





HEROES

JMPR

KAMAPON

FATE



HÉROES

EL JUEGO DE ROL

HÉROES

EL JUEGO DE ROL

Escritura, edición y organización: José Manuel Palacios Rodrigo

Traducción: Julio Alberto Bermejo Piquero y José Manuel Palacios Rodrigo.

Material Original: José Manuel Palacios Rodrigo

Ilustraciones Interiores: Helena Bermejo Piquero

Portada: Helena Bermejo Piquero

Maquetación: José Manuel Palacios Rodrigo

Agradecimientos: Ismael de Felipe, Albert Ruiz “Athal Bert,” Juan Lucha, José Alarico “Jan” Cantor, Daniel “Bester” Pérez Castellanos, Antonio Álvarez, Alejandra “Argéntea” González.

ISBN: 978-84-615-8779-7

1ª Edición, Mayo de 2012.

FATE

Héroes utiliza en sus reglas el aclamado sistema **FATE** de Fred Hicks y Rob Donoghue. **FATE** es el acrónimo de *Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment* (Aventuras Fantásticas de Entretenimiento en un Tablero) y se trata de un sistema de juego muy descriptivo y altamente personalizable diseñado para jugar casi cualquier tipo de escenario. Puedes encontrar mucha más información sobre **FATE** en la web <http://www.faterpg.com>.

Héroes utiliza una licencia **OGL** que puedes consultar al final de este manual.

Puedes encontrar más información y material para **Héroes** en...



<http://outcastedproject.blogspot.com>

ÍNDICE

I - El Mundo de Héroes	5
II - Lo básico	14
III - Haciendo Cosas	23
IV - Creación de Personajes	50
V - Razas de Fantasía	74
VI - Habilidades y Proezas	81
VII - Aspectos	106
VIII - Equipo	116
IX - Magia	127
X - Proezas y Habilidades Especiales	140
XI – Tesoro	146
XII – Objetos Especiales	152
XIII - Mejora del Personaje	168
XIV - Extras	171
XV - Organizaciones	178
XVI - Criaturas	208
XVII- Bestiario	216
XVIII - La Labor del Narrador	253
Fuentes de Inspiración	265
Hojas de Personaje	266
Licencia	270

DETENTE, LECTOR

El libro que tienes en tus manos es la llave a un universo de aventuras donde el único límite es tu imaginación. Avisado quedas.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Podríamos describir en una frase los juegos de rol como juegos en los que los participantes actúan como los personajes de una aventura ficticia. En un juego de rol no hay ganadores o perdedores y el objetivo es simplemente pasarlo bien y contar una historia. Verás que esto tiene tanto de teatro como de historia colaborativa. Uno de los jugadores hará el papel del Narrador y el resto interpretará a los personajes. El Narrador es el árbitro del juego y también la persona que introduce el escenario, contando a los jugadores lo que perciben, narrando las escenas, interpretando a los personajes que pueblan el escenario y describiendo el resultado de las acciones que intenten los personajes que interpretan los demás jugadores con la ayuda de las reglas. El resto de jugadores, como ya hemos dicho, interpretan a los personajes, en este juego héroes de fantasía, poderosos magos, caballeros o pícaros en busca de aventuras. Los jugadores interpretan las descripciones del Narrador y describen las acciones que tratan de hacer sus personajes en ese entorno, interactuando con el escenario y los personajes que lo habitan a través de la figura del Narrador. Con esta sencilla descripción es posible que ahora mismo te sientas un poco perdido, pero irás viendo lo sencillo que es jugar a medida que vayas leyendo. Los juegos de rol son un ejercicio puro de imaginación y comunicación que pueden transportarte a aventuras maravillosas.

LA PRINCIPAL REGLA, LA QUE NUNCA DEBES OLVIDAR..

La primera y principal regla es... ¡Esto es un juego! Y se participa en un juego para divertirse. No hay que tomarse en serio las cosas que suceden durante el juego, ni hay que enfadarse porque las cosas no le vayan bien a nuestro personaje, ni por las reglas del juego. Si alguna regla os estorba para divertirlos... ¡Cambiadla!



I- EL MUNDO DE HÉROES

Hubo un tiempo en que el destino de los hombres se escribía en sangre con la punta de una espada. Un tiempo en que el honor era más valioso que el oro y el valor la virtud más apreciada. Un tiempo de dragones, de hechiceros, caballeros y reyes. Un tiempo de grandes gestas y leyendas perdido en las brumas de la memoria... Un tiempo de héroes.

SANDBOX

Héroes es un juego presentado en formato Sandbox. Esto quiere decir que las reglas y descripciones de la ambientación son herramientas con las que el Narrador puede jugar para diseñar el escenario de campaña. Pero no te preocupes que no te vamos a obligar a empezar de cero, a continuación presentamos unas guías sobre cómo podría ser el mundo de Héroes. Recuerda, nada de esto está grabado en piedra. En tu escenario de campaña las cosas pueden ser tal y como se describen a continuación o muy diferentes, la elección es tuya.

AVAR

Avar es un pequeño planeta muy similar a nuestra Tierra. Cubierto en un 50% por océanos, presenta varios continentes de gran tamaño. Avar es el segundo planeta de su sistema, en una órbita ligeramente elíptica de 360 días. Avar tiene una rotación similar a la terrestre con una duración de 24 horas sobre un eje levemente inclinado. El resultado es un planeta con 4 estaciones anuales de unos 3 meses de duración: invierno, primavera, verano y otoño. Estas estaciones suelen ser bastante regulares. Por supuesto, el clima está también sujeto a otros factores, como la altura o la proximidad del mar. Podemos encontrar muchos y variados paisajes en zonas donde la climatología es más constante: Nieves perpetuas cerca de los polos o en las grandes cadenas montañosas, zonas desérticas cerca del ecuador y frondosas selvas en los trópicos. Avar tiene 2 lunas, Subar y Lothar. Subar rota cada 28 días alrededor de Avar, mientras que Lothar tiene una rotación de 64 días.

Historia

Nadie sabe realmente la edad del mundo, ni el origen de las razas que lo habitan. La historia escrita es algo relativamente reciente. Los historiadores tan sólo mantienen conjeturas sobre épocas pasadas, basadas en los restos que salpican el paisaje; ruinas de antiguos imperios desaparecidos y de olvidadas civilizaciones. Diversas religiones tratan de explicar el origen del mundo y se han dado luchas teológicas. A día de hoy perviven muchas interpretaciones.

Las Razas de Avar

Aparte de los humanos, decenas de razas inteligentes pueblan el mundo. Las llamadas razas primigenias son las siguientes:

- Humanos, los más numerosos. Los humanos son una raza muy extendida, perseverantes y ambiciosos, suponen la norma en Avar. Las tradiciones mágicas los asocian con el elemento Agua.
- Elfos, una raza faébrica, longeva y hermosa que gusta de los espacios naturales. Las tradiciones mágicas los asocian con el elemento Madera.
- Enanos, una raza pequeña y robusta a la que gusta vivir en minas y cuevas. Las tradiciones mágicas los asocian con el elemento Tierra.
- Felians, una raza de felinos humanoides, ágil y resistente. Los felian son independientes, orgullosos, y gustan de los lugares solitarios. La tradición mágica antigua los asocia al elemento Aire.
- Dragones, gigantescos reptiles alados capaces de exhalar fuego. De los grandes dragones quedan muy pocos y llevan vidas solitarias alejados de la civilización. Los dragones se asocian, según las tradiciones mágicas antiguas, al elemento Fuego.

Muchas otras razas inteligentes pueblan el mundo, trasgos, orcos, kobolds o gigantes, aunque su influencia en la historia ha sido siempre menor.

Política y sociedad

El sistema político predominante es el feudal, un feudalismo que ensalza al monarca como elegido por la divina providencia para gobernar y dictar las leyes. La persona del monarca se sigue considerando sacrosanta y sobre él recaen todos los poderes del estado. Sin embargo, este poder se ve mermado por la nobleza, muchas veces con más riqueza o un mejor ejército que el propio monarca y con la que el rey tiene que lidiar para no soliviantarla. Las diferencias en cuanto a las leyes entre unas tierras y otras dentro del mismo reino son enormes muchas veces, debido a fueros y prebendas especiales a los nobles que las gobiernan. En el otro lado de la balanza se encuentra el clero, encargado de transmitir la voluntad divina a los monarcas y soporte ideológico de su poder. El clero es en realidad un segundo estamento nobiliario que también posee tierras, ejércitos, fueros y prebendas especiales. Por último tenemos al pueblo que trabaja la tierra, crea la riqueza y la entrega a través de los impuestos a los nobles y al clero a cambio de protección y guía espiritual. La vida es dura en Avar.

Algunos pueblos, los llamados bárbaros o poco civilizados, viven según otras costumbres. Muchos de ellos aún se basan en sistemas tribales o clanes familiares. En las tribus gobierna el jefe de la tribu, cargo que no tiene por que ser hereditario y que muchas veces se gana por méritos. Normalmente comparte su poder con un Shaman o brujo, que interpreta la providencia divina y modera las decisiones del jefe. Muchas tribus tienen además un consejo, formado normalmente por los cabezas de familia más influyentes (ya sea por riqueza o fuerza militar). Los clanes tienen normalmente un gran jefe que coordina las diferentes y complicadas relaciones entre diversas familias. Son los cabecillas de estas familias (normalmente sus miembros mayores), los que las representan en una suerte de asamblea que toma las decisiones. Suelen ser sociedades atomizadas, con una fuerte identidad individual y un férreo sentido de lealtad hacia la misma.

La mayor parte de la gente vive en pequeños pueblos, las ciudades aún son escasas y normalmente se han formado alrededor de un castillo o monasterio fortificado. Estas pequeñas ciudades tienen multitud de barrios dedicados a la artesanía y otras artes. Normalmente cuentan con hornos y molinos comunitarios controlados por la nobleza. De este modo se intenta evitar que un horno incontrolado pueda provocar un incendio que acabe con la ciudad. Aunque muchas ciudades antiguas tienen sistemas de alcantarillado, otras no y la limpieza se hace con cerdos o cabras que devoran la basura. Estas ciudades suelen ser muy anti higiénicas y poco saludables.

Tecnología

La tecnología de Avar se encuentra en el periodo que en nuestra historia llamamos Baja Edad Media. La agricultura y la ganadería son la principal fuente de recursos, no existiendo industria desarrollada ni una clase burguesa. En el campo los últimos avances son las acequias, el regadío

y sobre todo, los molinos. El grano se muele en molinos de viento y en los nuevos molinos hidráulicos que se han comenzado a extender recientemente. Con ellos han nacido nuevas profesiones, expertos en ruedas dentadas y levas, los primeros mecánicos especializados. La ropa se confecciona artesanalmente en telares manuales, siendo la rueda de hilar un reciente avance. Los trabajadores del cuero crean calzado y complementos de manera artesanal y muchas veces a medida. Sólo en las grandes ciudades hay un nuevo y floreciente comercio, mientras que en el campo los artesanos trabajan por encargo, cambiando sus productos manufacturados por otros bienes de consumo.

La medicina entiende de la mayoría de las enfermedades comunes, empleando remedios de hierbas y teniendo una cierta higiene. Los galenos han dejado sus sangrías para convertirse en médicos que de verdad tratan de estudiar los síntomas y curarlos. El uso de la magia curativa complementa la sanidad de manera que la esperanza de vida es alta.

En lo militar, la tecnología del acero ha permitido la creación de espadas más fuertes y armaduras más ligeras como las cotas de malla, que se están imponiendo sobre otras armaduras. Las armaduras completas son aún muy pesadas y demasiado caras de fabricar, por lo que pocos las usan. Los escudos cada vez son de mejores materiales y muchos los adornan con los colores de su familia o blasones identificativos para que el enemigo sepa con quién se enfrenta. Las mazas, picas, alabardas y hachas son armas comunes en cuerpo a cuerpo. Entre las armas a distancia destacan los arcos largos élficos y los arcos recurvados creados por los felians para aprovechar mejor sus aptitudes. Las armas de asedio siguen siendo las catapultas y las balistas.

La tecnología naval está bastante atrasada y la mayor parte de los barcos siguen siendo pequeños, preparados para trayectos cortos bordeando las costas. Muchos barcos aún usan remeros para compensar la ausencia de viento. Las naves pequeñas más usadas son las cocas y las dornas. Los barcos de guerra de las sociedades más civilizadas son las galeras, mientras que las tribus y clanes se decantan por los maniobrables drakkars.

Las sillas de montar han comenzado a incorporar estribos, lo que ha mejorado mucho la capacidad de monta de la caballería. Del desierto, los comerciantes han traído la técnica del vidrio que se ha empleado sobre todo en castillos, palacios y templos. El papel empieza a sustituir al pergamino y el lienzo, aunque los libros se siguen copiando a mano. Los inventores enanos han descubierto la manera de medir el tiempo con precisión y aparecen los primeros relojes de pesas y péndulos, aún instrumentos mecánicos enormes que sólo los templos o castillos más ricos se pueden permitir. Los elfos han contribuido con el astrolabio, que permite saber la posición basándose en las estrellas y la hora.

Religión

La religión más extendida es la Iglesia de la Madre, que venera a una deidad benigna personificación de la creación. También puede ser una madre severa, incluso luchar con fiereza para defender a sus hijos. La Iglesia proporciona soporte ideológico a la monarquía, a la vez que

protege el espíritu y el alma de los fieles. La iglesia es la guardiana del conocimiento, siendo los mayores copistas de libros y poseyendo la mayor parte de las bibliotecas. Los pueblos menos civilizados siguen conservando viejas prácticas animistas.

La vida diaria

En el campo, los campesinos trabajan casi de sol a sol en sus granjas. Se levantan antes de que amanezca para alimentar al ganado y tras un desayuno copioso se marchan a arar, sembrar, limpiar de mala hierba o recolectar. Es un trabajo duro y sacrificado. A medio día se hace una pausa larga para comer, en invierno suele ser una comida caliente traída de la casa, mientras que en verano se disfruta de verduras frescas y embutido. Después se trabaja hasta que empieza a oscurecer. Al caer el sol se regresa a casa, se cena y si sobra tiempo se dedica al ocio. No todos los días se invierten en el campo, otros días en la matanza, curtiendo pieles, confeccionando calzado, arreglando una cerca, etc. Siempre hay trabajo que hacer en el campo. Los campesinos suelen descansar al menos un día a la semana, que dedican a bajar al pueblo, asistir a los ritos de la iglesia, comerciar, charlar, intercambiar rumores, buscar pareja y socializar.

En la ciudad los pequeños comerciantes emplean su tiempo en abastecerse de mercancías, adecentar sus comercios y cuadrar sus cuentas. Los artesanos en conseguir materia prima, negociar con los comerciantes o atender a sus clientes. Sólo los burgueses adinerados parecen poder disfrutar de tiempo libre. Muchos de estos burgueses buscan alianzas con nobles desposeídos para, por medio del matrimonio, acceder a una casta superior.

Los nobles sin embargo pasan las horas aprendiendo a guerrear, montar a caballo o disparar con arco. También aprenden a liderar y administrar sus tierras y, si tienen suerte, se les da una educación formal que incluye lenguas, historia y arte. Muchos se decantan por una vida mucho más política que marcial y pasan el día conspirando, normalmente para mejorar el patrimonio familiar. La vida del noble no siempre es tan fácil. Los hijos segundones acaban formando parte de las órdenes de caballería, luchando a diario para mantener la paz en sus dominios. Otros son nobles empobrecidos con títulos pero sin tierras, que tienen que aprender a valerse por sí mismos y nadar contra corriente en una sociedad nobiliaria que los considera parias.

Los eclesiásticos de rango bajo y origen humilde trabajan los bienes de la iglesia, pero se les proporciona una educación y cuidados que los campesinos normalmente no tienen, mientras que los clérigos de buena posición viven vidas mucho más lujosas, al nivel de las de los nobles. Su educación es de las más exquisitas, y tienen grandes conocimientos. Otros clérigos más militantes ingresan en órdenes de caballería o se convierten en exorcistas o misioneros, poniendo en peligro sus vidas para socorrer a su prójimo.

El papel de la mujer

Aunque Avar es un mundo muy similar a la Europa medieval, no existe discriminación por sexo y hombres y mujeres ocupan indistintamente puestos de importancia o acceden a ocupaciones o estamentos. Las mujeres pueden, por ejemplo, ser caballeros, nobles o clérigos de alta posición.

Las ventajas de la nobleza y clero

La nobleza, el estamento privilegiado, está normalmente exento de pagar impuestos, del trabajo manual y sólo pueden ser juzgado por sus iguales. Del mismo modo, en sus tierras, un noble tiene derecho de vida y muerte sobre sus vasallos, de los que en teoría es responsable. En la práctica pocos son los nobles que se acuerdan de sus vasallos sólo para cobrar impuestos, mientras viven completamente alejados de la realidad social de la gente de a pie.

El poder de los nobles se encuentra también coartado por la iglesia, que modera e incluso veta algunas políticas de los nobles. En la práctica, la alta jerarquía eclesiástica es como un segundo estamento nobiliario que si bien no goza de poder directo, sí que mueve muchas veces los hilos en la sombra. Los clérigos pueden acogerse a su propia jurisdicción, para ser juzgados por un tribunal canónico y, al igual que los nobles, no pagan impuestos.

Las órdenes de caballería

Las órdenes de caballería son sociedades de guerreros dedicadas a promover la paz, la justicia y los más altos ideales de honor. Existen tanto órdenes religiosas que extienden y defienden la fe, como órdenes seculares al servicio de un rey, o más raramente, órdenes independientes al servicio de una causa o ideal.

Aunque por desgracia muchas de ellas se han convertido en sociedades cerradas donde los hijos de los nobles y poderosos pueden hacerse un hueco comprando con dinero su posición, otras se han mantenido fieles a sus principios y sólo admiten en sus filas a aquellos capaces de demostrar su valía. Muchas de las órdenes de caballería acaban convertidas en títeres del poder, pero otras consiguen permanecer independientes, luchando por promover siempre sus ideales.

De la Política y la Ley

La política se hace en los salones de los nobles dueños de los territorios. Se trata de políticas forales y descentralizadas donde la palabra del señor es la ley y las decisiones se mantienen con la fuerza de las armas. El vasallaje, las promesas y las alianzas por medio del matrimonio o los rehenes son comunes. La guardia o los soldados de los nobles son los encargados del mantenimiento de la paz. En muchas zonas los aldeanos nombran un alguacil o juez de paz para que resuelva las disputas antes de ir a instancias más altas. Instancias que, ocupadas en sus propias intrigas, tienen poco tiempo para debatir de cuestiones mundanas. De este modo la mayor parte de la gente busca justicia por sus propios medios. Espadas de alquiler y

guardaespaldas son contratados con frecuencia para hacer frente a los bandidos, librarse de alguna criatura peligrosa o saldar alguna deuda.

¿Qué idioma se habla en...?

Avar es un mundo amplio poblado por muchas y diferentes culturas, con diferentes lenguas. Aquí están algunas de ellas. Siéntete libre de añadir las que consideres oportunas o modificar (o directamente ignorar) las existentes.

- **Lengua Comercial:** Se habla en casi todo Avar, se trata de un conglomerado de expresiones y gestos muy simple, nacido en las caravanas de comercio y extendido a la población general con el tiempo. No posee un alfabeto propio, en principio los números se extrajeron del Savano, y posteriormente se comenzó a utilizar fonéticamente el alfabeto del Antiguo Hyrkanio.
- **Antiguo Hyrkanio:** Lengua usada por la Iglesia de La Gran Madre como idioma común allá donde se encuentre. De difícil aprendizaje, posee un alfabeto propio que se utiliza por el vulgo en otras lenguas. Se considera una lengua culta.
- **Savano:** Lengua utilizada por las tribus del desierto, posee un alfabeto muy simple en forma de silabario. Sus símbolos matemáticos se consideran el estándar universal.
- **Hotghar:** Lengua utilizada por gran parte de las tribus bárbaras nórdicas. Posee una escritura rúnica antigua muy simple, en forma de ideogramas.
- **Assedth:** También conocida como "Alto Élfico", una lengua difícil de hablar debido a la gran cantidad de matices y entonaciones que tiene. Posee una escritura curvilínea bastante difícil de aprender. Se considera una lengua culta.
- **Ummebar:** Lengua de los enanos, un idioma rotundo caracterizado por su sencillez y falta de doblesces. "Un enano siempre dice lo que quiere decir". Posee un alfabeto rúnico elaborado.
- **Siahau:** Lengua felian, una cacofonía de gruñidos, bufidos y maullidos para oídos no entrenados. Se trata de un idioma sencillo que, no teniendo alfabeto propio, utiliza el Antiguo Hyrkanio en forma fonética.
- **Aetheropitheia:** Nombre corto que recibe la impronunciable (al menos por seres humanoides) lengua de los dragones. Se trata de una lengua extremadamente compleja llena de semitonos y subtonos en los que se pueden enviar varios mensajes a la vez. Existe una "versión simplificada" adaptada a gargantas humanoides. No posee una forma escrita.

La Iglesia de la Gran Madre

Libro sagrado: Pergaminos Kumerikos.

Símbolo: Un árbol floreciendo sobre fondo dorado.

Creencias y doctrina: La Gran Madre es la Creadora del mundo, la que da vida. Su voluntad es que la creación y el orden prevalezcan, para eso la iglesia debe tener poder para influir en la sociedad. Los monarcas deben ejercer el poder amparados y basándose en los dictados de la iglesia. La magia es un don que debería estar al servicio de la Madre. Los conjuros que causen daños, aten a los espíritus o perturben a los muertos deben ser prohibidos y los practicantes perseguidos. El perjurio, la soberbia y la avaricia son los peores pecados pues conducen a los demás vicios y hacen que el hombre sea un esclavo de los mismos. El conocimiento debe preservarse. El conocimiento puede ser peligroso en las manos equivocadas.

Las almas de los fallecidos viajan hasta el corazón del Gran Árbol, una entidad espiritual que es en sí misma un mundo. Aquellas almas torturadas que no "pasan" pueden quedar atrapadas en Avar como fantasmas o espectros. Muchos quieren dañar a los vivos, hay que detenerlos. Los malvados, los corruptos y los pecadores viajan al Tártaro, un infierno frío y oscuro donde sufren condenación eterna. Su odio les da poder. Algunos hechiceros tratan de contactar con ellos para conseguir ese poder por medio de la nigromancia. Estos hechiceros deben ser detenidos y ajusticiados.

La Iglesia de la Madre tiene varias órdenes, algunas de ellas, como la Ortodoxa, mucho más beligerantes, tienen caballeros a su servicio para proteger los asentamientos de la fe y promover la doctrina. Otras, como la Laetana (creada por la elfa Laedia) pregona el pacifismo y la curación. Los Daetanos (del sacerdote Daeno), son una orden rural que tratan de cuidar la naturaleza y ser uno con ella.

En la cima de su jerarquía se encuentra el Sumo Patriarca, que es aquel a quien la diosa habla a través de profecías y sueños. Bajo él están los Sumos Sacerdotes, que son 12. Estos están inmediatamente por encima de la Curia, formada por los máximos responsables de cada una de las demarcaciones o regiones de la Iglesia. Bajo la Curia están los Piores, que mandan en un monasterio. Casi abajo en la cadena, los sacerdotes y sacerdotisas, y por último los novicios (que no han hecho sus votos).

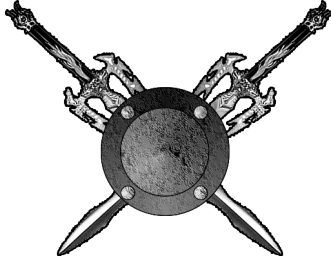
Al principio no había nada. Una eterna e infinita oscuridad. En este vacío informe surgió un pensamiento espontáneo y puro: "Existo". Este pensamiento, esta idea, dio forma a la Gran Madre, una entidad celestial y universal. De su propia esencia nació una semilla de vida, formada del elemento primordial Madera. Quiso la madre que su semilla creciera, pero no tenía donde plantarla. De la esencia del elemento Tierra creó un planeta, donde pudiera plantar su retoño. Pero no consiguió que creciese. Tomó entonces el elemento aire e hizo el cielo y todo lo que contiene para cubrir como una bóveda el mundo que había creado y protegerlo así del vacío. Pero la semilla tampoco germinó. Tomó entonces el elemento Fuego y creó el Sol para que su luz diese su calor al mundo. Pero aun así no germinó. Lloró entonces la madre de pena por su semilla. Y sus lágrimas, el elemento Agua, crearon los ríos y los mares. De la combinación con el resto de elementos brotó la vida. Y el árbol de la vida, el sagrado Hyrular, creció hasta alcanzar el firmamento. Y la Gran Madre fue feliz. Surgió la vida en el mundo que había creado: dragones, elfos, hombres, enanos y felians, para compartirlo en paz y armonía. Y así fue.

El árbol Hyrular creció y creció hasta que sus ramas alcanzaron la bóveda celestial y amenazaron con romperla. Y por primera vez la Gran Madre tuvo un pensamiento negativo al pensar en recortar las ramas y eliminar parte de lo que había creado. Este pensamiento espontáneo se fortaleció, cobró forma y finalmente se escindió de la Gran Madre dando lugar a su gemela, Entropía, la devoradora de mundos, que ansía el fin de todas las cosas.

Del útero de Entropía no nació una semilla, su retoño fue una criatura oscura, un terrible demonio, el Enemigo, el Innombrable, Geist, el príncipe de las tinieblas, que fue enviado a la Creación para erradicarla, destruirla y volver al informe vacío primigenio. El príncipe de las tinieblas introdujo la traición, el miedo, la mentira y el odio en el mundo. Y por primera vez en Avar, hubo guerra, asesinato y odio. Los hermanos se alzaron contra los hermanos, se rompieron los pactos y alianzas, cayeron las ciudades y el mal reinó en el mundo. Geist extrajo de su alma impía su esencia y con ella creó todo tipo de criaturas malignas para que sembraran el caos y la destrucción. Muchas criaturas entregaron su alma al príncipe de las tinieblas a cambio de poder y riqueza. Geist se regocijó de ello y las ligó a su voluntad.

Para defender la Creación la Madre arrancó parte de su alma y la entregó a las criaturas que poblaban Avar. Les dio la magia y les devolvió la esperanza. Y así consiguieron expulsar al Príncipe de las Tinieblas y encerrarlo en el Tártaro, el infierno que él mismo había creado con las almas corruptas que se le habían unido. Humillado pero no vencido, Geist comenzó a mover sus fichas en secreto, aguardando el día en que será liberado para acabar lo que ha empezado y precipitar el fin de todas las cosas.

Extracto de los pergaminos Kumérikos, autor desconocido.



II - LO BÁSICO

A lo largo de este capítulo vamos a definir algunos términos que encontrarás a lo largo del texto y explicaremos las mecánicas más comunes.

LA ESCALA

La mayor parte de las cosas en este sistema están clasificadas según la siguiente escala (Cuando hablemos de "La Escala" en adelante, nos referimos a ésta):

- +8 : Legendario
- +7 : Épico
- +6 : Fantástico
- +5 : Soberbio
- +4 : Genial
- +3 : Bueno
- +2 : Aceptable
- +1 : Regular
- 0 : Mediocre
- 1 : Pobre
- 2 : Terrible
- 3 : Abismal

Normalmente, se usan estos adjetivos para describir las cosas: alguien puede tener Atletismo Bueno o Pobre en Puños. Los adjetivos y sus correspondientes números son intercambiables, así que si un jugador o Narrador se siente más cómodo con la escala numérica, es lo mismo decir Atletismo: +3 o Puños: -1. Lo mejor suele ser usar ambos, así: Atletismo: Bueno (+3) o Puños: Pobre (-1). En esta escala, Regular representa el nivel de capacidad de

alguien para hacer algo de forma usual, y posiblemente a nivel profesional, pero sin llegar a ser excepcional.

EL REPARTO

En Héroes hay diversos papeles que conviene aclarar.

Los Jugadores

Los participantes en el juego que interpretan a los protagonistas de la historia. Los jugadores viven aventuras a través de sus Personajes.

- **Personaje (Personaje Jugador):** También llamado a veces PJ, es el personaje ficticio que interpreta un jugador. Los jugadores le dicen al Narrador qué es lo que intenta hacer su personaje en cada momento, e interpretan las reacciones de su personaje a los diferentes sucesos que el Narrador les plantea. Los personajes están descritos con una serie de adjetivos y puntuaciones que nos indican quién es, cómo es y qué sabe hacer.

El Narrador

Es la persona que cuenta la historia, el argumento, trasfondo y decorado. También juega e interpreta a los extras y enemigos, hace de árbitro y conoce las reglas. El Narrador interpreta a los **Extras**, también llamados Personajes No Jugadores o PNJ (aquellos secundarios que aparecen en la historia). Existen diferentes tipos de Extras:

- **Secuaces:** Estos Extras son los figurantes de las historias que no tienen demasiada importancia o trascendencia. Pueden ser las hordas de enemigos sin rostro que caen derrotadas en una batalla, los guardias, gente de la taberna, etc. No tienen relevancia para la historia y a menudo se los describe por lo que saben hacer mejor.
- **Compañeros:** Un tipo de Extra que ayuda al personaje o le acompaña en sus aventuras. Tiene bastante más detalle que el extra habitual pero sin llegar a estar descrito como un Personaje Principal.
- **Personaje Principal:** Se trata de un Extra controlado por el Narrador pero que es importante para la historia. Puede ser el villano, un poderoso aliado o su némesis. Están descritos al mismo nivel de detalle que los personajes de los jugadores.

COSAS QUE DEBES TENER

Necesitarás algunas cosas, junto a estas reglas, para poder jugar. Aquí está la lista de objetos obligatorios, así como algunos recomendados.

- Cuatro Dados Fudge para cada jugador y el Narrador. Si no tienes dados Fudge consulta a tu vendedor local, alguna tienda en la red, o sencillamente sustitúyelos por dados normales de seis caras.
- Algunas copias de las hojas de personajes, o al menos papel en blanco para registrar a los personajes.
- Material de escritura, lápices y gomas mejor, porque querrás hacer cambios en los personajes.
- Amigos. (Para llevar a cabo el juego, el número ideal de jugadores está entre dos y seis. Para crear personajes, cuantos más mejor. Cuanta más gente haya con personajes hechos, más fácil será juntaros para jugar cuando te apetezca).

Encontrarás útil:

- Un juego de fichas de póquer, cuentas o chinos... (para usar como puntos FATE).
- Fichas para tomar y pasar notas sobre los lances del juego.
- Aperitivos y refrescos.

TIRANDO LOS DADOS

Cuando un jugador tire los dados, lanzará cuatro dados Fudge (en adelante, 4dF o simplemente 4d) para obtener un resultado entre -4 y +4. En el momento de leer la tirada, un + equivale a +1, un - equivale a -1, y un 0 es un 0.

El total obtenido se añade entonces a la habilidad apropiada para tener un resultado. A este resultado se le llama Esfuerzo o Resultado.

Si no tienes dados FUDGE, puedes tirar cuatro dados de 6 caras de los de toda la vida, como los que puedes encontrar en la mayoría de los juegos de mesa. Para simular el uso de dados FUDGE el 1 y el 2 se considerarán un -, y el 5 y el 6, un +.

DIFICULTAD

Cuando un jugador lanza los dados para obtener un resultado, lo hará tratando de igualar o superar un valor determinado, que será la Dificultad de la tirada. La Dificultad indica lo difícil que es hacer algo. Dicha Dificultad se mide con la misma escala que todo lo demás. Por ejemplo, puede ser de una Dificultad Mediocre (+0) subir al caballo de un salto cuando está quieto, pero de dificultad Buena (+3), hacer eso mismo con el caballo en movimiento. Las pautas para determinar las dificultades se encuentran en la sección para el Narrador.

La diferencia entre la dificultad y el resultado de la tirada (el Esfuerzo) será la magnitud del efecto, que se mide en Avances. Los Avances son usados, sobre todo por el Narrador, para determinar la potencia de los esfuerzos de un personaje y para definir la resolución de acciones complejas. Hablaremos más sobre esto en el capítulo 3, **Haciendo Cosas**.

HABILIDADES

Los personajes tienen habilidades como Supervivencia o Armas Cuerpo a Cuerpo, que se puntúan con La Escala. En su nivel más básico, las Habilidades representan lo que puede hacer tu personaje. Cuando un personaje lanza los dados, normalmente está tirando basándose en una Habilidad.

Prácticamente, todas las acciones que un personaje puede llevar a cabo están determinadas por sus Habilidades. Si no tiene una Habilidad en su hoja de personaje, ya sea porque no la ha adquirido o porque la Habilidad en sí no existe, se asume una puntuación de Mediocre (+0).

Las Habilidades se tratarán mucho más detalladamente en el capítulo 6, **Habilidades y Proezas**.

ASPECTOS

Los personajes también tienen una serie de atributos denominados Aspectos. Los Aspectos cubren un amplio rango de elementos, que colectivamente nos dibujan al personaje, quién es, a qué está conectado o qué es importante para él (en contraste al "qué es lo que puede hacer", o Habilidades).

Los Aspectos pueden englobar relaciones, creencias, muletillas, descripciones, pertenencias o prácticamente todo lo que nos ilustre al personaje. Algunos posibles Aspectos podrían ser:

- *Mucha Imaginación.*
- *Pierde la cabeza por una cara bonita.*
- *Desordenado.*
- *Seductor.*
- *Tercero como una mula.*

Para muchos más ejemplos puedes consultar el capítulo **Aspectos** más adelante. Un Aspecto puede ser usado para darte una bonificación cuando se aplica a una situación. Hacer esto requiere gastar un punto FATE (veremos lo que son un poco más adelante). Esta capacidad, llamada Invocación del Aspecto, mejora el personaje en lo que sea que esté haciendo, debido a que dicho Aspecto se aplica a la situación (por ejemplo, el Aspecto "Seductor" a la hora de seducir a una dama).

Un Aspecto también puede permitirte obtener más puntos FATE, trayendo complicaciones y circunstancias problemáticas a la vida del personaje. Si acabas en una situación en la que tu Aspecto podría traerte problemas (como "Terco" cuando se está intentando ser diplomático), puedes mencionárselo al Narrador, de la misma forma que se mencionaría un Aspecto que pudiera ayudarte. Por otro lado, el Narrador puede iniciar un evento en el que uno de tus Aspectos pudiera ser particularmente apto. En cualquiera de estos dos casos, que reciben el nombre de forzar un Aspecto, las opciones de tu personaje quedan limitadas de algún modo. Si el Narrador inicia o está de acuerdo en forzar un Aspecto, puedes obtener uno o más puntos FATE, dependiendo de cómo resulte el lance. Hablaremos más sobre los Aspectos y su uso en el capítulo 7, **Aspectos**.

PROEZAS

Las Proezas son esas cosas que un personaje puede hacer pasando por alto o rompiendo las reglas. Son trucos especiales que se guarda un personaje en la manga. Las Proezas tienen usos muy específicos, y están detalladas en el capítulo dedicado a las **Habilidades y Proezas**. Lo normal es que otorguen un +1 al uso de una habilidad concreta o un +2 en circunstancias muy específicas. Algunas proezas otorgan una capacidad especial (como ver en la oscuridad) y otras mejoran una aptitud natural del personaje (permitiéndole correr más rápido o saltar más alto).

PUNTOS FATE

Los puntos FATE otorgan a los jugadores la habilidad de tomar una pizca del control del juego, ya sea dándole a su personaje bonificaciones cuando crea que las necesita, o bien tomando el mando de una pequeña parte de la historia. También sirven para activar los Aspectos y algunas Proezas. Como varían tanto el juego, es útil tener fichas o cuentas para representarlos. Los puntos FATE representan el control del propio destino del personaje y su capacidad de influir en el mismo. Un personaje gana puntos FATE cuando el destino "conspira" contra él a través de sus problemas (representados por sus Aspectos).

Uso de los Puntos FATE

Los personajes pueden, en cualquier momento, gastar un punto FATE para obtener una bonificación, Invocar un Aspecto, Etiquetar un Aspecto, Realizar una Declaración o activar una Proeza.

OBTENER UNA BONIFICACIÓN

Se puede gastar un punto FATE para añadir 1 punto a cualquier tirada de dados, o para mejorar un esfuerzo (como un ataque o una defensa) en 1 punto. En la práctica, ésta es la forma menos potente en la que usar un punto FATE. Normalmente obtendrás mejores resultados dándoles una de las otras aplicaciones que se explican más abajo. (La mayoría de los Narradores desechan esta regla una vez que los jugadores se sienten cómodos usando los Aspectos; queda a su criterio si quiere usarla o no).

INVOCAR UN ASPECTO

Los Aspectos, son las cosas que realmente describen al personaje y su lugar en la historia. Cuando tengas un Aspecto que se pueda aplicar a una situación, puede ser Invocado para obtener una bonificación. Una vez que hayas tirado los dados, puedes elegir uno de tus Aspectos y describir cómo lo aplicas a la situación. Si el Narrador está de acuerdo en que es apropiado, puedes gastar un punto FATE y hacer una de estas dos cosas:

1. ***Volver a tirar los dados y usar el nuevo resultado, o...***
2. ***Sumar 2 a la tirada final (después de que todas las tiradas hayan sido realizadas).***

Puedes hacer esto múltiples veces para una misma situación, mientras tengas múltiples Aspectos que sean aplicables a ella. No puedes usar el mismo Aspecto más de una vez en el mismo uso de la Habilidad, pero sí puedes usar el mismo Aspecto en varias tiradas diferentes a lo largo de una escena, costándote un punto FATE en cada uso.

ETIQUETAR UN ASPECTO

Las escenas, los otros personajes, los escenarios y otras cosas importantes pueden tener sus propios Aspectos. A veces son obvios, y otras, no tanto. Los jugadores pueden gastar un punto FATE para Invocar un Aspecto que no tienen en su propia hoja de personaje, pero que existe en la escena o en otro personaje, siempre que sepan de qué Aspecto se trata. A esto se le llama Incorporar un Aspecto, y está desarrollado en detalle en el capítulo de Aspectos.

Por norma general, Etiquetar el Aspecto de alguien o algo requiere algo más de justificación que la Invocación de tu propio Aspecto. Para Aspectos de escena, debe de hacerse de alguna forma que realmente ponga de manifiesto o revele lo que el Aspecto sugiere. Para los Aspectos de los oponentes, el jugador necesita conocer dicho Aspecto en primer lugar y después jugarlo. Por ejemplo, durante una persecución en un bosque frondoso, un personaje podría tratar de Etiquetar el Aspecto "Sombrío" del bosque, deduciendo que un bosque frondoso lo será. En el caso de Aspectos de otros personajes, lo normal es averiguar primero si tienen el Aspecto con una tirada apropiada que lo revele o porque se le ha visto usarlo antes. Si un personaje Invoca un Aspecto propio delante de otros y su uso es obvio, lo normal es que todos los presentes sepan que ese personaje posee el citado Aspecto.

ACTIVAR UNA PROEZA

Algunas Proezas tienen efectos particularmente potentes y requieren del gasto de un punto FATE cuando se usan. En ese caso, se dejará claro en la descripción. Ver la sección de Proezas para más información.

REALIZAR UNA DECLARACIÓN

Se puede usar un punto FATE y hacer una Declaración. Si el Narrador la acepta, entonces será un hecho. Esto da al jugador la habilidad de introducir pequeñas cosas en la historia, algo que normalmente sólo podría hacer el Narrador.

Normalmente, estas cosas no pueden ser utilizadas para cambiar drásticamente el argumento o ganar una escena. Declarar "El dragón cae muerto de un paro cardíaco" no solamente sería rechazado por el Narrador, sino que ni siquiera sería divertido. Para lo que realmente es útil es para crear coincidencias muy convenientes. ¿Tu personaje necesita una cuerda pero no la anotó en su equipo? Usa un punto FATE y ¡ya lo tienes! Resultará que la cuerda estaba realmente al fondo de la mochila o el personaje tropezará con ella de alguna manera. ¿Está sucediendo algo interesante por ahí y puede que tu personaje se lo pierda? ¡Gasta un punto FATE para declarar que tu personaje recibe un chivatazo de un contacto que le permita saber lo que está ocurriendo!

Tu Narrador tiene poder de veto sobre el uso de las declaraciones, pero existe un secreto: si las usas para hacer algo que haga que el juego sea más divertido para todo el mundo, el Narrador normalmente dará mucha más libertad que la que te daría si fuera algo aburrido, o, aún peor, algo egoísta. Como regla general, tendrás mayor indulgencia del Narrador si realizas una Declaración que sea coherente con uno o más de tus Aspectos. Por ejemplo, el Narrador pondrá trabas al hecho de permitir que un personaje gaste un punto FATE para tener un arma tras haber sido cacheado y desarmado. Sin embargo, podrías hacer mención de tu Aspecto de "Siempre Armado", o describir cómo tu "Belleza Turbadora" distrae la atención de los guardias hacia áreas inapropiadas, entonces lo normal es que el Narrador te dé más margen. En cierto modo se parece a la invocación de Aspecto, pero sin tirada de dados.

Refresco de los puntos FATE

Los jugadores normalmente pueden recargar sus puntos FATE entre las sesiones cuando ocurre un Refresco. Si el Narrador deja las cosas en suspenso, puede decidir que no haya Refresco entre sesiones. De igual forma, si el Narrador cree que ha habido una cantidad sustancial de tiempo de descanso o inactividad puede permitir un Refresco en medio de la sesión.

La cantidad de puntos FATE que el jugador obtiene en ese Refresco es su Tasa de Refresco. Normalmente es igual a 10 menos el Número de Proezas que posee el personaje. Cuando se da un Refresco, el jugador obtiene puntos FATE hasta alcanzar el valor de su Tasa de Refresco. Pero si tuviera más de ese total, no recibe ninguno (quedando igual que estaba). Es decir, si tiene menos de su Tasa de Refresco, la iguala, si tiene más, queda como está.

Ganar nuevos puntos FATE

Los jugadores pueden ganar puntos FATE cuando sus Aspectos les creen problemas. Cuando esto ocurre se dice que el Aspecto "Fuerza" al personaje. Cuando el jugador acaba en una situación donde su Aspecto Forzado lleva a un curso problemático de la acción, el Narrador debe ofrecer al jugador una decisión: puede gastar un punto FATE para ignorar tal Aspecto o puede actuar en consonancia con su Aspecto y ganar un punto FATE. Date cuenta que si el jugador rechaza el curso de acción, realmente pierde dos puntos FATE, el que gasta para evitar el problema y el que recibiría como premio por parte del Narrador.

A veces el Narrador simplemente puede premiar con un punto FATE al jugador sin ninguna explicación, indicando que uno de sus Aspectos va a causarle complicaciones en una situación que está por venir. El jugador puede rechazar ese punto y gastar uno propio para evitar dicha complicación pero no es una buena idea, ya que probablemente signifique que el Narrador usará cosas de todas formas y él estará en desventaja.

El uso de este modo de los Aspectos no está sólo en manos del Narrador. Los jugadores pueden por ellos mismos Forzar un Aspecto, ya sea indicando explícitamente que un Aspecto puede estar dificultando las cosas o bien jugando ese Aspecto desde un primer momento y recordándole después al Narrador que su personaje ya se ha comportado como si ese Aspecto hubiese sido Forzado. El Narrador no está siempre obligado a estar de acuerdo con que el Forzado haya sido apropiado, pero es importante que los jugadores colaboren en este punto. Para más detalles, consulta la sección sobre Aspectos.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

El Estrés es una representación abstracta de las dificultades que amenazan a un personaje en un conflicto. En un conflicto físico pueden ser cortes, raspones, fatiga, cosas así. En un conflicto social puede ser la pérdida del autocontrol o un desliz, incluso cuando el personaje falla en poner "cara de póquer". En un conflicto mental es cuando el personaje se asusta, pierde los nervios o es incapaz de pensar con claridad. Podríamos resumir que el Estrés es una abstracción para los "daños menores" y no duraderos que el personaje puede recibir en los tres tipos de conflicto básicos: Físico, Social y Mental.

Para anotar este daño, el personaje posee tres "Marcadores de Estrés". Los Marcadores son básicamente un grupo de casillas que se tachan al ser usadas. El número de casillas que posee cada Marcador depende de los valores de sus Habilidades y a veces, de las Proezas. Existe un marcador para "Estrés Físico", uno para "Estrés Social" y otro para "Estrés Mental". Cuando un personaje recibe daño de una de estas fuentes tacha tantas casillas del Marcador correspondiente como el valor del daño. Si el personaje tacha todas las casillas en un marcador... pues queda fuera de combate y a merced de la otra parte del conflicto (normalmente a merced del Narrador), lo que puede suponer la muerte, humillación o locura del personaje.

Como decíamos, el Estrés representa daños menores que desaparecen tan pronto como acaba el conflicto (el personaje se sacude el polvo de la pelea... ¡Y está listo para seguir!), a menos que la situación no lo permita (a criterio del Narrador).

Consecuencias

Las Consecuencias permiten al personaje absorber o librarse de parte del Estrés recibido en un conflicto. Las Consecuencias son Aspectos que se colocan sobre el personaje debido a los efectos del conflicto y que tienen una cierta duración. Como cualquier otro Aspecto, las Consecuencias pueden ser Etiquetadas o Forzadas. Todos los personajes pueden tomar una Consecuencia Menor (absorbe 2 puntos de Estrés), una Mayor (absorbe 4 puntos de Estrés), una Severa (absorbe 6 puntos de Estrés) o una Extrema (absorbe 8 puntos de Estrés). Las Consecuencias menores pueden ser cortes profundos, rumores malintencionados sobre el personaje o temblores que le impiden actuar correctamente, mientras que las extremas pueden ser amputaciones, destierro o el desarrollo de una fobia grave.

Cuando un personaje recibe Estrés, puede absorber parte (o la totalidad) del Estrés recibido tomando una Consecuencia. Él elige de qué tipo y entre él y el Narrador eligen cómo se anotará la Consecuencia (en forma de Aspecto) en la hoja de personaje. Un personaje sólo puede tomar 3 Consecuencias a la vez y sólo 1 de cada tipo. Es decir, si un personaje toma una Consecuencia "Menor" no podrá volver a tomar otra hasta que elimine la primera. Las Consecuencias son duraderas en el tiempo y su duración depende de la gravedad de la Consecuencia. Las Menores desaparecen en un día mientras que las Extremas pueden ser Permanentes. Algunas Proezas permiten al personaje escoger más de una vez un tipo de Consecuencia. En este caso, también pueden superar el umbral de las 3 Consecuencias antes de quedar Fuera de Combate.

Tiempo de Juego

En Héroes, el tiempo que transcurre durante las aventuras de los personajes se mide en base a los siguientes términos.

- **Escena:** Una escena es una medida de tiempo abstracta en la que ocurren algunas cosas, se desarrolla en una misma ubicación o con los mismos personajes.
- **Sesión:** El tiempo que dura una partida, normalmente unas horas. Está compuesta por varias escenas.
- **Aventura:** El tiempo que se tarda en completar una historia o un elemento de la trama. Normalmente se compone de varias sesiones jugadas a lo largo de varios días.
- **Campaña:** Un grupo de aventuras (usualmente conectadas entre sí). Muchas veces pueden durar meses o incluso años.



III - HACIENDO COSAS

En este capítulo desarrollaremos las reglas del juego de forma sencilla y esquemática. Encontrarás reglas avanzadas sobre algunos temas en sus respectivos capítulos. No te desesperes si ahora no entiendes algo, cuando tengas una visión global del conjunto todas las piezas empezarán a encajar.

TIPOS DE ACCIONES

Cuando un personaje, una criatura o una organización quieren hacer algo y nadie se opone activamente, llamamos a eso Prueba Sin Oposición. Por ejemplo: Un caballero intenta saltar un muro montando a caballo. Cuando por el contrario alguien se opone a su acción intentando que no tenga éxito en su empeño, se trata de un Conflicto. Por ejemplo: Un caballero intenta golpear con su espada a un dragón y el dragón intenta no ser golpeado.

Haciendo Cosas Sin Oposición

Cuando un personaje intenta hacer algo sin oposición y el Narrador considera que es necesario una tirada, se elige la Habilidad más relevante del personaje y se suma su nivel (recuerda La Escala: Regular (+1), Aceptable (+2), Bueno (+3)...) a una tirada de dados. Si el resultado iguala o supera la dificultad, el resultado será un éxito.

