FATE: Spirit of the Century SRD

¿Qué es esto?

Esta es una traducción del Documento de Referencia del Sistema (SRD) para el sistema *FATE 3* tal y como está presentado en el juego *Spirit of the Century* (abreviado *SotC*). Como *Spirit of the Century* fue publicado bajo una *Open Game License* (OGL) las reglas pueden ser compartidas públicamente, como confirma este documento.

Para propósitos de la *Open Game License*, las siguientes partes de *Spirit of the Century* son consideradas *Product Identity* (Identidad del producto). Estos pasajes son imitidos para no infringer los derechos de Evil Hat Productions.

- Toda el arte, diseño, personajes, citas y diálogos de la ambientación, nombres y ejemplos
- La totalidad de los capítulos:
  - "Introduction"
  - "Background"
  - "The Nether Agenda: A Sample Scenario"
  - "Secrets of the Century".

El nombre de *Spirit of the Century* se usan con permiso de Evil Hat Productions. Si te gusta el sistema *FATE 3* puedes consultar otros juegos de Evil Hat Products en su sitio en la red, www.evilhat.com.

Esta traducción está basada en el *Spirit of the Century SRD* de Nick Moffitt y Harald Wagener. Se encuentra en el sitio oficial de *FATE* en http://www.faterpg.com/dl/sotc-srd.html.

Espero que disfruten de los contenidos de este documento.

RLV (elmago79 [at] gmail . com)

Copyright:

La traducción de este documento es considerada como contenido abierto, Open Game Content, como se describe en la sección 1(d) de la Open Game License que se encuentra al final de este documento. Puedes compartirlo y modificarlo. Si deseas hacer algún cambio, por favor revisa antes la licencia cuidadosamente.

Autores originales de *Spirit of the Century*:

Robert Donoghue, Fred Hicks y Leonard Balsera de Evil Hat Productions

Editores originales de *Spirit of the Century*:

Lydia Leong, Leonard Balsera, Christine Hicks con ayuda de los "Typo Ninjas" de la lista FateRPG.

Maquetación original del *Spirit of the Century SR*D:

Nick Moffitt y Harald Wagener

Traducción *FATE: Spirit of the Century SRD*:

Eldaniel, desde cawendiox.blogspot.com.

Revisado por RLV, desde againstshadow.blogspot.com

Edición y maquetación de *FATE: Spirit of the Cetury SRD*:

RLV, desde againstshadow.blogspot.com

Cualquier duda, aclaración o comentario acerca de este documento, favor de remitirla por correo electrónico (elmago79 [at] gmail . com). Se agradecerá en futuras versiones a cualquiera que haga notar los errores ortográficos, gramaticales o de diseño.

CONTENIDO

FATE: Spirit of the Century SRD 1
¿Qué es esto? 1
Copyright: 1
CONTENIDO 3
BÁSICOS 5
Antes de empezar a jugar 5
La escala de adjetivos 5
Tiradas de dados 6
Dificultad 6
Habilidades 7
Aspectos 7
Virtudes 8
Puntos de destino 8
CREACIÓN DE PERSONAJES 11
Pasos para la creación de personajes: 11
Crear al personaje 11
Preparación 11
Agregando nuevos personajes 13
Habilidades 13
Virtudes 14
Consejos para la creación de personajes 14
Creación rápida de personajes 16
Un último consejo para el DJ 16
ASPECTOS 17
Escogiendo aspectos para los personajes 17
Dándole sazón 18
Historia y situación 19
Ponerse de acuerdo 19
Usando los aspectos 20
Invocar aspectos 20

Relacionarse con aspectos ajenos 21
Invocar Aspectos ajenos 21
Invocaciones gratuitas 21
Provocar un efecto con aspectos ajenos 22
Negociar un forzado 24
Forzados accidentales 25
Subir el forzado 25
Aspectos de ejemplo 25
LAS REGLAS DEL JUEGO 28
Usar los aumentos 28
Tipos de acciones 28
Resolución de un conflicto 29
HABILIDADES 45
EVALUAR Y DECLARAR 45
DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES 46

BÁSICOS

Antes de empezar a jugar

Necesitarás algunas cosas antes de empezar a jugar:

En vez de dados convencionales, puedes usar dados para Fudge. Los dados de Fudge son dados especiales, que tienen +, –, o blanco en sus caras. Puedes conseguir estos dados en una tienda especializada o contactando a Grey Ghost Games (www .fudgerpg .com)

- Cuatro dados de seis para cada jugador y para el DJ.
- Copias de la hoja de personaje o, al menos, hojas en blanco para anotar los datos de los personajes.
- Lápices, gomas y sacapuntas.
- Amigos. (Para jugar al juego, lo mejor son entre dos y seis. Para crear personajes, mientras más mejor: a más amigos con personajes, aumenta la posibilidad de poner un juego cuando te apetezca).

Además, te sería útil tener a la mano:

Fichas de póquer o cuentas de vidrio (para usarlas como puntos de Destino).

Tarjetas o fichas en blanco para tomar notas de las cosas que suceden en el juego.

Bocadillos.

La escala de adjetivos

La mayoría de las cosas del sistema están descritas de acuerdo a la escala siguiente (cuando el texto se refiere a la escala, nos referimos a ésta). Normalmente, los adjetivos se usan para describir rasgos: una persona puede ser Buen Piloto o Pobre en Educación. Los adjetivos y los números son intercambiables, así que si te sientes más a gusto con los números, también es valido decir Piloto: +3 o Educación: -1. Lo mejor es usar ambos, por ejemplo, Piloto: Bueno (+3) o Educación: Pobre (-1). En la escala de adjetivos, Normal representa el nivel de capacidad de alguien que ejercita esa habilidad regularmente y posiblemente a nivel profesional, pero no de manera excepcional.

+8: Legendario

+7: Épico

+6: Fantástico

+5: Excelente

+4: Grande

+3: Bueno

+2: Adecuado

+1: Normal

0: Mediocre

-1: Pobre

-2: Terrible

La mayoría de las personas son Normales en las cosas que hacen para vivir, como Ciencia en el caso de un científico, y son Pobres o Mediocres en todo lo demás. Sólo cuando están incentivados para destacar es que sobrepasan esos límites.

Nuestros héroes sobrepasan la barrera de lo que la gente "normal" es capaz de hacer, y por tanto, pueden ser Excelentes en aquello que les apasiona. Esto quiere decir que los héroes son individuos excepcionales, y normalmente se les reconoce como tales.

Tiradas de dados

Cuando un jugador hace una tirada, debe tirar cuatro dados de seis (4d6):

- Cada resultado de **1-2** supone un **-1**, o lo que es lo mismo, bajar el adjetivo de ese rasgo un peldaño dentro de la escala;
- Un resultado de **5-6** supondrá un **+1**, la mejora del rasgo en un grado;
- Un resultado de **3-4** será un resultado nulo (**0**), sin efecto sobre el valor del rasgo.

(En caso de que utilices dados para Fudge, estos ya vienen con el signo [+], [–], o [blanco] en cada cara.)

La suma total de los valores de los dados se aplica sobre el valor del rasgo para obtener el resultado total. Este resultado total a veces se conoce como *esfuerzo*.

Ejemplos:

[-] [+] [-] [-] = -2

[+] [ ] [ ] [ ] = +1

[ ] [+] [ ] [-] = 0

Dificultad

Cuando un personaje tira para obtener un resultado, éste debe de igualar o exceder cierto valor de la escala, que es la dificultad de la acción. Las dificultades se designan con la escala de adjetivos, como todo lo demás. Por ejemplo, la dificultad para arrancar un

automóvil puede ser Mediocre (+0) , pero la dificultad para reparar ese mismo auto después de un accidente es Buena (+3). En la sección del DJ de este libro hay sugerencias para definir el nivel de dificultad.

La diferencia entre la dificultad y el resultado de la tirada (el esfuerzo) se conoce como *efecto*, el cual se mide en *aumentos*. Los aumentos son utilizado utilizan, principalmente por el DJ, para determinar la efectividad de los esfuerzos del personaje y determinan los sistemas para resolver acciones complejas. Se hablará mas de los aumentos en los siguientes capítulos.

Habilidades

Los personajes poseen habilidades, como Puntería y Conducir, que tienen un valor en la escala de adjetivos. Al nivel más básico, las habilidades representan las cosas que tu personaje puede hacer. Cuando un personaje hace una tirada, generalmente lo hace basándose en una habilidad.

La gran mayoría de las acciones que un personaje puede realizar se relacionan con una habilidad. Si no tiene esa habilidad anotada, ya sea porque no la eligió o porque no existe, se entiende que su nivel en esa habilidad es Mediocre.

Las habilidades se examinarán a profundidad en su propio capítulo.

Aspectos

Los personajes también tienen un conjunto de atributos, llamados *aspectos*. Los aspectos abarcan una gran variedad de elementos y, en su totalidad, deben de mostrar quien es el personaje, cuales son sus relaciones y que cosas son importante para él (lo cual contrasta con sus habilidades: lo que puede hacer).

Los aspectos pueden ser relaciones, creencias, frases ingeniosas, descripciones, objetos y cualquier otra cosa que muestre al personaje. Por ejemplo, algunos aspectos podrían ser:

- Astuto
- Terco como una mula
- Cautivador
- Agente secreto
- Rápido y furioso

El capítulo sobre aspectos incluye muchos más ejemplos. Un aspecto puede usare para darte una ventaja cuando es pertinente en alguna situación. Hacer esto requiere el gasto de un punto de Destino. Hacer esto se denomina *invocar un Aspecto*, y ayuda al personaje a ser mejor en lo que sea que esté haciendo porque el aspecto es pertinente en ese momento (por ejemplo, invocar “Cautivador” cuando se está seduciendo a una dama).

Un aspecto también te permite ganar más puntos de Destino, cuando trae complicaciones y circunstancias problemáticas a la vida del personaje. Cuando te encuentras en una situación en la que un aspecto podría causarte problemas (como “Terco” cuando tratas de cerrar una

negociación), puedes mencionarlo al DJ de la misma forma en que lo harías si el aspecto fuese beneficioso. El DJ también puede mencionarlo si le parece que tu aspecto es apropiado. En ambos casos, esto se denomina *forzar un aspecto* y provoca que las opciones de tu personaje se vean limitadas. Si el DJ fuerza uno de tus aspectos puedes obtener a cambio uno o más puntos de Destino, dependiendo de cómo se desarrolle la acción.

Virtudes

Las virtudes son cosas que permiten al personaje estirar o romper las reglas. Son los trucos que el personaje guarda bajo la manga. Las virtudes tienen sus y reglas específicas, detalladas en su propio capítulo.

Puntos de destino

Cada jugador inicia cada sesión con un cierto número de puntos de destino (PD). Generalmente, este número es igual al número de aspectos que tiene. Los puntos de destino dan a los jugadores la habilidad te tomar una parte del control del juego, ya sea dando una ventaja a sus personajes cuando lo necesiten o dándoles poder sobre alguna parte de la historia. La mejor forma de representar los puntos de destino es utilizando fichas o cuentas de vidrio. (También puedes usar dulces o chocolates, pero experiencias previas indican que los jugadores se quedan pronto sin puntos de destino.)

Un personaje puede gastar un punto de destino en cualquier momento para ganar una ventaja, invocar un aspecto propio o ajeno, hacer una declaración, o activar una virtud.

Ganar una ventaja

Puedes gastar un punto de destino para agregar +1 a cualquier tirada o mejorar un esfuerzo (como un ataque o defensa) en +1. Esta el la forma menos poderosa de usar un punto de destino: normalmente es mejor usar cualquier otra aplicación. (Muchos juegos dejan de usar esta regla cuando los jugadores se acostumbran a usar los aspectos.)

Invocar un aspecto

Cuando uno de tus aspectos puede aplicarse a una situación, puede ser invocado para darte una ventaja. Después de hacer la tirada, puedes escoger uno de tus aspectos y describir la forma en que es pertinente a la situación. Si el DJ lo acepta, puedes gastar un PD para hacer una de dos cosas:

Repetir la tirada, usando el nuevo resultado, o

Agregar +2 al resultado final (después de cualquier repetición de la tirada).

Puedes hacer esto varias veces para una misma situación, siempre y cuando tengas varios aspectos que sean pertinentes. No puedes usar el mismo aspecto más de una vez en la misma tirada, aunque puedes usar el mismo aspecto para varias tiradas en una misma escena, gastando un punto de Destino por cada uso.

Invocar un Aspecto ajeno

Ciertas escenas, otros personajes, lugares y objetos de importancia dramática pueden tener aspectos. Algunos son obvios, otros están escondidos. Los jugadores pueden gastar un punto de Destino para invocar un aspecto que no está en su hoja de personaje, si saben cuál es ese aspecto. Esto se conoce cono invocar un aspecto ajeno y se aborda a profundidad en el capítulo sobre Aspectos.

Como regla general, recuerda que invocar un aspecto ajeno requiere mayor justificación que invocar uno propio. Para invocar los aspectos de una escena, debe haber una forma de usar el tema o motivo que el aspecto sugiere. Para invocar los aspectos de un oponente, el jugador debe conocer con anterioridad ese aspecto, y después usarlo.

Activar una virtud

Algunas virtudes tienen un efecto muy poderoso, y requiere el gasto de un punto de Destino cuando se usa. Si una virtud requiere el gasto de un PD para su activación, estará incluido en su descripción.

