

# FORZE A'S FATE

DLC #02

## ランダム

Generador de encargos aleatorio



A REALM REBORN  
FINAL FANTASY XIV  
POWERED BY  
FATE

# Levemetete

Los miembros de la Cofradía de Aventureros cumplen muchas funciones en Eorzea, trabajando para las Grandes Compañías, formando o colaborando con las Compañías Libres y explorando lugares peligrosos o lejanos por su cuenta y riesgos, en busca de beneficios en forma de reliquias perdidas o tesoros de tiempos ancestrales. Pero una de sus labores más conocidas por los ciudadanos del reino es aceptar los encargos y peticiones de cualquiera que se acerque a plantearles sus necesidades. Estos encargos son conocidos por el nombre de *leves*, tomando este nombre de las cartas de cristal que la Cofradía emplea para codificarlas.

## Advertencia

Las leves son una excelente herramienta para improvisar sesiones de juego sobre la marcha, ya sea por falta de ideas o por surgir la partida a última hora. Recuerda aprovechar los temas de las ciudades, regiones y de campaña para convertir esa sesión de juego en algo más profundo que una sucesión de tiradas, *grindeando* enemigos genéricos. Pueden ser una gran oportunidad de explorar un trasfondo personal que haya estado aparca-do un tiempo. Esta regla debería ser perfectamente exportable a una partida de Fate Core eliminando algunas referencias regionales.

## Aceptar una leve

Aceptar una leve puede hacerse en cualquiera de las sedes de la Cofradía, presente en todas las ciudades estado de Eorzea.

Aunque la Cofradía no otorga rangos, títulos o jerarquía alguna a sus miembros si es sabido por todos sus integrantes que los maestros de la Cofradía son hábiles juzgando los talentos de aquellos miembros con los que han trabajado previamente, y tratan de no ofrecer ninguna tarea demasiado dura, en parte porque los fallos minarían la reputación de la Cofradía.

Si un grupo de aventureros o uno individual, desea aceptar un encargo deben dirigirse a la Cofradía y solicitarla a alguno de los encargados, indicando sus nombres y cantidad de efectivos.

Hecho esto la Cofradía les ofrecerá el encargo o encargos disponibles, pudiendo aceptar cualquiera de ellos, incluso varios si no se solapan en el tiempo.

## Límites de leves

Aunque la Cofradía está más que dispuesta a ofrecer tantos encargos como tenga disponibles a un mismo grupo si está dispuesto a ocuparse de ellos también dispone de ciertos límites, para asegurarse de que un grupo no se lleve todas las leves para evitar que otros las adquieran, o por pura avaricia.

Sean los encargos grandes o pequeños un mismo individuo o grupo reconocido no pueden adquirir más de diez leves por luna. De esta forma se espera que los trabajos menores sean dejados de lado para los miembros más nuevos, y que los grupos no acaparen leves sin un buen motivo, pues podrían verse privados de la opción de adquirir un trabajo más lucrativo en el futuro.

Aunque sería posible que un grupo solicite leves de forma independiente para saltarse esta restricción la Cofradía opera bajo la premisa de que los miembros son honestos, pues redundaría en su beneficio, la oferta de leves para un grupo de aventureros es radicalmente distinta de la que recibe un solo individuo, que no estaría capacitado para ciertos encargos. Además la Cofradía castiga el abuso de las normas con la expulsión, algo que supondría una pérdida mucho mayor para todos los implicados.

## ¿Cómo decodificar una leve?

A simple vista una *leve* solo tiene dos palabras grabadas, una que indica de forma general el tema con el que está relacionado el encargo, y la otra es la ciudad estado en la que se ha aceptado el encargo.

Las *leves*, son fabricadas con un elaborado método que les permite resonar con una corriente aethérica en particular. Esta capacidad es empleada por la Cofradía para enviar a sus miembros a la ciudad o localización apropiada para llevar a cabo el encargo. De este modo pueden enviar a los aventureros al lugar más cercano posible para la misión sin dar pistas visibles sobre cual es.

Obtener el resto de información del cristal debe hacerse situando las leves en una determinada posición con respecto al sol según la hora del día, hecho

esto, la luz activa el contenido, que puede ser una imagen, texto o una reproducción ilusoria informando de viva voz.

La información puede ser toda la necesaria para la misión o indicarles con quien deben contactar para recibir los detalles finales, eso dependerá de lo sensible de la misión a encargarse. Si deben encontrarse con alguien, la propia leve es seña distintiva de que son realmente los aventureros designados por la Cofradía.

A su regreso a la Cofradía el pago se formalizará cuando los aventureros devuelvan la leve marcada como completada, que necesita del contacto de la palma del contratante (que tuvo que hacer esto mismo al realizar el encargo en su momento).

## Tipos de leves

Las leves puedes suponer encargos de todo tipo: desde negociar en nombre de un mercader en una región peligrosa (o con gente de dudosa reputación), cazar alguna bestia peligrosa, conseguir una mercancía complicada de obtener a cuenta del aventurero, transportar algún bien, misiones de escolta o vigilancia... casi cualquier cosa imaginable.

¿Casi cualquier cosa imaginable? Bueno, con ciertas limitaciones. La Cofradía no acepta, al menos abiertamente, *leves* que conlleven acciones ilegales. Su funcionamiento depende de los gobiernos de las ciudades en las que se asientan sus sedes, actuar de otro modo les pondría a la altura de una organización criminal y la Cofradía de Aventureros no tiene el menor interés en que eso suceda.

Si bien es cierto que en alguna ocasión se han aceptado encargos maliciosos, que han resultado ser un engaño para conducir a los aventureros a cometer actos delictivos, como robar algo creyendo que lo recuperaba de ladrones. Ante estas acciones la Cofradía ha actuado con sonora contundencia, asegurándose de que los responsables se arrepintiesen de ello y de que la noticia llegase a cada rincón.

La privacidad de sus clientes es una garantía que la Cofradía ofrece con sus servicios, pero no falta quienes ven esto como un secretismo propio de actos delictivos. Tales manipulaciones empañarían el buen nombre de la Cofradía, sentando base para tales sospechas, cosa inaceptable para la cúpula de la organización.