La dificultad se mide también en la misma escala, como todo lo demás. Así puede ser de dificultad Mediocre (+0) cruzar a nado un riachuelo o dificultad Buena (+3) cruzar ese mismo riachuelo en medio de una crecida. Es sencillo trabajar con las dificultades. Para las tareas comunes de todos los días no realices ninguna tirada... ¡Deja que el personaje tenga éxito! Para aquellas tareas que requieren de cierta habilidad pero no son difíciles, puedes establecer una dificultad Regular (+1). A partir de aquí lo normal es añadir un +1 a esa dificultad por cada problema al que se enfrente el personaje, ya sea por hacerlo bajo presión, con poca iluminación o con herramientas poco adecuadas.

Por ejemplo: Kyril el Guardaespaldas está persiguiendo a un criminal por unos tejados. Es algo bastante habitual para él, que es un Felian, así que el Narrador le pide una tirada de Atletismo a dificultad Regular (+1). Pero si la cosa se complicara, por ejemplo, bajo una lluvia que hiciese resbaladizos los tejados, el Narrador podría añadir un +1 a la dificultad, transformándola en Aceptable (+2). Si algunos de los compinches del criminal estuviesen disparando con sus ballestas a Kyril, el Narrador podría decir que eso es una segunda complicación y subir otro +1 el nivel hasta Bueno (+3).

Así es como funciona:

- *Kyril persigue a un criminal: Mediocre (+0); Por un tejado (+1). Total: Dificultad Regular (+1).*
- *Kyril persigue a un criminal: Mediocre (+0); Por un tejado (+1); Lloviendo (+1). Total: Dificultad Aceptable (+2).*
- *Kyril persigue a un criminal: Mediocre (+0); Por un tejado (+1); Lloviendo (+1); Mientras le disparan (+1). Total: Dificultad Buena (+3).*

Ten en cuenta que la historia es más importante que los números. No pierdas demasiado tiempo con esto. Si no estás seguro elige un número entre 1 y 5 dependiendo de lo fácil o difícil que consideres la tarea.

Como ya explicamos anteriormente, el personaje lanza los 4DF y suma la habilidad pertinente y aquellos modificadores aplicables (como un +2 si ha usado un Aspecto o una bonificación derivada de una Proeza). A la suma de estos valores con la tirada obtenida la llamamos el Resultado.

Si el Resultado es mayor que la dificultad, el valor por el que se supera la tirada genera Avances, que permiten al personaje hacer la tarea más rápido, de manera más precisa, causar más daño en un conflicto, o completar lo que intentaba de una manera elegante.

Por ejemplo: Thyra está tratando de abrir la cerradura de un cofre. El Narrador le dice que es una cerradura particularmente compleja y que la dificultad será Aceptable (+2); además Thyra está intentando hacerlo en absoluto silencio para no despertar al guardia que debía vigilar el cofre (+1) para una dificultad total de Buena (+3).

La habilidad de Latrocinio de Thyra es +2. Lanza los dados y obtiene [+][+][] [] (+2) que sumado a su +2 en la habilidad hacen un Esfuerzo Soberbio (+4). Como la dificultad era Buena (+3), Thyra consigue su objetivo y además genera 1 avance ($4-3 = 1$). El Narrador decide que Thyra completa la tarea en la mitad de tiempo de lo habitual gracias a ese avance y que el guardia no se da cuenta.

TIEMPO

Hacer cosas lleva siempre una determinada cantidad de tiempo, ya sea de unos momentos a unos días. A veces los personajes pueden tomarse su tiempo para hacer las cosas bien, otras veces necesitan hacerlo de forma apresurada. Cuando eso ocurre, mira la tabla de Incrementos de Tiempo y decide cuánto tardaría normalmente el personaje. En una tirada normal, los Avances pueden usarse para reducir en un Nivel por Avance el tiempo invertido en realizar la acción.

Tomarse su tiempo

Un personaje puede "tomarse su tiempo" para asegurarse que realiza una tarea de forma correcta. El personaje puede decidir aumentar entre +1 y +4 niveles el tiempo que tarda en realizar una tarea y ganar la misma bonificación a la tirada. Con el permiso del Narrador puede decidir esto de forma retroactiva, convirtiendo un fracaso en un éxito a cambio de tardar un poco más.

Tabla de Intervalos de Tiempo

Instante
Unos momentos
Medio minuto
Un minuto
Unos minutos
Cuarto de hora
Media hora
Una hora
Unas horas
Medio día
Un día
Unos días
Una semana
Unas semanas
Un mes
Unos meses
Una estación
Medio año
Un año
Unos años
Una década
Varias décadas
Una vida

Conflictos

En cualquier momento en que dos personajes u organizaciones estén opuestas de alguna forma que no puede ser resuelta de una forma clara se recurre a los conflictos.

No todos los ataques son violentos. Un intento de persuadir o distraer a alguien también es un tipo de ataque. Para determinar si se aplican o no las normas sobre ataques, solo hay que fijarse en los dos personajes en conflicto: uno, el que actúa, tiene un interés que imponer (atacante) y el otro es el objetivo o el obstáculo que se lo impide (defensivo). Las habilidades que se usarán para atacar y defender dependen de la naturaleza de lo que quiera el atacante. Aquí se ven varios ejemplos:

El atacante quiere...	Así que usa...	El defensor puede usar...
Dañar físicamente	Puños, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Proyectil	Puños, Armas Cuerpo a Cuerpo, Atletismo
Engañar	Engañar	Resolución, Empatía
Asustar	Intimidación	Resolución
Engatusar	Encanto	Resolución, Engañar
Forzar un movimiento	Fuerza	Fuerza

INTERCAMBIOS

Los conflictos se resuelven en una serie de turnos llamados Intercambios. En cada intercambio actúan todos los contendientes al menos una vez. Cuando todos han realizado su acción, si el conflicto no tiene un ganador, comienza un nuevo Intercambio.

ENCUADRA LA ESCENA

El Narrador describe la escena y aquellos detalles que los jugadores puedan usar como Aspectos de escena (aunque la escena puede aún tener Aspectos ocultos o los personajes pueden maniobrar para poner otros).

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

Los objetos, entidades y fenómenos varían mucho en cuanto a talla, en el mundo podemos encontrar de insectos a grandes dragones, castillos o ciudades descomunales. En Héroes todo tiene un valor de Tamaño que nos indica lo grandes que son las cosas y su habilidad para afectar a otras.

Ejemplos de Tamaño

10	Interplanar	Algo tan grande que abarque varios planos de existencia a la vez.
9	Planar	Algo que se expanda por varios mundos o planos de existencia.
8	Mundial	Una criatura del tamaño de un mundo o un gran océano, un vasto imperio que ocupe varios continentes.
7	Colosal	Un bosque viviente de dimensiones descomunales que ocupe gran parte de un continente, una ciudad descomunal o una flota de decenas de miles de barcos.
6	Enorme	Un dragón o demonio míticos, una montaña o valle entero, una gran ciudad o castillo grande.
5	Gigante	Un dragón anciano; un castillo o ciudad, una isla pequeña.
4	Grande	Un dragón adulto; un titán; un castillo pequeño, una posada de buen tamaño, un barco mercante.
3	Medio	Un dragón joven; un gigante; un troll; una casa grande, un torreón.
2	Pequeño	Un humano; un bebé dragón; una barca, un caballo, un pequeño carro, una choza diminuta.
1	Diminuto	Un gato; un perro; cualquier cosa más pequeña.

El Tamaño, al igual que La Escala que ya conocemos, posee un valor numérico y un adjetivo, por ejemplo: "Grande (4)".

Cada entrada de Tamaño representa un rango de tamaños más que un valor absoluto, se trata de una abstracción para facilitar el juego. Así un Tamaño Medio (3) cubre cosas más grandes que un ser humano como un carruaje o una cabaña, incluso un dragón pequeño, todas ellas muy diferentes en cuanto a sus medidas "reales".

Normalmente las criaturas o cosas pueden interactuar (atacar o trabajar) con otras cosas de hasta dos niveles de tamaño (mayor o menor) de diferencia (el resto son demasiado grandes o pequeñas como para verse afectadas realmente). Determinadas Proezas o Aspectos permiten otros rangos.

ZONAS Y MOVIMIENTO

El Narrador puede dividir el terreno del escenario en medidas abstractas llamadas Zonas. Las zonas determinan cómo se mueve el personaje y los alcances de diversas armas o poderes mágicos.

Como regla general, en una acción de movimiento el personaje hace una tirada contra la dificultad y se desplaza una zona por Avance.

Un personaje puede moverse una zona y luego realizar una acción incrementando en +1 la dificultad de dicha acción (a esto lo llamamos acción Suplementaria). También puede realizar una acción y luego moverse usando un avance si es que consiguió alguno en la tirada. Moverse más de una zona ocupa todo el turno del personaje en ese intercambio y puede requerir una tirada de Habilidad dependiendo del tipo de terreno. Un personaje que realiza un ataque a un objetivo en una zona diferente (por ejemplo con Armas a Distancia), tiene una penalización de -1 por cada zona de diferencia con el blanco.

ESTABLECER LA INICIATIVA

En algunos conflictos es obvio quién actúa primero. Otras veces será el nivel de determinadas habilidades lo que indique quién actúa primero. Por ejemplo, en combate físico la Iniciativa se establece con la Habilidad de Alerta, actuando de mayor a menor. Cuando sea tu turno de iniciativa, puedes actuar.

Los conflictos sociales y mentales no suelen usar una habilidad específica de iniciativa para determinar quién comienza el conflicto, sino que suelen ser las propias circunstancias las que lo determinan. Sería un poco absurdo establecer por orden de habilidades la iniciativa en un debate, un regateo o una partida de ajedrez. Normalmente actúa primero aquel que inicia el conflicto con una acción específica (por ejemplo el que habla primero en el debate, el que regatea el precio de un producto o el juega con blancas...). Si el conflicto social o mental tiene lugar en el contexto de un conflicto físico (como para intimidar a un enemigo), la iniciativa se establece de la forma normal para un conflicto físico, usando Alerta.

En caso de un empate, los Personajes actúan siempre antes que los Extras. En el caso de dos personajes, pueden desempatar entre ellos lanzando los dados.

ACTUANDO

En su turno, cada jugador describe las intenciones de su personaje y si es necesario realiza una tirada de Habilidad, ya sea una tirada No Opuesta o una Competición. En este último caso, el defensor, que trata de evitar lo que el personaje hace, debe también hacer una tirada con alguna Habilidad relevante para esa defensa.

Por ejemplo: Kyril ataca a un goblin; Kyril hace una tirada con Armas de Cuerpo de Cuerpo y el Narrador hace una tirada por el goblin usando Atletismo para evitar el golpe.

La acción del personaje tiene éxito si iguala o supera la dificultad o la tirada del defensor y genera Avances de la manera habitual. Si el personaje no supera la dificultad o la tirada habrá fracasado.

Si el personaje supera la tirada por más de 3 puntos genera Efecto. Si fracasa por 3 o más puntos será el defensor quien genere Efecto Defensivo. El Efecto se puede usar en la siguiente tirada como una bonificación especial que dará un +1 a la acción del personaje siempre que el jugador detalle cómo influye el Efecto conseguido en la tirada anterior.

RESOLVER LA ACCIÓN

Si tu personaje ha tenido éxito y ha generado Avances puede usarlos de diversas maneras. En un ataque puede causar Estrés a su objetivo. Puede usar todos o parte de los avances a lo que se añadirá cualquier bonificación por parte del arma. El defensor tacha en su Marcador de Estrés tantas casillas como del número de puntos que recibe. Si tacha todas las casillas queda Fuera de Combate. Recuerda que el personaje puede asumir Consecuencias para absorber parte de ese Estrés. Puede coger una Consecuencia Menor por 2 puntos, una Mayor por 4, una Severa por 6 y una Extrema a cambio de 8 puntos. Un personaje puede coger hasta un máximo de 3 Consecuencias y sólo una de cada tipo, aunque determinadas proezas conceden al personaje el uso de consecuencias extra que pueden superar esos límites. Si un personaje tiene tachado todo su Marcador de Estrés y ha cogido todas las Consecuencias posibles, queda automáticamente Fuera de Combate.

Quedar Fuera de Combate a menudo significa la muerte, captura, destierro o humillación del personaje, dependiendo de la naturaleza del conflicto. Lo normal es que una vez derrotado, el personaje quede a merced de la decisión del vencedor. Hay que tener en cuenta que el vencedor no puede extenderse más allá del margen del conflicto. Es decir, si dos personajes se batan en duelo y uno vence al otro, puede decidir matarlo, herirlo de gravedad o marcarlo de forma permanente, pero no que el otro personaje le regale todos sus bienes.

Ante el riesgo de quedar Fuera de Combate, un personaje puede Conceder. Al Conceder, el personaje reconoce su derrota y sugiere un posible final para la contienda, de este modo mantiene cierto control sobre su destino. El vencedor puede o no aceptar la Concesión. Si una Concesión es realmente apropiada para la partida pero el vencedor la rechaza, perderá un

punto FATE que irá a manos del derrotado (que tal vez pueda darle la vuelta a la situación con ese golpe de efecto).

DESBORDAR

Si un personaje causa más daño del que un adversario puede absorber, puede usar los avances restantes para hacer una acción suplementaria (como por ejemplo, moverse una zona) que no puede ser un ataque o maniobra.

MANIOBRAR

Otra de las opciones que tienen los personajes en su turno es Maniobrar. Hay diversos tipos de maniobras que cubren acciones como defenderse, evitar que algo ocurra (Bloquear) o afectar al entorno creando un Aspecto.

Defensa Total

Para realizar una maniobra de defensa, el personaje declara que sólo se defenderá durante ese intercambio y entonces ganará un +2 a todas sus tiradas de defensa durante el turno.

Acciones Suplementarias

Igual que con el movimiento, el personaje puede realizar una pequeña acción suplementaria, incrementando con ello en +1 la dificultad de su acción. Esta acción suplementaria tiene que ser una que normalmente no requeriría ninguna tirada por parte del personaje. Una acción suplementaria puede ser utilizada para mantener un efecto mágico (como una ilusión, o un bloqueo) activo, siempre que no requiera tirada alguna su uso.

Por ejemplo desenvainar un arma y atacar con un +1 a la dificultad de su ataque (que en este caso se sumaría a la tirada del defensor).

Bloquear

En un Bloqueo el personaje intenta evitar que algo ocurra, realiza una tirada sobre la habilidad correspondiente y anota el resultado. Ese resultado se convierte en la dificultad de cualquiera que quiera intentar aquello que el personaje está bloqueando. El personaje debe ser bastante específico sobre lo que intenta bloquear. Los personajes pueden declarar un bloqueo contra cualquier tipo de acción y, teóricamente, pueden usar cualquier habilidad, pero si el bloqueo no es simple y claro, el Narrador puede aplicar las penalizaciones basándose en lo difícil que sería, o cómo de posible podría ser. Los jugadores no deberían nunca poder prevenir todas las posibilidades con un simple bloqueo.

Un personaje que realice un bloqueo puede declarar si está protegiendo a otro personaje. Hará su declaración en su turno y tirará los dados para la habilidad que esté usando para bloquear. El resultado será la fuerza de bloqueo. Cuando, más tarde en ese intercambio, cualquier enemigo trate de atacar al personaje protegido, el personaje protegido podrá contar

con la defensa del que ha hecho el personaje que bloquea o con la suya propia, la que sea mejor. El atacante tirará su ataque como siempre y el defensor hará su tirada de defensa como siempre. Si su tirada de defensa es mayor que la fuerza de bloqueo, usará el resultado dicha tirada; si no, usará la fuerza de bloqueo. El atacante entonces generará avances como siempre.

Para otros tipos de bloqueo, el personaje que bloquea declarará el bloqueo en su turno y tirará para la habilidad que use para bloquear sujeta a la penalización que imponga el Narrador. El resultado será la fuerza de bloqueo. Durante ese turno, cada vez que alguien intente realizar la acción que está bloqueada desembocará en una competición con el personaje que bloquea.

Romper un Bloqueo

El personaje que trata de romper el bloqueo tirará por la habilidad que esté usando para ello (no para la habilidad específica para el bloqueo), y compite contra la fuerza de bloqueo. Si el atacante obtiene al menos un avance, habrá roto el bloqueo.

Intentar romper un bloqueo siempre implica realizar una acción. El narrador deberá decidir qué habilidad se usará para romperlo. A pesar de que cierta acción pueda ser normalmente gratuita, pasar un bloqueo requerirá de un esfuerzo adicional, por lo que el Narrador podrá declarar que requerirá la acción por parte del jugador para el intercambio.



Por ejemplo: Kyril el Guardaespaldas se encuentra escoltando a una noble elfa a través de una zona peligrosa cuando, de pronto, un grupo de asesinos atacan a la comitiva. Kyril gana la iniciativa y declara que su acción para el intercambio será un Bloqueo. En este caso declara: "Trataré de impedir cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra mi protegida". El jugador que interpreta a Kyril lanza los dados y suma su habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo. El resultado de la tirada es un +2 y su habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo es +3, por lo que la fuerza del bloqueo será +5. Durante todo el intercambio, cualquier asesino que quiera atacar en cuerpo a cuerpo a la noble deberá superar la fuerza del Bloqueo de Kyril. Si lo consiguen, la Noble podría tratar de defenderse por sus propios medios contra el ataque, pero si fallan no tendrá siquiera que defenderse, ya que Kyril habrá impedido la acción. Si los asesinos disparasen proyectiles o atacasen con magia, no se tendría en cuenta el Bloqueo, ya que no cubre esas áreas.

Causar una Condición

Con esta maniobra el personaje intenta poner un Aspecto sobre otro personaje ("Cegado", "Desequilibrado"), o sobre la escena ("En llamas"). Si se trata de establecer sobre otro personaje, tiene derecho a una tirada para defenderse. La dificultad para actuar sobre la escena será valorada por el Narrador, que puede decidir incluso que el personaje tenga éxito automáticamente sin lanzar los dados.

Si el personaje tiene éxito en su propósito, puede poner un Aspecto temporal sobre el defensor. Aunque la duración normal suele ser una escena, el Narrador puede determinar que la duración es menor (puedes consultar la tabla de Intervalos de Tiempo que vimos anteriormente) debido a las circunstancias o a la propia Naturaleza del Aspecto. También puede determinar que es necesaria una acción por parte del personaje que recibe el Aspecto para eliminarlo. Al colocar el Aspecto temporal, el atacante sacrifica todos sus Avances en la tirada de modo que no puede realizar acciones suplementarias. Eso sí, la primera vez que este Aspecto sea Etiquetado por un personaje es gratis, sin necesidad de gastar un punto FATE.

INICIO DE UN NUEVO INTERCAMBIO

Una vez que todo el mundo ha actuado, si el conflicto continúa, comienza un nuevo Intercambio, en principio con el mismo orden de iniciativa a no ser que las acciones durante el turno hayan producido cambios.

EFECTO

Recuerda que si un personaje consigue Efecto durante el intercambio puede usarlo para conseguir una bonificación de +1 a su siguiente tirada siempre que explique cómo el Efecto influye en dicha tirada.

ESO ES TODO

Como ya puedes ver el sistema es realmente simple y una vez cojas soltura en usar la Escala, Invocar o Etiquetar Aspectos podrás resolver casi cualquier situación con estas sencillas reglas.

Ejemplo de Conflicto

José Manuel está dirigiendo una pequeña partida a Helena (que interpreta a Thyra, la pícaro medio elfa) y a Dani (que interpreta a Kyril, el felian guardaespaldas).

Explorando unas extrañas ruinas, Thyra y Kyril se topan con un grupo de Kobolds (una especie de hombres lagarto de pequeño tamaño) liderado por un Shaman Kóbold (un brujo).

JM -... Y cuando atravesáis las grandes puertas descubris una enorme cámara abovedada sostenida por media docena de columnas rematadas con imágenes de dragones grabadas en piedra. Al fondo de la bóveda, hay un altar oscuro cubierto por una estola rojiza. Inclinado sobre el altar hay un ser humanoide con aspecto de lagarto vestido con barapos y plumas, con una calavera de saurio por tocado, empuñando un bastón retorcido. Es de pequeño tamaño, algo más de un metro, su piel está cubierta de escamas y tiene dientes afilados y ojos amarillentos. Entona un extraño cántico que es respondido por media docena de seres como él, que se postran a su alrededor. El sonido de la gran puerta al cerrarse tras vosotros interrumpe su letanía. Las criaturas se giran y os miran con sus ojos dorados cargados de odio. El Shaman (el que lleva la calavera), os señala con el dedo y el resto se levanta y corre hacia vosotros blandiendo pequeñas lanzas.

D - ¡Ay, ay, kobolds! Ya la hemos hecho buena. Yo me preparo para luchar ¿Están muy lejos?

JM - No, la bóveda tiene 2 zonas. La zona 1 llega desde la puerta por la que habéis entrado hasta la mitad de la bóveda, y la zona 2 desde allí hasta el altar donde está el Shaman.

H - Vale, no hay tiempo para pensar... Habrá que luchar.

JM - De acuerdo, lo primero es establecer iniciativa y ver quién actúa primero. Los 6 Kobolds se dividen en 2 grupos de secuaces que actúan de forma independiente. Su habilidad de Alerta es Mediocre (+0). El Shaman actúa por su cuenta, y su Alerta es Aceptable (+2).

H - ¡Qué mal bicho! Bueno, yo tengo Alerta Regular (+1), pero mi Proeza "Rápida como el Rayo" me da un +1 a la Iniciativa., así que el total es Aceptable (+2).

D - Kyril tiene Alerta Regular (+1) y no tengo ninguna Proeza...

JM - De acuerdo. Aunque Thyra empata con el Shaman, como ella es una personaje jugador actúa antes, así que el orden será: Thyra, el Shaman, Kyril, y por último los dos grupos de Secuaces... Helena, ¿qué hace Thyra?

H - Umm... se lanza sobre el primer grupo de Secuaces atacando con su Daga.

JM - De acuerdo, Thyra ataca con su habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo y los Kobolds se defienden, en este caso, con la misma habilidad. Lanza los dados y dime cuál es tu resultado.

Helena lanza los dados y obtiene un +2

H - ¡Bien! He sacado un +2, le sumo mi nivel en Armas Cuerpo a Cuerpo (+2) para un Esfuerzo de Genial (+4).

José Manuel lanza los dados y obtiene un -1

JM - Los kobolds lanzan un -1, a lo que añaden su nivel en Armas Cuerpo a Cuerpo (+1) y su bonificación por número (+1) para un total de +1. Como el esfuerzo de Thyra es mayor, ha logrado su objetivo y obtiene 4-1 = 3 Avances, de los que debe gastar 1 en el desplazamiento hacia la zona en la que están los kobolds. Además, como ha superado en 3 puntos a su objetivo, ha obtenido Efecto.

D - ¡Bien hecho! ¡Guarda el Efecto para defenderte!

H - ¡Uh! Es buena idea... De momento guardo el Efecto y añadiré mis avances al daño. La bonificación de la Daga es de +1, si le sumo los 2 avances, hago un +3 de daño al grupo de Secuaces.

JM - Pues el grupo de Secuaces tiene sólo 3 puntos de estrés físico, así que están Fuera de Combate...

H - Genial... Thyra salta entre ellos girando y fintando y los despacha.

JM - Los Kobolds caen en todas direcciones... y le toca al Shaman, que señala a Thyra con su bastón y recita un extraño cántico...

H - ¡Brujería!

JM - Sí, intentará atacarte con su Magia Elemental de Fuego, puedes defenderte con Atletismo...

H - ¡Uf! Sólo tengo un Regular (+1). Bueno, veamos qué ocurre.

Helena y José Manuel lanzan los dados. Helena obtiene un 0 y José Manuel un +3.

JM - La tirada es de +3, que si le añadimos su nivel en Magia Elemental de Fuego, que es Bueno (+3) el esfuerzo del Shaman es de +6.

H - ¡Ay! Mi esfuerzo es sólo de +1... 0 de la tirada y mi nivel de Atletismo de +1. Espera, tengo una proeza que me da un +1 a Atletismo al esquivar y que se llama "Difícil de atrapar". Eso ya sería un +2... Usaré el punto Efecto de mi tirada anterior para aumentar a +3 y un punto FATE para invocar mi "Escurridiza pícara medio elfa". Soy difícil de alcanzar ¿No?

JM - Bien, entonces tu resultado final es de +5, frente al +6 que obtuvo el Shaman.

D - ¿No sería mejor que repitieses la tirada con tu punto FATE?

H - Podría sacar un resultado peor, de este modo me alcanza, pero me hace poco daño... ¿No?

D - Visto así...

JM - OK, lo dejamos así. Te golpea una ola de llamas que surge del bastón del Shaman... Sólo tiene un avance... así que en vez de hacerte daño, gasta el avance para ponerte el Aspecto Temporal: "En Llamas". La ropa de Thyra comienza a arder peligrosamente.

H - ¡Auch!

D - ¡Yo te vengaré! Es mi turno... Intentaré disparar al Shaman con mi arco.

JM - De acuerdo, está a sólo una zona, así que no tienes problema de alcance. Lanza los dados y añade tu bonificación por Armas a Distancia. Él se defenderá también con Magia Elemental de Fuego... con un escudo de llamas.

H - ¡Que espectacular!

Dani y José Manuel lanzan los dados, ambos obtienen un +1.

D - Qué mal, mi esfuerzo es sólo de +3... +1 de la tirada y +2 de mi nivel de Armas a Distancia (Aceptable). Usaré un punto FATE para invocar mi Aspecto "Furia justiciera", a fin de cuentas ha berido a mi amiga... ¿No? Eso me incrementaría a +5

JM - El esfuerzo del Shaman es de +4... (+1 de la tirada y +3 de su nivel en Magia Elemental de Fuego). Sería suficiente para impactarle... Pero... usa su Aspecto de Poderoso Brujo Elemental para incrementar el poder de su defensa, gasta un punto FATE y obtiene un +2 para un total de +6... Kyril falla por muy poco... Así que la flecha arde y se desintegra en el aire justo frente a su cabeza, pero sin alcanzarle. Y ahora le toca al segundo grupo de Secuaces...

D - Que vengan...

JM - Se arrojan sobre ti blandiendo sus lanzas. Atacarán con Armas Cuerpo a Cuerpo +1 y su bonificación por número (otro +1).

D - Como llevo el arco en las zarpas me tendré que defender con Atletismo, que tengo Regular (+1).

Lanzan los dados y JM obtiene un +3, Dani obtiene un -1.

D - Esto va a ser doloroso... un 0 en total...-1 de la tirada y +1 de mi Atletismo...

H - Auch... ¿Puedes aplicar algún Aspecto?

D - No tengo ninguno en esta situación que me pueda ayudar...

JM - Pues el esfuerzo de los Kobolds es de +5... por lo que generan 5 avances. Emplean uno en el movimiento para cambiar de zona y el resto lo añaden al daño. Como son Secuaces Regulares (+1) el daño es de 5 niveles de estrés...

D - Eso me dejaría Fuera de Combate... Tomaré una Consecuencia Mayor... que absorbe 4 puntos y encajaré el sobrante.

JM - ¿Qué has pensado?

D - Uno de ellos me clava su lanza en la pierna y me deja una "Fea berida en la pierna".

JM - Me parece bien... Anota la Consecuencia en la hoja de personaje. Con esto acabamos el intercambio y empezamos nuevamente... Helena ¿Qué hace Thyra?

¿Dónde están los modificadores de combate?

Te habrás dado cuenta que no hemos mencionado nada acerca de modificadores situacionales en las tiradas de conflicto. Héroes no es un juego que pretenda simular la realidad y se preocupe por tener tablas llenas de modificadores, no es el estilo de juego que buscamos. Si crees que algo en el entorno puede influir de algún modo en un conflicto... ¡Es que es un Aspecto del Escenario! Si tu personaje está detrás de unas piedras y recibe una flecha... ¡Usa el Aspecto de "A cubierto" para repetir la tirada u obtener un +2 a su defensa! Si los personajes están luchando sobre una placa de hielo... ¡Usa el Aspecto "Suelo Resbaladizo" para desequilibrar a tus enemigos!

Vale, si eres del tipo que toda esta abstracción le resulta confusa, usa las reglas sobre dificultades que se encuentran en el apartado de "Actuando sin Oposición". Por cada elemento a favor del personaje suma +1 a su tirada y por cada elemento en contra resta 1. En caso de un conflicto, otorga bonificaciones a cada oponente por separado.

Por ejemplo: Kyril cae en una emboscada de unos bandidos y se refugia tras unas rocas. Los bandidos disparan sus flechas. Existe un conflicto en el que los bandidos tienen la iniciativa (atacan para causar daño), y Kyril se defiende. Los bandidos atacan con su habilidad de Armas a Distancia Aceptable +2 y Kyril se defiende con su Atletismo Aceptable +2. Pero espera, Kyril le recuerda al Narrador que su personaje se encuentra tras unas rocas, por lo que gana un +1 a su tirada, y que está oscuro lo que le daría otro +1.

Trabajando en Equipo

Los aventureros y protagonistas de las historias épicas, que a menudo se enfrentan a tareas titánicas, también necesitan que les echen una mano. En Héroes, varios personajes pueden colaborar en un mismo intento. Para ello se designa a un personaje principal, que será el que realice la acción, y los personajes ayudantes que proporcionarán ayuda al personaje principal. El personaje principal tendrá que retrasar la iniciativa para actuar después que todos sus ayudantes. Los ayudantes pueden maniobrar (con una dificultad designada por el Narrador), para colocarse a sí mismos un Aspecto de "Ayudando a...Nombre de la Tarea". Este Aspecto puede ser etiquetado (ya sea por el personaje principal o por sus oponentes), de la forma normal.

Ten en cuenta que esta regla es aplicable a los personajes jugadores, los extras y secuaces añaden una bonificación fija según su número como se explica en el capítulo XIV, Extras.

Por ejemplo: Thyra, Belerian y Kyril quedan atrapados en una cueva por una avalancha de piedras. Deciden intentar retirar las piedras con su habilidad de Fuerza. El Narrador establece que la dificultad es Épica (+7). Belerian, que tiene Fuerza Aceptable (+2), será el personaje principal. El Narrador indica a Thyra y a Kyril que para poder ayudar a Belerian deben realizar una tirada de Fuerza con dificultad Regular (+1). Thyra falla la tirada y no aporta nada, pero Kyril lo logra adquiriendo el Aspecto temporal de "Ayudando a retirar las piedras". Belerian puede usar ese Aspecto para ganar una bonificación en su tirada.

COMBINAR HABILIDADES

A veces un personaje necesitará usar una habilidad usando dos o más habilidades a la vez, por ejemplo porque está saltando (Atletismo) para golpear a un enemigo con su hacha (Armas Cuerpo a Cuerpo).

En estas situaciones el Narrador puede pedir una tirada sobre la habilidad primaria (la que realmente decide el resultado de la acción, en nuestro ejemplo, el ataque con el hacha), que será modificada por la habilidad secundaria. Si la habilidad secundaria es mayor que la primaria otorgará una bonificación de +1 a la tirada; si es menor, una penalización de -1.

Habilidades Complementarias

Si se da la circunstancia de que que la habilidad secundaria sólo puede beneficiar a la primaria, se dice que es Complementaria. Una habilidad Complementaria sólo aplica la bonificación de +1 en caso de ser mayor que la primaria, nunca aplica la penalización de -1 en caso de ser menor.

Por ejemplo: En el uso de determinadas armas, o cuando un médico usando la habilidad de Ciencia la complementa con Supervivencia al emplear hierbas curativas.

Habilidades Restrictivas

Si por el contrario la habilidad secundaria sólo puede ser una desventaja para la primaria, se dice que la habilidad es Restrictiva. Una habilidad Restrictiva sólo aplica la penalización de -1 en caso de ser menor que la primaria, nunca la bonificación positiva.

Por ejemplo: Combatiendo a caballo el Narrador puede determinar que los personajes cuya habilidad de Trato Animal sea menor que la que empleen para atacar apliquen un -1 a sus ataques, ya que Trato Animal (usada para montar) es Restrictiva.

A menudo se puede usar Resistencia, Resolución o Empatía como habilidades Restrictivas cuando el personaje está cansado, asustado o contrariado, haciendo su vida un poco más difícil.

Combinando Múltiples Habilidades

Cuando existen varias habilidades que se pueden tener en cuenta la bonificación o penalización nunca puede ser mayor que +1 ni menor que -1. Puede suceder que los modificadores se cancelen entre sí, dejando sin efecto la combinación.

¿Combinar o acciones suplementarias?

Que el personaje combine dos habilidades no significa que pueda realizar dos acciones completas. Al combinar habilidades una de ellas será activa (principal) y la otra pasiva o de apoyo, que ayuda al personaje a realizar la primera. Un personaje que se balancea de una

lámpara para golpear a un enemigo tendría Puños como habilidad principal mientras que Atletismo sería la secundaria, apoyando y permitiendo la principal.

La diferencia entre combinar habilidades y las acciones suplementarias a veces no es obvia. Si ambos componentes de la acción son algo que normalmente tirarías por separado, estás combinando; si una de las acciones es algo por lo que no tirarías (moverse por terreno despejado) entonces se trata de una acción suplementaria.

CURÁNDOSE

Como ya dijimos, el Estrés es una representación abstracta de las dificultades que amenazan a un personaje. Todo el Estrés que un personaje recibe se elimina inmediatamente al acabar el conflicto, a menos que el Narrador estipule que el personaje no tiene tiempo de tomar aire antes de que ocurra otra cosa. Las consecuencias tienen más gravedad y requieren de más tiempo para desaparecer.



Eliminando Consecuencias

Las Consecuencias (al menos la mayoría de ellas), se curan con el tiempo. Las heridas sanan, los rumores acaban desapareciendo, la mente se relaja... y con el tiempo se ve todo con una nueva perspectiva. Cuánto tiempo se tarda en el proceso depende de la severidad de la Consecuencia.

CONSECUENCIAS MENORES

Las Consecuencias Menores desaparecen a los pocos minutos cuando el personaje puede tomarse un respiro. Normalmente duran una escena y luego se eliminan. Si no hay un descanso claro en la transición entre escenas la Consecuencia es arrastrada a la nueva escena.

CONSECUENCIAS MAYORES

Las Consecuencias Mayores requieren unas cuantas horas de descanso o unos días de poca actividad. Pueden requerir el tratamiento, reposo en una buena cama, relajarse con los amigos o tener tiempo para meditar y desprenderse de recuerdos amargos. Si el personaje puede reposar o curarse de este modo la Consecuencia se elimina entre uno y varios días.

CONSECUENCIAS SEVERAS

Las Consecuencias Severas requieren de bastante tiempo de reposo por parte del personaje. Estamos hablando de heridas graves o daños morales que dejarán marcado al personaje durante bastante tiempo. Este tipo de Consecuencias suelen durar una aventura entera, entendiendo que desaparecen en el espacio entre aventuras del personaje cuando puede realmente descansar. En tiempo de juego pueden durar varias semanas o meses a criterio del Narrador.

CONSECUENCIAS EXTREMAS

Las Consecuencias Extremas son aquellas que llevan al personaje al borde de la muerte o de la locura, las que lo transforman en un paria o lo alejan para siempre de lo que ama. Este tipo de Consecuencias deja normalmente marcas permanentes en el personaje, pérdidas que sólo en circunstancias extraordinarias desaparecerán, como el uso de poderosa magia para restaurar un miembro perdido, o una catarsis que limpie al personaje de todo mal, algo que puede requerir una aventura por sí mismo.

Ataques que Provocan Consecuencias

Algunos ataques especiales y poderosos provocan Consecuencias en vez de Estrés. Cuando esto se produce, el tipo de Consecuencia a aplicar es elegida por quien la recibe. Esto es así porque realmente da igual qué Consecuencia se tache, porque con 3 Consecuencias el personaje queda Fuera de Combate y además la Consecuencia se puede etiquetar desde entonces. Muchos jugadores intentarán siempre escoger la Consecuencia más leve, pero eso no siempre es una buena estrategia.

En algunas ocasiones excepcionales (como los ataques Inusuales o Impensables) se especifica el tipo de Consecuencia se debe aplicar. En este caso, si el personaje afectado no

puede usar dicha Consecuencia (por haberla usado antes, por ejemplo), deberá usar la inmediatamente superior. Si tampoco pudiese, intentará la siguiente. Si el personaje no puede escoger ninguna superior, quedará Fuera de Combate.

Fuera de Combate

Si un personaje recibe un golpe que rellene por completo alguno de sus marcadores de Estrés o acumula 3 Consecuencias quedará Fuera de Combate. El personaje habrá perdido definitivamente el conflicto y su destino estará en manos de su oponente, que decidirá cómo pierde. El resultado deberá entrar en los límites de lo razonable (muy poca gente muere realmente de vergüenza), así que hacer que alguien muera como resultado de un duelo de ingenio no será muy normal; sin embargo, hacer que se sientan avergonzados de ellos mismos y huyan con el rabo entre las piernas será razonable-.

La opción de determinar la forma en la que pierde un personaje es una habilidad muy poderosa, pero hay algunos límites.

- El efecto estará limitado al personaje que ha quedado Fuera de Combate. El ganador puede declarar que el perdedor ha quedado humillado delante de la asamblea, pero no puede decidir cómo responderá la asamblea...
- La manera en la que se pierda debe ajustarse al ámbito del conflicto. Tras ganar un debate, el ganador puede decidir que el perdedor le da la razón. Pero no que le da todo el dinero que lleva, puesto que este dinero nunca formó parte del conflicto, así que no jugará un papel en la resolución.
- El efecto debe ser razonable para el objetivo. La gente (normalmente) no explota cuando se la mata, así que eso no podrá formar parte de haber eliminado a alguien. Igualmente, un diplomático en la mesa de negociaciones no va a entregar al ganador las llaves del reino, es algo que probablemente se encuentre fuera de su autoridad y aunque pudiera hacerlo, no es razonable que lo hiciera bajo ninguna circunstancia. Lo que sí hará es llegar a un acuerdo muy ventajoso para el ganador y posiblemente incluso darle las gracias por ello.

Concesiones

Cuando un personaje crea que no puede ganar un conflicto, puede ofrecer a la otra parte una Concesión. Una Concesión es, en esencia, el equivalente a una rendición, y es la mejor forma de finalizar una lucha antes de que alguien salga realmente maltrecho (más o menos como retirarse y que así acabe el conflicto). La otra parte puede optar por no aceptar la concesión, pero hacer esto será una clara señal de que la lucha será a muerte (literal o metafóricamente). Si el Narrador declara que era una oferta razonable, el personaje que la ofreció ganará un punto FATE, mientras que el que la ha rechazado perderá un punto.

La Concesión es una oferta de los términos bajo los cuáles el personaje perderá el conflicto. Si es aceptada, el personaje quedará inmediatamente Fuera de Combate, pero en lugar de ser eliminado bajo las condiciones impuestas por el ganador, lo hará bajo los términos de su Concesión.

Muchos conflictos concluyen con una Concesión cuando las partes simplemente prefieren no correr el riesgo de afrontar Consecuencias graves como resultado del conflicto, o cuando ninguno de los bandos quiere arriesgarse a pagar un precio muy alto por su eliminación.

PELIGROS DEL ENTORNO

Los monstruos y enemigos no son los únicos peligros a los que se enfrentan los Héroes. El mundo es en sí un lugar peligroso, lleno de plagas virulentas, incendios y otros peligros. Aquí explicaremos cómo manejarlos.

Fuego, Frío y Ácido

El fuego, el frío, el ácido y otros peligros ambientales se miden por su intensidad en una escala de +0 a +3. Un personaje directamente expuesto a uno de estos elementos recibe esa cantidad de Estrés Físico al principio de cada intercambio.

Puedes utilizar la tabla a continuación para medir la intensidad de los elementos causantes de daño natural.

Tabla de Intensidad de Elementos

- 0 Ácido suave, frío poco intenso o un fuego pequeño.
- 1 Ácido potente, frío intenso, fuego grande.
- 3 Ácido fuerte, frío congelante, fuego muy grande, metal al rojo o líquido.
- 5 Ácido letal, frío absoluto, magma.

Fatiga

Muchas veces, en entornos duros, calurosos o fríos, en vez de sufrir daño de estrés, los personajes se fatigan. Para lograr este efecto, haz que Resistencia sea una habilidad Restrictiva para el resto de sus tiradas mientras se encuentren fatigados.

Caerse

Cuando un personaje cae recibe daño en función de la distancia de la caída. Este daño suele ser una Consecuencia con un grado de severidad que depende de la distancia de la que se cae.

Un personaje que cae debe hacer una tirada de Atletismo con una dificultad que depende de la severidad de la caída. Si la supera reducirá en un grado la severidad de la caída. De fallarla encajará una Consecuencia con la severidad indicada, si la tirada de Atletismo es

menor de Mediocre (0), encajará una Consecuencia superior a la descrita. Si la Consecuencia era Extrema, el personaje queda Fuera de Combate (normalmente muerto por la caída). Si el personaje ya ha utilizado una Consecuencia de esa severidad deberá escoger la inmediatamente superior, si no puede, la siguiente de mayor severidad, y así. Si no puede escoger ninguna, queda Fuera de Combate.

Tabla de Caídas

Tipo	Dificultad	Distancia	Consecuencia	Con Éxito	Peor de Mediocre
Corta	Aceptable (+2)	3-7 metros	Menor	Ninguna	Mayor
Media	Genial (+4)	7-15 metros	Mayor	Menor	Severa
Larga	Fantástico (+6)	16-30 metros	Severa	Mayor	Extrema
Extrema	Legendario (+8)	> 30 metros	Fuera de Combate	Severa	Fuera de Combate

ENFERMEDADES

Un personaje que se exponga a una enfermedad puede sufrir daños e incluso morir. Algunas raras enfermedades mágicas pueden producir otros efectos e incluso otorgar al personaje habilidades especiales (en raras ocasiones). Las enfermedades tienen asociado un nivel de Habilidad, por ejemplo "Fiebre de los pantanos (+4)" y un Tipo que indica su vector de contagio (Aéreo, Contacto, Sanguíneo). Cuando el personaje entra en contacto con la enfermedad a través de su Tipo, la enfermedad le ataca. El personaje entra en un conflicto en el que se defiende con Resistencia. Si el personaje tiene éxito no sufre la enfermedad. Si la enfermedad gana, el personaje se convierte en portador y si obtiene Efecto, además la sufre, recibiendo Estrés.

Cuando diseñes una enfermedad, puedes sugerir qué tipo de Consecuencias son apropiadas para que los afectados absorban parte del Estrés provocado por la enfermedad.

Enfermedades Aéreas

Una enfermedad aérea ataca a cualquier blanco desprotegido en la misma zona que el personaje infectado o foco de la enfermedad.

Enfermedades de Contacto

El contacto con los enfermos o foco de la enfermedad puede transmitirla. El contacto puede ser voluntario (como en una relación sexual) o involuntario; un personaje enfermo puede mediante un contacto físico (mediante un ataque con Puños, por ejemplo) infectar a otros, obligándolos a defenderse contra la enfermedad.

Sufriendo la enfermedad

Las enfermedades y las consecuencias que producen no desaparecen de forma habitual. Todas las enfermedades tienen un "Periodo". Mientras el personaje sea portador o esté enfermo la enfermedad volverá a atacarle al final ese periodo de tiempo.

Por ejemplo: La Fiebre de los Pantanos, tiene un Periodo de 1 Semana. Un personaje que se contagia sufrirá un ataque cada semana hasta que cure la enfermedad.

Si el personaje recibe daño en este nuevo ataque la enfermedad se mantiene y el personaje sigue enfermo. Si por el contrario el personaje supera la tirada, el nivel de la Enfermedad baja en uno.

Así, un personaje contagiado de Fiebre de los Pantanos (+4) que tras la primera semana es atacado y supera la tirada con su Resistencia, hace que la enfermedad se convierta en Fiebre de los Pantanos (+3).

Una vez que el Nivel de la enfermedad llegue a 0 el personaje se habrá curado por completo.

Curar la enfermedad

Hay dos maneras posibles para el personaje de eliminar la enfermedad. Como hemos visto más arriba, por medio de curación natural o por medio de magia o curanderos. Un personaje que es atendido por un médico competente puede hacer una segunda tirada en cada periodo con la habilidad de Ciencia del médico en vez de su Resistencia, lo que le da la oportunidad de bajar dos niveles a la enfermedad en cada periodo.

EJEMPLO DE ENFERMEDADES:

Fiebre de los Pantanos (+4); Contacto; Periodo: Semanal

Consecuencias sugeridas: Febril, Visión Doble, Vomita todo lo que come.

Toque de Momia (+6); Contacto; Periodo: Diario

Consecuencias sugeridas: Llagas, Daño Muscular, Atrofia.

Gripe (+3); Aérea; Periodo: Semanal

Consecuencias sugeridas: Febril, Tos Aguda, Escalofríos.

VENENOS

El veneno está muy presente en la literatura e historias de fantasía. Se trata de sustancias que provocan daños o extrañas consecuencias sobre el desafortunado que es afectado. En Héroes, los venenos, de la misma forma que las enfermedades, tienen un nivel de habilidad, que indica

lo tóxicos que son. Un personaje afectado por un veneno recibe un ataque contra su “Resistencia” con la habilidad del veneno.

Un personaje es afectado por un veneno cuando se expone a su Inoculación. La Inoculación indica cómo tiene que pasar el veneno al organismo del personaje, ya sea a través de la sangre (una herida, una mordedura), de la comida o la bebida, por contacto con su piel, o simplemente respirándolo. Una vez el personaje es envenenado sufre un ataque por parte del veneno al principio de cada intercambio hasta que acaba la escena (y podemos determinar si el personaje ha eliminado el veneno). El Narrador puede determinar que algunos venenos sigan afectando varias escenas e incluso periodos más largos.

Por ejemplo: Kyril es alcanzado por un dardo impregnado en un veneno Bueno (+3). Al principio del siguiente intercambio recibe un ataque por parte del veneno contra su Resistencia. El Narrador obtiene un esfuerzo de +4 y Kyril sólo uno de +2, recibe 2 puntos de Estrés físico en este intercambio y el veneno le sigue afectando...

Curar a un personaje envenenado

La habilidad de ciencia y la Magia Blanca pueden sanar el envenenamiento. En este caso, si realizan una tirada sin oposición con el Nivel del veneno como dificultad, podrán detener el envenenamiento.

EJEMPLO DE VENENOS:

Veneno de Serpiente (+3); Sanguíneo.

Adormidera (+2); Respirado; Provoca inconsciencia al dejar Fuera de Combate.

Loto Negro (+6); Ingerido; Puede durar hasta 3 escenas.

PERSECUCIONES

En una persecución, al menos uno de los participantes (perseguido), trata de no ser atrapado por otro (perseguidor). En Héroes una persecución se desarrolla de forma muy sencilla. En cada intercambio el perseguido y el perseguidor hacen tiradas de movimiento para desplazarse a través del terreno. La persecución acaba cuando el perseguidor entra en la misma zona que el perseguido y este no puede continuar (por ejemplo, porque alguien ejecuta un Bloqueo sobre su movimiento), o cuando el perseguido consigue salir del Alcance de la persecución.

Alcance

El Alcance es básicamente una medida de cuántas zonas puede alejarse el perseguido antes de que el perseguidor lo pierda, depende fundamentalmente de la visibilidad del terreno. En una ciudad atestada llena de callejones, el Narrador puede determinar que el Alcance es 3, mientras que en campo abierto en una llanura, puede determinar que es 7. Si el personaje perseguidor

tiene alguna Habilidad o Proeza relevante, el Alcance puede verse Modificado. Las habilidades que se usan normalmente para aumentar el Alcance suelen ser Alerta, Investigación o Supervivencia.

Kyryl está persiguiendo a un ladronzuelo en una ciudad atestada. El Narrador determina que el Alcance es 3. Kyryl indica al Narrador que su personaje tiene Alerta Regular (+1). El Narrador ajusta el Alcance de la persecución en una zona más, a 4.

