde extrae su energía), podrías darle una proeza adicional de transformación que solo pueda usar tras ser parcialmente derrotado.

Como las garras y la cola de la Gran Sierpe de Ormulto son mucho más débiles que su cabeza, el monstruo tiene una proeza de transformación (Aliento de fuego) vinculada a esas partes del mapa. Si los personajes jugadores destruyen una de esas extremidades, el Dragón podrá activar la proeza para causarle dos puntos de estrés a cada personaje jugador en el mapa, independientemente de la zona en la que se encuentre, y además se crea un aspecto temporal de ***i(Nombre) está en llamas!*** en el que (Nombre) es una persona o lugar importante en las proximidades del combate.

Muchas de estas reglas también pueden usarse para, simplemente, añadirle rasgos interesantes a personajes no humanos. El familiar de un personaje jugador mago podría tener una proeza con una debilidad, o podrías crear el mapa del espíritu guardián que los jugadores han invocado para que cubra varias zonas.

ACCIONES DE EQUIPO

¿Y si quieres llevar un grupo de reclutas listos para asaltar las playas de Normandía en el Día-D? ¿Es posible usar **Fate** para jugar con una escuadra de marines espaciales?

¡Señor, sí señor! Sí se puede.

Crear un equipo

Primero cread los personajes de forma normal (ver **Fate Básico**, página 30). Mientras tanto, ponle un nombre al equipo y describid su función dentro de la

organización a la que pertenece. ¿Es un desastroso puñado de soldados exconvictos? ¿O una fuerza de élite de profesionales bien equipados?

Independientemente de la respuesta, convertid la descripción en dos aspectos: un **concepto de equipo** y una **complicación de equipo** que sea una constante fuente de problemas. Cualquier jugador de la unidad puede invocar estos aspectos o ser forzado por ellos.

Lara, Antonio y Miguel deciden que su equipo va a ser un grupo de supervivientes que luchan contra las fuerzas alienígenas que casi acabaron con Nueva Orleans. Tras crear a sus personajes individuales, bautizan al equipo como los Defensores del Noveno Distrito. Su concepto de equipo, **Perros de la guerra**, representa su resistencia inquebrantable, mientras que la complicación de equipo, **Superados por las circunstancias**, refleja la posición de poder de los alienígenas.

Habilidades de equipo

A diferencia de las habilidades individuales, las de equipo son capaces de tener un impacto global sobre el campo de batalla. Por ejemplo, un soldado podría dirigir una carga contra las líneas enemigas o pedir refuerzos con los que ablandar una defensa especialmente férrea.

Tras crear los aspectos de equipo, dale a este:

- Una habilidad de equipo Buena (+2)
- Dos habilidades de equipo Normales (+1)
- Una proeza de equipo

Al igual que todas las demás reglas de **Fate**, las que aparecen a continuación son lo suficientemente flexibles como para adaptar diferentes formas: unidades militares modernas, pelotones de la Segunda Guerra Mundial, ejércitos de fantasía y escuadrones *mech* matabichos.

Si quieres que el equipo destaque sobre los personajes individuales, reduce la cantidad de recuperación y proezas iniciales de sus componentes y fija su nivel máximo de habilidad en Grande (+3) en vez de Enorme (+4).

Operaciones

La habilidad de Operaciones mide la capacidad de tu equipo para trabajar juntos en el campo de batalla, eliminar unidades enemigas y asegurar posiciones estratégicas.

 **Superar:** Operaciones os permite superar obstáculos como una unidad, ya sea dando fuego de cobertura para poner a un soldado herido a salvo o colaborando para trepar un muro.

 **Crear una ventaja:** Al crear una ventaja con Operaciones, vuestra unidad puede poner trampas (*¡Emboscada!*) o cargar directamente contra las barricadas (*Pánico en las filas del enemigo*).

 **Atacar:** Operaciones os permite lanzar ataques coordinados contra diferentes objetivos. Esta habilidad sustituye el uso individual de Pelear o Disparar cuando el equipo actúa como una unidad.

 **Defender:** Operaciones sirve para intentar retirarse de una zona de combate o para evitar, como unidad, un ataque enemigo.

PROEZAS DE EJEMPLO PARA OPERACIONES

Difíciles de acorralar: Sumad un +2 a cualquier tirada de Operaciones hecha para retirarse de una zona de combate.

Blitzkrieg: Vuestro equipo es rápido, ligero y letal. Sumad un +2 a todas las tiradas de Operaciones en las que vuestro ataque se centre en pillar al enemigo desprevenido.

Equipamiento

La habilidad de Equipamiento representa los recursos que tu equipo tiene disponibles para cumplir sus objetivos.

 **Superar:** Al igual que la habilidad de Recursos, Equipamiento puede ser usado cuando el grupo tenga alguna necesidad material, desde apoyo aéreo a un vehículo de oruga que los lleve campo a través.

 **Crear una ventaja:** Podéis usar Equipamiento para obtener armas de mayor potencia antes de emprender una misión en particular (*¡Lanzallamas!*) o herramientas cruciales para poder orientaros (*Mapa topográfico*).

  **Atacar / Defender:** Equipamiento no sirve para atacar o defender.

PROEZAS DE EJEMPLO PARA EQUIPAMIENTO

Equipo de última tecnología: Podéis usar Equipamiento en vez de Operaciones en cualquier situación donde la superioridad tecnológica pueda asegurar el éxito.

Bien pertrechados: Ganáis +2 a las tiradas de Equipamientos para crear una ventaja cuando estéis recurriendo a suministros preexistentes.

Reconocimiento

 **Superar:** Reconocimiento no suele usarse para superar obstáculos pero, al igual que Percepción, puede servir para detectar trampas o emboscadas.

 **Crear una ventaja:** Vuestro equipo puede usar Reconocimiento durante una batalla para explorar el terreno y reunir información más allá del área controlada.

  **Atacar / Defender:** Reconocimiento no sirve para atacar o defender.

PROEZAS DE EJEMPLO PARA RECONOCIMIENTO

Expertos en criptografía: Si tenéis éxito en una tirada de Reconocimiento para crear una ventaja mientras espíais las comunicaciones enemigas, podéis crear o descubrir un aspecto adicional (aunque no ganáis una invocación extra más).

Contraprogramación: Cuando usáis el sistema de comunicaciones enemigo contra ellos mismos, podéis usar Reconocimiento en vez de Operaciones para tender una trampa.



