

POWERED BY

FATE ESENCIAL



Daniel Hidalgo Verzobias

FATE ESENCIAL

Colección Readuck Narrativa Plumas

FATE ESENCIAL

Daniel Hidalgo «Verzobias»

ReadDuck® 

Maquetación y portada: **José Antonio González Padilla**

©**Daniel Hidalgo «Verzobias»**

Director de la colección: **Alejandro Travé Pulido**

Título: Fate Esencial.

©ReaDuck Ediciones

41020-Sevilla

E-mail: ediciones@readuck.es

www.readuck.es

This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <http://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is ©Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

En España, el sistema *Fate* es traducido y distribuido por Nosolorol (puedes encontrarlo en www.nosolorol.com), este producto se publica con su permiso.



Índice

PRÓLOGO	11
RESUMEN	15
LA ESCALA	16
TIPOS DE ACCIONES	18
CREACIÓN DE PERSONAJES	19
LA IDEA DEL PERSONAJE	22
Concepto de tu personaje	24
Nombre	24
Problema	25
Aspectos	25
Proezas	29
Tasa de refresco y puntos de destino	30
Estrés y consecuencias	31
ASPECTOS, PUNTOS DE DESTINO Y PROEZAS	33
ASPECTOS	34
Cómo utilizar un aspecto	36
Invocaciones gratuitas	38
Aspectos de doble filo y con varios significados	42
Eliminar o cambiar un aspecto	43
PUNTOS DE DESTINO	43
Tasa de refresco	47
El director de juego y los puntos de destino	48
PROEZAS	49
SISTEMA	53
MECÁNICA BÁSICA DE FATE ESENCIAL	53
Interpretar la tirada	56
Determinar la dificultad	57
Los aumentos	59

Éxito crítico o «con estilo»	61
LOS CUATRO TIPOS DE ACCIONES Y	
LOS IMPULSOS	61
Superar un obstáculo	62
Crear una ventaja.....	64
Atacar	66
Defender	67
Impulsos	69
DESAFÍOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS.....	70
Desafíos	71
Competiciones	78
Conflictos.....	83
Componentes de un conflicto	84
Zonas	85
Iniciativa	85
Intercambios	86
Defensa completa	87
Resolver los ataques	87
Estrés y consecuencias	88
Recuperarse de una consecuencia	94
Consecuencias extremas	97
Conceder durante un conflicto.....	98
Derrota.....	100
Movimiento	101
Trabajo en equipo	103
NARRACIÓN	104
SIEMPRE QUE PUEDAS, ¡COMPRA!	107
EL TIEMPO.....	108
Tiempo real	109
Tiempo de partida	111
Tiempo y medida	111
Varios objetivos	112
Amenazas y peligros	119

ENEMIGOS	120
TIPOS DE PNJ	120
PNJ anónimos	120
PNJ secundarios.....	125
PNJ principales	126
Oponentes míticos o fuera de escala	129
AVANCES Y CAMBIOS.....	134
HITOS	135
Hitos significativos	135
Hitos relevantes	136
Hitos trascendentes.....	137
AVANCES GENERALES.....	138
EXTRAS	139
¿QUÉ SON LOS EXTRAS?	139
Cómo crear un extra	140
Espada de cristal de realidades.....	143
Arma láser codificada genéticamente.....	144
Unidad de operaciones encubiertas	145
Avances y extras.	146
El equipo en Fate Esencial	146
Armas.....	147
Armaduras.....	149
DRAMATIS PERSONAE	150
Dragón	150
Matón.....	151
Miembros de la mafia.....	152
Militares.....	152
Ninja.....	153
Orcos.....	153
Robots.....	154
SWAT	154
Zombi.....	155

PRÓLOGO

Imagina tu personaje preferido.

Piensa una frase que lo defina y lo describa, como si se lo tuvieses que explicar a alguien que no lo conoce.

Es un arqueólogo aventurero.

Ahora que tienes captada su atención, sigue explicando cómo es ese personaje que tanto te gusta a la persona que no lo conoce.

Busca reliquias antiguas que tienen poderes místicos.

Puedes ver como la emoción con la que estás describiendo a tu personaje predilecto se va transmitiendo a la otra persona.

Siempre improvisa una salida a cualquier problema, por difícil que sea.

Ya vas lanzado, y empiezas a hacer gestos estirando tu brazo rítmicamente.

Tiene un látigo siempre consigo, y es un experto usándolo.

Y como todos los buenos personajes, también tiene un punto débil. Uno que te saca una pequeña sonrisa conforme se lo cuentas a tu interlocutor.

Nunca abandona a nadie; especialmente a su sombrero.

Con solo cinco frases, le has descrito tu personaje preferido a la otra persona.

Es un arqueólogo aventurero.

Busca reliquias antiguas que tienen poderes místicos.

Siempre improvisa una salida a cualquier problema, por difícil que sea.

Tiene un látigo siempre consigo, y es un experto usándolo.

Nunca abandona a nadie; especialmente a su sombrero.

Seguro que ya has adivinado cual es el personaje, ¿verdad?

Pues acabas de crear un personaje de Fate Esencial, listo para jugar. Faltan un par de retoques, pero tu director de juego te ayudará. Una proeza —¿alguien ha dicho látigo?— y calcular el estrés físico y mental que aguanta.

Así de sencillo y rápido es crear personajes en Fate Esencial. Cada frase es un aspecto que define cómo es, qué puede hacer y cómo lo haría.

Cualquier personaje que imagines, y puedas describir en cuatro o cinco frases, puede jugarse con estas reglas que tienes en tus manos o en tu pantalla.

Y si lo que te gusta es dirigir partidas de rol para tus amistades, crear personajes no jugadores es igual o más sencillo todavía.

Soldados nazis +2. Imagina cualquier cosa que haría un soldado nazi; perseguir a sus enemigos, disparar, vigilar las instalaciones, etc. Pues ya tienes hecha la hoja de los soldados nazis para tu aventura. En una simple frase.

No sabrían ocultarse, ni pilotar, ni tendrían labia para convencer a la gente, aunque sí sabrían cómo intimidar para sonsacar información.

Todo esto te lo ofrece Fate Esencial.

Si ya has jugado o dirigido a Fate o FAE, ya sabes prácticamente todas las reglas. Fate Esencial versa sobre la esencia del personaje, qué le define, qué le hace diferente, distinto e inolvidable.

Lo mismo vale para cualquier elemento de tus aventuras con Fate Esencial.

¿Por qué no considerar ese bosque sombrío y ominoso como si fuese un personaje más?

Bosque sombrío y ominoso, Todos los árboles y senderos parecen iguales, La luz nunca penetra en lo profundo. Acabas de crear tres aspectos que definen al bosque de tu aventura. Los aspectos de los personajes se «enfrentarán» a los aspectos del bosque y determinarán el destino de estos. ¿Acabarán perdidos? ¿Lograrán encontrar el camino de salida?

No hace falta aprenderse reglas, ni consultar tablas, ni recordar modificadores o rasgos especiales de tu personaje. Todos sabemos escribir cuatro o cinco frases, en cualquier papel, y eso es lo único que necesitarás para vivir mil y una aventuras con Fate Esencial.

El límite es la imaginación.

Daniel Hidalgo «Verzobias»
Enero de 2021

RESUMEN

Los personajes en Fate Esencial están contruidos en base a «**aspectos**», estos son frases que describen a los personaje, los enemigos, lugares, etc. (los irás encontrando en todo el texto escritos con letra cursiva). Al crear un personaje este empieza con cinco o seis aspectos: El concepto principal, uno que habla de su pasado, otro de cómo afronta las cosas, uno o dos de libre elección y por último un problema, algo que mete a tu personaje en situaciones conflictivas o interesantes. En Fate Esencial cada aspecto que sea relevante para lo que quieres hacer suma un **+1** a tu tirada.

Cuando es importante e interesante saber el resultado de una acción se tiran **cuatro dados Fate**, son dados de seis caras marcados con un símbolo + en dos de sus caras, el símbolo – en otras dos y, por último, sus dos últimas caras están vacías. El + representa un +1, el – un -1 y las caras vacías un 0. De esta manera al realizar una tirada el resultado fluctuará entre -4 a +4.

Estas tiradas pueden ser modificadas por los «**Puntos de destino**» antes de comparar el resultado con la dificultad impuesta por el director de juego. Esta **dificultad** puede ser fija (**oposición pasiva**, si se trata de un obstáculo) o variable (**oposición activa**, si nos enfrentamos a otro personaje o a una criatura).

Dependiendo de la dificultad y de cuánto hayamos sacado en los dados (tras sumarle nuestros aspectos y si modificamos ese resultado con los puntos de destino) podremos ver cómo de bien hemos acometido nuestro propósito. Para determinar las dificultades y lo bien que lo hemos hecho utilizamos «**la escala**». La diferencia entre nuestro resultado y la dificultad se mide en **aumentos**, cada escalón de la escala es un aumento.

LA ESCALA

La mayoría de las cosas en Fate Esencial se describen en base a la escala que viene a continuación. Esta utiliza adjetivos para describir la cualidad de cosas como los personajes, monstruos, la cali-

dad del equipamiento, cuánto cuestan las cosas, cómo de difícil es realizar una tarea o lo bien que nos ha salido una acción.

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

Por ejemplo, alguien puede ser un Buen (+3) conductor, o un negociador Normal (+1). Puede haber una Enorme (+4) cerradura en una puerta o una furgoneta puede tener una Excelente (+5) resistencia. También puedes querer comprarte

una pistola Glock con un precio Bueno (+2) o encontrar una antigüedad de valor Legendario (+8).

TIPOS DE ACCIONES

Aunque todavía es pronto vamos a explicar resumidamente los tipos de acciones que un personaje puede llegar a cabo en Fate Esencial, más que nada para que te vayan sonando conforme las leas. Cuando tu personaje quiere hacer algo generalmente se va a encuadrar dentro de una de estas cuatro categorías:

- **Superar un obstáculo:** es la acción común, siempre que algo se interponga entre tú y tu objetivo seguramente sea una acción de superar un obstáculo.
- **Crear una ventaja:** esta acción posiblemente sea la más compleja, básicamente es una acción que ayuda a tu personaje o a otros creando o descubriendo un aspecto.
- **Atacar:** aquellas acciones destinadas a hacer daño tanto físico como mental o de otro tipo.

- **Defender:** son acciones destinadas a evitar el daño producido por las acciones de ataque y, a veces, contra alguien que quiere crear una ventaja contra ti.

Por ahora no necesitas saber más, pero si te ha picado la curiosidad puedes encontrar más información sobre los tipos de acciones en la página 61.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes que van a crear los jugadores son los **protagonistas** de la historia, son gente «corriente» que destaca por uno u otro motivo, y que, en general, son personas muy competentes en lo que hacen. Son los motores del cambio en un mundo en peligro, no son personas que vayan a quedarse quietas viendo cómo este arde.

Esta es la **hoja de personaje** de Fate Esencial, vamos a explicar brevemente cada elemento que aparecer en ella. Puedes encontrarla al final de este manual y en nuestra página web.

El **nombre** del personaje y su **descripción**. No tiene ninguna función con respecto a las reglas pero ayudará a definir al personaje.

Los **aspectos**, elemento principal de Fate Esencial. Son frases descriptivas del personaje. En la página 34 explicamos cómo funcionan.

La **escala**. Una ayuda para saber cómo le ha salido una acción al personaje o la dificultad que tiene que superar.

The diagram shows a character sheet template with several sections:

- Nombre:** and **Descripción:** fields at the top.
- Aspectos** section containing: **Concepto**, **Problema**, **Estilo**, **Pasado**, and two empty text boxes.
- La escala** section with a scale from +8 to -2 and corresponding icons.
- Acciones** section with icons for **Alzar**, **Derrotar**, **Superar un obstáculo**, and **Crear una ventaja**.
- Estrés Físico** and **Estrés Mental** sections, each with four numbered boxes (1, 2, 3, 4).

Arrows from the text on the left point to the 'Nombre/Descripción' section, the 'Aspectos' section, the 'La escala' section, and the 'Estrés' sections.

Las casillas de **estrés**. Son, junto con los huecos de consecuencias la forma de saber cuánto daño es capaz de aguantar el personaje antes de caer. En la página 88 explicamos cómo funcionan.

La **Tasa de refresco** indica la cantidad de puntos de Destino con la que empieza el personaje. Lo explicamos más detalladamente en la página 47.

POWERED BY
TE
NCIAL

refresco

Notas:

Proezas / Extras

Consecuencias

2 Leve

2 Leve

4 Moderada

6 Grave

De los Destinos © 1987 de ProQuest, LLC. No se permite la redistribución. De los Destinos con sus respectivos ítems de los
Destinos © 1987 de ProQuest, LLC. No se permite la redistribución. De los Destinos con sus respectivos ítems de los

En este espacio puedes tomar **notas**, ya sean aspectos de la partida, aliados, enemigos, etc.

Las **proezas** son cualidades especiales que diferencian a un personaje de otro. Se explican en la página 49. Los **extras** son elementos como objetos, sociedades, etc. que se tratan de una forma especial; se explica más detalladamente en la página 139.

Los huecos de **consecuencias**. Las heridas más graves provocan una serie de lesiones, físicas o mentales, que se anotan aquí. En la página 89 explicamos cómo funcionan.

LA IDEA DEL PERSONAJE

La creación de un personaje parte de una primera idea o concepto. Este puede surgir de cualquier fuente de inspiración que como jugador decidas, ya sea esta una serie de televisión, una película de cine o una novela que te guste mucho; también puedes basarte en algo específico que desearías que tu personaje pudiera hacer (como acabar con una gran cantidad de enemigos a base de precisos y contados disparos). Todas estas ideas que tienes de tu personaje deben terminar convirtiéndose en sus dos aspectos centrales: su concepto principal y su problema.

Los personajes que crees deberían ser seres excepcionales e interesantes. Personas que tendrían éxito fácilmente en situaciones menos comprometidas que aquellas en las que van a verse envueltos. Como jugador deberías imaginar cómo y por qué va a verse tu personaje envuelto en toda clase de aventuras peligrosas. Si no lo haces de este modo, el director tendrá muy difícil conseguir que dicho personaje se convierta en un

protagonista y podría quedar relegado a un papel secundario dentro de la aventura.

El concepto principal y el problema deberían estar ligados de alguna forma. De esta forma el personaje y su historia serán mucho más coherentes y otorgarles más protagonismo dentro de la aventura será mucho más fácil. Solo tras haber terminado este paso (y ponerle nombre al personaje, por supuesto), podremos continuar con la creación del protagonista.

Cada personaje posee cinco o seis aspectos que le definen. Cuantos más aspectos, más poderoso será el personaje creado. Algunos aspectos están fijos dentro de una categoría, detalladas a continuación, y deberían crearse amparados dentro de dicha categoría. Dichas categorías —Concepto, Problema, Pasado, Estilo y Libres— pretenden diversificar un poco al personaje, y evitar que se creen demasiados aspectos parecidos o que se superpongan unos sobre otros, creando cierta redundancia en su uso en juego.

Concepto de tu personaje

El concepto principal es un aspecto, quizás el más importante. Es una frase o un par de palabras que describen a tu personaje, quién es, y qué hace.

Para nuestra protagonista de ejemplo queremos alguien con una cierta autoridad y con capacidad para meterse en problemas y salir de ellos, como una agente de la ley. Tras pensarlo un poco escogemos los agentes del FBI y nos quedamos con el siguiente aspecto: *Agente de campo del FBI*.

Nombre

Ponle un nombre a tu personaje, que sea sugerente y case con la idea que tienes de él o ella. Si quieres déjalo para después de haber decidido las demás cuestiones.

Nuestra protagonista será «La agente Anastasia “Ann” Hayes». Quizás no es tan glamuroso como podría, pero servirá a nuestros propósitos.

Problema

El problema de tu personaje es un aspecto que le complica la vida. Puede ser una condición, una adicción, una lucha interna, una relación, etc. Lo interesante del problema de tu personaje es que le haga meterse en situaciones interesantes en los momentos oportunos. Este aspecto no debería tener una solución fácil, pues si no el personaje ya lo habría resuelto, pero tampoco debería ser algo que lo paralice en todo momento.