Hacer una declaración

También puedes, sencillamente, gastar un punto de Destino para declarar algo. si el DJ lo acepta, será realidad. Esto da al jugador la habilidad de hacer pequeñas ajustes en la historia que normalmente solo podría realizar el Director de Juego.

Por lo general, estas declaraciones no pueden cambiar de forma drástica la trama o vencer en una escena. “El Doctor Gonzálvez cae muerto, víctima de un paro cardiaco” no es sólo algo que muy probablemente el DJ no aprobará, también es una declaración poco divertida. Las declaraciones pueden ser usadas para crear pequeñas coincidencias. ¿Tu personaje necesita un encendedor (pero no fuma)? ¡Gasta un punto de Destino y tienes uno en la bolsa! ¿Hay una escena interesante en otra parte que tu personaje se está perdiendo? ¡Gasta un punto de Destino y llegarás en el momento justo!

El DJ puede vetar este uso, pero tienes una ventaja. Si usas la declaración para hacer que el juego sea más divertido para todos, el DJ será mucho más permisivo que si declaras un hecho aburrido o, peor aún, egoísta.

Normalmente, el DJ será más permisivo si haces una declaración que vaya de acuerdo a tus aspectos. Por ejemplo, en circunstancias normales, el DJ no permitiría que gastaras un punto de Destino para sacar un arma después de haber pasado por una revisión. Sin embargo, si puedes mencionar tu aspecto de “Siempre Armado”, o describir como tu “Belleza hipnotizante” distrajo al guarida que te revisó, el DJ puede mostrarse más tolerante. De cierta forma, esto es como si invocaras un aspecto, pero sin realizar ninguna tirada.

Recuperando los puntos de Destino

Los jugadores normalmente recuperan los puntos de Destino entre sesiones. Cuando el DJ deja las cosas en punto emocionante, puede decir que los puntos aún no se recuperan. Por razones similares, si el DJ siente que ha pasado un periodo significado de tiempo y relajación, puede permitir que los jugadores recuperen los puntos durante la partida.

El número de puntos de destino que un jugador recupera se conoce como *tasa de recuperación* y generalmente es igual al número de aspectos del personaje. Cuando se recuperan los puntos, cada jugador toma puntos de Destino *hasta igualar* su tasa de recuperación. Si tiene más puntos, no pasa nada.

Ganar nuevos puntos de Destino

Los jugadores ganan puntos de Destino cuando sus aspectos les traen problemas, Cuando esto ocurre, se dice que el aspecto esta siendo *forzado*. Cuando un personaje se encuentra en una situación en la que forzar un aspecto le puede causar problemas, el DJ debe ofrecerle dos opciones: El jugador puede *gastar* un punto de destino para ignorar el forzado o puede actuar de acuerdo al aspecto y *ganar* un punto de Destino. Algunas veces, el DJ puede entregar un PD a uno de los jugadores sin explicación, para indicar que un aspecto va a complicar una situación futura. El jugador puede rechazar el punto y gastar uno propio para evitar la complicación, pero eso suele ser una mala idea. En un juego de rol siempre habrá complicaciones; si no aceptas el punto, el DJ simplemente usará complicaciones que no están relacionadas con tu personaje.

No sólo el DJ puede forzar los aspectos; los jugadores pueden forzar sus propios aspectos, ya sea describiendo como un aspecto puede complicar las cosas o actuando sus aspectos desde el principio, recordando al DJ después del hecho que se comportaron como si el aspecto hubiese sido forzado. El DJ no siempre estará de acuerdo sobre si un forzado resulta apropiado, pero es muy importante permitir que los jugadores participen. Esta cuestión se tratará más a fondo en el capítulo sobre Aspectos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Pasos para la creación de personajes:

1. Piensa en un concepto para tu personaje.
2. Escoge un nombre emocionante.
3. Pasa por cada una de las fases, en orden, escogiendo dos aspectos por cada fase.
4. Escoge tus habilidades.
5. Escoge tus virtudes.

Crear al personaje

La creación de un personaje abarca cinco *fases*. Cada una de las fases abarca algunos eventos en la vida del personaje. La primera fase cubre el trasfondo general, el concepto y la juventud del personaje. La segunda abarca la llegada a la adultez. Las últimas tres fases abarcan las aventuras anteriores de los personajes.

La creación de personajes es una actividad conjunta. Debe realizarse al mismo tiempo, con al menos tres jugadores (¡mientras más, mejor!) además del DJ. La creación de personajes incluye algunos métodos para establecer relaciones e historias entre los personajes y el trasfondo. La creación de personajes puede tomar la misma cantidad de tiempo que una sesión regular, y es una buena oportunidad para decidir las bases de la campaña y para permitir que todos comprendan a los personajes de los demás. Durante la creación, los jugadores deberían de hablar en voz alta acerca de sus personajes, hacer sugerencias a los demás, discutir la forma en que se relacionan los personajes, y en general delimitar las bases de la campaña.

Preparación

Antes de que pases a la primera fase, es una buena idea tener claro el concepto de tu personaje. El personaje puede estar basado en algún héroe de novela, o estar basado en alguna habilidad específica, como romper tablones con la cabeza, volar un biplano o hacer que las cosas exploten. Piensa en un concepto que se pueda describir brevemente.

Fase 1: Trasfondo

Esta fase abarca la juventud del personaje, desde su nacimiento hasta los catorce años. En un sentido más extenso, estos son los años de formación del personaje. Los años de juventud pueden estar llenos de emoción y aventura, pero también son los años en que

somos más moldeados por el ambiente y la familia. Esta fase es una oportunidad de mostrar la familia y la educación de tu personaje. Cuando describas los eventos de esta fase, trata de responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles eran las circunstancias de tu familia? ¿Eran ricos, pobres, estudiosos, aislados, piadosos o políticos?
- ¿Cuántos miembros tiene la familia?
- ¿De qué nación es tu personaje? ¿De qué región?
- ¿Cómo fue educado el personaje?
- ¿Quiénes fueron tos amigos de la infancia? ¿Te metiste en muchos problemas?

Instrucciones

1. Escribe un resumen de los eventos de esta fase.
2. Elige dos aspectos que estén relacionados con los eventos de la fase o con la familia, la educación o los orígenes de tu personaje.

Fase 2: Edad Adulta

La segunda fase es la llegada a la adultez. En un sentido más amplio, abarca los años en que tu personaje define a lo que se dedicará el resto de su vida. Esto puede incluir algún evento dramático, que lo lleve a decidirse por cierto curso, el descubrimiento de algún secreto o un viaje iniciativo.

Alternativamente, el DJ puede usar esta fase para detallar las acciones de los personajes durante algún periodo importante para su campaña (la Primera Guerra Mundial, la caída del Muro, la invasión de las huestes orcas). Esta opción tiene la ventaja de relacionar más claramente a los personajes con el entorno de la campaña.

Durante estos años los personajes comienzan a valerse por si mismos y a descubrir sus propias habilidades.

Algunas cuestiones para considerar sobre esta fase:

- ¿Dónde te encontrabas? ¿Te separaste de tu familia o te mantuviste a su lado?
- ¿A que te decaíste durante esta fase? ¿Algún evento te llevó a decidir tus acciones futuras?
- ¿Conociste a alguno de los otros personajes en esta fase?
- ¿Tuviste algún maestro o mecenas?

Instrucciones

1. Escribe un resumen de los eventos de la fase.
2. Escoge dos aspectos relacionados con los eventos de esta fase.

Fase 3: Novela

La tercera fase es la primera aventura de tu personaje. Cada jugador debe de pensar en el nombre de esta aventura (su novela). Cada quién debe pensar en una historia que vaya con

este título. No es necesario describir la historia a detalle: de hecho, no debería ser mucho más que una reseña.

Instrucciones

1. Escribe el título de la novela y su reseña (unas cuantas frases). No definas todos los detalles de la aventura aún.
2. Escribe dos aspectos relacionados con los eventos de la novela. (Puedes esperar a ver qué sucede en las siguientes fases, antes de hacer esto.)

Fase 4: Invitado especial

Al inicio de esta fase, el DJ anota todos los títulos de las novelas en varias fichas u hojas de papel, las revuelve y reparte a los jugadores. Si uno de ellos toma su propia novela, debe de cambiar el papel con la persona a su derecha hasta que todos tengan un título que no sea el suyo. El título que ahora tienen es la aventura en que sus personajes tienen un papel de apoyo. Por cada título los personajes deben discutir la historia, y agregar una o dos frases a la descripción de la novela que refleje la intervención del otro personaje.

Instrucciones

1. Agrega una o dos frases a la novela del personaje en la cual participas.
2. Elige dos aspectos relacionados a los eventos de la novela.

Fase 5: Invitado especial

La quinta fase es idéntica a la anterior, con la única condición de que ningún personaje puede aparecer dos veces en la misma aventura.

Agregando nuevos personajes

Los jugadores que entren después de la sesión de creación de personaje deben de buscar dos voluntarios para que aparezcan en su novela. También deben de elegir dos títulos en los cuales participar.

Habilidades

Una vez que los personajes han seguido las distintas fases y elegido sus aspectos, deben escoger sus habilidades. Cada personaje escoge sus habilidades como se muestra. Si no se escoge una habilidad específica, esta toma el rango de Mediocre. Por la forma que tiene el conjunto de habilidades, a veces se le llama pirámide de habilidades.

El DJ puede establecer el grado más alto de la pirámide, de acuerdo al tipo de campaña:

Campaña heroica. Los personajes son los mejores en el mundo y generalmente se les reconoce como tales.

1 habilidad Excelente: ❑

2 habilidades Grandes: ❑ ❑

3 habilidades Buenas: ❑ ❑ ❑

4 habilidades Adecuadas: ❑ ❑ ❑ ❑

5 habilidades Normales: ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Campaña de acción. Los personajes son muy buenos en lo que hacen, pero no son los mejores.

1 habilidad Grande: ❑

2 habilidades Buenas: ❑ ❑

3 habilidades Adecuadas: ❑ ❑ ❑

4 habilidades Normales: ❑ ❑ ❑ ❑

Campaña normal. Los personajes son apenas mejores de lo común, pero prometen grandes cosas.

1 habilidad Buena: ❑

2 habilidades Adecuadas: ❑ ❑

3 habilidades Normales: ❑ ❑ ❑

Virtudes

Cada jugador elige las virtudes de su personaje. Generalmente, las virtudes están asociadas con las habilidades de mayor alto rango, aunque no hay ninguna restricción al respecto. En algunos casos, incluso puede elegirse una virtud relacionada con una habilidad Mediocre, si el DJ lo permite.

El número de virtudes a escoger varía según el tipo de campaña.

Campaña heroica	5 virtudes
Campaña de acción	3 virtudes
Campaña	1 virtud

Consejos para la creación de personajes

Eligiendo aspectos

Los aspectos pueden ser a la vez útiles y peligrosos, pero nunca deben de ser aburridos. Cuando escojas un aspecto, tomate un momento para pensar el tipo de situaciones en las que podrías usarlo y en que tipo de problemas te podría meter. Los mejores aspectos pueden hacer las dos cosas y un aspecto que no haga ninguna probablemente es malo.

Cuando escojas aspectos, una de las mejores formas para que tanto tú como el DJ determinen como puede usarse el aspecto es discutir tres situaciones en las que el aspecto podría ser de ayuda o ser un problema.

Esto es especialmente útil si el DJ sugirió el aspecto: probablemente tenga una idea de muy clara de por qué lo ha hecho, pero quizás esa idea no sea obvia para el jugador.

Aspectos poderosos

A primer vistazo, los mejores aspectos parecen ser cosas útiles en muchas circunstancias sin ningún defecto, cosas como “Rápido”, “Buena suerte” o “Fuerte”, y muchos jugadores se sienten tentados a elegirlos. ¡Resiste esa tentación!

Hay tres grandes problemas con esos aspectos: son aburridos, no te harán ganar puntos de Destino y no aprovechan tu capacidad para moldear la historia.

Lo aburrido se soluciona fácilmente. Piensa en un personaje que tiene “Buena suerte” y otro que tiene “Suerte bizarra”. Éste último aspecto puede usarse para cosas buenas, como el anterior, pero también tiene mucho mayor rango de acción.

También necesitas que los aspectos tengan algunos rasgos negativos. Puede parecer extraño al principio, pero recuerda que cada vez que un aspecto te causa problemas ganarás un punto de Destino, lo cual no debes olvidar.

Volviendo a la “Suerte bizarra”, quiere decir que el DJ pude causar coincidencias bizarras e incluso desafortunadas a tu personaje, pero *ganas algo a cambio*. Si esto no es lo suficientemente tentador, recuerda que seguramente el DJ va a hacer que algo bizarro le ocurra a tu personaje; ¿no deberías de beneficiarte por ello, y poder agregar algunos detalles?

Esto nos lleva al último punto. Cuando el DJ planea la aventura, va a mirar los aspectos de los personajes. Si uno de ellos tiene el aspecto “Rápido” y otro tiene el aspecto “Enemigo Jurado de la Secreta Hermandad de la Flama”, ¿cuál de los dos crees que le da más ideas al DJ?

Tus aspectos te permiten opinar sobre el tipo de juego que quieres, así que aprovéchalos.

En conclusión, los aspectos más poderosos son fáciles de identificar, porque son *los más interesantes*. Si consideras que los mejores aspectos son los que pueden darte ventajas pero que también pueden causarte problemas, entonces podrás sacarla el mayor provecho a cada una de tus elecciones. Mejor aún, los aspectos que se relacionan de alguna forma con el mundo (como aquellos que se refieren a un grupo o una persona) te ayudan a escoger a los actores de ese mundo de la forma que mejor te apetezca.