Tiradas de habilidades de equipo

Para hacer una tirada de habilidad de equipo, o usar una proeza de equipo, es necesario que un jugador decida sacrificar su acción personal intentando coordinar al grupo. El cómo lo haga dependerá de la situación (por ejemplo, las unidades militares suelen seguir órdenes), pero por lo general el jugador necesitará el apoyo de la mayoría de los personajes jugadores.

Si logra que el equipo le haga caso, por cada compañero de equipo adicional que sacrifique su próxima acción en beneficio del objetivo, la dificultad se reduce en 1, ya que la tarea será más sencilla cuanto más atención vuelque el grupo sobre esta. Además de reducir la dificultad, el éxito o fracaso de la tirada se aplica a todos por igual, ya que la habilidad de equipo tiene tanto el potencial de afectar al transcurso de la batalla y asegurar el éxito como el de hacer que todo el grupo sufra las consecuencias de una derrota. Por tanto, el estrés infligido sobre el equipo en conjunto es el que recibe cada miembro por igual.

En vez de hacer una tirada en solitario para traspasar las defensas alienígenas, Lara le propone a los Defensores del Noveno Distrito el hacerlo juntos. Los demás miembros del equipo aceptan, así que la dificultad baja de Fantástica (+6) a Enorme (+4). Si tiene éxito, todos los miembros del equipo podrán aprovecharse de la brecha en las defensas enemigas sin tener que hacer más tiradas. Pero si fallan, todo el equipo va a sufrir estrés debido a la respuesta alienígena.

Combate entre equipos

Si quieres dirigir un gran combate entre equipos, usa Operaciones para meterlos directamente en acción. En vez de empezar la pelea desde el principio (cuando los conflictos son más aburridos), haz que el grupo desarrolle un plan de ataque y que tire Operaciones para una acción de superar contra una dificultad apropiada al tipo de objetivo; el resultado de esta determinará cómo salió el plan.

En caso de éxito, los jugadores pueden narrar un resultado positivo por cada aumento por encima de la dificultad fijada. Si fallan, el director de juego puede narrar un resultado negativo por cada aumento por debajo. En ambos casos, id directos a la parte más emocionante de la acción. Haced esto siempre que empecéis a perder el ritmo.

Tras traspasar las defensas alienígenas, Lara está bastante segura de que su personaje se puede acercar lo suficiente a la reina madre como para matarla antes de que el resto de los alienígenas se reagrupen. Decide coordinar a los Defensores del Noveno Distrito para cargar contra la línea enemiga y hace una tirada con su Buena (+2) habilidad de Operaciones contra la dificultad Enorme (+4) fijada por el director de juego. Sacar un +2 en la tirada, pero decide invocar **Perros de la guerra** para sumar otro +2 y obtener un resultado Fantástico (+6). Utiliza su primer aumento para narrar cómo tienen éxito al cargar contra la línea enemiga y el segundo para declarar que su personaje consigue acercarse lo suficiente a la reina como para poder matarla.

ESTO ES LA GUERRA: COMBATES EN MASA

Las reglas que vas a encontrar a continuación son una manera sencilla de resolver un conflicto a gran escala, ya sea como parte de una partida de **Fate Básico** o como si fuera un minijuego mientras esperáis a que lleguen las pizzas. Estas reglas no son compatibles con las de equipo de la sección anterior, ya que el tamaño de las unidades es superior a un simple puñado de personas.

Entrenamiento básico

Los combatientes forman **unidades** dentro de un **campo de batalla** compuesto por **zonas**. Estos tres conceptos son lo suficientemente abstractos y moldeables como para encajar en cualquier tipo de partida y conflicto.

Las unidades se crean como si fueran personajes con habilidades, aspectos y consecuencias, aunque no tienen casillas de estrés ni proezas. Aunque una unidad puede estar compuesta por unos pocos barcos de guerra, una docena de biplanos o mil orcos sedientos de sangre, una vez comience la batalla se comportará como si fuera una sola cosa.

Cada zona del campo de batalla se representa mediante una **tarjeta de zona**, mientras que cada unidad se identifica mediante un contador o miniatura de algún tipo. Coloca los contadores sobre las tarjetas de zona para mostrar el estado actual del campo de batalla.

Cada unidad puede incluir un **líder**, el cual será un personaje jugador o un personaje no jugador principal o secundario. Los líderes hacen que la unidad sea más eficiente y pueden enfrentarse individualmente entre ellos durante el transcurso de la batalla.

Acciones de unidad

Una unidad puede realizar una de las siguientes acciones por activación: crear una ventaja, superar o atacar. También podrá moverse una zona gratis, siempre que no haya un obstáculo en la zona de destino (como una unidad enemiga o terreno difícil).

Si la unidad incluye un líder, este puede renunciar a su acción para que la unidad tenga una segunda acción. Un jugador también puede gastar un punto de destino para darle a una unidad sin líder una segunda acción.

Una unidad no puede realizar la misma acción dos veces en un turno. Por otro lado, el turno de un jugador siempre acaba después de realizar una acción de ataque.

Si tienes una unidad con líder, esta se puede mover una zona y atacar, o crear una ventaja y atacar, etcétera, pero no podrá atacar dos veces, o crear una ventaja o moverse después de atacar.

LO QUE VAS A NECESITAR:

- Tarjetas para la ficha de las unidades y para llevar el control de las zonas.
- Contadores o miniaturas con los que representar las unidades y líderes.
- Amigos, dados Fate y todo lo que suele hacer falta para una partida de Fate Básico.



Crear una ventaja

La ventaja puede consistir en reconocer el terreno, intimidar a otra unidad, usar el entorno o cualquier cosa que tenga sentido en el contexto de la batalla. Estas son algunas formas específicas para usar esta acción y hacer que las batallas sean más trepidantes:

Emboscar: Una unidad puede usar Sigilo para poner un aspecto temporal como *¡Es una trampa!*, aunque solo si no hay unidades enemigas en su zona.

Intimidar: Una unidad puede usar Provocar para poner un aspecto temporal como *Furia de batalla*, *El poder de la flota imperial* o *Indecisos*.

Cercar al enemigo: Con Disparar se puede poner un aspecto temporal de *Cercados* sobre una unidad enemiga. Una unidad con este aspecto no puede moverse a otras zonas a menos que tenga éxito en una acción de superar contra la habilidad de Disparar del atacante. El aspecto desaparecerá cuando el defensor se mueva con éxito o el atacante deje de usar su acción para mantener el cerco.