Del mismo modo, si el Narrador lo permite, el perseguido puede tratar de usar alguna de sus habilidades para disminuir el Alcance (normalmente Sigilo, aunque puede usar otras). El Alcance mínimo para cualquier persecución es 1.

La persecución transcurre en...	Alcance
Una ciudad atestada	3
Un bosque	5
Una llanura	7
Un desierto	10
En medio del mar	10

Iniciativa

Normalmente el perseguido es el primero en actuar por la propia dinámica de la persecución. En el caso que haya varios perseguidores (y todos compitan por ser el primero en perseguir a la presa, como en una cacería, por ejemplo) la Iniciativa de los perseguidores se establece de mayor a menor habilidad empleada para perseguir.

¡Corre!

Como ya hemos indicado, en cada intercambio tanto perseguido como perseguidor hacen tiradas para desplazarse, intentando recorrer tantas zonas como sea posible, el perseguido para salir del Alcance y el perseguidor para evitarlo. Para moverse se realiza una tirada con una habilidad relevante.

La dificultad de la tirada depende del terreno y sus peculiaridades, no es lo mismo huir por una carretera despejada que por una montaña nevada llena de rocas resbaladizas. Como con cualquier otra dificultad, establece una base y aumenta un punto por cada circunstancia añadida.

La persecución de Kyryl se desarrolla en una ciudad. Debido al terreno (empedrado), el Narrador establece una dificultad Regular (+1). Es día de mercado y las calles están atestadas (aumenta la dificultad en +1 para un total de +2), y llueve (aumenta la dificultad en +1, para un total de +3). La dificultad de las tiradas durante esta persecución, será Buena (+3).

Tipo de persecución	Habilidad
Persecución a pie	Atletismo
A caballo o sobre otra montura	Trato Animal
Sobre una carreta	Conducir
En un barco	Navegar

Cuando el personaje no va a pie, la velocidad del vehículo o habilidad de Atletismo de la montura se considera una habilidad Complementaria. Recuerda que los Aspectos del terreno pueden usarse para maniobrar y que los personajes pueden tomar acciones suplementarias para frenar a sus rivales (como atacarles, provocar efectos en el terreno, etc.).

El ladrón al que persigue Kyril realiza una acción suplementaria para volcar un puesto de fruta delante de él. El Narrador decide que ahora el terreno tiene el Aspecto, "¡Resbaladizo!". Cuando Kyril lo atraviesa, el ladrón invoca el Aspecto, aumentando en +2 la dificultad del terreno.

Tentáculos por todas partes

Algunos monstruos pueden diseñarse como persecuciones (lo veremos en el capítulo de Criaturas). En este tipo de persecuciones los personajes tratan de huir de la criatura (escapando de sus garras si consiguen salir del Alcance), o tratan de llegar hasta su "núcleo central" siendo entorpecidos constantemente por sus patas o pseudópodos. En caso de que la criatura pueda desplazarse se añade al Alcance de la persecución el Tamaño de la criatura. En el caso de que la criatura no pueda desplazarse (o no quiera), entonces el Alcance será sólo su tamaño. Mientras el Alcance sea inferior al Tamaño de la criatura, los personajes pueden ser (y seguro que serán) atacados por la misma.

ATAQUES DE ÁREA

Algunos ataques, como el coletazo de un dragón, una lluvia de fuego producida por un hechicero, etc. se consideran Ataques de Área. Estos ataques dañan a todos (sin distinción) los que se encuentren en la zona en la que se produce el ataque. El personaje que lanza el Ataque de Área hace su tirada para atacar. Si el resultado es menor de Mediocre (+0) el ataque se ha desviado a otra zona o ha fallado de alguna manera. Si el resultado es mayor de Mediocre (+0) todos los que se encuentren en la zona del ataque deben defenderse (normalmente con Atletismo), para buscar cobertura o saltar fuera de la zona. Protecciones naturales (como cuevas, o trampillas), pueden proporcionar cobertura (reduciendo el esfuerzo del ataque). Aunque el defensor supere el esfuerzo del atacante, seguirá sufriendo daño (normalmente la mitad del efecto). Un defensor sólo conseguirá escapar totalmente del daño si logra Efecto en su tirada de defensa. Un fallo en la defensa implica que el personaje recibe el daño total del ataque... y tal vez algo más debido a los avances que pueda conseguir el atacante.

Afectar a Varias Zonas

Algunos ataques o armas especiales pueden afectar a varias zonas. Si no se especifica lo contrario, un Ataque de Área afecta únicamente a la zona en la que impacta, pero algunos ataques especialmente devastadores pueden afectar las zonas adyacentes. El Área de Efecto de un Ataque de Área nos indica esto. Con un Área de Efecto de 1 el ataque afecta únicamente a la zona de impacto. Con un 2 afecta también a las adyacentes, con un 3 afecta a las que se encuentren también junto a estas... y así sucesivamente.

Explosiones

Algunos Ataques de Área son incluso más peligrosos y tienen efecto Explosivo. El efecto Explosivo es tal que incluso teniendo éxito al esquivarlo se recibe una Consecuencia de forma automática a menos que se consiga Efecto en la defensa, en cuyo caso escapan indemnes. Los personajes que fallen su defensa se encuentran automáticamente Fuera de Combate. Usa estos ataques con cuidado.

Armas Arrojadizas con Área de Efecto

Algunas armas arrojadas tienen Área de Efecto. Ánforas de Fuego de Alquimista, viales con ácido, etc. son ejemplos de tales armas. El lanzador de la misma puede voluntariamente rebajar su ataque hasta Regular (+1). Esto normalmente se hace para que los aliados en la zona tengan más fácil escapar del daño. Con una tirada fallida por parte del atacante, el proyectil acaba en su misma zona... ¡ Y debe escapar de su propio ataque!

Ataques Inusuales e Impensables

Algunos personajes excepcionalmente poderosos y algunas criaturas míticas pueden tener una proeza que les permite realizar Ataques Inusuales o Ataques Impensables. Estos ataques son tipos especiales de Ataques de Área que pueden causar daños catastróficos. Este tipo de ataques pueden afectar a objetos y criaturas de igual o inferior Tamaño que el de la criatura que lo lanza.

Un ataque Inusual con éxito inflige una Consecuencia Severa a TODO lo que se encuentre en la zona de impacto. Un ataque Impensable destruye o deja Fuera de Combate TODO lo que se encuentre en la zona de impacto.

Este tipo de Ataques tan poderosos requiere de tres intercambios antes de poder volver a usarse, o más si la criatura realiza otras acciones.

Una criatura con un ataque Inusual o Impensable debe tener un Aspecto describiendo el Ataque, además debe comprar una habilidad específica para realizarlo. Por ejemplo: El Dios Pájaro Gloth Gortha tiene un ataque Inusual de "Aplastar Todo", que tiene la habilidad "Aplastar (+4)". Puede usarlo cada 3 intercambios, durante los cuales debe prepararse para lanzarse con su voluminoso cuerpo sobre la zona afectada.

Realizando un Ataque Inusual o Impensable

Para realizar este tipo de ataque la criatura debe pagar un Punto FATE y hacer una maniobra para poner un Aspecto en la zona, por ejemplo: "Bajo la sombra del Dios Pájaro". En el siguiente intercambio todo lo que se encuentre en la zona objetivo es afectado por el ataque.

Ejemplo: Cada tres intercambios el Dios Pájaro Gloth Gortha puede maniobrar para poner el Aspecto "Bajo la Sombra del Dios Pájaro" a una zona, en el siguiente intercambio desata su Ataque Inusual de "Aplastarlo Todo" que emplea para atacar su habilidad "Aplastar (+4)". Todos los objetivos que fallen en su defensa recibirán automáticamente una Consecuencia Severa. Aquellos que hayan conseguido su tirada habrán logrado ponerse a cubierto del ataque.

Para objetos móviles o personajes, la defensa contra este ataque puede realizarse con Atletismo, Maniobra o Armadura, pero los objetos estacionarios se defienden con su propio Tamaño. Por ejemplo, si el Enorme (6) Gloth Gortha trata de aplastar la Inmensa (5) Ciudad Estado de Lyonaisse, la dificultad del ataque será Soberbia (+5), que corresponde con el Tamaño de la Ciudad. Un ataque con éxito impone una Consecuencia Severa, en nuestro ejemplo podría ser "Devastada".

¡Aún no estamos a salvo!

Los Ataques Inusuales o Impensables afectan también a las zonas adyacentes a la zona de impacto, aunque sus Consecuencias se reducen en un grado cada zona más allá de la primera. A efectos de calcular a qué puede afectar, su Tamaño disminuye 1 con cada zona más allá de la de impacto. Así el Ataque Impensable de nuestro Enorme (6) Dios Pájaro afectaría hasta criaturas o construcciones de Tamaño Mundial (8) en la zona de impacto y les causaría una Consecuencia Severa. Afectaría a criaturas o construcciones de hasta Tamaño Inmenso (5) en las zonas adyacentes a la zona de impacto (zona 2) causando una Consecuencia Mayor. Y por último, podría dañar a criaturas o construcciones de hasta Tamaño Grande (4) en las zonas adyacentes a la zona 2 causando una Consecuencia Menor.

Ataque Impensable

Zona	Daños	Tamaño Afectado
Zona de Impacto	Fuera de Combate	Hasta +2 en la Escala
Zona 2	Consecuencia Extrema	Tamaño -1
Zona 3	Consecuencia Severa	Tamaño -2
Zona 4	Consecuencia Mayor	Tamaño -3
Zona 5	Consecuencia Menor	Tamaño -4

Ataque Inusual

Zona	Daños	Tamaño Afectado
Zona de Impacto	Consecuencia Severa	Hasta +2 En la Escala
Zona 2	Consecuencia Mayor	Tamaño -1
Zona 3	Consecuencia Menor	Tamaño -2



IV- CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes son los alter ego de los jugadores a través de los cuales viven aventuras y realizan proezas asombrosas. Las siguientes reglas describen cómo crear un personaje para Héroes.

EL NIVEL DE PODER

Consulta con tu Narrador sobre el Nivel de Poder para vuestra partida. El Nivel de Poder determina lo poderosos que son los personajes jugadores en relación al entorno de campaña. En Héroes existen por defecto 3 niveles de Poder. Una vez comienza el juego, el nivel de un Personaje se mide por su habilidad más alta, así si la habilidad más alta de un personaje es Legendaria, el nivel de ese personaje será así mismo Legendario.

Nivel "Bueno" (Principiante)

Los personajes de este nivel suelen ser aventureros novatos al comienzo de sus carreras. Es un buen nivel si quieres que tus aventuras sean peligrosas y letales. Los personajes estarán a la altura de las circunstancias pero sufrirán para llevar a cabo sus planes.

Los personajes Buenos empezarán con 3 Proezas y 15 puntos de Habilidad con un límite (que podrán superar durante el juego) de Bueno (+3) a sus habilidades. Para crear un personaje Bueno elige un Aspecto para Alto Concepto, un Aspecto Problemático y realiza las tres primeras Fases de Personaje (Vida Pasada, Primeros Pasos y Leyenda) para un total de 5 Aspectos.

Nivel "Genial" (Experimentado)

Los personajes de este nivel ya han vivido algunas aventuras están más curtidos y son bastante más poderosos que los del nivel "Bueno" sin llegar a ser héroes legendarios. Los auténticos desafíos aún pueden ponerles en problemas.

Los personajes Geniales empezarán con 5 Proezas y 20 puntos de Habilidad con un límite (que podrán superar durante el juego) de Genial (+4) a sus habilidades. Para crear un personaje Genial elige un Aspecto para Alto Concepto, un Aspecto Problemático y realiza las cuatro primeras Fases de Personaje (Vida Pasada, Primeros Pasos, Leyenda y Estrella Invitada) para un total de 6 Aspectos.

Nivel "Soberbio" (Veterano)

Los personajes Soberbios son la élite, héroes legendarios capaces de las mayores hazañas sin despeñarse. En este nivel los personajes serán capaces de cosas increíbles y habrá pocos retos que les hagan sudar.

Los personajes Soberbios empezarán con 7 Proezas y 25 puntos de Habilidad con un límite (que podrán superar durante el juego) de Soberbio (+5) a sus habilidades. Para crear un personaje Soberbio elige un Aspecto para Alto Concepto, un Aspecto Problemático y realiza las cinco Fases de Personaje (Vida Pasada, Primeros Pasos, Leyenda, Estrella Invitada y Estrella Invitada/Leyenda) para un total de 7 Aspectos.

PASOS PARA LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

1. Piensa en el concepto de tu personaje, repasando las ideas que se muestran más abajo. Anota al menos su raza y ocupación.
2. Inventa un nombre adecuado para tu personaje.
3. Recorre paso a paso las Fases (ver más abajo), siguiendo las indicaciones. Recuerda que el número de Fases que debes recorrer depende del Nivel de Poder del personaje.
4. Asigna las habilidades.
5. Elige las Proezas de tu personaje.
6. Calcula la Tasa de Refresco, Puntos FATE y Marcadores de Estrés.

IDEAS DE PERSONAJE

Los jugadores tienen libertad para explorar cualquier idea que les interese pero vale la pena recordar que las historias épicas de fantasía tienen un puñado de tipos de personaje fácilmente reconocibles. Aunque no estás ni de lejos obligado a que tu personaje se ajuste a estos estereotipos, te animamos a que crees personajes que encajen en el ambiente global. Más allá de eso, eres libre para dotarlos de tantos detalles como desees. Un entorno de aventuras fantástico puede albergar personajes de prácticamente cualquier tipo, aunque existen unos pocos arquetipos comunes a los que vale la pena echar un ojo.

Cada arquetipo de los siguientes incluye una breve descripción y sugerencias de habilidades típicas para esa ocupación. De igual forma, es posible que el personaje pueda elegir algunas habilidades no disponibles normalmente gracias a ese arquetipo. A eso se le llama “Desbloquear” esas habilidades.

¿Qué es un Aspecto Apropiado?

En algunas partes del texto se menciona que para poder adquirir cierta proeza o pertenecer a determinada raza de fantasía o tener determinada ocupación, hace falta un Aspecto Apropiado. Entendemos por Aspecto Apropiado uno que pueda relacionarse de algún modo con aquello que se desea adquirir. El Narrador, normalmente, pedirá al jugador una explicación razonada sobre el por qué ese Aspecto es apropiado, teniendo, como siempre, la última palabra y pudiendo vetar un uso indebido.

Por ejemplo, la Proeza "Lluvia de proyectiles" es una proeza avanzada que requiere de un Aspecto apropiado para poder escogerse. Un Aspecto como "Arquero del rey", "El más hábil con un arco", "Puntería endiablada", serían un Aspectos apropiados. Por extensión, un Aspecto de ocupación (como "Soldado" o "Mercenario") podrían encajar si el Narrador lo permite.

Brujo

Un brujo es un practicante de magia en las sociedades tribales o clanes. A menudo su conocimiento de la magia se ha transmitido oralmente del brujo anterior y suele unirlo a supersticiones y/o prácticas animistas.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Conocimiento Arcano, Supervivencia, Empatía

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-Magia Elemental

-Magia Negra

-Magia Universal

Caballero

Un caballero es un integrante de una orden militar de caballería. Las órdenes de caballería promueven los más altos ideales de justicia y honor, combatiendo a los ofensores de estas normas donde los encuentran.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Armas Cuerpo a Cuerpo, Academicismo, Trato Animal

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Cazador

Un cazador se gana la vida rastreando a sus presas y cazándolas, ya sea para comer, vender las pieles o para cobrar la recompensa. Y es que a menudo el cazador puede ser un cazarecompensas, buscando piezas específicas o criminales.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Armas a Distancia, Supervivencia, Sigilo

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Exorcista

Un exorcista es una persona dedicada a la erradicación de los espectros, no muertos y demonios. A menudo sus modos son duros e incluso brutales, ya que el abominable mal que deben combatir también lo es.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Armas Cuerpo a Cuerpo, Resolución, Conocimiento Arcano

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-Magia de Adivinación

-Magia Blanca

-Magia Negra

Guardaespaldas

El guardaespaldas es un luchador por dinero que protege la vida de una persona importante. A otro nivel también son espadas de alquiler que luchan por cuenta de los que no tienen la habilidad o coraje para hacerlo por sí mismos. Una vez aceptado un encargo, un guardaespaldas morirá antes que incumplir un contrato. A fin de cuentas, ¿quién querría contratar a un guardaespaldas que falló o abandonó?

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Alerta, Armas Cuerpo a Cuerpo, Resistencia

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Guerrero

Un guerrero es un luchador independiente, normalmente de una sociedad tribal, nómada o clan. Los guerreros son los combatientes que defienden a su pueblo del enemigo, sea este otro pueblo o una criatura sobrenatural.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Atletismo, Armas Cuerpo a Cuerpo, Resistencia

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Hechicero

Un hechicero es un practicante de la magia de las sociedades civilizadas. Sus conocimientos nacen del estudio de textos y a través de maestros. Su poder nace de la disciplina y el aprendizaje.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Academicismo, Conocimiento Arcano, Ciencia

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-Magia Elemental

-Magia Negra

-Magia Universal

Noble

Los nobles gobiernan sus sociedades, dictando las leyes y muchas veces ejecutándolas. Los nobles son las élites de sus sociedades, tienen acceso a recursos, liderazgo y poderosos aliados, pero muchas veces también poderosos enemigos.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado.

HABILIDADES SUGERIDAS:

Liderazgo, Recursos, Contactos

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Pícaro

Un pícaro se gana la vida con su ingenio y habilidad, ya sea un estafador, un ladrón, un saqueador, un guía o un espía. Emplea sus recursos con ingenio y discreción para lograr sus objetivos, que muchas veces se mueven fuera de la legalidad.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Alerta, Latrocinio, Sigilo

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Predicador

Un predicador es un sacerdote o sacerdotisa que lleva su fe a zonas fronterizas para extenderla y explicarla. Muchas veces permanecen en entornos realmente hostiles cuidando de los fieles que abrazan sus creencias.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado.

HABILIDADES SUGERIDAS:

Academicismo, Supervivencia, Liderazgo

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Sanador

Un sanador dedica su vida a restañar el daño, curando a sus semejantes de todo tipo de dolencias. A menudo emplea magia curativa en el proceso. Muchos llevan una vida errante, llevando sus dones de un lugar a otro.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Supervivencia, Ciencia, Trato Animal

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-Magia Blanca

Soldado

El soldado es un luchador a sueldo en las sociedades más civilizadas. Pelean en los ejércitos de los nobles y reyes o forman las guarniciones y cantones en plazas y fuertes. En muchas comunidades ejercen labores de policía, arrestando a los criminales y persiguiendo a los ofensores de la ley.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado

HABILIDADES SUGERIDAS:

Intimidación, Armas Cuerpo a Cuerpo, Atletismo

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

Trovador

Un trovador es una clase de pícaro que se gana la vida con su arte, ya sea cantando, bailando, recitando o haciendo malabares, el trovador gana su sustento entreteniéndolo a otros. Algunos llegan a tener una fama inmensa y cobran fortunas por sus actuaciones.

OBLIGATORIO:

*Un Aspecto apropiado.

HABILIDADES SUGERIDAS:

Arte, Academicismo, Juegos de Manos

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

-No

RAZAS DE FANTASÍA

Héroes es un juego de fantasía donde los personajes pueden pertenecer a algunas razas no humanas. Enanos, elfos o felians son algunos ejemplos de razas de fantasía. El Narrador te dirá cuáles están disponibles o son apropiadas para su campaña.

Para ser un miembro de dicha raza el personaje debería incluir un Aspecto que lo identifique como tal. Esto se suele incluir en el Alto Concepto (ver más adelante). Por otra parte, ser miembro de una raza no humana "desbloquea" ciertas opciones de personaje que antes no estaban disponibles. Consulta el capítulo sobre las Razas de Fantasía para obtener más información sobre las mismas.

CREANDO EL PERSONAJE

La creación del personaje se desarrolla a lo largo de Fases. Cada Fase traza los hechos de la vida del personaje. La primera fase engloba sus orígenes y su infancia hasta llegar a su adolescencia. La segunda abarca los acontecimientos de su adolescencia y juventud, llevándolos hacia la edad adulta. Después, dependiendo de la experiencia del personaje (utilizando su nivel de poder), el personaje recorrerá entre 1 y 3 fases más donde forjará su leyenda.

Como se ha dicho, la creación de los personajes es una actividad de grupo realizada a la vez con al menos tres jugadores además del Narrador. Recuerda que cuantos más jugadores se junten para el proceso de creación, mejor. Si tienes menos jugadores o no quieres tanto engorro, tal vez quieras probar el apartado "Creación de Personajes al Vuelo", pero es mucho más divertido el método completo.

El proceso de la creación de personajes incluye una serie de pautas ya integradas para establecer lazos e historias entre los personajes y el entorno. La creación de personajes suele llevar tanto tiempo como una sesión de juego normal y es una buena oportunidad para sentar las bases del trasfondo y permitir a todo el mundo tener algunas pautas en común sobre los personajes del resto de jugadores.

Durante el proceso se anima a los jugadores a hablar en voz alta sobre sus personajes, hacer sugerencias los unos a los otros, discutir cómo hacer que sus personajes se crucen, charlar sobre relaciones e interacciones entre los ellos y, por otro lado, construir parte del entorno de campaña. El Narrador debería estar atento para ayudar a sus jugadores, orientarlos, corregir aquellos puntos más oscuros y sobre todo, para tomar notas sobre el tipo de campaña que esperan sus jugadores.

Nombres

En la fantasía puedes inventar realmente cualquier nombre que desees para tu personaje. Puedes probar con distintas combinaciones e idiomas pero recuerda que el nombre es algo con lo que tu personaje tendrá que convivir toda su vida. Los nombres cómicos pueden ser graciosos al principio, pero a la larga, a menos que la campaña tenga un marcado tono humorístico, pueden arruinar parte de la experiencia. Muchos nombres pueden estar formados por un apodo, una localización geográfica o una profesión, como Kyril el Guardaespaldas, Hothgar de Rildford o Brehm el Rápido.

Alto Concepto

El Alto Concepto es, en pocas palabras, una definición de aglutina todo lo que es tu personaje, lo que le rodea y a lo que se dedica. Se trata del Aspecto más importante ya que define de un plumazo una gran parte de lo que el personaje hace con su vida, su trasfondo e incluso sus aspiraciones. Un Alto Concepto puede incluir un descriptor racial, una profesión, una tarea en la vida, una reputación, e incluso todo ello junto. El Alto Concepto debe manifestar la idea principal de "¿Qué es mi personaje?" Hazte a ti mismo la pregunta y busca una respuesta sencilla.

Por ejemplo: Tímida Sacerdotisa Élfica, Arquero del Rey, Temerario Felian Caballero, Enano Mercenario de la Compañía del Cuervo, Aprendiz de Mago Apasionado...

No te preocupes si no encuentras a la primera una descripción, puedes simplemente anotar el tipo de personaje que quieres jugar y volver más tarde sobre este punto... "Guerrero" puede ser un Alto Concepto un poco escueto, pero es válido. En la sección de Razas de Fantasía verás que se han incluido algunos aspectos raciales sobre los que puedes trabajar para crear tu alto concepto. Si posees el aspecto racial adecuado, tu personaje será un miembro de la citada raza y tendrá acceso a las habilidades especiales o Proezas típicas de esa raza.

Aspecto Problemático

Todos los héroes tienen un punto débil, un defecto de carácter o algún elemento que les hace flaquear y que les mete en líos. Los aspectos problemáticos suelen tener dos vertientes (aunque a menudo se entrelazan), los que acarrear conflictos internos al personaje y los que acarrear conflictos externos.

Los Aspectos Problemáticos son un gancho perfecto para aventuras e indican al narrador con qué tipos de problemas desean enfrentarse los personajes. Estos problemas, si bien tienen que estar presentes en la vida del personaje, no pueden paralizarle por completo ya que entonces el personaje sería injugable. Recuerda que el Aspecto Problemático está ahí por varias razones:

- Ayuda a definir y humanizar al héroe, dándole profundidad por medio de debilidades, problemas y conflictos.

- Como todos los Aspectos del juego se puede etiquetar o forzar, otorgando puntos FATE a tu personaje cuando entre en juego.
- Equilibra al personaje con puntos débiles y obliga al jugador a tomar decisiones incómodas o arriesgadas, es decir, a interpretar su personaje.

Algunos problemas indican una responsabilidad del personaje, una tarea o cometido que le obliga: "Juramento de Fidelidad al Rey", "Lealtad a mis hermanos de Armas", etc.

Otros pueden indicar un rasgo de carácter o una debilidad que empuja al personaje en contra del buen sentido: "Demasiado amigo del juego", "Busca respuestas en el fondo de una jarra de vino", "Cualquier cosa por oro", "Se pierde por una cara bonita".

Mientras que otros problemas pueden involucrar desavenencias o problemas con terceros: "Mi familia me necesita", "El tirano debe morir", "Buscado por la ley en Rildford", etc.

O pueden ser una aspiración personal por la que el personaje dejará todo o se arriesgará: "Seré el mejor espadachín del Reino", "En busca del disparo perfecto", "Alcanzaré la magia suprema", etc.

Habla con el Narrador acerca de qué puede considerarse un problema para tu personaje, él podrá ayudarte a pulir tu idea y crear un Aspecto Problemático adecuado a la campaña.

Fase 1: Vida pasada

Esta fase abarca la infancia del personaje, desde su nacimiento hasta la adolescencia. Pero, en un sentido más abstracto, también cubre el concepto central del personaje antes de ser un aventurero.

Mientras que esta etapa puede ser un tiempo de entusiasmo y aventura, es también el momento en el que más nos modelamos en función de nuestra familia y nuestro ambiente. Esta fase es una oportunidad de definir la familia y la educación que ha tenido el personaje. A la hora de describir los acontecimientos de esta fase, intenta dar respuesta a estas preguntas:

- ¿Cuáles son las circunstancias de la familia del personaje? ¿Nobles? ¿Pobres? ¿Cultos? ¿Santurrones? ¿Con inquietudes políticas?
- ¿Cómo de extensa es la familia del personaje?
- ¿Cómo se lleva el personaje con su familia?
- ¿De qué nacionalidad es el personaje? ¿De qué religión?
- ¿Cómo fue educado el personaje?
- ¿Cómo eran los amigos del personaje? ¿Se metía mucho en líos?

REGLAS PARA EL JUGADOR

1. Escribe un breve resumen de los acontecimientos de esta fase.
2. Elige un Aspecto apropiado a esta fase.

Fase 2: Primeros Pasos

Esta fase abarca el crecimiento del personaje durante su adolescencia, cuando empieza a tomar las decisiones que lo convertirán en quien es en realidad. Este es el momento en el que los personajes empiezan a ser ellos mismos y comienzan a tener consciencia de su verdadero potencial.

Algunas preguntas a tener en cuenta durante este periodo:

- ¿Encontró el personaje gente importante para él en este periodo? ¿Amigos? ¿Enemigos? ¿Primer amor?
- ¿Cómo influyeron el Alto Concepto y Aspecto Problemático del personaje en los acontecimientos de esta etapa?
- ¿Tuvo que hacer el personaje alguna elección importante?
- ¿Aprendió el personaje alguna lección de la vida?

REGLAS PARA EL JUGADOR

1. Escribe un breve resumen de los acontecimientos de esta fase.
2. Elige un Aspecto apropiado a esta fase.

Fase 3: Leyenda

La Fase 3 es la primera aventura del personaje, ¡protagonizada por él! Cada jugador necesita inventar un nombre apropiado para la Leyenda de su personaje. El patrón general es:

Nombre del personaje (contra/en.../y) Algo Aventurero.

Por ejemplo: Kyril el Guardaespaldas Felian contra los orcos del Desfiladero de Trueno. Morgan la hechicera en la Ciudad de los Dioses.

A continuación, cada jugador tiene que imaginar una historia que concuerde con el título. No tiene por qué ser muy rica en detalles. De hecho, no necesita ser más detallada que cualquier reseña de una novela corta, el tipo de texto que encontraríamos en la contraportada con pequeños detalles del argumento general.

REGLAS PARA EL JUGADOR

1. Escribe el título y la reseña (un par de frases como mucho) de la Leyenda de tu personaje. No concretes todos los detalles aún (sabrás por qué más adelante).
2. Escribe un Aspecto que esté de alguna manera ligado a los acontecimientos de la Fase. (Puedes dejar esto para más adelante, espera a ver cómo se desarrollan las dos fases siguientes y entonces escoge los aspectos).

Fase 4: Estrella Invitada

Esta es una fase colaborativa en la que el personaje del jugador ha participado en la Leyenda de otro de los jugadores. Al comenzar esta fase, el Narrador anota todos los títulos de las Leyendas del grupo en hojas o fichas separadas, las baraja y las reparte.

Si el jugador obtiene su propia Leyenda, debe cambiarla con el jugador de la derecha hasta que todo el mundo tenga un título que no sea el suyo. Entonces será cuando el personaje de cada jugador tendrá un protagonismo secundario en la Leyenda que le haya tocado.

Para cada título, los jugadores implicados (el creador del título y el que lo acaba de recibir) deben charlar sobre la historia y añadir una o dos frases para definir el rol del personaje secundario.

REGLAS PARA EL JUGADOR

1. Añade una o dos frases a la descripción de la Leyenda en la que tu personaje juega un papel secundario.
2. Escribe un Aspecto que esté de alguna manera ligado a los acontecimientos de la Fase. (De nuevo, puedes dejar esto para más adelante).

Fase 5: Estrella Invitada / Leyenda

Esta fase es idéntica a la anterior, con la salvedad de que ningún personaje puede coprotagonizar la misma Leyenda dos veces. Si no hay jugadores suficientes o si el jugador lo prefiere, puede crear una nueva leyenda de la misma forma que en la Fase 3.

REGLAS PARA EL JUGADOR

1. Añade una o dos frases a la descripción de la Leyenda en la que tu personaje juega un papel secundario o inventa una nueva Leyenda.
2. Escribe un Aspecto que esté de alguna manera ligado a los acontecimientos de la Fase.

Incorporación Posterior de Personajes

Los jugadores que se unan posteriormente a la sesión de creación de personajes deben pedir voluntarios para que figuren en su Leyenda (los voluntarios no incorporarán nuevos aspectos). También deben elegir dos Leyendas de otros jugadores en las que les gustaría ser Estrella Invitada.

Habilidades

Una vez que todos los jugadores hayan realizado todas las fases y escogido sus Aspectos, es el momento de decidir las Habilidades. Un personaje puede escoger un número de habilidades, con un nivel máximo, dependiendo de su nivel de poder.

- Los personajes Buenos empezarán con 15 puntos de Habilidad con un límite a sus habilidades (que podrán superar durante el juego) de Bueno (+3).
- Los personajes Geniales empezarán con 20 puntos de Habilidad con un límite a sus habilidades (que podrán superar durante el juego) de Genial (+4).
- Los personajes Soberbios empezarán con 25 puntos de habilidad con un límite a sus habilidades (que podrán superar durante el juego) de Soberbio (+5).

Cualquier habilidad que el personaje no haya cogido específicamente se considerará como Mediocre (+0). Cada jugador debe elegir las como se muestra a continuación. Debido a la forma del cuadrante de habilidades se denomina "Pirámide de Habilidades".

LA PIRÁMIDE HABILIDADES

En Héroes las Habilidades deben seguir un esquema de progresión, es decir, por cada nivel de habilidad, el personaje debe poseer al menos una habilidad más en el anterior. Por ejemplo, para tener una habilidad "Buena" el personaje debe al menos tener dos "Aceptables" y para esto tener al menos 3 "Regular".

<i>Buena (+3)</i>	<i>O</i>
<i>Aceptable (+2)</i>	<i>OO</i>
<i>Regular (+1)</i>	<i>OOO</i>

Esta configuración sería correcta, ya que en el nivel inferior siempre hay al menos una habilidad más que en el superior.





Listado de Habilidades

Academicismo	(Conocimiento)
Alerta	(Percepción)
Apostar	(Mundana)
Armas a Distancia	(Combate)
Armas Cuerpo a Cuerpo	(Combate)
Arte	(Artesanía / Conocimiento)
Artífice	(Artesanía)
Atletismo	(Física)
Ciencia	(Conocimiento)
Conducir	(Mundana)
Conocimiento Arcano	(Conocimiento)
Contactos	(Social)
Empatía	(Social / Percepción)
Encanto	(Social)
Engañar	(Social)
Fuerza	(Física)
Intimidación	(Social)
Investigación	(Percepción)
Juegos de Manos	(Subterfugio)
Latrocinio	(Subterfugio)
Liderazgo	(Social)
Navegar	(Mundana)
Puños	(Combate)
Recursos	(Mundana)
Resistencia	(Física)
Resolución	(Social)
Sigilo	(Subterfugio)
Supervivencia	(Mundana)
Trato Animal	(Mundana)

Proezas

Cada jugador elegirá tantas Proezas como le permita el Nivel de Poder de su personaje.

- Los personajes Buenos empezarán con 3 Proezas.
- Los personajes Geniales empezarán con 5 Proezas.
- Los personajes Soberbios empezarán con 7 Proezas.

Lo más probable es que estas Proezas estén asociadas con las habilidades más destacadas del mismo, aunque realmente no existen restricciones al respecto. En determinados casos será aceptable escoger una Proeza que esté relacionada con una habilidad que el jugador no haya escogido, siempre y cuando el Narrador lo acepte.

Para más información sobre Proezas y cómo pueden éstas influir en el juego, consulta el capítulo de Habilidades y Proezas.

Estrés y Tasa de Refresco.

Como ya hemos visto, el Estrés mide la cantidad de daño o castigo que un personaje puede soportar en distintas áreas: Físico, Social y Mental. Los personajes comienzan con 5 casillas en cada uno de estos marcadores, aunque este número puede variar gracias a algunas Habilidades (ver Resistencia, Resolución y Encanto) o Proezas.

Estrés = 5 casillas + Modificadores por Habilidad (ver Habilidades) o Proezas

La Tasa de Refresco de un personaje es la cantidad de puntos FATE que el jugador obtiene cuando su héroe descansa y se recupera (normalmente el Refresco se produce a criterio del Narrador). Este valor es igual a Diez menos el Número de Proezas que posee el personaje. Cuando se da un Refresco, el jugador obtiene puntos FATE hasta alcanzar el valor de su Tasa de Refresco. Si tuviera más, el total no cambia.

TASA DE REFRESCO = 10 - Número de Proezas del Personaje

Equipo Inicial

Los personajes deberían comenzar con el material básico como ropas, mochilas, cintos, etc. acorde a su concepto. Si deseas que tu personaje tenga algún objeto convencional específico debes hablarlo con el Narrador. Los objetos especiales o mágicos requieren de un Aspecto o Proeza apropiada que permita al personaje ser dueño de uno. Tienes más información al respecto en el Capítulo XII, Objetos Mágicos.

Lo normal es que el jugador posea una pieza de equipo por cada Aspecto o Proeza que requiera o utilice equipo. Por ejemplo, un personaje con el Aspecto "Fiero Arquero Felian", debería tener un arco, mientras que un personaje con "No hay trampa que se me resista" podría tener un juego de herramientas para desactivarlas. Habla con tu Narrador sobre lo que es apropiado o no para tu personaje.

¡Yo quiero una espada mágica!

Aquellos jugadores que quieran que sus personajes comiencen el juego con objetos mágicos, secuaces, compañeros o animales adiestrados, deberían consultar los capítulos donde se explican las Proezas y Aspectos adecuados para adquirir este tipo de objetos durante la creación del personaje.

¿Qué idiomas habla mi personaje?

Como regla sencilla, todos los personajes pueden conocer la Lengua Comercial y al menos otra lengua de su elección (normalmente una lengua racial o local). Aquellos personajes que quieran ser políglotas deberán adquirir la habilidad Academicismo. Por cada punto en la habilidad recibirán un idioma adicional. En principio, un personaje sólo sabe leer y escribir si posee la habilidad de Academicismo a menos que tu Narrador te diga otra cosa.

Adquirir más equipo

Durante la creación de personajes, cada jugador dispone de una serie de "Opciones de Equipo". Los personajes Buenos disponen de 8, los Geniales de 11 y los Soberbios de 14. Estas "Opciones" pueden intercambiarse por cualquier objeto de coste Mediocre (+0) o inferior que el personaje desee. Un personaje puede intentar adquirir objetos de coste superior usando una de sus Opciones de Equipo y haciendo una tirada de su habilidad de Recursos. La dificultad será el precio del objeto. Si el personaje supera la tirada, poseerá el objeto. Pero existe un riesgo, de fallar la tirada no sólo perderá esa opción y no habrá conseguido el objeto sino que además un personaje que falla una tirada de Recursos ya no podrá realizar ninguna más. Para estas tiradas de Recursos el personaje no podrá emplear puntos FATE (y por consiguiente, sus Aspectos).

Un personaje puede "donar" alguna de sus Opciones de Equipo a otro personaje si han participado juntos en alguna aventura (es decir, si aparecen como Estrella Invitada en la Leyenda del otro). Por cada objeto a conseguir, cada personaje puede donar una de sus Opciones al personaje que hace su tirada de Recursos. Cada una de estas Opciones donadas otorga al personaje un +1 dicha tirada.

Conclusión

Al terminar la creación del personaje, cada jugador deberá tener un personaje completo con:

- Un resumen de su vida pasada e infancia.
- Un resumen de sus primeros pasos y juventud.
- Su propia leyenda como protagonista y otras dos leyendas en las que aparezca, estableciendo lazos con al menos otros dos personajes.

- Un número de Aspectos, Habilidades y Proezas dependiente del Nivel de Poder del personaje.
- Sus marcadores de Estrés y la Tasa de Refresco de Puntos FATE.
- Su Equipo y posesiones iniciales.

CONSEJOS PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

A continuación encontrarás una serie de consejos que te ayudarán a crear tu personaje.

Motivación

Lo decimos una y otra vez, es fundamental determinar por qué tu personaje hace lo que hace. Los personajes de Héroe son excepcionales y podrían encontrar el éxito en empresas menos emocionantes (como granjeros, arquitectos o leguleyos) que en las que probablemente acabarán embarcados. Así pues, debes pensar por qué tu personaje terminará involucrado en peligrosas y excitantes aventuras. Si no lo haces, el Narrador no tiene obligación de desarrollar el juego para que se ajuste a ti; ya estará bastante ocupado con otros jugadores cuyos personajes tengan buenas razones para participar.

Puede haber sonado un poco duro, pero existe una tendencia que muchos jugadores inteligentes y talentosos van desarrollando con el tiempo, que les lleva a querer "ganar" el juego. Haciendo que sus personajes abandonen la senda de la aventura y se conviertan en ricos y poderosos en otros campos, vencen al sistema que, de otra manera, los hubiera forzado a lidiar constantemente con una vida cuesta arriba a cambio de recompensas insignificantes. Héroe no es un juego que trate sobre estos asuntos mundanos. Héroe es un juego que trata sobre gestas, leyendas, y grandes batallas, así que depende de ti averiguar por qué lo hace.

De una forma u otra, la respuesta casi siempre tiende a la idea de que el éxito no es una meta, sino un medio. La verdadera meta, sea la que sea para el personaje, es algo que le lleva a la acción. Una vez que la hayas averiguado, casi siempre querrás que sus motivaciones queden reflejadas en tu elección de Aspectos.

Elección de Aspectos

Los Aspectos pueden resultar útiles o peligrosos, pero nunca deben ser aburridos. Cuando escojas un Aspecto, tómate un minuto para pensar en el tipo de situaciones en las que puedas imaginar a tu personaje haciendo uso de él y qué tipo de problemas le puede acarrear. Los mejores Aspectos aportarán respuestas a ambas cuestiones y un Aspecto que no pueda responder a ninguna de ellas es, probablemente, muy aburrido.

Cuando escojas tus Aspectos, una de las mejores formas de ver que el Narrador y tú estáis en la misma onda es discutir tres situaciones en las que creas que el Aspecto puede ser una ayuda o un estorbo.

Esto es especialmente útil si es el Narrador el que sugiere el Aspecto. Probablemente tenga una idea muy clara de lo que quiere significar al sugerirlo, pero la idea no tiene por qué ser completamente obvia, ni tiene que encajar con tu visión del personaje. Lo mejor es hablarlo en voz alta, pero recuerda, es tú personaje, no esperes que el Narrador haga todo el trabajo por ti.

Aspectos Poderosos

A primera vista, los Aspectos que pueden parecer más atractivos son los que parezcan más útiles para un gran número de situaciones y sin ningún punto negativo. Cosas como "Rápido", "Afortunado" o "Fuerte". Un montón de jugadores sienten la tentación de salir a la aventura con tales aspectos. ¡Resiste la tentación!

Existen tres grandes problemas con los aspectos de este tipo: son aburridos, no te reportarán puntos FATE y anulan tu capacidad para dar forma a la historia.

El que sean aburridos es un problema bastante obvio. Piensa en un personaje "Afortunado" y en otro con "Extraña Fortuna". Este último aspecto puede ser utilizado como el primero pero además abre un abanico mucho más amplio de posibilidades.

Querrás también reservar un espacio para los resultados negativos de tu aspecto. Esto puede que no parezca muy lógico al principio, pero recuerda que cada vez que tu aspecto te cause problemas recibirás un punto FATE, lo cual es un incentivo bastante jugoso.

Volviendo a "Extraña Fortuna". Que tu personaje tenga este aspecto da lugar a que el Narrador pueda poner al personaje en encrucijadas extrañas e incluso desafortunadas, pero serás recompensado. Si esto no te parece lo suficientemente tentador, ten en cuenta que el Narrador probablemente te coloque en estas extrañas situaciones de todas formas... ¿no deberías ser recompensado por ello y tener voz sobre cómo suceden los acontecimientos?

Esto nos lleva al último punto. Cuando el Narrador se sienta a planear la aventura, lo hace teniendo en cuenta los Aspectos de los jugadores que participan en ella. Si uno de los personajes tiene el aspecto "Rápido" y otro tiene "Venganza pendiente con el Duque Yvar" ¿cuál crees que le aportará más ideas?

Tus aspectos te otorgan voto sobre el tipo de juego al que vas a jugar, así que no los desperdicies. En el caso anterior, como poco, habrás conseguido que el Duque Yvar exista en el escenario de campaña y el Narrador seguramente te tendrá en cuenta para que le des los detalles sobre él.

Así que, para concluir, los Aspectos más poderosos son fáciles de reconocer porque parecen los más interesantes. Si tienes en cuenta que quieres un Aspecto que puedas usar para tu beneficio pero que también te pueda generar puntos FATE, entonces queda claro que

obtendrás el mayor potencial eligiendo un Aspecto que te proporcione ambas cosas. Es más, los Aspectos que te unan al resto del mundo de alguna forma (como a un grupo, o a una persona) te serán útiles para completar el elenco y los personajes de dicho mundo de una forma que sea más atractiva para ti. En resumidas cuentas: si quieres maximizar el poder de tus Aspectos, maximiza su interés.

CREACIÓN DE PERSONAJES AL VUELO

Puede que no tengas tiempo para llevar a cabo una sesión completa de creación de personajes y simplemente quieras empezar a jugar rápido. En estas situaciones, escoge un nivel de Poder, coge una hoja de personaje en blanco y pide a cada jugador que escoja lo siguiente:

- Un nombre y una breve descripción para su personaje. Con "breve", queremos decir que una frase o dos deberían bastar. El personaje puede tener un pasado más complejo, pero no es el momento de ponerse con ello.
- La habilidad más alta del personaje. La habilidad más alta o más representativa de tu personaje deberá ser elegida y anotada en la hoja. O, si tienes algo más de tiempo, las tres habilidades más destacadas del personaje.
- Dos aspectos. Uno de ellos debe ser su Alto Concepto, mientras que el segundo debería ser su Aspecto Problemático.

Y ya está. Los jugadores son libres de entrar en más detalles de su personaje según vayan viendo que encajan con ellos, pero esto es todo lo que necesitas para empezar a jugar. Si buscas que tu juego sea más "sobre la marcha" de lo que podría ser, esto puede que sea justo lo que necesitas.

Una vez que ha comenzado el juego, en el momento que el Narrador mande tirar los dados para una habilidad, cada jugador tiene tres opciones:

1. Si tiene dicha habilidad en su hoja, se hace una tirada normal.
2. Si no tiene la habilidad en su hoja, pueden anotarla en un espacio libre y hacer la tirada en el nivel elegido para ella.
3. Pueden realizar la tirada como habilidad Mediocre.

De esta forma, el jugador puede ir rellenando su Pirámide de Habilidades a lo largo del juego. De igual manera, el jugador puede seleccionar sus Aspectos y Proezas según vayan a ir necesitando hacer uso de ellas hasta llegar al límite del nivel de Poder de su personaje.

Algunos consejos en la Creación al Vuelo

Asegúrate que los jugadores establezcan los valores sobre Atletismo, Resistencia o Resolución desde el principio. Estas habilidades son muy importantes para cosas como el combate y los

jugadores acabarán sintiéndose frustrados si no las escogen hasta ser demasiado tarde. Habilidades de combate como Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Proyectil o Puños pueden ser también importantes.

Las Proezas son mucho más difíciles de elegir al vuelo que las habilidades, así que el Narrador debe tener en mente el concepto de los personajes y sugerir Proezas cuando la situación dé lugar a pensar que podrían ser útiles. Observa las habilidades que tengan los personajes en los niveles más altos de su pirámide de habilidades y después consulta el capítulo sobre Proezas y localiza en él las habilidades en cuestión. Cada habilidad tiene algunas situaciones conceptualmente ligadas a ella y esto ayudará a escoger rápidamente.

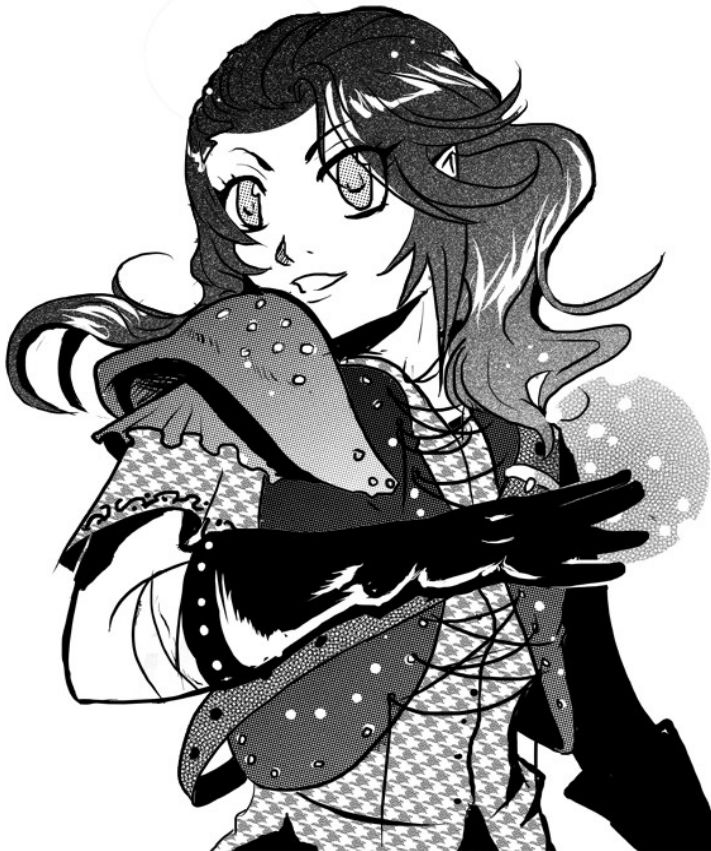
No te preocupes si aparecen contradicciones, como situaciones donde el jugador escoja una habilidad Genial (+4) después de haberla jugado antes varias veces como Regular ((+1), o escoja una Proeza que le hubiera hecho jugar de otra forma habiéndola elegido antes. Realmente, estas aparentes contradicciones no son tales. Cada personaje está jugando sus cartas sin revelar todas sus intenciones y, como suele suceder en la ficción de aventuras, sus habilidades solo contarán a partir del momento en el que son reveladas.

CREACIÓN SIMPLIFICADA DE PERSONAJES

Si tienes menos de 3 jugadores o no tienes tiempo de pasar por todas las fases pero necesitas algo más de complejidad que con el método "Creación de Personajes Al Vuelo", tal vez quieras probar la creación Simplificada. En este método el personaje simplemente reparte y escoge una serie de Aspectos, Proezas y Puntos de habilidad, sin pasar por las fases. Es un método mucho menos colaborativo pero te permite diseñar el personaje completo de modo sencillo y rápido.