Nuestra protagonista de ejemplo va a ser una mujer autoritaria y con recursos, probablemente una buena conductora, pero queremos un defecto que le haga perder esa autoridad o que la ponga en aprietos cuando menos le convenga. Decidimos que nuestra agente del FBI se sienta *Incómoda entre la multitud*.

Aspectos

Como ya hemos dicho, los aspectos son frases que describen a los personajes, aunque no se li-

mitan solo a ellos (puedes encontrar más información sobre los aspectos en la página 34). Los aspectos además de su función descriptiva van a ser parte importante de la mecánica de juego pues van a influir en cómo de bueno es haciendo ciertas tareas. Los personajes tienen cinco o seis aspectos, siendo dos de ellos su concepto principal y su problema. En este apartado hablamos de los otros tres tipos que va a tener un personaje al crearlo, estos son: Su pasado, su estilo y sus aspectos libres. A diferencia del concepto principal y del problema, estos aspectos pueden ser rellenados durante la partida, conforme el jugador «descubre» a su personaje y lo va adaptando a la partida preparada por el director de juego. Pero si no queréis complicaros la vida porque es la primera vez que jugáis hacedlo desde el principio, ya cogeréis práctica.

- **Pasado:** uno de los aspectos del personaje va referido a su vida anterior, de dónde viene, cómo fue antes de encontrarse dónde está ahora.

- **Estilo:** esta categoría viene a decirnos cómo hace las cosas el personaje ¿es muy impulsivo?, ¿se toma su tiempo para estudiar el terreno antes de actuar? quizás es un maquiavélico estratega.
- **Libres:** los aspectos libres pueden ser uno o dos, a discreción del director de juego. Un personaje con más aspectos es más poderoso pues tiene más control sobre diversas situaciones. Aquí podrías poner que el personaje *Tiene un odio especial hacia los terroristas* o que *Es una experta en primeros auxilios*, por poner un ejemplo.

Queremos hacer de la agente Ann Hayes un personaje valiente, alguien capaz de enfrentarse al peligro si la ocasión lo merece. Decidimos que el padre de nuestra protagonista era militar y siempre inculcó a su hija la necesidad de que exista gente dispuesta a defender a aquellos que no pueden hacerlo por sí mismos. La pequeña Ann, que contaba solo doce años, siguiendo los consejos de su padre y por defender a un compañero del colegio de

unos abusones, sufrió una de las palizas más grandes de su vida a manos de dos chicos mayores que ella. Aun así, aguantó sin desfallecer, devolviendo golpe tras golpe, hasta que varios profesores detuvieron la pelea, protegiendo los otros muchachos.

A partir de esta historia escribimos otro de los aspectos de la agente del FBI, *Mi padre siempre decía que algunas batallas hay que librarlas.*

Por otro lado, Ann es una mujer de acción, una agente de campo que ha tenido que enfrentarse a las situaciones más duras y peligrosas. Es por ello que hace las cosas de forma expeditiva y *No le tiembla la mano si tiene que usar un arma.*

Finalmente vamos a coger un par de aspectos libres para darle algo más de versatilidad a la agente Hayes. Por un lado, el jugador que la interpreta no la ve siendo refinada por lo que escribe en su hoja *Estos grandes pies no son para bailar.* También es una luchadora sin miedo que *Puede enfrentarse a quien sea sin desfallecer.*

Proezas

Las proezas son capacidades especiales o poderes sobrenaturales. Un personaje comienza en Fate Esencial con dos proezas gratis y, opcionalmente, puede añadir una proeza adicional por cada punto de la tasa de refresco que sacrifique. El límite está en cuatro proezas, pues la tasa de refresco nunca podrá bajar más allá de 1. Tienes más información de cómo crear las proezas en la página 49.

A la hora de escoger las proezas de la agente Hayes, el jugador que va a interpretarla quiere reflejar las magníficas habilidades de la sheriff como conductora, por lo que escoge como su primera proeza «Piloto de carreras certificada», la cual le concede un +2 a Superar obstáculos siempre que esté conduciendo en una persecución.

Como la agente Hayes es una mujer dura y se va a ver envuelta en problemas constantemente (o al menos esa es la intención del director de juego) el jugador escoge para ella «Dura como el acero», que

le permite reducir la severidad de una consecuencia física moderada o menor a cambio de un punto de destino.

Por último, para reflejar la férrea mentalidad del personaje escoge para ella la proeza de «Indomable», con la que obtiene un bono de +2 para Defenderse contra ataques que pretendan intimidar o causar miedo.

Tasa de refresco y puntos de destino

Los personajes en Fate Esencial tienen una tasa de refresco de 3. Los jugadores pueden comprar extras o proezas sacrificando 1 punto de tasa de refresco por cada uno de estos elementos que comprenden, pero la tasa de refresco nunca puede llegar a ser menor de 1. Esta puntuación indica con cuántos puntos de destino empieza el personaje la sesión de juego. Los puntos de destino son un mecanismo para que el jugador, a través de su personaje influya un poco más en la historia a su favor. Un personaje con poca tasa de refresco se verá empujado a aceptar más puntos de destino

por los aspectos forzados. Para tener más información sobre la tasa de refresco y los puntos de destino ve a la página 43.

La agente Hayes, al tener tres proezas, comenzará con 2 puntos de Refresco.

Estrés y consecuencias

El estrés y las consecuencias sirven para ver el daño que puede «absorber» un personaje antes de caer, las primeras representan un coste momentáneo por participar en un conflicto mientras que las segundas son heridas o traumas algo más permanentes y que requieren de cuidados y descanso para curarse.

El estrés viene representado por casillas con un valor numérico, y hay que distinguir entre medidores de estrés físico o mental. Todos los personajes empiezan con dos casillas de cada medidor, pero además cada aspecto que describa una cierta mejora física o mental, añade una casilla adicional de estrés al medidor relacionado.

La agente Hayes tiene como uno de sus aspectos, *Mi padre decía que algunas batallas hay que librarlas*. Queda claro que el personaje está habituado meterse en peleas y por ello recibe una tercera casilla de estrés físico.

Un segundo aspecto físico podría ser *Puede enfrentarse a quien sea sin desfallecer* lo que daría a entender que ha tenido que luchar contra todo tipo de peligros, lo que añadiría una cuarta de estrés físico.

Como lo mismo se aplica para aspectos que describan mejoras mentales, podemos usar *No le tiembla la mano si tiene que usar un arma*, para reflejar que tiene cierta templanza y sangre fría, por lo que añadiría una tercera casilla a su medidor de estrés mental.

Las consecuencias se representan en huecos y se poseen tres: una consecuencia leve, una moderada y una grave. A diferencia del estrés estas son indistintas para uno u otro tipo de daño. Si un personaje tiene tres aspectos relevantes de

tipo físico o mental puede añadir una segunda consecuencia leve, pero está si estará asociada al tipo de daño que permitió adquirirla. Para saber cómo funciona el estrés y las consecuencias ve a la página 88.

La agente Anastasia Hayes añadió dos casillas extras de estrés físico y una de estrés mental a sus medidores de estrés. Si hubiera tenido un tercer aspecto físico, además, habría desbloqueado un hueco de consecuencia leve física, pero por desgracia no pudo ser.

ASPECTOS, PUNTOS DE DESTINO Y PROEZAS

Vamos a pasar a explicar más pormenorizadamente los distintos elementos que interactúan en el sistema Fate Esencial y por ello vamos a empezar por el que le da más sabor al juego, los aspectos.

ASPECTOS

Como ya se ha dicho en la hoja de personaje y en el resumen los aspectos son frases que describen una cualidad importante de un personaje. Pero no se queda solo ahí, los aspectos también sirven para describir criaturas, objetos, lugares o situaciones. Son la principal forma de obtener y utilizar los puntos de destino. Los aspectos se clasifican en aspectos de partida, de personaje y de situación:

- **De partida:** estos aspectos suelen ser problemas o circunstancias que existen durante toda la partida, los cuales pueden ir cambiando conforme avance esta. Este tipo de aspecto variará según la ambientación a la que juguéis; en las partidas de Amanecer Muerto quizás el aspecto más claro sería el de *Los podridos han invadido el Oeste*, pero En una ambientación cyberpunk quizás el aspecto predominante podría ser *Las corporaciones dominan el mundo civilizado*.
- **De personaje:** como su nombre indica son los aspectos de los personajes, tanto de los

jugadores como de los personajes no jugadores (PNJ) controlados por el director de juego. Describen un número casi infinito de cosas que hacen a cada personaje único, como por ejemplo: rasgos de personalidad o creencias, el pasado o la profesión del personaje, una posesión importante o característica notable, títulos, reputación, etc.

- **De situación:** Los aspectos de situación no suelen durar más allá de una escena y nunca más de una partida. Suelen ser aspectos que describen una circunstancia en particular, ya sea características físicas del terreno (*Maleza densa, Pasadizo oscuro*, etc.), obstáculos inmediatos (*Campo de cultivo en llamas, Cerradura atascada*, etc.), detalles contextuales (*Distraído defendiendo la entrada, Maquinaria ruidosa*, etc.) o cambios repentinos en un personaje (*Arena en los ojos, Cubierto de barro*, etc.).

Existe otro tipo de aspecto, llamados «**impulsos**», pero su duración es tan corta que se rige por otras reglas, por lo que lo explicaremos en la página 69.

Cómo utilizar un aspecto

Existen tres formas de principales de utilizar los aspectos **Sumar +1**, **Invocar un aspecto** o **Forzar un aspecto**:

- **Sumar +1.** En Fate Esencial cada aspecto que tenga que ver con la acción que tu personaje quiere llevar a cabo suma un +1 a la tirada.

Cuando un jugador quiere que su personaje realice con éxito una acción declara cuáles de sus aspectos son relevantes o están relacionados con la acción que quiere acometer. El director de juego puede vetar los aspectos que crea que no tienen relación alguna con la tarea a realizar. Cada aspecto relevante o relacionado con la acción proporciona un +1 a la tirada de dados. Si un personaje puede aplicar cuatro aspectos, dicho personaje tendrá un bonificador +4 (Enorme) a su tirada. No hay que confundir el sumar +1 con la siguiente forma de usar los aspectos, que es la invocación de un aspecto.

- **Invocar un aspecto.** La invocación se realiza cuando un aspecto es relevante para la acción que queremos realizar y nos concede mayor influencia en lo que está ocurriendo, para ello es necesario gastar un punto de destino. Se pueden invocar tantos aspectos como puntos de destino tengamos en nuestra reserva y siempre que sean aspectos diferentes por cada invocación en la misma tirada. Cuando invocamos un aspecto escogemos solamente una de las siguientes opciones:
 - Sumar +2 a una tirada que has hecho.
 - Repetir la tirada.
 - Sumar +2 a la tirada de otro personaje si invocas un aspecto que lo justifique.
 - Sumar +2 a un oponente pasivo o crear un oponente pasivo de +2.

Como ya hemos dicho se puede invocar más de un aspecto en una misma tirada, en esos casos podemos escoger la misma opción de nuevo u otra distinta.

La agente Hayes quiere atacar a un terrorista que se está acercando a ella, así que saca su pistola y tras un momento apuntando dispara. El jugador que la interpreta tira los dados y saca [-], [-], [], [] = -2, lo que sumado a un +3 que le proporcionan sus aspectos acaba siendo un disparo Normal (+1), lamentablemente no es suficiente para acabar con el terrorista. Por ello invoca su aspecto de *Puede enfrentarse a quien sea sin desfallecer*, al director de juego le parece bien, así que le paga un punto de destino y decide relanzar su tirada esperando hacerlo mejor esta vez...

Invocaciones gratuitas

Las invocaciones gratuitas no requieren del intercambio de puntos de destino, pero tienen los mismos efectos. Existen varias maneras de crear invocaciones gratuitas. Puedes obtener una invocación gratuita si conseguiste Crear una ventaja (pág. 64) o dos si fue un éxito crítico (o con estilo, ver pág. 61). También se obtiene una invocación gratuita sobre cada una de las consecuencias (ver pág. 89) que infligieras durante un conflicto.

Estas invocaciones gratuitas pueden ser usadas a la vez que una invocación normal (para la que si gastas un punto de destino), ya sea sobre un aspecto distinto o sobre el mismo que te ha dado esa invocación gratuita.

Las invocaciones gratuitas pueden cederse a otro personaje si la situación está justificada. Esto puede ocurrir cuando varios personajes crean una serie de ventajas destinadas a realizar un ataque final, cuando están ayudando a un compañero a escalar para escapar de una banda de moteros, etc. En definitiva, cuando se realiza un buen trabajo en equipo.

- **Forzar un aspecto.** Cuando un aspecto, sea del tipo que sea (partida, personaje o situación), puede poner a un personaje en una situación delicada o interesante el director de juego u otro jugador pueden forzar ese aspecto. Esto puede traducirse desde que un jugador falla automáticamente una tirada a que su personaje se mete en problemas que no esperaba, pasando por que los resultados de una acción sean completamente distintos a lo que pretendía, etc. poneos de acuer-

do en qué es lo que ocurre. Forzar un aspecto cuesta un punto de destino y se le entrega al jugador perjudicado por quién lo forzó, ya sea el DJ o un jugador. Sin embargo, que un jugador o el DJ fueren un aspecto sobre sí mismos es totalmente gratuito.

Un forzado puede aceptarse (por lo que se recibe un punto de destino) o rechazarse mediante la entrega de un punto de destino propio, nada más puede parar las complicaciones derivadas de un forzado.

Los forzados deben tener sentido y ser relevantes para la historia, el director de juego tendrá la última palabra sobre cómo se produce el forzado y sobre si es siquiera posible porque no tenga sentido.

A veces un forzado se habrá dado sin siquiera darnos cuenta, en medio de la narración, en esos casos el director de juego puede otorgar un punto de destino al jugador una vez pasado el momento.

La agente Hayes está huyendo para salvar su vida de un grupo de terroristas que la tenían retenida y de los que ha conseguido escapar. El director de juego mira al jugador que interpreta a Ann y le dice —¿Recuerdas esa frase que tu protagonista siempre está recalando a los demás? *Estos enormes pies no son para bailar*. Pues bien, va a resultar cierto que son enormes porque mientras corres por el callejón y echas la vista atrás durante un segundo para ver si aún te siguen tropiezas con algo en tu huida. Mientras estás en el suelo escuchas los pasos de varios individuos y el amartillar de sus armas. El director de juego entrega un punto de destino al jugador que lleva a Ann: los terroristas van a dar alcance a nuestra protagonista, pero ahora el jugador tiene un punto de destino que podrá utilizar para obtener una bonificación más adelante. Recuerda que el juego consiste en contar una historia, no se trata de ganar: la diversión está en dejar que Anastasia sucumba ante su destino y ver qué sucede después. No se trata de utilizar las reglas para perjudicar a los personajes, se trata de disfrutar del nuevo desafío que presentan las situaciones en las que los héroes se ven envueltos.

Aspectos de doble filo y con varios significados

Los mejores aspectos para los personajes son aquellos que ofrecen un beneficio evidente a la par que proporcionan oportunidades para complicarles la vida o ser usados en su contra. Aunque el problema de tu personaje sea el aspecto más evidente para conseguir puntos de drama es más interesante tener varias opciones.

Un aspecto con doble filo entrará en juego mucho más a menudo que uno que es solo positivo o solo negativo. Lo utilizarás frecuentemente para que el protagonista resulte espectacular y también será más sencillo forzarlo y podrás recibir más puntos de destino por su causa.

La agente Hayes tiene como aspecto *Estos grandes pies no son para bailar*. El aspecto es lo bastante ambiguo como para que el jugador que interpreta a Annlo invoque para, por ejemplo, dar una patada al terrorista que está intentando coger su arma del suelo. Pero también puede ser forzado por el director de juego como vimos en el ejemplo anterior.

Eliminar o cambiar un aspecto

Los aspectos no son algo inmutable, pueden cambiar o dejar de tener sentido en algún momento. Los aspectos de personaje y de partida cambian mediante los hitos (ver pág. 135).