Si quieres explotar al máximo el poder de tus aspectos, hazlos muy interesantes. Para más consejos sobre la elección de aspectos, consulta el capítulo sobre Aspectos.

Creación rápida de personajes

Algunas veces no hay tiempo para crear a un personaje por completo. En esas ocasiones, lo mejor es comenzar con una hoja de personaje en blanco, y preguntar a cada personaje lo siguiente:

- Nombre y una descripción del personaje. Una o dos frases serán suficientes. El personaje puede tener un trasfondo detallado, pero este no es el momento para decirlo.
- La habilidad más alta en la pirámide. Cualquiera que se la habilidad más alta se escoge y anota en la hoja de personaje. Si se quiere un poco más, se pueden elegir las tres habilidades más altas.
- Dos aspectos. Uno debe ser algo generalmente positivo y el otro una desventaja o debilidad. Esto no es obligatorio: podrían ser dos aspectos cualesquiera, pero les irá mejor con esta mezcla. Por cada aspecto determinado con antelación, el jugador obtiene un punto de Destino, así que cada jugador comienza con dos.

Eso es todo. Los jugadores pueden agregar más detalles si lo creen conveniente, pero esto es todo lo que se requiere para comenzar a jugar. Si tienes prisa por crear a los personajes, esto es lo mejor que puedes hacer.

Creación al vapor

Una vez que el juego comience, cada vez que el DJ pida una tirada, un jugador tiene tres opciones.

Si tiene la habilidad anotada, tirarla de forma normal.

Si no la tiene anotada, puede anotarla en cualquier lugar libre en la pirámide y tirarla a ese nivel.

Puede tirarla como si fuera Mediocre.

De esta forma, el jugador llena la pirámide de habilidades a lo largo del juego. De la misma forma, el jugador puede escribir aspectos y virtudes cuando aparezca una situación en la que los utilizaría.

Un último consejo para el DJ

Asegúrate de que los jugadores escojan valores para Atletismo, Vigor, Coraje y Alerta pronto. Esas habilidades son importantes para el combate y es probable que los jugadores se frustren si no escogen esas habilidades a tiempo. Una habilidad para causar daño, como Puntería, Armas o Puños puede ser importante, también.

ASPECTOS

Los personajes tienen una serie de atributos llamados aspectos. Los aspectos representan aquellos elementos de un personaje que no están reflejados por sus habilidades, incluyendo cosas como taras, ventajas, contactos o incluso atributos. Pueden ser cualquier cosa, desde creencias, relaciones con otros personajes, citas recurrentes, descripciones personales, objetos especiales de uso cotidiano o cualquier otro elemento que sea algo intrínseco y relevante en el trasfondo del personaje.

Las escenas también tienen aspectos. En este contexto, los aspectos sirven como una forma de resumir los detalles importantes de un entorno y pueden ser usados por los personajes que se encuentren en la escena.

En términos de las reglas, los aspectos son la forma principal en que los jugadores ganan y usan **puntos de Destino**, creando problemas o dando ventajas a sus personajes. Algunos aspectos para los personajes pdrían incluir:

Astuto	Primero en la escena
Paleto	Una chica en cada puerto
Curtido	Servido en bandeja de plata
Irlandés	El hombre grande del colegio
¡Nunca me atraparán con vida!	Torre de Marfil
Terco	Honesto

Escogiendo aspectos para los personajes

Más que otra cosa, los aspectos son la forma más clara para que un jugador le diga a su DJ: esto es lo que quiero en el juego. Si el jugador escoge un aspecto como “Desafiar a la muerte”, seguramente espera que el DJ ponga a su personaje en situaciones en las que desafíe a la muerte. Los directores de juego deben querer que los jugadores usen sus aspectos; los jugadores deben escoger los que quieren usar, y los directores deben incitarlos a elegir aspectos que sean útiles e interesantes.

Una vez que un jugador tiene una idea para un aspecto, necesita decidir que nombre describe mejor sus intenciones. Normalmente hay muchas opciones posibles para un aspecto, lo cual puede hacer la elección complicada. La mayor parte del tiempo, sin embargo, un aspecto va a ser una **frase**, una **persona** o un **apoyo**.

Una **frase** puede ser cualquier cosa desde una descripción (“Fuerte como un buey”) hasta un simple adjetivo (“Fuerte”), o incluso una cita (“¡Nadie es más fuerte que Gabriel!”). Los aspectos construidos como una frase entran en juego de acuerdo a que también se aproximen a una situación; una frase inspirada da mucho sabor y sugiere varias formas de usarse. Esto hace de las frases el tipo de aspecto más flexible en el juego.

Una **persona** puede ser cualquiera que sea importante al personaje. Un amigo, un enemigo, un familiar, un ayudante, un mentor: siempre y cuando sea alguien de importancia para el personaje, es un buen aspecto. Un aspecto de este tipo es útil cuando la persona está en la misma escena que el personaje, pero puede intervenir de otras formas, dependiendo de su historia y relación con el personaje. Por ejemplo, si un personaje tiene a su mentor como aspecto, el aspecto puede ser útil para recordar las lecciones que le dio dicho mentor.

Las **ayudas** con cosas, lugares o incluso ideas: cualquier cosa externa al personaje que no sea otra persona. Una ayuda puede ser útil si es algo que el personaje trae con él, o si es el meollo de un conflicto, pero también si dice algo sobre el personaje, o incluso puede ser útil en ausencia (¡Si tan sólo trajera mi "Práctica caja de herramientas"!).

Estas tres categorías de aspectos no están cortadas a cuchillo. Un aspecto como "¡Margarita nos necesita *ahora*!" tiene elementos de una frase y una persona, lo cual está perfectamente bien. Sólo mostramos estas tres categorías para ayudarte a elegir tus aspectos.

Dándole sazón

Los aspectos son una de las mayores fuentes de sabor para tu personaje; son la primera cosa que el DJ verá en tu hoja cuando trate de decidir en que tipo de historias te meterá. Esta es un embrujo poderoso y la mejor parte es que tú tienes todo el control al momento de elegir tus aspectos.

Cuando escribas el nombre de un aspecto, pregúntate, ¿Cuántas ideas sugiere este aspecto? Si no sugiere muchas, el aspecto aún no está listo. Hace falta darle un poco de sazón. No tienes que hacer esto con todos los aspectos que elijas, pero si tu personaje "tiene poca sal" pronto te darás cuenta de que el DJ tiene problemas para introducirlo en la historia.

He aquí unos cuantos ejemplos de aspectos insípidos, sabrosos, y ¡deliciosos!:

Insípidos	Sabrosos	¡Deliciosos!
Fuerte	Fuerte como buey	Hombre de hierro
Pasado oscuro	Ex miembro de un culto	Ojo de Anubis
Espadachín	Esgrimista entrenado	Entrenado por Astarloa

En cada uno de estos casos, la opción "insípida" sugiere algunas aplicaciones, pero no sugiere ninguna historia. Las opciones "sabrosas" son mejores, por ser más específicas: tanto el DJ como el jugador pueden ver historias potenciales y se los aspectos se diferencian claramente de sus predecesores "insípidos". Pero las opciones "¡deliciosas!" son las de mayor provecho.

"Hombre de hierro" podría ser una frase que los demás usan para identificar al personaje y sugiere más utilidad que simple fuerza física. "Ojo de Anubis" es el nombre del culto al que perteneció el personaje, y ayuda a que el DJ evoque ideas del antiguo Egipto para sus historias y piense en algunos antagonistas. "Entrenado por Astarloa" le da oprtunidad al personaje para tener *flashbacks* en los que recuerde a Astarloa, lo cual puede incluir

momentos en su historia que no incluyan la esgrima; además, incluye la posibilidad de que el propio Astarloa aparezca en alguna historia. Así que, cuando escojas un aspecto, pregúntate, ¿es insípido, sabroso o "¡delicioso!"?

Historia y situación

Abordemos otro punto: Muchas veces, los aspectos pueden dividirse en dos grupos, de **historia** y de **situación**. Es buena idea que tu personaje tenga aspectos de ambos grupos.

Los aspectos de **historia** son aquellos que ayudan al DJ a crear historias para el personaje e introducen elementos del mundo exterior. Las personas y las ayudas casi siempre son aspectos de historia. Las frases pueden ser aspectos de historia, pero si los son es porque mezclan elementos de los otros tipos. Puedes identificar un aspecto de historia si el aspecto, de forma independiente del personaje, es algo con lo que los demás pueden interactuar, influir y cambiar. Cultos misteriosos, artefactos perdidos, enemigos, guaridas ocultas, enemigos, tierras exóticas, parejas y muchas otras cosas entran en esta categoría.

Los aspectos de **situación** sugieren el tipo de situaciones en las que un personaje suele encontrarse. Las frases suelen encontrarse en esta categoría, que opera como una declaración hacia el DJ sobre el estilo de historias que le gustarían al jugador. Frases como "Justo a tiempo", "Terco como una mula" y "El último de pie" sugieren ciertas situaciones, las cuales con frecuencia se repiten en la vida del personaje, pero no sugieren cual es el *contexto* de esas situaciones.

Nos tomamos el tiempo de enfocarnos entre los aspectos de historia y los de situación porque es una distinción fácil de ignorar si no estás conciente de de ella. Puedes caer en la trampa de crear un personaje que sólo tiene aspectos de situación. Estos personajes pueden parecer atractivos, porque son útiles en muchas circunstancias.

Pero si sólo tienes este tipo de aspectos, corres el riesgo de no estar relacionado con la historia general. Por ello, debes incluir algunos aspectos de historia en tu personaje. Al crear este tipo de aspectos, estás creando cosas que existen más allá de tu personaje. Esto quiere decir que estás ayudando a crear el entorno de campaña. El DJ se sentirá agradecido por ello, y su gratitud hará del juego algo más satisfactorio.

Ponerse de acuerdo

Te habrás dado cuenta de que usamos mucha tinta para hablar de cómo tus aspectos dicen cosas sobre tu personaje al DJ. Lo hacemos a propósito. De todos los elementos del juego, los aspectos son el mensaje más claro que puedes darle al DJ sobre lo que quieres que pase en el juego. Mientras no estés, el DJ tendrá a la mano tu hoja de personaje, y los aspectos serán tus representantes. Una vez que has elegido todos los aspectos de tu personaje, trata de verlos en conjunto y pregúntate si representan lo que quieres decir. Si no lo hacen, cámbialos.

Los aspectos no pueden decirlo todo, lo cual no hay que olvidar. La brevedad del nombre de un aspecto quiere decir que algunas cosas no quedarán claras. Explica a tu DJ estas cosas. Tanto el jugador como el DJ deben de pensar en cada aspecto como un el inicio de

muchas ideas. Ambos tendrán ciertas ideas de lo que puede significar el aspecto durante el juego y, hasta cierto punto, los dos tienen la razón. Casi siempre no hay mayor problema: las perspectivas del DJ y el jugador, combinadas, funcionan mejor. Sin embargo, algunas veces el jugador y el DJ tienen ideas completamente distintas de lo que el aspecto significa. Sean claros el uno con el otro y traten de encontrar puntos de acuerdo, idealmente, antes de que el juego comience.

Después de que tengas unas cuantas sesiones de juego como experiencia, quizá sientas que uno o más aspectos no fueron los correctos. El DJ debería de apoyarte con eso. Si un aspecto no está haciendo bien su trabajo, pide al DJ que te permita cambiarlo.

Usando los aspectos

El proceso de usar un aspecto comienza al declarar uno que sea relevante. El jugador o el DJ hacen esta declaración. Después, hay que determinar si el aspecto trabaja a favor o en contra del personaje que tiene el aspecto. Si es *a favor*, el dueño del aspecto puede gastar un punto de Destino para invocar el aspecto. Si es *en contra* el dueño gana un punto de Destino a menos de que pague para evitar el efecto. Este principio funciona con todos los usos de los aspectos: invocar aspectos propios, ajenos o forzar un aspecto.

Invocar aspectos

Un aspecto puede usarse para darte una ventaja, cuando ese aspecto se aplica a la situación en la que te encuentras. Para hacer esto, debes **gastar un punto de destino** y esto se conoce como **invocar un aspecto**. En este contexto, un aspecto hace que el personaje sea mejor en lo que sea que esté haciendo, porque el aspecto se relaciona con la situación. Invocar un aspecto se usa para una de dos cosas:

- Repetir la tirada, tomando el nuevo resultado, o
- Sumar dos (+2) a la tirada.

Es posible usar más de un aspecto en la misma tirada, pero no puedes usar el *mismo aspecto* más de una vez en la misma acción; incluso si volviste a tirar los dados, aún es la misma acción. Repetir la tirada es más arriesgado que sumar +2 —es posible que compliques más las cosas o no haya mucha mejora— pero si obtienes muchos (–) en los dados, repetir la tirada puede ser más económico.

El DJ es quien decide si invocar un aspecto es o no apropiado. Esto quiere decir que el jugador siempre debe invocar aspectos que sean pertinentes a la situación que se desarrolla. Si el jugador trata de invocar un aspecto en apariencia inapropiado, se le debe dar una oportunidad para explicar como cree que aplica a la situación. La prioridad del DJ no debe ser delimitar estrictamente el uso de los aspectos, sino hacer que los jugadores elijan usos apropiados para sus aspectos, de forma que éstos sigan siendo interesantes.