## Encargos ilegales

Pero entonces... ¿Acepta o no encargos ilegales *en realidad*? Bien, eso depende por entero de ti. Como director de juego queda en tus manos decidir la autentica naturaleza de la Cofradía. Puede ser un grupo limpio y honesto que organiza a los aventureros y mercenarios, de verdad preocupado en mantener su buena reputación limpia o pueden disponer de todo un entramado oculto para acciones delictivas. Si así fuese, es obvio pensar que ese empeño en mantener su fachada legal sería igual o más dura que si fueran honestos, pues esos abusos del sistema podrían destapar sus verdaderas *operaciones negras*, sin duda, mucho más lucrativas.

Si decides seguir ese camino convertir a los jugadores en agentes del lado oscuro de la Cofradía podría ser peligroso si son personajes heroicos, quizás en cambio puedan ser un buen adversario en la sombra, sabotéandolos o enfrentándolos abiertamente llegado el caso.

## Generador de leves

A continuación se te ofrecen una serie de tablas que te permitirán generar distintas leves para poner a disposición de los jugadores. El proceso es sencillo y cuando lo termines dispondrás de una idea de aventura funcional y que solo necesitará que pongas algo de tu parte para insuflarle vida, dotándola de color y detalles, haciéndola incluso parte de las tramas que hayáis estado jugando si así lo necesitas o usándolas tal cual como pequeñas historias independientes.

## Reserva de leves

Como se ha indicado previamente la Cofradía limita el acceso a las leves, para asegurarse de que nadie abusa de estas e impide que otros aventureros puedan acceder a ellas. Una buena forma de introducir este concepto en juego es crear la reserva de leves completa que el grupo podrá aceptar durante la luna en curso. De este modo puedes llevar un registro fiable de cuantas leves han aceptado y cuantas tienen disponibles. Pasada la luna actual puedes eliminar las que ya no vayan a estar disponibles y añadiendo nuevas hasta alcanzar el máximo de la reserva.

Algunas de estas leves, si no se aceptan, podrían empeorar y generar nuevas leves de mayor riesgo, o provocar alguna consecuencia en la región. Tener esto en cuenta puede conducir a un gran dinamismo en las regiones de Eorzea.

Al final de este DLC hay una hoja para gestionar esta reserva.

### Leves: Paso a paso

1. Escoge el tipo de leve: Cofradía o Gran Compañía
2. Determina la ciudad estado o región.
3. Determina la dificultad
4. Determina el tipo de leve
5. Plantea una complicación adicional
6. Determina las consecuencias del fallo

#### 1. Cofradía de Aventureros o Gran Compañía

Si los personajes pertenecen a la facción de una de las Grandes Compañías podrán optar a recibir encargos de sus respectivas facciones. Es posible que las Grandes Compañías ofrezcan leves a aventureros o mercenarios que no pertenezcan a sus filas, eso quedará siempre a discreción de los sucesos acontecidos en el mundo de juego.

En el paso 4 si vas a generar una leve para la Cofradía emplea el punto 4.1 y si es para una Gran Compañía el 4.2.

#### 2. Ciudad-estado y región

La ciudad estado donde los personajes encuentran la leve la determinarán ellos mismos, cuando decidan acudir a una u a otra. La mayoría de leves serán de ámbito regional, pues los contratantes tendrán problemas o necesidades que afecten en lo local, aunque algunas de estas pueden hacer a los personajes viajar por distintas zonas.

Recuerda que no importa donde soliciten las leves su reserva máxima siempre serán diez leves, la Cofradía es una sola organización sin importar en que sede actúa cada uno de sus miembros.

En la tabla "2. Región de la leve" puedes generar al azar las regiones donde las leves tendrán lugar (o al menos donde se encuentra el patrón o el inicio del encargo).

#### 3. Dificultad

Si lo deseas puedes determinar la dificultad general de la leve mediante una tirada en la tabla "3. Dificultad de la leve" que tienes en esta página.

2. Región de la leve

| Tirada [1 d6] | Gridania           | Uld'ah                 | Limsa Lominsa        |
|---------------|--------------------|------------------------|----------------------|
|               | Localización       |                        |                      |
| 1             | Gridania           | Uld'ah                 | Limsa lominsa        |
| 2             | Velo Central       | Thanalan Central       | Baja La Noscea       |
| 3             | Velo Septentrional | Thanalan Septentrional | Media La Noscea      |
| 4             | Velo Meridional    | Thanalan Meridional    | Alta La Noscea       |
| 5             | Velo Oriental      | Thanalan Oriental      | La Noscea Exterior   |
| 6             | Velo Occidental    | Thanalan Occidental    | Tira 1 d6            |
|               |                    | Par                    | La Noscea Oriental   |
|               |                    | Impar                  | La Noscea Occidental |

3. Dificultad de la leve

| Tirada [2d6] | Equipamiento | PNJs implicados  | Habilidades fractales                  |
|--------------|--------------|--|--|
| 2            | Nivel 10     | PNJs anónimos mediocres  | Dos Moderadas, Dos Fáciles             |
| 3-5          | Nivel 20     | PNJs anónimos mediocres y alguno normal                              | Una Difícil, Una Moderada, Dos Fáciles |
| 6-8          | Nivel 30     | PNJs anónimos normales y alguno aceptable                            | Una Difícil, Dos Moderadas, Una Fácil  |
| 9-11         | Nivel 40     | PNJs anónimos normales, alguno aceptable y un secundario             | Dos Difíciles, Una Moderada, Una Fácil |
| 12           | Nivel 50     | Varios PNJs anónimos aceptables, un secundario y quizá uno principal | Dos Difíciles, Dos Moderadas           |

# FORZEAS FATE

La Cofradía valora la dificultad de una leve antes de asignarla a sus aventureros, pero siempre surgen imprevistos. Tirando en la tabla puedes obtener el nivel total de equipamiento de los posibles oponentes. Para aquellas leves en las que el equipamiento no sea relevante (como por ejemplo en una negociación) la dificultad sugiere bonificadores a la habilidad de prnjs implicados. Así como la distribución para habilidades en un diseño de aventuras fractal (ver página final del DLC).



El maestro de leves puede juzgar una misión como demasiado sencilla o complicada para un grupo y no asignarla. Lo primero es mucho más habitual, pues esas leves se reservan para los novatos. En el segundo caso, puede que advierta al grupo antes de asignarla, o que simplemente haya juzgado mal sus capacidades o la dificultad de la tarea.

## 4. Tipos de Leve







### 4.1. Cofradía de Aventureros


A continuación se muestran una serie de tablas, que tras completar su recorrido te darán el cometido general y algunos detalles de lo que cada leve supone y requiere de los personajes. Hilarlo en la narrativa de vuestra partida y convertirlo en algo más que una sucesión de tiradas será, por supuesto, labor de cada mesa de juego.