- Los personajes Buenos empezarán con 15 puntos de Habilidad con un límite a sus habilidades (que podrán superar durante el juego) de Bueno (+3), 5 Aspectos y 3 Proezas.
- Los personajes Geniales empezarán con 20 puntos de Habilidad con un límite a sus habilidades (que podrán superar durante el juego) de Genial (+4), 6 Aspectos y 5 Proezas.
- Los personajes Soberbios empezarán con 25 puntos de habilidad con un límite a sus habilidades (que podrán superar durante el juego) de Soberbio (+5) con 7 Aspectos y 7 Proezas.

Dos de los Aspectos escogidos deberán responder al Alto Concepto y al Aspecto Problemático del personaje, el resto puede inventarlos como desee.



EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

Helena se va a unir a la partida de Héroes que dirige José Manuel. El resto de personajes ya están creados, pero aún así ella decide usar la creación Paso a Paso porque se siente más cómoda con ella. José Manuel le informa que el Nivel de Poder de la campaña es "Bueno". Helena consulta el manual y anota que al finalizar su personaje deberá tener 3 proezas, 15 puntos de habilidad y 5 Aspectos. No podrá comprar ninguna habilidad por encima de nivel Bueno (+3).

Siempre le cuesta arrancar con el nombre de su personaje así que lo deja para más adelante, cuando algún rasgo del propio personaje le sugiera un apodo o simplemente le llegue la inspiración. En cuanto al Alto Concepto, Helena ha estado leyendo sobre las razas de fantasía y los arquetipos presentados en el capítulo. La idea que se ha formado en la cabeza sobre su personaje es la de una ladrona medio elfa, criada en una gran

ciudad, ágil, silenciosa y rápida con el cuchillo. José Manuel le sugiere que su Alto Concepto puede ser algo como “Escrudizca pícaro medio elfa”. A Helena le gusta la idea y decide anotarlo.

A continuación debe elegir el Aspecto Problemático, algo que realmente meta en líos a su personaje. Debe ser algo recurrente, capaz de proporcionarle puntos FATE pero sin bloquear a su personaje. Hay dos conceptos que rondan su cabeza, una curiosidad desmedida o un problema con la propiedad ajena. No quiere que su personaje se meta siempre en líos con la ley, ni con sus compañeros, así que descarta “Demasiado amiga de lo ajeno” y elige “Muy curiosa” como Aspecto Problemático. José Manuel le propone que haga más sabroso el Aspecto, tal vez con un enunciado más ambiguo. Helena se lo piensa un poco y decide renombrar el Aspecto a “Fisgona por naturaleza”. José Manuel está contento con el nombre y deciden pasar al siguiente punto.

En este momento, el personaje de Helena debe recorrer al menos 3 Fases para estar completo, eligiendo un nuevo Aspecto en cada una de ellas.

Fase 1, Vida Pasada. Helena se imagina a su personaje como una huérfana en una gran ciudad. No conoció a su familia y se crió en las calles entre otros ladronzuelos. José Manuel le pregunta cómo ha influido eso en la personalidad o habilidades de su personaje. Helena, tras pensarlo, dice que su pícaro es una chica dura y capaz que sólo confía en sí misma. Con esta idea decide escoger el Aspecto “Rata de ciudad”.

Comienzan entonces con la Fase 2, Primeros Pasos. El personaje de Helena llega a la juventud. ¿Qué le ocurrió en esta etapa de su vida? Helena piensa que su personaje, al crecer descubre que es capaz de usar sus encantos para distraer o manipular a los hombres. Aunque ronda por su cabeza el Aspecto “Mujer fatal”, al final se decanta por “Belleza exótica”, que cree que le puede dar mucho más juego.

La última fase es la Fase 3, Leyenda. En esta fase el personaje de Helena se mete en su primera aventura y comienza su carrera como aventurera, aprendiendo algo en el proceso. Helena ya tiene una idea para el nombre de su personaje, al que decide llamar Thyra (en honor a un personaje de un videojuego). Helena piensa en la primera aventura en la que puede verse involucrada y se imagina contratada para robar algo y luego traicionada... Helena se sonríe y anota en el título de su leyenda: “Thyra y el Rubí de Fuego”. Escribe un pequeño relato, como si fuese la sinopsis de un DVD. “Thyra es contratada para recuperar el Rubí de Fuego, una joya tribal robada por un mercader codicioso. El mercader persigue a Thyra hasta que ella puede demostrar que él robó la joya a sus legítimos dueños”. Como primera aventura parece razonable y simpática. Ahora Helena tiene que escribir un Aspecto relacionado con ella para su personaje. Helena dice que durante la aventura, Thyra tuvo que traspasar la seguridad del palacio del mercader y luego huir de sus guardias, lo que confirmó que era “Sigilosa como una sombra”. Anota esa frase como su último Aspecto y pasa al siguiente punto, el reparto de Habilidades.

Como el nivel de Poder de su personaje es Bueno, su personaje dispone de 15 puntos y no puede tener habilidades por encima del nivel Bueno (+3). Helena pone 3 puntos en la Habilidad Latrocinio, con lo que queda a nivel Bueno (+3). Según la regla de la pirámide, para poder tener esta habilidad debe al menos tener 2 habilidades en el nivel Aceptable (+2) y al menos 3 en el nivel Regular (+1). Decide escoger Sigilo y Armas Cuerpo en el nivel Aceptable (+2). Gasta 2 puntos en cada una de ellas (para un total de 7). Ahora tiene que elegir al menos 3 habilidades Regulares para sustentar su pirámide. Elige Contactos, Atletismo y Puños, que anota en su hoja de personaje a nivel Regular (+1). Con esto ya ha gastado 10 puntos y le quedan 5. Siguiendo la regla de la pirámide no tiene muchas opciones, puede escoger una habilidad más a nivel Aceptable (+2) y 3 a

nivel Regular (+1) o puede elegir 5 a nivel Regular (+1). Opta por la primera opción y elige Encanto para su habilidad Aceptable (+2). Termina de elegir las habilidades escogiendo Resolución, Alerta y Engañar como sus habilidades Aceptables. Con esto, su pirámide quedaría de la siguiente manera:

Buena (+3)	Latrocinio
Aceptable (+2)	Sigilo, Armas Cuerpo a Cuerpo, Encanto
Regular (+1)	Contactos, Atletismo, Puños, Resolución, Alerta, Engañar

Abora Helena debe escoger sus Proezas. Puede elegir hasta 3. Revisando la descripción de los medio elfos en el capítulo de Razas de Fantasía, decide escoger “Multicultural”. Anota que su personaje tiene un +2 a sus tiradas de Encanto con hombres y elfos. Helena quiere que su personaje sea un poco más rápido en cuestión de Iniciativa. Pregunta a José Manuel si puede dedicar una Proeza a Alerta para tener una bonificación de +1 a Iniciativa y él le dice que es perfectamente legal. Helena anota su segunda proeza “Rápida como un rayo” y el efecto “Bonificación de +1 a Alerta para Iniciativa”. Por último, desea que su personaje sea realmente escurridizo y le pregunta a José Manuel si puede usar una proeza para obtener una bonificación de +1 en Atletismo para Esquivar. Como esquivar es parte del combate, José Manuel informa a Helena que eso sería una proeza “Avanzada” y que debe tener un Aspecto u otra proeza como prerrequisito. Helena indica que “Rápida como un rayo” puede ser el prerrequisito, ya que ambas Proezas se basan en la rapidez de su personaje. José Manuel pregunta al resto de jugadores y a todos les parece adecuado. Helena se anota “Difícil de atrapar” como proeza y añade “Avanzada, Prerrequisito: Rápida como el rayo. Bonificación de +1 a Atletismo para Esquivar”.

Helena calcula los Marcadores de Estrés de Thyra. Su única habilidad relevante para modificar sus Marcadores de Estrés es Resolución que, consultando el capítulo de Habilidades, otorga un +1 al Marcador de Estrés Mental, quedando así:

Estrés Físico	□□□□□
Estrés Social	□□□□□
Estrés Mental	□□□□□□

Como tiene 3 Proezas, su Tasa de Refresco es de 7 puntos (10 -3) y comienza con esos mismos puntos FATE. Y con esto, el personaje de Helena está prácticamente acabado.

José Manuel informa a Helena que Thyra tiene equipo y posesiones típicas de su profesión y un arma apropiada. Helena escoge ropas normales, herramientas de ladrón, una mochila, equipo de escalada, una linterna y un yesquero. También elige una daga como arma predilecta para su personaje... y está lista para la acción...



V- RAZAS DE FANTASÍA

En la mayor parte de los escenarios de fantasía los humanos comparten protagonismo con otras razas o especies. Elfos, enanos, centauros y otras razas aún más extrañas pueblan la literatura del género. En *Héroes*, un personaje jugador puede encarnar a un personaje de una raza de fantasía. En este capítulo presentamos 5 ejemplos de razas para tus personajes jugadores.

PERTENECERA A UNA RAZA DE FANTASÍA

Como ya se ha explicado en el capítulo de Creación de Personajes, para pertenecer a una raza de fantasía el personaje sólo tiene que añadir el descriptor racial a su Alto Concepto... ¡Y ya está! Si posteriormente quiere incluir algunos de los poderes especiales de dicha raza (en forma de

habilidades Mágicas o Proezas Raciales), puede adquirirlos de forma normal durante la creación del personaje.

Para algunos jugadores esto puede ser confuso, ya que es posible que se encuentren con ejemplares de una raza que no cumplan los "estereotipos" de la misma... ¡Esa es la idea! La ausencia de una habilidad racial típica dice tanto del personaje como el hecho de tenerla. ¿Juega tu personaje con un Enano que no puede ver en la oscuridad y por eso emprendió una vida de aventuras en el exterior? Las respuestas a estas preguntas pueden ser una gran fuente de inspiración.

OTRAS RAZAS

Las razas aquí presentadas no son todas las razas de fantasía que puede contener la campaña. El Narrador puede crear nuevas razas en cualquier momento e incluso pueden sugerirlas los jugadores. Centauros, trasgos, semi-gigantes, hadas, faunos... todos ellos poseen características atractivas para las razas de jugadores. No limites tu imaginación y si quieres crear algo diferente ¡adelante! Los ejemplos presentados en este capítulo te pueden servir de guía para tus creaciones.

HUMANOS

La raza humana representa el estándar de normalidad en el mundo. Los humanos son la raza más extendida y prolífica, construyendo con rapidez grandes imperios y conspirando para hacerlos caer. La humanidad es muy variada en cuanto a colores y tamaños, siéntete libre de crear un personaje humano con casi cualquier color de pelo y ojos que imagines. Si creas a un humano excepcionalmente alto o pequeño, tal vez un Aspecto relacionado pueda darle color. Los humanos suelen vivir unos 90 años.

OBLIGATORIO: Para que tu personaje sea humano no tienes que incorporar ningún descriptor a tu Alto Concepto.



FELIAN

Los Felian son una raza de aspecto felino que se asemejan a grandes gatos de ojos almendrados y orejas triangulares. Son pequeños, la mayoría no llegando al 1'20 m. de altura. Los Felian pueden tener gran número de "capas" en su pelo, lisas, atigradas o manchadas y de casi cualquier color. Son longevos, ya que viven cerca de 90 años, rápidos y muy duros a pesar de su aparente fragilidad. Su apariencia y tamaño no tienen que ver con sus capacidades.



OBLIGATORIO:

-Aspecto Felian

ASPECTOS SUGERIDOS:

-Ágil Felian salvaje

-Felian de pies ligeros

-Felian de ciudad

HABILIDADES SUGERIDAS:

Atletismo +1, Alerta +1

Proezas Raciales

Sentidos Aguzados (Alerta)

El personaje puede ver en la oscuridad de la noche casi como si fuese de día, el resto de sus sentidos también están muy afinados, otorga un +1 al personaje en cualquier tirada de Alerta.

Sentido del Peligro (Alerta)

El personaje puede hacer una tirada de Alerta contra una emboscada que normalmente no le permitiría ese tipo de tirada.

7 vidas (Aguante)

El personaje Gana una Consecuencia Severa Extra.

Salto felino (Atletismo)

El personaje puede saltar casi el doble que un humano tanto en vertical como en horizontal.

ELFO

A ojos humanos los elfos pueden parecer hermosos adolescentes de rostros redondeados, ojos grandes y orejas alargadas y puntiagudas. Los varones son lampiños y no les crece barba. Su aspecto juvenil oculta muchas veces la sabiduría de los siglos, ya que pueden llegar a vivir unos 400 años, manteniendo el aspecto de su juventud hasta la vejez. Suelen ser de talla pequeña (entre 1'30 y 1'50). También poseen el Don de la magia de forma inherente. Les gusta vivir en bosques y espacios naturales con los que sienten afinidad.

OBLIGATORIO:

*Aspecto Elfo

ASPECTOS SUGERIDOS:

- Hermosa doncella élfica
- Hábil elfo de los bosques
- Miembro de la corte élfica

HABILIDADES SUGERIDAS:

- Encanto +1
- Supervivencia +1
- Armas a Distancia +1

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

- Magia Élfica
- Magia Blanca
- Magia Elemental / Madera

Proezas Raciales

Sentidos Aguzados (Alerta)

El personaje puede ver en la oscuridad de la noche casi como si fuese de día, el resto de sus sentidos también están muy afinados, otorga un +1 al personaje en cualquier tirada de Alerta.

Hábil Arquero (Armas a Distancia)

El personaje aumenta el alcance de cualquier arco en 1 y el daño en +1.



ENANO

Los enanos son una raza de hombres pequeños y robustos. Se dice a veces que es más fácil saltarlos que rodearlos, ya que suelen poseer un torso fuerte y unos hombros anchos y poderosos. La mayoría de ellos no pasa de 1'30 m. de altura. Los varones suelen ser muy velludos y dejarse crecer las barbas, que trenzan y decoran como símbolo de estatus. Son muy longevos, pudiendo vivir cerca de los 300 años gracias a su resistencia natural. Les gusta vivir en cuevas o espacios cerrados lo que les ha hecho enemigos naturales de goblins y orcos, que suelen morar en lugares similares.



OBLIGATORIO:

*Aspecto Enano

ASPECTOS SUGERIDOS:

- Enano de fuertes brazos
- Héroe enano
- Enano viajero

HABILIDADES SUGERIDAS:

Supervivencia +1

Fuerza +1

Aguante +1

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

Magia Elemental / Tierra

Proezas Raciales

Infravisión (Alerta)

El personaje puede ver en la completa oscuridad. Esta visión es en blanco y negro y limitada a una zona.

Duro como un enano (Aguante)

El personaje gana 1 punto de Estrés Físico y una Consecuencia Mayor Extra.

MEDIO ELFO

Un medioelfo es el hijo de una pareja en la que uno de los progenitores era un elfo y el otro humano. Los medioelfos participan de la herencia de las dos razas, reteniendo parte de la apariencia juvenil y hermosura de su pariente élfico. Suelen tener rostros redondos y hermosos y orejas puntiagudas. Pueden parecerse mucho (y de hecho ser casi indistinguibles) de un miembro de cualquiera de las dos especies. Los medioelfos tienen vidas largas para tratarse de humanos, pero cortas para ser elfos (unos 200 años) lo que les coloca muchas veces en "tierra de nadie".

OBLIGATORIO:

*Aspecto Medio Elfo

ASPECTOS SUGERIDOS:

-Lo mejor de ambos mundos

-Herencia élfica

-Héroe mestizo

HABILIDADES SUGERIDAS:

Supervivencia +1, Encanto +1

HABILIDADES DESBLOQUEADAS:

Magia Élfica

Magia Blanca

Magia Elemental / Madera

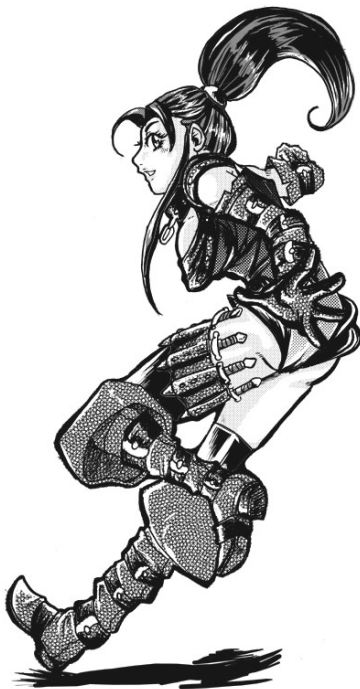
Proezas Raciales

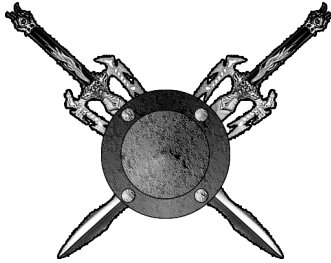
Sentidos Aguzados (Alerta)

El personaje puede ver en la oscuridad de la noche casi como si fuese de día, el resto de sus sentidos también están muy afinados, otorga un +1 al personaje en cualquier tirada de Alerta.

Multicultural (Encanto)

El personaje gana un +2 a sus tiradas de encanto con Hombres o Elfos.





VI – HABILIDADES Y PROEZAS

El siguiente capítulo describe las habilidades disponibles en Héroes. También incluimos información extra sobre las Proezas, cómo funcionan y cómo crearlas. Las habilidades mágicas y las especiales se describen en su capítulos más adelante.

PROEZAS

Las Proezas son esas cosas que un personaje puede hacer pasando por alto o rompiendo las reglas. Son trucos especiales que se guarda un personaje en la manga. Las Proezas tienen usos muy específicos, lo normal es que otorguen un +1 al uso de una habilidad concreta o un +2 en circunstancias muy específicas. Algunas proezas otorgan una capacidad especial o mediante el uso de puntos FATE permiten al personaje doblar las reglas de algún modo. En el presente capítulo veremos algunas Proezas asociadas a las habilidades más comunes e incluiremos un apartado con las reglas para crear tus propias Proezas.

LISTA DE HABILIDADES

A continuación presentamos una lista de habilidades con sus usos más comunes y algunas Proezas de ejemplo asociadas a cada habilidad. Siéntete libre de adaptar, modificar o restringir las que no se adapten a tu estilo de juego... o de añadir muchas más...

Academicismo

(CONOCIMIENTO)

Esta habilidad sirve para medir los conocimientos formales del personaje. Ya sea historia o heráldica, geografía o cultura general.

Usos habituales:

- *Investigación histórica*
- *Declaración de detalles Menores*
- *Exposición de datos*
- *Idiomas*
- *Conocimiento sobre criaturas*
- *Mitos y leyendas*

Proezas

Historiador

+1 a Academicismo usado para conocer datos históricos relevantes.

Experto en Heráldica

+1 a Academicismo usado para conocer datos sobre escudos, familias y apellidos nobiliarios.

Teoría Mágica

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado)

Puede usar Academicismo en vez de Conocimiento Arcano para identificar objetos mágicos, diseñarlos, identificar criaturas mágicas o efectos específicos.

Alerta

(PERCEPCIÓN)

La habilidad de percepción por excelencia, sirve para que el personaje esté atento a su entorno y sea capaz de darse cuenta de lo que le rodea. Mide la iniciativa en conflictos físicos.

Usos habituales:

- *Evitar confusión*
- *Evitar sorpresa*
- *Iniciativa*

Proezas

Rápido

+1 a Alerta para determinar la Iniciativa.

Sexto Sentido

+1 a Alerta para percibir una emboscada o ataque por sorpresa.

Anticipado

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado o Rápido)

El personaje gasta 1 punto FATE y se pone el primero en el orden de Iniciativa. Si otro personaje usa esta proeza, deberán desempatar entre ellos de la forma habitual.

Apostar

(MUNDANA)

La capacidad del personaje para jugar a juegos de azar, ya sea legalmente o haciendo trampas. También sirve para darse cuenta de cuándo le están haciendo trampas a él.

Usos habituales:

- *Jugar*
- *Hacer trampas en el juego*
- *Descubrir trampas en el juego*

Proezas

As en la manga

+1 a Apostar cuando se hacen trampas.

Cara de Póquer

+2 a Apostar cuando se realizan maniobras para poner Aspectos con esta habilidad (como por ejemplo 'Farolero').

Rey de la Timba

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto adecuado)

Gasta 1 punto FATE y ten un golpe de suerte, consiguiendo esa carta que te hacía falta... El efecto tiene que ser consensuado con el Narrador.

Compinche

Otorga un Compañero con "Independiente", "Hábil" y otras 2 mejoras a elegir. Una de sus habilidades debe ser "Apostar" (Ver capítulo XIV- Extras).

Armas a Distancia

(COMBATE)

Con esta habilidad el personaje puede hacer uso de arcos, ballestas, hondas y armas arrojadas.

Usos habituales:

- *Disparar proyectiles*
- *Arrojar*
- *Evaluar armas de proyectil*

Proezas

Tiro Preciso

+2 a Armas a Distancia cuando se realiza el disparo como una maniobra para colocar un Aspecto (como por ejemplo "Desjarretado").

Tirador Certero

Elimina hasta 2 puntos de penalizaciones al realizar un disparo.

Maestro Tirador

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado)

Gana +1 al Armas a Distancia al atacar.

Lluvia de Proyectiles

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado o Tirador Selecto)

Gasta 1 punto FATE y ataca a todos los objetivos en una zona dentro del alcance. Es necesario tener munición suficiente para realizar el ataque.

Armas Cuerpo a Cuerpo

(COMBATE)

Habilidad del personaje de luchar con todo tipo de armas de corta distancia, desde mazas a espadas.

Usos habituales:

- *Armas improvisadas*
- *Luchar con armas*
- *Reconocer estilo de lucha*
- *Reconocer calidad de un arma*

Proezas

Enemigo de...

+1 al Estrés provocado con un ataque con éxito contra un grupo de enemigos. El grupo puede ser amplio, pero no puede ser un comodín para cualquier cosa. Por ejemplo "Goblinoides" sería válido, mientras que "todos los que luchan contra mí", obviamente no.

Luchador Hábil

+2 a Armas a Cuerpo a Cuerpo cuando se realiza el ataque como una maniobra para colocar un Aspecto (como por ejemplo "Desequilibrado").

Luchador Maestro

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado)

+1 a Armas de Cuerpo a Cuerpo para atacar.

Ataque Devastador

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado o Luchador Maestro)

Gasta 1 punto FATE y si el ataque tiene éxito provoca una Consecuencia de forma automática en el rival.

Entrenamiento en Escudo

Con esa Proeza el personaje puede invocar los Aspectos de un escudo y absorber una Consecuencia extra. Con esa Proeza también se aprende a etiquetar los Aspectos del escudo de un rival.

Entrenamiento con 2 Armas

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado)

Con esta Proeza, un personaje que lucha con 2 armas cuerpo a cuerpo gana una bonificación de +1 al daño si consigue impactar con éxito a su oponente. También se puede invocar los Aspectos del arma en la mano mala. El personaje puede decidir cambiar la bonificación al daño por una bonificación a su defensa.

Arte

(ARTESANÍA / CONOCIMIENTO)

La habilidad del personaje para crear expresiones artísticas o reconocerlas.

Usos habituales:

- *Conocimiento sobre arte o artistas*
- *Crear arte*
- *Comunicar ideas a través del arte*
- *Interpretar*
- *Tocar*
- *Falsificación*

Proezas

Falsificador

+1 a Arte cuando se falsifica un original.

Arte Arcano

Puede usar Arte en vez de Conocimiento Arcano para reconocer escritura mágica, pergaminos, etc.

Lengua de Artista

Puede usar Arte en vez de Encanto cuando presenta una obra o con aquellos que sean realmente admiradores de su obra.

Artífice

(ARTESANÍA)

La habilidad del personaje de construir cosas.

Usos habituales:

- *Crear objetos*
- *Arreglar objetos*

- *Sabotear objetos*

Proezas

Manitas

+1 a Artífice cuando repara algo roto.

Genio Inventivo

+2 a Artífice cuando diseña o inventa algo totalmente nuevo.

Herrero

+1 a Artífice cuando hace cosas de metal.

Apañado

Elimina hasta 2 puntos de penalizaciones por no contar con las herramientas o espacios de trabajo adecuados.

Chapuzza

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado, Manitas o Apañado)

Gasta 1 Punto FATE y repara hasta el final de la escena una Consecuencia de cualquier objeto, aunque no se tengan los materiales ni las herramientas. La Consecuencia regresa al finalizar la escena, si el objeto ya tiene una Consecuencia de esa severidad, tomará una superior. Si esto es imposible (porque el objeto no pueda tomar una Consecuencia superior o porque ya la tenga usada) quedará destruido e inutilizado.

Atletismo

(FÍSICA)

Esta habilidad refleja la capacidad física general del personaje, ya sea para correr, saltar, trepar o nadar. Incluso puede usarse por defecto para evitar los ataques en muchos conflictos.

Usos habituales:

- *Esquivar*
- *Esprintar*
- *Nadar*
- *Saltar*
- *Trepar*

- *Caer sin hacerse daño*

Proezas

Difícil de Atrapar

+1 a Atletismo para Esquivar.

Equilibrio Perfecto

Elimina hasta 2 puntos de penalizaciones a la dificultad debido al terreno inestable, resbaladizo, abrupto o especialmente estrecho.

Acróbata

+1 a Atletismo al realizar cualquier tipo de acrobacias.

Ciencia

(CONOCIMIENTO)

Conocimientos sobre la naturaleza de las cosas, las leyes naturales y el mundo. Debido a los conocimientos de anatomía, se utiliza también para sanar o curar.

Usos habituales:

- *Curar*
- *Declaraciones menores*
- *Herbalismo*
- *Alquimia*
- *Venenos*

Proezas

Sanador

+1 a Ciencia para sanar a otros.

Herbología

Puede usar Ciencia en vez de Supervivencia para reconocer venenos o remedios naturales y usarlos.

Alquimista

Puede usar Ciencia en vez de Conocimiento Arcano para reconocer pociones y otros brebajes mágicos, o para prepararlos.

Conducir

(MUNDANA)

La habilidad del personaje para guiar todo tipo de vehículos terrestres, carros, carruajes, etc.

Usos habituales:

- *Perseguir*
- *Maniobrar*

Proezas

Conductor Temerario

+1 a Conducir cuando se realizan movimientos peligrosos y arriesgados.

Conductor Seguro

Elimina hasta 2 puntos de penalizaciones a las tiradas de Conducir.

Al Límite

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado o Conductor Temerario)

+2 a Conducir cuando se va a máxima velocidad.

Conocimiento Arcano

(CONOCIMIENTO)

Mide el conocimiento teórico sobre la magia y el mundo místico que tiene el personaje.

Usos Habituales

- *Evaluar una criatura mágica*
- *Reconocer una criatura mágica*
- *Reconocer un efecto mágico*

Proezas

Experto en Criaturas

+2 a Conocimiento Arcano para evaluar criaturas mágicas, con proezas o habilidades Especiales, Mágicas o Monstruosas.

Sabiduría Antigua

+2 a Conocimiento Arcano para descifrar textos, conjuros, maldiciones o identificar objetos mágicos antiguos.

Experto Cazador

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropriado o Experto en Criaturas)

Permite usar Conocimiento Arcano para maniobrar poniendo Aspectos a criaturas mágicas, con proezas o habilidades Especiales, Mágicas o Monstruosas siempre que se usen sus debilidades.

Contactos

(SOCIAL)

Mide la red de información que tiene el personaje, indica a quién conoce y lo que puede obtener de ellos.

Usos habituales:

- *Reunir información*
- *Establecer contactos*
- *Rumores*
- *Noticias recientes*

Proezas

Tengo un Amigo que Conoce a un Amigo...

+1 a Contactos en lugares donde el personaje tenga conocidos.

Chismo

+1 a Contactos para difundir rumores, el rumor puede causar un Aspecto sobre el blanco (por ejemplo 'Corrupto').

Gremio de.../Orden de...

+1 a Contactos cuando en el lugar haya miembros activos del gremio u orden al que pertenece el personaje.

Contacto

El personaje tiene un Compañero con la mejora "Independiente" y otras 3 mejoras. (Ver capítulo XIV- Extras)

Red de Contactos

Secuaces con "La Fuerza del Número" dos veces (6 secuaces en total), "Independiente" y una mejora adicionales (Ver capítulo XIV- Extras).

Empatía

(SOCIAL / PERCEPCIÓN)

Empatía mide la capacidad del personaje para interpretar correctamente los sentimientos y emociones de los demás. Con esta habilidad se pueden evaluar a veces Aspectos con componente social o mental del objetivo. Esta habilidad puede modificar el Marcador de Estrés Social.

Usos habituales:

- *Leer a la gente*
- *Mejora de marcador de Estrés Social*
- *Defensa social*

Proezas

Detector de Mentiras

+2 a Empatía para detectar cuando alguien miente.

Maternal/Paternal

+1 a Empatía con niños y hombres jóvenes.

Ojo Clínico

+2 a Empatía para descubrir Aspectos de una persona.

Hombro Sobre el que Llorar

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado o Maternal/Paternal)

Gasta 1 punto FATE y haz que una persona amistosa o al menos no hostil, se desahogue con el personaje contando sin darse cuenta más de lo que debe. El personaje puede dirigir la conversación hacia los temas que le interesan.

Encanto

(SOCIAL)

La capacidad del personaje para simpatizar con otros, seducir, o caer bien.

Usos habituales:

- *Primeras impresiones*
- *Seducir*
- *Hacer amigos*

Proezas

La Primera Impresión es la que Queda

+1 a Encanto en las primeras impresiones.

Charlatán

+1 a Encanto para convencer con labia a otra persona. Ojo, esto no implica mentir, lo que está cubierto por la habilidad de Engañar.

Lengua de Plata

+1 a Encanto para maniobrar y causar Aspectos (como por ejemplo "Distraído").

Seductor

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropiado o La Primera Impresión es la que Queda)

+2 a Encanto cuando se intenta seducir a una persona sexualmente compatible.

Engañar

(SOCIAL)

La habilidad del personaje para hacer pasar algo que es falso por verdadero, ya sea mintiendo o disfrazándose.

Usos habituales:

- *Mentir*
- *Disfrazarse*
- *Fingir*

Proezas

Timador

+1 a Engañar para realizar un timo o estafa.

Intérprete

+1 a Engañar cuando se finge ser otra persona.

Maestro de Engaños

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado o Timador)

Gasta 1 punto FATE y haz un ataque con Engañar contra la Empatía del blanco. Si tiene éxito el rival deberá anotarse una Consecuencia de forma automática.

Bobo

Otorga un Compañero con una mejora en "Calidad", "Hábil" y otras 2 mejoras a elegir. Una de sus habilidades debe ser Recursos (Ver capítulo XIV- Extras).

Fuerza

(FÍSICA)

Esta habilidad refleja la fortaleza corporal del personaje, se utiliza para realizar esfuerzos que requieran fuerza bruta, puede usarse para luchar en determinadas circunstancias o con armas improvisadas.

Usos habituales:

- *Romper cosas*
- *Levantar peso*
- *Arrojar cosas pesadas*

Proezas

Bestia de Carga

Elimina hasta 2 puntos de penalización por llevar demasiado peso encima.

Destructor

+1 a Fuerza para romper cosas.

Luchador Fiero

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado)

Permite usar Fuerza en vez de Puños para luchar desarmado.

Intimidación

(SOCIAL)

La habilidad para doblegar por medio del miedo a otros.

Usos habituales:

- *Atemorizar*
- *Interrogar*

Proezas

Mirada Fulminante

+1 a Intimidar si puede mirar fijamente al objetivo.

Grito de Guerra

+1 a Intimidar si puede lanzar un grito de Guerra.

Maestro del Miedo

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropriado)

Gasta 1 punto FATE y haz un ataque de Intimidación contra Resolución del adversario, de tener éxito obligará al adversario a tomar una Consecuencia de forma automática.

Investigación

(PERCEPCIÓN)

Capacidad del personaje para buscar cosas específicas y usar un método inductivo deductivo para llegar a conclusiones a partir de evidencias.

Usos habituales:

- *Encontrar cosas ocultas*
- *Declaraciones menores*

Proezas

Criminólogo

+2 a Investigación para encontrar pistas en la escena de un crimen.

Ratón de Biblioteca

+2 a Investigación cuando se busca en archivos y documentación.

Método Empírico

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado o Criminólogo)

Gasta un punto FATE y obtén información detallada sobre cómo ha sucedido algo a partir de los rastros dejados en el lugar del hecho.

Juegos de Manos

(SUBTERFUGIO)

Esta capacidad permite al personaje la manipulación delicada y la coordinación manual, ya sea para atrapar objetos, robar bolsillos o realizar trucos.

Usos habituales:

- *Robar bolsillos*
- *Distraer*
- *Hacer trampas en el juego*

Proezas

Manos Rápidas

+1 a Juegos de Manos para hacer trampas en juegos de cartas o similares.

Ratero

+1 a Juegos de Manos para hurtar.

Malabarista

+1 a Juegos de Manos para realizar malabarismos o trucos.

Atrapar Proyectiles

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado o Malabarista)

Permite defenderse de ataques con proyectiles con Juegos de Manos en vez de Atletismo.

Latrocinio

(SUBTERFUGIO)

La habilidad del personaje para desmontar cerraduras, trampas, y técnicas auxiliares para actividades delictivas.

Usos habituales:

- *Evaluar debilidades*
- *Abrir cerraduras*
- *Seguridad*

Proezas

Cerrajero

+1 a Latrocinio para desmontar cerraduras.

Mente Criminal

+2 a Latrocinio para evaluar medidas de seguridad, trampas o alarmas.

Dedos Hábiles

Elimina hasta 2 puntos de penalizaciones para desarmar una trampa o una cerradura (por ejemplo, porque no se cuentan con las herramientas adecuadas).

Liderazgo

(SOCIAL)

La habilidad del personaje de conducir a otros, ya sea en una empresa militar o de otro tipo, mide la autoridad y el respeto que es capaz de imponer.

Usos habituales:

- *Mando*
- *Administración*
- *Burocracia*

Proezas

Arenga

+1 a Liderazgo cuando el personaje lanza una arenga a sus seguidores.

¡Hasta la muerte!

+1 a Liderazgo cuando las órdenes son defender un lugar querido o especialmente importante.

Abolengo

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado)

+2 a Liderazgo con personas por debajo de su escala social o que estén a sus órdenes.

Secuaces

Secuaces con "La Fuerza del Número" (3 secuaces en total) y 3 mejoras adicionales (Ver capítulo XIV- Extras).

Teniente

El personaje tiene un Compañero con las mejoras "Independiente", una mejora en "Calidad", "Hábil" y una mejora adicional (Ver capítulo XIV- Extras).

Navegar

(MUNDANA)

Esta habilidad sirve para que el personaje utilice todo tipo de vehículos acuáticos, desde pequeños botes a grandes veleros.

Usos habituales:

- *Maniobrar*
- *Perseguir*

Proezas

Astrónomo

+2 a Navegar para encontrar una ruta guiándose por las estrellas.

Piloto de Combate

+1 a Navegar cuando se realizan movimientos dentro de un combate.

Como la Palma de su Mano

+1 a Navegar cuando ha navegado anteriormente en ese barco.

Puños

(COMBATE)

Con esta habilidad el personaje puede combatir desarmado, no necesariamente con los puños.

Usos habituales:

- *Pelear desarmado*
- *Reconocer estilo de lucha*

Proezas

Marrullero

+2 a Puños para realizar Maniobras y colocar Aspectos a otros.

Puños de Acero

+1 al Estrés causado con Puños a enemigos que no llevan armadura.

Experto en Combate Desarmado

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado)

Permite defenderse con Puños de ataques con Armas Cuerpo a Cuerpo y ataques de criaturas o similares.

Atrapar Projectiles

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado o Experto en Combate Desarmado)

Permite defenderse con Puños de ataques hechos con Armas a Distancia.

Recursos

(MUNDANA)

La capacidad monetaria, el dinero, ahorros o crédito del que dispone el personaje para conseguir bienes materiales.

Usos habituales:

- *Comprar cosas*
- *Estilo de vida*
- *Adquirir propiedades*

Proezas

Precio de Amigo

+1 a Recursos en un tipo de servicio o artículos específico (por ejemplo: Casas de Curación, Herreros, etc).

Planificador

+1 a Recursos cuando se hace una tirada de recursos "En el Campo" (ver en el capítulo Equipo).

Administrador

+1 a Recursos en las tiradas de Avance de las Organizaciones (ver en el capítulo Organizaciones).

Ayudante de Confianza

Otorga un Compañero con las mejoras "Calidad", "Independiente" y 2 mejoras adicionales (Ver capítulo XIV- Extras).

Resistencia

(FÍSICA)

La habilidad del personaje para resistir fatiga o daño físico. Puede proporcionar bonificaciones al marcador de Estrés Físico.

Usos habituales:

- *Mejora del Marcador de Estrés Físico*
- *Resistir enfermedad*
- *Aguantar esfuerzo continuado*

Proezas

Incansable

Elimina hasta 2 puntos de penalización por fatiga, sobrecarga, etc.

Duro

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto Apropriado o Incansable)

El personaje puede recibir una Consecuencia Menor Extra.

Fuerza Interior

(Avanzada, prerrequisito: Un Aspecto Apropriado o Duro)

Gasta 1 Punto FATE y elimina hasta el final de la escena una Consecuencia del personaje. La Consecuencia regresa al finalizar la escena, si el personaje ya tiene una Consecuencia de esa severidad, tomará una superior. Si esto es imposible (porque no se pueda tomar una Consecuencia superior o porque ya la tenga usada), quedará Fuera de Combate.

Resolución

(SOCIAL)

Si "Resistencia" mide el aguante físico del personaje, Resolución mide su aguante mental, la capacidad de sobreponerse al miedo y la derrota. Esta habilidad puede modificar el Marcador de Estrés Mental.

Usos habituales:

- *Coraje*
- *Mejora de Marcador de Estrés Mental*
- *Mantener la calma bajo presión*
- *Defensa contra la magia*

Proezas

Impávido

+1 a Resolución contra ataques y efectos que causen miedo.

Bloqueo Mental

+1 a Resolución contra ataques mágicos.

Doblado, no Partido

(Avanzada, prerrequisito: Cualquier otra proeza de Resolución)

El personaje puede recibir una Consecuencia Menor Extra.

Sigilo

(SUBTERFUGIO)

Capacidad del personaje de moverse de forma silenciosa, esconderse, acechar y pasar desapercibido.

Usos habituales:

- *Esconderse*
- *Moverse en silencio*
- *Pasar desapercibido*
- *Emboscar*

Proezas

Nocturnidad

+1 a Sigilo de noche o en lugares oscuros.

Sigiloso a Pesar de Todo

Elimina hasta 2 puntos de penalizaciones a Sigilo.

Pasar Desapercibido

+1 a Sigilo cuando se esconde entre una multitud.

Acechador

+1 a Sigilo cuando sigue a otro sin ser visto.

Desaparecer

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado, Acechador o Sigiloso a Pesar de Todo)

Gasta 1 punto FATE y realiza una tirada de Sigilo aunque estés a la plena vista del objetivo. El personaje tiene que explicar cómo desaparece, ya sea con una bomba de humo o similar.

Supervivencia

(MUNDANA)

Habilidad del personaje para encontrar alimentos y refugio en entornos salvajes, rastrear y mantenerse con vida. Usos habituales:

- *Camuflaje*
- *Forrajeo*
- *Rastrear*

Proezas

Rastreador

+2 a Supervivencia para encontrar rastros y seguirlos.

Entorno Conocido

+1 a Supervivencia en un entorno determinado y limitado: bosques, ciudades, tundra, montaña.. etc. Puede escogerse varias veces para diferentes entornos.

Comer Cosas que Harían Vomitar a una Cabra

(Avanzada, prerequisite: Un Aspecto apropiado)

Gasta 1 punto FATE y encuentra comida y agua en cualquier sitio. El Narrador puede restringir el tipo de alimento y líquido que encuentras y su cantidad.

Trato Animal

(MUNDANA)

La habilidad que tiene el personaje para relacionarse con animales, domarlos, usarlos de montura o enseñarles trucos.

Usos habituales:

- *Apaciguar Animales*
- *Cabalgar*
- *Domar Animales*
- *Evaluar Animales*

Proezas

El Mejor de la Manada

+2 a Trato Animal a la hora de evaluar a un animal o averiguar sus Aspectos.

Magnetismo Animal

+1 a Trato Animal para apaciguar animales agresivos.

Hábil Jinete

+1 a Trato Animal para montar a caballo.

Compañero Animal

El personaje tiene un Compañero animal con 4 mejoras (ver capítulo XIV, Extras).

CREANDO PROEZAS

La lista de Proezas que incluimos en Héroes no pretende ser completa ni exhaustiva. Narradores y jugadores pueden (¡Y deben!) crear sus propias Proezas con las que dar vida al mundo y a sus personajes, después de todo... Es vuestro juego. A continuación vamos a dar unas guías de cómo crear Proezas equilibradas.

Existen dos tipos básicos de Proezas.

- **Básicas:** Estas proezas no tienen prerequisites y suelen dar un beneficio menor al personaje.
- **Avanzadas:** Las proezas avanzadas son más poderosas y suelen tener uno o más prerequisites relevantes.

Como norma general y lógica, una proeza avanzada debe proceder de una proeza básica o mejorar su efecto sin hacerlo irrelevante. Por ejemplo, una proeza básica que otorga un +1 a Iniciativa no debería tener una proeza avanzada que conceda un +2 a Iniciativa sino que podría mejorarla concediendo otro beneficio como mantener el +1 eliminando alguna penalización (por ejemplo no tener el arma preparada). Usa el sentido común e intenta que cada Proeza sea útil e interesante.

Los prerequisites de una proeza avanzada son normalmente otras proezas, pero pueden ser también Aspectos o una habilidad a un determinado nivel en La Escala. Una proeza avanzada debe tener prerequisites para cada beneficio que otorgue. Por ejemplo: una proeza que permita al personaje atacar físicamente con "Fuerza" debería tener un prerequisite, una que permita atacar y defenderse físicamente con "Fuerza" debería tener al menos dos.

Beneficios comunes de las Proezas Básicas:

- +1 a una habilidad que no sea de combate en una circunstancia limitada pero no específica. Por ejemplo: Trampero; +1 a Artífice al construir trampas.
- Usar una habilidad no de combate o fuera del combate en lugar de otra. Por ejemplo: usar Artífice en vez de Encanto al tratar con artesanos.
- +2 a las maniobras usando una habilidad física o social. Por ejemplo: +2 a Armas a Distancia para hacer un disparo de precisión.
- +2 a las declaraciones usando habilidades de Conocimiento.
- +2 a las valoraciones usando habilidades de Percepción.
- Ignorar hasta 2 puntos de una penalización o bajar en 2 la dificultad con una habilidad en circunstancias limitadas. Por ejemplo: Eliminar hasta 2 puntos de la penalización para no dejar rastro usando Sigilo en terrenos nevados.

- +1 al Estrés causado con una habilidad de combate en circunstancias limitadas. Por ejemplo: +1 en Armas Cuerpo a Cuerpo contra goblins.
- Una posesión especial que garantice un +1 a una habilidad y tenga otras 2 mejoras. El objeto podría tener una mejora adicional si el personaje acepta que tenga desventajas. Consultar el capítulo de Objetos Especiales, Mágicos y Artefactos.

Beneficios comunes de las Proezas Avanzadas:

- +1 a una habilidad de combate en circunstancias limitadas.
- Combinar el efecto de 2 proezas básicas.
- Usar una habilidad en lugar de otra para atacar o defender (debe elegirse una de las dos opciones) en combate.
- Ignorar todas las penalizaciones o dificultad de una tarea con una habilidad en circunstancias concretas.
- Usar una habilidad en lugar de otra (no de combate) en casi cualquier circunstancia.
- +2 a una habilidad no de combate en una circunstancia limitada pero no específica.
- Gastar un Punto FATE para doblar las reglas en un punto no cubierto por estas opciones. Por ejemplo eliminar todas las penalizaciones en una habilidad no de combate, etc.

Recuerda que esto son las guías generales, como siempre decimos, siéntete libre de modificar o añadir efectos. Recuerda que los ejemplos que hemos desgranado aquí sirven para mantener el equilibrio con otros aspectos del juego.

Ejemplo de Creación de Proezas.

JM está creando Proezas para su personaje Belerian, un poderoso guerrero (Fuerza +4). Se trata de un personaje "Bueno", así que posee 3 proezas. JM decide crear las siguientes proezas:

Golpe Poderoso (Armas de Cuerpo a Cuerpo)

+2 a Armas de Cuerpo a Cuerpo cuando se intenta maniobrar para derribar al enemigo o desequilibrarlo de alguna forma.

Golpe Devastador (Fuerza) Requisitos: Golpe Poderoso

Permite al personaje atacar con su habilidad de Fuerza en vez de con Armas de Cuerpo a Cuerpo.

Gran Salto (Fuerza)

Permite al personaje usar Fuerza en vez de Atletismo para saltar.

MARCADORES DE ESTRÉS

Como ya se ha mencionado anteriormente, determinadas habilidades incrementan los marcadores de Estrés del personaje.

- **Empatía** mejora el Marcador de Estrés Social.
- **Resistencia** mejora el Marcador de Estrés Físico.
- **Resolución** mejora el Marcador de Estrés Mental.

La cuantía de la mejora depende del nivel de la habilidad como se muestra en la siguiente tabla.

Nivel de Habilidad	Mejora
Aceptable a Regular	+1 Casilla
Buena a Genial	+2 Casillas
Soberbia a Fantástica	+3 Casillas
Épica a Legendaria	+4 Casillas



VII- ASPECTOS

Los personajes poseen un juego de atributos denominados Aspectos. Los Aspectos abarcan un amplio rango de elementos y, colectivamente, deben componer un buen perfil que nos haga ver quién es el personaje, a qué está conectado y qué es importante para él (en contraste a las Habilidades, que deben darnos el perfil de lo que el personaje puede hacer). Los Aspectos pueden ser relaciones, creencias, muletillas, descripciones, objetos y prácticamente todo lo que nos ayude a definir al personaje.

Las escenas también tienen Aspectos. Los Aspectos en este contexto servirán para describir de forma concisa los detalles relevantes del entorno y pueden ser usados por los personajes presentes en dicha escena. Ver Encontrando Otros Aspectos para más detalles.

En cuanto a las reglas del juego, los Aspectos son la forma principal en la que el jugador gana o gasta sus puntos FATE, una clase de divisa que puede ser usada para obtener bonificaciones y obtenida cuando los Aspectos causen problemas al jugador. Algunos de los posibles Aspectos de un jugador pueden ser:

- *Ingenioso*
- *Siempre el Primero en la Escena*
- *Bocazas*
- *Tiene una Cbica en cada Puerto*
- *Tosco*
- *Rico de Cuna*
- *Hombre del Norte*
- *Rostro Amable*

ESCOGIENDO LOS ASPECTOS DEL PERSONAJE

Más que cualquier otra cosa, los Aspectos son la manera más explícita que tiene el jugador de transmitir al Narrador: "Estas son las cosas que quiero ver en el juego". Si el jugador escoge un Aspecto como "Desafía a la Muerte", entonces debe esperar que el Narrador le ponga en situaciones de vida o muerte. El Narrador quiere que los jugadores utilicen sus Aspectos; los jugadores deberán escoger los que quieren usar y el Narrador debería animar a los jugadores a decidirse por Aspectos que sean tanto interesantes como útiles.

Una vez que el jugador se decide por una idea para su Aspecto necesita averiguar qué nombre le pone para describir lo que pretende. Normalmente hay muchos nombres posibles para el Aspecto deseado, lo que puede hacer que la elección sea, de alguna manera, difícil. Sin embargo, la mayor parte de las veces el Aspecto se nombrará con un enunciado, una persona o un atrezzo.

- Un enunciado puede ser cualquier cosa, desde una frase descriptiva ("Fuerte como un toro") a un simple adjetivo ("Fuerte"), o incluso una frase literal ("¡Nadie es más fuerte que Sluvo!"). Los Aspectos de enunciado entran en juego dependiendo de cómo la situación se adapte a ellos. Un enunciado pintoresco aporta un montón de

sabor al juego y sugiere de por sí varias formas distintas de ser usado. Este potencial hace que los Aspectos de enunciado sean de los más flexibles en el juego.