Provocar un efecto

Un personaje puede **invocar un aspecto para provocar un efecto**, es decir, un beneficio no relativo a la tirada de dados o al uso de una habilidad. Esto cuesta un punto de destino

como cualquier otra invocación. Por ejemplo, un personaje puede invocar su aspecto de "Organización Secreta" para declarar que hay una célula en la ciudad.

Este uso está sujeto a las mismas restricciones que el gasto de puntos de destino para declarar detalles menores, pero es más potente dado que usa un aspecto. Cuando un aspecto es parte de una declaración, puede hacer algo poco plausible más plausible, lo que permite que el jugador consiga un efecto mayor. Los detalles menores pueden ser "no tan menores" y el DJ debe tratar de recordar esto.

Por ejemplo, si el DJ no está seguro sobre permitir o no que un jugador gaste un punto de destino para declarar que llega a la escena en el momento justo, invocar los aspectos de "Justo a tiempo" o "Entrada triunfal" debe eliminar esas dudas. Dicho lo anterior, esto no quiere decir que los jugadores pueden inventarse lo que sea; como siempre, la invocación sólo funciona si el DJ lo permite.

Relacionarse con aspectos ajenos

Los aspectos en tu hoja de personaje no son los únicos que podrías usar. Los personajes de otros jugadores también tienen aspectos y también los tienen algunos PNJ. A veces incluso las escenas tienen aspectos, como "Oscuro" o "Atiborrado".

Para invocar un aspecto ajeno, tu personaje debe de interactuar directamente con el objeto, lugar o persona que tiene el aspecto que deseas invocar, en una forma apropiada al desarrollo de la situación. Esto quiere decir que si la escena tiene un aspecto de "Aparejos" (ya que sucede en un barco pirata), no sólo puedes describir como tu personaje se mueve entre las cuerdas, sino que los personajes pueden invocar el aspecto "Aparejos" cuando lo hagan, lo cual nos lleva a…

Invocar Aspectos ajenos

Un personaje puede invocar nos sólo sus propios Aspectos, sino que también puede aprovecharse de los aspectos de otros. A todos los efectos, invocar un Aspecto ajeno funciona de la misma forma que si fueran Aspectos propios del personaje, con las mismas implicaciones y los mismos beneficios: gasta un punto de destino para repetir la tirada u obtener un +2 a ésta.

Invocaciones gratuitas

Muchas veces un aspecto ajeno entra en juego como consecuencia del esfuerzo de los jugadores. Esto puede ocurrir debido al uso de **maniobras** en un conflicto, a la **declaración** de un aspecto previamente inexistente, o mediante una **evaluación** acertada que revele uno aspecto desconocido.

Cuando un aspecto entra en juego de esta manera, es porque el personaje ha hecho cierto esfuerzo: ha tenido éxito en la tirada que llamó la atención sobre este aspecto. En éstos casos, el jugador en cuestión se ha ganado el derecho de invocar dicho Aspecto **sin gastar**

un punto de destino, pero sólo puede hacer esto **una vez**. Así, un personaje puede transformar su éxito en una ventaja temporal sin usar sus puntos de destino.

Esta invocación gratuita tiene una limitación importante: dicha invocación solo puede hacerse **inmediatamente después** de que el aspecto ha sido nombrado. Eso quiere decir que la invocación gratuita debe usarse durante la misma escena en la que el aspecto ajeno fue revelado.

Un personaje puede ceder una invocación gratuita a otro, si así lo desea. Esto da lugar a emocionantes tareas de equipo durante un enfrentamiento: un personaje lleva a cabo una acción que revela un aspecto, y pasa la invocación gratuita a un aliado para que contraataque aprovechándose de dicho aspecto. Esto sólo puede hacerse si resulta razonable. Un francotirador que esté apuntando a otro personaje pone en juego el aspecto "En la mira", pero no puede ceder la invocación gratuita a otro personaje. Sin embargo, si durante una pelea de taberna un personaje usa una acción que otorgue a su adversario el Aspecto "Fuera de equilibrio", puede pasarle la invocación a un aliado, que la usará para derribar a ese tipo.

Cuando un personaje **sí gasta** un punto de destino (no usa una invocación gratuita) para invocar un aspecto en detrimento de su dueño, el personaje perjudicado merece una compensación; el punto de destino gastado en la invocación pasa a la víctima al final del asalto (es decir, no lo puede usar hasta el siguiente asalto).

La invocación de aspectos ajenos suele tener que ver con los aspectos temporales creados por maniobras. Asegúrate de saber como funcionan los aspectos temporales. Muchos de los aspectos temporales son frágiles, es decir, desaparecen tras la primera invocación. (Más detalles sobre esto en Las reglas del juego).

Provocar un efecto con aspectos ajenos

Es importante recordar que los aspectos ajenos también pueden ser invocados para provocar un efecto. Si un personaje está conciente de un aspecto de otro personaje, puede tratar de provocar un efecto. Para hacer esto, debe **gastar un punto de destino** para activar (posiblemente) las circunstancias de un forzado (ver Forzar aspectos), dependiendo de la declaración del jugador y de la aceptación del DJ.

Si la circunstancia amerita un forzado, el DJ lo realizará. Es una reacción en cadena: se usa la invocación gratuita para provocar un efecto y entonces el DJ decide si el forzado procede o no.

Si decide que procede, el DJ debe negociar el forzado con su objetivo. Como en cualquier forzado, incluye la opción de gastar un punto de destino para evitarlo. Como el forzado es negociado por el DJ, si el objetivo decide evitarlo, el punto de destino no vuelve quien provocó el efecto.

Sin embargo, este tipo de provocación suele suceder como parte de una invocación gratuita, así que no debe preocuparse por sus propios puntos.

Adivinar aspectos

Invocar un Aspecto ajeno suele ocurrir cuando dicho Aspecto es evidente. Sin embargo, a veces los jugadores querrán probar suerte e intenta adivinar los aspectos de otro personaje o de una escena. Esto es posible, siempre y cuando se cumplan ciertas reglas.

Si el jugador sugiere un aspecto lo suficientemente parecido al existente, aunque no tenga exactamente el mismo nombre, el DJ debería permitirle invocarlo. Por ejemplo, un jugador sugiere que el lugar donde está tiene el aspecto "Pobremente Iluminado" para poder aprovecharlo en una tirada de Sigilo; el DJ había otorgado al lugar el aspecto "Rincones Oscuros", así que decide que la sugerencia del jugador se acerca lo suficiente. El DJ revela el aspecto "Rincones Oscuros" y permite la invocación.

Si la sugerencia no se aproxima, pero el aspecto no es secreto ni relevante para la narración, el DJ debería darle la oportunidad de reconsiderarlo y recuperar su punto de destino. Usando el ejemplo anterior, si el jugador preguntase por el Aspecto "Pobremente Iluminado" y el DJ hubiese determinado que la estancia tiene suficiente luz, debería comentárselo al jugador. Aunque el hecho de si la estancia está lo suficientemente iluminada es importante, el mismo jugador lo hubiera descubierto con sólo preguntar, así que no es un secreto; no debería de perder un punto de destino para averiguarlo.

Si la sugerencia no se aproxima, pero la existencia de ese aspecto fuera importante, secreta o relevante para el transcurso de la narración, el punto de destino se pierde. Esto casi nunca sucede con los aspectos de una escena, pero suele ocurrir cuando se tratan de adivinar los aspectos de otro personaje. Por ejemplo, si un personaje sugiere invocar el aspecto "Sentimiento de culpa" para intimidar a otro tipo, y resulta que dicho tipo no tiene ese aspecto, el punto de destino se pierde ya que hecho de que este personaje no tiene un aspecto ni siquiera parecido a "Sentimiento de culpa" es importante en la narración.

En el peor de los casos, un personaje puede fallar al intentar adivinar un aspecto porque fue engañado. Esto suele ocurrir como efecto de la habilidad de Engañar, aunque también se da en otras ocasiones. En ese caso, el mentiroso tiene la opción de devolverle el punto de destino al personaje que lo gastó o darlo por perdido. Si lo da por perdido, el personaje se da cuenta de que ha sido engañado. El mentiroso no se queda con el punto de destino para él, simplemente se pierde. Si es devuelto al personaje, las cosas se acaban de complicar para el invocador: el mentiroso puede ponerle un aspecto temporal (la primera invocación es gratuita) que represente la forma en que ha engañado a su objetivo.

Intentar adivinar un aspecto no debe usarse a la ligera: siempre ha de haber una justificación para ello. Si un jugador comienza a sugerir Aspectos a ciegas, solo por ver si alguno acierta, el DJ es libre de cobrar los puntos de destino que crea apropiados.

Forzar Aspectos

Como ya se ha visto, un Aspecto puede ser usado para ganar puntos de Destino a cambio de algún perjuicio para el personaje. Cuando esto sucede, se dice que **el aspecto es forzado**. Normalmente es el DJ quien fuerza los aspectos, indicando las ocasiones en las que un aspecto podría ser problemático para un personaje. Sin embargo los jugadores también pueden forzar los aspectos de cualquier otro personaje, sugiriendo ellos mismos el efecto dentro de lo razonable.

El personaje cuyo aspecto es forzado tiene dos opciones: **Gastar un punto de destino** para ignorar el aspecto, o aceptar las consecuencias y limitaciones a sus actos y **ganar un punto de destino**. Cuando el personaje acepta el punto de destino, el **forzado** es oficial.

El perjuicio puede comprometer a un personaje de varias maneras. Puede *limitar* sus opciones para actuar. En una situación en la que un personaje podría actuar de diversas formas, ese perjuicio podría limitar sus opciones de acuerdo a su aspecto. El aspecto puede determinar el tipo de actuación, pero no la actuación en sí, la cual debe ser interpretada por el jugador.

Un forzado también puede *complicar* una situación. Si las cosas se están desarrollando con normalidad y un aspecto puede introducir una dificultad o un giro inesperado, está pidiendo que lo fuercen. En algunos casos, un perjuicio de éste tipo supone una orden para el personaje, como fallar sin remedio una acción concreta. Por ejemplo, un personaje puede evitar ser engañado gracias a una buena tirada, pero forzar su aspecto "Crédulo" significará que falle la prueba de inmediato si lo acepta.

En ocasiones un Aspecto puede suponer un perjuicio "fuera de escena"; por ejemplo, el DJ puede decidir usar a la Némesis de un personaje como el villano en una aventura. En esos casos, el DJ debe recordar entregarle al jugador un punto de destino. Esto es técnicamente forzar un Aspecto, ya que complica la situación, pero también es una forma de agradecer a un jugador por darle una idea al DJ, y se hace sin ofrecer al jugador la oportunidad de rechazar el forzado.

Negociar un forzado

Tanto jugadores como DJ pueden forzar aspectos. Cuando lo hace el DJ, el proceso es muy simple: el DJ determina que el aspecto cuadra bien en esa situación y ofrece un perjuicio a un personaje, quien puede aceptarlo a cambio de un punto de destino o evitarlo gastando uno propio.

En un mundo perfecto, el DJ lleva la cuenta de todos los aspectos y de los momentos en los que es más apropiado usarlos. En la práctica, el DJ tiene en la cabeza un montón de cosas y puede no darse cuenta de si un personaje tiene un Aspecto útil en una determinada situación. Cuando esto ocurre, el jugador es libre de llamar la atención del DJ sobre dicho aspecto, dando a entender su intención de forzarlo.

El DJ puede entonces hacer una de dos cosas.

1. Puede tomar un punto de destino y ofrecerlo como si estuviera forzando el aspecto.
2. Puede pasar, ofreciendo una breve explicación. Puede pasar por cualquier razón, pero hacerlo demasiado seguido es razón suficiente para bañar al DJ en plumas de gallina.

Cuando un jugador llama la atención sobre uno de sus aspectos, puede ser tan formal como decir, "Creo que mi aspecto de Avaricioso puede forzarse ahora" o puede ser más coloquial, "Vaya, esto es difícil. Dado que soy tan Avaricioso…" No hay una única forma de hacerlo, y tu grupo debe buscar la forma en que esté más a gusto.

Forzados accidentales

En ocasiones un jugador interpreta sus Aspectos de forma que les suponen algún tipo de compromiso, aún sin la intención de forzarlos. En éstas ocasiones el DJ debería tomar nota y recompensarles con 1 punto de destino por su actuación.

Es importante que el DJ sepa qué tipo de cosas constituyen un forzado. Forzar un aspecto se hace para que las cosas se pongan más desafiantes o dramáticas. Ciertamente, meterse en el personaje e interpretar sus aspectos debe ser reconocido, pero sólo debe ser recompensado cuando el jugador use activamente un forzado para aumentar la dificultad de sus acciones.

Subir el forzado

En ocasiones, el DJ puede subir el coste en puntos de Destino de un forzado. En ese caso, aceptarlo otorgará 2 (o más) puntos de Destino, pero evitarlo costará otros tantos. Esto ha de hacerse uno a uno, y solo cuando el jugador haya aceptado el primero de los puntos. En cierta forma, es como si se *subieran* las apuestas.

Aspectos de ejemplo

Para tener una idea de cómo funcionan los aspectos en el juego, te proponemos los siguientes ejemplos. En su mayoría, estos no son aspectos ¡deliciosos! y eso es a propósito. Los aspectos sólo son ¡deliciosos! cuando han sido personalizados.

Irascible

La rabia del personaje bulle bajo su superficie, esperando el momento de salir. A veces su furia le ayuda a superar obstáculos, pero en otras su temperamento le conduce a conductas poco sensatas.