Los aspectos de situación pueden ser eliminados mediante acciones de superar un obstáculo o mediante otras acciones que hagan que estos dejen de tener sentido. El director de juego puede sugerir una dificultad para un obstáculo que tenga una oposición pasiva o ser una tirada, que es una oposición activa, si otro personaje o enemigo quiere evitar que el personaje que realiza esa acción deje de estar bajo el influjo de ese aspecto.

PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de destino están representados por contadores (pueden ser fichas de póquer, cuentas de cristal, monedas, etc.) y son una forma de que tu personaje influya más activamente en la historia. Los puntos de destino sirven principalmente para cuatro cosas:

- **Invocar un aspecto:** como ya se dijo en las formas de utilizar los aspectos, si uno de tus aspectos es relevante para la acción que estás realizando puedes invocarlo gastando un punto de destino. Esto te permite sumar un +2 a la tirada o relanzar los dados, lo que quieras. Invocar un aspecto puede hacerse después de realizar la tirada y pueden gastarse así tantos puntos de destino como quieras, pero siempre habrá de invocarse un aspecto distinto por cada uno.
- **Declarar un detalle de la historia:** si es interesante para la historia puedes gastar un punto de destino para incluir un elemento narrativo a lo que está ocurriendo, como por ejemplo que tu personaje conozca al PNJ que acabáis de encontraros o tener el equipo adecuado para una tarea que se os presenta, como equipo de escalada, una pala, etc. El director de juego tiene la potestad de no aceptar esta aportación si la encuentra fuera de lugar o inverosímil.

Por ejemplo, La agente Hayes tiene el aspecto *Agente de campo del FBI*, y está intentando convencer a un matón mal encarado para que le entregue su arma. Añadamos que la escena tiene el aspecto de *Inminente explosión de una bomba en las inmediaciones*. La capacidad de Ann para convencer a la gente es baja, pero ser *Agente de campo del FBI* puede imponer respeto, de modo que el jugador argumenta que desea invocar el aspecto de la escena para convencer al pistolero de que en la situación en la que se encuentran su mejor opción es acatar sus órdenes. El director de juego acepta el punto de destino y para el resto de la escena Ann puede dar órdenes al susodicho matón, mientras la explosión sea una amenaza que ponga su vida en peligro, y este accederá gustosamente.

- **Activar proezas:** tu personaje tendrá capacidades especiales o poderes sobrenaturales, dependiendo de la ambientación. Algunas de estas proezas, las más poderosas, requerirán que gastes un punto de destino. Las proezas están explicadas en la página 49.

- **Rechazar un forzado:** cuando alguien fuerza un aspecto para meterte en problemas puedes pagarle a esa persona un punto de destino para evitarlo.

Pueden ganarse puntos de destino de las siguientes formas:

- Aceptando un forzado, ya sea de otro jugador o del director de juego.
- Cuando alguien invoca un aspecto tuyo en tu contra, ya sea otro jugador o el director de juego.
- Cuando concedes en un conflicto: **Conceder** es como rendirse, pero bajo tus propias condiciones. Recibes un punto de destino por conceder durante un conflicto y uno adicional por cada consecuencia que sufieras durante el mismo. Conceder no es lo mismo que ser derrotado, puedes ver la diferencia en las páginas 98 y 100.

Tasa de refresco

Los jugadores empiezan cada partida con un número de puntos de destino igual a la tasa de refresco de sus protagonistas. El refresco de un personaje será generalmente de 3 a menos que haya decidido comprar proezas o extras, en cuyo caso será de 2 o incluso 1. Un jugador no puede tener en ningún caso menos de 1 punto en su tasa de refresco. El valor de la tasa de refresco subirá en 1 cuando tu personaje realice un hito trascendente (ver pág. 137).

Es posible que al finalizar una partida tu personaje tenga más puntos de destino de lo que marca su tasa de refresco, esos puntos no se pierden, pero tampoco se te entregan nuevos puntos de destino en la siguiente partida. Por el contrario, al comenzar una nueva aventura (que no partida, ver la pág. 109 para saber la diferencia) se comienza con tantos puntos de destino como tu tasa de refresco.

El director de juego y los puntos de destino

El director de juego también tiene puntos de destino, pero de una forma distinta. Los puntos de destino que utiliza para forzar los aspectos sobre los personajes provienen de una reserva ilimitada.

Por otro lado, al principio de cada escena recibe tantos puntos de destino como jugadores hay en la mesa; estos puntos de destino sirven para invocar los aspectos de cualquiera de los PNJ que controla. Además, puede ganar más puntos de destino aceptando forzados de los jugadores.

Al empezar cada escena vuelve a tener los mismos puntos de destino que jugadores en la mesa, con dos excepciones: si aceptó un forzado que puso fin a la escena anterior o dio comienzo a la siguiente, empieza con un punto de destino más. Si alguno de sus PNJ concedió en un conflicto anterior recibe los puntos de destino por ello y uno extra por cada consecuencia recibida por ese PNJ; esos puntos de destino se suman a los que normalmente recibiría en la siguiente escena, si

esta no es relevante puede guardarlos para una que sí lo sea.

PROEZAS

Las proezas son capacidades especiales, ya sean recibidas por nacimiento, entrenamiento o por otras circunstancias, como los poderes sobrenaturales en Amanecer Muerto. Son algo que hace a tu personaje especial, diferente... y que le otorgan ciertos beneficios. Un personaje empieza con dos proezas, pero puede sacrificar 1 punto de su tasa de refresco para tener una proeza adicional, hasta un máximo de 2 proezas adicionales. Recuerda que la tasa de refresco de un personaje no puede bajar más allá de 1.

Las proezas en Fate Esencial, al igual que los aspectos son creadas por el jugador. Puedes ponerle un nombre que refleje lo que hace esa proeza, describir los requisitos bajo los que se puede usar y luego asignarle un beneficio. Por lo general este beneficio se traduce en un +2 o en excepciones a las reglas (siempre que no sean relativas a las

reglas básicas sobre los aspectos, su invocación, forzado y los usos de puntos de destino; esos son los límites).

Los requisitos son una manera de controlar que las proezas no sean demasiado desequilibrantes. Por lo general expresar unas circunstancias concretas serán el requisito para proezas que otorguen un +2, mientras que pagar un punto de destino se reserva para las proezas más poderosas, como son los poderes sobrenaturales o cuando esta produce daño extra.

La agente Hayes tiene tres proezas, por lo que su tasa de refresco es de 2, ya que ha usado uno de esos puntos en comprar una tercera proeza. Si recordamos, su primera proeza era «Piloto de carreras certificada» la cual le otorgaba +2 a las acciones de superar obstáculos siempre que esté conduciendo en una persecución. El requisito de la proeza es que sea una acción de superar un obstáculo y que esté conduciendo en una persecución para sumar ese +2.

Otra de sus proezas era «Dura como el acero», la cual le permitía reducir la severidad de una consecuencia moderada o menor a cambio de un punto de destino. Aquí el requisito es el pago de un punto de destino ya que es una excepción a la regla que afecta a las consecuencias recibidas.

Si la proeza puede usarse para dos de las acciones básicas, dicha proeza debería otorgar +1 a cada tipo de acción, en lugar de +2. Ninguna proeza debería modificar o añadir bonificadores para más de dos acciones básicas.

La fórmula sería:

- +2 a [una acción básica] si se cumplen unos requisitos limitados.
- +1 a [dos tipos de acción básica] si se cumplen unos requisitos limitados.

Algunos ejemplos de proezas serían los siguientes:

- **Siempre hay una salida.** +2 a las tiradas en crear una ventaja cuando el personaje está intentando escapar de una localización.
- **Riposte.** Si consigues tener un éxito crítico al defender en una pelea, puedes elegir causar dos casillas de daño en lugar de conseguir un impulso pagando un punto de destino.
- **El alma de la fiesta.** Como soy conocido en todos los locales nocturnos, consigo +2 para crear ventajas cuando intento conseguir información en el club.
- **Maestro del disfraz.** Como soy un maestro del disfraz y tengo un excelente sentido de la oportunidad, una vez por sesión de juego puedo unirme a una escena en mitad de esta haciéndome pasar por un personaje secundario.
- **Patibulario.** Como tengo un aspecto tan amenazador, consigo un +2 para defenderme ante intimidaciones y amenazas.

- **Saco de músculos.** Como soy un tipo enorme, consigo un +2 para superar obstáculos relacionados con romper, empujar o mover cosas pesadas.
- **Ojo clínico.** Como soy perspicaz e inteligente, consigo un +2 para superar obstáculos relacionados con puzzles y trampas.

SISTEMA

MECÁNICA BÁSICA DE FATE ESENCIAL

En Fate Esencial solo se deberían realizar tiradas cuando la posibilidad de fallo sea más alta de lo normal y el resultado hace interesante saber si el personaje consigue lo que se propone o no. Infiltrarse en la guarida de unos mafiosos sería un ejemplo de cuando tirar, mientras que darse cuenta del arma que lleva un mercenario a simple vista no tendría mucho sentido. La cuestión se centra en la oposición, ya sea de un obstáculo o de un enemigo, es ahí cuando necesitamos sacar los dados.

- **Justifica qué aspectos son relevantes para la acción que deseas que haga tu personaje, suma +1 por cada uno.**

La agente Hayes quiere sobornar a los porteros que le impiden entrar a la fiesta privada de una conocida discoteca. El director de juego decide que se trata de una acción de superar un obstáculo, ya que los porteros son personajes anónimos y no merece la pena convertirlo en un conflicto.

El jugador que interpreta a Ann mira los aspectos de su personaje que podrían ayudarle a sobornar con eficacia a los porteros. Solo puede encontrar un aspecto que le ayudaría a desenvolverse en situaciones como esta, para tener un +1 (tampoco se gana tanto como agente de la ley) de modo que sumará uno al resultado que consiga en los dados

- **Tira los dados fate, suma +1 por cada [+], resta uno por cada [-], los [] son 0.**

Tras tirar obtiene: [] [-] [+] [+] = +1

- **Suma la tirada y tus aspectos relevantes, ese es el valor de tu acción en la escala.**

Su resultado total es +2 (+1 de su tirada de dados y +1 de su único aspecto relevante para esta acción), lo que corresponde a una tirada Buena (+2) en la escala.

- **Suma un +2 por cada aspecto que invoques o repite la tirada.**

En este caso el jugador que interpreta a la agente Hayes cree que no necesitará gastar puntos de destino.

- **Compara el resultado con la oposición pasiva o activa del obstáculo u oponente.**

El director de juego decide que la oposición a la tirada de Ann sea activa, pues los porteros están intentando resistir la tentación de coger el dinero.

Los porteros son solo personajes anónimos y no hay razón para que tengan una voluntad particu-

larmente fuerte, de modo que el director de juego decide darles un solo aspecto para oponerse a ser sobornados (+1).

El director de juego tira los dados y obtiene: [] [+] [+] [+] lo que nos deja un afortunado +3, que sumado a su único aspecto les permite obtener un resultado final Enorme (+4), que supera la tirada de la agente del FBI por dos aumentos. Esta vez la Anastasno ha tenido suerte y es probable que se meta en algún problema por esto.

Interpretar la tirada

Cuando tiras los dados tu objetivo es sacar lo mismo o más que tu oponente. Este puede ser un oponente activo, cuando hace una tirada enfrentada, o pasivo, si es un obstáculo con una dificultad fija.

Dependiendo del resultado puedes:

- Tener éxito, si superaste la tirada.

- Crear algún tipo de efecto, si empataste.
- Fallar completamente, en el caso de que tu oponente te superase.
- Que lo consigas pero que tengas que pagar un precio, aunque no superases a tu oponente.
- Que ocurra algo completamente inesperado que te ponga las cosas más difíciles.

Determinar la dificultad

Como director de juego es relativamente sencillo determinar las dificultades. Para las tareas diarias, como recargar un arma, ni siquiera es necesario tirar: la tarea tiene éxito. Para tareas que requieran cierto grado de habilidad pero que no sean difíciles, dales una dificultad Normal (+1) (lo cual puede servir también para una tarea diaria pero realizada bajo cierta presión). Esto quiere decir que el jugador necesitará un resultado final de +1, sumando el bonificador obtenido de los

aspectos relevantes de su personaje y el resultado obtenido en su tirada de dados.

Para tareas más difíciles, comienza con una dificultad Normal (+1), y añade otro +1 por cada problema extra al que se enfrenta el personaje, ya sea porque necesite hacer la tarea con rapidez, le estén disparando, esté transportando una carga pesada o intentando saltar una distancia muy larga.

La agente Hayes está siguiendo a un misterioso encapuchado, intentando no perderlo mientras recorre las calles de la ciudad. Ambas actividades son relativamente normales para alguien como Ann y el director de juego le pide una tirada a dificultad Normal (+1).

Si la situación fuera más compleja, como seguirlo a través de un laberinto de estrechas callejuelas, la dificultad sería Buena (+2). Si fuera realmente complicado, como moverse por callejuelas abarrotadas, persiguiendo al sospechoso, mientras le disparan desde los tejados, la dificultad sería Enorme (+4). Aquí podemos ver cómo lo hemos calculado:

Ann recorriendo las calles de la ciudad (Mediocre +0); persiguiendo al extraño (+1). Total: dificultad Normal (+1).

Ann recorriendo las calles de la ciudad (Mediocre +0); persiguiendo al extraño (+1); por un laberinto de callejones (+1). Total: dificultad Buena (+2).

Ann recorriendo las calles de la ciudad (Mediocre +0); persiguiendo al extraño (+1); por callejuelas estrechas (+1); abarrotadas de gente (+1); mientras le disparan (+1). Total: dificultad Enorme (+4).

Como el ritmo de la historia es mucho más importante que la exactitud de los números, si no estás seguro, escoge un número entre 1 y 5 dependiendo de cómo de difícil imagines que sea la tarea.

Los aumentos

Si superaste la tirada, la diferencia entre esta y la de tu oponente se mide en **aumentos**. Si es un nivel superior es un aumento, si es dos niveles

superiores son dos aumentos, etc. Los aumentos pueden beneficiarte en determinados momentos.

Los aumentos determinarán en qué casos los esfuerzos del protagonista obtienen algún efecto extra, como completar la tarea en menos tiempo o con más precisión, causar más daño o realizar la tarea de forma espectacular.

Por ejemplo, Ann está intentando descifrar un estropeado plano para encontrar la salida de una mina de hierro abandonada. La dificultad es Buena (+2) porque necesita hacerlo antes de que aparezcan los terroristas que la están buscando (+1), y el plano está escrito en un idioma que no conoce (+1). Imaginemos que obtiene un total de +4 (0 por bonificadores de aspectos —que no tiene ninguno aplicable a esta tarea— y un increíble +4 en la tirada). Eso le proporciona dos aumentos: el director de juego sugiere que, echando un vistazo al plano, Ann no solo ha encontrado la salida más cercana, sino también lo que parece ser un antiguo almacén de material explosivo.

Éxito crítico o «con estilo»

Cuando un personaje supera una dificultad con una diferencia de tres aumentos se dice que ha conseguido un éxito crítico o que lo ha conseguido con estilo. Estos resultados otorgan al personaje que los consigue diferentes beneficios según el tipo de acción que estaba llevando a cabo.

LOS CUATRO TIPOS DE ACCIONES Y LOS IMPULSOS

Cuando un personaje quiere hacer algo generalmente se sabrá de qué tipo de acción estamos hablando, otras veces no será tan obvio así que podéis hablarlo, aunque como siempre el director de juego tendrá la última palabra. Muchas veces conseguiremos un beneficio que se conoce como impulso, el cual se explica al final de este apartado. A continuación, explicamos cuáles son los cuatro tipos de acciones que puedes realizar en Fate Esencial y las distintas posibilidades para interpretar los resultados de sus tiradas:

Superar un obstáculo

Es la acción base. Cuando el personaje quiera resolver un problema que se le presente usará esta acción. Si quiere saltar de un tejado a otro o si quiere convencer a un personaje de que es buena idea ayudarle son ejemplos de superar un obstáculo. Los obstáculos pueden ser, como se ha visto, una oposición activa o pasiva.