Explorar: Una unidad puede usar Percepción para poner un nuevo aspecto de lugar en una zona adyacente que todavía no tenga una unidad. La dificultad es Buena (+2), con un +2 adicional por cada aspecto previo de la zona. Por ejemplo, si en la zona hay *Zarzas y espinos*, la dificultad para poner un segundo aspecto sería Enorme (+4).

Rodear: Una unidad puede poner el aspecto de *Rodeados* si tiene más aliados que enemigos en la zona. Mientras el aspecto siga en juego, cada unidad aliada tiene un +1 a sus ataques.



Superar

Usa una habilidad para mover la unidad a una zona que contenga un obstáculo o unidad enemiga:

Si la zona tiene un aspecto que pudiera dificultar el movimiento, como *Bosque denso* o *Campo de asteroides*, la dificultad será igual al doble de aspectos de ese tipo. Por ejemplo, la dificultad para entrar en una zona con *Terreno pedregoso* y *Río revuelto* sería Enorme (+4).

Si la zona contiene una o más unidades enemigas, una de ellas podrá oponerse activamente al intento con una acción defensiva, normalmente usando Atletismo, Conducir o Pilotar. Cada unidad adicional en la zona aliada con el defensor le da un +1 a su tirada.

En ambos casos, usa los resultados normales de superar para resolver la acción.

Usa una habilidad para mover la unidad una o dos zonas extra sin obstáculos:

Si tienes éxito o empatas, mueve una zona (con un coste menor, en caso de empate). Si tienes un éxito crítico, la unidad puede renunciar al impulso y moverse una segunda zona.



Atacar

En batallas donde se use tanto Pelear como Disparar, los ataques contra enemigos en la misma zona se hacen con Pelear, mientras que si es contra un enemigo en zona adyacente se usa Disparar. En batallas donde solo valga Disparar (como en un combate aéreo), todos los ataques se resuelven con esa habilidad independientemente del alcance. Atacar a un enemigo a dos zonas de distancia le da al defensor +2 a su tirada de defensa.

Provocar no sirve para atacar, solo para crear ventajas. Consulta *Intimidar* en la página anterior.

Dependiendo del lugar y el tipo de batalla podrías modificar el funcionamiento de la defensa. Por ejemplo, en las batallas medievales puede que la única defensa contra Disparar sea Voluntad, porque las flechas no se esquivan, sino que aguantas tu posición e intentas mantener la sangre fría. Esto le quita parte de su utilidad a Atletismo, pero se aplica a todas las unidades por igual, así que no perjudica a nadie en especial.

Calidad de la unidad

La calidad de una unidad (Normal, Buena o Grande) determina cuántas habilidades, aspectos y consecuencias tiene.

- **Normal:** Reclutas. Una habilidad Normal (+1). Un aspecto. Sin consecuencias; basta un solo punto de estrés para derrotarla.
- **Buena:** Veteranos. Una habilidad Buena (+2) y dos Normales (+1). Dos aspectos. Una consecuencia leve.
- **Grande:** Soldados de élite. Una habilidad Grande (+3), dos Buenas (+2) y tres Normales (+1). Tres aspectos. Una consecuencia leve y otra moderada.

HABILIDADES DE UNIDAD

Esta es una lista de posibles habilidades de unidad. Las hemos sacado del *Fate Básico*.

- Atletismo
- Conducir/Pilotar
- Disparar
- Pelear
- Percepción
- Provocar
- Sigilo
- Voluntad

Evidentemente, no todas estas habilidades serán apropiadas para cada conflicto. En una batalla de naves espaciales no vais a Pelear o Conducir mucho, y en una escaramuza en el subsuelo entre enanos y no muertos casi seguro que nadie va a Pilotar. Usad el sentido común.

Aspectos de unidad

El primer aspecto de una unidad es su nombre, el cual será además su concepto principal: *Cazas rebeldes*, *Granaderos enanos*, *El 27.º batallón de infantería pesada*, etcétera.

Si la unidad es Buena o Grande, define los aspectos extras como quieras.

Creación de unidades

Cada jugador recibe una «reserva de batalla» con puntos para crear su ejército. Cuanto mayor sea la cantidad, más grande será la batalla. Los puntos se gastan para crear unidades o comprar puntos de destino para usar durante la batalla. Con 5 puntos de creación se puede hacer una batalla pequeña con unidades relativamente mediocres, mientras que con 20 el enfrentamiento será bastante épico. De 10 a 12 puede ser un buen término medio. Los puntos que sobran se pueden gastar durante la batalla, pero tanto estos como los puntos de destino no usados desaparecen al acabar el conflicto.

Unidad Normal: 1 punto de creación
Unidad Buena: 2 puntos de creación
Unidad Grande: 3 puntos de creación
1 punto de destino: 3 puntos de creación

Anotad los datos de cada unidad en una tarjeta aparte. Cuando una unidad sea derrotada coloca su tarjeta boca abajo, pero no la tires: podrías necesitarla en una futura batalla.

Zonas

Una zona puede ser una colina solitaria, cien metros de pradera o un sector del espacio. Los detalles dependen de tu partida y el tamaño del conflicto.

Número de zonas

Como regla general el campo de batalla debe tener un número de zonas igual al número de jugadores (incluyendo al director de juego) más uno. Así, en una partida con tres jugadores y un director de juego habrá cinco zonas. Si os parece muy poco espacio para la cantidad de unidades en juego, poned en mesa unas cuantas tarjetas más.

Aspectos de zona

Después de colocar una tarjeta vacía de zona sobre el campo de batalla, pero antes de que esta empiece, cualquier jugador puede pagar un punto de destino y escribir un aspecto en una tarjeta y colocarla boca abajo en el campo de batalla. Cuando una unidad se mueva a esa zona o la explore, ponla boca arriba, mostrando el aspecto.

Si durante la partida un jugador crea una ventaja para poner un nuevo aspecto en una zona, debe escribirlo sobre la tarjeta de forma que todos puedan verlo.

Creación del campo de batalla

Los jugadores colocan las tarjetas de zona por turnos, empezando por quien tenga más puntos de destino en su reserva de batalla. Cada tarjeta de zona debe estar adyacente a otra ya en mesa. Intenta que el campo de batalla no sea demasiado lineal; será más interesante si en la mayoría de las zonas hay varias maneras de entrar y salir.