Para obtener un resultado solo tienes que lanzar dos dados de seis, o dos dados fate, uno para las columnas y otro para las filas y cruzar el resultado.

Por ejemplo, un  para las columnas y un  para las filas dará como resultado una leve de **Tesón**. Lo mismo que unos resultados de 2 y 5, empleando dados comunes.

#### 4.1. Tipos de leves de la Cofradía de Aventureros

|   |  [1-2] |  [3-4] |  [5-6] |
|---|---|---|---|
|  [1-2] | Diligencia  | Veracidad   | Templanza   |
|  [3-4] | Valor   | Sabiduría   | Confianza   |
|  [5-6] | Tesón   | Justicia  | Resolución  |

Si deseas incluir **Compasión** al azar, lanza un tercer dado, si todos los resultados son un resultado de  (1-2) los personajes recibirán una leve de **Compasión**, que puede ser normal o de odio negro (ver 4.10).

Es más sencillo lanzar el tercer dado solo si ya has obtenido una leve de **Diligencia**, para evitar lanzamientos innecesarios.

Tira 1d6 para generar el encargo, y otro d6 para añadir un giro a la situación en la tabla apropiada.

#### 4.1.1. Diligencia

Muestra al Santo Tothor el Cazarratas, un lalafell que sostiene dos topos muertos. Implica que la misión requiere dotes de cazador, exterminio de plagas o bestias. En la mayoría de casos tiene una vigencia muy breve, pues revisten de gran urgencia, aunque algunos pueden ser duraderos.

#### 4.1.2. Valor

Muestra al Santo Daniffen y el Basilisco, un lance-ro empalando al terrible monstruo. Implica que el encargo requiere enfrentarse a monstruos o a un enemigo de gran poder.

Su vigencia es moderada, estas amenazas no tienen porque ser urgentes, aunque muchas no duraran para siempre. Un grupo de bandidos puede tener un lugar como base permanente pero un prisionero puede ser ejecutado, tarde o temprano.

##### 4.1.1. Diligencia

| Tirada [1 d6] | Encargo  | Giros  |
|---------------|--|--|
| 1             | Exterminar una plaga   | Alguien ha provocado el problema intencionalmente.                                   |
| 2             | Exterminar bestias peligrosas  | El objetivo es de difícil acceso, puede que requiera escalar, nadar o volar.         |
| 3             | Rastrear un animal perdido   | Alguien ha provocado el problema por accidente.                                      |
| 4             | Rastrear una persona perdida   | Una causa sobrenatural lo provoca  |
| 5             | Encontrar o recuperar un cadáver                                     | El contratante está equivocado.  |
| 6             | Localiza (o investiga) a un grupo de animales, monstruos o enemigos. | El encargo es una trampa para hacerles daño o inculpar a alguien: aventurero u otro. |

## 4.1.2. Valor

| Tirada (1 d6) | Encargo  | Giros   |
|---------------|--|---|
| 1             | Expulsar a una bestia o monstruo de su guarida.  | La criatura u oponente no son malvados.   |
| 2             | Exterminar a una criatura que amenaza la región.   | El contratante está ocultando información que le incrimina.   |
| 3             | Defender al contratante de una amenaza de muerte.  | Un campo mágico en la zona impide el Retorno.   |
| 4             | Asegurar un edificio o complejo tomado por una poderosa criatura, grupo de bandidos o similar. | Una fuerza sobrenatural está corrompiendo al monstruo o enemigo. Estará dotado de alguna capacidad especial y única a cambio de su cordura.   |
| 5             | Libera a alguien retenido por bandidos, monstruos, etc.  | Todo era parte de una elaborada farsa.  |
| 6             | Toma el lugar de una o varias personas en un duelo o una batalla arbitrada.                    | El enemigo o destino está al otro lado de un camino cortado por un accidente o temporal (crecidas de ríos, nevadas, tormenta de miasma, etc). |

## 4.1.3. Tesón

| Tirada (1 d6) | Encargo   | Giros   |
|---------------|---|---|
| 1             | Llevar un mensaje a una región lejana.                                  | Debe emplear una montura concreta de muy mal carácter.  |
| 2             | Escortar (montado) a una importante personalidad en un viaje.           | El clima será terrible, añadiendo toda clase de problemas.  |
| 3             | Participar en una carrera.  | Alguien pretende sabotearles.   |
| 4             | Atrapar a un fugitivo reciente.   | Un grupo rival de los personajes se interpone.  |
| 5             | Seguir a una criatura para descubrir donde tiene su cubil y expulsarlo. | Tienen que cargar con un compañero incompetente, herido o simplemente no tan apto. Quizás el mismo contratante. |
| 6             | Repartir correspondencia a lo largo de una larga ruta.                  | Cumplir la misión puede implicar dejar que alguien ajeno sufra.   |

## 4.1.4. Veracidad

| Tirada (1 d6) | Encargo   | Giros  |
|---------------|---|--|
| 1             | Resuelve un misterio que preocupa a toda la región. | Algo muy obvio no es lo que parece.  |
| 2             | Resuelve un asesinato                               | Hay un elemento sobrenatural implicado.  |
| 3             | Demuestra la inocencia de una persona.              | Hay una gran conspiración detrás de todo, el responsable es una organización o entidad poderosa. |
| 4             | Investiga un crimen cometido contra el contratante. | Los personajes pueden verse implicados y ser acusados de un crimen.                              |
| 5             | Desvela un misterio del pasado.                     | El tiempo es un grave problema.  |
| 6             | Resuelve un misterio aparentemente sin importancia. | Nadie está dispuesto a creer la verdad.  |

# FORZEAS FATE

## 4.1.3. Tesón

Muestra a un arquero elezen cabalgando un chocobo a través de un bosque. Indica que el encargo requiere un viaje, habilidades de jinete o tener que seguir el rastro de un fugitivo, monstruo o bestia para dar con su guarida o atraparlo.

En muchos de los casos la posible longevidad de esta leve es breve, y en muchos casos muy urgente. La correspondencia, en cambio, suele ser mucho más permisiva con el tiempo para aceptarla o resolverla.