- **Fallo:** la tirada es menor que la oposición. No consigues lo que te proponías, ahora bien, el director de juego puede determinar que lo consigues, pero con un coste alto. Este coste puede ser desde un nuevo problema a un obstáculo a superar, pasando por alguna consecuencia leve o un aspecto con una invocación gratuita para el oponente.
- **Empate:** la tirada es igual a la oposición. Lo consigues, pero no exactamente como querías o con un coste menor. Igualmente, el director de juego es quien debe decidir en qué consiste este coste menor, que puede

ser una pequeña complicación o un impulso para el oponente.

- **Éxito:** la tirada es uno o dos aumentos superior a la oposición. Consigues lo que te proponías sin ningún tipo de coste.
- **Éxito crítico:** la tirada es tres o más aumentos superior a la oposición. Consigues tu propósito y además obtienes un impulso.

Como director de juego, de vez en cuando te encontrarás en situaciones en las que parecerá apropiado otorgar un beneficio o una penalización diferente a la indicada en este apartado para el resultado de una acción. Por ejemplo, si el protagonista tiene éxito con estilo en una acción de superar, le corresponde un impulso. Pero si esa acción de superar finaliza la escena o no se te ocurre un impulso apropiado, podrías aportar algún detalle narrativo interesante en lugar de dicho beneficio.

Crear una ventaja

Esta acción permite crear un aspecto de situación o beneficiarte de uno ya existente de manera que te dé una ventaja sobre el oponente u obstáculo utilizando el entorno o la situación en la que te encuentras. A veces esta ventaja puede haber sido creada mediante la acción directa, como haber apilado varios muebles para llegar a un balcón, o por haber descubierto nueva información sobre el problema, como encontrar un punto débil sobre un oponente mediante el estudio o por haberte dado cuenta en pleno combate. La oposición en crear una ventaja también puede ser activa o pasiva, pudiéndose dar los siguientes resultados.

Si pretendías crear un aspecto nuevo:

- **Fallo:** de manera que no lo consigues o creas una invocación gratuita que otra persona puede usar en tu contra. Si querías conseguir por ejemplo que un enemigo perdiese el equilibrio en este caso serías tú el que lo

perdería, el aspecto temporal puede cambiar de nombre para que juegue en tu contra, habladlo para que tenga sentido.

- **Empate:** en lugar de crear el aspecto lo que creas es un impulso, cambiad el nombre para que refleje la poca duración de este.
- **Éxito:** creas un aspecto temporal con una invocación gratuita.
- **Éxito crítico:** creas un aspecto temporal con dos invocaciones gratuitas.

Si pretendías beneficiarte de un aspecto existente:

- **Fallo:** le otorgas una invocación gratuita sobre ese aspecto a tu oponente.
- **Empate o éxito:** obtienes una invocación gratuita sobre el aspecto.
- **Éxito crítico:** obtienes dos invocaciones gratuitas sobre el aspecto.

Descubrir aspectos durante la partida: A veces los aspectos no serán evidentes desde el primer momento. Si el director de juego te dice, por ejemplo, que un PNJ que va a tu lado se lleva mucho la mano al costado tras haber tenido un enfrentamiento hace un rato con unos mafiosos, podrías llegar a sospechar que ha sido *Lastimado en las costillas*. Es un aspecto que no conoces, pero podrías descubrir, para eso también sirven las acciones de crear una ventaja. Incluso si el director de juego no lo tenía pensado así ¡le habrás dado una idea muy interesante para explotar en un futuro cercano!

Atacar

Esta acción va dirigida a derrotar a alguien, provocándole daño. Hay distintos tipos de daño, ya sea físico o mental, dependiendo del tipo de enfrentamiento que tiene lugar. Por lo general el oponente presenta una oposición activa mediante el uso de la acción de defensa (ver más adelante), pero si está inconsciente, sorprendido u otra

circunstancia que le impida oponerse activamente podrá ser una oposición pasiva. Pueden darse cuatro resultados posibles:

- **Fallo:** no consigues dañar a tu enemigo y es posible que él obtenga ciertos beneficios porque tuvo éxito en su acción defensiva.
- **Empate:** no consigues dañar a tu enemigo, pero recibes un impulso.
- **Éxito:** dañas a tu enemigo por un valor igual al número de aumentos que obtuviste, de manera que tendrá que absorber este daño (ver pág. 88, estrés y consecuencias).
- **Éxito crítico:** es igual que un éxito normal, pero tienes la opción de reducir el daño en un aumento para conseguir un impulso.

Defender

La acción de defensa sirve cuando quieres evitar que alguien o algo te haga daño, ya sea físico o

mental, o cree una ventaja contra ti. La defensa puede ser usada contra un oponente activo, como un forajido enemigo, o contra uno pasivo, como un incendio, etc. Veamos los resultados que pueden conseguirse:

- **Fallo:** sufres el daño o se crea la ventaja contra ti.
- **Empate:** le das un impulso a tu oponente (no es un impulso adicional al que tu enemigo gana al atacarte cuando empatáis, simplemente estamos hablando desde el punto de vista de quién realiza la acción).
- **Éxito:** evitas el daño o la creación de la ventaja contra ti.
- **Éxito crítico:** como el éxito normal, pero obtienes además un impulso.

¿Puedo defender contra una acción de superar? Técnicamente, no. La acción de defender existe para evitar que sufras estrés, consecuencias o as-

pectos (básicamente, para protegerte contra todo lo malo que puedan hacerte).

Pero... sí que puedes tirar para presentar una oposición activa ante cualquier acción en la que puedas interferir. De modo que si alguien intenta una acción de superar que podría fallar por causa tuya, siempre puedes hacer una tirada para oponerte a dicha acción. No conseguirás los beneficios extra que proporciona la acción de defender, pero tampoco tendrás que preocuparte de los aspectos negativos que esta tiene si fallas.

Por otro lado, también puedes realizar una acción de defensa para interponerte entre un ataque y un compañero tuyo, con dos requisitos: que tenga sentido que puedas hacerlo (por cercanía, por no estar atado, etc.) y que si fallas serás tú el que reciba daño.

Impulsos

Los impulsos son una invocación temporal y gratuita, que no dura lo suficiente para convertirse en un aspecto. Puedes aprovechar el beneficio

que confiere (como los beneficios de gastar un punto de destino, pág. 43), pero por lo general desaparecerá después de ello. Los impulsos se ganan cuando intentas crear una ventaja pero no te sale lo suficientemente bien o como premio cuando algo te sale especialmente bien (generalmente en la defensa). Cuando se crea un impulso se le puede dar un nombre para recordar de dónde viene y en qué ayuda, pero como dura tan poco no es necesario, se puede dejar sin nombre. Si un impulso sigue en juego y se crea otro igual es lo que se llama «consolidar un impulso», de manera que las invocaciones se suman. A diferencia de los aspectos hechos y derechos en los impulsos no se pueden gastar puntos de destino para invocarlos o forzarlos, simplemente se gasta una vez gratuitamente y después desaparece.

DESAFÍOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS

Para hacer las cosas más sencillas para el director de juego hay tres formas de enfocar lo que está ocurriendo en el juego:

Desafíos

Son situaciones complicadas de superar que requieren de varias tiradas para resolverse y que tomarán un rumbo u otro dependiendo de los resultados. El tiempo suele ser crucial, por lo que crear una ventaja puede conllevar un efecto negativo si no se llega a producir. Generalmente no se requerirán acciones de ataque, pero si es así lo más probable es que se produzca un conflicto que afecte al desafío.

Realizando tareas continuadas.

En algunas ocasiones nuestro protagonista acometerá una tarea que puede llevarle un tiempo completar y que nos interesa controlar. En estos casos en vez de una tirada para superar un obstáculo realizaremos una **prueba continuada** contra una oposición activa o pasiva. La prueba requerirá de un número variable de tiradas que, según el resultado obtenido en cada una, modificarán las tiradas siguientes según se indica a continuación.

- Un **éxito** rebajará en uno la dificultad de la siguiente prueba o en dos si es con estilo.
- Un **empate** puede rebajar la dificultad en uno con un coste, o no rebajar la dificultad pero proporcionar un impulso para el próximo intento. Será el jugador quien decidirá qué opción prefiere, aunque el director de juego podría no aceptar la segunda opción en circunstancias en las que no exista premura de tiempo y, por tanto, un pequeño retraso no implique ningún tipo de coste para el protagonista.
- Un **fallo** no rebajará la dificultad de la siguiente prueba o podrá rebajar la dificultad en uno con un coste alto, pudiendo implicar el fracaso absoluto en la prueba.

Ventajas en un desafío

Puedes intentar crear una ventaja durante un desafío, para tu propio personaje o para ayudar a algún otro. Crear una ventaja no cuenta a la hora de completar una de las metas del desafío, pero fallar la tirada puede significar un coste o crear un problema que afecte negativamente a una de las otras metas. Hay que ser cuidadoso con esta táctica, las ventajas pueden ayudar a completar las tareas con mayor efectividad, pero intentar crearlas no es algo carente de riesgo.

Ataques en un desafío

Como el personaje en principio no intenta causar daño durante un desafío, no debería ser necesaria la acción de atacar. Si se encuentra en una situación donde pueda resultar razonable realizar un ataque entonces será el momento de iniciar un conflicto.

La agente Hayes se encuentra en el interior de un almacén junto a los trabajadores de una mina cercana. Se han encerrado allí huyendo del grupo de mafiosos que extorsionaba a los mineros. Los criminales están golpeando con insistencia las puertas de la entrada, que no parece que vayan a resistir mucho más, sin embargo los problemas no terminan ahí: el principal objetivo de la agente es tratar las heridas del capataz antes de que sea demasiado tarde y acabe desangrado.

El director de juego ve varios componentes interesantes en la escena. En primer lugar, el propio hecho de tratar las heridas, después tratar de impedir que los criminales entren en el almacén y, por último, intentar mantener a los mineros calmados para que no entren en pánico. El director de juego decide que las acciones u objetivos necesarios para superar este desafío son tratar las heridas, bloquear la puerta y la capacidad de influir sobre los trabajadores.

Una vez decidido, Anastasia deberá superar tres tiradas individuales, una por cada uno de los ele-

mentos presentes en el desafío. El director de juego decide que la dificultad para tratar las heridas será de Grande (+3), para la puerta bastará con un Bueno (+2) (al fin y al cabo es bastante resistente), pero mantener la calma de la gente en semejante situación requerirá un Enorme (+4).

El director de juego dispone de libertad para narrar la secuencia de eventos libremente, pidiendo las tiradas de superar en el orden que considere más interesante, pero no decidirá cómo se desarrolla la situación hasta tener todos los resultados. Si los protagonistas consiguen algún impulso en una de las tiradas, podrán aprovecharlo en las tiradas posteriores del desafío siempre que puedan justificarlo.

Tras obtener todos los resultados, el director de juego valorará los éxitos, fallos y costes de cada una de las acciones para decidir el rumbo que tomará la escena. Podría suceder que los resultados dieran lugar a otro desafío, a una competición o incluso a un conflicto.

La agente Hayes decide que es prioritario mantener a los magiosos fuera del recinto, el jugador que la interpreta busca los aspectos relevantes de su personaje que le puedan ayudar en esta acción, lanza los dados y obtiene un +2, suficiente para igualar la tirada y conseguir lo que se propone pero a un cierto coste. El director decide crear un impulso llamado *Arreglo chapucero* para utilizarlo contra Ann si lo considera oportuno —al fin y al cabo, Anastasia está trabajando con prisas.

Tras eso, Ann se enfrenta a la segunda parte del desafío y, mientras se arrodilla ante el capataz, mira hacia los trabajadores, sonrío, guiña el ojo a uno de ellos y dice «Al menos no nos pondrán zapatos de cemento...» intentando infundir ánimo a través de su aparente confianza. El jugador lanza los dados y obtiene un desastroso -2. Las opciones son fallar o tener éxito con algún tipo de coste alto. El jugador decide que necesita tener éxito y deja que el director de juego decida las consecuencias de su fallo.

Tras pensarlo un momento, el director de juego decide que la confianza de Anastasia impresiona

a los trabajadores que llevan varias horas bajo una enorme tensión. Tanto influye en ellos que algunos se envalentonan y deciden que los animales de fuera «*no son más que matones*», por lo que varios de los hombres comienzan a armarse con barras de metal y otros elementos similares, dispuestos a enfrentarse a los mafiosos. Uno de ellos, incluso está comenzando a retirar la traba que la agente Hayes ha puesto a la puerta.

El jugador coge los dados y se prepara para lanzarlos por última vez, mientras que la agente Hayes no puede apartarse ya del capataz, cuya lividez no le deja margen de tiempo. El director de juego invoca el impulso conseguido en la primera tirada y en cuanto el tipo toca la puerta, el *Arreglo chapucero* cede y los criminales invaden el local, recibiendo la respuesta de los trabajadores del interior. La situación se vuelve terriblemente caótica y la dificultad de la Anastasia para tratar las heridas del capataz sube hasta Excelente (+5).

Por fortuna, los dados arrojan una gran tirada que, sumada a los aspectos relacionados con tratar he-

ridas y su ocupación como agente de la ley, dan un resultado Fantástico (+6), suficiente para tener éxito sin costes adicionales. La escena se termina con la agente Hayes salvando al capataz rodeado de una panda de criminales y mineros en pleno combate, algunos de ellos cayendo bajo los disparos de los crueles mafiosos que los están masacrando... pero esa es la siguiente escena.

Competiciones

Cuando varios oponentes intentan conseguir algo por encima de los demás, pero no están intentando dañarse se trata de una competición. Las competiciones se llevan a cabo mediante **intercambios** (ver pág. 86), y que, en este caso, básicamente son como acciones de superar un obstáculo:

- Si obtuviste el resultado más alto ganas el intercambio, ya sea tirando contra otros oponentes o intentando superar una oposición pasiva que hay en juego, como un muro que hay que saltar. Ganas una victoria.

- Si sacas un éxito crítico y nadie más lo hace, ganas dos victorias.
- Si hay empate entre los dos mejores, nadie logra una victoria y se produce algo inesperado que afecta a todos los participantes. Lo que ocurra dependerá de las circunstancias en las que se esté dando la competición.
- El primer participante que consiga tres victorias gana.

Crear una ventaja en una competición

Crear una ventaja puede ayudar a ganar una competición, si es contra otro personaje este puede defenderse contra ello. Si se falla o empata al intentar crear la ventaja el participante no podrá participar de ese intercambio. Si esa ventaja es para ayudar a otro compañero este simplemente no recibe tu ayuda. (ver pág. 103, trabajo en equipo). Si alguno de los participantes ataca a otro durante una competición esta pasa a ser un conflicto.

Siguiendo el rastro de un sospechoso, la agente Hayes ha acabado en un taller donde trabajan con coches robados. Sus pasos le llevan hasta uno de los almacenes cuyo portón se encuentra abierto y, sin dudarle, se interna en el recinto, explorando el lugar con ayuda de un mechero.

Cuando ha recorrido un centenar de pasos, un ruido a su espalda la hace girarse a tiempo de ver como una figura parece manipular el candado de la puerta, sin duda en un intento de dejarla encerrada dentro. La agente del FBI comienza a correr hacia la puerta. ¿Podrá llegar antes de que su rival cierre el candado?

El director de juego decide que es el momento apropiado para una competición. La agente Hayes utilizará los aspectos que definan su capacidad atlética y velocidad de reacción y su oposición activa serán los aspectos relevantes del sospechoso.

La agente Hayes tiene tres aspectos relacionados con la acción de correr a toda velocidad hacia la puerta, lo que la otorga un bonificador Grande

(+3), mientras que su rival tiene dos aspectos relevantes, para un bonificador de Bueno (+2).