Líderes

Cualquier personaje jugador o no jugador secundario o principal puede ser un líder. Usa una miniatura o algún tipo de contador para representar a cada líder, algo que puedas poner tanto sobre las tarjetas de unidad como sobre el campo de batalla en caso de que su unidad sea derrotada o quiera actuar de forma individual. La derrota de una unidad no afecta a su líder; solo un líder puede atacar o defenderse de otro líder.

Unir o sacar a un líder de su unidad no cuesta acción, pero un mismo líder no puede hacer ambas cosas en un solo turno.

Un líder dentro de una unidad puede realizar su acción al mismo tiempo que la unidad que lidera. Puede elegir entre darle su acción a la unidad, para que esta tenga dos, o actuar por sí mismo, como atacando a otro líder o eliminando una consecuencia de la unidad.

Un líder también le proporciona otros beneficios a la unidad donde se encuentre:

- Todas las habilidades de la unidad que estén por debajo del nivel de Voluntad del líder reciben un +1 mientras esté presente. Si en tu partida hay una habilidad más apropiada que Voluntad, úsala en su lugar.
- El líder puede invocar los aspectos de sus unidades en nombre de estas.
- El líder puede gastar su acción del turno para eliminar una consecuencia usando Voluntad contra la dificultad normal propuesta en **Fate Básico** (en la página 164).
- El líder puede usar su acción para ponerle un impulso a su unidad (como *¡A la carga!*). Esta acción no requiere ninguna tirada, a menos que la unidad haya sufrido una consecuencia, en cuyo caso el líder tendrá que tirar Voluntad contra una dificultad igual al doble del número de consecuencias que tenga la unidad.

Un líder independiente debe activarse de manera normal, como si fuera una unidad.

Secuencia de juego

1. Cada jugador elige uno de sus líderes y tira su Voluntad. Los jugadores van turnándose según el resultado, de mayor a menor. En caso de empate, gana el de Voluntad más alta. Si sigue habiendo un empate, empieza el jugador con más unidades.
2. Durante tu turno, elige y activa una de tus unidades o líderes independientes. Si eliges una unidad con líder, este también recibe una acción. Si eliges un líder independiente no podrá interactuar con unidades, pero sí podrá hacerlo con otros líderes (probablemente de forma violenta). Todas las unidades y líderes de un bando deben actuar antes de pasar al turno del siguiente jugador.
3. La batalla se acaba cuando todos los jugadores de un bando se rinden o se quedan sin unidades.

Victoria

Cada uno de los miembros del bando victorioso gana un punto de destino. Los jugadores que hayan derrotado a un líder enemigo (ya sea mediante la violencia o convenciéndole para que se rinda o cambie de bando) reciben un punto de destino por cada líder derrotado.

DUELOS DE ESPADA

Las historias de espadachines llenas de acciones heroicas y peliculeras tienen un rincón especial en el corazoncito de **Fate Básico**, porque están hechas a la medida del juego. Pero en esas emocionantes peleas cara a cara, de héroe contra villano, siempre aparecen intercalados un montón de pequeños detalles entre golpe y golpe: respuestas ingeniosas, insultos, provocaciones, saltos desde un balcón, pasar de un lado a otro colgado de un candelabro, desviar una estocada con un movimiento de la capa y mil cosas más. Fíjate en D'Artagnan y Jussac en *Los tres mosqueteros*, Errol Flynn y Basil Rathbone en la película de 1938 *Robín de los bosques*, Luke Skywalker y Darth Vader en *El Imperio Contraataca*, o el duelo-poesía de Cyrano con Valvert en *Cyrano de Bergerac*.

La acción de crear una ventaja de **Fate Básico** hace que sea fácil reproducir este tipo de escenas, aunque la mayoría de jugadores optarán por maneras más eficientes de acabar con sus enemigos, especialmente si no hay otros personajes jugadores por ahí que usar como excusa para crear aspectos temporales. Eso es lo que hace este sistema: propicia que los jugadores confíen en otras habilidades aparte de la de Pelear, con resultados llamativos.

Estas reglas de duelos cara a cara incluyen algo llamado **llevar la iniciativa**. Solo el duelista que lleve la iniciativa puede usar una habilidad con la acción de ataque para infligir daño. El otro duelista puede usar cualquier otra acción, pero no puede atacar (hasta que vuelva a llevar la iniciativa, por supuesto).

¿Cómo se consigue la iniciativa? Teniendo un éxito crítico con una habilidad que no sirva para hacer daño en un conflicto físico (es decir, que no sea Pelear, Disparar o los equivalentes que haya en tu partida). Tan pronto como un combatiente saque un éxito crítico con una de esas habilidades, obtiene la iniciativa, lo que sustituye al beneficio normal que el éxito crítico debería haber proporcionado, como ganar un impulso o una invocación gratuita extra. Puedes elegir entre llevar la iniciativa o el beneficio normal, pero no ambos.

Usa algún tipo de contador para saber quién lleva la iniciativa, algo que sea fácil de pasar de un jugador a otro, como una moneda, una espadita de plástico de esas que se usan para cócteles, una tarjeta con el dibujo de una mano, un guante de esgrima... lo que tu grupo prefiera.

Al principio del conflicto físico entre dos (y solo dos) personajes, determina el orden de turno de manera normal. Si esto incluye el uso de una tirada de habilidad y uno de los dos obtiene un éxito crítico, este será quien empiece llevando la iniciativa.

A partir de ahí, cada contendiente podrá hacer una de las siguientes cosas en su turno:

- Atacar, si lleva la iniciativa.
- Tratar de recuperar la iniciativa, si no la tiene.
- Hacer otra cosa: poner aspectos temporales, tratar de huir del conflicto, etcétera.

Te recomendamos fervientemente que uses la variante *Sin estrés* (página 60) de este libro. En caso contrario corres el riesgo de que en vez de ser un duelo a vida o muerte se convierta en un duelo mortalmente largo.



Dekka, una Alguacil Imperial de Porthos V, se enfrenta a su archienemigo Xoren, un maquiavélico ciborg que pretende usurpar el Trono Celestial durante la ceremonia de coronación. Ambos son maestros en el uso de la espada de fotones, como ya se han demostrado el uno al otro en pasados encuentros. Sus armas de avanzada tecnología relucen y suenan con un zumbido protegido por derechos de autor. Comienza el duelo.