## 4.1.4. Veracidad

Muestra una lalafell junto a una estatua. La misión requiere desvelar la verdad sobre algún hecho, resolver un misterio o demostrar la inocencia de alguien. Algunos casos concretos pueden resultar muy urgentes mientras que otros permitir un gran retraso, o ser prácticamente permanentes, por ejemplo, si se pide desvelar un misterio del pasado que acosa los recuerdos de alguien, pero que no le amenaza de ninguna forma.

## 4.1.5. Sabiduría

Muestra a un bardo elevando la moral de un grupo que lucha contra un monstruo. Implican que el encargo requiere astucia, conocimientos académicos, o tratar con cuestiones de hechicería.

La vigencia o tiempo de resolución de estas leves puede ser muy alta en muchos casos, aunque algunos pueden ser más breves en casos como exponer a un estafador o grupo, pues pueden marcharse o ejecutar sus planes antes de que el grupo intente aceptar o resolver la leve.

## 4.1.6. Justicia

Muestra a un caballero roegadyn y a un anciano elezen. Estas misiones suelen estar relacionadas con actos de injusticia, persecución de criminales o defensas de lugares o personas amenazadas. Aunque en ocasiones han resultado ser simples venganzas.

Por su naturaleza pueden ser de una vigencia total o muy breve, si algo debe ser logrado antes de que se enfríe un rastro o se ejecute una sentencia.

### 4.1.5. Sabiduría

| Tirada [1 d6] | Encargo  | Giros   |
|---------------|--|---|
| 1             | Consigue información sobre un grupo nuevo o secreto.     | Lo descubierto entraña peligro.   |
| 2             | Verificar la autenticidad de una obra de arte o escrito. | Alguien hace doble juego o sabotaje.                                    |
| 3             | Romper un bloqueo mágico.                                | Están difamando a los personajes para que sean despedidos o expulsados. |
| 4             | Investigar unas ruinas recién descubiertas.              | Un grupo de monstruos ocupa una zona relacionada con el encargo.        |
| 5             | Exponer o atrapar a un estafador.                        | Alguien intentará sobornar a los personajes.                            |
| 6             | Descifra una clave.                                      | El tiempo disponible es limitado.                                       |

### 4.1.6. Justicia

| Tirada [1 d6] | Encargo  | Giros  |
|---------------|--|--|
| 1             | Atrapar a un criminal peligroso.                               | Todo es un engaño, el encargante puede no saberlo.   |
| 2             | Una aldea amenazada por bandidos necesita protección.          | Hay una gran organización implicada de un modo u otro en la situación.                         |
| 3             | Recupera una posesión robada.                                  | La mayor parte de la gente estará en su contra.  |
| 4             | Alguien está siendo chantajeado, extorsionado o discriminado.  | Es probable que hagan lo que hagan en este leve alguien sufra injustamente.                    |
| 5             | Una injusticia social o discriminación por parte del gobierno. | Hay un componente sobrenatural en la situación.  |
| 6             | Evitar que alguien sea condenado injustamente.                 | Un investigador, guardia o burócrata está siguiendo el caso. Puede ser una ayuda o un estorbo. |

## 4.1.7. Templanza

| Tirada (1 d6) | Encargo   | Giros   |
|---------------|---|---|
| 1             | Una caravana comercial o grupo de viajeros requiere escolta.  | Un grupo de aventureros sufrirá un percance, necesitando ayuda, o está actuando en su contra.   |
| 2             | Hay que vigilar un local o zona durante una o dos semanas.  | El contratante tiene intenciones ocultas.   |
| 3             | Una disputa territorial o comercial requiere de una opinión experta o imparcial.                      | El destino o lugar tiene un terreno o clima especialmente complicado. Dependiendo de la leve esto puede ser bueno, malo o irrelevante.    |
| 4             | Se ha alterado a una tribu de bestias, se necesita mediación o escolta por si la situación se agrava. | El lugar está bajo el control de un grupo de bandidos o piratas, aunque no estén implicados en la leve, su presencia es un claro estorbo. |
| 5             | El contratante necesita escoltas de confianza para asuntos privados.                                  | El encargante es completamente insufrible.  |
| 6             | Un individuo requiere escolta por miedo a algo, fundado o no.   | Alguien quiere que la misión salga mal. Muy mal.  |

## 4.1.8. Confianza

| Tirada (1 d6) | Encargo   | Giros  |
|---------------|---|--|
| 1             | Negociar una compra, venta o trato en nombre del contratante.     | El contratante no lo ha contado todo.  |
| 2             | Obtener una información u objeto.                                 | Hay un artefacto allagan de por medio.   |
| 3             | Un aventurero necesita ayuda con una leve especialmente dura.     | Hay una grupo pirata, mercenario o de bandidos en la zona que puede verse implicado. |
| 4             | Un antiguo aventurero se ha metido en un lío.                     | Un hombre enmascarado se deja ver por la zona durante el transcurso del encargo.     |
| 5             | Asegurar una zona antes de que alguien la cruce o se mude a ella. | Alguien trata de convencerlos de volverse contra su patrón.                          |
| 6             | Averiguar si una persona es de fiar.                              | Un robo interfiere en su misión.   |

## 4.1.7. Templanza

Muestra a una miqo'te llevando un cántaro de agua. Implican que la misión tiene como objetivo calmar los ánimos, ya sea actuando como escolta, patrullando una zona o mediando en un conflicto.

Muchos de estos encargos esperan ser resueltos sin conflicto armado, pues el hecho de estar presentes es el cometido principal de los aventureros, actuando como disuasión. A pesar de este bajo riesgo inicial, suelen ser urgentes y tener una escasa vigencia. La caravana partirá, la disputa seguirá adelante o el tiempo de vigilancia acabará.

## 4.1.8. Confianza

Muestra una figura apuntando a algo en la distancia. Suele implicar el hecho de tener que entablar negociaciones en nombre del contratante, aunque

a veces también refleja que el contratante es un miembro actual o antiguo de la propia Cofradía.

La urgencia o vigencia de estas leves puede ser muy variable. Por norma las negociaciones o investigaciones estarán disponibles un tiempo limitado pero relativamente amplio, aunque no faltarían excepciones según la situación concreta.

## 4.1.9. Resolución

Muestra a un granjero hyur con aire decidido guiando a otros a lugar seguro ante un tornado. Estas misiones suelen requerir de mediación en un conflicto, pero también una situación de emergencia ya sea un desastre natural o provocado.