En el primer intercambio las cosas no salen bien para la agente de la ley, el director de juego invoca el aspecto de Ann de *Estos enormes pies no son para bailar*, por lo que sufre un inoportuno resbalón al comenzar su carrera. Esa pequeña ventaja proporciona un +2 a la tirada del sospechoso que obtiene un Excelente (+5), mientras la agente del FBI se queda en un Grande (+3). El sospechoso se anota una victoria, por lo que logra enrollar la cadena de la puerta con un solo movimiento y comienza a manipular el candado.

En el segundo intercambio, el jugador que interpreta a Ann obtiene una espectacular tirada de dados y logra un Fantástico (+6). Su rival tan solo logra un Bueno (+2), por lo que Anastasia vence en este intercambio con estilo y se anota dos victorias, ahora está por delante de su rival. Una vez superado el mal arranque inicial, la fornida agente de la ley esprinta a toda velocidad en dirección a la puerta, la cual todavía no está cerrada del todo.

En el tercer intercambio, ambos contendientes empatan con un resultado Grande (+3). El director de juego decide que es el momento de meter un giro inesperado en la escena. Al correr hacia la puerta la agente del FBI ha dejado caer su mechero, que ha prendido varias telas y bidones de aceite con lo que ha comenzado un pequeño *Fuego en el interior del almacén*. El director de juego anota el nuevo aspecto en un papel y lo deja al alcance de los jugadores.

En el cuarto intercambio hay un nuevo empate pero esta vez el jugador que interpreta a la agente Hayes decide que va a invocar un aspecto, el de *Fuego en el interior del almacén*, justificando que manipular el candado en mitad de un incendio no solo no debe ser fácil, sino que probablemente también sea peligroso. El director de juego acepta el punto de destino que este le ofrece y Anastasia vence en el intercambio, anotando su tercera victoria y cruzando la puerta mientras cae la cadena que la cerraba.

Conflictos

Los conflictos son aquellas situaciones en las que dos o más personajes intentan hacerse daño entre ellos. Este daño, como ya se ha explicado anteriormente puede ser físico o mental. Las fases de un conflicto son un poco más concretas que en el caso de los desafíos y las competiciones, y serían las siguientes:

- Se plantea el conflicto en líneas generales, esto es, la escena, los participantes, los bandos, los aspectos de situación (si los hay), las zonas (ver pág. 85, zonas) y dónde se encuentra cada participante en ellas.
- Se calcula la iniciativa, esto es el orden en el que los participantes van a actuar.
- Comienza el primer intercambio:
 - Cuando te toque di que acción vas a hacer y tira los dados.

- Si alguien se tiene que defender o hacer otra acción en consecuencia, hazlo.
- Cuando todos los participantes hayan acabado su turno, comienza el siguiente intercambio.
- Repite los intercambios. El conflicto acaba cuando un bando haya concedido o haya sido derrotado (ver págs. 98 y 100) o la situación haga que un conflicto pase a ser otra cosa. Por ejemplo, que en medio de un tiroteo entre agentes de la ley y unos criminales aparezca un grupo de mercenarios y ambos bandos tengan que huir... o quizás se unan contra la nueva amenaza.

Componentes de un conflicto

En los conflictos existen varios elementos que intervienen de una manera una otra para representar el movimiento, el espacio, el daño, etc. A continuación, vamos a explicar los elementos de los que consta un conflicto en Fate Esencial.

Zonas

Las zonas son una representación abstracta de dónde se produce un conflicto. Estar en la misma zona debería dar la posibilidad de interactuar entre los personajes físicamente, como sería el caso de acercarse y realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Lo normal es que no sean necesarias más de cuatro zonas: algo más grande que una casa debería tener dos zonas, si hay una separación física como un muro u otra planta de una construcción puede dividirse como otra zona, etc. Fate Esencial no es un juego de miniaturas, las zonas deberían poderse explicar en un simple dibujo. Algunas armas te indicarán hasta dónde alcanzan, simplemente para ver su radio efectivo, si superan ese alcance se le resta a la tirada un aumento por cada zona adicional (ver pág. 147, armas).

Iniciativa

La iniciativa sirve para ver en qué orden van a actuar los participantes de un conflicto. En Fate Esencial cada personaje suma un +1 por cada as-

pecto relevante sobre su velocidad o rapidez de reacción, el que más obtenga irá primero, y así en orden descendente. El director de juego puede, en aras de la simplificación, coger al personaje más rápido de cada bando y que actúen en su totalidad en ese orden.

O simplemente puedes optar por considerar que los protagonistas son los héroes de la historia y siempre actuarán primero, antes que los PNJ. Excepto cuando se enfrenten a villanos o adversarios principales. Estos oponentes de renombre deberían tener igualdad de oportunidades ante los personajes. Deben ser un reto difícil de superar.

Intercambios

Lo normal en un conflicto es que todo el mundo tenga la oportunidad de actuar, el director de juego hará una acción por cada personaje no jugador que controle. La mayoría de tiradas serán de atacar y crear una ventaja, que se harán en el turno del personaje al que le toque. Las tiradas de defensa se harán siempre que te ataquen, sea tu

turno o no. Mientras que las tiradas de superar un obstáculo serán las que menos y, generalmente cuando algo te impida moverte entre zonas. Es posible incluso realizar acciones de defensa en favor de otros protagonistas, siempre y cuando se cumplan dos condiciones: tiene que ser razonable que puedas interponerte entre el ataque y su objetivo, y has de sufrir las consecuencias de cualquier fallo en la tirada.

Defensa completa

Existe la posibilidad de renunciar a hacer acciones en tu turno porque tu personaje se concentra en no ser dañado. De esta manera se le sumaría un +2 a todas tus tiradas de defensa durante el intercambio que se esté en defensa completa.

Resolver los ataques

Un ataque inflige tanto daño como el número de aumentos conseguidos por encima de la dificultad a conseguir. El personaje al que se le inflige el daño tiene que absorberlo, ya sea mediante es-

trés o consecuencias (ver más adelante), si no es capaz de absorber más daño, cae derrotado. También está la opción de conceder, dándote algo de control sobre lo que le ocurre a tu personaje.

Estrés y consecuencias

Existen dos opciones para absorber el daño que te provocan en un conflicto, estas son: el estrés y las consecuencias.

Estrés: está representado por casillas asociadas a un valor numérico, este valor numérico indica el número de aumentos de un ataque que se pueden absorber. Son una forma de ver las veces que te has escapado «con un simple rasguño» o por los pelos. Todos los personajes comienzan con una casilla de 1 y otra de 2, tanto en estrés físico como en mental. Además, por cada aspecto relevante con su resistencia física o mental añaden una casilla más del tipo correspondiente (pudiendo llegar a tener una casilla de 3 y otra de 4). En el momento que no puedan tener más casillas de un mismo tipo pero siguen teniendo

un aspecto relevante ganan un nuevo hueco de consecuencia leve (las consecuencias son indistintas, pero esta extra es del tipo que haya permitido desbloquearla).

Cuando alguien te impacte con un ataque tacha una casilla de estrés del mismo valor numérico o superior que los aumentos que te infligieron. Si te hacen un aumento de daño, tacha la casilla de 1, aunque si ya tienes tachada esa casilla por un ataque anterior podrías tachar la casilla de 2. Solo se puede tachar una casilla de estrés por ataque, de manera que, en el ejemplo anterior, si te hacen tres aumentos de daño tendrías que tachar una casilla de estrés y sufrir una consecuencia, a menos que tu personaje tenga una casilla de estrés físico de valor 3, claro. El estrés se recupera una vez haya acabado el conflicto, las consecuencias son algo más difíciles de curar.

Consecuencias: las consecuencias son heridas o trauma más graves que los representados por el estrés. A diferencia de este las consecuencias son huecos, a los que también se les asocia un valor

numérico, y hay tres niveles: Leve, Moderada y Grave, pudiendo absorber 2, 4 o 6 aumentos respectivamente. Otra diferencia con respecto al estrés es que puedes tachar más de una consecuencia en un solo ataque.

Cuando tachas una consecuencia lo que se hace es ponerle un nombre, que es un aspecto, como «*Costilla rota*», «*Aterrorizado*», «*Herida de bala*», etc. Esos aspectos permanecen en tu hoja y además el oponente que te las provocó tiene una invocación gratuita por cada consecuencia hecha. Las consecuencias son de por sí aspectos con una vertiente negativa muy evidente, pero a veces si se vende bien puede sacársele partido también.

La agente Hayes sufrió la consecuencia *Pierna rota* tras un conflicto anterior especialmente duro. Lo habitual es que sus adversarios fueren su aspecto *Pierna rota* para meter a Ann en problemas o invocarlo para aprovecharse de ello. Sin embargo el jugador que interpreta a la agente de la ley también podría invocar dicha consecuencia para convencer al personal de un hospital de que la dejen

pasar a cierta zona reservada solo para pacientes, o intentar pasar un control aduanero con unos documentos escondidos en la escayola.

Las consecuencias pueden ser físicas o mentales, pero solo se puede poner una por hueco, esto es, si tienes una consecuencia moderada mental como «*Determinación quebrada*», no puedes usar el hueco de nuevo para una consecuencia física que quieras poner ahí. El segundo hueco de consecuencia leve sí que es de un tipo determinado, es decir, que solo puede ser usado para consecuencias relacionadas con el aspecto que la desbloqueó.

Las consecuencias, como ya se ha dicho, son algo más serio que el estrés, por lo que no desaparecen al acabar el conflicto (ver recuperarse de una consecuencia, más adelante). A continuación, te damos una pequeña guía de cómo considerar las distintas consecuencias y qué nombres puedes darle:

- Las consecuencias leves no requieren atención médica inmediata. Duelen y pueden suponer un inconveniente, pero no van a

obligarte a un largo periodo de reposo. En su vertiente mental, las consecuencias leves representan cosas como pequeños deslices sociales o cambios en tus emociones externas. Ejemplos: *Ojo morado, Mano magullada, Sin aliento, Nervioso, Irritable, Temporalmente ciego.*

- Las consecuencias moderadas representan impedimentos medianamente serios que requieren de una cierta dedicación para recuperarse (incluyendo atención médica). En su vertiente mental, expresan cosas como el daño a tu reputación o problemas emocionales que no puedes simplemente olvidar con una disculpa y una noche de sueño. Ejemplos: *Corte profundo, Quemaduras de primer grado, Exhausto, Borracho, Aterrorizado.*
- Las consecuencias severas te llevan directamente a la sala de urgencias del hospital más cercano, son extremadamente repugnantes, te impiden hacer un montón de cosas y te mantendrán fuera de combate

algún tiempo. En su vertiente mental expresan cosas como traumas graves o perjuicios en tus relaciones. Ejemplos: *Quemaduras de segundo grado, Fractura múltiple, Tripas colgando, Paralizado por la vergüenza, Fobia Post-traumática.*

La agente Hayes se encuentra en medio de un conflicto, rodeado de tres matones armados con cuchillos que, con ayuda de algunos aspectos de situación y una tirada afortunada, han conseguido impactarle con un ataque de +6 aumentos. Ann aún no ha sufrido heridas en esta lucha y todas sus casillas de estrés están disponibles.

Tiene dos modos de recibir el impacto. Podría asumir una consecuencia grave, que absorbería 6 aumentos de daño. Podría también recibir una consecuencia moderada, absorbiendo 4 aumentos y marcar una casilla de valor 2 de estrés.

El jugador que interpreta a Ann decide que es poco probable que vuelvan a hierirla de tanta gravedad, de modo que decide asumir la consecuencia grave

para dejar las casillas de estrés disponibles para impactos menores.

El jugador y el director de juego se ponen de acuerdo en nombrar la consecuencia grave como *Casi destripada*. Ann recibe una tremenda cuchillada en el abdomen de uno de los matones que le hace rechinar los dientes de dolor...

Recuperarse de una consecuencia

Para recuperarse de una consecuencia son necesarias dos cosas: una acción y tiempo.

La acción será una de superar un obstáculo y la dificultad vendrá dada por el nivel de la consecuencia +2 (leve), +4 (moderada) o +6 (grave). Esta acción tendrá que ver con el tipo de consecuencia, medicina o tratamientos para una física por ejemplo, mientras que para una mental consistiría en terapia o una noche loca. Si es el personaje el mismo que intenta realizar esta acción sube la dificultad en dos niveles (+2).

Una vez realizada la acción esta puede ser cambiada por otro nombre que refleje que el personaje se está empezando a recuperar. Ya solo queda esperar un tiempo, que dependerá del tipo de consecuencia recibida:

- Las consecuencias leves duran solamente la siguiente escena después de que esta haya sido atendida.
- Las consecuencias moderadas requieren de un poco más de tiempo, básicamente una partida. Es posible que la consecuencia ocurriese a mitad de la partida actual, por lo que no se borrará hasta la mitad de la partida siguiente.
- Las consecuencias graves, como las que te llevan a un hospital, piden todavía más tiempo para que uno se recupere completamente. Es por ello que estas consecuencias duran una aventura.

Échale un ojo al capítulo de dirección para saber la diferencia entre una escena, una partida y una aventura (pág. 108).

La agente Hayes finaliza con la consecuencia grave *Casi destripada* como resultado del combate anterior. Tras conducir un rato, Ann llega hasta casa de Murray, un viejo amigo y ex-cirujano del ejército, expulsado hace años del cuerpo con deshonor por prácticas deshonestas. Murray trata las graves heridas de Ann y le pone un fuerte vendaje alrededor del abdomen. El jugador que interpreta a Murray tira los dados, obtiene un resultado Fantástico (+6) y tiene éxito.

A continuación, el aspecto *Casi Destripada* de la hoja de personaje de la agente de la leyt pasa a llamarse *Abdomen vendado* y comienza el proceso de recuperación. Cuando haya pasado una aventura, Anastasia podrá eliminar el aspecto de su hoja y usar de nuevo su hueco de consecuencia severa en un futuro conflicto.

Consecuencias extremas

Aún existe otra consecuencia que no se encuentra reflejada en la hoja de personaje y sería una consecuencia extrema. Asumir una consecuencia extrema es algo que un personaje solo puede hacer una vez entre hitos trascendentes (ver pág. 137) y es el último recurso al que agarrarse para lograr mantenerse en un conflicto.

Una consecuencia extrema absorbe un impacto de 8 aumentos, pero a un coste muy serio: la consecuencia sustituirá a uno de los aspectos del personaje (excepto el concepto principal, ese no puede cambiarse) hasta el siguiente hito trascendente de la historia, o quizás hasta el final de la misma. Una consecuencia extrema es algo tan grave que asumirla, literalmente, cambiará quién es el personaje.

A diferencia de otras consecuencias, no puedes recuperarte y disminuir los efectos de una consecuencia extrema. Acompañará al protagonista durante todo el arco de la historia (será el director

de juego, por lo tanto, quien decida el momento exacto). En ese punto, puede renombrarse la consecuencia extrema para reflejar el hecho de que ya no eres vulnerable a sus peores efectos, pero eso no significa que simplemente la vuelvas a cambiar por el antiguo aspecto, cualquiera que fuese. Recibir una consecuencia extrema es un cambio permanente en el protagonista; trátalo de ese modo.

Conceder durante un conflicto

A veces no queda otra que saber cuándo parar, ya que no vamos a poder recibir más golpes y es necesario retirarse. En estos casos el jugador puede **conceder**. Conceder significa esquivar la peor parte de perder en un conflicto. El bando de tu enemigo ha ganado, obteniendo lo que quería de ti y no puedes hacer nada para desvirtuar esa victoria. Aun así, es mejor que ser derrotado.

Cuando un personaje concede deja de ser una amenaza para el bando enemigo. El jugador recibe un punto de destino por el solo hecho de hacer-

lo, además de un punto de destino extra por cada consecuencia que recibiese su personaje durante el conflicto. Estos puntos no pueden ser utilizados en el mismo conflicto en el que se concedió.

El jugador que concede acordará con el director de juego qué es lo que ha ocurrido una vez que su personaje ha dejado de ser una amenaza para sus adversarios. Quizás lo hayan dado por muerto o simplemente se han ido después de quitarle aquello que buscaban ¡o una mezcla de ambas!

El terrorista resulta un rival demasiado duro para la Ann, quien ha recibido varios impactos demole-dores en el transcurso de la lucha.