- Una persona puede ser cualquiera importante para el personaje. Un amigo, enemigo, familiar, compinche, mentor... quien sea que importe al personaje constituirá un Aspecto apropiado. Un Aspecto de persona se utiliza más fácilmente cuando dicha persona se encuentre en la escena junto al personaje, pero también puede venir al caso de otras maneras, pudiendo tener que ver con la historia de la persona y su relación con el personaje. Por ejemplo, si el personaje tiene a su mentor como un Aspecto, éste podría ser útil para situaciones en las que el personaje pueda aplicar sus enseñanzas.
- Atrezzo son cosas, lugares o incluso ideas, cualquier cosa externa al personaje que no sea una persona. Un atrezzo puede ser útil si es algo que el personaje lleve con él, o si es el quid de un conflicto, pero también puede implicar cosas sobre el personaje o incluso ser útil por su ausencia (...si al menos tuviese aquí mi "Arco Élfico").

Estas tres categorías no son algo inflexible. Un Aspecto como "¡Wulfvar quiere nuestra ayuda!" tiene elementos tanto de enunciado como de persona y es perfectamente válido. Simplemente hemos descrito las categorías para ayudarte a enfocar la elección de Aspectos.

¿Por qué debería querer un Aspecto malo?

Ya te habrás dado cuenta de que algunos de los Aspectos que hemos ido comentando anteriormente son Aspectos "malos": implican un lado negativo del personaje, tanto si es por su naturaleza implícitamente negativa o por considerarse un arma de doble filo. Aspectos como Borrachuzo, Bocazas, Testarudo o Ingenuo implican que el personaje tendrá que comportarse de una determinada manera: haciendo que se comporte como un idiota en una importante reunión social, diciendo algo inconveniente en el momento menos adecuado, impidiéndole recular cuando sea importante hacerlo o creyéndose una mentira absurda que probablemente le meta en un lío.

Así pues, ¿por qué escoger estos Aspectos si solo te van a traer problemas?

Muy simple: Porque quieres esos problemas.

Básicamente, ciñéndonos a las reglas del juego, los Aspectos "malos" son la vía directa para obtener más puntos FATE, y estos puntos FATE son la energía que alimentan los usos más poderosos y positivos de tus Aspectos. Profundizaremos en cómo los Aspectos pueden proporcionarte puntos FATE más adelante en este capítulo.

Pero aparte de las reglas, un Aspecto "malo" aporta mayor interés a la historia y al personaje que los Aspectos puramente buenos. Este interés significa que estará más tiempo en el candelero. Si alguien trata de aprovechar el hecho de que tu personaje es un Bocazas, constituirá un punto importante en la historia y la cámara se fijará en ello. Los Aspectos

"malos", además, dan pie al Narrador para elaborar más historias, puesto que le permitirán saber cómo echar el lazo a tu personaje. Desde el punto de vista de jugar el juego para sentirse dentro y pasarlo bien, no hay nada más que cosas buenas en estos Aspectos "malos".

Los jugadores avispados, además, sabrán encontrar las formas positivas de usar Aspectos "malos". Para cualquier entrometido que eche una ojeada, el Borracho puede ser "sólo un borracho"; alguien que es Testarudo tendrá una mayor determinación para conseguir sus metas. Esto nos muestra la realidad "secreta" sobre los Aspectos: los más útiles son aquellos más interesantes. Y los más interesantes lo son más aún cuando no son del todo buenos o malos.

Por norma general, cuando escojas un Aspecto piensa en tres situaciones en las que puedas imaginar que dicho Aspecto entra en juego. Si sacas una situación razonablemente positiva y otra razonablemente negativa, ¡tu Aspecto vale su peso en oro! Si son todas del mismo tipo, quizá quieras reconsiderar cómo has formulado el Aspecto: intenta averiguar qué es lo que le falta. Aunque, al final, que un Aspecto sea "todo bueno" o "todo malo" tampoco constituye un gran problema, siempre y cuando tengas una buena mezcla de ambos tipos.

En Héroes, todos los jugadores deben escoger al menos un Aspecto Problemático para sus personajes.

Dándole vidilla

Los Aspectos son una de las mejores formas de darle color a tus personajes; serán lo primero en lo que el Narrador se fije en tu hoja cuando trate de idear en qué tipo de líos va a meter a tu personaje. Esto es algo mágico y lo mejor de todo es que tienes total control sobre ello mediante las palabras que elijas para definir tu Aspecto.

Cuando estés anotando el nombre de un Aspecto pregúntate "¿Cuánto sabor le da este Aspecto a mi personaje?" Si te parece algo más bien soso puede que te estés equivocando y sea el momento de "subir el nivel". No es cuestión de que estés obligado a hacer esto con cada Aspecto que elijas, pero si tu personaje queda presentado como algo insulso y anodino acabarás por darte cuenta de que el Narrador no deja más que cabos sueltos en tu historia.

Unos cuantos ejemplos de "bueno-mejor-el mejor" serían:

Insípido	Sabroso	¡BAM!
Fuerte	Fuerte como un toro	¡No hay nadie más fuerte que yo!
Oscuro pasado	Aprendiz de Nigromante	Antiguo miembro del Círculo de Kyros
Espadachín	Espada de Alquiler	Iniciado en la Esgrima de Guntz

En cada uno de estos casos la opción "insípida" sugiere de alguna forma su uso pero no es tan bueno como para inspirar historia. La opción "sabrosa" es algo mejor mediante el hecho de haber sido más específico, y tanto el jugador como el Narrador podrán ver algo de potencial en cómo enlazar la historia, siendo además más interesantes que su versión "insípida". Pero es en la opción "¡BAM!" donde está el meollo.

"¡No hay nadie más fuerte que yo!" puede fácilmente ser la frase que los demás usen para identificar al personaje y da lugar a más interpretaciones que simplemente la referida a la fuerza. "Antiguo miembro del Círculo de Kyros" identifica el culto que el personaje mantuvo en un momento dado y conduce al Narrador a indagar o inventar dicho culto para la historia, situando Personajes No Jugadores en el mapa. "Iniciado en la Esgrima de Guntz" da al jugador un abanico de posibilidades para elaborar flashbacks sobre sus entrenamiento que pueden incluir lecciones e historias que ni siquiera tengan que ver con la esgrima...

Así pues, cuando escojas un Aspecto, pregúntate: ¿Es insípido, sabroso o ¡BAM!?

Historia vs Situación

La mayoría de las veces los Aspectos tienden a dividirse en otras dos clases: historia y situación. Es una buena idea asegurarte de que tienes Aspectos de ambos tipos.

Los Aspectos de historia consisten en una o más historias referentes al personaje, introduciendo un elemento externo. Los Aspectos de persona y atrezzo son casi siempre Aspectos de historia. Los Aspectos de enunciado podrían ser Aspectos de historia, pero cuando lo son suele ser porque mezclan algunos elementos de los otros dos tipos. Puedes identificar fácilmente un Aspecto de historia preguntándote a ti mismo si el Aspecto, independientemente del personaje, es algo con lo que los otros personajes puedan interactuar o que les pueda afectar o cambiar. Cultos extraños, artefactos perdidos, enemigos, guardias ocultas, tierras extranjeras, cónyuges... todos encajan en esta categoría.

Los Aspectos de situación deberían basarse en el tipo de situación que un personaje pueda tener pero no tanto en el origen de dicha situación. Los Aspectos de enunciado encajan casi siempre en este campo, y funcionan como una declaración al Narrador del estilo de historias que el jugador quiere para su personaje. Aspectos de enunciado como "El primero en llegar", "Duro como el acero" o "El último hombre en pie" implican situaciones de forma gráfica que deben repetirse a lo largo del juego para ese personaje pero no explican el contexto de esas situaciones.

Centrémonos un momento en la diferencia entre los Aspectos de situación y de historia porque es algo que puede pasar fácilmente desapercibido. Es fácil caer en la trampa de crear un personaje que sólo tenga Aspectos de situación. Aparentemente, los Aspectos de situación pueden ser más atractivos puesto que se pueden aplicar a multitud de circunstancias. Ciertamente querrás tener al menos unos pocos Aspectos de situación en tu repertorio.

Pero si los Aspectos de situación son todo lo que tu personaje ofrece al juego corres el riesgo de que éste sea muy complicado de conectar en una narración mayor. Por ello deberías incluir unos cuantos Aspectos de historia en tu personaje. Fundamentalmente, los Aspectos de historia ofrecen al Narrador las formas de conectar a tu personaje con el mundo de juego. Es algo deseable ya que al fin y al cabo lo que quieres es jugar al juego. Pero es más que eso: dando a tu personaje Aspectos de historia le estás dando cosas que existen de forma independiente al propio personaje, lo que en el fondo significa que estás ayudando a construir el mundo en el que se desarrolla todo. Tendrás así "propiedades" e "intereses" en el juego. El Narrador te estará agradecido por ello y esta gratitud se paga haciendo el juego mucho más satisfactorio.

Estar en la misma onda

Te habrás dado cuenta que estamos hablando largo y tendido de cómo tus Aspectos comunican al Narrador cosas sobre tu personaje. E insistimos en ello: de todos los elementos del juego, los Aspectos son, probablemente, el mensaje más claro que puedes enviar al Narrador sobre lo que quieres en el juego, casi como si te levantaras a decirselo directamente. Una vez hayas seleccionado todos los Aspectos intenta mirarlos desde otra perspectiva, como un todo, y pregúntate si te representan como te gustaría. Si no lo hace, ¡cámbialos!

Por sí mismos, los Aspectos no pueden decirlo todo, y es importante recordarlo. A no ser que cada Aspecto ocupara un párrafo o fuese casi una pequeña redacción, lo que estás manejando son unas cuantas frases cortas y nombres. Y realmente quieres que sean cortos, pues querrás poder hablar de ellos informalmente sin quedarte sin aire.

Pero la brevedad en el nombre de un Aspecto también implica que habrá cosas que se queden sin decir. Tómate tu tiempo con el Narrador para hablar de estar cosas que no se han dicho. Tanto el jugador como el Narrador deben ver el Aspecto no como el final de una idea, sino como el comienzo de ella. Ambos aportaréis vuestras propias ideas sobre lo que el Aspecto significa y, por lo menos hasta cierto punto, ambos estaréis en lo cierto. Normalmente esto funciona bien, puesto que los diferentes puntos de vista harán que el todo sea mejor que la suma de las partes, pero a veces el jugador y el Narrador tendrán una idea radicalmente distinta sobre lo que el Aspecto conlleva. Sed claros el uno con el otro e intentad limar diferencias (mejor si es antes de que los puntos FATE entren en juego).

Dicho esto, una vez que hayas jugado una o dos sesiones, puede que encuentres que algunos de los Aspectos que escogiste no te sientan bien. Somos comprensivos con eso y el Narrador debería serlo también. Si un Aspecto parece que no funciona demasiado bien contigo deberías sentirte libre como para pedir al Narrador poder cambiarlo.

Uso de Aspectos

El proceso para usar Aspectos comienza declarando que dicho Aspecto es relevante. Tanto el jugador como el Narrador pueden realizar esta declaración. Entonces, se determina si la relevancia del Aspecto funciona a favor o en contra del personaje que tiene el Aspecto. Como

normal general, si funciona a favor el personaje con el Aspecto gastará un punto FATE. Si funciona en contra, el personaje ganará un punto FATE a no ser que pague para eludirlo.

Este es el principio guía para todos los usos específicos de los Aspectos (Invocación, Etiquetado, Forzado). Cada tipo de uso de Aspecto posee unas reglas específicas que determinan cómo funciona.

Invocación de Aspectos

Un Aspecto puede ser usado para otorgarte una bonificación cuando ese Aspecto se aplica a la situación en la que te encuentras. Hacer esto requiere del gasto de un punto FATE (ver más abajo), y se denomina Invocar el Aspecto. En este contexto, el Aspecto hace que el personaje sea mejor en cualquier cosa que esté haciendo, porque el Aspecto se aplicará de alguna manera a la situación. La Invocación de Aspecto puede usarse para:

- **Tirar de nuevo, o...**
- **Dejar los dados como estaban y añadir 2 al resultado.**

Es posible usar más de un Aspecto en una tirada pero no puedes usar el mismo Aspecto más de una vez en la misma tirada o acción; incluso si has tirado los dados de nuevo, sigue siendo la "misma tirada". Tirar de nuevo tiene más riesgo que escoger la bonificación +2, ya que puedes acabar empeorando las cosas o no obteniendo demasiada mejoría; aunque cuando has sacado previamente un montón de [-], tirar de nuevo puede ser la forma más fácil de recuperarte.

El Narrador es el árbitro que decide cuándo un Aspecto es o no es apropiado (ver "Estar en la misma onda"). Esto suele significar que el jugador debe invocar un Aspecto que sea apropiado a la situación que se trae entre manos. Si el jugador quiere invocar un Aspecto aparentemente inapropiado, se le debe dar la oportunidad de describir cómo la acción es apropiada para el Aspecto. La prioridad del Narrador no será limitar estrictamente el uso de Aspectos sino fomentar su uso apropiado, animando a los jugadores a tomar decisiones que hagan sus Aspectos más interesantes.

Invocar para un Efecto

Un jugador también puede invocar un Aspecto para un efecto, usándolo para obtener un beneficio que no esté relacionado con realizar una tirada o usar una habilidad. Esto costará un punto FATE, igual que cualquier otra invocación. Por ejemplo, un jugador puede invocar Aspecto de "Mago del Séptimo Círculo" para declarar que el grupo tiene una sede en la ciudad actual.

Esto está sujeto al mismo tipo de restricciones que el gastar puntos FATE para declaraciones menores, pero es más potente debido a que se centra en un Aspecto. Para ser más explícito, cuando un Aspecto forma parte de una declaración, puede hacer que lo menos

plausible sea más plausible permitiendo entonces al jugador que se salga más con la suya. El alcance la declaración menor será "menos menor" y el Narrador debe ser alentado a tener esto en mente.

Por ejemplo, si el Narrador tiende a dudar sobre si el personaje puede o no gastar un punto FATE para declarar que llega en el momento preciso, invocar el Aspecto "Lugar adecuado, momento adecuado" o "Rápido como el viento" para dicho efecto debería disipar cualquier duda del Narrador. Dicho esto, cabe mencionar que no se trata de un método para que los jugadores puedan salirse siempre con la suya; como siempre, la invocación del Aspecto sólo estará permitida cuando lo aprueba el Narrador.

Encontrar otros Aspectos

Los Aspectos de tu personaje no son los únicos que puedes usar en potencia. Los personajes de tus compañeros del juego tienen Aspectos, por supuesto, y también algunos personajes no jugadores; en ocasiones, la escena en sí misma puede tener Aspectos como Oscuro, Posición Elevada, Atestado, En Llamas...

Para invocar un Aspecto que no sea tuyo, tu personaje deberá interactuar directamente con el objeto, localización o persona que tenga el Aspecto que quieras invocar y debe hacerlo de una forma apropiada a la acción que se está desarrollando. Por ejemplo, si una escena tiene un Aspecto de Oscuro (poniendo que este ejemplo es en un callejón), no sólo podremos describir cómo el personaje se oculta, sino que podrá invocar el Aspecto "Oscuro como boca de lobo" cuando lo haga. Esto nos lleva a...

Etiquetar

Etiquetar se refiere al acto de invocar un Aspecto que no es tuyo; esto incluye Aspectos de la escena y Aspecto de otros personajes. La mayor parte de las veces funciona de la misma manera que con un Aspecto de tu propia hoja de personaje, es decir, gastar un punto FATE para tirar de nuevo u obtener una bonificación +2.

Los Aspectos etiquetables a veces son introducidos en el juego como resultado de las acciones de tu personaje. Puede suceder a causa de una táctica durante un conflicto, una declaración de un Aspecto anteriormente inexistente o la valoración de un objetivo y la revelación de uno de sus Aspectos anteriormente escondido.

Cuando un Aspecto se introduce en el juego de esta forma, es porque el personaje ha realizado algún tipo de esfuerzo para llevarlo al frente, realizando una buena tirada para una determinada habilidad, haciendo aparecer el Aspecto. Siendo este el caso, habrá obtenido el derecho de etiquetar una vez el Aspecto en cuestión sin gastar un punto FATE. De esta forma podrá convertir su éxito previo en una ventaja momentánea sin que su reserva de puntos FATE se vea afectada.

El etiquetado "gratuito" sólo está sujeto a una limitación: debe darse inmediatamente después de que el Aspecto se haya introducido en el juego. Un pequeño retardo será aceptable, aunque no se anima a ello. Esto suele significar que el etiquetado gratuito debe realizarse dentro de la misma escena en la que el Aspecto ha sido introducido.

El jugador que introduzca el Aspecto tiene la opción de pasar su etiquetado gratuito a otro personaje, si así lo desea. Esto puede permitir la preparación de grandes estrategias en una pelea: una persona maniobra para introducir un Aspecto en un objetivo, y entonces pasa el etiquetado gratuito a un aliado, que ataca, usando esa ventaja. No obstante, esto sólo podrá suceder si es razonable que la ventaja pueda ser "pasada". Un arquero que usa una maniobra para apuntar a un objetivo, descubriendo un Aspecto "Ya te tengo...", no puede pasar esta ventaja a otro, puesto que el Aspecto descubierto es específico para él. Pero si durante una pelea, un personaje usa una maniobra para poner un Aspecto "Aturdido" en un enemigo, puede pasar razonablemente la ventaja a su compañero, para que sea él el que le aseste el golpe definitivo.

Cuando el personaje gasta un punto FATE para etiquetar un Aspecto de otro personaje, normalmente a este otro personaje se le deberá una recompensa. Si el personaje que etiqueta obtiene un beneficio en detrimento del personaje que es etiquetado, entonces el punto FATE que se gaste para ello deberá ir al personaje que es etiquetado, que lo recibe al final del intercambio.

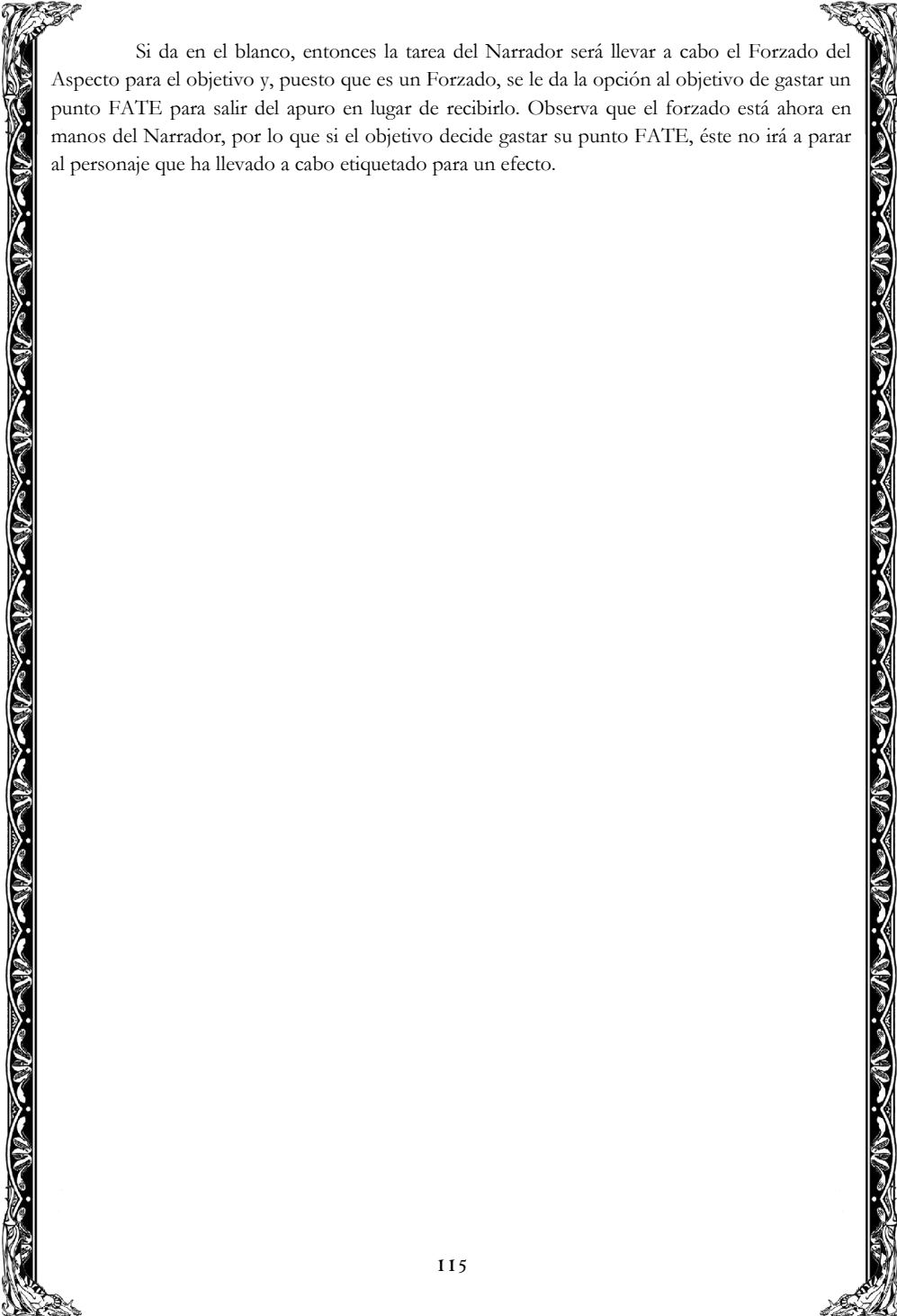
A menudo, etiquetar implica Aspectos temporales resultantes de maniobras. Asegúrate de que comprendes cómo se comportan los Aspectos temporales. Para más información, consulta el capítulo "Cómo Hacer las Cosas". Muchos Aspectos temporales son delicados y pueden desaparecer tras su primer etiquetado.

Atrapar al Rey (Etiquetar para un Efecto)

Es importante recordar que los Aspectos que se han colocado en un personaje pueden ser invocados para lograr un efecto tan fácilmente como pueden invocados para una bonificación. Un ejemplo clásico de esto lo encontraríamos en la obra Hamlet, donde Hamlet orquesta toda una obra de teatro para probar la culpabilidad del rey. La actuación no consistía en poner un Aspecto en la escena, sino en poner un Aspecto específico sobre el propio rey (tal como "Revelación de un Asesinato").

Si un personaje tiene conocimiento sobre un Aspecto en otro personaje, puede etiquetarlo para lograr un efecto gastando un punto FATE para desencadenar (potencialmente) las circunstancias para forzarlo (ver "Forzar Aspectos"), dependiendo de lo que el jugador declare y la aceptación del Narrador.

Si resulta ser una circunstancia que merezca Forzar el Aspecto, entonces el Narrador podrá proceder con ello. Es una reacción en cadena: ocurre el etiquetado para un efecto y concluye con el Narrador indicando si da o no en el blanco.



Si da en el blanco, entonces la tarea del Narrador será llevar a cabo el Forzado del Aspecto para el objetivo y, puesto que es un Forzado, se le da la opción al objetivo de gastar un punto FATE para salir del apuro en lugar de recibirlo. Observa que el forzado está ahora en manos del Narrador, por lo que si el objetivo decide gastar su punto FATE, éste no irá a parar al personaje que ha llevado a cabo etiquetado para un efecto.



VIII - EQUIPO

Héroes es un juego que trata de grandes aventuras, no de interminables listas de equipo y la logística de los personajes. En Héroes todo esto se controla con la Habilidad de Recursos.

ADQUIRIENDO EQUIPO

Cuanto más alta es la Habilidad de Recursos de un personaje, con mayor facilidad podrá obtener aquel equipo que necesite, ya sea durante el transcurso de una aventura, durante su descanso en una ciudad o preparando su misión en un castillo.

En el Campo

Incluso en medio de la nada, donde no hay recursos, los personajes pueden usar su Habilidad de Recursos para que de forma "retroactiva" el personaje hubiese adquirido ese objeto. El

personaje debe hacer una tirada de Recursos para adquirir el objeto. La dificultad es el precio del objeto incrementado en 1 nivel en La Escala. Así un objeto de coste Mediocre (+0) pasa a tener un coste Regular (+1). Si el personaje tiene éxito en la tirada de Recursos, el objeto resultará "haber estado allí todo el tiempo" sólo había que buscarlo bien. Un fallo en la tirada de Recursos significa que el personaje no tiene el objeto y que no puede volver a intentar adquirirlo hasta que llegue a una nueva localización.

Si bien esta mecánica es "poco realista" cumple con el cometido de no paralizar una aventura porque ninguno de los personajes recordó comprar una cuerda, permitiendo que la aventura siga su curso.

El equipo especial como armas, armaduras, monturas u objetos restringidos requieren el gasto de un punto FATE para permitir la tirada de Recursos. Notarás que esto es parecido a Hacer una Declaración, sin embargo, en este caso el personaje no tiene éxito automático sino que debe hacer la tirada de Recursos.

En un pueblo o ciudad

Cuando el personaje no se encuentra en medio del campo sino que está en una lugar con acceso a recursos, el personaje puede comerciar para conseguir nuevos objetos. Como suele ser habitual, el personaje puede hacer una tirada de Recursos con la dificultad igual al precio del objeto. Un éxito significa que el personaje puede permitirse el objeto, mientras que un fallo indica que el personaje no puede conseguirlo. Queda a criterio del Narrador las condiciones en las que puede realizar una nueva tirada de Recursos para adquirir el objeto.

Tiradas de Recursos Elevadas

A veces encontrarás en las listas de equipo tiradas como 2xBueno o 3xSoberbio. Eso quiere decir que para adquirir el objeto no sólo es necesario superar una tirada, sino tantas como indique el multiplicador.

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

Armadura

La armadura protege al que la viste del daño físico. En Héroes la Armadura tiene dos efectos: el primero es que pueden absorber una o más Consecuencias que de otro modo afectarían a su portador y el segundo es que algunas armaduras absorben también parte del estrés que recibe el personaje.

Una armadura que recibe todas las Consecuencias que le permiten, queda inutilizada y no absorberá más estrés, pero las Consecuencias que posea la armadura podrán ser etiquetadas mientras la lleve puesta. Recuerda que el daño de una armadura no se cura de forma natural, y debe ser reparado.

Recuerda también que Héroes es un juego de fantasía y que las armaduras pueden ser tan fantásticas como deseos en cuanto a su aspecto y materiales.

ASPECTOS DE LA ARMADURA

Algunas armaduras tienen Aspectos, que pueden ser Invocados o Etiquetados del mismo modo que cualquier otro aspecto. Por ejemplo, una cota de malla posee el Aspecto "Tintineante" que puede ser Etiquetado por el Narrador en un conflicto contra un personaje que trata de moverse silenciosamente tras un guardia. Recuerda que este tipo de usos otorga un punto FATE al personaje que es etiquetado.

Escudos

Los escudos proveen a su portador de una bonificación a la defensa mientras lo empuñan. Pero un escudo puede hacer mucho más si se posee la Proeza de "Entrenamiento en Escudo". Con esa Proeza el personaje puede invocar los Aspectos del escudo y absorber una Consecuencia extra. Con esa Proeza también se aprende a etiquetar los Aspectos del escudo de un rival.

Armas

Existen muchos tipos diferentes de armas, desde porras a manguales pasando por todo tipo de espadas. Esta sección proporciona una buena selección pero tanto los jugadores como el Narrador pueden añadir muchas más.

Los personajes pueden utilizar su Habilidad de Armas de Cuerpo a Cuerpo para atacar a corta distancia o Armas a Distancia para aquellas que son arrojadizas o disparan proyectiles. Estas últimas tienen un valor de Alcance que indica el número máximo de zonas de distancia entre el atacante y su objetivo.

Algunas armas pueden utilizar una Habilidad Complementaria. Si el valor de esta Habilidad es superior al de Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas a Distancia (según sea apropiado), el personaje obtiene una bonificación de +1 al uso del arma.

No todas las armas fueron diseñadas con ese propósito: mesas, sillas, botellas... se han usado desde tiempos inmemoriales para causar ingentes cantidades de daño. Este tipo de armas improvisadas suelen romperse al primer ataque (ya sea efectivo o no).

ASPECTOS DE LAS ARMAS

Diferentes armas tienen rasgos diseñados para dar ventaja en un área u otra. Mientras unas están diseñadas para perforar la armadura, otras están diseñadas para luchar desde lejos y algunas para luchar a corto alcance. Este tipo de rasgos se reflejan por medio de Aspectos que pueden ser Invocados o Etiquetados mientras se esté usando el arma. Algunos de estos Aspectos pueden ser negativos, representando las debilidades del arma. En términos de juego los Aspectos de las armas pueden aportar cierta táctica al combate al poder usarse junto con las maniobras para ganar ventajas.

ASPECTOS "JUGOSOS" PARA LAS ARMAS

Es posible desarrollar Aspectos específicos que representan el desarrollo de técnicas particulares. Puede tratarse de la "Técnica del Dragón Negro" con su espada o del "Ataque del Hacha de Trueno" con un hacha de combate... ¡oge un Aspecto Apropiado! Luego puedes usarlo cuando sea oportuno (como por ejemplo durante un combate), gastando un punto FATE y narrando el efecto de este Aspecto.

Monturas y Vehículos

Los personajes pueden también adquirir monturas y vehículos como carruajes, o barcos. Si su mantenimiento es importante puede requerir una tirada de Recursos contra una dificultad igual a su coste de mantenimiento. Una tirada fallida otorga un Aspecto "En pobres condiciones" a la montura y además un -1 a todas las tiradas. Cada fallo consecutivo otorga otro -1. Para quitar el Aspecto de "En pobres condiciones" y el penalizador es necesaria una tirada de Recursos contra el coste de mantenimiento de la montura. La dificultad se incrementa en +1 por cada penalizador acumulado. Esta recuperación sólo puede hacerse normalmente en áreas civilizadas.

Equipo Misceláneo

Este equipo puede ser encontrado en la mayoría de mercados y ciudades. El Narrador puede decidir si algún objeto no está disponible. Un objeto de gran calidad puede tener un Aspecto asociado y un coste uno o dos niveles por encima en La Escala.

Servicios

Hay gran cantidad de especialistas que venden sus servicios, desde escribanos a curanderos, pasando por guías o mercenarios. El coste de contratar a un especialista requiere una tirada de Recursos con una dificultad igual al nivel del especialista. Si el personaje falla el chequeo, no puede contratar a la persona adecuada en aquel lugar, teniendo que buscarlo en otro sitio. Un éxito en la tirada permite al personaje hacer una tirada sobre la Habilidad del especialista (pudiendo gastar puntos FATE del modo habitual). Un fallo significa que a pesar de todo el experto no pudo ayudar.

Curación

Si los personajes necesitan ayuda para sanarse, siempre pueden acudir a una casa de curación. El nivel de la Habilidad de Ciencia de los médicos de la casa será igual al coste requerido.

Transporte

En el listado se describe el coste por persona de diferentes distancias. Para un transporte más lujoso, el coste se puede incrementar entre 1 y 3 niveles.

LISTAS DE EQUIPO

Los listados a continuación recogen los detalles de una gran selección de artículos, así como sus reglas (beneficios o Aspectos) para el juego. Algunos artículos especialmente caros requieren de más de una tirada de Recursos con éxito. Si se requieren varias tiradas, el fallo en alguna de ellas significa que el artículo no está disponible o que el personaje no puede adquirirlo. El Narrador puede determinar que cierto equipo está restringido o no disponible para los personajes. También invitamos a los Narradores y jugadores a incrementar estas listas añadiendo sus propios objetos.

CAPACIDAD DE CARGA

Héroes no es un juego para contar al detalle cada objeto que lleva tu personaje encima. Si quieres controlar el peso que tus personajes pueden cargar, puedes usar la siguiente regla.

Un personaje puede llevar con soltura unos 20kg de equipo. Esta capacidad se incrementa en +10Kg por cada punto en su habilidad de Fuerza. A partir de ahí el narrador puede colocar un Aspecto al personaje "Sobrecargado". Un personaje que cargue más de 100kg no se puede mover. Este límite se incrementa en 20kg por cada punto en la habilidad de Fuerza.

REPARAR EL EQUIPO

Las armaduras, y a veces otras piezas de equipo, pueden recibir Consecuencias. Estas Consecuencias no se curan de forma natural, sino que deben ser reparadas. Para ello es necesario un artesano con las habilidades adecuadas (normalmente Artífice, aunque en otros casos puede ser necesaria otra habilidad) y un lugar de trabajo apropiado. El personaje puede hacer la reparación él mismo o pagar para que un artesano la realice. En caso de reparar por uno mismo, habrá que realizar una tirada sobre una habilidad adecuada (como ya hemos dicho, normalmente Artífice) con una dificultad que depende del nivel de la Consecuencia a reparar.

En caso de pagar a un artesano será necesaria una tirada de Recursos con la misma dificultad. Con los objetos de coste bajo es posible que el precio de reparación sea similar al de comprar el objeto nuevo. La diferencia entre comprar un objeto nuevo o reparar uno dañado está en otros factores. Tal vez el objeto no pueda encontrarse en el lugar en que se encuentran los personajes o tenga que ser fabricado desde cero, con lo que el tiempo necesario para que el objeto esté disponible es mucho mayor que el tiempo que se tarda en reparar un objeto dañado.

Para reparar una Consecuencia Menor es necesaria una tirada con una dificultad tres niveles inferior al precio del objeto, con un mínimo de Regular (+1). El tiempo de reparación será de unas horas a medio día como mucho, suponiendo que se tengan todos los componentes y materiales apropiados.

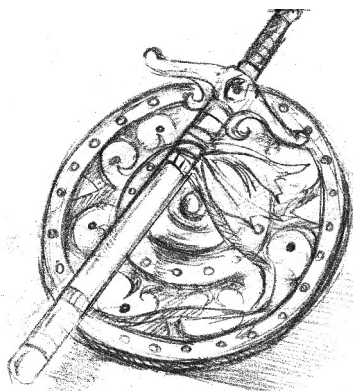
Por ejemplo: reparar una Consecuencia Menor de una armadura ligera, que tiene un coste Genial (+4), requiere un tiro de Recursos o de Artífice con una dificultad Regular (+1), esto es, el precio del objeto, -3. En el caso de

una armadura Media con un coste Soberbio (+5), la tirada de dificultad para reparar una Consecuencia Leve sería Aceptable (+2). Para reparar una Rodela, que tiene un coste Regular (+1), la dificultad de la tirada sería también Regular (+1), ya que el coste de la reparación no puede estar por debajo del coste del objeto.

Para reparar una Consecuencia Mayor es necesaria una tirada con una dificultad dos niveles inferior al precio del objeto con un mínimo de Regular (+1). El tiempo de reparación será de un día, suponiendo que se tengan todos los componentes y materiales apropiados.

Para reparar una Consecuencia Severa es necesaria una tirada con una dificultad un nivel inferior al precio del objeto con un mínimo de Regular (+1). El tiempo de reparación será de unos días, suponiendo que se tengan todos los componentes y materiales apropiados.

Para reparar una Consecuencia Extrema es necesaria una tirada con una dificultad igual al precio del objeto con un mínimo de Regular (+1). El tiempo de reparación será de una semana a unas semanas, suponiendo que se tengan todos los componentes y materiales apropiados.



Armaduras

Tipo	Bono*	Peso	Coste	Comentarios
Armadura Ligera	0	8	Grande	Absorbe 1 Consecuencia Menor
Armadura Media	1	12	Soberbio	Absorbe 1 Consecuencia Menor y 1 Mayor Aspectos: Ruidosa, Calurosa
Armadura Pesada	2	22	Fantástico	Absorbe 1 Consecuencia Menor, 1 Mayor y 1 Severa. Aspectos: Ruidosa, Calurosa, Pesada

*El bono es el estrés que absorbe la armadura. También se aplica como penalización a las tiradas de Habilidades Mágicas o Atletismo (cuando no se usan para defenderse).

Ejemplo de armaduras ligeras: cuero, cuero tachonado, camisa de malla.

Ejemplo de armaduras medias: cota de malla, placa frontal, cota de escamas, brigantina.

Ejemplo de armaduras pesadas: armadura de placas, armadura de campaña.

Escudos

Tipo	Bono*	Peso	Coste	Comentarios
Rodela	1	2	Regular	Absorbe 1 Consecuencia Menor. Aspectos: Ligero, Maniobrable
Tarja	1	4	Bueno	Absorbe 1 Consecuencia Mayor. Aspectos: Resistente, Grande
Pavés	2	10	Grande	Absorbe 1 Consecuencia Severa. Aspectos: Muro de Protección, Mamotreto

*El bono se aplica a la Defensa del personaje que lo usa. También se aplica como penalización a las tiradas de Habilidades Mágicas o Atletismo (cuando no se usan para defenderse).

Armas Cuerpo a Cuerpo

Tipo	Bono	Peso	Coste	Habilidad C.	Aspectos / Notas
Alabarda	4	8	Genial	Atletismo o Fuerza	Arma Larga, Pobre en Combate Cerrado
Bastón	2	2	Mediocre	-	Arma Larga, Rápido
Daga	1	0'5	Mediocre	Atletismo	Pequeña, Pobre en Defensa, Arma de Combate Cerrado
Daga de Parada	1	0'5	Bueno	Atletismo	Buena Defensa, Arma de Combate Cerrado
Espada Ancha	3	3	Bueno	Atletismo o Fuerza	Versátil
Espada Bastarda (1 M.)	3	5	Genial	Atletismo o Fuerza	Versátil
(a 2 Manos)	4	-	-	-	-
Espada Corta	2	1'5	Aceptable	Atletismo	Arma de Combate Cerrado
Estrella de la Mañana	3	7	Genial	Fuerza	Perforador de Armadura
Gran Hacha (2 Manos)	4	9	Genial	Fuerza	Pesada, Pobre en Combate Cerrado, Mamotreto
Hacha de Guerra	3	4	Bueno	-	-
Hacha de Mano	2	2	Mediocre	-	Defensa Pobre
Lanza (1 M.)	2	2	Regular	-	Arma Larga, Pobre en Combate Cerrado
(a 2 Manos)	3	-	-	-	-
Látigo	2	1	Mediocre	Atletismo	Enredante, Pobre en Combate Cerrado, Defensa Pobre
Mandoble (2 Manos)	4	7	Genial	Fuerza	Pesada, Pobre en Combate Cerrado, Alcance Superior
Mangual (2 Manos)	4	8	Genial	Fuerza	Enredante, Pesado, Pobre en Combate Cerrado
Martillo de Guerra	2	3	Bueno	Fuerza	Rompedor
Maza Ligera	2	3	Bueno	Fuerza	-
Nudilleras Metálicas *	1	0'5	Mediocre	Fuerza	-
Porra	2	2	Mediocre	-	Poco Manejable
Rapier	2	2	Genial	Atletismo	Rápida, Buena Defensa

*Nota: Usa la habilidad Puños

Armas a distancia

Tipo	Alcance	Bono	Peso	Coste	Habilidad C.	Aspectos / Notas
Arco Compuesto	3	3	3	Bueno	Atletismo	-
Arco Corto	2	2	1'5	Regular	-	-
Arco Largo	3	3	2	Aceptable	-	Perfora Armaduras
Ballesta	2	3	5	Genial	-	Perfora Armaduras
Ballesta Pesada	3	4	9	Soberbio	-	Perfora Armaduras, Recarga Lenta
Daga	1	1	0'5	Medioocre	-	-
Hacha Arrojadiza	1	2	1	Regular	-	-
Honda	1	2	0'5	Medioocre	-	Precisa
Lanza	2	2	2	Regular	-	-
Martillo Arrojadizo	1	2	2	Bueno	-	-

Casas de Curación

Curación Requerida	Tiempo	Coste/Calidad de la Casa de Curación
Eliminar una Consecuencia Extrema	1 mes	Fantástico
Eliminar una Consecuencia Severa	1 semana	Genial
Eliminar una Consecuencia Mayor	1 día	Aceptable
Eliminar una Consecuencia Menor	1 hora	Medioocre
Curar una enfermedad o veneno	(Varía)	Nivel del Veneno o de la enfermedad

Transporte

Coste	Distancia
Regular	A un día de distancia en carruaje o bote.
Aceptable	A dos días como mucho, carruaje o bote, con comida incluida.
Bueno	Hasta una semana de distancia, sin comodidades.
Genial	A un país vecino.
Soberbio	A un país lejano, en una caravana o barco. Puede llevar varias semanas.
Fantástico	A otro continente. Puede llevar meses.
Épico	Gran viaje de exploración, puede llevar años.
Legendario	Un viaje a algún lugar legendario. Puede durar años.

Monturas, Vehículos y Estructuras

Tipo	Tamaño	Coste	Mantenimiento
Barca	2	Aceptable	Mediocre
Bote Pesquero	2	2x Soberbio	Bueno
Burro / Mula	2	Regular	Mediocre
Caballo de Guerra	2	Soberbio	Bueno
Caballo de Monta	2	Bueno	Regular
Cabaña	3	2x Soberbio	Aceptable
Carro	2	Grande	Aceptable
Carruaje	2	Épico	Bueno
Casa	3	2x Fantástico	Bueno
Castillo Grande	6	4x Legendario	Legendario
Castillo Mediano	5	3x Legendario	Épico
Castillo Pequeño	4	3x Épico	Fantástico
Coca, Drakkar	3	3x Soberbio	Genial
Galera	3	3x Fantástico	Soberbio
Galera de Guerra	4	3x Legendario	Legendario
Granja	4	3x Épico	Genial
Mansión	4	3x Épico	Fantástico
Mercante	4	3x Épico	Fantástico
Torreón	3	3x Fantástico	Soberbio



Equipo Misceláneo

Tipo	Coste	Peso	Notas
Alojamiento Barato	Mediocre	n/a	-
Alojamiento Bueno	Bueno	n/a	-
Antorcha	Mediocre	0'5	Dura 3 horas.
Banquete	Aceptable	n/a	-
Bebida de Buena Calidad	Aceptable	1	Botella de 0'5 litros.
Bebida de Mala Calidad	Mediocre	1	Botella de 0'5 litros.
Buena Comida	Regular	n/a	-
Caja de Pergaminos	Aceptable	0'5	-
Carcaj	Regular	1	Para 20 flechas o virotes.
Comida Barata	Mediocre	n/a	-
Cuerda (20 metros)	Mediocre	5	-
Equipo de Curación	Aceptable	1	-
Equipo de Escalada	Aceptable	2	-
Equipo de Escritura	Aceptable	0'5	-
Frasco	Mediocre	0'5	-
Garfio de Escalada	Aceptable	2	-
Herramientas de Ladrón	Bueno	1	-
Libro (50 páginas)	Genial	0'5	En blanco.
Linterna	Aceptable	1'5	-
Mochila	Mediocre	1	-
Odre	Mediocre	0'5	Pesa 1'5 lleno, cabe 1 litro.
Pico y Pala	Regular	3	-
Pinta de Aceite	Mediocre	0'5	-
Poción Curativa	Bueno	1	Sana hasta 5 puntos de Estrés al beberla.
Raciones de Viaje	Mediocre	4	Para 1 Semana.
Ropa de Invierno	Aceptable	n/a	-
Ropas Formales	Bueno	n/a	-
Ropas Normales	Regular	n/a	-
Saco de Dormir	Mediocre	2	-
Silla y Estribos	Regular	n/a	-
Tienda de Campaña	Regular	4	Para 2 personas.
Velas (5)	Regular	0'5	-
Yesquero	Regular	1	-



IX – MAGIA

La magia es un poderoso don que permite a la persona que la usa cambiar los patrones de la realidad y rehacerlos a su antojo. La capacidad de hacer magia es conocida como *El Don* y las personas con él como "hechiceros". Sus efectos están más allá de la realidad física de nuestro mundo, misteriosos, asombrosos y a menudo espectaculares son un elemento muy atractivo en un juego de fantasía.

A nivel práctico, la magia se divide en diferentes áreas, siendo cada una de estas áreas una habilidad independiente. No todos los personajes pueden adquirir estas habilidades mágicas, sólo aquellos personajes con El Don (por medio de un Aspecto adecuado), pueden adquirir y usar habilidades mágicas. Una vez adquiridas, las habilidades mágicas funcionan exactamente igual que una habilidad común y se realizan las tiradas del mismo modo.

DIFICULTAD DEL USO DE LA MAGIA

En cualquier acción no opuesta que dure 1 intercambio cuyo efecto esté a la vista del hechicero y dentro de su misma área, la dificultad será "Mediocre (+0)". La distancia, los efectos duraderos y otras manipulaciones de poder modificarían esta dificultad de acuerdo a las

decisiones del Narrador. Un mago puede modificar la dificultad de una Habilidad de Magia en tantos puntos como su Resolución. A este proceso se le llama "Alterar el conjuro".

Las alteraciones comunes suelen incluir: Distancia, Duración y Objetivos.

- **Distancia:** Por cada zona de diferencia aumenta en +1 la dificultad.
- **Duración:** Por cada incremento en la tabla de Tiempos aumenta en +1 la dificultad. La duración común suele ser de "Unos instantes".
- **Objetivos:** Por cada objetivo adicional la dificultad aumenta en +2.

En los conflictos con Magia, el atacado tendrá derecho a una tirada de defensa y se defenderá con la habilidad más apropiada al caso: Atletismo si quiere esquivar un efecto físico, Resolución si quiere bloquear un efecto mental u otras habilidades de Magia que permitan la defensa. El jugador puede sugerir de manera imaginativa modos de usar diferentes habilidades para defenderse pero, como siempre, el Narrador tiene la última palabra.

PREPARAR LA MAGIA

Un hechicero puede emplear un turno en crear sobre sí mismo un Aspecto mientras prepara por anticipado el uso de una Habilidad Mágica. El Aspecto puede ser "Acumulando Poder", "Invocando su Fuerza Interior", etc. Este Aspecto puede usarse en el siguiente turno de forma gratuita para mejorar el uso de una Habilidad Mágica.

PARADOJA

Normalmente el fallo en el uso de una habilidad mágica no tiene consecuencias para el lanzador a menos que el fallo sea realmente desastroso. Si el hechicero falla su tirada por 3 o más puntos, recibe inmediatamente un punto de Estrés Mental, más uno adicional por cada punto por encima de 3 en el fallo, a este efecto se le llama Paradoja.

Por ejemplo: Si se falla la tirada por 4 puntos recibiría 2 puntos de Estrés Mental por culpa de la Paradoja.

MANIFESTACIÓN DEL PODER

A efectos de reglas, la apariencia que tenga el poder no cuenta. A efectos de narración, será el jugador el que describa (siempre dentro de unos límites) la manifestación física de su poder.

Por ejemplo: un hechicero que usa Magia Elemental de Fuego para atacar puede lanzar rayos de fuego, mientras que otro puede hacer que llueva fuego sobre su rival. Un hechicero usando Magia Negra para Causar Dolor puede envolver al objetivo con oscuridad, mientras que otro puede lanzar sobre su objetivo una calavera fantasmal. Como ya hemos dicho, los "efectos especiales" no afectan a la mecánica de juego pero pueden añadir mucho colorido a la narración.

Aliados Mágicos y Familiares

Un personaje que quiera tener un aliado mágico o un familiar, puede consultar las secciones correspondientes en los capítulos XIV- Extras y XVI – Objetos Especiales. Un ejemplo de proeza que pueda usarse para conseguir un familiar o aliado mágico es la siguiente:

Aliado Mágico (Avanzada. Requisitos: Habilidad Mágica o Aspecto Apropiado)

El personaje obtiene un Compañero con "Invocable" y 3 mejoras adicionales (Ver capítulo XIV- Extras).

MAGIA ELEMENTAL (AGUA, AIRE, FUEGO, MADERA, TIERRA)

La magia elemental se divide en los 5 elementos clásicos de la creación, que deben desarrollarse como habilidades de magia individuales. A pesar de ello todas tienen efectos similares.