Invocado: como escape para una frustración, mediante algún tipo de arrebato que pueda aprovechar en su beneficio.

Forzado: el personaje puede perder la calma en momentos poco oportunos.

Ratón de biblioteca:

El personaje es un estudioso, versado en cualquier extraño conocimiento. Desgraciadamente, su conocimiento proviene sólo de los libros, y la teoría no siempre es lo mismo que la práctica.

Invocado: sumergirse en oscuros conocimientos u otras muestras de sabiduría en el momento oportuno. Investigar datos como un auténtico experto.

Forzado: causar problemas cuando el personaje debe poner a prueba sus conocimientos bajo el estrés del “mundo real”.

Cobarde

El personaje es un firme defensor de que el auténtico valor está en el beneficio personal otra motivación similar.

Invocado: correr, esconderse u otra forma de evitar un peligro.

Forzado: huir en la situación menos oportuna.

Sentido del deber

El personaje tiene una obligación moral que le impulsa a actuar de una forma determinada, o simplemente se toma sus responsabilidades muy en serio.

Invocado: realizar cualquier acción relacionada con su deber.

Forzado: ofrecer la oportunidad de cumplir con el deber cuando podría hacer algo más práctico.

Inteligente

El personaje es más listo que la media, simplemente. Éste es un ejemplo de un Aspecto puramente beneficioso que no da tanto juego como otro más ambiguo.

Invocado: saber cosas útiles, o superar cualquier reto intelectual.

Forzado: a no ser que haya monstruos que coman cerebros grandes, no hay mucho más que se pueda aprovechar.

Meticuloso

El personaje es muy concienzudo en la forma en que realiza sus tareas.

Invocado: descubrir que lleva en su equipo la herramienta adecuada, o un bonus en cualquier tarea puntillosa en la que tenga el tiempo y los recursos adecuados.

Forzado: evitar la espontaneidad del personaje.

Sacerdote

El personaje es miembro de un clero, con el que comparte un dogma, unos deberes, responsabilidades y, posiblemente, ciertos poderes.

Invocado: dar un sermón conmovedor. Resistir a los poderes oscuros con su fe. Tener acceso a los bienes del clero.

Forzado: llevar a cabo órdenes inconvenientes de sus superiores. Presentar tentaciones que vayan contra el dogma del clero. Levantar la ira de religiones opuestas.

Temerario

Por cualquier motivo, consciente o inconscientemente, el personaje parece buscar su propia destrucción, y parece que no puede hacer nada al respecto. En lugar de eso, se lanza de cabeza al peligro.

Invocado: bonus en cualquier situación estúpida o peligrosa.

Forzado: obligar a realizar cualquier acto estúpido o peligroso.

Finca familiar

Es un lugar donde descansar y estar a salvo del mundo.

Invocado: hacer uso de los bienes de la finca.

Forzado: poner la finca en peligro, usarla como escena de un asesinato.

Traicionero

El personaje no es alguien de fiar. Es el tipo de personaje que, cuando sale en pantalla, todo el mundo sabe que será el que susurre mentiras al rey y trate de seducir a la princesa. Puede que en el fondo tenga buenas intenciones, pero le cuesta mantener sus lealtades.

Invocado: mentir, espiar o conspirar.

Forzado: levantar sospechas, especialmente cuando el personaje dice la verdad. Ofrecer oportunidades de apuñalar a sus compañeros por la espalda.

Veterano

El personaje ha sobrevivido a muchas batallas, y la experiencia le ha marcado.

Invocado: mantener el buen juicio en una batalla, asesorar sobre tácticas, acampar en terreno hostil.

Forzado: rememorar *flashbacks*, viejas heridas, hacer aparecer viejos rivales.

Más ejemplos

“Dame un minuto”	Hacker	Criado por lobos
Sin temor	Campeón	Pistolero
Mujer fatal	Bárbaro	Espada legendaria
Respetable	Jet pack	Mujeriego
“Algo no va bien”	Enemigo personal	Hombre de mundo
Maldito	Fuera de la ley	Famoso
Algunos dólares más	Problemático	Rural
Es un buen día para morir	Kung Lao	Escuela de esgrima
Autoritario	Orden del Alba Dorada	Tía May
Oveja negra	Curioso	Familia de renombre

LAS REGLAS DEL JUEGO

En el juego, los personajes llevan a cabo un montón de cosas. Para muchas de ellas no es necesaria ninguna regla, en cosas tan simples como caminar, hablar, ir de compras o cualquier otra tarea básica. Pueden incluso realizar otras cosas más complejas usando una habilidad, como Conducir para ir al trabajo, sin necesidad de ninguna tirada. Los dados solo entran en juego cuando hay un reto con consecuencias relevantes.

Al nivel más simple, cuando un jugador hace una tirada, la supera si al menos iguala la dificultad y falla si queda por debajo. Cuando el reto al que se enfrenta es algo simple, esto es todo lo necesario. Pero a veces necesitas saber cómo de bien o mal lo ha hecho el personaje. Claramente, si supera la tirada por tres grados de éxito, el resultado será mejor que si la superase por una.

El resultado de la tirada nos da un margen de acierto. Cada grado por encima de la dificultad impuesta es un *aumento*. Si el resultado de la tirada está 2 grados de éxito por encima, entonces hay dos aumentos. Si una tirada está por debajo de la difiucultad, entonces es un fallo y no genera aumentos; es decir, no existen los *aumentos* negativos (si ves el resultado desde el punto de vista de la oposición, se puede decir que esta genera aumentos, aunque rara vez esto es importante). Si una tirada iguala la dificultad, es un éxito, pero no genera *aumentos*. Si la supera por un grado, genera un aumento; si la supera por dos, genera dos aumentos, y así. el número de aumentos generados por una tirada se usa como medida en varios elementos y se conoce como *efecto*.

Usar los aumentos

Los aumentos pueden usarse para afectar el resultado de una tirada. Habitualmente, el DJ usara los aumentos de forma implícita, de acuerdo con la descripción de las acciones del personaje. Algunas veces es mejor hacerlos de forma explícita. Los usos básicos de un aumento incluyen:

Reducir el tiempo requerido: La acción toma menos tiempo de lo habitual.

Aumentar la calidad del resultado: Mejora la calidad del trabajo en un grado.

Esconder el resultado: Hace el trabajo un grado más difícil para detectar.

Cada habilidad explica exactamente como se pueden utilizar los aumentos. También se hablará de cómo puede usarse el exceso de aumentos, usando los conceptos de desborde y éxito crítico.

Tipos de acciones

Hay 3 tipos de acciones:

Simple: el personaje tira contra una dificultad, con un resultado de acierto o fallo.

Opuesta: dos personajes tiran los dados, ganando la mayor de las tiradas.

Conflicto: dos o más personajes se oponen directamente y la resolución es más compleja que en un duelo.

Acciones simples

El DJ determina la dificultad a superar, usada para saber de una forma simple si el personaje realiza la acción o no, sin mayor relevancia. El DJ describe la escena y el jugador determina qué habilidad es la mejor para superar el reto. Algunos ejemplos de acciones simples son: trepar una pared, buscar un objeto en un cuarto oscuro, encontrar huellas en la escena de un crimen, disparar a un blanco inanimado.

Acciones opuestas

Son tan sencillas como las acciones simples, con la diferencia de que la acción cuenta con la oposición directa de otro personaje, y será resuelta rápidamente de una forma u otra. En lugar de haber una dificultad fija, cada implicado tirará los dados y ganará el que saque un resultado mayor. Ejemplos de duelos pueden ser un pulso, una carrera o una competencia de gritos.

Conflictos

Ocurren cuando dos o más personajes oponen acciones entre sí dando lugar a una situación que no puede ser resuelta simplemente declarando un ganador. Un conflicto está dividido en un número de embates o *asaltos* en los que cada implicado intenta conseguir su meta, y los otros que se interpongan pueden por lo general a hacer una tirada como respuesta. Los aumentos en las tiradas provocan *estrés* sobre los oponentes. Un oponente puede acumular suficiente estrés, o sufrir suficientes *consecuencias* como para ser *derrotado*. Como alternativa, un oponente puede ofrecer una *concesión* antes de ser derrotado. Ejemplos de conflictos pueden ser: cualquier tipo de lucha, un debate político.

Resolución de un conflicto

Una vez que un conflicto es declarado, sigue las siguientes pautas:

1. Definir el escenario.
2. Determinar iniciativas.
3. Comenzar los asaltos.
    a. Declarar acciones.
    b. Resolver acciones.
    c. Comenzar un nuevo asalto.

Definir el escenario

Durante el transcurso de un conflicto, los elementos del escenario pueden tomar parte en cómo se desarrollan las cosas. Definiendo el escenario del conflicto, el DJ decide los aspectos del mismo y los declara a los jugadores.

Si la acción se desarrolla en un escenario amplio el DJ puede determinar las distintas *zonas* de las que se compone el terreno. Una zona es un área del escenario en la que un personaje puede interactuar con cualquiera que esté dentro de ella (hablando, atacándole, etc). Quién está en qué zona determina si un personaje puede atacar a otro o si necesitan arrojar un objeto o usar un arma de proyectiles. Una forma sencilla de definir esto es determinar que los personajes en la misma zona pueden tocarse, entre zonas adyacentes pueden lanzarse cosas, y a dos zonas o más de distancia pueden dispararse.

Determinar bandos

Los oponentes pueden ser individuos tan detallados como los personajes, pero a veces son secundarios, secuaces sin identidad que sirven de apoyo a la fuerza opositora. A éste tipo de personajes los llamamos esbirros, y se les trata de distinta forma que a un personaje con una identidad propia. Los esbirros se dividen en grupos, tantos como personajes oponentes a ellos, y se les trata como si fueran un único ente. Un personaje con identidad puede integrarse a un grupo de esbirros aliados, dirigiéndolos y tomando ventaja de su apoyo.

Determinar la iniciativa

El orden de las acciones se determina al inicio del conflicto. Los personajes actúan por turno de acuerdo a su grado de Alerta (para conflictos físicos) o Empatía (para conflictos sociales), en orden descendente. Esto se conoce como orden de iniciativa.

Los empates favorecen al personaje con mayor Coraje. Si aún quedan empates, se resuelven a favor de quien esté sentado más cerca del DJ.

Cuando un personaje está integrado a un grupo de esbirros, usa la iniciativa del personaje. De no ser así, la iniciativa está determinada por la calidad del grupo.

Una vez establecido, este es el orden en que se tomarán las acciones por el resto del asalto. Cuando la última persona haya actuado, el asalto termina y comienza uno nuevo; el primero en actuar lo hace de nuevo, y el resto actúa siguiendo el mismo orden.

Iniciativa alternativa

Para algunos grupos, la idea de usar ciertas habilidades para determinar la iniciativa puede parecer poco balanceada, o al menos desagradable, porque hace que los jugadores le den mayor importancia a esas habilidades. Además, a muchos DJ no les agrada llevar una cuenta del orden de las acciones. Si a tu grupo no le gusta basar la iniciativa en una habilidad, puedes utilizar este método alternativo:

- Al inicio de cada asalto, la opción de ir primero se pasa al siguiente jugador en el orden de las manecillas del reloj.
- La iniciativa en este asalto pasa en el sentido de las manecillas, incluyendo al DJ.

- Así, la persona que fue primero en el asalto anterior actúa al último en el siguiente, y el resto actúa una persona antes.

Con este método te aseguras de que todos tengan la opción de actuar primero en el curso del juego y no exige a los jugadores elegir ciertas habilidades para mejorar su iniciativa.

Declarar acciones

Cuando un jugador declara una acción, describe lo que pretende hacer y, si es necesario, realiza la tirada pertinente. Cada acción se resuelve como simple (si no hay una oposición) o como opuesta, dependiendo de los detalles específicos de la acción.

En un conflicto, la mayoría de las acciones serán *ataques* o *maniobras*.

Ataques

Usaremos el término *ataque* para definir al intento de derrotar a un oponente, bien sea hiriéndole, intimidándole, persuadiéndole o superándolo de cualquier otra forma. Todos los ataques se tratan de la misma manera: mediante una acción opuesta en el que el atacante intenta derrotar al defensor en un enfrentamiento de habilidades.

Los ataques no son necesariamente violentos. Un intento de persuadir o distraer también es una suerte de ataque. Para decidir si las reglas de ataque aplican, simplemente busca a dos personajes en conflicto, una agenda (o deseo) que el atacante quiere forzar, y el objetivo u obstáculo a esa agenda, que el defensor representa. Para resolver el ataque, el atacante determina qué habilidad es la apropiada según lo que pretende conseguir, y el defensor hará lo mismo. Veamos algunos ejemplos comunes:

El atacante quiere…	**… por tanto usa…**	**…y el defensor responde con…**
Dañar físicamente	Puños, Armas, Puntería	Puños, Armas, Atletismo
Embaucar, Convencer	Engañar, Carisma	Empatía, Coraje
Amedrentar	Intimidación	Coraje
Seducir	Carisma	Coraje
Derribar, empujar	Fuerza	Fuerza

Si el atacante gana la tirada, sus aumentos pueden ser usados para causar *estrés* al defensor. Si el defensor gana, el ataque falla. Si gana de forma avasalladora, puede obtener un éxito crítico, que puede usar para ayudarse más adelante.