Antes de que le toque actuar en el siguiente intercambio, el jugador que interpreta a Anastasia declara que va a conceder porque no quiere arriesgarse a que su protagonista sufra más consecuencias. La agente del FBI ha recibido una consecuencia leve y una moderada, por lo que recibe tres puntos de destino: uno por conceder y otros dos por las dos consecuencias.

El director de juego plantea la cuestión de cómo resolver la situación, a lo que el jugador responde que no quiere que Ann muera ni sea capturada, por lo que el director de juego decide que el terrorista ha dejado inconsciente a Ann de un último y brutal golpe, pero que no se detiene a rematarla. Quizás incluso crea que ya está muerta. Sin embargo, el director de juego también opina que una derrota así debería tener algún coste adicional...

Otro de los jugadores interviene y sugiere que el terrorista podría llevarse un trofeo. Tras pensarlo un poco, el director de juego asiente y decide que antes de marcharse este registra el cuerpo de Ann y se lleva algunos objetos de valor, entre ellos la placa del FBI y su pistola reglamentaria.

Derrota

Cuando no puedes absorber más daño tras un ataque contra ti eres derrotado. Las posibilidades de esa derrota quedan en manos de tu oponente, a diferencia de si concedes, por lo que puede hacer lo que quiera siempre y cuando sea razonable

dentro de las posibilidades del conflicto. Puede capturarte y quitarte todo lo que lleves encima o incluso matarte, si se trataba de un conflicto con armas, pero a lo mejor en un duelo dialéctico no podrías caer muerto al suelo. Aun así, que un personaje muera, debería ser algo que enriquezca la historia, al fin y al cabo, los personajes son los protagonistas de esta.

Movimiento

Moverse durante un conflicto es algo que todo el mundo va a querer hacer. Que un personaje se mueva de una zona a otra por cada intercambio es gratis. Si quiere moverse varias zonas y hay algún tipo de impedimento, como un aspecto de situación, un obstáculo o alguien que se interpone, el personaje debería hacer una tirada de superar un obstáculo, lo que sería su acción durante este intercambio. Dependiendo de lo que provoque ese impedimento, puede ser una oposición pasiva o activa, incrementada en el primer caso la dificultad por cada zona que se quiera mover o con aspectos a invocar en el caso de la segunda. Sigue

las distintas posibilidades de una tirada de superar un obstáculo para interpretar qué es lo que ocurre cuando el personaje falla, empata o tiene un éxito o éxito crítico. Aunque ya te adelantamos que si falla no podrá moverse más en ese intercambio, a menos que quiera pagar un coste...

En un conflicto en el interior de unos grandes almacenes, Ann quiere llegar hasta un asesino a sueldo que ha comenzado a disparar desde la planta superior. Eso requiere que Ann cruce una zona para llegar hasta las escalera que suben hasta la planta superior, lo que sitúa a su oponente a dos zonas de distancia.

La agente de la ley además está envuelta en una refriega cuerpo a cuerpo con un matón, compañero del asesino, cuyo valor de pelea es Bueno (+2). El director de juego decide que el matón intentará evitar que Ann corra, por lo que tendremos una oposición activa.

El bonificador total por aspectos para que Anastasia corra es Grande (+3). El jugador tira los dados

y saca un +1, lo que sumado da un Enorme (+4) resultado. El matón hace su tirada de oposición y obtiene un -1, para un resultado final Mediocre (+1). Ann tiene éxito y, además, con estilo.

El director de juego decide que la agente del FBI es capaz de zafarse del matón, atravesar la sala a toda velocidad y comenzar a subir la escalera saltando los escalones de dos en dos. Anastasia recibe además un impulso que el director de juego decide llamar «Ímpetu».

Trabajo en equipo

Aunque no tiene por qué ser solamente utilizado en combate, el trabajo en equipo es parte importante de los conflictos ¡sobre todo si los personajes se enfrentan a algo contra lo que por separado no podrían prevalecer! Hay dos posibles maneras de ayudar a un compañero, siempre y cuando las circunstancias lo permitan, claro. La primera es ayudar todos en una misma tarea, para ello se escoge al personaje que tenga el bonificador más alto y se le suma un +1 por cada personaje que

tenga al menos un aspecto relacionado con la tarea. La otra forma es apilando ventajas, recuerda que un personaje que crea una ventaja puede ceder su invocación gratuita a un compañero. Si fallar en la tarea conlleva un coste o daño, todos los personajes que participan lo sufren, si de forma aleatoria, proporcional o equivalente depende del director de juego.

NARRACIÓN

Tu principal función como director de juego será la de controlar el mundo que rodea a los personajes de los jugadores y las demás personas que interactuarán con ellos. Por supuesto también los villanos a los que se enfrentarán. Estas relaciones se harán evidentes y surgirán de manera natural si utilizas los aspectos que los definen, incluso aquellos aspectos nuevos en los que no habías pensado te darán nuevas ideas para explotar. Es por ello que no temas a hacer partícipes de la creación de la historia a los jugadores, cuando

fallen o hagan algo épico pregúntales cómo ha ocurrido. No todas las personas van a responder igual, así que no las obligues, simplemente pide su opinión al respecto y si ves que se atrancan ayúdales.

Otra función importante será la de llevar el ritmo de las partidas, controlando lo que ocurre en las escenas. Si lo que sucede no es interesante corta y pasa a la siguiente. A este respecto ten siempre presente que si fallar una tirada no implica nada interesante que aportar a la historia, quizás no sea necesario llevarla a cabo. Si os lo estáis pasando bien recreáte en la escena, permitiendo a los personajes lucirse. Obviamente no todos podrán hacerlo en una misma escena así que tendrás que pasar los focos de uno a otro. Presenta a los jugadores detalles que se repitan a lo largo de la partida, hechos que han ido ocurriendo y que al final tengan una explicación que una la trama, así también darás la impresión de cierre.

Tampoco tengas miedo en poner a los personajes en situaciones extrañas e increíbles. Si tienes que

elegir entre una partida interesante y el realismo en una escena te recomendamos que sea este último el que sea sacrificado en aras de una partida memorable.

Por otro lado, el director de juego es el que tiene la última palabra sobre el uso de las reglas, esto es algo que habrás leído bastante a lo largo de este texto. Sin embargo, ten presente un par de cuestiones. La primera es la conocida como regla de oro de Fate: elige qué es lo que quieres hacer y consulta las reglas; estas están para ayudarte a llevar una partida interesante pero... ten presente también la llamada regla de plata: que las reglas no se interpongan en la lógica de la narración. Si ves que las reglas no encajan en un momento determinado, cortando la diversión, pasa de ellas. No nos cansaremos de decir que lo importante es que os divirtáis y paséis un buen rato.

Dale vueltas a las situaciones y no vayas siempre de frente. Los grandes villanos son temibles, sí, pero no tiene que ser unas máquinas de matar sin cerebro. Prueba que se aproximen a los jugado-

res con engaños y trampas. Lo mismo podemos aplicar a situaciones y tramas. No siempre lo que viene de frente, lo que podemos afrontar con la fuerza de las armas, será lo más temible a lo que se puedan enfrentar los personajes.

SIEMPRE QUE PUEDAS, ¡COMPRA!

Como director de juego es tu trabajo juzgar la idoneidad de las interpretaciones que hacen los jugadores de sus aspectos pertinentes para cada tirada. En muchas ocasiones los aspectos que querrán utilizar los jugadores serán muy ambiguos o cogidos por los pelos, sembrando la duda de si permitirlos todos o rechazar alguno. Lo más divertido es solicitar al jugador una descripción de porqué alguno de esos aspectos menos relevantes son útiles para la tirada. Teniendo que realizar una narración escueta de un hecho de su pasado en el que ese aspecto concreto entró en juego. Aceptar o comprar los aspectos de este modo contribuye a dar un cierto trasfondo a los personajes, así como a la idea de que son héroes tratando de sobrevivir a tiempos interesantes.

Nuestro consejo es que no seas muy tacaño como director de juego y ante una mínima explicación compres sin reservas.

De la misma manera, en muchas ocasiones los jugadores tratarán de utilizar los puntos de destino para introducir algún elemento narrativo favorable en la escena, permitiéndoles poseer algún objeto concreto o tener los contactos necesarios para solucionar parte del problema en el que se encuentran inmiscuidos. Nuestro consejo es que, aunque lo que plantean sea descabellado, no les ofrezcas un no por respuesta, sino que compres. Acepta ese punto de destino y matiza aquellos aspectos que menos te convencen de lo que han propuesto. Piensa que a medida que sus puntos de destino menguan sus personajes se encuentran a tu merced para meterlos en situaciones interesantes.

EL TIEMPO

En Fate Esencial jugamos con dos tipos de tiempo: el **tiempo real** y el **tiempo de partida**.

Tiempo real

Hace referencia a cómo organizamos el juego desde el punto de vista de los jugadores. Hay seis tipos:

- **Intercambio.** Son el intervalo de tiempo en el que todos los participantes de una competición o un conflicto actúan una vez realizando una acción propia y se defienden de los oponentes. Son apenas unos minutos.
- **Escena.** Un conflicto entero o una situación que hay que resolver. El tiempo varía de unos pocos minutos a media hora o incluso una hora entera. Puede ser una conversación o una batalla entera.
- **Partida.** Es la suma de todas las escenas que tú y tus amigos habéis hecho en una sola sesión. El tiempo es variable, aunque lo normal esté entre dos y cuatro horas, una partida puede durar todo un día o una noche, depende de vuestro tiempo libre y vuestras

ganas de jugar. Cuando una partida acaba es cuando pueden suceder los hitos significativos (ver pág. 135, hitos significativos).

- **Aventura.** Suelen ser de una a varias sesiones de juego. Es cuando se resuelve algún tipo de problema concreto, como por ejemplo averiguar quién era el que envenenaba el pozo del pueblo. Los hitos relevantes pueden ocurrir cuando se acaba una aventura (ver pág. 136, hitos relevantes).
- **Arco.** Varias aventuras que pueden estar o no unidas por una trama común. Los hitos trascendentes ocurren normalmente al final de los arcos y son cuestiones que cambian el mundo y/o a nuestros personajes (ver pág. 137).
- **Campaña.** La suma de varios arcos, no hay un tiempo determinado, hay gente que juega durante años y otros que juegan un solo arco. Por lo general debería terminar con un gran final que reúna elementos de todos los

arcos anteriores, dándole una mayor escala a la historia que habéis vivido.

Tiempo de partida

Es el tiempo que viven los personajes, el paso del tiempo normalmente desde su perspectiva. El viaje de un pueblo a otro puede llevarles tres horas, pero en la mesa quizás solo merezca una mención por parte del director de juego. El uso de este tiempo es narrativo, por lo que puede ser importante dentro de la historia que «lleguéis antes de que se produzca el juicio contra vuestro amigo», pero en tiempo real puede variar de una escena a varias.

Tiempo y medida

Ahora bien, tras haberte hablado de las medidas de tiempo que utilizamos en Fate Esencial también te decimos... que no todo tiene porqué ser así. Imagínate por ejemplo que un conflicto no es entre varias personas, sino entre naciones en guerra o a punto de estarlo. Podrías narrar una es-

cena en la que los intercambios durasen meses, en lugar de segundos. Movimientos de tropas a lo largo de la frontera contra unos insurgentes, que podrían durar semanas podrían ser las escenas.

Lo que queremos decir, al fin y al cabo, es que el tiempo es relativo y que está a tu disposición como director de juego para que lo modifiques de la manera que creas más oportuna. Las distintas etapas de una guerra serían demasiado largas de narrar, por lo que puedes resumirlas en medidas de tiempo distintas, como las explicaciones introductorias de una película o las elipsis en las que grandes acontecimientos ocurren.

Varios objetivos

Invariablemente, a lo largo de las partidas de Fate Esencial, existirá algún momento en el que alguien va a intentar afectar a muchas personas a la vez durante un conflicto. Las explosiones son lo típico si nos referimos a conflictos físicos, pero en absoluto son el único ejemplo (piensa en algún tipo de gas o en el humo de un incendio). Tam-

bién podemos extender la cuestión a los conflictos mentales. Por ejemplo, podrías imponer tu liderazgo sobre todos los reunidos en una habitación, o dar una charla inspiradora a todos los que te escuchan.

La forma más fácil de resolver esta cuestión es crear una ventaja en la escena, en lugar de hacerlo sobre un objetivo específico. Una *Habitación llena de humo* tiene el potencial de afectar a todos los que se encuentran en ella, y tampoco sería raro suponer que una situación de *Pánico generalizado* en una habitación podría ser contagiosa. En este contexto, el aspecto proporciona una excusa para solicitar una tirada (usando la acción de superar un obstáculo) para todos los de la escena que quieran librarse de dicho aspecto. En términos generales, no causará daño, pero hará las cosas más difíciles para aquellos afectados.

La agente Hayes se encuentra en una de las peores ciudades de los Estados Unidos, cruzándola a pie para acudir a una reunión con un contacto. Llega tarde y va con prisas, por lo que no le hace

ninguna gracia cuando un grupo de media docena de jóvenes con pintas de pandilleros se cruzan en su camino. Los chicos, algunos de ellos armados y todos *Con ganas de divertirse*, comienzan a mirar a Ann sopesando sus posibilidades.

La agente de la ley valora la situación mientras se va acercando al grupo: no tiene tiempo para entretenerse ni ganas de salir herida de un encuentro con un puñado de críos violentos, pero sabe que si no hace algo que los disuada, no tendrá modo de evitarlo.

Anastasia se detiene a unos pasos de los muchachos y, mientras enciende un cigarrillo con mucha calma, recorre con su vista al grupo. Tras un par de caladas rodeadas de una tensa calma Ann rompe el silencio.

—Yo lo veo del siguiente modo: podéis dejarme pasar sin más y todos continuamos con nuestros asuntos como si nunca nos hubiéramos visto, o podéis intentar darme una paliza y yo mando a un par de vosotros al hospital más cercano. —La

agente del FBI enfatiza sus palabras dejando ver el arma que lleva en la cartuchera, apartando su chaqueta con un ensayado gesto.

El director de juego decide que Ann está intentando crear un aspecto en la escena y pide al jugador que la interpreta que haga una tirada para ver si logra intimidar a los chicos.

El jugador obtiene en los dados un pésimo -3 , que añadido a su bonificador por aspectos Bueno $(+2)$ arroja un resultado total Pobre (-1) . Necesitaba tan solo un resultado Mediocre $(+0)$, por lo que ha fallado. Al director de juego sin embargo le gusta la idea que el jugador ha puesto en juego y decide concederle el éxito a su acción, pero con un coste.

Los chicos se apartan del camino de Ann con expresión divertida, algunos incluso levantando las manos y haciendo comentarios burlones —No me dispere señora, seré bueno. —Jane comienza a andar y deja atrás a los muchachos, pero entonces uno de ellos da un fuerte silbido y llama —¡Eh! ¡Benjamín! Tenemos una tipa dura aquí...

Acto seguido, de una portezuela en un lateral del callejón sale un tipo enorme y musculoso. Va vestido con el mismo tipo de ropas que el resto de chicos y, sin duda, es un integrante más de la banda.

El director de juego anota una consecuencia mental leve en la hoja de protagonista de Anastasia:
Este tipo es realmente grande...

Crujiendo sus nudillos, Benjamín se planta frente a Ann con una media sonrisa dibujada en su cara.

Las cosas se complican algo más cuando se desea escoger unos cuantos objetivos concretos en vez de afectar a toda la zona o toda la escena. Cuando eso suceda, el total obtenido en la tirada se divide entre los distintos objetivos, los cuales tendrán que defenderse de forma normal. Cualquiera que falle en su intento de defenderse recibirá estrés o ganará un aspecto, dependiendo de qué es lo que el personaje estuviera intentando hacer. (Nota: si creas una ventaja para poner un aspecto a múltiples objetivos, consigues una invocación gratuita para cada uno de ellos).

La agente Hayes está en una misión de campo armada con un rifle de asalto, cuando tres enemigos avanzan hacia ella. Ann comienza a disparar con su arma, intentando alcanzar a todos sus adversarios con una ráfaga larga.