Usos comunes

DEFENSA ELEMENTAL

La magia elemental puede usarse para defender físicamente al hechicero mediante un escudo o pequeños destellos del elemento que le envuelven o deflectan los ataques enemigos. El efecto será visualmente apropiado al elemento usado. Por ejemplo, un hechicero que se defiende con Agua podría generar pequeños remolinos que desvíen los ataques, mientras que un hechicero que se defendiese con Madera podría tener zarzillos de espino deflectando los ataques. No hay diferencia real en usar un elemento contra otro, es decir, que bloquear un ataque de Fuego tendrá el mismo efecto con Agua o con Madera.

ATAQUE ELEMENTAL

La magia elemental puede usarse para atacar físicamente a distancia. Los avances conseguidos en la tirada de ataque indican la cantidad de daño en estrés físico que produce el ataque. El hechicero puede decidir efectuar un ataque de área gastando 1 punto FATE. En ese caso hará una sola tirada de ataque y recibirán daño todos los enemigos en el área designada que no superen con su defensa la tirada de ataque.

MANIOBRA ELEMENTAL

Como con otras habilidades, la magia elemental puede utilizarse para poner un Aspecto sobre la escena o sobre un adversario. Si se hace sobre la escena la dificultad usualmente es 0, mientras que un adversario tiene derecho a defenderse activamente. El Aspecto dura normalmente hasta que acaba la escena y debe tener relación con el elemento en cuestión; por ejemplo, un aspecto con el elemento "Fuego" podría ser "¡En llamas!", mientras que uno con agua podría ser "Empapado y resbaladizo", o incluso "Helado". Un Aspecto puede ser puesto sobre un blanco voluntario sin necesidad de tirada de defensa.

INVOCAR ELEMENTO

El hechicero puede crear pequeñas cantidades del elemento en cuestión o realizar pequeños efectos basados en el elemento. En circunstancias normales no será necesaria tirada alguna. Con este efecto el hechicero puede rellenar su cantimplora con Agua, encender una hoguera con Fuego, apagar una vela usando Aire, etc.

Proezas

Ataque Devastador

Por el coste de un punto FATE el hechicero puede hacer un ataque devastador sobre su objetivo que, de fallar en su defensa, encajará una Consecuencia de forma automática.

Puerta Elemental

El hechicero puede desplazarse a través de un elemento concreto como si fuese una puerta que le permite viajar de un punto a otro dentro del mismo área. Por ejemplo: un hechicero con Magia Elemental/Madera podría entrar a través de un árbol y salir a través de otro en el mismo área.

Viaje Elemental

Requisito: Puerta Elemental

Por el coste de un punto FATE el hechicero puede utilizar el elemento como si fuese una puerta que le permite viajar de un punto a otro fuera del mismo área. La dificultad será +1 por cada incremento de área, hasta un máximo de +8 para 8 áreas de distancia.

Invocar Elemental Menor

El hechicero invocar un grupo de 3 Secuaces elementales del tipo de su magia para que le sirvan.. Comienzan a nivel Regular (+1) y tienen “La fuerza del número” e “Invocable” como mejora y dos mejoras extra. Aparte poseen un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo "Pequeños sirvientes de fuego", "Torbellinos servidores", "Ayudantes de madera y espina", etc.).

Invocar Elemental Mayor

El hechicero invocar un Compañero que será un elemental del tipo de magia del Hechicero. Este Compañero tendrá las mejoras de “Invocable”, “Calidad” y dos mejoras extra.. Aparte posee un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo "Gran Elemental de Fuego", "Torbellino servidor", "Señor de la Madera", etc.)

MAGIA BLANCA

La magia blanca se utiliza para sanar, defenderse y otros efectos beneficiosos sobre las personas.

Usos Comunes

SANAR

El hechicero puede sanar tantos puntos de Estrés Físico como avances obtenidos en la tirada sobre un blanco voluntario. La dificultad suele ser Mediocre (+0).

CALMAR

El hechicero puede sanar tantos puntos de Estrés Mental como avances obtenidos en la tirada sobre un blanco voluntario. La dificultad suele ser Mediocre (+0).

BENDECIR

Permite al hechicero lanzar un Aspecto beneficioso sobre una persona u objeto. El Aspecto dura una escena. Si la persona no es voluntaria la magia no funciona.

AHUYENTAR

Ahuyentar es un efecto de Magia Blanca que provoca Estrés Mental en cualquier no muerto, fantasma o demonio. Se usa como un ataque mágico normal que produce tanto Estrés como avances conseguidos en la tirada de ataque.

CONTRAMAGIA

Permite al hechicero defenderse de magia atacante ya sea física o no. Para ello, puede emplear Magia Blanca como defensa.

Proezas

Ahuyentar en Masa

Gasta un punto FATE y provoca Estrés Mental en cualquier no muerto, fantasma o demonio en la zona objetivo. Se usa como un ataque mágico normal que produce tanto Estrés como avances conseguidos en la tirada de ataque.

Calmar en Masa

Gasta un punto FATE y cura Estrés Mental en un área. La dificultad para esto suele ser Buena (+3). Todos los objetivos voluntarios en el área sanan tanto Estrés Físico como avances obtenidos en la tirada.

MAGIA NEGRA

Sirve para causar daño espiritual o de energía negativa al blanco, provocar miedo o contactar con entidades demoníacas para que trabajen para el hechicero.

Usos Comunes

CAUSAR DOLOR

El hechicero puede hacer ataques que causen Estrés Físico con la Magia Negra. El ataque no es físico, por lo que la defensa debe ser con Resolución u otra habilidad mágica.

PROVOCAR TEMOR

El hechicero puede hacer ataques que causen Estrés Mental con la Magia Negra. Se trata de ataques mentales, por lo que la defensa debe ser con Resolución u otra habilidad mágica.

MALDECIR

Permite al hechicero lanzar un Aspecto negativo sobre una persona u objeto. El Aspecto dura una escena. Para poner este Aspecto es necesario un conflicto de Magia Negra contra una habilidad como Resolución o una magia defensiva.

DEFENSA NEGRA

Permite al hechicero defenderse de los ataques físicos con Magia Negra.

CONTRAMAGIA

Permite al hechicero defenderse de magia atacante ya sea física o no. Para ello, puede emplear Magia Negra como defensa.

Proezas

Muerte Negra

Por el coste de un punto FATE el hechicero puede hacer un ataque con Magia Negra sobre su objetivo que, de fallar en su defensa (con Resolución o magia defensiva), encajará una Consecuencia de forma automática.

Invocar Sirviente Menor

El hechicero puede invocar un grupo de 3 Secuaces (muertos vivientes, espectros o similar) para que le sirvan. Estos Secuaces son Regulares (+1), y tienen "La fuerza del número" e "Invocable" como mejoras y dos mejoras extra. Aparte poseen un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo: "Terroríficos No Muertos").

Invocar Sirviente Mayor

El hechicero puede invocar un Compañero que será un muerto viviente, fantasma o demonio. Este Compañero tendrá las mejoras de "Invocable", "Calidad" y dos mejoras extra. Aparte posee un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo: "Presencia Infernal").

MAGIA ÉLFICA

La Magia Élfica permite a aquellos que la dominan moverse en los bosques con libertad, defenderse de magia hostil y usar la magia para parecer impresionante o temible.

Usos Comunes

DEFENSA MÁGICA

La Magia Élfica puede usarse para defenderse de magia hostil ya sea física o no.

ENCANTO ÉLFICO

La Magia Élfica hace que el hechicero parezca más impresionante de lo que es, el hechicero puede poner sobre sí mismo un Aspecto para mejorar su presencia y carisma ("Aura de Autoridad", "Fuerza Interior", "Apariencia de Sabiduría", etc). El Aspecto dura 1 escena o hasta que el hechicero lo disipe, lo que ocurra antes.

FLECHAS ÉLFICAS

El hechicero puede poner un Aspecto de "Flechas Encantadas" sobre sus flechas para lograr que hagan más daño o sean más certeras.

COMPRENDER LENGUAS DEL BOSQUE

El hechicero puede comunicarse a nivel básico con cualquier criatura del bosque (hadas, ninfas, etc.) e incluso con pequeños animales. Esto no quiere decir automáticamente que sean amistosos, sino que el hechicero puede comunicarse con ellos. En este caso el nivel de la Habilidad en Magia Élfica sustituye a Encanto u otras habilidades para tratar con estos seres.

PASAR SIN DEJAR HUELLA

El hechicero puede usar su habilidad de Magia Élfica en vez de Sigilo para moverse en silencio, ocultarse o pasar desapercibido en un bosque. Si posee ambas, puede usar una como complementaria de la otra (ver Habilidades Complementarias en el Capítulo III – Haciendo Cosas).

FURIA ÉLFICA

El hechicero puede usar Magia Élfica en vez de Intimidar.

Proezas

Invocar Criatura Menor

El hechicero puede invocar un grupo de 3 Secuaces Regulares (+1), para que le sirvan. Se trata normalmente de pequeños animales, hadas, silfos, etc. Estos secuaces tienen "La fuerza del número" e "Invocables" como mejoras y otras dos mejoras extra. Aparte poseen un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo "Pequeñas Criaturas Fábricas").

Invocar Criatura Mayor

El hechicero puede invocar un Compañero especial que será un animal grande, como un lobo o un oso, o una criatura del bosque como un unicornio o un treant. Este Compañero tendrá las mejoras de "Invocable", "Calidad" y dos mejoras extra. Aparte posee un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo "Fiero Animal").

ADIVINACIÓN

La magia de Adivinación permite al mago percibir y conocer cosas de modo sobrenatural, a las que no normalmente no tendría acceso.

El Narrador puede usar la habilidad de Adivinación de un Hechicero para transmitirle todo tipo de información, desde sensaciones, sueños premonitorios, etc. Se trata de un recurso narrativo sobre el que el jugador no tiene control aunque puede simplemente no hacer caso de esas "visiones".

Usos Comunes

CONOCER LA DIRECCIÓN

Permite al hechicero conocer la dirección general de un objeto o persona. La dificultad varía según la distancia o familiaridad con el objeto.

ANTICIPACIÓN

Durante un conflicto, permite al hechicero colocar sobre sí mismo un Aspecto como "Anticipado", "En el momento oportuno", etc. que puede utilizar más adelante (la primera vez de forma gratuita). También puede maniobrar para colocar un Aspecto "Leo tus movimientos" sobre un personaje o extra. La defensa contra Adivinación debe hacerse con Resolución o una Habilidad Mágica pertinente.

EVALUAR

El hechicero puede averiguar un Aspecto de un extra, criatura, escena, lugar o de otro personaje. Si el objetivo es un ser sintiente puede resistirse de forma activa mediante una tirada de Resolución o de alguna Habilidad Mágica que le permita defenderse. El hechicero puede también conocer las propiedades de objetos mágicos y sus Aspectos. Si el objeto es inteligente puede defenderse activamente del mismo modo que un personaje.

ESCUDO MENTAL

Adivinación puede usarse como defensa o para enmascarar al hechicero frente a tiradas de Adivinación de terceros, pero no para deflectar otra magia hostil.

CLARIVIDENCIA

Permite al hechicero ver en otra zona como si estuviese presente. La dificultad depende de lo lejana y desconocida que sea la otra zona.

PERCEPCIÓN EXTRA SENSORIAL

Permite al hechicero ver criaturas invisibles, o ver criaturas transformadas con su apariencia real. También le permite percibir a aquellos que tienen el Don. En principio el uso de la PES se limita a una zona, aunque puede ser ampliado de la forma habitual.

Proezas

Leer la Mente

El hechicero puede extraer una información determinada y concisa, normalmente en la forma de una pregunta, de la mente de un extra o de otro personaje, por ejemplo: "¿Mataste tú al duque Flamort?", "¿Dónde están los prisioneros?". Si la otra persona no es voluntaria, puede resistirse con Resolución o con cualquier otra Habilidad Mágica que se lo permita.

Augurio

Gastando un punto FATE el hechicero puede intentar discernir el futuro sobre un determinado curso de acción. El Narrador debe responder con sinceridad acerca de este curso acción, aunque puede hacerlo de forma críptica o en forma de acertijo. La dificultad del augurio será mayor cuanto más abstracto y lejano sea el acontecimiento. Por ejemplo: "¿Será bueno para mi reino si presiono a los nobles para subir los impuestos?" es mucho más abstracto que "¿Será una trampa la cita con esos contrabandistas?". El personaje puede añadir el Augurio como un Aspecto Temporal y usarlo en el momento adecuado para anticiparse a su destino.

TELEQUINESIS

La Telequinesis permite mover y manipular objetos con la fuerza de la mente. Si el mago intenta realizar una tarea compleja que requiera de otra habilidad, esta habilidad se convierte en complementaria, como por ejemplo si intenta forzar una cerradura o levantar una espada para que ataque. El peso máximo que puede levantar es 10 veces su nivel en la Habilidad de Telequinesis.

Usos Comunes

ESCUDO TELEQUINÉTICO

Crea un campo de fuerza que permite al usuario defenderse de ataques físicos con Telequinesis.

ATAQUE TELEQUINÉTICO

Permite al hechicero atacar golpeando con su fuerza mental al objetivo. Se trata de un ataque físico que puede bloquearse de manera habitual.

ARROJAR

Permite al hechicero lanzar un objeto con la fuerza de su mente contra el objetivo. Se resolverá como un conflicto normal, con el hechicero atacando con su habilidad de Telequinesis. Si el proyectil se trata de un arma arrojadiza provoca el daño habitual. Para calcular el daño de otros objetos puedes usar esta simplificación. Los objetos pequeños (piedras, jarras, botellas), infligen 1 punto; los objetos medianos como sillas, cubos, etc. infligen 2; los objetos más grandes como mesas, grandes rocas, etc. infligen 4 (y tienen el Aspecto: Aparatoso).

Proezas

Levitar

Permite al usuario flotar el aire y ascender y descender a poca velocidad.

Volar (Avanzada: requiere Levitar).

Permite al hechicero desplazarse volando. Su control del vuelo es perfecto y puede flotar sin tener que avanzar.

Lluvia de Proyectiles

Gasta 1 punto FATE y arroja una lluvia de proyectiles medianos (ver el uso habitual de "Arrojar"), atacando a todos los objetivos en una zona.

ILUSIONISMO

El Ilusionismo permite al hechicero alterar la apariencia de la realidad y confundir la percepción de los demás. En un principio las ilusiones creadas con Ilusionismo afectan a un único sentido. Cada sentido adicional eleva la dificultad en +1. El tamaño base de cualquier ilusión es 2, cada aumento de Tamaño también incrementa la dificultad en +1. En principio la ilusión afecta a todos los que se encuentren en posición de percibirla, es decir, si se trata de una ilusión visual, será percibida por todos aquellos que tengan línea de visión y capacidad para observarla. En otros casos, asume que la ilusión afecta a todos los que se encuentren dentro de un área.

Un personaje puede tratar de "ver a través de la ilusión". Dado que la mayor parte de los efectos ilusorios funcionan a través de Aspectos, eso significa pagar un punto FATE que irá a parar al hechicero que lanzó la ilusión, pero el personaje no será afectado por la ilusión (es decir, el Hechicero no podrá emplear esos Aspectos contra él).

Usos Comunes

CANTRIP

Se trata de un pequeño truco visual, aparentemente inocuo. Un mago puede usar un Cantrip para parecer espectacular, soltando chispas, echando humo por la nariz, etc. Esto le confiere un Aspecto del tipo "Asombroso", "Temible", etc. También puede usarse como mero entretenimiento.

TERRENO ALUCINATORIO

El hechicero puede implantar un Aspecto falso en la escena. El Aspecto puede ser casi cualquier cosa, fuego, enemigos que atacan al personaje, etc. El Aspecto puede forzarse por el hechicero para que aquellos afectados por la ilusión se comporten de determinada manera.

ALTERAR APARIENCIA

El hechicero puede usar sobre sí mismo las ilusiones para pasar por una criatura de diferente especie y sexo. El hechicero gana un Aspecto apropiado sólo válido para aparentar ser de la citada especie. También puede usarse para hacer al hechicero mucho más atractivo o repulsivo, ganando un Aspecto apropiado a dicha condición.

Proezas

Pesadilla

El hechicero convoca una ilusión de una criatura, trampa o peligro, que por 1 punto FATE causa estrés Mental real sobre sus víctimas. La Pesadilla resuelve sus conflictos atacando y defendiéndose con la habilidad de Ilusionismo del hechicero.

Invisibilidad

El hechicero se hace invisible, ganando el Aspecto de "Invisible" que puede usar como bonificación para evitar cualquier ataque con componente físico o tirada de Sigilo.

MAGIA UNIVERSAL

La Magia Universal o común es la magia más sencilla que existe. No es tan espectacular como la Magia Elemental, pero es realmente útil.

Usos Comunes

ENCANTAMIENTO GENERAL

La magia Universal puede usarse para lograr una mejora en casi cualquier tarea que quiera realizar el hechicero. Para ello se realiza una maniobra que le otorga un Aspecto apropiado ('Potenciado con magia', 'Fuerza mágica', etc.).

DEFENSA CONTRA ENCANTAMIENTOS

La magia Universal sirve para defenderse de efectos mágicos hostiles, ya sean físicos o mentales.

SENTIR MAGIA

El hechicero puede evaluar criaturas, lugares u objetos y sentir si poseen propiedades mágicas, de tenerlas, el hechicero puede averiguar cuáles son o al menos, tener una idea general de su funcionamiento.

Proezas

Familiar

El hechicero puede invocar un Compañero especial que será un animal pequeño, como una rata, un buho o un gato. Este Compañero tendrá las mejoras de “En Contacto”, “Calidad”, “Ámbito: Magia” y “Hábil”. Aparte posee un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo "Pequeña rata familiar").

MAGIA TOTÉMICA

La Magia Totémica, al igual que la Magia Elemental, aglutina un conjunto de habilidades mágicas similares. Un tótem es una figura poderosa y espiritual, normalmente de un animal o ser místico. El hechicero totémico invoca para sí mismo las cualidades y Aspectos que representa ese tótem. Cuando selecciona esta habilidad, el hechicero debe seleccionar su Tótem. Algunos Tótem posibles pueden ser Lobo, Oso, Pantera, Águila o Buho. Fíjate que los hemos escrito en mayúsculas para enfatizar que no son ejemplares de los animales que representan, sino espíritus idealizados y a veces deificados.

Usos Comunes

ASPECTO DE TÓTEM

La Magia Totémica puede usarse para que el hechicero invoque sobre sí mismo un Aspecto relacionado con su Tótem. “Fuerza de Oso”, “Vista de Águila” son los ejemplos más obvios. Pero un hechicero astuto puede sacar mucho más jugo con Aspecto como “El Águila vuela alto” o “Lobo es el rey del bosque”.

FUERZA ESPIRITUAL

Los hechiceros totémicos pueden utilizar su Magia Totémica para defenderse de magia hostil.

HOMBRE MEDICINA

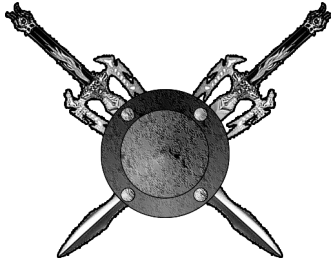
El hechicero puede sanar tantos puntos de Estrés Físico como avances obtenidos en la tirada sobre un blanco voluntario. La dificultad suele ser Mediocre (+0).

Proezas

Sueños Proféticos

Gastando un punto FATE el hechicero invoca a su tótem en sueños. En ese sueño profético el tótem transmite información al hechicero. Puede tratarse del pasado, del futuro, de un acontecimiento desconocido por el personaje o de la voluntad del propio tótem o un ser superior. El sueño profético puede, aunque puede hacerlo de forma críptica o de acertijo. El personaje puede añadir el Sueño Profético como un Aspecto Temporal y usarlo en el momento adecuado para anticiparse a su destino.





X – PROEZAS Y HABILIDADES ESPECIALES

Algunas habilidades y proezas son antinaturales, fruto de magia, maldiciones o extrañas mutaciones. Normalmente estas proezas y habilidades quedan en manos de las criaturas y villanos a los que hacen frente los personajes.

ADQUIRIENDO HABILIDADES O PROEZAS ESPECIALES

Una criatura puede seleccionar habilidades especiales si tiene un Aspecto apropiado que refleje su naturaleza monstruosa. Los personajes jugadores deberán consultar al Narrador, aunque lo normal es que este tipo de habilidades sean parte del arsenal de sus enemigos.

HABILIDADES

Ataque Impensable

(Física)

Se trata del nombre genérico para una habilidad que permite a la criatura realizar uno de estos poderosos ataques. Debe tener un Aspecto relacionado y la Proeza Ataque Impensable.

Proezas:

Ataque Impensable (Requiere un Aspecto Apropiado y una Habilidad a medida para el Ataque)

La criatura puede realizar un Ataque Impensable según se describe en las reglas del capítulo III – Haciendo Cosas . La criatura debe poseer 2 debilidades Mayores.

Ataque Inusual

(FÍSICA)

Se trata del nombre genérico para una habilidad que permite a la criatura realizar uno de estos poderosos ataques. Debe tener un Aspecto relacionado y la Proeza Ataque Inusual.

Proezas:

Ataque Inusual (Requiere un Aspecto Apropiado y una Habilidad a medida para el Ataque)

La criatura puede realizar un Ataque Inusual según se describe en las reglas las reglas del capítulo III – Haciendo Cosas. La criatura debe poseer una debilidad Mayor.

Exudar Elemento

(FÍSICA)

La criatura puede exudar uno de los elementos de la creación (Aire, Agua, Fuego, Madera o Tierra). El elemento puede brotar de sus fauces o la criatura puede estar recubierta de él usándolo para atacar. Sea como sea, la criatura puede atacar con el elemento. El bono de daño de un ataque con éxito es igual al Nivel de la Habilidad, es decir, un Dragón con Exudar Elemento Fuego (+5) causaría +5 puntos de Estrés más los avances producidos por su esfuerzo.

Proezas:

Ataque Devastador

Gastando un punto FATE la criatura puede hacer un Ataque de Área con su habilidad de Exudar Elemento.

Toxicidad

(FÍSICA)

La criatura es tóxica de alguna manera. Puede escupir veneno, esparcir una enfermedad, etc. La habilidad empleada para Atacar con su toxina es su nivel en Toxicidad. El nivel del veneno o de la enfermedad será el mismo que su nivel en esta habilidad.

Proezas:

Toxicidad Extrema

Por un punto FATE se puede hacer un Ataque de Área con su habilidad de Toxicidad.

Transformación

(Física)

(Requerido: Aspecto de Transformación)

La criatura tiene varias formas, pudiendo tener todos o parte de sus poderes distribuidos entre una o varias de estas formas. Las formas alternativas pueden tener habilidades especiales. La habilidad de transformación se usa para evitar una transformación involuntaria o provocarla sin los estímulos necesarios.

Proezas:

Forma Bestial

La forma alternativa es de bestia, lo que le proporciona un +1 a Atletismo y +1 a Puños.

Forma Gaseosa

Por un punto FATE la criatura puede adoptar forma gaseosa durante la escena (pudiendo volver a su forma normal a voluntad antes si lo desea). En forma gaseosa es inmune a cualquier forma de Estrés Físico que no provenga de magia. Tampoco puede empuñar armas físicas. Por lo demás se mueve de forma normal.

Forma Líquida

Por un punto FATE la criatura puede adoptar forma líquida durante la escena (pudiendo volver a su forma normal a voluntad antes si lo desea). En forma líquida absorbe 3 puntos de cualquier forma de Estrés Físico que no provenga de magia o armas mágicas. Tampoco puede empuñar armas físicas. Por lo demás se mueve de forma normal.

Imitar

La transformación permite a la criatura imitar a otras criaturas, copiar su rostro y forma de moverse. La calidad de la copia se mide por su habilidad.

Volar

(Física)

La criatura puede volar. No puede detenerse flotando sobre un punto y para girar necesita avanzar. Tampoco puede ascender o descender en el sitio, necesitando seguir avanzando para hacerlo.

Proezas:

Flotar

La criatura puede flotar de forma estática sobre un punto, girar 180° sin desplazarse o ascender y descender en el sitio.

Proezas Especiales

Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene garras o dientes capaces de producir mucho daño, tanto como la calidad (nivel más alto de habilidad) de la criatura.

Armadura Natural (Resistencia)

La criatura tiene una piel resistente o alguna cualidad que le permite librarse de parte del Estrés físico que reciba. Por esa razón absorbe 2 puntos de Estrés Físico de cada impacto que reciba.

Cavador (Atletismo)

La criatura puede desplazarse cavando a través del suelo. Esto suele acompañarse de Infravisión o Sonar.

Curación Rápida

La criatura sana en la mitad de tiempo de lo habitual. Por un Punto FATE puede eliminar hasta su Resistencia (mínimo 1) casillas de Estrés.

Drenaje de Vida

La criatura posee una forma de ataque letal capaz de drenar la esencia vital de sus oponentes. Para ello debe maniobrar con una habilidad de ataque para poner un Aspecto sobre el objetivo (por ejemplo "*Atrapado por la energía negativa*"). En el siguiente turno puede realizar el ataque de "*Drenaje de Vida*". De tener éxito el daño no podrá ser absorbido por la armadura y además todo el estrés que marque el atacado será "curado" (si tenía tachadas casillas) de los marcadores del atacante.

Escalada de Araña (Atletismo)

La criatura puede caminar por paredes y techos como si fuese suelo firme.

Infravisión (Alerta)

La criatura ve en la oscuridad. Esta visión se limita tan sólo a una zona. La criatura percibe su entorno en blanco y negro y con poca calidad.

Inmunidad (Resistencia)

La criatura es inmune al daño normal o procedente de fuentes normales. El daño procedente de fuentes mágicas le sigue afectando. Las criaturas inmunes suelen tener una debilidad específica. Para no tenerla, deben adquirir la Proeza: Sin Debilidades.

Piel de Piedra (Resistencia: Requiere: Armadura Natural)

La criatura tiene una piel resistente o alguna cualidad que le permite librarse de parte del Estrés físico que reciba. Por esa razón absorbe 3 puntos de Estrés Físico de cada impacto que reciba.

Piel de Diamante (Resistencia: Requiere: Piel de Piedra)

La criatura tiene una piel resistente o alguna cualidad que le permite librarse de parte del Estrés físico que reciba. Por esa razón absorbe 4 puntos de Estrés Físico de cada impacto que reciba.

Pseudópodos (Puños / Atletismo)

La criatura posee tentáculos o apéndices que le proporcionan formas de ataque adicionales. Estos pseudópodos pueden atacar y tienen una bonificación de +3 al Daño.

Regeneración (Resistencia: Requiere Curación Rápida)

La criatura se regenera, curándose de sus heridas a una velocidad asombrosa. En cada intercambio que no combata elimina tanto Estrés como su Resistencia (mínimo 1 casilla) o reduce la gravedad de una Consecuencia en un grado. La criatura debe tener una debilidad (a menos que escoja la Proeza Sin Debilidades). El daño procedente de la fuente de su debilidad no puede ser Regenerado.

Salto (Atletismo)

La distancia que puede saltar la criatura se dobla.

Sentido Incrementado (Alerta)

La criatura posee un sentido excepcional, gana un +1 a las tiradas de percepción en las que intervenga ese sentido.

Sin Debilidades (Resistencia)

La criatura no tiene las debilidades usuales que debería.

Sobrecogedor (Intimidación. Requiere: Terrorífico)

Por un punto FATE la criatura puede usar Intimidación como Ataque de Área, el daño es Mental.

Sonar (Alerta)

La criatura posee algún tipo de sentido de sonar que le permite detectar la posición y forma general de todo lo que hay a su alrededor. Esto le proporciona además un +1 a Atletismo al Esquivar.

Terrorífico (Intimidación)

La criatura obtiene un +1 a Intimidar.

Velocidad (Atletismo)

La criatura es extremadamente veloz. Gana +1 en Iniciativa. Dobra el número de zonas que puede recorrer en una acción.

Visión Termal (Alerta)

La criatura percibe los patrones de calor de las cosas. Su visión se limita a una zona. Percibe las cosas calientes en tonos rojizos y las frías en tonos azules.

DEBILIDADES

Las debilidades se utilizan para equilibrar algunos poderes especiales, dar color a las criaturas y el juego. Permite que los personajes encuentren modos creativos de dañar a monstruos legendarios o se enfrenten al mal.

Debilidad Menor

Las debilidades menores son como una alergia, molestan e incordian al personaje que se encuentra cerca, expuesto en la misma zona o en contacto, proporcionándole un -1 a todas sus tiradas. Ejemplos: La luz del sol, el ajo, etc.

Una debilidad menor puede ser una fobia o pequeña compulsión, o incluso un fenómeno no natural que ocurre alrededor de la criatura (como que no se refleje en un espejo) sin dañarla realmente, pero revelando su naturaleza.

Debilidad Mayor

Las debilidades mayores incluyen cosas que causan daño real por la mera exposición o contacto. Un arma o exposición directa a una debilidad mayor causa una Consecuencia de forma automática. Un vampiro que se expone a la luz del sol, por ejemplo, recibe una Consecuencia en cada intercambio.

Una debilidad mayor puede ser un comportamiento compulsivo limitador de la voluntad de la criatura, como que no pueda entrar en un lugar que no ha sido invitado, o una transformación involuntaria en bestia con la luna llena.



XI – TESORO

Ya sean pilas de brillante oro y gemas bajo la barriga de un dragón o reliquias sagradas en una tumba olvidada, la búsqueda de tesoros ocupa un papel importante en los juegos de fantasía. En Héroe el tesoro no es sólo una nueva oportunidad de ir de tiendas a por nuevo equipo, sino también una parte integral del juego. ¿Qué es lo que hace un personaje con el tesoro? ¿Por qué buscaron el tesoro en primer lugar?

TESORO

Lo aventureros a menudo adquieren gran cantidad riquezas en la forma de objetos valiosos como arte, joyería, cofres de oro, etc. Cada una de estas cosas es un Tesoro. Y cada uno de estos Tesoros tiene un nivel en La Escala que significa lo valioso que es.

Puedes usar un Tesoro en conjunto con una tirada de Recursos para adquirir un objeto. Si la tirada de Recursos falla puedes usar un Tesoro para "pagar" la diferencia. Puedes usar un único Tesoro por tirada de Recursos y al hacerlo disminuyes su calidad en tantos niveles como la diferencia entre la tirada y el precio. Así, si intentas comprar un objeto Genial (+4), y tu tirada de Recursos es tan sólo Aceptable (+2), puedes usar un Tesoro Bueno (+3) para pagar la diferencia pero haciendo eso reducirías su valor hasta Regular (+1), gastando el Tesoro.

De este modo se trata el tesoro de un modo totalmente abstracto. No estamos interesados en contar hasta la última moneda de oro que tiene el personaje. Nos interesa el "valor" que podamos darle al tesoro asignándoselo en La Escala.

Combinar o Dividir Tesoros

Técnicamente no es posible combinar o dividir tesoros, ya que están pensados como unidades individuales. Cada tesoro te proporciona una única bonificación a una tirada de Recursos; si tiene éxito, la tirada el tesoro es gastado o parcialmente disminuido; si no, no se gasta nada.

Este modo de hacer las cosas te obligará a pensar en un modo diferente de introducir o usar el tesoro en la campaña. Por ejemplo, en vez de decir "registras la cueva y encuentras un cofre con monedas de oro" puedes decir "registras la cueva para encontrar varios montones de oro", cada uno de esos montones es un Tesoro que puedes entregar de forma individual a los personajes. Cuando tengas un grupo de personajes piensa en tesoros individuales para que entre todos formen uno mayor.

Tipo	Calidad
Un puñado de monedas de cobre o bisutería.	Mediocre
Un saquito de monedas de cobre y plata.	Regular
Un saquito de monedas de plata, un par de monedas de oro, una piedra semi preciosa.	Aceptable
Un saco de monedas de plata, un puñado de monedas de oro, una puñado de piedras semi preciosas.	Bueno
Un saquito de monedas de oro, una gema, joyería fina, un saco de piedras semi preciosas.	Genial
Un saco de monedas de oro, un pequeño cofre de monedas de plata, joyería engarzada.	Soberbio
Un pequeño cofre de monedas de oro, un gran cofre de monedas de plata, una gran gema.	Fantástico
Un gran cofre de monedas de oro, un puñado de grandes gemas.	Épico
Un gran montón de oro y gemas.	Legendario

¿Cuál es tu motivación?

¿Por qué el personaje arriesga su vida? ¿Es sólo por el tesoro? ¿No debería haber un método más sencillo, y seguro, de hacer dinero? Si tu personaje tiene un buen motivo para ir detrás del tesoro, una razón verdaderamente particular... ¡Dale a tu personaje un Aspecto apropiado!

Ejemplos de Aspectos de Tesoro

El dinero es lo primero

Espada de alquiler

Debo mantener a mi familia

Necesito el dinero para comprar a mi hermana

No es oro todo lo que reluce...

Ni todo el tesoro está compuesto de monedas y joyas. Puedes usar muchas otras cosas como Tesoro:

- Consumibles: En épocas de escasez, los alimentos pueden ser incluso más valiosos que el oro.
- Mercancías: Las mercancías raras también pueden ser muy valiosas, sedas, especias, etc.
- Información: Algunas informaciones pueden tener mucho más valor que un cofre de oro.
- Conocimientos: Ya sea un antiguo libro de conjuros y rituales o un antiguo mapa, el conocimiento puede tener un gran valor para aquellos que lo aprecian.
- Objetos Especiales: Los objetos mágicos raros suelen ser tesoros por sí mismos.

Tesoro y Recursos

El Tesoro y los Recursos pueden ser usados de diferentes formas:

- Dinero: La habilidad de Recursos mide el dinero que el personaje posee.
- Ahorros: También puede significar los ahorros del personaje, en un banco, enterrados en algún lugar, etc.
- Crédito: Si el Narrador lo aprueba, el personaje puede conseguir a crédito alguna pieza de equipo. El personaje puede ganar el Aspecto correspondiente ("Endeudado

con el herrero" por ejemplo). El Narrador puede usar este Aspecto para que sea más difícil para el personaje conseguir nuevos créditos o pueden aparecer matones a cobrar si se retrasa con la deuda.

- Favores: Los Recursos pueden ser en realidad favores que el personaje puede cobrar o que el personaje debe. Esto puede significar que deudor tenga un Aspecto temporal que refleje el favor que el personaje recibió.

Usando el Tesoro

Los Tesoros pueden servir para mucho más que dar al personaje una bonificación a una tirada de Recursos. Dependiendo de la naturaleza del mismo, se pueden permitir algunas de las siguientes ideas:

MANIOBRAS CON EL TESORO

El personaje puede convertir un Tesoro en una bonificación a una prueba si es capaz de narrar este efecto. La bonificación puede ser para una única tirada o puede durar por una escena, sesión o incluso más tiempo. Algunos ejemplos de este uso pueden incluir:

- Distribuir el Tesoro entre la tropa para lograr una bonificación a Liderazgo.
- Dar una gran fiesta para conseguir una bonificación a Encanto.
- Comprar ropas a la última moda para conseguir una bonificación a Encanto.

MEJORAR UNA ORGANIZACIÓN

Se puede usar un Tesoro para mejorar una organización, de este modo funcionaría igual que un avance. Todos los personajes involucrados deben proporcionar tesoro para transformar sus tesoros individuales en tesoros de nivel de organización. Estos tesoros pueden ser usados para maniobras a nivel organización y, a criterio del Narrador, para eliminar Estrés de la organización. Esto lo veremos con más detalle en el capítulo XV- Organizaciones.

Por ejemplo, Kyril, Thyra y su amigo Thanos forman parte de la organización "Gremio del Cuervo" de la que son promotores. En una aventura exitosa consiguen cada uno de ellos un tesoro Bueno (+3). Deciden convertirlo en un Tesoro Bueno de nivel Organización y los tres invierten su Tesoro en ella. La organización gana un Tesoro Bueno (+3) que puede emplear para crecer.

¿CUÁNTO ES DEMASIADO?

Para personajes con una habilidad de Recursos alta, pasarse la vida de aventuras buscando oro no es una motivación. Quizá sean nobles u oficiales militares para los que los asuntos económicos no son una preocupación. Aquí hay algunas guías para controlar cómo de importante (o poco importante) puede ser la búsqueda de tesoros en la campaña.

Espada y Brujería

Los personajes clásicos de espada y brujería suelen ser de corte mercenario, buscando la oportunidad de conseguir Tesoro y no siempre de modos totalmente lícitos. A pesar de la dureza de su modo de vida (o quizá a causa de ella), este tipo de héroes suelen gastar su dinero de forma despreocupada y derrochar lo que tienen. Si quieres que tu campaña tenga este tono, ningún personaje debería empezar con su nivel de Recursos mayor de Mediocre (+0) y todo el Tesoro que no utilicen según lo han conseguido se despilfarrará entre aventura y aventura.

Aventureros S.A.

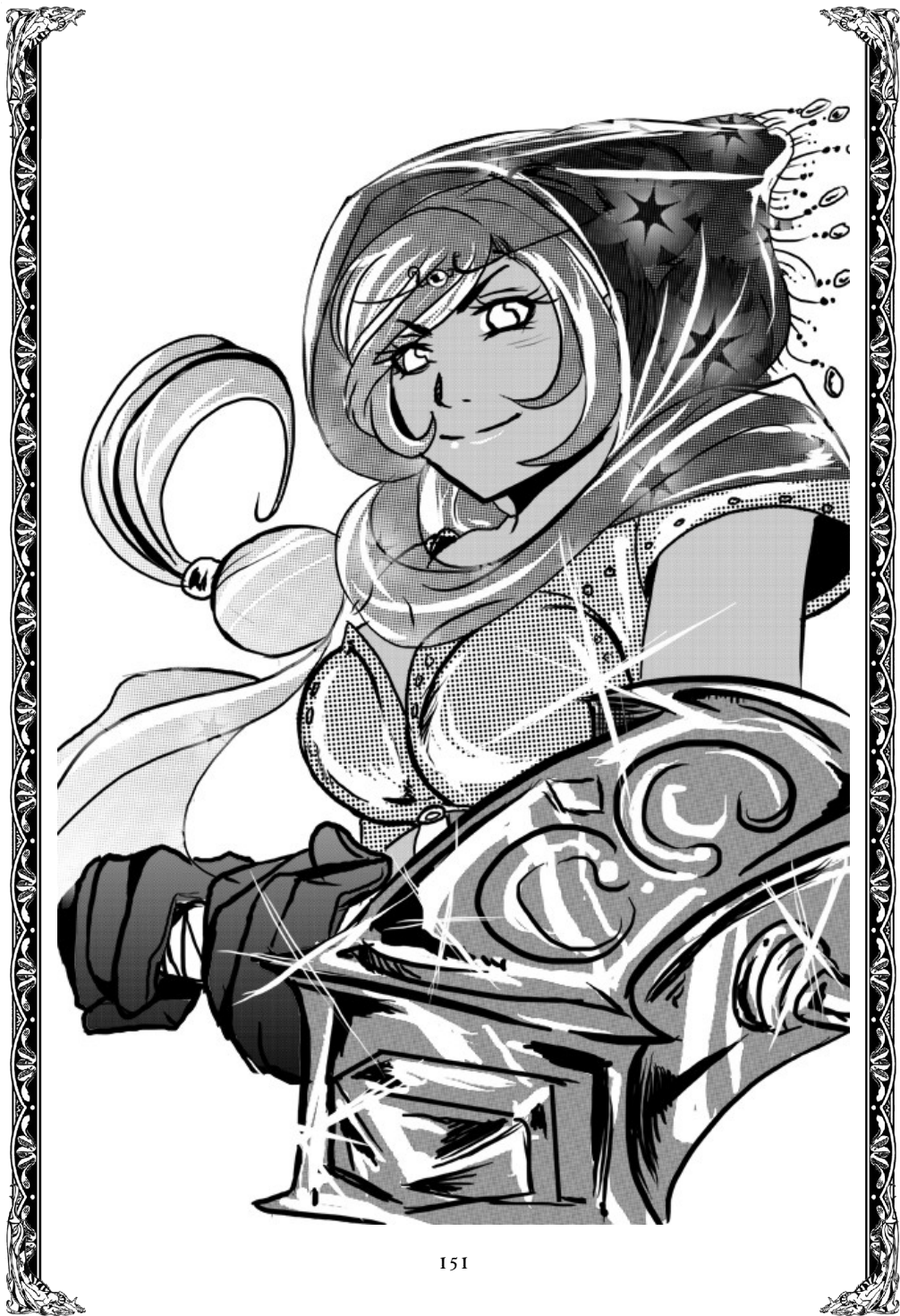
Muchos juegos utilizan un estilo de aventureros que viajan en busca de diversión y riquezas. Puede que tengan otros trabajos y quizá hasta un buen nivel de vida que no les obligue a trabajar constantemente como espadas de alquiler. En una campaña con este corte ningún personaje debería empezar con un nivel de recursos mayor que Aceptable (+2).

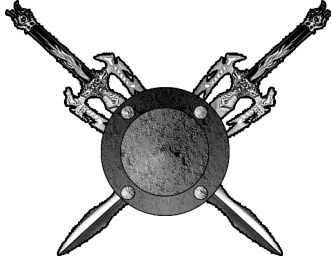
Caballeros y Damas

Los personajes en este estilo suelen tener fondos de sobra y no se preocupan demasiado por el dinero. Posiblemente sea debido a su posición social, rango militar o que pertenezcan a una sociedad o gremio importante que cuida de sus necesidades. Hay dos maneras de llevar esto: Permitir que los personajes comiencen con niveles en Recursos de Genial (+4) o mayor; o no preocuparse por los Recursos en absoluto. Tan sólo asume que si está en venta los personajes pueden hacerse con ello de un modo u otro. En este tipo de juegos Recursos es una habilidad que se usa para resolver conflictos comerciales.

HACIÉNDOSE RICO O MURIENDO EN EL INTENTO

En vez de gastar el Tesoro en comprar algo o conseguir una bonificación el personaje puede intentar usarlo en mejorar de forma permanente su estatus, es decir, en mejorar su Habilidad de Recursos. Como cualquier otro Avance, el personaje debe gastar un Tesoro de mayor nivel que su actual nivel de Recursos. Esto incrementaría en 1 nivel la Habilidad de Recursos del Personaje. Cualquier otro requisito para el Avance debe ser cumplido, sobre todo lo relativo a la Pirámide de Habilidades. Los Tesoros de menor nivel que la habilidad de Recursos del personaje no tienen una importancia real económica, por lo que no se pueden usar en este propósito.





XII – OBJETOS ESPECIALES

Ya se trate de una artera trampa, una simple espada mágica o un misterioso artefacto procedente de una tumba antigua, los artefactos, aparatos y otros objetos mágicos son el pan y la sal de la fantasía. En este capítulo veremos cómo crear diferentes tipos de objetos, cómo encajarlos en la campaña y los usos más comunes de los mismo.

La mayor parte de los objetos mágicos se definen por medio de Proezas como "Objeto Personal" u "Objeto Mágico Personal", aunque los objetos mágicos poderosos pueden contar con avances y Aspectos propios de los Compañeros (ver el capítulo XIV- Extras), mientras que los objetos mayores pueden incluso estar contruidos como personajes por méritos propios.

TIPOS DE OBJETOS ESPECIALES

Los objetos especiales se pueden dividir en las siguientes categorías:

Objetos No Mágicos

Esto puede incluir espadas o armaduras que sean obras maestras, autómatas mecánicos, ganzúas de excelente manufactura, lanzadores de fuego de alquimista, trampas e insondables objetos creados por felians, enanos o elfos. Estos objetos no son mágicos, pero sus efectos pueden parecerlos a ojos de algunos. Para su creación utilizaremos las reglas de Creación de Objetos de más abajo.

Trampas

Las trampas pueden incluir mecanismos con agujas envenenadas, enormes rocas rodando por corredores, bolas de fuego disparadas al presionar una baldosa, etc. Las trampas pueden a menudo incluir peligros como puentes de cuerda sobre pozos de lava o péndulos afilados como cuchillas balanceándose en un pasillo. Todas ellas se crearán con las reglas de Creación de Trampas de más adelante.

Objetos Mágicos

La mayor parte de los objetos especiales en una campaña de fantasía caen en esta categoría, incluyendo espadas, varitas, talismanes, bolas de cristal o pociones. Sus efectos son claramente mágicos y suelen ser raros, o al menos poco comunes, dependiendo de cuánta magia quieras en tu campaña. Se crean usando las reglas de Creación de Objetos Mágicos.

Aliados Mágicos

Se trata de criaturas mágicas similares en efecto y magnitud a objetos mágicos excepto porque normalmente están vivos (o al menos animados). Familiares, espíritus aliados, espadas inteligentes... todos son creados usando las reglas para Compañeros con algunas modificaciones que veremos más adelante.

Criaturas Atadas

A veces, magos y hechiceros atan criaturas incorpóreas o extraplanares a objetos. Criaturas como fantasmas, demonios o elementales que transfieren su poder al usuario del objeto concreto.

Guardianes Mágicos

Similares a las Criaturas Atadas (a veces pueden serlo), los guardianes mágicos son criaturas de otros planos que protegen un lugar mágico o a veces, una persona o grupo. Son creados del mismo modo que los Aliados Mágicos.

Artefactos

Los Artefactos son poderosos objetos únicos que a menudo juegan un importante papel en la campaña. Los artefactos suelen incluir objetos a los que se ha imbuido con fuerza vital, y misteriosos objetos cuyos poderes se van manifestando poco a poco. Hay varias maneras de manejar en el juego los artefactos.

Objetos Mágicos Ad Hoc

El Narrador tiene completa potestad para crear para la campaña cualquier objeto mágico que desee que incumpla las reglas de este capítulo... ¡Que estas reglas no limiten tu imaginación! Las reglas están aquí para guiarte, pero si tienes una gran idea, aunque no encaje en las reglas... ¡Úsala!

REGLAS PARA OBJETOS ESPECIALES

Usa las siguientes directrices para describir objetos especiales o para que los jugadores creen los suyos propios.

Objetos No Mágicos

Los objetos no mágicos se describen habitualmente por medio de una o más (normalmente 3) mejoras, aplicadas a piezas de equipo normales. El número de mejoras depende de si estás creando el objeto por ti mismo o adquiriéndolo mediante Proezas. Los personajes pueden crear estos objetos durante el juego con la habilidad de Artífice o pueden usar Proezas para adquirirlos durante la creación de personaje (ver "¿Cómo puedo tener un objeto mágico?" más adelante). Los Narradores pueden crear estos objetos no mágicos seleccionando algunas de las siguientes mejoras:

- **Capacidad Adicional:** El objeto puede hacer una cosa adicional con aproximadamente la misma función y escala. Una espada puede ser una herramienta como una sierra, por ejemplo.
- **Uso de Habilidad Alternativo:** El objeto se utiliza con una habilidad diferente a lo habitual. Unas cuchillas en un guantelete pueden usarse con Puños en vez de con Armas Cuerpo a Cuerpo.
- **Armado:** El objeto tiene cuchillas o pinchos que normalmente no tendría. Para atacar con ellas se usa la habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas a Distancia, según el tipo de objeto. Cada mejora de "Armado" proporciona un +1 de daño. Un escudo con púas, por ejemplo.
- **Acorazado:** El objeto tiene 1 punto de armadura por mejora; la mejora puede ser adquirida hasta 3 veces. Si se aplica a una armadura, el máximo incremento es igual al valor inicial de la armadura en cuestión, Así una armadura pesada que otorga 2 puntos de protección, puede mejorarse con otros 2 puntos, para un total de 4.
- **Disparador Sensible:** Normalmente aplicado a trampas, un objeto con esta mejora actúa tan pronto como es tocado. Las malas noticias es que hay probabilidades de que te estalle en la cara al colocarlo. Fallar una tirada para manipularlo significa que el objeto es activado por el personaje.
- **Miniaturización:** El objeto es varias veces más pequeño de lo habitual, haciendo que sea transportable o que quepa en un contenedor más pequeño de lo normal.
- **Maximización:** El objeto es varias veces más grande de lo habitual. El objeto puede interactuar con elementos de hasta 3 niveles de Tamaño más grandes en vez de sólo 2 niveles.
- **Manufactura Excelente:** El objeto está realizado con maestría, lo que otorga una bonificación de +1 en su uso. Si el objeto puede usarse con varias habilidades y diferentes usos, se debe adquirir esta mejora por separado para cada una de ellas.