Maniobras

Las maniobras son un intento de alterar la situación de alguna forma, afectando al entorno o a otro personaje, pero sin provocar daño u otro perjuicio directo (de otra forma sería un ataque). Cuando un personaje trata de saltar del balcón a la lámpara colgante, arrojar arena a los ojos de su oponente, o llevar salirse en un debate por la tangente, se está intentando una maniobra.

Una maniobra se resuelve como una acción simple u opuesta, con una dificultad determinada por la naturaleza de esa maniobra. Si la maniobra no tiene como objetivo a un oponente, se resuelve como una acción simple. En la mayoría de las maniobras simples, el jugador tira contra una dificultad impuesta por el DJ y hace algo con los aumentos que resulten. Una maniobra también puede realizarse contra un oponente y, si tiene éxito, coloca un aspecto temporal sobre el. Ambos tipos de maniobras pueden usarse para colocar un aspecto en una escena.

Acciones especiales

Acciones libres

Algunas acciones son libres: no cuentan como la acción de un personaje en el asalto, sin importar que haya o no una tirada involucrada. La defensa contra un ataque es una acción libre. También son libres las acciones rápidas, como voltear la mirada hacia la puerta, usar un interruptor que está junto al personaje o lanzar un grito de advertencia.

No hay un límite concreto para el número de acciones gratuitas que un personaje puede realizar durante un conflicto; el DJ sólo debe estar de con que esa acción es libre y puede imponer un límite si alguien está tomando ventaja excesiva de esta regla.

Defensa completa

Un personaje trabado en combate puede optar por sacrificar sus acciones de ataque por una mejor defensa. A cambio de su acción, recibe un +2 en todas las reacciones y defensas de ese asalto. Los personajes que están defendiendo pueden declararlo al inicio del asalto en vez de aguardar su turno. También, si no han actuado aún en el momento en que son atacados por primera vez, pueden declarar una defensa completa en ese momento, a cambio de sacrificar su acción durante el asalto.

Retrasar una acción

Un personaje puede elegir no actuar cuando le llegue su turno. Cuando un personaje retrasa su acción, tiene la opción de tomar su turno más adelante. Debe tomar el turno después de que alguien haya finalizado su acción y antes de que la siguiente persona comience. No puede esperar a que alguien declare su acción para después interrumpirlo.

Bloquear otras acciones

Cuando la acción de un personaje es preventiva, es decir, si trata de evitar que algo suceda, esta realizando un bloqueo. Declara qué es lo que está tratando de evitar y que habilidad usa para hacerlo. Los jugadores pueden tratar de evitar cualquier acción o acciones y en teoría pueden usar cualquier habilidad, pero a menos que el bloqueo sea claro y sencillo, el DJ puede aumentar la dificultad de acuerdo a lo difícil que sería, o que tanto campo abarca el bloqueo. Los jugadores nunca pueden abarcar todas las posibilidades de acción con un solo bloqueo.

Un personaje puede declarar que está protegiendo a otro. Hace la declaración en su turno y hace una tirada de la habilidad que usa para bloquear; el resultado es la fuerza del bloqueo. Si, durante el resto del asalto, un enemigo trata de atacar al personaje protegido, éste puede usar tanto la fuerza del bloqueo como su propia tirada de defensa, cualquiera que sea mayor. El agresor hace su tirada normal, al igual que el defensor. Si la tirada de defensa es mejor que la fuerza del bloqueo, usa el resultado de la tirada; de lo contrario, usa la fuerza del bloqueo. El agresor calcula sus aumentos de la forma habitual.

En otro tipo de bloqueos, el personaje declara en su turno que realizará un bloqueo y hace una tirada, de acuerdo a la dificultad impuesta por el DJ. El resultado es la fuerza del bloqueo. Si más adelante en el asalto otro personaje trata de realizar la acción bloqueada, se debe realizar una acción opuesta. El personaje que trata de superar el bloqueo hace una tirada para su acción normal y la compara con la fuerza del bloqueo. Supera el bloqueo si consigue al menos un aumento.

Tratar de pasar por un área bloqueada siempre requiere de una acción, aunque el DJ puede permitir usar varias habilidades para enfrentar dicho bloqueo. Incluso si una acción fuese libre en condiciones normales, superar el bloqueo requiere un esfuerzo adicional, por lo que el DJ puede declarar que esa es la acción durante el asalto.

Se pueden usar varias habilidades para superar un bloqueo. Pasar el bloqueo puede requerir tirar una habilidad modificada por otra.

Acciones secundarias

A veces un personaje intenta hacer más de una cosa a la vez. Por ejemplo, como disparar mientras corres, o algo más complejo como componer una poesía mientras libras un duelo de esgrima.

Cuando esto ocurre, siempre habrá una acción principal, la de mayor relevancia, y una acción secundaria. En estos casos, se hará una sola tirada y la acción secundaria provoca un -1 a esa tirada (en términos vacíos, se esta usando un aumento de forma anticipada). Si dudas sobre cual es la acción principal y cual es la secundaria, la secundaria es la que normalmente no requeriría de una tirada.

Algunas veces el DJ puede decidir que una acción secundaria es muy complicada o difícil, por lo que puede aumentar la dificultad de manera apropiada.

Movimiento

Desplazarse es el tipo más común de acción suplementaria. Si es lo suficientemente razonable, un personaje puede moverse de su zona a una adyacente como acción suplementaria. Si desea desplazarse más lejos, debería emplear para eso una acción completa. Para saber si el personaje es lo suficientemente rápido como para llegar a la zona que desea, deberá hacer una tirada de Atletismo, en la que los aumentos determinan el número de zonas que puede moverse.

En ocasiones, es más difícil moverse de una zona a otra, por ejemplo, cuando hay una barrera (como una reja o escombros) o alguna otra complicación (como llegar a un techo desde la calle y viceversa). Esta complicación se conoce como *borde*. El valor numérico de

este borde aumenta la dificultad del movimiento y se resta de los aumentos de la tirada de Atletismo.

En el caso del movimiento como una acción suplementaria, el valor del borde se agrega a la dificultad de la tirada, además del -1 habitual.

Combinar habilidades

En ocasiones un personaje se enfrenta a un reto que exige el uso de dos habilidades al mismo tiempo, siendo ambas igual de importantes para la acción en curso. Nunca sabes cuándo tendrás que lanzar un cuchillo (Armas) mientras mantienes el equilibrio sobre un tronco rodante (Atletismo), o cuando vas a tener que explicarle el proceso reproductivo de una bacteria (Ciencia) al avatar del Dios Oscuro Bel-Sammaroth (Coraje).

En cualquier caso, una de las habilidades será la principal (la más relevante) y la otra será la secundaria. La tirada se hará sobre la habilidad principal, complementando según la secundaria: si la secundaria es mayor, la principal tendrá un +1, y si es menor, la principal tendrá un -1.

Cuando la habilidad secundaria sólo puede ayudar a la principal, entonces, aunque sea menor, se dice que complementa la tirada, y no la penalizará. Una habilidad complementaria nunca provoca un -1, incluso si es menor que la habilidad principal. Esto suele suceder cuando un personaje puede elegir usar la habilidad secundaria, pero prefiere no llamar la atención sobre ella.

También podría darse el caso contrario, en el que una habilidad sólo pueda suponer un perjuicio para la tirada, en cuyo caso se dice que la restringe. Una habilidad restrictiva nunca da una ventaja de +1, incluso si es mayor que la habilidad principal. Las habilidades como Vigor y Coraje suelen ser restrictivas.

Una habilidad principal puede ser afectada por más de una habilidad, en circunstancias poco habituales; por ejemplo, en el caso de que un personaje necesita trepar una pared (Atletismo como habilidad primaria) pero está cansado (su Vigor restringe) y la pared es parte de un edificio que el personaje ha estudiado para infiltrarse (su Seguridad complementa). En estos casos, sin importar el número de habilidades que entren en juego, solo se podrá modificar la tirada es en +1 o -1.

Es importante hacer notar que combinar habilidades nunca servirá para realizar dos acciones al mismo tiempo; si ese es el objetivo, deberán de emplearse dos asaltos. Cuando intervienen varias habilidades, una de ellas funciona de forma pasiva. Si un personaje trata de tirar un cuchillo mientras mantiene el equilibrio en un tronco rodante, Atletismo restringe la tirada, pues sin esa habilidad el personaje caería, y su lanzamiento no tendría sentido.

Conflictos largos

Cuando un personaje puede controlar la velocidad de un conflicto, por ejemplo, cuando es un duelo ritual, puede tratar de alargarlo para desgastar a su oponente. Cuando esto sucede, el Vigor de los duelistas restringe sus tiradas. De manera similar, Alerta puede restringir las acciones si el conflicto tiene demasiadas distracciones y Coraje puede restringir cuando un conflicto se ha vuelto mentalmente fatigoso.

Resolviendo acciones

Resolver un ataque

Un ataque exitoso inflinge tantos puntos de estrés en la víctima como aumentos en la tirada (la diferencia entre el esfuerzo del atacante y el esfuerzo del defensor). El estrés representa perjuicios de diversa naturaleza que el personaje puede encontrar en un conflicto.

En una lucha, los perjuicios representarán heridas, fatiga o una inferioridad táctica. En un conflicto social, pueden reflejar el ponerse nervioso, ser avergonzado o quedarse sin palabras. En un conflicto mental, serían perder la concentración o bloquearse o quedarse en blanco.

El estrés normalmente se elimina cuando el personaje tiene un respiro para recomponerse, entre una y otra escena.

El tipo de estrés que un personaje recibe durante un conflicto debe ir de acuerdo a la naturaleza del conflicto. Cada personaje tiene dos medidores de estrés. El primero es el medidor de Salud, que se usa para el estrés físico, por ejemplo, heridas menores y fatiga. El segundo es el medidor de Serenidad, que representa la habilidad de mantenerse incólume frente a heridas sociales y mentales.

Un personaje sólo puede soportar cierto nivel de estrés antes de que no pueda seguir en el conflicto, lo cual se representa a medida que los medidores se van llenando. Cada medidor tiene cinco casillas, pero este valor puede aumentar gracias a ciertas habilidades: el Coraje puede aumentar el medidor de Serenidad y el Vigor puede aumentar el medidor de Salud. Mira las descripciones de las habilidades para más detalles.

Cuando se causa estrés, el personaje debe marcar la casilla apropiada en el medidor de estrés. Por ejemplo, si el personaje recibe un ataque físico de tres puntos, debe marcar la tercera casilla desde la izquierda en el medidor de Salud. Si la casilla ya se encuentra marcada, debe tachar la siguiente; en el ejemplo anterior, debería de tachar la cuarta casilla.

Al final de la escena, a menos de que el DJ indique lo contrario, los medidores de estrés se limpian de marcas; desaparecen los raspones y golpes, insultos triviales y miedos pasajeros. Puede haber complicaciones más profundas provocadas por esos ataques, llamadas *consecuencias*, que pueden durar más allá del final de una escena.

Consecuencias

El estrés es transitorio, pero en ocasiones los conflictos tiene consecuencias duraderas: nos producen heridas, deshonras o fobias. A esto le llamamos consecuencias, y son más que un tipo especial de aspectos temporales.

Cada vez que un personaje recibe estrés, el jugador puede optar por no marcar las correspondientes casillas a cambio de ganar una consecuencia. En muchas ocasiones, el personaje recibe un golpe para el cual no puede marcar una casilla, ya sea porque es un valor más alto que el número de casillas en el medidor o porque las casillas ya se encuentran marcadas, lo que lo obligaría a marcar más allá de su última casilla. Si esto sucede, el personaje debe tomar obligatoriamente una consecuencia.

La naturaleza exacta de la consecuencia depende del tipo de conflicto: una herida puede ser apropiada para un conflicto físico, un estado emocional es conveniente para un conflicto social. Cualquiera que sea ésta, ha de anotarse bajo el medidor de estrés. La primera consecuencia que un personaje recibe es una consecuencia *leve*, la segunda es *moderada* y la tercera es *severa*.

Normalmente, la persona que gana la consecuencia describe de qué se trata, siempre que sea compatible con el tipo de conflicto y el ataque que la ha provocado. El DJ decide si la consecuencia es apropiada, así que puede haber un poco de negociación antes de que esta se registre.

Un personaje solo puede tener hasta tres consecuencias al mismo tiempo. Si el personaje ya tiene una consecuencia severa, la única opción que le queda es ser derrotado.

Lo más importante sobre las consecuencias es que, a todos los efectos, actúan como si fueran aspectos temporales. Mientras estén en la hoja de personaje, una consecuencia puede ser forzada o invocada como cualquier otro aspecto. Esto también significa que un oponente puede forzar e invocar tus consecuencias fácilmente, dado que estas son evidentes.

Derrotado

Si un personaje recibe un golpe que lo lleva más allá de una consecuencia severa, ese personaje ha sido derrotado. Has perdido el conflicto irremediablemente y estás a merced de tu oponente, quien decide personalmente la forma de la derrota: tu destino está en sus manos. Dicha derrota debe ser coherente; poca gente ha caído fulminada por ser avergonzada, así que provocar una muerte en un duelo de ingenio puede ser excesivo, pero una deshonra o caer en desgracia sería razonable.

El poder decidir la forma en que un oponente es derrotado es algo muy poderoso, pero tiene ciertos límites:

Primero, el efecto se limita al personaje derrotado. El vencedor puede declarar que el perdedor se ha avergonzado frente al rey, pero no puede decidir la forma en que el rey responderá.

Segundo, la derrota debe limitarse al ámbito del conflicto. Tras vencer un debate, el vencedor no podría decidir que el perdedor le ofrezca el dinero de sus bolsillos, ya que el dinero no ha formado parte del conflicto.