La agente de la ley comienza a disparar usando sus aspectos relacionados con el combate, invocando además el aspecto de *Fuego automático* del arma para obtener un +2 a su tirada (pagando su correspondiente punto de destino). Obtiene un buen resultado en los dados y el total, añadido a su bonificador por aspectos, arroja un resultado Épico (+7).

Anastasia quiere asegurarse de que elimina al menos al adversario más peligroso, el tipo que avanza en primer lugar armado con una escopeta, ya que los otros dos llevan pistolas. De modo que decide dividir el resultado en Excelente (+5), Normal (+1) y Normal (+1).

El primer enemigo tiene una defensa Mediocre (+0), por lo que recibe 5 puntos de estrés y queda fuera de escena.

El segundo invoca un aspecto que le permite mejorar su defensa hasta (+2), por lo que los disparos no le alcanzan y continúa avanzando.

El tercero también tiene una defensa Mediocre (+0), por lo que recibe solo un punto de estrés. El director de juego tacha la única casilla de estrés físico del adversario de Ann y describe como las balas silban a su alrededor, pero logra salir tan solo con un rasguño en una pierna que apenas lo ralentiza un instante.

Atacar una zona completa o a todos los participantes en una escena, es algo que el director de juego deberá juzgar en función de las circunstancias. Siempre que sea razonable, no será necesario aplicar reglas especiales, tiras el ataque y todo el mundo en la zona ha de defenderse de la forma habitual. Dependiendo de las circunstancias, incluso el propio personaje podría tener que defenderse de su propia tirada si se encuentra en el área de efecto del ataque.

Amenazas y peligros

Ya conoces las reglas de oro y de plata de Fate. Aquí te vamos a hablar de la regla de bronce. Esta regla quizás la hayas cogido al vuelo a lo largo de la parte en la que hablamos de cómo los aspectos se pueden aplicar a cualquier cosa. Esta regla dice así: todo puede ser considerado como un personaje.

También es conocida como Fractal Fate. Puedes considerar, por ejemplo, una trampa como un obstáculo a superar, pero también podrías darle aspectos y que haga tiradas de atacar. Podrías darle también estrés y consecuencias. Incluso esta podría crear ventajas. Las posibilidades de esta regla son infinitas e implican que puedes crear lo que quieras, con los aspectos adecuados, claro.

Esta regla, aunque quizás tenga cierta dificultad debido a la abstracción necesaria, es la base de la creación de extras, que explicamos más adelante, en la página 139.

ENEMIGOS

Los enemigos son una parte importante del juego, muchas de las mejores historias lo son porque sus enemigos son dignos contrincantes de los héroes. Como director de juego tienes en este manual una serie de oponentes y criaturas que te ayudarán a la hora de ponerles las cosas difíciles a los personajes de tus jugadores, pero te animamos a que crees los tuyos propios con las siguientes indicaciones.

TIPOS DE PNJ

Existen tres tipos de PNJ: los anónimos, los secundarios y los principales.

PNJ anónimos

Son la mayor parte de los PNJ que aparecerán en la historia, tienen poco o ningún peso en esta y a veces no tendrán ni siquiera nombre. No supondrán ningún reto para los personajes de los jugadores, teniendo uno o dos aspectos y quizás

una o dos casillas de estrés solamente, a veces ni eso. Hay tres clases de PNJ anónimos: Normales, Buenos y Grandes.

- **Normales:** los PNJ anónimos normales tienen solo un aspecto y ninguna casilla de estrés, es extremadamente fácil derrotarlos.
- **Buenos:** los PNJ anónimos buenos tienen dos aspectos y una casilla de estrés, por lo que un ataque de dos aumentos es suficiente para acabar con ellos.
- **Grandes:** los PNJ anónimos grandes tienen tres aspectos y dos casillas de estrés, por lo que es necesario superar su defensa con cuatro aumentos. (Recuerda que la primera casilla de estrés absorbe 1 aumento mientras que la segunda absorbe 2).

A veces no tiene interés que los PNJ anónimos provoquen un conflicto, por lo que pueden ser tratados como un obstáculo a superar, de manera que si el personaje consigue

con éxito una tirada de superar un obstáculo se habrá impuesto a ellos. Para considerar la dificultad ver pág. 57, Determinar la dificultad. Si la situación es algo más complicada, puedes convertirlo en un desafío. Este truco es muy útil cuando se quiere utilizar un grupo de PNJ anónimos, más como una característica de la escena que como individuos.

La agente Hayes quiere convencer a un grupo de policías de que atacar de frente en una situación con rehenes no es la mejor manera de llevar la misión. El director de juego no quiere tener que jugar varias escenas en las que se vea a Anastasia intentando convencer uno por uno a todos los asistentes, por lo que decide que va a jugarlo como un desafío.

Los pasos del desafío serán: conseguir que le presten atención, identificar a los favorables a su causa y mostrarles el riesgo de que los rehenes sean ejecutados. Asimismo, decide que la dificultad de las tres tiradas del desafío será Enorme (+4).

Cuando varios PNJ anónimos se unen para atacar a los personajes forman una **turba**. De esta manera es más sencillo llevar la cuenta por parte del director de juego. En una turba se usa el primer método del trabajo en equipo (ver pág. 103). De manera que cada acción, generalmente de ataque, tendrá un +1 por cada PNJ adicional que participe en ella, realizándose una sola tirada.

Cuando haces daño a una turba eliminas al primer integrante de la misma, de manera que si siguen quedando aumentos estos pasan al siguiente, pudiéndose acabar con varios enemigos de un solo ataque.

La agente Hayes se encuentra metida en medio de una pelea de bar junto a un compañero. Sus oponentes son borrachos anónimos cuyos aspectos les dan un bonificador para pelear cuerpo a cuerpo a nivel Normal (+1).

Antes de decidir el orden de actuación en el primer intercambio, el director de juego decide que, debido a su mayor número y su capacidad para rodear

a los protagonistas, la iniciativa la llevarán como grupo, usando distintos aspectos de sus integrantes e invocando alguno de situación (como *Rodeada*) para un total de Fantástico (+6), con lo que actúan en primer lugar sin muchas dificultades.

Al atacar, el director de juego decide dividirlos en dos grupos de tres: uno ataca a Ann y el otro a su compañero. Ambos ataques se hacen con un bonificador Grande (+3), resultado de sumar el bonificador por aspectos relevantes de uno de ellos con un +2 por la ayuda de los otros dos. Ninguno de los grupos impacta a los personajes de los jugadores.

El compañero de la agente Hayes actúa a continuación, cogiendo una botella y repartiendo golpes. El primer grupo de PNJ anónimos tiene una defensa Grande (+3), resultado de su tirada de defensa y el +2 de la ayuda extra. La tirada de ataque consigue un Enorme (+4) resultado, lo que elimina a un integrante del grupo. Al quedar tan solo dos, la ayuda extra quedará reducida a +1 en el próximo intercambio.

En el turno de Anastasia, esta consigue un impacto de valor Bueno (+2) dos sobre la tirada de defensa de su grupo, lo que es suficiente para quitar de en medio a dos PNJ anónimos y dejar a un único adversario frente a ella.

PNJ secundarios

Los personajes secundarios tienen algún tipo de papel en la historia, tienen un nombre propio y suelen destacar sobre la multitud por algún motivo. Suelen ser aliados o enemigos importantes (aunque no lleguen a ser el enemigo «final»). No son determinantes para la historia, pero sí que forman parte de ella, ya sea proporcionando ayuda o siendo un problema para los personajes de los jugadores.

Un PNJ secundario tiene: un concepto principal, un problema, de uno a varios aspectos, una proeza, dos casillas de estrés físico, otras dos de estrés mental y un hueco de consecuencia leve (Si quieres que sea un poco más resistente puede tener hasta un hueco de consecuencia modera-

da). Además, si alguno de sus aspectos lo permite puede desbloquear una casilla de estrés extra. También tienen la posibilidad de conceder, como los personajes de los jugadores y, si es interesante, pueden llegar a convertirse en PNJ principales.

PNJ principales

Los PNJ principales son lo más cerca que un PNJ puede estar de ser un personaje como el de los jugadores. Tendrán hojas de personaje completas, con cinco o más aspectos, y una selección de proezas. Son los personajes más importantes en la historia que viven los personajes de los jugadores, representando las fuerzas fundamentales de la oposición o aliados de crucial importancia. Al tener un abanico completo de aspectos, también ofrecen las mejores oportunidades para interactuar con los ellos, y las mayores opciones para invocar y ser forzados. El «villano» principal de una aventura o de un arco será siempre un papel principal, como debería serlo cualquier otro personaje que represente un papel vital en la campaña.

En lo referente a bonificadores por aspectos, los PNJ principales pueden ser de dos tipos: tan capaces como los personajes jugadores, creciendo a la par de ellos mientras la historia avanza, o mejores que estos, manteniéndose en el mismo punto mientras los héroes mejoran lo suficiente como para hacerles frente. En el primer caso, los PNJ principales tendrán exactamente la misma distribución de aspectos que un personaje jugador. En el segundo, tendrán suficientes aspectos o aspectos con bonificador (ver un poco más adelante) para estar un escalón o dos por encima de los protagonistas.

Del mismo modo, un personaje realmente significativo podría tener más de cinco aspectos para resaltar su importancia en la campaña.

Si consideras hacer un PNJ que suponga un auténtico desafío para los jugadores, pero no quieres estar creando varios aspectos, puedes añadir un bonificador a ese aspecto cuando sea tenido en cuenta para una acción.

Un ejemplo de un personaje con un nivel de poder similar a un PJ.

Jefe de mercenarios +1

Trabajar en equipo

Localizar objetivos +1

Proeza: Entrenamiento militar. Un jefe de mercenarios tiene un +1 para crear ventajas o superar obstáculos siempre que tenga al menos otro mercenario a su lado, apoyándole.

Imagina que el jefe de mercenarios trata de localizar a los personajes, ocultos en un viejo pueblo abandonado. Para buscar a los jugadores tendría que superar un obstáculo con una oposición activa (la tirada de esconderse de estos).

Los aspectos *Jefe de mercenarios +1*, y *Localizar objetivos +1* serían obvios. Si hay varios mercenarios, el aspecto *Trabajar en equipo* también tendría sentido que aportase.

Como hay tres aspectos en uso tenemos un +3 a la tirada, además de +2 porque ambos aspectos están bonificados con un +1 cada uno, dando una base de Excelente (+5) en total. Ya solo le faltaría tirar los dados.

Oponentes míticos o fuera de escala

Hay veces que los personajes no se enfrentan a oponentes de su nivel o villanos un poco por encima de su nivel, sino a peligros realmente fuera de su escala. Como el protagonista que se enfrenta a un cruel alienígena modificado genéticamente. Los adversarios fuera de escala no solo se refieren al tamaño, sino a una medida de su poder.

Las reglas o pautas para crear este tipo de adversario formidable son similares a las usadas para crear PNJ secundarios. Dependiendo de la relevancia de los oponentes míticos o fuera de escala, puedes ir añadiendo más detalles o aspectos. Cuantos más aspectos, más poderoso es el adversario. Otra opción, si no quieres estar creando muchos aspectos, o si ves que se parecen dema-

siado unos a otros es añadir un bonificador a los aspectos, como en los PNJ principales, por ejemplo, *Garras y dientes terribles +2*.

Además de las proezas normales para cualquier tipo de personaje o criatura, también puedes crear proezas solo para estos adversarios fuera de escala.

Ataque de área. Paga un punto de destino para impactar con un solo ataque a todos los objetivos en tu zona y la adyacente. Con un punto de destino adicional puedes imponer un aspecto especial sobre sus objetivos, como *Ardiendo* o *Congelados*.

Destructor (requiere tener la proeza «Ataque de área»). Paga un punto de destino para hacer un ataque sobre la zona objetivo y todas las demás zonas adyacentes.

Estructura corporal inconcebible. La criatura es tan enorme o tan singular, que cada parte de ella podría considerarse un adversario por sí mismo. Esta proeza representa a ese tipo de criaturas que tienes que ir destruyendo parte a parte. Una

criatura cuyos tentáculos, cuellos o cabezas tengan sus propios tipos de ataque y casillas de estrés, pero que comparten aspectos comunes de la criatura. Los personajes tendrían que ir derrotando a cada parte para lograr acabar con la criatura en su conjunto. O podrían enfrentarse a múltiples ataques de sus diferentes partes, mientras otros héroes se lanzan a su punto débil, normalmente la cabeza o donde quiera que tenga el cerebro.

Para no complicarte mucho, asigna cinco casillas de estrés físico a cada parte, pero solo el punto débil tendría estrés mental.

También puedes hacer que la criatura no tenga ningún punto débil, o que tenga casillas de estrés y consecuencias generales para toda ella en lugar de por sus partes.

Gargantuesco. La criatura es tan enorme que no puede ser rodeada (excepto por otras criaturas iguales o mayores que ella) a efectos de ventajas de combate y similares. Por lo que cancelaría aspectos como *Ataque por la espalda* o *Rodeado*.

Difícil de herir. Gasta un punto de destino para ignorar el estrés de todos los ataques de este intercambio (excepto si tiene debilidades).

Poder inconcebible. La criatura es tan grande o tan poderosa que puede, gastando un punto de destino, manipular el entorno u otros objetos menores. Algunos efectos serían lanzar carretas y edificios, destrozarse barcos o flotas, arrasar la cima de una montaña, cambiar el curso de un río, etc.

¿Pero para qué sacar un adversario tan poderoso si nuestros héroes no van a poder hacer nada? Bueno, a veces es interesante sacar un adversario al que nuestros personajes no van a poder vencer, porque la clave de su derrota o lucha está en otro lado. Como en un centro de operaciones que en realidad está dando las órdenes a una unidad de élite.

Pero también es gratificante ver la cara de satisfacción de los jugadores cuando sus personajes consiguen derrotar a su oponente tras arduos esfuerzos. ¿Cómo lo hacemos? Asignando debilidades a su adversario. Las debilidades pueden

ser aspectos como los problemas, o simplemente considerarlas como proezas negativas. Pero por cada proeza negativa que asignes, podrías otorgar al director de juego un punto de destino adicional, una proeza positiva extra o dos casillas más de estrés.

Algunas debilidades o proezas negativas de ejemplo:

Hambrienta. La criatura siempre está hambrienta, y tiene una penalización de -2 para resistir acciones relacionadas con alimentarse.

Objetivo enorme. Es tan grande, que todos los adversarios reciben un bonificador $+1$ a sus acciones de atacar.

Visión adaptada. La criatura tiene la visión adaptada a su entorno (subacuático, oscuridad, etc.), y fuera de este no ve bien, sufriendo un penalizador de -1 a sus acciones de atacar y defender.

Lenta. La criatura siempre actúa la última, y solo puede hacer una acción cada dos intercambios.

Punto débil. La criatura tiene un punto débil, que no tiene porqué ser obvio siempre, y a veces tiene que ser evaluado, o puede ser el objetivo en sí de una aventura. Un ataque con éxito contra este punto débil inflige siempre consecuencias directas, no casillas de estrés, de un valor igual a los aumentos obtenidos en dicho ataque.

AVANCES Y CAMBIOS

Conforme avance la historia los personajes también cambiarán junto con ella, y a la vez estos cambiarán el mundo.

Al primero de los cambios se lo conoce como **hito**, mientras que al segundo se lo conoce como **avance general**. Aunque se dan unos tiempos concretos para que estos sucedan siéntete libre de usarlos solamente como una guía, decidiendo cuándo es más interesante que ocurran si es que lo hacen.