La tirada de +5 de Dekka le proporciona la iniciativa frente al +3 de Xoren. Es un éxito, pero no un crítico. Empieza intentando enfadarlo; su plan es descubrir alguno de sus aspectos usando Empatía: «¿Cuál es tu problema, Xoren? ¿Te programaron tu neuromatriz con un algoritmo de maldad? ¿O de verdad piensas que tu plan va a funcionar?». Dekka saca un +6 y Xoren un +3. ¡Un éxito crítico!

«¿Maldad?», responde con rabia. «¡Si vivieses un solo día como un ciborg en este despreciable e inhumano imperio, descubrirías lo que es la auténtica maldad!».

Dekka descubre el aspecto ***iPagaréis por mi dolor!*** y elige llevar la iniciativa en vez de ganar la invocación gratuita extra.

Ahora le toca el turno a Xoren. Como es un ciborg malvado, agarra a un inocente y se lo lanza a Dekka, intentando crear una ventaja con Físico. Derrota a Dekka por 4 aumentos (lo que bastaría para ganarle la iniciativa), pero ella usa su invocación gratuita de ***iPagaréis por mi dolor!*** y reduce el éxito a solo 2 aumentos. La jugadora de Dekka explica que resultó fácil adivinar las intenciones de Xoren, ya que este se dejó llevar por su rabia. El director de juego acepta la explicación y decide que Xoren pone un aspecto temporal de ***Civiles en peligro*** con una invocación gratuita.

Dekka todavía tiene la iniciativa y tiene intención de usarla. Aparta al pobre inocente a un lado, se abalanza sobre Xoren, espada fotónica en mano, y ataca con Pelear, sacando un +4. Ese resultado bastaría para derrotar la tirada de defensa de Xoren (Pelear, total de +3), pero este se aprovecha de que Dekka está distraída por los ***Civiles en peligro*** para usar su invocación gratuita y subir su total a +5. Tras un par más de intercambios de puntos de destino, Dekka acaba imponiéndose por un único aumento. Como están usando la variante *Sin estrés*, eso significa que Xoren recibe una consecuencia leve (***Miedo a ser derrotado***).

VEHÍCULOS

En un juego que se basa en gran medida en la actividad de los personajes, los vehículos ocupan un lugar extraño. Pueden aumentar las capacidades de un personaje, como las herramientas o las armas, pero no son parte de este, como los aliados y recursos. Dependiendo de las prioridades de los jugadores y la campaña, los vehículos pueden ser desde algo totalmente esencial a una cosa que poder ignorar fácilmente.

Esta sección se escribió teniendo en mente a los vehículos de dos y cuatro ruedas, aunque no resultaría complicado aplicar muchas de las ideas presentadas a otros medios de transporte, como caballos, carros, naves espaciales y demás.

Vehículos con papel secundario

En muchas partidas los vehículos tienen un papel secundario, es decir, aparecen cuando es necesario, pero el resto del tiempo no se les presta mucha atención. En este caso, los vehículos suelen ser simplemente una forma de permitir el uso de la habilidad de Conducir. Cuando los malos se escapan en un coche, tú te montas en otro y ya está: el resto de la escena depende del uso de habilidades.

Si incluso en esta situación hubiera una necesidad de diferenciar los vehículos, el principal medio para hacerlo son los aspectos. El vehículo medio tendrá entre uno y tres aspectos, dependiendo del interés del grupo en el tema. Aspectos como *Grande*, *Rápido*, *Todoterreno* o *Chatarra* son totalmente válidos, al igual que *Turbo*, *Alerón*, *Seis velocidades* o *Motor de inyección*.

Esto será suficiente para la mayoría de partidas, pero aquellas en las que conducir sea una actividad fundamental hay bastantes posibilidades de que los vehículos acaben siendo más o menos descartables.

Vehículos personales

Es más probable que un vehículo personal se represente mediante un aspecto, aunque los detalles dependerán en gran medida de vuestra partida. En una de estilo realista puede que simplemente haya vehículos con personalidad, como el descapotable de un detective, pero en otras partidas pegará más tener un supercoche repleto de *gadgets*.

No hace falta que las reglas básicas para vehículos personales sean más complicadas que las de los secundarios. Para vehículos más complejos los extras pueden ser un buen punto de partida.

Reparación

Un objeto representado por un aspecto no puede ser destruido; sin embargo, un coche totalmente inmune al daño puede ser demasiado increíble. Como regla general, un vehículo personal sufre daño como cualquier otro, pero puede ser reparado entre partidas de forma automática.

A menos, claro, que los jugadores quieran que el daño sea parte de la historia. Tener un coche que necesita ser reparado es una buena base para una escena y una posible motivación (quizás haga falta conseguir una pieza de recambio en particular). Si un jugador quiere que su coche esté dañado, la primera vez durante una partida en la que se traten explícitamente las reparaciones necesarias (como teniendo una conversación al mismo tiempo que arreglas el motor) se considera que hay un forzado, por lo que el personaje gana un punto de destino.

Vehículos del grupo

El vehículo del grupo es una idea frecuente tanto en la ficción como en partidas; suele ser algún tipo de nave, coche, furgoneta o similar, que sirve tanto de medio de transporte como de base móvil de operaciones.

Una manera fácil de crear este tipo de vehículo es convertirlo en un aspecto que todos los miembros del grupo deberán cogerse (o, como mínimo, todos los personajes relacionados con el vehículo). De esta forma estarás dejando claro que el vehículo será una de las partes centrales del juego.

Otra opción es que cada personaje se coja un aspecto que refleje su relación con el vehículo; por ejemplo, el capitán de una nave y su ingeniero pueden tener maneras muy diferentes de relacionarse con el vehículo.

En ambos casos, y al igual que pasa con los vehículos secundarios, el vehículo del grupo podrá tener aspectos, los cuales pueden ser mucho más flexibles en términos de función. Los jugadores podrán ponerle aspectos al vehículo, a razón de uno por cada aspecto de su personaje que esté relacionado con el vehículo. Esto permite distinguir los niveles de participación desarrollados de forma natural según el interés de cada jugador.



Reglas rápidas para vehículos

Desfase entre vehículos

Una rápida de *ranking* de velocidades:

- A pie
- Bicicleta/Caballo
- Coche/Motocicleta
- Helicóptero
- Avión

Cuando en una persecución haya un desfase entre velocidades, el conductor más rápido recibe un número de invocaciones gratuitas de los aspectos de su coche igual a la diferencia de velocidad. Esta regla debería cubrir la mayoría de casos, aunque puede que necesite ajustes según las circunstancias; por ejemplo, en un atasco alguien que se mueve en bicicleta o corriendo será más rápido que un coche, y una moto puede ayudarte a alcanzar un avión si este aún no logró despegar.