Tercero, la derrota ha de ser coherente. La gente no explota cuando la matas (normalmente), así que eso no puede ser parte de la derrota. Un diplomático que perdiese en una negociación no entregaría al vencedor las llaves del reino. Lo que sí haría es hacer un pacto muy favorable a los intereses del vencedor e incluso se lo agradecería.

Por último, los jugadores no siempre se sentirán satisfechos con el resultado de su derrota y, si lo desean, pueden gastar todos los puntos de destino que les queden (al menos uno) y exigir un resultado distinto. El DJ (o el personaje vencedor) debe hacer todo el esfuerzo posible para permitirles ser derrotados de una forma que los deje satisfechos. Sin embargo, si una derrota resultaría desastrosa, el perdedor debería ir pensando en *rendirse* antes de que el conflicto llegue a este punto.

Rendirse

Cuando un personaje gana una consecuencia, tiene también la opción de ofrecer su rendición. Una rendición es la mejor forma de terminar un combate antes de que alguin¡en sea derrotado (excepto escapar para terminar el conflicto) El personaje que produce el daño puede optar por no aceptarla, pero hacer esto indica que la lucha será especialmente sangrienta (literal o metafóricamente). Si el DJ cree que la oferta era lo suficientemente razonable, el personaje que ofreció su rendición gana 1 punto de destino y el atacante pierde uno.

La rendición es una oferta sobre los términos en que un personaje es derrotado. Si la rendición es aceptada, el personaje es derrotado automáticamente, pero él mismo elige los términos de su derrota, en lugar de dejarlos a la voluntad de su oponente.

Muchos conflictos acaban con una rendición, cuando un bando u otro consideran que aquello por lo que están luchando no compensa las consecuencias o cuando ninguno de los bandos quiere arriesgarse a ser derrotado.

Regla opcional: Tenacidad

Algunos PNJ pueden tener cierto nivel de tenacidad, de primer o segundo grado. Esto representa que tan involucrados están en el conflicto en el que se encuentran y el número de consecuencias que están dispuestos a tomar antes de rendirse. Es muy extraño que un personaje vaya a la lona por asuntos triviales, así que la tenacidad depende del contexto. Si el conflicto es de importancia vital para el PNJ, su tenacidad puede considerarse un grado mayor, pero si el conflicto es trivial, puede considerarse un grado menor.

Recuperarse de las consecuencias

Las consecuencias se superan con el tiempo. Las heridas se cierran, los rumores mueren, y la distancia nos ofrece otra perspectiva. Cuánto tiempo requiere superar una consecuencia depende de la gravedad de la misma.

Una consecuencia leve se recupera en cuanto el personaje tiene tiempo para sentarse, tomar aire y pensar con claridad por unos momentos, es decir, suelen durar hasta el final de una escena, tras lo cual desaparecen. La única excepción es cuando dos escenas son continuas: si el personaje no puede recuperar el aliento, las consecuencias permanecen.

Una consecuencia moderada requiere más tiempo y distancia. Una buena noche de sueño en una cama confortable, unas relajadas vacaciones o una cita con una persona atractiva, serían suficientes. Las consecuencias moderadas permanecen hasta que el personaje pueda tomarse varias horas (al menos seis) de descanso. Esto puede significar dormir en una cama agradable, pasar un tiempo con miembros del sexo opuesto, leer junto a la chimenea, u otras actividades similares, siempre y cuando sean apropiadas a la consecuencia. Una tarde caminando por el bosque puede ser una buena cura para un Corazón Roto, pero no es una buena idea si se tiene un Tobillo Lastimado.

Una consecuencia severa significa estar una buena temporada fuera de la circulación, puede que incluso dure días o semanas. Generalmente, quiere decir que permanecerá por el resto de la sesión, pero desaparecerá cuando una nueva aventura comience.

Si el personaje está entre dos sesiones entre las cuales no hay descanso, se le da un poco más de oportunidad; cualquier consecuencia que tenga al inicio de esa segunda sesión se considera un grado más baja para propósitos de su permanencia.

Ciertas habilidades, como Ciencia, y algunas virtudes, pueden reducir el tiempo de recuperación.

Resolviendo maniobras

Hay tres tipos posibles, maniobras sin oposición, maniobras que alteran el escenario, y maniobras que afectan a otro personaje.

Una maniobra sin oposición (atrapar un ídolo, balancearse en una cuerda) se resuelve como una acción simple, mediante una tirada de habilidad. El DJ pone una dificultad y el personaje hace la tirada y usa sus aumentos de forma habitual.

Una maniobra que altere el escenario se trata como una tirada simple con una dificultad variable, a criterio del DJ. Puede ser alto trivial, como tirar una vela encendida contra unos fardos de heno para añadir es Aspecto "¡Fuego!" a la escena. Otras pueden ser prácticamente imposibles, como soplar muy fuerte para intentar eliminar el aspecto "Brumoso". Queda a juicio del DJ determinar si el personaje tiene méritos suficientes como para agregar un aspecto a la escena o eliminarlo. El gasto de un punto de destino hace más sencillas las cosas; si el personaje está dispuesto a gastar el punto, sus acciones se vuelven mucho más potentes.

Si el objetivo de la maniobra es otro personaje, se trata como una tirada opuesta, que usa las habilidades que el DJ juzgue apropiadas. Para crear el aspecto, quien hace la maniobra debe conseguir al menos un aumento. Una vez que la tirada tenga éxito, se puede poner un aspecto temporal sobre el objetivo; puedes dejarlo "Cegado" tirándole arena a los ojos, puedes cortar de una estocada su cinturón para que sus pantalones se caigan y le dejen "Entorpecido", puedes provocarle para que se pierda la concentración y esté "Confuso"... El personaje objetivo puede aceptar el aspecto, o gastar un punto de destino para evitarlo. Los aspectos creados de esta forma suelen durar solo unos momentos. Este aspecto temporal puede invocarse para obtener una ventaja en una tirada subsiguiente. La primera invocación no cuesta puntos de destino, pero las siguientes si lo necesitan. Si un personaje simplemente trata de aumentar la dificultad de la acción de otro, se considera un bloqueo y debe resolverse como tal.

Las maniobras pueden tener otros efectos, si así lo determina el DJ. Se presentan algunos ejemplos más adelantes.

Aspectos temporales

La mayoría de los aspectos temporales son efímeros: no duran más allá del primer forzado o invocación y pueden eliminarse por un simple cambio de circunstancias. Por ejemplo, puedes tener apuntado a otro personaje para colocarle el aspecto "En la mira", pero una vez hecho el disparo, el aspecto se pierde. Puede incluso perderse primero si, antes del disparo, se pierde la línea de visión con el objetivo. Los aspectos efímeros son mucho más sencillos de justificar ante el DJ.

Algunos aspectos temporales pueden ser duraderos. (Los aspectos que resultan de una evaluación o declaración suelen serlo, como se verá más adelante.) Estos aspectos no

desaparecen tras la primera invocación, lo que permite que se gasten puntos de destino para forzarlos o invocarlos. El DJ suele tener más cuidado en permitir que un aspecto temporal duradero sea el resultado de una maniobra.

En la mayoría de los casos, el DJ puede pedir que el personaje que maniobra use un éxito crítico (tres o más aumentos) para colocar un aspecto duradero. Es más sencillo colocar aspectos duraderos en una localidad o escena que en otro personaje, especialmente si ofrecen complicaciones para todos, en ambos bandos. Por ejemplo, una maniobra que agregue un aspecto de "¡En llamas!" a una escena. Es posible eliminar un aspecto duradero mediante una maniobra exitosa.

Maniobras de ejemplo

Esta no es una lista de todas las maniobras posibles, sino tan sólo algunos ejemplos que pueden cubrir una amplia gama de circunstancias y proveer las herramientas necesarias para abarcar situaciones inesperadas.

Cegar

Lanzando arena a los ojos, usando un spray o arrojando el contenido de una lata de pintura, el objetivo es el mismo: entorpecer la vista de tu oponente. Si tiene éxito, la víctima de la maniobra estará "Cegada", aspecto que podrá ser invocado por su portador para aumentar su defensa, o forzado para cambiar la dirección o el objetivo de una acción. No puede obligar al objetivo a tomar una acción que no desea tomar (así que un personaje cegado no puede ser forzado a tirarse de un precipicio si no está moviéndose en primer lugar).

Desarmar

Un desarme exitoso obliga a su víctima a soltar su arma, o la inhabilita temporalmente. El objetivo puede usar una acción en rearmarse, o recoger el arma del suelo como una acción suplementaria. La acción suplementaria le penalizaría con un -1 en su acción principal, pero cuando un desarme tiene éxito, los aumentos de la tirada se acumulan a esa penalización. Por ejemplo, si un desarme tiene éxito con 2 aumentos, la penalización a la acción secundaria por recoger el arma sería de -3. Las tiradas de defensa no son penalizadas directamente por un desarme, pero sí indirectamente: sin un arma no puede usar su habilidad de Armas para detener ataques (Atletismo y Puños siguen siendo buenas opciones).

Ataques indirectos

En ocasiones puedes empujar un montón de cajas apiladas sobre el oponente, o arrojar canicas por el suelo para hacer que resbale y caiga. Potencialmente es un ataque, aunque más exactamente es una inconveniencia. Si se parece más a un ataque, trátalo como tal. Si es una inconveniencia, existen dos opciones.

La primera es hacer una tirada opuesta (por ejemplo, Fuerza para tirar un librero opuesta por Atletismo para esquivar) y conseguir al menos un aumento, para colocar un aspecto

(como “Atrapado”) en el objetivo. La segunda opción es crear un bloqueo (por ejemplo, usar Fuerza para tirar el librero, con el resultado de la tirada representando la fuerza del bloqueo creada por los libros esparcidos, lo que causa que el oponente deba de tirar Atletismo para pasar por el tiradero).

Cargar

Cuando un personaje carga algo pesado, la penalización de una acción secundaria aumenta de acuerdo a la escala de peso de su carga, por cada zona que se desplace.

Empujar

Empujar a un objetivo requiere un ataque exitoso, y debe generar un número de aumentos al menos igual a la escala de peso del objetivo, +1 grado por cada zona a la que será desplazado (el “+1” representa el “-1” habitual por moverse como acción secundaria). Mientras que aventar sólo mueve al objetivo hacia otra zona, empujar mueve a ambos, objetivo y personaje, al mismo destino. Por esta razón, el número de aumentos necesarios para empujar permanece constante, mientras que el costo para aventar aumenta de acuerdo a la distancia. Cualquier borde entre zonas afecta la tirada para empujar.

Aventar

También es posible aventar al objetivo lejos de ti, sin que tú te muevas. Para aventar algo (o a alguien) hacia una zona aledaña, tu maniobra debe tener un numero de aumentos iguales a 1 más la escala de peso del objetivo (una persona tiene un valor en la escala de 2). Cada zona adicional de desplazamiento tiene el mismo valor que la anterior, más un aumento extra, por lo que el costo aumenta drásticamente a mayor distancia.

Alarde

Siempre habrá personajes que gusten de dejar una marca personal en la camisa de su oponente a punta de florete. Para éste y otros tipos de fanfarronadas es necesaria una acción opuesta, que ha de ganarse con al menos un aumento sobre el oponente. Aunque no produzca daño físico, un alarde es desmoralizante, y se podrá poner al oponente el Aspecto “Humillado” o “Marcado”, que puede ser invocado para tomar ventaja de la pérdida de confianza del objetivo o de su aspecto.

Esbirros

El término esbirros se refiere a los secuaces sin identidad que sirven a las órdenes de personajes más definidos o importantes. Los personajes importantes son los villanos, y los secuaces son la carne de cañón que los héroes deben atravesar para llegar a sus jefes.

Los esbirros tienen dos características principales: calidad y cantidad. El DJ puede construir a las hordas de esbirros usando virtudes, aunque debe sentirse a sus anchas para doblar las reglas si busca crear un reto mayor.

Los esbirros pueden ser de calidad Normal, Aceptable o Buena. La claidad nos muestra su efectividad en cualquier tipo de reto (físico, social o intelectual), así como su capacidad de resistencia al estrés: un esbirro Normal soporta una casilla, uno Aceptable soporta dos, y uno Bueno soporta hasta tres casillas.

La cantidad de esbirros es sencillamente el número de esbirros presentes. Los esbirros se reúnen en uno o más grupos, cada uno de los cuales se maneja como un solo personaje durante un conflicto. Esto permite al DJ reducir el número de tiradas que hace, incluso cuando los héroes se están enfrentando contra un grupo de veinte cultistas rabiosos. Esta técnica hace más sencillo que los personajes puedan eliminar a varios esbirros en una sola acción.

Los esbirros que actúan en grupo son mucho más efectivos que por separado. Cuando hay dos o tres esbirros en un grupo, dicho grupo recibe una ventaja de +1 para actuar y reaccionar. Si hay de cuatro a seis esbirros en el grupo, la ventaja es de +2; de siete a nueve obtienen una ventaja de +3, y cualquier grupo con diez o más miembros tiene +4.

Como regla básica, cuando el DJ tiene un gran número de esbirros, debe de dividirlos en varios grupos; de preferencia, un grupo por cada personaje. Estos grupos no necesitan tener el mismo número; a veces es mejor enviar un grupo mayor contra el oponente más peligroso.