Este tipo de leve se solapa con otras existentes, pero se aplica en situaciones muy concretas, de gran ur-



# FORZEAS FATE

gencia y escasa duración. Normalmente estas leves no esperarán a ningún grupo, si no son adquiridas cuando surgen rápidamente será trasladada a otro grupo de aventureros.

## 4.1.10. Compasión

Muestra un carromato tirado por un chocobo a través de un bosque con una escolta armada. Esta misión suele implicar misiones de alto riesgo, ya sean incursiones en zonas de guerra, asaltos a tribus de bestias, batidas contra campamentos de bandidos o enfrentamientos contra criaturas muy poderosas. Estas leves nunca son ofrecidas a miembros de bajo rango en la Cofradía, aceptarlas está al alcance solo de aquellos que se hayan ganado una merecida reputación. Existe otro caso en el que esta leve se emplea, y es para indicar a los aventureros el fallecimiento de un compañero caído, señalando el lugar de su funeral. Para evitar confusiones desagradables estas últimas se señalan empleando rodio negro en el marco de la leve, un metal muy caro, reservado exclusivamente para estas desgraciadas ocasiones.

Estas misiones no se ofrecen a cualquiera y su vigencia es corta, pero eso no significa que siempre se ejecuten con premura. En ocasiones los preparativos son largos o complicados.

En un funeral rara vez sería apropiado tirar en la tabla de giros, pero si se te ocurre algo interesante...

## 4.2. Grandes Compañías

No solo la Cofradía codifica sus encargos y misiones de este modo, las Grandes Compañías también emplean este sistema, aunque sus códigos de codificación son todos diferentes, y también los tipos que emplean para designarlas.

Existe una gran diferencia con las leves de la Cofradía, y es que las Compañías no pagan en giles la resolución de estas misiones, ni siquiera cuando son acometidas de forma voluntaria, sino que otorgan *sellos*, un sistema de méritos que las Compañías va-

### 4.9. Resolución

| Tirada [1 d6] | Encargo  | Giros   |
|---------------|--|---|
| 1             | Evacuar una zona.  | Faltan recursos, seguramente no haya tiempo para obtenerlos durante la crisis.  |
| 2             | Construir o derruir algún tipo de estructura.                | Hay disensiones internas sobre como solucionarlo que estorbarán a los aventureros.  |
| 3             | Frenar el avance de monstruos, bandidos o incluso ejércitos. | Un personaje es culpado del problema o de agravarlo si es natural.  |
| 4             | Mediar con las tribus de bestias ante una grave afrenta.     | El clima empeora. Si ya era un desastre natural, súmale una complicación más, cómo la rotura de una presa durante una inundación. |
| 5             | Rescatar a muchas de personas.                               | Hay un amigo implicado.   |
| 6             | Verificar si una amenaza es real.                            | Un cristal corrupto está afectado en la zona.   |

### 4.10. Compasión

| Tirada [1 d6] | Encargo   | Giros   |
|---------------|---|---|
| 1             | Asalto a una tribu de bestias <i>templada</i> que está causando problemas.                              | Es una maniobra de los Ascios, actuarán para conseguir su fin.  |
| 2             | Incursión en territorio garleano para recuperar algo o a alguien.                                       | La inestable actividad aetherica de la zona impide el Transporte y el Retorno.  |
| 3             | Expulsar de un gran grupo de bandidos de una región.  | Hay una gran organización conspirando para que esta leve falle.   |
| 4             | Una criatura poderosa (tanto como un <i>primordial</i> ) debe ser combatida.                            | Durante el transcurso de la leve habrá que tomar una decisión que puede hacer sufrir a inocentes.   |
| 5             | Una legión de monstruos u hombres amenaza alguna región.  | Marcharse tras la misión es imposible... o casi. Podría ser una misión suicida.   |
| 6             | Tira otra vez en la tabla. Si obtienes otra vez este resultado un conocido de la cofradía ha fallecido. | En un momento de la misión alguien podría tener que quedar atrás bloqueando a enemigos o realizando una acción que permita al resto huir. |

## 4.2. Leves de las Grandes Compañías

|                   | ☒ [1-2] | ■ [3-4]  | ☒ [5-6]   |
|-------------------|---------|----------|-----------|
| Tira 1 d6 o dFate | Equidad | Presteza | Prudencia |

**Unidad** es un tipo de leve que depende de la existencia de un conflicto armado activo. Es probable que existan guerras arbitradas por nuevos territorios, conflictos con las tribus de bestias o incluso la reactivación de la guerra con los garleanos, pero ten en cuenta que esto afecta mucho al trasfondo. Si deseas generarlas al azar, lanza un segundo dado, si ambos son un resultado de ☒ (1-2) los personajes recibirán una leve de **Unidad**. Recuerda que esta no está limitada por su rango en la Compañía.

loran a la hora de promocionar a sus miembros en los rangos por debajo del Mando.

Esto no afecta en gran medida al sistema de recompensas aquí planteado. Sencillamente sus recompensas solo pueden emplearse en la intendencia de la Compañía.

Existen solo cuatro tipo de leves específicas de las Compañías, y la reserva de este tipo de leves es mucho menor. Si vais a acometer leves de una Gran Compañía debéis generar una reserva independiente de las leves de Compañía, cuyo máximo es de tan solo tres.

La mayoría de estas leves tienen una corta vigencia, pues deben ser acometidas con prontitud. Aún así las leves no son campañas obligatorias, no se está ordenando a los aventureros que acudan a filas. Esa situación no debe considerarse una leve, incluso existiendo leves en entorno de guerra abierta.

## 4.2.1. Equidad

Muestra un juez sosteniendo una balanza. El fondo esta dividido en dos, a un lado un ala cubierta de plumas blancas y a la derecha un ala de cuero de aspecto infernal. De un modo similar a las leves de Veracidad se emplea cuando alguien debe descubrir lo sucedido en alguna parte, juzgar un caso militar, o impartir justicia.

## 4.2.2. Presteza

Muestra a un guerrero cabalgando en un alce rojo (una bestia mitológica hasta donde se sabe). Se utiliza cuando la velocidad es la clave, puede tener que ver con llevar un mensaje, o eliminar a un objetivo antes de que se descubra algo, o incluso realizar una extracción.

Para estas leves debe tenerse en cuenta que el tiempo de cumplimiento siempre será un obstáculo a tener en cuenta.