Robar un coche

Tratar de robar o conseguir un coche debería ser considerado una acción de superar con la habilidad apropiada (normalmente Robar o Recursos) contra una dificultad basada en la situación, teniendo en cuenta tanto el nivel de seguridad como las opciones disponibles. En caso de éxito, los aspectos creados serán los del vehículo robado. Esta regla da por supuesto que el personaje está llevándose lo primero que puede; intentar robar un coche en particular supondrá una tirada de Robar contra los detalles concretos de la situación.

Coches personalizados

Personalizar o tunear un coche es un uso de la habilidad Máquinas que requiere acceso a un taller y herramientas apropiadas. La dificultad base de la tirada de superar es 0, con un +2 por cada aspecto del vehículo. Se puede añadir (o, en su caso, eliminar) un aspecto por cada éxito, aunque un vehículo no puede tener más de 5 aspectos.

Daño a vehículos

Los vehículos no tienen estrés, pero pueden absorber consecuencias, normalmente para convertir una tirada fallida de Conducir en un éxito usando la regla opcional de *Esfuerzo extra* (ver página 60). Un vehículo medio (3 aspectos o menos) puede tener una consecuencia leve. Uno excepcional (4 o 5 aspectos) puede tener una leve y otra moderada. Un vehículo con un aspecto como *Resistente* o *De clase militar* puede incluso tener una consecuencia grave.

Proezas de vehículos

Ladrón de coches: Cuando robes un coche, puedes usar Conducir en vez de Robar.

SUPERHÉROES

Los personajes de **Fate** ya son increíblemente dotados y diestros de por sí, pero puede que a veces tu grupo quiera llevar el sistema aún más allá, usándolo para narrar historias de auténticos superhéroes que luchan contra el crimen y pérfidos supervillanos que quieren conquistar el mundo. Esta sección te proporciona unas pocas herramientas para que tus partidas de superhéroes funcionen.

Historias de origen

Los superhéroes son muy parecidos a los personajes normales de **Fate**, aunque al crearlos se podría sustituir la fase de complicación con una historia de origen, un aspecto que resume en pocas palabras cómo obtuvo el superpoder o por qué dichos poderes le causan problemas. Recuerda que un aspecto siempre debería ser de doble filo e incluir los puntos fuertes y débiles del personaje. Por ejemplo, un superhéroe podría escoger el concepto principal *Supersoldado genéticamente diseñado* para reflejar su fuerza y agilidad sobrehumanas, y la historia de origen *Viajero interdimensional* para que se sepa que no pertenece a nuestro mundo.



Superhabilidades

Una manera de crear superpoderes en **Fate** es permitir que, en vez de coger proezas, los jugadores diseñen sus habilidades como superpoderes. Un héroe nacido en un avanzado planeta alienígena podría coger Superconocimiento. Un adolescente imbuido con el poder de un importante dios de la antigüedad podría tener Superatletismo. Los personajes que usen tecnología o magia pueden invertir sus habilidades en objetos que funcionen como extras de habilidad, portando una Lanza del Destino (Físico) o construyendo increíbles autómatas a vapor (Disparar).

Los héroes podrán usar la habilidad de forma normal, pero también pueden elegir usar el poder gastando un punto de destino. Al activarlo, la superhabilidad le permite al héroe doblar su bonificador normal de habilidad e intentar hazañas increíbles. Después de tirar, el personaje debe bajar en uno su nivel en esa habilidad. Mientras que esta no llegue a cero, el poder se recupera por completo en la próxima escena. Sin embargo, si agota el poder, el héroe deberá encontrar alguna manera de recargarlo antes de poder usarlo de nuevo.

Maxine, una valquiria con un Físico Excelente (+5), quiere tirarle un coche encima a un supervillano, por lo que se gasta un punto de destino para sumar 5 aumentos extra a su tirada. Tras la tirada su habilidad baja a Enorme (+4). Si continúa usando su superpoder hasta quedarse sin Físico tendrá que viajar hasta el Valhalla y beber del Cuerno del Poder para recuperar su fuerza.

Este sistema resulta más apropiado para superhéroes de la Edad Dorada, capaces de hacer cosas extraordinarias sin mayores consecuencias que cansarse o quedarse sin poder. También le da al director de juego la oportunidad de montar escenas de recuperación interesantes (ver *Recuperación*, página 63) en las que los héroes tienen que recargar su poder, conectar de nuevo con su lado humano o descansar y recuperar sus fuerzas para enfrentarse de nuevo al villano. Por ejemplo, un superhéroe adolescente podría necesitar volver a casa y arreglar la situación con su padre, mientras que un metamorfo nocturno tendría que volver a su guarida y dormir durante el día antes de poder reemprender la caza.

Crear proezas de superpoderes

Si tu grupo prefiere superpoderes más detallados podrías permitir que los jugadores compren proezas a modo de superpoderes, quizás incluso regalándoles una o dos proezas extra. En una partida donde los personajes no son héroes con grandes poderes ni todo un ejemplo para la sociedad, sino personas extraordinarias con un traje de mallas (al estilo de los antihéroes de los cómics de los 80), debería bastaros con el tipo de proezas del **Fate Básico**.

Si queréis que vuestras partidas de superhéroes sean más épicas, diseñad proezas que proporcionen un gran poder pero que permitan «pujar» con puntos de destino. Por ejemplo, un obstáculo inmóvil podría derrotarse gastando un único punto de destino, pero otros superhéroes podrían pujar con sus propios puntos por el derecho a narrar su respuesta, aceptando, cancelando o intensificando la acción. Esta guerra de pujas podrá seguir hasta que se llegue a una cantidad de puntos que nadie esté dispuesto a superar. Si la acción termina en empate los puntos se entregan al director de juego, pero cuando uno de los personajes es el claro vencedor, el perdedor se lleva todos los puntos de destino de la puja. Fíjate que esto puede tener consecuencias dramáticas sobre los niveles de puntos de destino, ya que al final del conflicto uno de los jugadores va a recibir una gran inyección de puntos.