Cuando un esbirro recibe estrés, se le aplica de forma secuencial (es decir, se llenan todas las casillas en vez de solo una). El daño excedente se aplica al siguiente esbirro. Esto quiere decir que un buen esfuerzo puede acabar con un grupo entero de esbirros en una sola acción.

Grupos mixtos

Uno de los usos de los esbirros, sean ninjas o *groupies*, es el de mejorar la efectividad de su líder. Cuando un grupo de esbirros y su líder atacan conjuntamente, se consideran una sola unidad. Esto tiene dos beneficios para el líder: recibe una ventaja por tamaño del grupo (incluyéndole a él), y todo daño causado al grupo es recibido primero por los esbirros antes que a él. Los esbirros no tienen ningún beneficio por tener al líder con ellos, ya que ese es más o menos su trabajo. Unirse o abandonar a un grupo es una acción libre y el personaje puede abandonar al grupo automáticamente si se aleja de éste.

Seguidores

Los seguidores son personajes un poco más importantes que los esbirros, pero no tan importantes como los héroes del juego. Se unen a los personajes con nombre de la misma forma que los grupos de esbirros, y confieren una ventaja de +1 por el tamaño del grupo en conflictos apropiados a su tipo. Los seguidores no aportan puntos de estrés adicionales a sus jefes, como los esbirros; en vez de ello, le dan al personaje la habilidad de soportar una consecuencia más. Específicamente, la consecuencia de que su seguidor sea derrotado, raptado o extraído del conflicto de cualquier otra forma.

Cuando un seguidor se encuentra separado de su jefe, se le trata como un esbirro de su misma calidad. Si el esbirro es derrotado mientras está separado, el personaje debe tomar una consecuencia (extra) que representa la forma en que fue derrotado su seguidor.

Tipo	Conflicto
Secuaz	Físico
Ayuda	Social
Asistente	Mental

Los seguidores son concedidos como parte de la trama por el DJ, o se crean a partir de la adquisición y uso de ciertas virtudes. Por defecto, un seguidor tiene calidad Normal y puede auxiliar en un tipo de conflicto. El tipo de conflicto en el que el seguidor puede ayudar determina el tipo de seguidor.

Un seguidor puede tener un cierto número de mejoras. Cada mejora lo hace más capaz. Normalmente, cuando un personaje obtiene un secuaz, una ayuda o un asistente (por medio de una virtud) el seguidor tiene un numero de ventajas desde el inicio, y el personaje puede otorgarle más ventajas adquiriendo virtudes adicionales.

Una mejora puede hacer una de las siguientes cosas:

Calidad

Mejorar la calidad de un seguidor en un grado (de Normal a Adecuado, de Adecuado a Bueno, y así en adelante). Esta mejora puede comprarse varias veces hasta un grado por debajo de su jefe. (Si el personaje tiene una habilidad en Excelente, lo mejor que pueden llegar a ser sus seguidores es Grandes.)

Aptitud

Ampliar el tipo de conflictos en que el seguidor puede ayudar. Esta mejora puede comprarse dos veces, lo que hace que el seguidor sea útil en todo tipo de conflictos.

Independiente

Si la virtud que te permitió adquirir al seguidor está vinculada con cierta locación, esta mejora le permite al seguidor seguir siendo útil más allá de esa locación. De no ser así, fuera de esa locación se consideran simplemente esbirros Normales, sin ninguna otra mejora.

Habilidoso

El seguidor puede tener ciertas habilidades, que el personaje puede usar como si fueran propias cuando están agrupados. Por ejemplo, un guardaespaldas podría permitirle usar su habilidad de Puños al científico que protege, y un consejero podría permitir su habilidad de Empatía. Una mejora puede permitir comprar una habilidad a la misma calidad del seguidor, dos habilidades a -1 o tres habilidades a -2. Esta mejora puede comprarse varias veces, pero se debe de seleccionar una habilidad distinta cada vez.

Seguir al jefe

Si el jefe del seguidor tiene métodos de transporte secretos o inusuales que hacen difícil que el seguidor pudiera ir tras de él, entonces, con la compra de esta mejora, el seguidor adquiere la misma capacidad, pero sólo para propósitos de seguir a su jefe cuando estén agrupados, y para ninguna otra cosa.

Comunicación

El seguidor tiene medios para comunicarse con su jefe incluso en las circunstancias más extrañas: usando anillos decodificadores secretos, antiguos rituales de telepatía o lo que se te ocurra. Esto no está garantizado, y sin un aspecto invertido en el seguidor, el jugador no será recompensado con puntos de destino cuando el DJ decida interrumpir la comunicación. Sin embargo, el DJ debe pensar dos veces en interrumpir la comunicación cuando se ha comprado esta mejora.

Si bien no es necesario tener un aspecto relacionado con tu seguidor, es muy recomendable. Los seguidores siempre los primeros objetivos de los villanos, y si se toma un aspecto apropiado, el personaje se asegura de que será recompensado por cualquier inconveniencia.

Exceso de aumentos

Cuando un personaje toma una acción (ataque o maniobra) contra un grupo de esbirros, suele tener más éxito del que esperaba. Esto lo deja en una situación en la que le restan un cierto número de aumentos sin utilizar. Estos aumentos en exceso pueden usarse en una acción inmediata, siempre y cuando no sea otra maniobra o ataque, es decir, pueden usarse para hacer acciones secundarias.

Cuando se pelea contra personajes que no son esbirros, el exceso sólo se cuenta a partir del número de aumentos necesarios para derrotar al oponente.

Éxito crítico

Un *éxito crítico* es un efecto que ocurre cuando un personaje obtiene un gran margen de éxito en una tirada (3 aumentos o más). Éste efecto puede ser simplemente un dramatismo sin relevancia, significando que el personaje acaba de conseguir una hazaña. Sin embargo, un crítico puede tener efecto sobre el juego.

En el combate, el éxito crítico es una forma defensiva de exceso de aumentos que se usa para representar pequeños cambios en el ritmo del conflicto. Aplicado a la defensa, quiere decir que cuando un personaje se defiende con éxito de un ataque por tres grados o más, obtiene un *éxito crítico*.

Si obtienes un éxito crítico, el personaje tiene la opción de aplicar una pequeña ventaja o desventaja en la siguiente tirada que ocurra. El éxito crítico en la defensa debe de usarse en la siguiente acción que tenga lugar (ya sea la acción de otro PJ o de un PNJ). Si se usa de esta forma, se puede agregar o retar un punto de cualquier tirada relacionada con la acción (por ejemplo, la tirada de ataque o de defensa).

El jugador que obtiene un éxito crítico decide como su éxito interviene en la escena. La única condición para dar una ventaja o desventaja es que el personaje pueda explicar de que manera ayuda o impide otra acción, incluso sí es algo tan sencillo como gritar palabras de aliento o brindando distracción. Un jugador no siempre podrá justificar una manera de emplear su éxito crítico. Si la ventaja o desventaja no se aplica a la siguiente acción, el beneficio se pierde.

El éxito crítico también afecta ciertas maniobras, como se puede apreciar en la sección de Maniobras. Existen otras aplicaciones del éxito crítico, que se encuentran en otras partes de este documento. En general, el éxito crítico sirve para hacer notar que el personaje ha

tenido una buena tirada excepcionalmente buena. Algunas habilidades y virtudes también generan éxitos críticos y los usan de diversas formas. El efecto de +1 o –1 en la siguiente acción sólo ocurre como resultado de una tirada defensiva. Esto se debe a que las tiradas de defensa normalmente no pueden usar sus aumentos. E éxito crítico es una forma de reconocer esas buenas tiradas y no permitir que sean ignoradas.

Usar el ambiente

En el capítulo sobre Aspectos, ya hemos hablado de cómo invocar y forzar aspectos de una escena para obtener una ventaja. Otra cosa que puede hacerse con estos aspectos es para usar una habilidad en el lugar de otra, o de una forma inusual. Para hacerlo, debes de invocar el aspecto (y gastar un punto de destino) para crear una justificación del uso inusual de tu habilidad; el personaje puede aplicar este uso mientras el DJ lo considere apropiado. Si el uso tiene un impacto dramático muy potente, es probable que solo funcione durante una tirada, pero algunas veces el uso puede durar toda la escena.

Por ejemplo, una escena se desarrolla en el escenario de un teatro, que tiene el aspecto “Tramoyas”. Un jugador quiere invocar este aspecto para cortar una cuerda y derribar el telón sobre un grupo de esbirros. Normalmente, la habilidad de Armas no puede ser usada para ataques a distancia de esta forma, pero gracias a la invocación del aspecto, el DJ le permite usarla así. Debido a que sólo hay un telón, esta aplicación inusual de una habilidad sólo será útil durante una tirada.

HABILIDADES

Éste capítulo está dedicado a dar una idea de lo que hacen las habilidades y cuáles son las adecuadas para un personaje.

Las habilidades pueden potenciarse con el uso de las *virtudes*, aunque eso lo veremos más adelante.

Las habilidades también tienen algunos trucos, reglas específicas para cada una en determinadas circunstancias. Esos trucos son parecidos virtudes que cualquiera que conozca la habilidad puede efectuar, y son detallados en su descripción, más adelante.

Evaluar y declarar

Algunas habilidades pueden ser combinadas. También es posible usar una habilidad para abrir camino a otra en una determinada situación, usando maniobras y aspectos temporales. Finalmente, algunas habilidades pueden usarse en conjunto mediante el uso de *evaluaciones* y *declaraciones*.

Algunas habilidades pueden usarse en cuidadosa evaluación antes de tomar ninguna acción: quizá como parte de poner elaborar un plan, o simplemente observar el objetivo el suficiente tiempo como para descubrir alguna ventaja importante. Esta aproximación es más útil con habilidades que tienen un elemento de observación, incluyendo Investigación, Empatía y Seguridad. La habilidad se utiliza no para colocar un aspecto en el objetivo, sino para descubrir uno ya existente. El personaje que hace la evaluación puede invocarlo de forma gratuita la primera vez, de acuerdo a las reglas de las invocaciones gratuitas: debe hacerlo inmediatamente después de descubrir el aspecto. Esto quiere decir que la invocación gratuita debe de usarse en la misma escena que la evaluación o, si la evaluación tarda más de una escena en realizarse, en la escena siguiente.

Todos los intentos de evaluar toman una buena cantidad de tiempo, normalmente indicado en la descripción de la habilidad. Esto puede permitir que ciertas habilidades que no pueden ser usadas en pocos instantes puedan aprovecharse durante un conflicto.

Las habilidades de percepción solo permiten descubrir lo que ya existe. Por el contrario, las habilidades de conocimiento permiten hacer declaraciones; en otras palabras, el uso exitoso de una habilidad de conocimiento permitirá a un jugador crear hechos completamente nuevos, y usar esos hechos a su favor. Los nuevos hechos toman la forma de un aspecto temporal. EL DJ debe usar su creatividad como guía al decidir los usos de una habilidad de conocimiento. Los hechos creativos y entretenidos siempre tienen mayor posibilidad de ser ciertos que los hechos aburridos. Por ejemplo, un antropólogo con una Educación sólida puede hacer una declaración para decir algunas cosas sobre la tribu aborigen que el grupo acaba de encontrar: si tiene éxito, la escena o la tribu tiene un aspecto relacionado con el hecho que el jugador acaba de inventar. Justo como con las maniobras y las evaluaciones, la primera invocación es gratis.

Contrario a las evaluaciones, las declaraciones no requieren de tomarse tiempo, sólo la habilidad para usarlas.

Los aspectos creados por estos métodos no tienen porque desaparecer tras ser usados, si el DJ desea que persistan (o las circunstancias dictan que esto es lo más razonable). Cualquier uso subsecuente de estos aspectos, sin embargo, costará (o valdrá) un punto de Destino, como es habitual. Esto quiere decir que en algunas ocasiones las maniobras, evaluaciones y declaraciones se volverán adversas, provocando un forzado. ¡Como hay aspectos relacionados, éstos se vuelven armas de doble filo!

Descripción de las habilidades

LISTADO DE HABILIDADES

Alerta	Percepción
Armas	Combate
Arte	Oficio / Conocimiento
Atletismo	Física
Carisma	Social
Ciencia	Conocimiento
Conducir	Mundana
Contactos	Social
Coraje	Social
Educación	Conocimiento
Engañar	Social
Empatía	Social / Percepción
Fuerza	Física
Ingeniería	Oficio
Intimidación	Social
Investigación	Percepción
Juego de manos	Subterfugio
Juegos de azar	Mundana
Liderazgo	Social
Ocultismo	Conocimiento
Pilotar	Mundana
Puntería	Combate
Puños	Combate
Recursos	Mundana
Seguridad	Subterfugio

Sigilo	Subterfugio
Supervivencia	Mundana
Vigor	Física

Open Gaming Licence Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty- free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copy- right date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distrib- uting are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any autho- rized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System 1995 version © 1992-1995 by Steffan O'Sullivan, © 2005 by Grey Ghost Press, Inc.; Author Steffan O'Sullivan.

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) © 2003 by Evil Hat Productions LLC; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century © 2006, Evil Hat Productions LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

For purposes of this license, the following things are considered to be Product Identity in addition to anything covered in section 1, above:

- All art, layout, characters, "color" quotations and dialogue, names, and examples.
- The following chapters in their entirety: "Introduction", "Background", "The Nether Agenda: A Sample Scenario", and "Secrets of the Century".

Spanish Translation © 2007, Eldaniel and RLV

For the purposes of this license, no additional Product Identity is declared beyond the items covered in section 1, above.