- **Duro:** El objeto es excepcionalmente resistente. A todos los efectos en los que la durabilidad del objeto sea importante, Duro se puede aplicar como un Aspecto.
- **Efecto Especial:** El objeto funciona de un modo diferente al habitual. Por ejemplo una ballesta disparada con aire comprimido. La mecánica exacta depende de las especificaciones.
- **Mejora:** El objeto está perfectamente ajustado para una función concreta otorgando un +2 a esa tarea. Por ejemplo un traje que proporciona un +2 a ocultarse en la selva.

Trampas

Las trampas pueden describirse como personajes, cada una con un cierto número de puntos de habilidad. Las trampas no necesitan cumplir la pirámide de habilidades. Las estadísticas de las trampas se calculan de la siguiente manera.

- **Habilidades:** Selecciona un nivel de habilidad por punto de habilidad. Típicas trampas incluyen: Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas a Distancia, habilidades Mágicas o Sigilo.
- **Calidad:** La calidad de una trampa es igual al nivel de su habilidad más alta.
- **Coste:** El coste de una trampa es igual a su Calidad -1.
- **Estrés:** Las trampas tienen tantos niveles de estrés como su Calidad, +2. Estos niveles deben repartirse en dos marcadores diferentes: Físico y Secreto. Aunque hay muchas trampas que sólo tienen Estrés Secreto.
- **Aspectos:** Una trampa tiene tantos Aspectos como su Calidad.

Ejemplo de Construcción de Trampa

Celeste está diseñando una trampa para la cripta del brujo Kiadón. Imagina la trampa como una baldosa de presión que libera una bola de pinchos atada a una cadena que está en el techo. La bola se balancea como un péndulo golpeando al personaje que activó la trampa.

Celeste elige las habilidades para su trampa: Sigilo +2 y Armas Cuerpo a Cuerpo +2. Como el nivel más alto de la trampa es Aceptable (+2), la calidad general de la trampa será esa, Aceptable (+2). Establecido el nivel de Calidad, calculamos que la trampa tiene 4 puntos de estrés (su Calidad +2) para repartir entre su Estrés Físico y su Estrés Secreto. Celeste decide repartir 3 niveles al Estrés Secreto y sólo 1 al Estrés Físico. La trampa apenas es visible pero basta con romper la anilla de la cadena para que la bola sea ineficaz.

Como la trampa tiene Calidad Aceptable (+2), también tiene 2 Aspectos. Celeste elige "Disparador Sensible", ya que es una trampa vieja que puede saltar al intentar desactivarla, y "Bien Camuflada", ya que la placa del suelo pasa totalmente desapercibida. Anotamos que su trampa tiene un coste Regular (+1), que equivale a un nivel menos que su Calidad, y su trampa está lista...

Interactuando con Trampas

Las trampas pueden funcionar de diferentes maneras. Algunas están ocultas y deben ser encontradas antes de poder sobrepasarse o desarmarse. Otras están a simple vista y a menudo son meros peligros como pozos, fosos, etc.

Cuando diseñes una trampa toma algunas notas de cómo funciona. Aquí hay algunas acciones habituales relativas a las trampas:

- **Encontrar una trampa:** Las trampas que están escondidas tienen una habilidad de Sigilo. Para detectarla sería necesario una tirada exitosa de Alerta o Investigación. Un fallo puede significar que la trampa es activada.
- **Evaluar una trampa:** Una vez se ha detectado una trampa se puede realizar una tirada de Latrocinio contra su Calidad para evaluar sus Habilidades, Aspectos, Calidad y Estrés.
- **Desmontar una Trampa:** Para desmontar una trampa es necesaria una tirada de Latrocinio contra la Calidad de la trampa. Para una trampa sencilla debería bastar con una prueba simple. Para una trampa más compleja sería necesario un conflicto contra el "Estrés Secreto" de la trampa. Un fallo indica normalmente que la trampa se dispara. Con un éxito la trampa queda inutilizada.
- **Esquivar una Trampa:** Muchas veces la manera más sencilla de evitar una trampa es pasar de largo, saltar por encima o esquivarla en vez de tratar de desarmarla. Muchas veces no será necesaria ninguna tirada, pero otras puede requerir una tirada de Latrocinio, Investigación, Ciencia o incluso Atletismo, contra la habilidad de Artífice de la trampa (por defecto: Mediocre). También puede implicar un conflicto contra la Calidad de la trampa. Todos los que quieran evitar la trampa deberán superar la tirada. Un fracaso implica que la trampa se activa.
- **Destruir una Trampa:** Algunas trampas pueden ser destruidas por pura fuerza bruta. Estos suele ser más común con los peligros que con trampas ocultas. Los personajes pueden hacer una tirada de Fuerza o incluso usar un arma para atacar el Estrés Físico de la trampa. La trampa se defiende con su propia habilidad de ataque. En algunos casos esto puede activar la trampa.
- **Activar una Trampa:** Una vez una trampa se activa realiza aquella función para la que ha sido diseñada. Esto comprende normalmente un ataque contra aquellos en su área de efecto o contra quien la ha activado. Puede tratarse de algo absolutamente

pasivo (como cuando alguien cae en un pozo lleno de estacas), puede ser algo activo pero que sólo ocurre una vez (como una trampa de peso que cae sobre el primero que abre una puerta), o puede ser un ataque continuo mientras los personajes continúen en el área (como lanzadores de virotos en las paredes).

Thyra se encuentra explorando una tumba antigua. Sabe que el lugar es peligroso y está plagado de trampas, así que se encuentra buscando peligros en su avance. En la zona que atraviesa Thyra hay una trampa. Se trata de una gran cuchilla en forma de péndulo que se activa al pisar una baldosa y que hace que la cuchilla se balancee de izquierda a derecha cortando a cualquiera en su camino. El Sigilo de la trampa es Bueno (+3). El Narrador pide a Thyra que realice una tirada de lanzando 4dF y añadiendo su valor en la habilidad de Alerta, Thyra tiene suerte y el esfuerzo total de su tirada es Genial (+4), por lo que además de tener éxito, gana un avance. Con esa tirada Thyra descubre la placa de presión y, gracias a su avance, el Narrador le informa de su Calidad, en este caso, Buena (+3).

Thyra sabe que su grupo viene detrás, así que decide desarmar la trampa para evitar futuros problemas. Antes de nada quiere evaluar la trampa. Realiza una tirada de Latrocinio contra la Calidad de la misma, como ya habíamos dicho Buena (+3). El esfuerzo de Thyra en este caso es Soberbio (+5), y debido a la diferencia gana dos avance. El Narrador decide informarle de la habilidad más alta de la trampa, su Estrés Secreto y su habilidad de ataque. En este caso la habilidad más alta de la trampa era Sigilo (+3), el estrés secreto de la trampa es de 2 casillas y su habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo es +2.

Thyra ya conoce todo lo que necesita sobre la trampa, así que procede a desmontarla. Para ello entra en un conflicto. Thyra intenta desmontar la trampa con su habilidad de Latrocinio, mientras que la trampa se defenderá con su Calidad. No hay necesidad de establecer iniciativa, obviamente Thyra inicia el conflicto. Lanza los dados y suma su habilidad de Latrocinio, obteniendo un esfuerzo Genial (+5). El Narrador lanza por la trampa y obtiene un esfuerzo Bueno (+3). Thyra inflige 2 niveles de estrés al estrés secreto de la trampa, con esto la trampa queda Fuera de Combate e inutilizada. Si hubiese fallado en la tirada, la trampa se habría disparado, atacando a Thyra con su habilidad de Armas Cuerpo a Cuerpo Aceptable (+2).

Imaginemos que Thyra no hubiese desactivado la trampa por falta de tiempo y la hubiese marcado para que sus compañeros pudiesen evitarla. Al llegar allí Kyril ve la marca y decide evitar la trampa. El Narrador le dice que necesita una tirada de Atletismo contra la habilidad de Artífice del creador de la trampa, que en este caso es Regular (+1). Si Kyril supera la tirada saltará sin tocar la placa de presión, pero si falla activará la trampa...

Objetos Mágicos

Los objetos mágicos se describen seleccionando entre las mejoras anteriores para objetos no mágicos y aquellas específicas para objetos mágicos que veremos a continuación. Los personajes con la habilidad de Artífice pueden crear estos objetos durante el juego. Estos objetos pueden adquirirse durante la creación de personaje con las Proezas como "Objeto Mágico Personal". Los Narradores pueden crear objetos mágicos con las mejoras que deseen.

Algunas de las mejoras no-mágicas funcionan de un modo algo diferente cuando se aplican a objetos mágicos como veremos a continuación:

- **Capacidad Adicional:** El objeto puede tener una capacidad adicional que un objeto de su tipo no tiene. Un arco puede transformarse en un bastón para pelear en cuerpo a cuerpo, por ejemplo.
- **Uso de Habilidad Alternativa:** Los objetos mágicos con esta mejora pueden incluso adquirir habilidades Mágicas para usarlas de modo alternativo si es aplicable. Por ejemplo, una ballesta que dispara virotes de hielo puede ser usada con Magia Elemental de Agua en vez de Armas de Proyectil. También es posible que el cambio de habilidad se deba a sus propiedades especiales. Por ejemplo, unas botas élficas con las que el portador puede usar Atletismo en vez de Sigilo para moverse en silencio.
- **Armado:** Con esta mejora objetos aparentemente inofensivos pueden ser usados como arma. Una estola puede ser usada para detener flechas o golpear, un abanico puede estar afilado como una cuchilla, etc. El daño sube en +1 por cada mejora. Normalmente los objetos mágicos emplean la mejora de Encantamiento General (que veremos un poco más adelante), para este tipo de incrementos.
- **Acorazado:** Esta mejora permite que ropa, anillos, pendientes y otros objetos normales proporcionen la protección de una armadura. Esta mejora puede ser adquirida hasta 3 veces. También se puede adquirir esta mejora para que estos objetos puedan recibir Consecuencias en lugar del personaje, como la armadura convencional. En este caso el coste en mejoras es de 1/2 de los puntos que absorbe la Consecuencia: una Menor costaría 1 punto, una Mayor 2, una Severa 3 y una Extrema 4. Por 2 mejoras se puede incrementar la reducción de daño de la armadura en 1 punto.
- **Duro:** El Objeto no puede ser dañado por la mayor parte de los medios ordinarios, como por ejemplo una espada mágica irrompible o ropa que no se desgasta a pesar del uso y las inclemencias. Mientras que el objeto en sí puede ser invulnerable, esto no ofrece protección extra a su portador. A todos los efectos en los que la durabilidad del objeto sea importante, Duro se puede aplicar como un Aspecto.
- **Miniaturización:** A este nivel un objeto Medio (Tamaño 3) o Grande (Tamaño 4) como por ejemplo una posada pequeña, sería reducido al tamaño de un cofre (Tamaño 1 ó 2), o un objeto Pequeño (Escala 2) como un laboratorio portátil, sería reducido a tamaño de bolsillo (Tamaño 0). Una segunda mejora en esta propiedad podría dejar objetos de Tamaño 3 y 4 en tamaño de bolsillo (Tamaño 0).
- **Maximización:** Cada mejora en esta propiedad permite al objeto crecer un nivel de Tamaño a la voz de mando del usuario, o afectar a un nivel de Tamaño mayor de lo normal.
- **Encantamiento General (Manufactura Excelente):** Esta mejora proporciona un bono general de +1 a una habilidad (que no sea una habilidad Mágica). El ejemplo

más clásico es una espada +1 que proporciona un +1 a Armas Cuerpo a Cuerpo al empuñarse. Gran parte de las mejoras mágicas a objetos caen dentro de esta categoría.

- **Encantamiento Específico (Mejora):** Esta propiedad otorga al objeto una bonificación de +2 a una habilidad que no sea una habilidad Mágica; esta mejora es específica bajo ciertas condiciones, como por ejemplo una espada +2 contra dragones.
- **Efecto Especial:** Poderes únicos como escudos que flotan, armas que se iluminan cuando hay enemigos cerca, etc.

Los objetos mágicos pueden también ser creados con algunos de las siguientes mejoras. Los talismanes e inscripciones mágicas sólo pueden usar las mejoras a continuación.

- **Habilidad Mágica:** El objeto tiene asociada una habilidad mágica a nivel Mediocre (+0), permitiendo incluso a un personaje sin el Don usar la habilidad. Esta propiedad cuenta como dos mejoras.
- **Proeza Mágica:** El objeto permite al usuario usar una proeza mágica, el personaje debe poseer la Habilidad Mágica por sí mismo o en un objeto.
- **Batería de Poder:** El objeto carga constantemente poder como una batería y permite al usuario almacenar hasta 2 Avances de éxito o el Efecto conseguido con una habilidad Mágica para usarlos más adelante. El usuario puede liberarlos en otra tirada con éxito de una habilidad Mágica como si los hubiese conseguido en la nueva tirada.
- **Inteligente:** El objeto es inteligente, quizá poseído por un alma o con un elemental o demonio atados. El objeto puede utilizar sus poderes de forma independiente, actuando de hecho como si fuese un Compañero. El personaje puede intercambiar mejoras del objeto en mejoras de Compañero para el objeto. Éste tiene sus propios marcadores de estrés Mental y Social.
- **Pre-Conjurar:** El lanzador gana un +1 a la tirada para realizar magia Preparada.
- **Alcance Extendido:** El alcance base para el tipo de objeto se incrementa en 1 zona.
- **Multi-Objetivo:** Una habilidad de Magia del usuario o del objeto puede alcanzar a un objetivo adicional en un uso común.
- **Objetivos Monstruosos:** El objeto puede afectar criaturas de hasta 3 niveles de Tamaño diferentes al suyo. Esta propiedad cuenta como 2 mejoras.
- **Duración Extendida:** El usuario puede incrementar la duración de una habilidad de Magia del usuario o del objeto hasta 2 niveles en la tabla de Tiempos.

- **Alteración Mejorada:** El uso de habilidades Mágicas para maniobrar y crear o eliminar Aspectos tiene una bonificación de +1.
- **Ataque Mejorado:** Todas las Habilidades de Magia usadas para atacar tienen una bonificación de +1.
- **Defensa Mejorada:** Todas las Habilidades de Magia usadas para defenderse tienen una bonificación de +1.
- **Contramagia:** Las Habilidades de Magia usadas para bloquear o defenderse contra magia ofensiva tienen una bonificación de +1.
- **Amplificador de Poder:** El usuario gana una bonificación de +1 en el uso de una Habilidad de Magia específica. Esta propiedad cuenta como 2 mejoras.
- **Escudo de Paradoja:** Por cada mejora empleada, el usuario puede ignorar un nivel de fallo para determinar el efecto de la Paradoja.
- **Conjuración Disimulada:** El uso de Habilidades Mágicas por parte del usuario pasa parcialmente desapercibido, la dificultad para detectarlo mientras lo hace sube en +1.

Aliados Mágicos.

Los aliados mágicos, como su nombre indica, son Extras especiales que deben ser creados con las reglas para Compañeros, pero además pueden escoger mejoras mágicas que les dotan de poderes especiales. Para poder disponer de un aliado mágico el personaje puede tener la Proeza: Aliado Mágico, aunque existen más ejemplos en el capítulo de Magia. Entre los aliados mágicos se incluyen:

- **Familiares:** Los familiares suelen ser pequeñas criaturas (normalmente animales comunes mejorados), que ayudan a los hechiceros en sus investigaciones. Debido a su pequeño tamaño son malos en las tareas físicas, por lo que su ámbito suele ser Mental o Mágico. Suelen tener la mejora "Inteligente" que les dota de intelecto humano o casi humano.
- **Espíritus Aliados:** Se trata de espíritus idealizados, ya sea de elementos naturales o de ideas abstractas. Su ámbito y habilidades puede variar en función del tipo de espíritu. Un espíritu aliado de Lobo podría tener un ámbito físico y habilidades de combate, mientras que un Espíritu de la Armonía podría tener un ámbito Social y habilidades como Encanto o Arte.
- **Objetos Inteligentes:** Se trata de objetos dotados de vida por medio de la magia. De nuevo, su ámbito y habilidades varían en función del tipo de objeto. Una espada inteligente podría tener un ámbito físico, mientras que un espejo mágico podría tener el mental. Aparte de la mejora de Inteligente suelen tener la de Independiente y algún encantamiento.

Criaturas Atadas.

Algunos hechiceros pueden invocar criaturas de otros planos, elementales, espíritus o demonios y atarlas a su servicio. Durante la creación del personaje un jugador puede escoger la proeza "Criatura Atada" para poseer este tipo de criatura. Si una criatura atada muere o el hechicero la libera, puede reutilizar la proeza empleada para atar una nueva. Normalmente lleva algo de tiempo (medio minuto), liberar a una criatura atada, pero al coste de un punto FATE el hechicero puede hacerlo en un único intercambio.

Algunas formas de atar y usar las habilidades de criaturas atadas incluyen:

- **Atado a un objeto:** El portador del objeto puede utilizar los poderes de la criatura como si fuesen suyos. Un bastón que contiene un elemental de Madera, permite utilizar Magia Elemental de Madera con la calidad del elemental atado. Por defecto este uso se limita a una única habilidad, proeza o Aspecto de la criatura atada. Si se le añade la mejora para extras de "Independiente", el objeto puede utilizar sus poderes por sí mismo.
- **Atado al Hechicero:** La criatura acompaña al hechicero como un compañero y sigue las reglas allí descritas. Para poder actuar por su cuenta y de forma individual requiere la mejora de "Independiente" o el gasto de puntos FATE.
- **Atado a un Lugar:** La criatura está atada a un lugar no pudiendo alejarse de la zona principal de esa localización.

Romper una atadura

La atadura puede romperse mediante magia, por la voluntad del hechicero o rompiendo el contenedor físico de la atadura (si es un objeto o lugar), o matándolo (si es un hechicero). Las criaturas liberadas de una atadura regresan a su plano siendo totalmente conscientes de su servicio (forzado muchas veces), con el hechicero y pueden, dependiendo de cómo hayan sido tratados), buscar venganza. Romper una atadura puede ser el objeto de una aventura por sí mismo, o involucrar un Aspecto relacionado.

Guardianes Mágicos

Los guardianes mágicos son creados de forma similar a los aliados mágicos, aunque normalmente protegen un lugar de poder o una persona. Aunque muchos de ellos se pueden considerar criaturas atadas, la diferencia es que normalmente es la criatura la que elige servir de esta forma y no está encadenada a la voluntad del hechicero. Suelen tomar las siguientes formas:

- Una criatura natural protegiendo una zona de especial importancia: Un lobo mágico que protege el corazón del bosque.

- Una criatura faérica (como una ninfa), protegiendo un estanque o un accidente natural.
- Un espíritu de un mortal que ha quedado protegiendo un lugar concreto o cumpliendo una misión.

Lo normal es crear un guardián mágico del mismo modo que un aliado mágico, aunque algunos de ellos podrían ser personajes principales por su propia naturaleza.

Una de las opciones es crear un Guardián Mágico para un grupo, cada personaje tomando una proeza de "Guardián Mágico" incrementando las capacidades y poderes del guardián con cada compra de mejoras. El guardián permanece atado al grupo y todos los miembros del grupo pueden utilizar sus recursos.

Artefactos

Los artefactos son objetos extremadamente poderosos y misteriosos que tienen un papel importante y fundamental en la campaña. A menudo son el eje en torno al que gira la historia (el Anillo Único de El Señor de los Anillos), o el detonante de la misma (la espada Excalibur en las Crónicas Artúricas). Puedes crearlos utilizando las reglas presentadas anteriormente, pero normalmente incluyen Aspectos (mínimo uno representando la naturaleza del objeto). Los Artefactos se desarrollan a lo largo del juego, ganando nuevas habilidades y mejoras cuando los personajes las descubren durante las aventuras.

Crear Objetos Mágicos Al Vuelo

Si tienes necesidad de un objeto mágico específico en tus partidas que no está cubierto por las reglas anteriores utiliza este método. Piensa ¿Qué quieres que haga el objeto? Bien, pues lo hace. ¿A que es estupendo ser el Narrador?

Creando Objetos Especiales

Algunos jugadores pueden desear que sus personajes creen objetos mágicos e incluso, sus propios artefactos. A continuación ofrecemos unas breves directrices sobre el proceso.

Para crear objetos, el artesano debe poseer la habilidad de Artífice. La dificultad para crear el objeto es igual que su nivel de coste. Así, crear una Espada que tiene un coste Bueno (+3), tendría una dificultad Buena (+3). Es necesario que el artesano posea un espacio de trabajo con las herramientas adecuadas. El Narrador puede otorgar bonificaciones o penalizaciones si cree que el espacio de trabajo no reúne las condiciones adecuadas e incluso determinar que el objeto no puede realizarse de ninguna forma con las herramientas disponibles.

El tiempo de construcción es de 1 día, más 1 día por cada nivel por encima de Mediocre (0), que tenga el objeto. De este modo, crear nuestra espada nos llevaría 4 días. El

personaje puede voluntariamente reducir o aumentar el tiempo de construcción. Aumentar el tiempo poniendo especial cuidado en la fabricación del objeto le otorga un +1 a la tirada por cada día adicional de trabajo, pudiendo como máximo doblar el número de días originales. Por el contrario, disminuir el tiempo, penaliza al personaje con -1 a la tirada por día de menos, con un mínimo de un día de trabajo.

Si el artesano desea que el objeto posea mejoras, se incrementa la dificultad, coste (y por lo tanto el tiempo de creación del objeto), en tantos niveles como mejoras posea el objeto. Así una espada con la mejora Manufactura Excelente pasaría de dificultad Buena (+3) a Genial (+4), y en vez de 3, tardaría 4 días en fabricarse.

Encantar el Objeto

Si el personaje desea encantar el objeto necesitará, de nuevo, un lugar adecuado, como un laboratorio alquímico o lugar de poder especial que puede determinar el Narrador. El personaje debe ser capaz de proporcionar durante la creación del objeto una habilidad mágica que imbuya el efecto deseado en el objeto. Esto no significa que el personaje posea la habilidad, sino que en el proceso de creación es capaz de acceder a ella o aportar ingredientes mágicos con propiedades especiales.

Por ejemplo, para crear un objeto con la Mejora Acorazado el Narrador puede pedir al jugador que aporte una escama de Dragón.

La búsqueda de estos elementos pueden ser parte integral de la campaña y dar lugar a muchas aventuras.

Escribir un Pergamino

Un hechicero puede utilizar la habilidad de Arte para crear inscripciones con conjuros que puedan desencadenarse al leerlos, ya sea en pergaminos, glifos o sellos. El hechicero debe poseer una Habilidad Mágica adecuada para el conjuro que desea utilizar. La dificultad de la tarea es igual que si el hechicero lanzase el conjuro, incrementándose por duración extendida, alcance, etc. Si son necesarios puntos FATE para lograr el efecto, el hechicero tiene que gastarlos en el proceso de escritura, que dura tantas horas como dificultad final. Así un pergamino que dispara un Ataque Elemental de Fuego Bueno (+3), tarda 3 horas en escribirse. Hace falta un lugar de trabajo adecuado, aumentando la dificultad de cualquier intento en pobres circunstancias. Cualquiera capaz de leer la inscripción puede más adelante utilizar el pergamino aunque no posea la habilidad Mágica pertinente.

Crear una Poción

Del mismo que se crea un pergamino un hechicero puede, con su habilidad de Ciencia, crear una poción. La fórmula es similar, el hechicero debe poder lanzar el conjuro o acceder a él de alguna manera. Normalmente en las pociones sólo funcionan aquellos efectos que actúan sobre el propio cuerpo del que la toma, es decir, maniobras de mejora, defensas o bloqueos. El

tiempo de fabricación es similar al de un pergamino, tantas horas como nivel del efecto deseado. Hace falta un laboratorio alquímico completo para crear las pociones.

¿Cómo puedo tener un objeto mágico?

Los objetos mágicos normalmente se encuentran a lo largo de las aventuras y peripecias de los personajes. Pero si alguno de ellos quiere comenzar con cualquiera de las versiones de objetos mágicos presentados anteriormente, puede adquirir, entre otras, las siguientes proezas disponibles:

- **Objeto Personal:** Se trata de un objeto no mágico con Manufactura Excelente y otras 2 mejoras.
- **Objeto Mágico Personal:** Se trata de un objeto mágico con al menos 3 mejoras.
- **Aliado Mágico:** Se trata de un aliado mágico que se crea como un compañero con 3 mejoras. El Aliado tiene un Aspecto reflejando su naturaleza mágica.
- **Criatura Atada:** Se trata de una criatura atada con 3 mejoras. Las criatura tiene un Aspecto reflejando su naturaleza especial.

Recuerda que aunque el personaje tenga el objeto "comprado" con una proeza, puede perderlo o que sea destruido o eliminado del juego de otra forma. Sólo un objeto vinculado al personaje con un Aspecto (y por consiguiente, parte integral del personaje), es capaz de reaparecer o volver a sus manos cuando más lo necesita. El que un objeto se pierda no quiere decir que el personaje pierda también la proeza asociada, el personaje puede mantener esa proeza para adquirir (entre una aventura y otra, o durante la aventura si el Narrador lo estima oportuno), un nuevo objeto sin coste adicional.

Por ejemplo: Mientras crea su personaje, José Manuel decide que quiere un objeto mágico. En este caso, dado que su personaje Belerian es un caballero, José Manuel le imagina con una espada mágica y no se lo piensa mucho más. José Manuel escoge la Proeza "Objeto Mágico Personal" que le proporciona un objeto con 3 mejoras, pudiendo escoger entre las mundanas y las específicas para objetos mágicos.

Tras leer la lista de mejoras, decide escoger "Encantamiento General" que le proporciona un +1 a Armas Cuerpo a Cuerpo al empuñar la espada. Después elige "Duro" para que su espada sea casi indestructible, y por último elige "Maximización", que le permite interactuar con criaturas hasta de 3 niveles de tamaño superior (en vez de 2 que es lo habitual).

José Manuel quiere que la espada de Belerian entre mucho en juego, así que aparte de la Proeza de "Objeto Mágico Personal" escoge un Aspecto para ella llamado "Señor de la Espada Fuego Durmiente". De este modo se asegura de que si la Espada es robada o su historia mete en líos a Belerian, ganará puntos FATE con ello.

Encontrar Objetos en la Aventuras

Muchas veces los personajes encontrarán objetos mágicos durante sus aventuras, ya sea en manos de un rival, o en una vieja cripta antigua. Estos objetos, aunque puedan ser usados por los jugadores en el transcurso de la partida, se acaban perdiendo o agotando si no emplean en ellos un Aspecto o Proeza adecuados para mantenerlos.

Los personajes pueden usar avances de aventura para elegir nuevas proezas que les permitan conservar un objeto que ya han encontrado.

Del mismo modo, un personaje puede escoger un Aspecto para relacionarse con un objeto mágico encontrado y permitirle así conservarlo. Recuerda que los Aspectos pueden etiquetarse o forzarse de algún modo y que, aunque las bonificaciones que permiten son muy poderosas, sólo entran en juego al usar puntos FATE.

Comprar o Vender Objetos Especiales

Lo primero es encontrar un vendedor que pueda fabricar o que ya posea el objeto deseado. Si el objeto tiene que ser fabricado, recuerda que no estará disponible hasta que termine de fabricarse. Para encontrar un vendedor hace falta una tirada de Contactos con una dificultad equivalente al número de mejoras que tenga el objeto. El precio de un objeto especial es el coste del objeto, aumentado en 2 niveles por mejora. Los objetos de un sólo uso tienen un coste equivalente al nivel del poder o conjuro que desatan.

Desarrollar los objetos mágicos durante el juego

Cuando crees o adquieras un objeto mágico, no tienes por qué definir desde el principio todas y cada una de sus habilidades. Puedes dejar "huecos" de mejora en blanco e ir rellenándolos a medida que los poderes del objeto se manifiestan. También puedes utilizar los avances del personaje para hacer avanzar el objeto, haciéndolo cada vez más poderoso.

Objetos imbuidos con Fuerza Vital

Las historias están llenas de leyendas de brujos y hechiceros que utilizaron su propia fuerza vital para cargar objetos especiales, vinculando su destino para siempre a la existencia del objeto. La creación, desarrollo y uso de estos objetos es totalmente narrativa, no habiendo unas reglas determinadas para ello. Recuerda que al imbuir un objeto con su fuerza, el hechicero puede cargarlo con sus propias Habilidades, Proezas o Aspectos.

Creación de Objetos Mágicos de Forma Espontánea

Algunos objetos mágicos pueden ser creados de forma espontánea durante el juego, por ejemplo cuando la armadura del héroe es irradiada por una extraña magia o su espada atraviesa el corazón de un dragón especialmente poderoso. La creación de objetos mágicos de este modo es mucho más memorable y espectacular que simplemente encontrarlos en un montón de oro o en manos de un villano.

Normalmente este tipo de encantamientos se conceden como avances de aventura, sugiriendo al jugador que su personaje tome un determinado Aspecto o Proeza, justificándolo mediante los acontecimientos vividos. También puedes permitir que el objeto sea un Aspecto temporal hasta que el personaje lo afiance con sus avances de la forma regular.

Es importante que este tipo de eventos sean especiales, raros y misteriosos... si ocurriesen a menudo perderían todo su encanto.

Analizar Objetos Mágicos

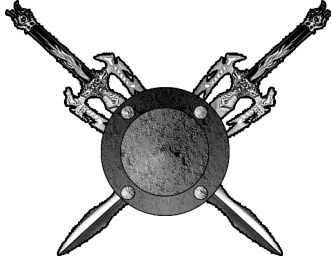
Los personajes con Habilidades Mágicas pueden sentir cuando un objeto es mágico a menos que esté enmascarado de alguna forma. Aunque no sabrán sus capacidades exactas (la magia de Adivinación tiene usos para ello), pueden tener una idea general de su poder. Un personaje con la habilidad de Conocimiento Arcano puede hacer una tirada contra la Calidad del objeto (el nivel de su habilidad o poder más alto, o el número de mejoras que tenga), para poder descubrir sus propiedades.

Libros de Conjuros

Hay varios modos de incorporar libros de conjuros en la campaña, aquí tienes unas cuantas ideas.

- **Como Aspectos:** El personaje puede escoger un libro de conjuros como un Aspecto, siendo una parte fundamental del juego y del personaje.
- **Como un Objeto Mágico:** Proporcionando una bonificación a las tiradas de Ciencia, Artífice o Arte para crear objetos mágicos o una habilidad Mágica concreta.
- **Como un "Almacén de Proezas Mágicas":** El libro puede contener una Proeza derivada de una habilidad mágica que no afecte a la Tasa de Refresco del personaje.





XIII – MEJORA DEL PERSONAJE

Las aventuras arrojan a la gente a situaciones inusuales, poniéndoles al límite de sus capacidades y a veces, más allá. Para sobrevivir, los héroes necesitan mejorar y desarrollar nuevas maneras de hacer las cosas, así como adquirir conocimientos vitales para llevar a cabo sus planes. En Héroes, todo esto se representa mediante la Mejora.

MEJORAS DE SESIÓN

Al principio de cada sesión de juego (o al final, depende de ti) después de la primera, cada personaje puede hacer una de las siguientes cosas (y sólo una):

- Reemplazar un Aspecto que no funciona bien o como el personaje desea.
- Cambiar un Aspecto en función de lo ocurrido durante el juego. Si parece apropiado reemplazar un Aspecto por otro después de lo ocurrido durante la sesión, adelante.
- Intercambiar dos habilidades adyacentes en la pirámide del personaje. O cambiar una habilidad Regular (+1) por cualquier otra. Por ejemplo:

Un personaje con:

Bueno (+3) Atletismo

Aceptable (+2) Fuerza Resistencia

Regular (+1) Supervivencia Alerta Investigación

Podría cambiar de sitio Atletismo y Fuerza pasando a:

Bueno (+3) Fuerza Atletismo

Aceptable (+2) Atletismo Resistencia ~~Fuerza~~

Regular (+1) Supervivencia Alerta Investigación

O bien podría sustituir cualquiera de sus habilidades Aceptables por otra:

Bueno (+3) *Atletismo*

Aceptable (+2) *Fuerza Resistencia*

Regular (+1) *Supervivencia Alerta Investigación Puños*

- Cambiar una Proeza por otra siempre que la proeza cambiada no sea el prerrequisito de otra que también posea el personaje. En este caso deberá cambiar esta primero.

MEJORAS DE AVENTURA

Al final de una aventura el Narrador puede recompensar a cada jugador con 1 punto de Habilidad. Si todos están de acuerdo el Narrador puede otorgar 1 punto adicional a un jugador que hiciese algo excepcional que contribuyese a la diversión de todo el grupo.

Los puntos permiten a los jugadores añadir más habilidades a sus personajes o mejorar las que ya tienen. Las Habilidades tienen un coste de 1 punto por nivel de mejora. Por ejemplo, mejorar de Atletismo Regular (+1) a Aceptable (+2) costaría 1 punto. Estos puntos pueden guardarse para mejoras más caras.

Recuerda que el personaje debe respetar la Pirámide de Habilidades y tener al menos una habilidad más en cada escalón que en el superior.

Aparte de los puntos de Habilidad, los personajes pueden escoger una de las siguientes mejoras en lugar de una de Sesión:

- Añadir una Proeza siempre que eso no lleve la Tasa de Refresco del personaje a 0.
- Añadir un Aspecto hasta un máximo de la suma de la Tasa de Refresco del Personaje más su número de Proezas.
- Añadir 1 punto a la Tasa de Refresco del Personaje.

AÑADIENDO ASPECTOS

Desde la perspectiva de las reglas, añadir Aspectos otorga al personaje más oportunidades de mejorar sus actuaciones y de ganar puntos FATE a través de los problemas que generan, pero también les proporcionan la oportunidad de abrir sus historias. Los mejores Aspectos son aquellos que reflejan aquello que ha sucedido durante el juego, ligando los personajes a sus aventuras e historia pasada. Como Narrador deberías alentar estas mejoras.

Imagina que los personajes detuvieron el maligno plan de un nigromante pero el nigromante escapó en la confusión de la refriega final. Quizá un Aspecto de "¡El viejo

Nigromante es mi enemigo!" sería más que apropiado. O tal vez el personaje sufrió alguna consecuencia durante la partida que quiera utilizar como Aspecto "El Nigromante me marcó la cara" o incluso realizó una hazaña que le puede dar fama "Asesino de gigantes".

AÑADIENDO PROEZAS

Los personajes pueden añadir nuevas Proezas a lo largo de su carrera. Esto les proporciona a veces grandes poderes o mejoras. Pero ¿no es esa una de las partes del juego? Muchos personajes buscan sin descanso combinaciones de Proezas que les permitan la maestría o perfección en un arte. Grandes espadachines que mejoran aventura tras aventura sus dotes marciales, conspiradores en busca de contactos o poder, para esto sirven las mejoras en las Proezas.

Recuerda que las Proezas más poderosas pueden tener prerequisites. Estos prerequisites pueden ser una habilidad, otra Proeza o incluso un Aspecto.

HITOS DE GRUPO

Cuando un grupo de personajes logran un objetivo muy notable, llevan a cabo un cambio importante en la historia o simplemente cuando el Narrador quiere dar a los personajes algo para vigorizar el juego, los personajes alcanzan un Hito. Los Hitos son recompensas que mejoran a todo el grupo y pueden ser alguna de las siguientes:

- Todos los personajes ganan 10 puntos de habilidad.
- El grupo puede construir una organización gana 10 puntos de habilidad para una que ya posea o bien puede añadir un nuevo Aspecto o una nueva Proeza.

Cuando los personajes de Héroes se hacen más poderosos empiezan a influir cada vez más en el mundo: construyen castillos, establecen dinastías, forjan ejércitos o incluso conquistan reinos. Los personajes mejoran y evolucionan... y el juego con ellos.



XIV - EXTRAS

En este capítulo veremos cómo funcionan los personajes manejados por el Narrador. Lo que puede incluir villanos, amantes y compañeros de aventuras. También es posible crear con estas reglas villanos de razas diferentes a las de los personajes jugadores, como tragos, orcos u otros.

EXTRAS GENÉRICOS

Los extras genéricos son aquellos personajes intrascendentes que normalmente aparecen en la partida como relleno. Son los artesanos que reparan las armaduras de los personajes, los

taberneros que sirven sus copas, etc. Normalmente se describen únicamente con aquello que saben hacer mejor. Estos extras tienen una Calidad que es equivalente al nivel de esa habilidad y tantos puntos de Estrés en sus marcadores como su Calidad. El resto de habilidades se consideran Mediocres (+0). Puedes dar a alguno un toque distintivo mediante un Aspecto.

Por ejemplo, el herrero del pueblo es un Herrero Bueno (+3), con la habilidad de Artífice Buena (+3) y 3 puntos de Estrés en cada marcador. La Curandera es Regular (+1), así que tendrá Ciencia Regular (+1) y un punto de Estrés en cada marcador.

SECUACES

El término Secuaces hace referencia a las hordas de seguidores, enemigos o criaturas sin rostro que figuran en la historia. Los Secuaces se describen normalmente con dos características, Calidad y Cantidad. Aunque no suele ser habitual, los secuaces pueden tener Proezas que ayuden a definir mejor la naturaleza y poderes especiales que poseen.

Calidad

Los Secuaces pueden tener una Calidad Aceptable, Regular o Buena. Esto demuestra su eficacia en un tipo de conflicto (Mental, Social o Físico) así como el Estrés que pueden encajar. Los secuaces Aceptables sólo tienen una casilla en su marcador de Estrés (todos ellos), los secuaces Regulares tienen 2 y los Buenos tienen 3.

Cantidad

La Cantidad indica simplemente el número de secuaces presentes. Los secuaces en principio no actúan de modo individual, sino que actúan en grupos y cada uno de ellos es tratado como si fuese un único personaje. Esto sirve a varios propósitos:

- Minimiza el número de tiradas que se realizan.
- Proporciona a los personajes la sensación heroica de luchar y derrotar varios enemigos en un sólo turno.

Cuando los secuaces luchan en grupo reciben una bonificación porque funcionan de un modo más efectivo. Un grupo de 2 ó 3 secuaces recibe una bonificación de +1 a sus acciones, un grupo de 4 a 6 un +2, de 7 a 9 un +3 y los grupos de 10 ó más reciben un +4.

Número	Bonificación
2-3	1
4-6	2
7-9	3
10 ó +	4

Cuando el Narrador maneja grupos muy grandes de secuaces debe dividirlos en grupos más pequeños, preferiblemente un grupo por cada personaje jugador. Estos grupos no tienen por qué ser del mismo número de integrantes, puedes destinar por ejemplo el mayor número de secuaces contra el personaje más preparado. Cuando un secuaz recibe daño que sobrepasa su marcador de Estrés, el daño pasa al siguiente secuaz del grupo. De este modo una buena tirada en un conflicto puede generar suficiente Estrés como para acabar con un buen número de secuaces o incluso con un grupo entero.

COMPAÑEROS

Los Compañeros son más importantes que los Secuaces, pero siguen sin tener la importancia de personajes principales. Normalmente están adjuntos a personajes principales igual que los grupos de secuaces y otorgan a ese personaje una bonificación de +1 a las tiradas como bonificación por grupo. Al igual que los Secuaces, tienen una característica de Calidad.

Los Compañeros son entregados por el Narrador en determinados momentos de la historia o pueden ser adquiridos por los personajes mediante Proezas.

Por defecto, un Compañero tiene una Calidad Regular (+1) y ayuda al personaje en un tipo de conflicto determinado llamado *Ámbito*. Un compañero normalmente sólo tiene un *Ámbito*: Físico, Mental, Social o Mágico aunque puede ganar otros con mejoras. Mientras está agregado a un personaje le proporciona una bonificación por grupo de +1 a las tiradas sobre las habilidades que conozca, y el líder puede tirar usando los niveles de habilidad del Compañero si son mayores que los suyos. Si se desea que un Compañero actúe individualmente se debe gastar un punto FATE para "activarlo".

Un Compañero tiene una serie de mejoras que lo hacen más eficiente y permiten al personaje personalizarlo. Cuando un personaje gana un compañero a través de una Proeza, el Compañero tiene un número de puntos de mejora (normalmente 3). Se pueden conseguir más puntos de mejora (normalmente otros 3), con más Proezas de las que veremos ejemplos más adelante.

Un personaje sólo puede tener un Compañero agregado en cada momento. El Compañero no puede actuar de forma independiente a menos que el personaje principal gaste puntos FATE, pero las habilidades del Compañero están disponibles para el personaje principal. El Compañero puede recibir el Estrés destinado al personaje principal e incluso tomar una Consecuencia en su lugar. Esto los hace realmente útiles como guardaespaldas y aliados.

Como ya hemos dicho, la Calidad inicial de un compañero es "Regular (+1)" y pueden ser mejorada un nivel por punto invertido en la mejora "Calidad" (lo veremos un poco más adelante). La Calidad representa el máximo nivel de sus habilidades y cómo de resistente es el Compañero. Los Compañeros tienen un nivel de Estrés, más un nivel por nivel de Calidad y pueden tomar una Consecuencia que afectaría de otro modo al personaje al que están agregados. Esta Consecuencia puede ser que el compañero es herido, capturado, etc. y provoca

además que el Compañero quede automáticamente fuera de combate. También poseen una única "columna" de habilidades (en vez de pirámide), con un número de habilidades igual a su Calidad. Así un Compañero Aceptable (+2), tendría la siguiente "fila" de habilidades:

Aceptable (+2): 1 habilidad

Regular (+1): 1 habilidad

Mientras que un Compañero Bueno (+3), tendría:

Bueno (+3): 1 habilidad

Aceptable (+2): 1 habilidad

Regular (+1): 1 habilidad

Compañeros y Secuaces como Aspectos

Aunque los personajes no están obligados a tomar a sus Compañeros o Secuaces como Aspectos, hacerlo proporciona al personaje una serie de beneficios. Por ejemplo: Etiquetarlos o usarlos para conseguir una ventaja maniobrando con ellos, o simplemente recibiendo puntos FATE cuando se metan en líos o sean secuestrados por los malos.

¿Tienen Aspectos los Secuaces y Compañeros?

Depende enteramente de ti. Normalmente los Compañeros y Secuaces no van a poder usar Aspectos (al no tener puntos FATE) pero si poseen la mejora de Independiente, la cosa es distinta. En estos casos puedes otorgar a los Secuaces o Compañeros tantos Aspectos como hasta dos veces su nivel de Calidad (hasta 2 Aspectos para Regular (+1), hasta 4 Aspectos para Aceptable (+2) y hasta 6 Aspectos para Bueno (+3). No tienes por qué ponerles el número máximo si no quieres. Normalmente con 1 ó 2 que reflejen su naturaleza y les proporcione un poco de personalidad hay suficiente.

Mejoras

Como ya se ha comentado, los Compañeros poseen mejoras que los hacen más eficientes. Algunas de las disponibles se encuentran en la lista a continuación. El Narrador es libre de añadir más o restringir las que no crea convenientes. En el texto se utiliza normalmente el término "Compañero", pero la gran mayoría de estas mejoras pueden ser escogidas también para Secuaces.

COMUNICACIONES ESPECIALES

El Compañero puede comunicarse con el personaje de modos extraños y especiales, ya sea enviando palomas mensajeras, con ilusiones mágicas, visiones, etc. Sin un Aspecto apropiado por parte del personaje, no recibirá beneficio alguno si el Narrador decide "cortar" las

comunicaciones. Esto es algo que el Narrador no debería hacer a la ligera ya que coarta una mejora legítima escogida por el jugador.

CONSECUENCIAS

El Compañero puede tomar una Consecuencia adicional, para un total de 2. Esta mejora puede escogerse una segunda vez y proporcionaría una tercera Consecuencia al Compañero.

INDEPENDIENTE

Hacer que el Compañero trabaje de forma independiente (como por ejemplo enviarlo a realizar una misión o tarea), cuesta un punto FATE a menos que se posea esta mejora. Esta mejora también permite al Compañero hacer uso de los puntos FATE de su patrón y hasta dos Aspectos relevantes de él cuando actúa de forma independiente.

EN CONTACTO

Si el patrón del Compañero tiene una habilidad especial de movimiento, sigilo o locomoción que impediría al compañero seguirle, esta mejora le proporciona una habilidad similar siempre que esté agregado al mismo.

CALIDAD

Mejora la Calidad del Compañero en un nivel con un máximo de un nivel por debajo del personaje al que están agregados. Recuerda que el “nivel” del personaje es igual al nivel de su habilidad más alta. Los Secuaces sólo pueden mejorarse hasta el nivel de su patrón -2. Así un personaje Bueno (+3) sólo puede tener Compañeros Aceptables o Regulares y Secuaces Aceptables, mientras que un personaje Soberbio (+4) puede también tener Compañeros Buenos y Secuaces Regulares.

ÁMBITO

Mejorar el ámbito del Compañero le permite ayudar al personaje con un +1 en un segundo tipo de tareas (Físicas, Sociales, Mentales o Mágicas). Se puede escoger hasta 3 veces más esta mejora para que el Compañero ayude al personaje en todos los ámbitos.

HÁBIL

Esta mejora puede ser escogida varias veces y le da al Compañero una columna extra de habilidades. De cualquier modo, esta columna empieza un nivel más abajo que la anterior.

Por ejemplo: Un Compañero Bueno con este esquema.

Bueno (+3): O

Aceptable (+2): O

Regular (+1): O

Si adquiriese esta mejora pasaría a:

Bueno (+3): O

Aceptable (+2): OO

Regular (+1): OO

LA FUERZA DEL NÚMERO

Sólo Secuaces

Con esta mejora se incrementa el número de Secuaces del personaje. La primera vez que se escoge, otorga al personaje 2 Secuaces adicionales idénticos en Calidad, mejoras y habilidades. Cada mejora adicional invertida otorga 3 Secuaces más.

PROEZA

Los Compañeros poseen una Proeza. Esta Proeza no puede otorgarles Secuaces o Compañeros a ellos. Puede ser escogida varias veces, hasta un límite del número de Proezas del personaje patrón, -1.

INVOCABLE

No importa dónde estés, puedes invocar a tu Compañero para que aparezca. Normalmente tarda un minuto, aunque por un punto FATE aparece en un intercambio. Un Compañero invocado de este modo se desvanece al acabar la escena o si el patrón queda fuera de combate, regresando a donde estuviese anteriormente. Esta mejora sólo puede escogerse una vez.

Ejemplo de Proezas que Otorgan Compañeros y Secuaces

A continuación tienes un sumario con algunos ejemplos de Proezas que otorgan Compañeros o Secuaces.

Compañero Animal (Trato Animal)

El personaje tiene un Compañero animal con 4 mejoras.

Contacto (Contactos)

El personaje tiene un Compañero con la mejora "Independiente" y otras 3 mejoras.

Teniente (Liderazgo)

El personaje tiene un Compañero con la mejora "Independiente", una mejora en "Calidad", "Hábil" y una mejora adicional.

Aliado Mágico (Habilidad Mágica o Aspecto Apropriado)

Compañero con "Invocable" y 3 mejoras adicionales.

Secuaces (Liderazgo)

Secuaces con "La Fuerza del Número" (3 secuaces en total) y 3 mejoras adicionales.

Red de Contactos (Contactos)

Secuaces con "La Fuerza del Número" dos veces (6 secuaces en total), "Independiente" y una mejora adicional.

Bobo (Engañar)

Otorga un Compañero con una mejora en "Calidad", "Hábil" y otras 2 mejoras a elegir. Una de sus habilidades debe ser Recursos.

Ayudante de Confianza (Recursos)

Otorga un Compañero con una mejora en "Calidad", "Independiente" y 2 mejoras adicionales.

Compinche (Apostar)

Otorga un Compañero con "Independiente", "Hábil" y otras 2 mejoras a elegir. Una de sus habilidades debe ser "Apostar".

EXTRAS AD HOC

Como Narrador, es posible que quieras crear extras que difieran de los creados con las reglas anteriores. ¡Adelante! Como ya hemos dicho en otros apartados, las reglas son guías y consejos que te pueden ayudar con tus creaciones, pero si en alguna manera coartan tu imaginación... ¡Ignóralas!