## 4.2.3. Prudencia

Muestra a tres elezen escribiendo unos libros. Se emplean para denotar misiones de reconocimiento, recolección de inteligencia o vigilancia de objetivos. Normalmente requieren sigilo, discreción y astucia mucho más que fuerza bruta.

## 4.2.4. Unidad

Muestra una bandera desgarrada al finalizar una batalla. Implica misiones en el frente de batalla, o relacionadas con las mismas, como podría ser asaltar la línea de suministros enemiga, explorar por delante de la tropa... Sea como sea esta leve implica un riesgo elevado, pero a diferencia de la Cofradía el rango no es relevante en este caso, cuando la guerra estalla toda la Compañía debe correr riesgos para defender a su nación.

## 4.2.1. Equidad

| Tirada [1 d6] | Encargo  | Giros   |
|---------------|--|---|
| 1             | Investiga un delito cometido por un soldado.       | Alguien tiene especial interés en que los personajes fracasen.          |
| 2             | Resuelve el asesinato de un soldado.               | La verdad es difícil de creer.  |
| 3             | Demuestra la inocencia de una persona.             | La mayor parte de la gente estará en su contra.                         |
| 4             | Atrapa a un criminal peligroso.                    | El tiempo es un grave problema.   |
| 5             | Localiza a un desertor o desaparecido.             | Hay un componente mágico o sobrenatural.                                |
| 6             | Actúa como defensor o fiscal en un juicio militar. | Hay una conspiración elaborada, o una gran organización detrás de todo. |

## 4.2.2. Presteza

| Tirada (1 d6) | Encargo  | Giros   |
|---------------|--|---|
| 1             | Llevar un mensaje urgente a una región lejana.                                   | El terreno es especialmente inaccesible, abrupto o complicado de alguna manera.                   |
| 2             | Escortar a una importante personalidad en un viaje.                              | El clima será terrible, añadiendo toda clase de problemas.  |
| 3             | Realizar una extracción en territorio garleano o de una tribu de bestias hostil. | Tienen que cargar con un compañero incompetente, herido o simplemente no tan apto.                |
| 4             | Asegurar una zona hostil.  | Un grupo rival de los personajes se interpone.  |
| 5             | Evacuar una zona por amenazas militares o naturales.                             | Hay un topo en la Compañía, el enemigo estará al tanto de ellos, puede que de todos los detalles. |
| 6             | Atrapar a un fugitivo peligroso.   | Alguien quiere que fallen.  |

## 4.2.3. Prudencia

| Tirada (1 d6) | Encargo   | Giros  |
|---------------|---|--|
| 1             | Consigue información sobre un grupo nuevo o secreto.      | Gente inocente podría sufrir para cumplir con la misión con el menor riesgo. |
| 2             | Localiza un objetivo en territorio enemigo.               | Alguien está siguiendo o vigilando al grupo de personajes.                   |
| 3             | Infiltrarse en una organización para obtener información. | Un amigo o aliado se pondrá en peligro o está implicado.                     |
| 4             | Investiga un complot o topo en la Compañía.               | Un grupo de monstruos ocupa una zona relacionada con el encargo.             |
| 5             | Recupera un artefacto.                                    | No se lo han contado todo.   |
| 6             | Reconoce el terreno antes de un avance militar.           | Alguien querrá convencerlos de cambiar de bando.                             |

## 4.2.4. Unidad

| Tirada (1 d6) | Encargo  | Giros  |
|---------------|--|--|
| 1             | Reconocer y explorar antes de una batalla.                               | Un campo aetherico impide el Transporte y Retorno.   |
| 2             | Asalto a una línea de suministros o posición estratégica de retaguardia. | Un poderoso enemigo está presente, probablemente al mando de tropas enemigas. Un líder tribal, un ascio, un tribunus o incluso un legatus. |
| 3             | Actuar como escoltas de un Mando en el campo de batalla.                 | Un grupo de bestias o monstruos supondrá un obstáculo... quizás para ambos bandos.   |
| 4             | Encabezar un asalto de infantería o de caballería.                       | Hay artillería magitek inesperada.   |
| 5             | Actuar como distracción antes de una batalla.                            | El clima o el terreno será un problema.  |
| 6             | Proteger la línea de suministros o una posición estratégica.             | Un Mando es un autentico incompetente.   |

## 5. Complicaciones

|         | ▣ [1-2]     | ■ [3-4]      | ⊕ [5-6]    |
|---------|-------------|--------------|------------|
| ▣ [1-2] | Franqueza   | Benevolencia | Caridad    |
| ■ [3-4] | Generosidad | Concordia    | Constancia |
| ⊕ [5-6] | Piedad      | Sinceridad   | Ingenio    |

## 5. Complicaciones

Si lo deseas puedes complicar o añadir profundidad a la situación con algún elemento de trama adicional a los directamente conectados al tipo de leve.

Igual que con los tipos de leves para obtener un resultado solo tienes que lanzar dos dados de seis, o dos dados fate, uno para las columnas y otro para las filas y cruzar el resultado. Puedes aprovechar estas tablas para generar ideas que cubran las complicaciones sugeridas en la dificultad de la misión.

## 5.1. Franqueza

Estas complicaciones tienen que ver con la honestidad o la falta de ella, pueden entorpecer la labor de los personajes con la leve o ser un telón de fondo en la zona, convirtiéndose a raíz de esto en una aventura propiamente dicha.

## 5.1. Franqueza

| Tirada [1 d6] | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Un intento de estafa.   |
| 2             | Un familiar no puede creer la verdad.                               |
| 3             | Un funcionario o gobernante corrupto.                               |
| 4             | Un guardia o autoridad (bien intencionado) cree que no son de fiar. |
| 5             | Un rumor muy sonado está corriendo por toda la zona o ciudad.       |
| 6             | Hay un gran secreto en la región.                                   |

## 5.2. Generosidad

Esta complicación está ligada a las riquezas y al dinero, y en su mayor parte están pensadas como añadido a la situación de donde transcurra la leve.

## 5.2. Generosidad

| Tirada [1 d6] | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Habrán problemas con el cobro.                                      |
| 2             | Un famoso ladrón ha mandado un aviso para dar un golpe.             |
| 3             | Un mercader está revolucionando el comercio con precios muy bajos.  |
| 4             | Un monopolio comercial está empobreciendo la región.                |
| 5             | Alguien está regalando dinero en las zonas más pobres de la región. |
| 6             | Una serie de robos azota el lugar.                                  |

## 5.3. Piedad

Ligada a la religiosidad, espiritualidad o incluso a lo mágico. Estas complicaciones funcionan muy bien para añadir profundidad al mundo que rodea a los personajes, añadiendo varias capas de problemas. De nuevo, pueden dar pie a posteriores aventuras de mucho calado.