HITOS

Los hitos son acontecimientos que transforman a tu personaje de alguna manera. Puede ser la derrota de un gran villano, la muerte de un inocente al que se quería proteger, etc. Mecánicamente esto se representará en dos posibles formas en tu personaje: cambiando algo o añadiendo algo nuevo. Ten presente que, aunque aquí se diga cuando ocurren los hitos deberías ponerlo de relieve cuando más sentido tenga, si es en mitad de una partida, pues que así sea. Ahora vamos a ver los tres tipos de hitos que hay:

Hitos significativos

Sucede al final de una partida o cuando se descubre algo de la historia. Los hitos significativos hacen referencia a cómo cambia el personaje, no a como mejora. Cuando un personaje pasa por un hito significativo escoge una de estas opciones y solo una:

- Cambia una proeza por otra.
- Compra una nueva proeza, para ello sacrifica un punto de tu tasa de refresco (recuerda que esta no puede ser menor que 1).
- Cámbiale el nombre a uno de tus aspectos, menos al concepto principal.

Además, puedes cambiar el nombre de tu consecuencia moderada si es que la tenías por otra que indique que se está curando.

Hitos relevantes

Un hito relevante tiene lugar cuando acaba una aventura o sucede un elemento importante de la historia. Que los personajes se enfrenten a ciertas situaciones hacen que aprendan y mejoren, por eso además de los beneficios de un hito significativo ganan todo lo siguiente:

- Un +1 a uno de sus aspectos, de manera que cuando sea relevante para una acción sume +2.

- Cambiarle el nombre a una consecuencia grave para indicar que se está recuperando.

Hitos trascendentes

Estos hitos ocurren cuando se acaba un arco o cuando sucede algo lo bastante importante como para cambiar el sentido de la campaña. Los personajes crecen, ganando más poder y los retos a los que se enfrenten a partir de ahora serán mucho más apasionantes y difíciles. Cuando ocurre un hito trascendente los personajes ganan los beneficios de un hito significativo y un hito relevante, además también ganan todo lo siguiente:

- Puedes cambiarle el nombre a una consecuencia extrema para expresar que ya superaste lo peor de ella, pudiendo absorber otra a partir de ahora.
- Ganas un punto de tasa de refresco. Puedes comprar una nueva proeza inmediatamente o quedártelo para empezar las partidas con un punto de destino más.

- Ganas un +1 adicional a uno de tus aspectos o crear un nuevo aspecto libre.
- Puedes cambiar tu concepto principal si así lo deseas.

AVANCES GENERALES

Cuando los personajes cambian, el mundo lo hace con ellos. Las acciones de estos tienen repercusiones en las personas y en los lugares en los que viven, de manera que el director de juego debería adaptarlos en función de esta premisa. Los avances generales se producirán en los mismos momentos que los hitos, de manera que los aspectos que describían lugares seguramente cambien por la acción de los personajes. Si una aventura consistía en librar a un pueblo *Aterrorizado por un grupo de motoristas*, seguramente ahora el pueblo ya no tenga ese aspecto, sino otro como *Las heridas aún son demasiado recientes*. Igualmente dependiendo de la importancia del hito serán otro tipo de aspectos los que cambien, como los que afectan al mundo. Esto también puede ser re-

presentado mediante los PNJ, quizás hagan falta algunos nuevos para reflejar este cambio, como la aparición de un nuevo villano. También puede que alguno de los existentes cambie su papel en tus partidas y se vuelva un secundario cuando era principal o viceversa.

EXTRAS

¿QUÉ SON LOS EXTRAS?

Ya hemos hablado de la llamada «Regla de Bronce» o Fractal Fate, por la cual todo puede tratarse como un personaje. Puedes darle aspectos, problemas, etc. a cualquier cosa que imagines. En esto se basan los extras.

Los extras son aquellos añadidos al personaje y que funcionan de una forma diferente, pueden ser objetos o no, y que están controlados por este o le brindan ciertos beneficios. Al igual que las proezas, el director de juego puede vetar un extra

si este no tiene sentido en el mundo de juego. Algunos ejemplos de extras podrían ser:

- Poderes sobrenaturales o magia.
- Vehículos, aparatos tecnológicos, armas, armaduras especiales, equipo especializado, etc.
- Organizaciones o lugares.

Cómo crear un extra

Los extras requieren pensar un poco en algunas cuestiones:

- ¿Aporta algo a la historia?
- ¿Te permite hacer algo fuera de lo que tu personaje ya hace?
- ¿Cómo funciona y cómo lo ven los demás?

Una vez tengas las respuestas a estas cuestiones te damos la siguiente guía:

- Si es importante para la historia o va a intervenir en las escenas ponle aspectos.
- Si hace cosas que tú no podrías por ti mismo ponle proezas.
- Si puede sufrir daño de algún tipo ponle cassillas de estrés y huecos de consecuencias. El medidor de estrés puede ser distinto del que usan los personajes y, en lugar de ser físico o mental, que sea de «recursos», «social» o de otra índole.

Los extras necesitan un requisito y/o un coste a pagar, dependiendo de lo que puedan hacer. El coste es algo que siempre van a tener, pero el requisito no siempre es necesario. El requisito es la excusa narrativa que te da acceso al extra, mientras que el coste será uno de los recursos de tu hoja de personaje (un punto de tu tasa de refresco, un hueco de proeza, un hueco para aspectos, etc.). De esta manera los costes podrían ser los siguientes:

- Cuando el extra tiene aspectos propios necesita que uno de tus aspectos esté ligado a él, como *Mi madre me dejó esta arma, pero no he podido usarla hasta después de desentrañar sus secretos* o *Nací con sangre de magos en mis venas*.
- Si el extra tiene una proeza costará un punto de tu tasa de refresco.
- Al igual que los personajes, si tiene aspectos, estos determinarán las casillas de estrés y huecos de consecuencias que tengan, dependiendo de si pueden ser dañados. También podría tener otro tipo de medidor de estrés en lugar del físico o mental, como por ejemplo un medidor de «recursos» en el caso de una organización.

A continuación, damos algunos ejemplos de extras, ya que creemos que quedará más claro al verlos:

Ejemplos:

Espada de cristal de realidades

Requisito: necesitas tener un aspecto que diga cómo llegó a tu poder.

Coste: un punto de tu tasa de refresco.

La espada de cristal de realidades es un arma cuyo origen se desconoce. Se dice que está hecha con fragmentos de distintas realidades unidos mediante magia oscura. Tiene la apariencia de una hoja de cientos de cristales que reflejan extrañas luces que no existen.

Esta arma tiene el aspecto *Penetra cualquier material*, el cual puede ser invocado cuando el personaje la blande. Una vez por partida puede sacar una invocación gratuita de ella. Esta invocación funciona como si gastase un punto de destino, por lo que puede beneficiarse de ello de la misma forma. La otra opción es que puede usarla para ignorar cualquier tipo de armadura o material en un solo ataque a costa de sufrir una consecuencia u otro coste que el director de juego decida.

Arma láser codificada genéticamente

Requisito: haberla encontrado durante la aventura y que se una a ti mediante el reconocimiento de tus genes.

Coste: un hueco de aspectos, esta arma forma parte de ti, literalmente.

El arma láser codificada genéticamente es un artefacto alienígena proveniente de una civilización extinta hace muchos eones, antes de que los primeros humanos se arrastrasen fuera del barro primordial. Está aguardando a su siguiente anfitrión para unirse a él o ella, con la esperanza de volver a ser usada para la guerra.

Esta arma está *Fabricada con la ciencia de las estrellas* y se trata de un *Arma terrible*. De esta manera, el personaje que haya logrado unirse genéticamente a ella podrá, una vez por partida, usar una invocación gratuita en uno de los dos aspectos de esta arma.

Unidad de operaciones encubiertas

Requisito: tener en tus aspectos alguna relación con el ejército norteamericano.

Coste: una de tus proezas debe ser «Miembro de la unidad de operaciones encubiertas».

Esta antigua unidad del ejército de los EE. UU. está formada por veteranos que se dedicaron a llevar a cabo misiones encubiertas para el gobierno y que tras volver a su país siguieron en activo como mercenarios o agentes de seguridad. Es por ello que tienen una *Organización cuasi militar en muchos sitios*. Debido a la camaradería propia del cuerpo *Ofrecen sitios o escondites* a sus miembros.

Además se ayudan a encontrar trabajos, información o cualquier cosa que haga falta. El personaje puede sumar un +2 a superar un obstáculo cuando necesita reunir información sensible. La unidad de operaciones encubiertas tiene tres casillas de estrés en un medidor de «Recursos».

Avances y extras.

Los extras avanzan de manera muy parecida a los personajes, con los hitos. De esta manera:

- Tras un hito significativo puedes cambiar un aspecto del extra o una proeza por otra. También puedes comprarle otra proeza si tienes suficientes puntos de tasa de refresco.
- Tras un hito relevante o trascendente puedes añadirle un +1 a uno de sus aspectos o ganar un nuevo aspecto.

Tras un hito trascendente, puedes comprar una nueva proeza para el extra pagando un punto de tu tasa de refresco o comprar otro extra con una proeza.

El equipo en Fate Esencial

Fate no es un juego en el que se lleve la cuenta de casi nada, a veces ni siquiera del equipo. Cuando es lógico que tu personaje lleve algo debido a sus

aspectos y la situación, probablemente lo lleve. Si ese algo puede tener un peso importante en la escena el jugador puede gastar un punto de destino para tenerlo encima, siempre que sea coherente.

Por ejemplo, es lógico pensar que un aventurero lleve cuerda en su equipo, los útiles para preparar la comida o armas para defenderse de los peligro; sin embargo, llevar agua bendita quizás sea más raro. Pero si uno de sus aspectos es *Siempre preparado para la aventura*, es posible que fuese a reunir información antes de salir y creyese que podría serle útil. Por ello, tras pagar un punto de destino —con el beneplácito del DJ— puede sacar esa petaca con agua bendita que guardaba por «si acaso».

Armas

El daño generalmente se calcula mediante la diferencia en aumentos entre la defensa y el ataque. Según el sabor que se le quiera dar a las aventuras ese daño puede ser mayor dependiendo de la ambientación. Así, si quieres que recibir un

ataque sea más peligroso, las armas (de fuego y cuerpo a cuerpo) pueden sumar una cantidad de aumentos adicionales a los conseguidos durante la tirada, pero solo una vez que se haya impactado al enemigo.

- Armas de 1 aumento: nudilleras, navajas, cuchillos y garrotes.
- Armas de 2 aumentos: espadas, mazas, hachas, bates de béisbol y otras herramientas. Pistolas, arcos y rifles.
- Armas de 3 aumentos: armas pesadas que deben ser usadas a dos manos. Escopetas.
- Armas de 4 aumentos: ametralladora Gatling, cañón de plasma.
- Armas de 5 aumentos: dinamita, granadas, nitroglicerina, etc.

El alcance de las armas es el siguiente:

- 1 zona: armas arrojadas, como tomahawks, kunais o cuchillos.
- 2 zonas: pistolas y escopetas.
- 3 zonas: rifles, arcos y ametralladoras.

Armaduras

Lo mismo ocurre con las armaduras. Dependiendo de la ambientación se puede inducir que los personajes las llevan y pueden invocarse con el gasto de un punto de destino, sumando +2 a la defensa o re-lanzando los dados. Otra opción es asignarle una serie de aumentos que anularían parte del daño, pero solo después de haber sido impactado:

- Armaduras de 1 aumento: cuero, pieles, etc.
- Armaduras de 2 aumentos: kevlar, cota de mallas.
- Armaduras de 3 aumentos: coraza, servoesqueleto.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación damos algunas criaturas y enemigos de ejemplo para que podáis partir de una base sobre la que empezar a jugar. Por supuesto os animamos a que creéis vuestras propios adversarios (para lo que os recordamos las pautas de la página 120).

Dragón

El enemigo final por excelencia en los cuentos clásicos. Un dragón es una bestia terrible, con la apariencia de un reptil gigantesco con alas y cuernos, que puede escupir fuego por sus fauces.

Aspectos: *Fuerza de la naturaleza, Se deja llevar por sus apetitos, La muerte desde el cielo, Aliento flamígero, Garras y fauces colosales.*

Proezas:

Aliento calcinante. Gastando un punto de destino puede realizar una acción de ataque contra todos

los blancos en una zona. Una vez haya impactado suma 3 aumentos al daño.

Armas naturales. Tras impactar con ataques cuerpo a cuerpo, el dragón suma 2 aumentos al daño.

Rastro de muerte y destrucción. Gastando un punto de destino recibe un +2 a atacar a todos los blancos en una zona tras realizar una pasada volando.

Estrés: cuatro casillas de estrés físico y mental y todas las consecuencias.

Matón

El típico matón siempre es un socorrido recurso para interponerse entre tus jugadores y su objetivo en una ambientación moderna.

Aspectos: *Grande y peligroso, Rostro imperturbable, No le pagan para pensar.*

Estrés: dos casillas de estrés físico y mental.

Miembros de la mafia

En cualquier ambientación existen asociaciones de criminales que controlan los asuntos ilegales por medio de la extorsión y/o el intercambio de favores.

Aspectos: *Miembro del crimen organizado, Ver oír y seguir órdenes, La familia es lo mas importante.*

Estrés: tres casillas de estrés físico y mental.

Militares

La misión fundamental, pero no exclusiva, de los miembros del ejercito es defender la soberanía y la integridad territorial del país al que pertenece mediante el uso de la fuerza de las armas en el caso de ser necesario.

Aspectos: *Nacido para matar, ¡Aquí mi fusil, aquí mi pistola!, ¡Señor, sí, señor!*

Proezas:

Unidad militar. Gracias a su entrenamiento exhaustivo reciben +1 a atacar y defender contra enemigos en una zona si tiene aliados a su lado con el mismo entrenamiento.

Estrés: tres casillas de estrés físico y dos mentales.

Ninja

Maestros en el arte del sigilo y el asesinato, los ninjas son buenos enemigos para tus jugadores en las ambientaciones de corte japonés.

Aspectos: *Asesino letal, Acechar en las sombras, Movimientos calculados.*

Estrés: tres casillas de estrés físico y mental y una consecuencia leve.

Orcos

Los orcos son el clásico enemigo de las ambientaciones de fantasía.

Aspectos: *Guerrero nato, Brutal montaña de músculos, Grande y verde, Sentidos de batalla.*

Estrés: tres casillas de estrés físico y dos mentales.

Robots

Enemigos base de cualquier space opera en la que un villano se ha hecho con el control del universo conocido.

Aspectos: *Cuerpo artificial, Seguir la programación, Actualizaciones y modificaciones.*

Estrés: dos casillas de estrés físico, ninguna mental y una consecuencia leve física.

SWAT

Unidad especial de los agentes de la ley encargada de enfrentarse a las misiones más peligrosas. Llegan en un furgón blindado, con protecciones corporales y equipamiento especial.

Aspectos: *Escuadrón de intervención rápida, Entrenado en armas especiales y tácticas, Trabajo en equipo, Órdenes son órdenes.*

Proezas:

Entrenamiento SWAT. Todos tienen un +1 a atacar y superar obstáculos cuando lo hacen coordinados.

Estrés: tres casillas de estrés físico y mental.

Zombi

No podían faltar estos enemigos tan emblemáticos de la cultura popular.

Aspectos: *Cadáver tambaleante, Aparecer de la nada, Con un mordisco basta.*

Proezas:

¡Dispara a la cabeza! Solo el daño a la cabeza acaba realmente con ellos, con lo que es necesario superar su defensa con estilo para eliminarlos del todo.

Estrés: sin casillas de estrés.

Nombre:
 Descripción:

Tabla de roles

Aspectos

Concepto

Problema

Estilo

Pasado

Proezas / Extras

Consecuencias

Acciones

La escala

- +4 Legendaria
- +3 Épica
- +2 Fantástica
- +1 Excelente
- 0 Buena
- 1 Regular
- 2 Mala
- 3 Terrible

-  Usar
-  Defender
-  Soportar un desafío
-  Conectar un vínculo

Estres Físico

1 2 3 4

Estres Mental

1 2 3 4

2 Leve

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



Fate Esencial es una simplificación del aclamado sistema Fate. Las veintiuna habilidades son descartadas para centrarse en la esencia del juego, esto es, los aspectos. De ahí su nombre, «esencial».

Con este manual podrás transportar a tus jugadores a cualquier ambientación que puedas imaginar, a cualquier película, novela o serie que hayas visto. Todo ello mediante sencillas reglas para crear personajes y las aventuras que vivirán.