Sergio es un héroe con **Doblar barrotes, derribar puertas**, una proeza que le permite superar obstáculos físicos gastando un punto de destino. La acción tendrá éxito sin necesidad de tirada, a menos que se esté enfrentando a otro personaje superheróico. Si Maxine usa sus poderes vikingos para electrocutar a Sergio a través de los barrotes que intenta doblar, podría gastar un punto de destino para cancelar la acción de este o dos para intentar usar su poder (Tormenta de rayos) y además cancelar la proeza de su adversario. En ese último caso, Sergio tendría la oportunidad de igualar o subir la puja de Maxine, o aceptar su acción y reclamar los dos puntos de destino que ella pujó.

En **Mundos Fate** hay una ambientación llamada *El Salvaje Azul* que contiene ideas fantásticas para crear poderes usando proezas con costes narrativos; por ejemplo, un héroe que no pueda controlar del todo su habilidad para viajar en el tiempo u otro cuya telepatía a veces le descubra información que preferiría no saber. Consulta esa ambientación si quieres descubrir otra manera de crear poderes en **Fate**.

Por otro lado, podría decirse que los superpoderes no son más que otra manera de llamar a la magia. Échale un vistazo al capítulo anterior para hacerle una idea de cómo podrías construir superpoderes más complejos, y de forma más participativa, usando un sistema de «magia».

Villanos y compañeros

Fate ya tiene reglas fantásticas para crear personajes no jugadores (empezando por la página 213 de **Fate Básico**). En las historias de superhéroes el director de juego puede dividirlos en secuaces, villanos y supervillanos, de forma que los héroes tengan claro el nivel de peligro de cada personaje no jugador.

Presta especial atención a las sugerencias de **Fate Básico** para agrupar secuaces y tratarlos como si fueran obstáculos. A veces, la mejor manera de mostrar cómo un héroe se encarga de un grupo de matones de bajo nivel es mediante una única tirada o activación de su superpoder.

Los villanos deberían parecerse un poco más a los propios héroes y tener uno o dos superpoderes propios. Una situación ideal sería tener un grupo de villanos capaz de pelear cara a cara con los héroes el tiempo suficiente como para hacer una competición interesante, pero sin llegar a ser realmente la amenaza que hay que derrotar.

Por último, los supervillanos pueden ser personajes completos, con sus conceptos principales, historias de origen, superpoderes y extras. No pases por alto la historia de origen de un supervillano; es el modo perfecto de que los jugadores conozcan al personaje. Un maligno sectario podría tener como historia de origen *Perdí a la única mujer que jamás amé*, mientras que la de una supersoldado del infierno podría ser *Condenada por las fuerzas del mal a vagar por la Tierra*.

Los héroes también pueden conseguir compañeros y secuaces propios durante el transcurso de la historia (ver *Compañeros y aliados*, página 68), comprándose los al alcanzar hitos como si fueran extras.

LA PARADOJA DEL HORROR

De primeras, **Fate** es una mala opción para una partida de horror. Ya lo dijimos justo al principio del **Fate Básico**: «**Fate** funciona mejor cuando se usa para narrar historias de personajes competentes, con iniciativa y que llevan una vida emocionante». El horror funciona atrapando a los personajes en circunstancias mortíferas sobre las que no tienen control y en las que se ven obligados a reaccionar, más que a actuar. A pesar de sus capacidades, los personajes se enfrentan a amenazas que los superan y para las que no basta con su talento. La derrota parece inevitable y el éxito solo se puede lograr mediante un gran sacrificio. En vez de embestir y resolver el entuerto, los personajes tendrán que centrarse en sobrevivir un par de minutos más y escapar con vida.

¿Cómo podemos conciliar estos dos mundos? ¿Cómo podemos coger un sistema hecho para personajes competentes y con iniciativa y hacer que cumpla con las necesidades de una partida de horror?

Esa es la paradoja **Fate**/horror. Y así es cómo la hemos resuelto.

Los fundamentos del horror

De lo que realmente trata el horror es de las respuestas totalmente viscerales y emocionales que los jugadores tienen durante la partida. Y, con tu ayuda, el sistema **Fate** es capaz de lograr eso. Para nosotros el horror es una combinación de tres cosas: una **atmósfera angustiosa**, **situaciones imposibles** y **desesperación extrema**.

Atmósfera angustiosa

Forzados por doquier: Aunque los forzados no son herramientas para imponer resultados, sí son herramientas para empeorar las cosas. Así que manos a la obra. Pon aspectos en la escena, en la historia, en la campaña... y fuérezalos para que las cosas siempre vayan a peor. Dejar caer *A todos nos llega la hora* sobre la historia y forzarlo en el peor momento posible (para los jugadores) es una manera muy efectiva de hacer que las cosas se tuerzan aún más. No es solo que los jugadores afectados terminarán la escena con menos puntos de destino (los cuales serán necesarios para su supervivencia), sino que también van a notar ese agujonazo de tensión y preocupación constante por no saber de dónde vendrá el próximo forzado. Haz que les duela. Haz que se preocupen.

Todos los caminos llevan a la oscuridad: Los aspectos no son la única manera de crear atmósfera. También puedes valerte de obstáculos y zonas. Huir del horror no debería ser fácil, así que atiborra de obstáculos el camino a la salvación. Y cuando dibujes los mapas de zona, que sean más claustrofóbicos: más zonas cubriendo menos espacio. Aunque las distancias físicas siguen siendo iguales, en las partidas de horror será mucho más difícil huir de la zona de peligro. En una casa normal, la puerta de entrada puede estar a una sola zona de distancia. ¿Pero y si la casa está maldita? Entonces podría estar a cinco o diez... y será imposible moverse por ellas a la carrera.



Situaciones imposibles

Solo porque los personajes sean protagonistas no significa que haya que ponérselo fácil.

Es probable que cualquier obstáculo con una dificultad dos niveles mayor que la habilidad de la tirada necesite de una invocación para tener éxito. Como las mejores habilidades de los personajes serán Grandes o Enormes, la dificultad base debería estar por esos niveles y aumentar a partir de ahí. No tengas miedo de pasarte. ¡Apriétales el cuello!

Si fijas una dificultad aún más alta habrá muchas posibilidades de fracaso. En vez de permitir que se convierta en una fuente de apatía y frustración, usa tanto como puedas la opción de «éxito a un coste», pero haz que el coste duela de verdad. El precio debería ser incómodo, algo que haga que el jugador que paga sienta el horror. Cada paso adelante significa un poco más de sangre derramada. Es como morir lentamente.