## 5.3. Piedad

| Tirada [1 d6] | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Una nueva secta está surgiendo.                                       |
| 2             | Un sacerdote proclama la ira de los Doce sobre Eorzea.                |
| 3             | Alguien corre riesgo por herejía.                                     |
| 4             | Un elemento divino o sobrenatural se manifestará ante los personajes. |
| 5             | Hay un culto a un <i>primordial</i> .                                 |
| 6             | La magia está fallando en ocasiones.                                  |

## 5.4. Benevolencia

Relacionadas con acciones de buena voluntad hacia los demás, o intención de mejorar la propia sociedad. Aunque también con quienes se aprovechan de esto o las consecuencias de una benevolencia mal entendida.

### 5.4. Benevolencia

| Tirada (1 d6) | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Un grupo de refugiados llega pidiendo ayuda.  |
| 2             | Una persona o grupo está ayudando a los más desfavorecidos.   |
| 3             | Un magistrado está aplicando imaginativas condenas para reinsertar a los delincuentes de casos leves.       |
| 4             | La delincuencia está disparada, algunos creen que a causa de la laxa actuación de la guardia y magistrados. |
| 5             | Un "ángel de la muerte" actúa en la ciudad, o en los pueblos de la región.                                  |
| 6             | Alguien necesitado de ayuda urgente se cruzará en el camino de los personajes.                              |

## 5.5. Concordia

Estas leves hablan de pacificar, de pactos, consensos, de convivencia o de la alteración de todo esto. En su mayoría funcionan mejor como trasfondo para la historia, pero los que se refieren a individuos concretos pueden casar con los objetivos o contratantes de la leve en ocasiones.

### 5.5. Concordia

| Tirada (1 d6) | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Un movimiento popular aboga por hacer la paz con los garleanos.   |
| 2             | Una tribu de bestias se ha instalado en la zona, parecen pacíficos.   |
| 3             | Una manada de animales foráneos está alterando el ecosistema local.   |
| 4             | Una injusticia concreta ha agitado a la sociedad, comienzan revueltas.  |
| 5             | Un grupo de activistas está reivindicando derechos un colectivo oprimido (refugiados, homosexuales, especie en minoría, plebeyos en Ishgard...) |
| 6             | Un pilar de la comunidad se ha revelado como un criminal violento.  |

## 5.6. Sinceridad

Estas complicaciones similares a la franqueza se relacionan más con la confianza y lo personal, frecuentemente afectaran al desempeño de los personajes, o a su relación con sus conocidos o amigos.

### 5.6. Sinceridad

| Tirada (1 d6) | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Una persona está dando discursos contra el gobierno en la ciudad y alcanzando mucha popularidad.                  |
| 2             | Las condenas de un magistrado están creando polémica por a quien deja libre y a quien encarcela.                  |
| 3             | Un oficial de la guardia está ganándose muchos enemigos entre los nobles por aplicarles la ley con imparcialidad. |
| 4             | La veracidad de los personajes está puesta en duda.   |
| 5             | Alguien de su confianza no está siendo sincero con ellos.   |
| 6             | Identidad confundida.   |

## 5.7. Caridad

Estas complicaciones implican a gente muy desfavorecida o a aquellos preocupados por su bienestar o presencia en la zona. Como muchas otras, están más pensadas para ejercer de trasfondo de la leve.

### 5.7. Caridad

| Tirada (1 d6) | Complicación  |
|---------------|---|
| 1             | Un grupo trata de mejorar la situación de los más pobres.   |
| 2             | Alguien está robando a los ricos y repartiendo el dinero en los barrios bajos.                                  |
| 3             | La ciudad está imponiendo un impuesto de caridad a los aventureros, para las víctimas y veteranos de la guerra. |
| 4             | Un movimiento anti-refugiados (o mendigos, o una especie minoritaria) está cobrando popularidad.                |
| 5             | Un numeroso grupo de refugiados (del tipo apropiado) llega a la zona en busca de un lugar donde vivir.          |
| 6             | Alguien está maltratando mendigos.  |

### 5.8. Constancia

Presenta complicaciones relacionadas con la insistencia, voluntad, firmeza o la simple obstinación. Este tipo es fácilmente utilizable como un obstáculo directo frente a los personajes.

5.8. Constancia

| Tirada [1 d6] | Complicación   |
|---------------|--|
| 1             | Uno de los PNJs a tratar es tenaz, pero también obstinado y terco.   |
| 2             | Una pequeña villa se resiste a ser desalojada a pesar de la guerra, las malas condiciones de vida, pésimas cosechas u otro obstáculo importante. |
| 3             | Una persona se resiste a vender su propiedad, siendo acosada o amenazada.  |
| 4             | Un amigo o aliado confiesa algo que llevaba tiempo guardando para sí (desde un delito cometido en el pasado hasta su autentica sexualidad).      |
| 5             | Un enemigo es especialmente, valiente, tenaz o fiel a sus convicciones.  |
| 6             | Una facción tratará de reclutarles con tremenda insistencia.   |

### 5.9. Ingenio

Relacionadas con la creatividad, la artesanía, los recursos y la inventiva.

5.9. Ingenio

| Tirada [1 d6] | Complicación   |
|---------------|--|
| 1             | Un ingeniero magitek está intentando desertar de los garleanos.              |
| 2             | Un armador de barcos voladores está en paradero desconocido.                 |
| 3             | Un gremio de artesanos local está teniendo problemas con sus suministros.    |
| 4             | Un cargamento de cristales ha sido robado o ha desaparecido en el camino.    |
| 5             | Un importante herrero está en la región.                                     |
| 6             | Un alquimista afirma haber creado una formula capaz de hacer algo increíble. |

### 6. Determinar el fallo

Este paso depende por completo de como se haya elaborado la leve en base a los resultados pero es buena idea tener claros algunos puntos.