Un grupo de jugadores enfrentado a un adversario inconcebiblemente resistente tenderá a rendirse, a fin de tener algo de control sobre la situación. No hay razón para no aceptar la rendición, pero deberías negociar con dureza para hacer que les duela de verdad. Esta es otra ocasión para que paguen el precio y sientan el horror.

Ese es el camino a la desesperación...

Desesperación extrema

La desesperación nace de la escasez, la amenaza sobre los recursos y de tener que tomar duras decisiones bajo presión. Los recursos finitos de un jugador incluyen los puntos de destino, el estrés y las consecuencias. Límitalos, pero sin eliminarlos. Algunas opciones:

- **Bajo nivel de recuperación:** Si los jugadores solo tienen unos pocos puntos de destino, esos parecerán mucho más valiosos. Necesitarán gastárselos si quieren tener cualquier posibilidad de éxito. La tensión alrededor de esa necesidad hará que aumente la ansiedad.
- **Medidores de estrés más pequeños:** No les des medidores de más de una o dos casillas. O ni eso. En el horror, los personajes no deberían recibir mucho daño antes de empezar a desmoronarse o sufrir heridas. Por otro lado, si usas medidores de estrés mental o cordura, la locura, el terror y los traumas permanentes deberían estar siempre a la vuelta de la esquina.
- **Consecuencias menos poderosas:** Otra opción es que las consecuencias absorban menos daño. La propuesta base es $-2/-4/-6$ para leves, moderadas y graves, lo cual es bastante generoso. En las historias de horror podrías dividir los niveles en dos, o probar con $-1/-2/-4$. No hará falta mucho para hacerles daño de verdad a los personajes, por lo que los conflictos serán ahora más peligrosos.

Empareja tu diseño de sistema con decisiones difíciles que los personajes deberán tomar bajo presión. Se acabaron las victorias fáciles sin despeñarse. Después de todo, los propios personajes jugadores son un recurso finito, ya que no pueden estar en dos sitios a la vez. Y la presión aumenta a medida que el tiempo se agota. El tiempo es el recurso finito más poderoso en manos del director de juego. En una historia de horror nunca hay suficiente tiempo.

Así que dale a tus jugadores mucho que hacer y poco tiempo para hacerlo. Las cosas y gente por las que se preocupan los personajes también son un recurso finito, y algo que a menudo el director de juego puede amenazar con más facilidad que al propio personaje jugador. Que elija entre salvar a su marido o a su hermana, pero no a ambos. Hay una bomba en cada extremo de la casa y el personaje no se puede dividir en dos.

Tus jugadores te odiarán por ello pero, si lo que querían era disfrutar en grande con el horror, también te amarán por ello. Mientras aúllan de miedo.

ÍNDICE ANALÍTICO

Acciones secundarias	73	Invocadores de Tormenta	107
Aliados y compañeros	68	Invocadores de Vacío	115
Ambientación, modificar la	64	Invocar (habilidad de Invocadores de Tormenta)	112
Armas y armaduras	70	Invocar (habilidad de Invocadores de Vacío)	117
Armas y armaduras, aspectos de	71	Kung-Fu	148
Armas y armaduras, dados rojos y azules	72	Ladrón (profesión)	42
Aspectos de amenaza	46	Las Seis Blasfemias	136
Aspectos de equipo	16	Líderes (Combates en masa)	167
Aspectos de magia	81	Límites	139
Aspectos de misión	15	Llamatormentas	82
Aspectos de zonas peligrosas	62	Llamatormentas (habilidad)	85
Aspectos, niveles de poder	48	Los Seis Visires	90
Aspectos, niveles de invocación	13	Magia	76
Aspectos poco poderosos	15	Magia de sangre	132
Aspectos, rituales y	120	Magia, aspectos	81
Ataduras	119	Magia, habilidades	80, 102
Canalización (habilidad)	131	Maná, puntos de	132
Ciberimplantes	151	Monstruos	156
Combates en masa	163	Motivaciones e instintos	54
Compañeros y aliados	68	Nivel de poder	47
Conflicto social	54	Orco (raza)	43
Conjuración (habilidad)	109	Persecuciones	52
Consecuencias	60	Préstamo de poder	132
Consecuencias, estados	18	Proezas combinadas	35
Criaturas y poder	120	Proezas costes y ajustes	36
Dados opcionales	66	Proezas de superpoderes	174
Dados rojos y azules	72	Proezas flexibles	34
Duelos de espada	168	Proezas , niveles de poder	47
El sutil Arte	101	Proezas y magia	81, 105
Elementales	110	Proezas y recuperación	139
Elfo (raza)	43	Profesiones	24, 40
Equipos	159	Puntos de pérdida	120
Estados	18	Razas	40
Estrés (modificar el nivel de poder)	48	Recuperación	63
Estrés, opciones de	60	Recuperación, ajuste	37
Gadgets y equipo	154	Recuperación, coste en puntos	140
Guerrero (profesión)	41	Recuperación, niveles de poder	47
Habilidades	23	Recuperación y proezas	139
Habilidades, conjuntos de	29	Riqueza	69
Habilidades improvisadas	25	Superhéroes	173
Habilidades, mejora de	30	Unidades, acciones de	163
Habilidades, nivel de los conjuntos	29	Unidades, aspectos y creación	166
Habilidades, niveles de poder	47	Vehículos	170
Habilidades reforzadas	30	Zonas	62
Habilidades y magia	80, 102	Zonas y combates en masa	166
Hechizos	104		
Historia de origen	44		
Horror, la paradoja del	176		
Instintos y motivaciones	54		
Invocaciones, niveles de	13		

¡REGLAS, BENDITAS REGLAS!

Fate Avanzado es un cajón repleto de herramientas con las que dar vida a tus partidas. Este libro contiene una gran variedad de ejemplos listos para usar, así como ideas y reglas opcionales que podrás personalizar para llevar tu campaña al siguiente nivel, independientemente del género.

Diseña el sistema de habilidades que tu campaña de exploración espacial necesita. Aprende a crear razas y sociedades: elfos silvanos, alienígenas venusianos, detectives del más allá... Desarrolla un sistema de magia a medida de tus necesidades. Dota a tu equipo de vida propia (literalmente o no).

Explota al máximo la flexibilidad de Fate Básico y vive todas las aventuras que quieras soñar.

Fate Avanzado
¡Sube de nivel!



PARA USAR CON
FATE BÁSICO



NOSOLOROL


conbarba


EVIL HAT
Productions