- ◇ **El cobro no se hace efectivo.** Obvio pero necesario de mencionar.
- ◇ **Vigencia de la leve.** En muchos casos fracasar una leve significa que esta deja de estar disponible, pero quizás en algún caso esto no sea así.
- ◇ **Consecuencias.** Fallar alguna leve casi siempre trae consecuencias. Si no has demostrado la inocencia de alguien será encarcelado, si no derrotas a los monstruos que están asolando la zona alguna aldea podría ser abandonada o peor aún, sus gentes asesinadas... si no detienes un plan de los garleanos podría significar mucho sufrimiento para Eorzea o incluso sentar las bases de una nueva invasión.
- ◇ **Reputación.** Los resultados, sobre todo si los personajes han sido claramente responsables, podría suponerles mala reputación como aventureros y que la Cofradía reconidere la dificultad de las leves que ofrece al grupo.

### 7. Generar una aventura fractal

Las aventuras fractales son un mecanismo de simplificar los datos y la información que gestiona el director de juego. Las leves, por su sencillez, son ideales para transformarlas en una aventura fractal y eliminar la necesidad de preparar PNJs y enemigos, y comenzar a jugarlas con muy poca preparación.

Al final del documento dispones de las reglas para crear este tipo de aventuras.

#### Aventuras fractales

Estas reglas fueron originalmente escritas por Ryan M. Danks y puedes verlas en su web [Ryanmdanks.com](http://Ryanmdanks.com)

En concreto en las siguientes entradas:

*Fate Core: Adventure fractal*

*Fate Core: Adventure fractal part 2*

*Fate Core: Adventure fractal part 3*

### Recompensas

Si estas usando las reglas de Recursos básicas una leve exitosa otorgará un bonificador temporal a la habilidad de los personajes según la dificultad de la leve. Comprueba la columna de Equipamiento, el bono es igual a las decenas de la dificultad correspondiente. En el DLC "La Armería" se ofrece un sistema alternativo de Recursos que incluirá un sistema de recompensas específico para las leves.

## Aventuras fractales

Este sistema permite otorgar a las aventuras unas puntuaciones y aspectos de forma similar a como se hace con los personajes jugadores y no jugadores. De esta forma, la aventura se desglosa en escenas con unos aspectos y unas casillas de estrés.

En lugar de diseñar multitud de enemigos y obstáculos, cada escena tiene unas habilidades que representan de forma simplificada todos los adversarios o dificultades que los personajes puedan encontrar durante su transcurso.

## Características de la aventura

Las aventuras dispones de algunos aspectos, además esta se divide en escenas y cada una de ellas dispone de una serie de aspectos y puntuación de habilidades propia.

## Objetivo y Amenaza

La aventura dispones de un objetivo o meta principal, representa el fin último de los personajes, así como una amenaza que pende sobre ellos durante la aventura o si fracasan, o la ignoran. Puedes definir algún efecto mecánico especial relacionado con esta amenaza que haga a los personajes sentir la presión sobre ellos.

## Aspectos de las escenas

Cada escena debería disponer de al menos dos aspectos. Uno para el ambiente o entorno, y otro para el obstáculo que los PJs van a encontrarse. Nada impide añadir más si es apropiado, pero esto sería el mínimo.

¿Crees que no habrá obstáculos en tu escena? Entonces eso ni siquiera es una escena, los PJs deberían estar haciendo algo, incluso buscar algo de información o comprobar una antigua escena del crimen deberían tener un obstáculo a superar, como un *arma oculta* que encontrar o una *pista falsa* que desvelar.

## Habilidades de la aventura

Todas las aventuras y sus escenas emplean tan solo cuatro habilidades que resumen las distintas cosas que pueden suceder:

- ◇ **Combate.** Se utiliza para PNJs atacando o defendiendo y creando ventajas con maniobras de combate.
- ◇ **Exploración.** Puede ser una dificultad fija o una oposición para cuando los PJs traten de interactuar o cruzar a través del entorno, ya venga de un PNJ o de un obstáculo. Asimismo también se emplea para encontrar pistas o detalles, mantener algo oculto y la iniciativa.
- ◇ **Interacción.** Se emplea para todo tipo de interacción social, ya sea tratar con contactos, persuadir, mentir, provocar, usar recursos, etc.
- ◇ **Erudición.** Determina la dificultad de obtener informaciones relevantes relacionadas con la aventura, así como cualquier tirada de Erudición de los PNJs con dicha habilidad.

Las puntuaciones en estas habilidades disponen de tres grados de dificultad:

- ◇ **Moderada.** Igual a la habilidad más alta de los Personajes Jugadores.
- ◇ **Difícil.** Dificultad Moderada +2
- ◇ **Fácil.** Dificultad Moderada -2

Por norma, cada aventura tiene dos habilidades moderadas, una difícil y una fácil.

Reparte estas habilidades de forma que coincidan con los aspectos y el tipo de aventura que tenías en mente. Si la historia está muy centrada en el combate y la interacción social sera escasa haz que Combate tenga una dificultad Difícil y que Interacción sea Fácil, dejando la Exploración y la Erudición como Moderadas.

## Marcadores

La aventura dispones de un solo marcador de estrés. Este se emplea para cualquier tipo de conflicto o daño que pueda recibir alguno de sus componentes, ya sea físico, mental, social... según sea apropiado a la escena.

Comienzas con 3 casillas de estrés y las tres consecuencias habituales (leve, moderada y grave). Para determinar las casillas adicionales de estrés emplea el número de jugadores como "habilidad". Si te parecen pocas casillas puedes añadir una más a la base para comenzar con 4.

Estas casillas de estrés funcionan igual que la de los PJs.

Cuando la aventura se quede sin estrés el DJ puede mantener la escena en marcha empleando sus consecuencias. El estrés sufrido se recupera al acabar la escena, como es habitual, y las consecuencias no necesitan tirada alguna, solo el tiempo apropiado.

Las consecuencias graves permanecerán el resto de la aventura, pero por supuesto no duran de una aventura a la siguiente. Así que si estás alcanzando el final de la historia no deberías dudar en utilizarla si aún no lo has hecho. Esto hará que el clímax de la historia sea más largo e intenso, lo cual, debería estar bien, es el momento de que la tensión alcance su punto álgido.

### PNJs y proezas

En lugar de tener un montón de estadísticas y estrés para un montón de PNJs simplemente anota el nombre de los PNJs relevantes, uno o dos aspectos (que pueden ser incluso de la propia escena) y alguna proeza que haga destacar al PNJ mecánicamente. No emplean sus propias habilidades sino que usan las de la aventura. Si un PNJ no encaja con las habilidades básicas de la aventura (un erudito en una aventura especialmente violenta) simplemente emplea una proeza para ajustar estos valores.