XV – ORGANIZACIONES

A veces los personajes querrán verse involucrados con algún tipo de organización, desde una caravana de mercaderes a una compañía de mercenarios, una cábala de magos, religión, gremio, o incluso un reino o un vasto imperio. Todas estas organizaciones pueden ser creadas o manejadas por los personajes, incluso jugadas como personajes por sí mismas.

Los personajes pueden construir también Organizaciones, por ejemplo cuando un guerrero establece su propia compañía mercenaria o un señor de la guerra forja un imperio. Las campañas en las que se crea un imperio son el epítome de la fantasía épica y a lo largo del siguiente capítulo se proveerán las herramientas para jugar con ellas en tus partidas.

CONSTRUYENDO UNA ORGANIZACIÓN

Las organizaciones (gremios, religiones, gobiernos, imperios), se describen del mismo modo que los personajes, usando esencialmente las mismas reglas. Tienen Aspectos, Habilidades y Proezas. Puedes de hecho construir una organización a través de fases igual que un personaje, permitiendo a los jugadores hacerlo en común o construirlo tú mismo como Narrador. Permitir a los jugadores diseñar organizaciones es un gran modo de hacerse una idea del tipo de aventuras e historias que quieren jugar.

Aspectos, Proezas y Tamaño

En la tabla a continuación se describen diferentes tipos de organización según su Tamaño, desde pequeñas aldeas a vastas civilizaciones interplanares. Las Organizaciones comienzan con un número de Aspectos igual a su Tamaño y con cuatro (4) puntos de Habilidades por Aspecto.

De este modo un enorme imperio que abarca un continente (Tamaño 6) tendría 6 Aspectos y 24 puntos de Habilidad.

Al igual que los personajes, las Organizaciones sólo pueden interactuar con otras Organizaciones de hasta 2 niveles de diferencia en Tamaño (por encima o por debajo); si los personajes de los jugadores o personajes no jugadores importantes se encuentran en los puestos de liderazgo, esta diferencia se incrementa a los 3 niveles.

Por ejemplo, una Diminuta compañía mercenaria con unos 50 hombres (Tamaño 1), podría interactuar con una unidad militar media (Tamaño 3) pero no con una ciudad Grande (Tamaño 4) con decenas o cientos de miles de personas (a menos que un héroe de verdad esté al mando).

Las organizaciones pueden también elegir Proezas. Una organización comienza con un número de Proezas equivalente a la mitad (redondea abajo), de sus Aspectos, aunque puede elegir más si lo desea. Una Organización tiene una tasa de Refresco de puntos FATE igual a 10 menos el número de Proezas que tenga.

Aspectos de Organización y Ámbito

Los Aspectos de una Organización reflejan su naturaleza y su Ámbito. El Ámbito de una organización tiene que ver con un número de factores relacionados como su número de miembros o su capacidad de maniobra. No es lo mismo que la Influencia, pero se complementa. También es diferente del Tamaño. Mientras el Tamaño mide cómo es de grande, el Ámbito define hasta dónde puede alcanzar. Por ejemplo, imaginemos que una compañía de mercenarios Diminuta (Tamaño 1) es en realidad la tapadera de un gremio súper secreto de asesinos. Un Ámbito de 6 podría indicar que tienen presencia en 6 de las regiones del reino, de un imperio o del mundo, a pesar de que su escala sea sólo 1.

El Ámbito es difícil de precisar, pero se podría definir de una manera poco ortodoxa como cuántas "áreas" puede alcanzar la organización, donde las áreas son partes de un reino, imperio o mundo dependiendo de la escala de la campaña. El Ámbito también indica la dificultad de muchas de las actividades internas de la Organización, especialmente aquellas de naturaleza administrativa.

Para definir el Ámbito de una Organización debes calcular cuantas áreas de la campaña son cubiertas por la misma. Por ejemplo, si estás jugando una campaña con 5 áreas y la Religión de la Madre está extendida por 3 de ellas, su Ámbito podría ser 3. Esto representa una organización bastante grande y significa que sus tareas administrativas tendrán una dificultad por defecto de Buena (+3). Si tu área de campaña es una ciudad, el gremio de

Guerreros del Cuervo que controla uno de los barrios podría tener un Ámbito de 1, representando un pequeño grupo de guerreros en una gran ciudad.

Los Aspectos proporcionan un vistazo a la naturaleza y actividades de la organización, reforzando sus habilidades y describiendo su filosofía.

Tamaño de las Organizaciones

Tamaño	Aspectos	PH	Descripción
10 (Universal)	10	40	Civilización multiplanar que alcance casi toda la creación.
9 (Multi Plano)	9	36	Civilización que alcance varios mundos en varios planos.
8 (Multi Mundo)	8	32	Civilización expandida por varios mundos.
7 (Colosal)	7	28	Civilización que se expande por todo un mundo o una organización que se expande por varios mundos y planos.
6 (Enorme)	6	24	Un imperio que abarca todo un continente con millones de habitantes o una organización expandida por varios mundos.
5 (Gigante)	5	20	Un gran reino con decenas de miles o cientos de miles de habitantes o una organización enorme que se expande por gran parte del mundo.
4 (Grande)	4	16	Una región, ciudad estado, religión mayoritaria u organización con miles de miembros.
3 (Medio)	3	12	Una religión, gremio o ciudad con algunos cientos de personas.
2 (Pequeño)	2	8	Un asentamiento grande, pequeño gremio u organización con algunas decenas de personas.
1 (Diminuta)	1	4	Una pequeña compañía, ciudad u organización con varias personas.

Habilidades de las Organizaciones.

Las Habilidades de una organización nos indican las cosas que una organización puede hacer, la influencia que puede ejercer en la región o los recursos de los que dispone. En comparación con los personajes las Organizaciones disponen de pocas habilidades, sin embargo algunas pueden ser escogidas varias veces para especificar su uso en diferentes áreas. Por ejemplo, una Organización puede tener Influencia (Condado de Forth) e influencia (Condado de Rochess).

Las Habilidades de una organización no pueden ser sustituidas por otras como ocurre con los personajes. Si una organización tiene una gran Influencia pero quiere usarla para

conseguir Recursos, lo normal sería que tuviese la habilidad de Recursos. Algunas de las habilidades de las organizaciones no están disponibles si no las posee y no pueden ser usadas, mientras que el nivel por defecto de otras no es Mediocre (0), sino Abismal (-3).

Las Organizaciones, igual que los personajes, deben seguir la regla de la pirámide de habilidades.

Como ya se ha mencionado, una Organización tiene un número de puntos de Habilidad igual a 4 veces el número de Aspectos que tiene (que es el mismo que la Escala de la Organización). Por ejemplo, un Enorme Imperio (Escala 6) tendría 6 Aspectos y 24 puntos de Habilidad.

Si una organización no tiene una habilidad en concreto que necesita usar, deberás comprobar si esa habilidad puede usarse por defecto o no. Por ejemplo, si en la descripción de una Habilidad se dice "Por defecto: No utilizable" esta habilidad no podrá usarse a menos que la Organización tenga puntos asignados a ella, mientras que si dice "Por defecto: Abismal (-3)" quiere decir que la organización puede utilizarla con un modificador de -3 incluso aunque no tenga puntos en ella.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

Control (Región)

Esta habilidad representa cuánto control puede ejercer una organización sobre un área, normalmente en la forma de normas o gobierno de sus instituciones. Por Defecto: Mediocre (+0) en el área donde la organización tenga su cuartel general; Abismal (-3) en cualquier otro lado.

PROEZAS

Fortalezas

Puedes establecer una fortaleza (que se puede construir como una propiedad) en cualquier lugar dentro de tu Ámbito, ganando un +1 al Control de ese área. Esta Proeza puede escogerse varias veces.

Tradiciones

La organización tiene fuertes tradiciones, así gana un bono de +2 a Control siempre que las cosas se hagan "del modo tradicional".

Dominación (Región)

Esta habilidad representa un control sobre un área fuera de las instituciones, a través del miedo, el respeto u otras motivaciones apropiadas. Como con el uso de la habilidad de Control, el uso

de Dominación es obvio. Por Defecto: Mediocre (+0) en el área en que la organización tenga su cuartel general; Abismal (-3) en cualquier otra.

PROEZAS

Red de Comunicaciones

La organización tiene una red de comunicaciones, tal como pregoneros, bardos, evangelistas, skaldas, etc. Gana un +1 a Dominación.

Reputación Temible

La organización gana un +2 a Dominación siempre que actúe de acuerdo con esta reputación. Esto no puede ser usado para proyectar una imagen positiva de la organización.

Reputación Respetable

La organización gana un +2 a Dominación siempre que actúa de acuerdo a la legalidad y de modo aparentemente respetable. Es incompatible en el mismo área con Reputación Temible.

¿Por qué Dominación en vez de Control?

La mayor diferencia entre Dominación y Control es la responsabilidad. El Control es lo apropiado para gobernar a aquellos atados a la región controlada, mientras que la Dominación sirve para ejercer poder sobre ellos sin ser realmente responsable de la región.

Influencia (Región)

Esta habilidad representa el control por medio del subterfugio que la organización tiene en la región. Funciona de forma similar a Dominación, pero sin que haya una conexión directa o real hasta la organización. Por Defecto: Mediocre (+0) en el área en que la organización tenga su cuartel general; Abismal (-3) en cualquier otra.

PROEZAS

Conspiración

La organización tiene una célula secreta imponiendo sus designios en la región influenciada. Por un punto FATE la Organización puede declarar un Acontecimiento o Escena de Emergencia a medida (ver más adelante).

Dependencia

La región bajo la influencia de la organización depende de algún modo de ella, dándole a la organización un +1 a la Influencia.

Poder tras el trono

La organización tiene agentes en los más altos estamentos de la región. Una vez por sesión la organización puede usarlos para tener éxito de forma automática en una tirada de Influencia.

Control, Dominación e Influencia en Acción.

Control, Dominación e Influencia tienen usos similares pero a la vez diferentes. Por ejemplo, puedes usar tu Influencia para asegurarte que los Saqueadores Tudios sólo ataquen las aldeas que gobiernan tus opositores en la región, o Dominación para evitar los registros de tus agentes al entrar en la ciudad de Toudre. Como alternativa emplear Control para evitar que una organización rival opere en el área, prohibiéndola desde las instituciones. Es cuestión de cómo usas la habilidad y describes su aplicación práctica.

Información (Región)

Esta habilidad representa el conocimiento de la actualidad en la región y es muy apropiada para organizaciones con amplias ramas de espionaje o inteligencia. Por Defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Red de Espías

La organización tiene una red de espías que le proporciona un +1 a Información sobre cualquier información potencialmente relevante para la organización.

Bibliotecas

La organización controla o tiene acceso a fuentes de conocimiento antiguas, donde cronistas y analistas guardan registros de todo lo acaecido en la región. La organización gana un +2 a Información en sucesos relacionados con eventos históricos o inusuales de hace más de un año.

Fuerzas Armadas (Tipo)

Muchas organizaciones tienen fuerzas armadas, desde un pequeño grupo de guardias a una gran flota o armada. El nivel de la habilidad representa el tamaño y calidad; organizaciones con más de una fuerza militar (por ejemplo una terrestre y una naval) deben escoger esta habilidad más de una vez para representar la fuerza relativa de cada una de ellas. Por defecto: Abismal (-3).

PROEZAS

Reclutas

La organización refuerza sus fuerzas armadas con reclutas, proporcionándole un punto extra de Estrés Físico. Puede ser escogido varias veces, hasta un total igual a la Escala de la organización

Fuerzas de Élite

La organización gana un +1 a cualquier tirada de operaciones especiales. Adicionalmente gana un +1 a cualquier conflicto a nivel flota o ejército (ver más adelante).

Recursos (tipo)

Esta habilidad representa los recursos físicos de los que puede disponer la organización. El tipo puede ser normalmente "Dinero", pero puede tratarse de mercancías, recursos naturales, servicios inusuales, derechos sobre tierras, etc. Por defecto: Mediocre (+0)

PROEZAS

Tributos

Una vez por sesión la organización puede Etiquetar una organización subordinada como un Aspecto, demandando un tributo. De este modo puede repetir una tirada de Recursos.

Banqueros

La organización posee letras de cambio, cartas de recaudación de impuestos, etc. y tiene un +2 a Recursos para cualquier recurso fácilmente transportable.

Canales ocultos

La organización puede conseguir la mercancía cuando realmente importa, cómo lo consigue es un misterio. Una vez por sesión, por un punto FATE, la organización gana un bono a Recursos igual a su Ámbito.

Unidad

Esta habilidad mide cómo de unificada está la organización. Un nivel elevado indica menos fricciones internas. Las organizaciones con alta Unidad suelen ser mucho más estables. Por defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Líder

La organización cuenta con un líder carismático que le proporciona un +1 a Unidad.

Deidad Patrona

La organización cuenta con una deidad patrona y gana un +2 a Unidad cuando la tarea es sagrada a ojos de su deidad.

Administración

Cuanto más grande es una organización, más recursos necesita para mantenerse funcionando en orden. Esta habilidad representa la efectividad con la que se realiza esta tarea. Por defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Burocracia

La organización tiene una estructura ilustrada y altamente organizada, proporcionándole un +1 a Administración.

Dictador

Por la magnitud de la fuerza de un dictador, tu organización puede pagar un punto FATE para ignorar una Consecuencia Social durante un intercambio o hasta que encaje otra Consecuencia, lo que llegue primero. La organización puede continuar gastando puntos FATE de esta forma, pero cuando se agotan o decide dejar de usarlos, todas las Consecuencias se aplican a la vez. Si se aplican de golpe 3 o más Consecuencias, la organización queda fuera de combate incluso aunque el rival ya haya sido derrotado.

Comunicación

Esta habilidad mide la efectividad con la que la información es comunicada en el interior de la organización. Para organizaciones pequeñas esta habilidad puede ser irrelevante, pero para una gran organización puede ser crítica. Esta habilidad puede complementar la habilidad de Información. Por defecto Mediocre (+0)

PROEZAS

Comunicación Mágica

La organización usa la magia para mejorar sus comunicaciones a través de telepatía u otros medios. La organización gana un +2 a Comunicación siempre que la comunicación sea privada, por ejemplo para un reducido grupo de personas.

Mensajeros Especiales

La organización cuenta con mensajeros especiales como dragones, correos voladores, señales a través de piras en lo alto de una montaña, etc. Estos mensajeros están preparados para llevar mensajes cruciales mientras se trate de un mensaje corto (por ejemplo 10 palabras o menos). Una vez por sesión la organización puede gastar un punto FATE para ganar un +5 a su tirada de Comunicación.

Red de Correos

La organización tiene una red de jinetes, corredores o caravanas, que le proporcionan un +1 a Comunicaciones.

Diplomacia

Esta habilidad mide la calidad de los líderes, políticos, príncipes, embajadores o embajadas que negocian con otras organizaciones. Por defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Reputación Demoladora

La organización tiene una reputación de dura e inflexible, lo que le otorga un +1 a Diplomacia.

Rudeza (Requiere: Reputación Demoladora)

La organización gana un +2 a Diplomacia cuando ignora la moral o etiqueta mientras persigue metas diplomáticas.

Hasta los topes de Recursos

La organización puede usar una cantidad ingente de recursos para complementar su Diplomacia, de este modo puede usar maniobras de Recursos para conseguir bonificaciones a Diplomacia. Por un punto FATE, puede usar Recursos en vez de Diplomacia.

Puño de Hierro en Guante de Seda

La organización parece feliz de hacer concesiones o comprometerse mientras que en realidad busca conseguir sus propias metas en secreto. Gana un +2 a Diplomacia mientras que el resultado parezca dar ventaja al oponente.

Tecnología

La habilidad de Tecnología mide cómo de avanzada está la organización y se utiliza para determinar la iniciativa en los conflictos. Si ninguna organización involucrada en un conflicto tiene la habilidad o todas la tienen al mismo nivel, no tiene efecto ninguno, pero sí el valor de Tecnología del atacante es mayor, además proporciona una bonificación igual a la diferencia a Fuerzas Armadas o Seguridad. Por defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Máquinas de Guerra

La organización posee ingeniosas máquinas de guerra, como lanzadoras de fuego alquímico, torres de asalto, etc. Estos avances proveen un +1 a Tecnología cuando la organización ataca en conflictos armados.

Defensas Poderosas

La organización cuenta con poderosas defensas, lo que le otorga un +1 a Tecnología en conflictos de Seguridad o defendiéndose de ataques.

Universidad

La organización tiene al menos una institución capaz de innovación tecnológica. Por un punto FATE la organización puede usar Tecnología en vez de cualquier otra habilidad siempre que la innovación tecnológica sea un factor importante.

Comercio

Esta habilidad mide la capacidad de comerciar de la organización y sus mercancías. La organización puede usar esta habilidad contra la habilidad de Comercio de una organización rival en una negociación. El uso con éxito de Diplomacia puede otorgar bonificaciones (ver más adelante en "Misiones de Comercio"). Por defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Red de Comercio

La organización posee una alianza comercial con muchos asociados lo que le permite realizar dos misiones de comercio al mes en vez de una.

Dios del Comercio

La deidad patrona de la organización tiene como portfolio el comercio, proporcionando un +1 a Comercio o Diplomacia cuando se negocian intercambios comerciales.

Transporte

La organización tiene una eficiente red de transporte, canales, carreteras, etc. Por un punto FATE, la organización puede hacer dos acuerdos comerciales por mes en vez de uno.

Seguridad

La habilidad de Seguridad mide la eficiencia de los guardias, patrullas, agentes secretos, grupos encubiertos y otras medidas de protección de la organización. Seguridad puede ser usada en vez de Tecnología para determinar la iniciativa en los conflictos. Por defecto: Mediocre (+0).

PROEZAS

Apoyo Mágico

La organización usa activamente magia para mejorar sus operaciones de seguridad, esto le proporciona un +1 cuando usa Seguridad para atacar.

Paranoia

La organización está constantemente en el punto de mira de conspiraciones o ataques, esto proporciona un +1 a Seguridad cuando se usa para defenderse.

HABILIDADES ESPECIALES

Muchas organizaciones tienen alguna habilidad especial que representa algo inusual en la misma y que otras organizaciones no poseen. Puede tratarse de casi cualquier cosa dependiendo de la campaña y el tipo de organización. Aquí presentamos algunos ejemplos:

Asesinato

La habilidad de librarse de gente con discreción. Esto suele ser ilegal o inaceptable casi en todas partes y siempre suele hacerse en secreto. Por defecto: No disponible.

PROEZAS

Demonios

La organización puede enviar demonios para hacer el trabajo sucio, lo que da un +1 a Asesinato.

Asesinos de Élite

La organización tiene un grupo de asesinos especializados y altamente entrenado, lo que le proporciona un +2 cuando usa Asesinato contra la habilidad de Seguridad del oponente.

Camino al Poder

Por un punto FATE, la organización puede sustituir Asesinato por cualquier otra habilidad. Esto tiene que tener una justificación narrativa convincente.

Secretismo

Secretismo mide cómo de difícil es averiguar cosas acerca de la organización o incluso si la organización realmente existe y a niveles altos si sus líderes conocen su verdadera naturaleza. Durante la creación se puede determinar si esto es el resultado de una conspiración o de un extremo obscurantismo. Por defecto: Mediocre (+0)

PROEZAS

Planes dentro de planes

La estructura de la organización es tan enrevesada que es casi imposible de penetrar o comprender, otorgando un +1 a Secretismo.

Reputación

Lo opuesto a Secretismo, representa la cara pública de la organización. Muchas organizaciones tienen una reputación implícita basada en sus Aspectos y actividades, pero esta reputación representa una máscara que deliberadamente se muestra al exterior. Por defecto: Mediocre (+0)

PROEZAS

Culto Personal

La organización tiene uno o más líderes a los que se rinde un culto. La organización puede recibir una Consecuencia adicional de Social, pero debe escoger un Aspecto para este culto.

Propaganda

La organización tiene una eficiente maquinaria propagandística que le da un +1 a Reputación.

Conocimiento (Tipo)

La organización tiene acceso a una gran cantidad de conocimientos valiosos y difíciles de adquirir. Algunos ejemplos pueden ser Conocimiento de la Creación, Conocimiento Sobre Magia Prohibida, etc. Por defecto: No disponible.

PROEZAS

Eruditos

La organización cuenta con un grupo de especialistas que proporcionan un +1 a Conocimiento en un área específica, por ejemplo: Eruditos (Conocimiento de la Creación: Héroes de la primera cruzada).

Conocimiento Divino

Requiere un aspecto apropiado ("Elegidos de la Diosa", etc.). Por un punto FATE la organización puede usar su habilidad de Conocimiento en lugar de cualquier otra que no sea de combate. Esto debe ser narrado de forma apropiada.

Tecnología Extraña (Tipo)

La organización tiene acceso a tecnología poco común, prestada, robada, redescubierta o simplemente inventada. Entre los tipos se pueden elegir: Armamento, Recursos, Adivinación, Transporte, etc. Esta habilidad proporciona acceso a individuos o unidades especiales que usan esta tecnología. El nivel en esta habilidad representa la calidad y tipo de esta tecnología. Por Defecto: No disponible.

PROEZAS

Artefacto

La organización posee un artefacto que actúa a nivel de Organización.

Artefacto Universal

Se trata de la versión para organizaciones de la Proeza Objeto Mágico Universal.

Protección Divina

La organización goza de la protección real de una divinidad o poder divino. Normalmente sólo las religiones o las organizaciones lideradas por religiones (como un imperio teocrático) pueden poseer esta habilidad. Esta habilidad puede usarse para defenderse de ataques o para realizar maniobras. Al escoger esta habilidad hay que definir el tipo de deidad protectora y su portfolio;

la protección provista por la divinidad estará relacionada con estos términos. Así una deidad marina puede ayudar a las maniobras o comercio a través del mar.

PROEZAS

Avatar

La organización cuenta entre sus filas con un avatar físico que representa a su deidad. Esto le garantiza una Consecuencia extra.

Encarnación

La divinidad protectora puede encarnarse en alguno de sus servidores en caso de necesidad. La organización puede usar Protección Divina para realizar Operaciones Especiales.

Servidores Divinos

La organización cuenta con servidores divinos enviados por la deidad, esto le otorga un +1 a cualquier tirada defensiva hecha con Protección Divina

Viento Divino (Requiere cualquier otra Proeza de Protección Divina)

El protector divino interviene para garantizar la supervivencia de la organización. Por un punto FATE, y sólo si la existencia de la organización está seriamente amenazada, la organización puede tener un éxito automático en una tirada de defensa.

Propiedades

Una organización puede gastar puntos de habilidad en adquirir propiedades como ciudades, templos, castillos, escondites subterráneos o incluso refugios extraplanares. Son lugares donde los líderes u otros miembros de la organización se reúnen, se retiran cuando son atacados o se desarrolla el trabajo secreto relacionado con sus otras habilidades.

Cada punto de habilidad se convierte, además, en una Cualidad inherente a una propiedad. No se puede escoger más de una vez ninguna de estas cualidades. A continuación se detallan algunos ejemplos, pero siéntete libre de añadir más o diseñar las que mejor encajen con tu estilo de juego o campaña, aunque como norma general, ninguna cualidad debería otorgar un bonificador mayor que +2.

FORTIFICADA

La propiedad está protegida de alguna forma proporcionando un +2 a la defensa contra ataques de Fuerzas Armadas.

SEGURA

La propiedad tiene fuertes medidas de seguridad que la protegen de intrusiones. La dificultad de los intentos de penetrar en su interior sin ser descubiertos se aumenta en +2.

OCULTA

La propiedad está oculta. La dificultad de los intentos de encontrarla aumenta en +2.

AISLADA

La propiedad está lejos de las tierras civilizadas. Esto le hace ganar un +2 a Secretismo. La dificultad de los intentos de llegar hasta ella también aumenta en +2.

ORNAMENTADA

La propiedad está ornamentada de modo impresionante, añade un +2 a las tiradas de Encanto, Liderazgo o Diplomacia de los líderes en su interior.

GRANDE

La propiedad cuenta como si fuese 1 nivel mayor de Tamaño al interactuar con otras propiedades.

ANTIGUA

La propiedad fue construida en la antigüedad y puede contener aún secretos ocultos. Debe tener un Aspecto relacionado con este pasado.

INUSUAL

La propiedad tiene una serie de cámaras ocultas y dispersas enlazadas por medio de puertas dimensionales, un castillo flotante o tal vez un barco volador.

TAMAÑO DE LAS PROPIEDADES

Por norma general, cuanto más grande e inusual sea la organización, más grande e inusual será la Propiedad tal como se sugiere en la tabla “Tamaño de la Propiedad” de más adelante.

Tamaño	Descripción
Multiversal (10)	Varios mundos alineados o una red de mundos en el multiverso.
Multiplanar (9)	Un mundo entero o una red de estructuras colosales en varios mundos o planos.
Multimundo (8)	Una red de enormes estructuras en una o más regiones, o incluso en otros mundos.
Colosal (7)	Una vasta red de gigantes estructuras en una o más regiones.
Enorme (6)	Una estructura del tamaño de una ciudad o una red de estructuras grandes en una o más regiones.
Gigante (5)	Una estructura del tamaño de una villa o una red de estructuras de tamaño medio en una o más regiones.
Grande (4)	Una estructura grande o una red de estructuras pequeñas en una o más regiones.
Medio (3)	Una estructura mediana o unas cuantas estructuras diminutas.
Pequeño (2)	Un edificio pequeño o un par de escondites diminutos.
Diminuto (1)	Un pequeño escondite o edificio.

Si una organización gasta puntos en propiedades, usa la tabla de Tamaño de la Propiedad para ver el tipo y número de propiedades que posee. Las propiedades que son en realidad varios inmuebles tienen todas la misma calidad.

Por ejemplo, si una Enorme (Tamaño 6) organización gasta 3 puntos de habilidad en Propiedades y elige Fortificada, Oculta y Segura, podría elegir una fortaleza del tamaño de una ciudad oculta por ejemplo por una gran jungla, o en su lugar varias bases más pequeñas ocultas en otros lugares donde tenga Ambito. Esta opción debe ser aprobada por el Narrador.

USANDO ORGANIZACIONES

Las Habilidades, Proezas y Aspectos de las organizaciones indican lo que una organización sabe y cuales son sus intereses. Cuando diseñes extras para esa organización, imagina que tienen una habilidad al mismo nivel que el nivel de la organización y el resto de habilidades relevantes un nivel más bajo. Las habilidades que no sean relevantes para el extra deberían tener nivel Mediocre (+0) por defecto.

Por ejemplo, si el Gremio de Asesinos de Tharé posee Asesinato Aceptable (+2), el lugarteniente Gotbar de la logia de Tharé podría tener Armas Cuerpo a Cuerpo Aceptable (+2), a la vez que Sigilo y Atletismo Regular (+1).

Los conflictos entre organizaciones se resuelven del mismo modo que entre personajes, pero explicaremos ahora algunas opciones.

Estrés de las Organizaciones

Las organizaciones tienen Estrés Físico y Social de la misma forma que los personajes. Cada uno de esos marcadores tiene 5 niveles como base, aunque puede tener bonificaciones dependiendo de sus habilidades. A criterio del Narrador se puede añadir el Ambito a los niveles de Estrés de una organización si está controlada por los personajes jugadores.

ESTRÉS FÍSICO DE UNA ORGANIZACIÓN

5+ la más alta entre Seguridad o Fuerzas Armadas.

ESTRÉS SOCIAL DE UNA ORGANIZACIÓN

5+ la más alta entre Diplomacia, Dominación o Control.

Una organización puede recibir una Consecuencia Menor (-2 Estrés), una Mayor (-4 Estrés), una Severa (-6 Estrés), y una Extrema (-8 Estrés), para reducir la pérdida de estrés producida en conflictos. Independientemente de esto, una organización que acumula 3 Consecuencias se considera fuera de combate. Las Consecuencias deben reflejar el Tamaño y Ambito de la organización. Por ejemplo, el Gran Reino de Carthollan (Tamaño 5) podría elegir

"Revueltas en la región sur" como una Consecuencia Mayor o "Capital Arrasada" como una Extrema.

Ejemplo de Creación de una Organización

José Manuel está usando "La iglesia de la Gran Madre" en su campaña para Héroes. Decide crearla como organización activa en su juego usando las reglas de este capítulo. Veamos cómo lo hace.

Lo primero, José Manuel tiene que determinar el tamaño de esta organización. Consulta la tabla de Tamaño de Organización y duda durante unos momentos entre asignar un valor de 4 o de 5, asignando finalmente el 5 debido a la importancia que tiene esta organización en su campaña. Como el tamaño es 5, la Organización contará con 5 Aspectos y 20 puntos de Habilidad.

José Manuel comienza a elegir los Aspectos de la organización. El primero que escoge es "La Santidad de la Madre es nuestra fuerza" para representar las firmes creencias de sus miembros. La Iglesia de La Gran Madre se opone abiertamente al uso de Magia Negra, así que José Manuel escoge "Aquellos que caminan en tinieblas, deberán ver la luz". Esta organización está muy extendida y su poder llega a casi cualquier lugar. El Aspecto "Ojos y oídos en todas partes" parece adecuado. A pesar de ser una religión benévola no es una organización pacifista y responde con contundencia a cualquier ataque, por lo que "Temed nuestra ira" será el cuarto Aspecto. Y por último, la Iglesia es buena escondiendo secretos y tiene unos cuantos debajo de la alfombra. José Manuel escoge "Secretos Peligrosos" para completar.

Ahora José Manuel establece el Ámbito, que es el número de zonas (a nivel global) de la campaña en la que esta organización tiene presencia. José Manuel decide que el área general de su campaña tiene 9 zonas y que la Iglesia de la Gran Madre está presente en 5 de ellas. De este modo las tareas administrativas de la organización tendrán una dificultad por defecto de Soberbia (+5), convirtiéndola en un extenso monstruo donde la burocracia dificulta muchas veces la realización de acciones comunes.

Ahora José Manuel escoge las Habilidades de La Iglesia de la Gran Madre. Tiene 20 puntos para ello y tras repasar la lista, escoge las siguientes:

+3 (Bueno) Diplomacia, Propiedades

+2 (Aceptable) Influencia (Imperio de Yfir), Influencia (Reino de Hothgar), Influencia (Reino de Junzt), Recursos (Dinero)

+1 (Regular) Administración, Seguridad, Secretismo, Comunicación, Unidad, Información

José Manuel puede escoger 2 Proezas para la Iglesia de la Madre. Quiere reflejar el profundo arraigo de la organización en el mundo, así que escoge "Tradiciones". Por último escoge "Puño de Hierro en Guante de Seda", que refleja el tipo de política y los juegos de poder con los nobles que realiza la Iglesia de la Gran Madre.

Como la organización que está creando tiene puntos en Propiedades, según la tabla de Tamaño de las Propiedades se trata de una red de edificaciones de tamaño medio en varias regiones. Como la habilidad tiene 3 niveles, puede escoger 3 cualidades. Escoge "Grande" que convierte su red de edificaciones en edificios de

tamaño grande. También escoge "Fortificadas", lo que las convierte en una red de fortalezas que le otorgan una bonificación a Seguridad, y por último elige "Ornamentadas", con vidrieras de color, estatuas, incrustaciones de oro, que le proporcionan una bonificación a Diplomacia.

Los Marcadores de Estrés quedarían así:

Estrés Físico OOOOOO

Estrés Social OOOOOOOO

La organización comienza con 8 Puntos FATE y su Tasa de Refresco es también de 8.

Curando el Estrés y Consecuencias de las Organizaciones

El Estrés ganado se elimina al final la escena de la manera habitual. Las Consecuencias Menores desaparecen tras una semana o una escena (siempre y cuando en esa escena la organización no se involucre en otro conflicto); las Consecuencias Mayores tardan algunas semanas; las Consecuencias Severas varios meses; y por último las Consecuencias Extremas requerirán muchísimo trabajo para poder salvarse (en este punto la organización se encuentra al borde del colapso o la derrota).

Las Consecuencias Menores, Mayores y Severas pueden también requerir acciones para ser reparadas. En el caso de las organizaciones controladas por personajes puedes preguntarles cómo piensan lidiar con los problemas y restablecer el orden, incluso pueden jugarse estas escenas a nivel de personajes, dependiendo del grado de participación que se busque en la historia.

Escenas de Organización

Las organizaciones realizan sus acciones a lo largo de una semana. Para propósitos de eliminar estrés, una escena dura una semana y en dicha semana no puede realizarse ninguna acción (aparte de recuperarse). Si la organización continúa envuelta en un conflicto el estrés no puede ser eliminado. Usa las semanas como periodos de tiempo de viaje, duración de las negociaciones, preparaciones, ataques, misiones especiales y cosas así.

Conflicto y Maniobras con Organizaciones

Como ya hemos dicho, cada escena dura una semana de tiempo de juego durante la cual una de las organizaciones puede llevar a cabo una acción por cada personaje jugador o personaje no jugador importante que esté involucrado en el liderazgo de la misma, con un mínimo de 1 acción a la semana. Cada acción por encima de la primera tiene una penalización acumulativa de -1, para representar el esfuerzo en recursos y personal de las diferentes operaciones. Por ejemplo, si en una semana una organización realiza 3 acciones, la segunda tendrá un -1 y la tercera un -2. Como ya hemos dicho anteriormente, si no hay ningún personaje jugador o personaje no jugador importante al mando, la organización sólo podrá realizar 1 acción por semana.

Acciones Sin Oposición

De la misma forma que los personajes, las organizaciones pueden tratar de realizar acciones sin oposición. Esto normalmente puede envolver el uso de habilidades de la organización, como el uso de Tecnología para investigar y mejorar las máquinas de guerra (y poder incrementar en un futuro la habilidad Fuerzas Armadas), exploración (con el uso de Recursos), ocupación de territorio (con el uso de Fuerzas Armadas), etc.

Las habilidades de las organizaciones proporcionan oportunidades para el liderazgo y el tipo de aventuras que tus jugadores pueden desear. Si una situación no está cubierta por las habilidades ya descritas, escoge la que sea más apropiada pero aumenta la dificultad por defecto a Regular (+1).

Para pruebas de Control o Administración en los que se desea que la organización haga algo inusual, la dificultad por defecto será el *Ámbito* de la organización. Cuanto mayor y más dispersa está la organización, más difícil es su control o administración interna.

*Por ejemplo: El rey del reino de Hotgarth (Tamaño 5, *Ámbito* 3), decide realizar un referéndum para conocer la voluntad de su pueblo sobre una posible alianza con el vecino reino de Ateulth. Esto es una acción inusual que el Narrador determina que puede realizar con Control o Administración. La dificultad comenzará en +3 que es el *Ambito* del reino.*

Para tareas normales y corrientes como recaudar los impuestos, controlar las rutas comerciales o pagar los salarios de las Fuerzas Armadas, no es necesario hacer tirada ninguna. Las organizaciones deberían usar sus habilidades en una prueba cuando las circunstancias se vuelven inusuales, cuando haya revueltas o bandidos robando la recaudación, piratas o tormentas asolando las rutas comerciales o el rey necesite pagar a sus Fuerzas Armadas pero haya vaciado las arcas del reino en fiestas y festejos.

Conflictos entre Organizaciones

Como suele ser habitual, el Narrador establecerá una serie de fases en un conflicto:

- Describir la Escena (Se describe la escena y se establecen los posibles aspectos de la misma, los participantes y sus posibles recursos).
- Establecer Iniciativa (Usando la habilidad de Tecnología o Seguridad de las organizaciones). Si empatan en una categoría, actúan de modo "simultáneo".
- Describir las acciones que realizarán las Organizaciones.
- Resolver las acciones, aplicando sus efectos como Aspectos, Consecuencias o Estrés.
- Si ninguna de las partes ha quedado fuera de combate comienza una nueva escena.

Como ya hemos dicho con anterioridad, los Aspectos de las organizaciones pueden usarse del mismo modo que con personajes, usando para ello los puntos FATE de la propia Organización.

Conflictos Físicos

ATAQUES CON FUERZAS ARMADAS

Las organizaciones pueden atacar y defenderse contra ataques de Fuerzas Armadas con la habilidad del tipo apropiado de Fuerzas Armadas. Así, unas Fuerzas Armadas (Armada) puede atacar y defenderse otras unidades navales como por ejemplo Fuerzas Armadas (Naves Piratas), mientras que unas Fuerzas Armadas (Ejército Terrestre) podría enfrentarse a Fuerzas Armadas (Caballería Bárbara).

ASESINATO

La organización puede usar la habilidad de Asesinato como una maniobra que le dé ventaja en una acción posterior. El Asesinato es demasiado quirúrgico y selectivo como para causar daño en estrés a la organización rival. Sin embargo, si tiene éxito, los avances se añaden a la siguiente tirada de Fuerzas Armadas, Diplomacia u Operaciones Especiales. A criterio del Narrador la organización puede tener éxito automático en una prueba concreta. Un fallo en esta tirada le da a la organización que atacó con Asesinato un punto de Estrés Social por punto de fallo.

BUSCAR EL OBJETIVO

La habilidad de Secretismo garantiza a su usuario cierta protección. Si una organización atacante quiere usar una maniobra o atacarla, deberá primero encontrar la localización de su objetivo por medio de un conflicto de Información, Fuerzas Armadas o Tecnología contra Secretismo del oponente. Un fallo en esta tirada implica que la organización no encuentra su objetivo con los medios usados, no pudiendo volver a intentarlo de este modo hasta la siguiente escena. Si aún dispone de acciones, puede tratar de usar otra de las habilidades listadas con las penalizaciones habituales por acciones múltiples.

INTERVENCIÓN DE SEGURIDAD

A veces la organización querrá enviar agentes especiales para hacer algún trabajo sucio, como sabotaje, intimidación, etc. La organización debe realizar una tirada de Seguridad contra la Seguridad del oponente; si tiene éxito, los avances se añaden a la siguiente tirada de Fuerzas Armadas, Diplomacia u Operaciones Especiales. A criterio del Narrador la organización puede tener éxito automático en una prueba concreta. Si la tirada fallase, la organización atacante recibiría la diferencia como Estrés Social.

OPERACIONES ESPECIALES

La organización puede enviar elementos de sus Fuerzas Armadas para destruir objetivos específicos, hacer incursiones arriesgadas, provocar confusión, robar documentos, secuestrar o rescatar gente y muchos etc. Las operaciones especiales pueden dañar gravemente la reputación

de la organización si es descubierta y no se encuentra oficialmente en guerra contra el objetivo. Este tipo de misiones utilizan la habilidad de Fuerzas Armadas contra la Seguridad del oponente (o Fuerzas Armadas si es relevante). Si la tirada tiene éxito, la organización añade los avances a su siguiente tirada de Armas, Seguridad o Diplomacia. A criterio del Narrador la organización puede tener éxito automático en una prueba concreta. Un fallo provoca tantos puntos de Estrés Social como el nivel del fallo.

Conflictos no Físicos

Los conflictos no físicos suelen incluir misiones diplomáticas, tratados económicos, maniobras comerciales hostiles sobre otro gremio o intrigas políticas.

MISIONES DE DIPLOMACIA

Los diplomáticos y cortesanos a menudo entran en conflicto para conseguir concesiones o mejores tratos para sus organizaciones. Algunos de estos conflictos pueden ser disputas territoriales, tratados de cooperación, negociación de un armisticio o un intento de recuperar prisioneros de guerra. La habilidad de Diplomacia se puede utilizar para atacar socialmente y puede ser resistida con Diplomacia, Control o Dominación dependiendo de su objetivo. Los personajes jugadores que representen a una organización envuelta en una disputa diplomática pueden utilizar sus habilidades de Liderazgo (y sus Proezas y Aspectos asociados si disponen de alguno), si son mejores que las de la propia organización, tanto para atacar como para defenderse. Si la tirada atacante es mejor que la de defensa, los avances generados indican el grado de éxito en la negociación y las concesiones que hace el bando perdedor. Si se usan para causar daño social, se aplican directamente sobre el Estrés Social de la Organización. Si se usan como complemento a Comercio, se añaden a la siguiente tirada de Comercio como una bonificación. Si la tirada fue un fallo no se logra dañar a la otra organización y en el caso de Comercio la diferencia se aplica como penalización a una subsiguiente tirada de Comercio.

MISIONES DE COMERCIO

Ya sea una caravana mercader recorriendo los pueblos lejanos, una flota comercial, un acuerdo entre dos reinos o dos pequeños gremios, las operaciones de Comercio representan una parte vital de la economía de las organizaciones. Como ya hemos visto anteriormente, un éxito o fallo previo de Diplomacia puede dar bonificaciones o penalizaciones a las tiradas de Comercio. Una organización puede intentar negociar un tratado comercial 1 vez cada 4 escenas (1 mes de tiempo de juego). Para ello realiza una tirada de Comercio contra la habilidad de Comercio de la parte que defiende. Una tirada con éxito indica que se ha conseguido un tratado favorable. Los avances generados en esta tirada se puede utilizar, una vez por sesión de juego como bonificación a una tirada de Recursos. Por ejemplo: El Gremio de Tejedores de Loan negocia con éxito un tratado con la ciudad de Yfir, en la tirada de Comercio consiguiendo 3 avances. Como beneficio, una vez por sesión, podrá usar ese +3 en una tirada de Recursos.

Una organización puede tener varios acuerdos diferentes en diferentes áreas y con diferentes organizaciones. Antes de hacer la prueba de Recursos la organización debe decidir

cual de las bonificaciones quiere usar y sumar sólo esa bonificación a la tirada de Recursos (no puede utilizar varias). Si la tirada falla, no podrá utilizar esa bonificación durante la presente sesión de juego ni podrá intentar nuevamente la tirada de Recursos al menos hasta la siguiente escena.

¡CONSPIRACIÓN!

¿Qué sería de una campaña de fantasía sin un poco de conspiración? Los jugadores pueden pensar que han derrotado al tirano sólo para descubrir que algo más malvado y terrible movía los hilos oculto entre bambalinas. Algunas campañas están construidas sobre capas y capas de confusión y misterio que hay que atravesar sólo para revelar nuevos misterios y conspiradores actuando en la sombra.

El Narrador puede crear una conspiración simplemente elaborando algunas organizaciones y los lazos entre ellas, o puede involucrar en el proceso a los jugadores. Cada jugador crearía una organización que debería tener un Alto Concepto, Aspecto Problemático y pasar por una serie de fases donde se relacione con las otras, dotándolas de un trasfondo común y colaborativo.

Algunas guías:

- Los jugadores no deberían crear los personajes del Narrador pertenecientes a las organizaciones inventadas de este modo.
- Tras cada fase, los jugadores escriben en secreto el nombre de otra de las organizaciones (entre el resto de organizaciones creadas por los jugadores), para que sea la más cercana y la peor enemiga de la que están creando. Deben incluir las razones por las que esto es así ("Sus tropas nos auxiliaron en la batalla de Urz", "Nos disputamos el acuerdo comercial con los elfos"). El Narrador debe supervisarlos y añadir los aspectos "Conexión con [Nombre de la Organización]" que se utilizarán para generar tramas y aventuras más adelante.
- Con estos datos como base, el Narrador puede generar una conspiración basada en los gustos y expectativas de los jugadores, ofreciéndoles un juego mucho más acorde a sus ideas.

INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES

Los personajes jugadores pueden ayudar en los esfuerzos de las organizaciones a las que pertenezcan por medio de su liderazgo. Haciendo esto no pueden tomar parte en otras actividades a lo largo de la semana en que se desarrolla esa acción. Como ya se estableció antes, una organización liderada por un personaje jugador puede relacionarse con organizaciones de hasta 3 niveles de diferencia de Tamaño (en lugar de 2, que es lo normal). El jugador debería

describir su papel en los acontecimientos y tal vez incluso el Narrador pueda interpretar estas escenas a nivel de personaje.

Recuerda la habilidad de Liderazgo y sus Proezas pueden ayudar a las maniobras de las organizaciones a las que el personaje pertenezca.

Escenas Destacadas

Los jugadores pueden gastar un punto FATE proveniente de sus personajes (no de la organización) para declarar la escena “Escena Destacada”, durante una maniobra o conflicto de una organización a la que pertenezcan. Al convertir una escena en Destacada la acción se centra completamente en las acciones de los personajes jugadores, mostrando cómo están contribuyendo al esfuerzo general (acabando con la artillería enemiga, ganando aliados para la causa, consiguiendo la información vital, etc.). Estas escenas pueden resolverse jugándolas como pequeñas aventuras en las que el éxito o fracaso de los personajes en su misión sustituyen a las tiradas relevantes de la organización o de modo sencillo, haciendo una tirada por una habilidad relevante del personaje jugador contra una habilidad apropiada de la organización. Un éxito en una escena destacada otorga un bono adicional de +2 a la siguiente tirada de la organización.

Escenas de Emergencia

El Narrador dispone de una reserva de puntos equivalente al doble del número de personajes jugadores en posiciones de liderazgo de una organización. Esta reserva (la reserva de Emergencia) puede ser usada por el Narrador para declarar una escena “Escena de Emergencia” gastando un punto de la misma. La Escena de Emergencia normalmente se asigna a un jugador concreto (aunque puede variar dependiendo de la gravedad de la escena), que debe resolver la tarea crítica con sus propios recursos. "Una tormenta ha hecho naufragar los barcos mercantes y el gremio de Ruhn pide compensaciones", "¡Intrusos en el castillo!", "¡El líder acaba de llegar a efectuar una inspección sorpresa!" son ejemplos sencillos de Escenas de Emergencia. De la misma manera que las Escenas Destacadas, la acción se traslada al contexto de los personajes y pueden jugarse de la misma forma o resolverse de manera sencilla usando una habilidad pertinente del jugador contra una dificultad estática (que depende de la gravedad de la amenaza, por defecto: +4); un fallo proporciona a la organización rival un +2 a su siguiente tirada u otorga el nivel de fallo como Estrés Físico o Social (apropiado según la situación).

Jugando con Organizaciones

Como ya hemos dicho, los personajes pueden realizar misiones y pequeñas aventuras para ayudar a las organizaciones a las que pertenecen. Pueden hacer un asalto a las líneas enemigas, rescatar a los rehenes, encabezar la delegación diplomática o encontrar el santuario de los Asesinos. Como norma general esto puede sustituir a una Escena Destacada o Escena de Emergencia, pero en caso de tener éxito la organización tendrá un bono de +4 en vez de +2.

Hay que tener en cuenta que los personajes que se embarquen en estas aventuras no estarán disponibles para llevar a cabo otras acciones y que su fracaso puede traer serias consecuencias a la organización a la que pertenecen.

FLOTAS Y EJÉRCITOS

En vez de dejarlo todo a una sola tirada, puedes concentrarte en los conflictos armados para jugarlos. Existen dos niveles de abstracción y detalle para jugar las escenas de guerra y batalla:

- Nivel de Imperio: El más abstracto y con menos detalles para los jugadores.
- Nivel de Ejército: Más detallado y con más opciones para los jugadores.

Lo primero es decidir el nivel al que se jugará la batalla: a nivel de Imperio o a nivel de Ejército. Las organizaciones pueden poner en juego una armada o ejército (a nivel Imperio) o una flota o unidad (a nivel Ejército) por nivel de Control o Dominación en la región en conflicto. Si la organización no posee Dominación o Control en la región, puede hacer una tirada de Fuerzas Armadas contra el Control o Dominación de la organización rival: los avances indican el número de armadas y ejércitos (en nivel Imperio) o escuadras y unidades (a nivel Ejército) de los que puede disponer.

Una unidad puede ser un barco capital y un grupo de por ejemplo 6 cruceros o fragatas o 12 barcos más pequeños. Mienreas que en un ejército de tierra podría ser un batallón (entre 3 y 6 compañías de 100 a 300 hombres cada una). Estas unidades pueden tener, dependiendo de la Tecnología de la Organización, máquinas de asedio o si posee las Proezas adecuadas, unidades de élite o fortalezas.

Por ejemplo: El reino de Yrmann con Control Genial (+3) sobre la región fronteriza de las Llanuras de Kialla puede desplegar hasta 4 batallones sobre el terreno. Dado que posee Tecnología Aceptable (+2), el Narrador estima que uno de los batallones puede ser de artillería con catapultas y balistas de largo alcance. Como también posee la Proeza de Fuerzas de Élite, el Narrador también le concede dos compañías de Arqueros Élficos Montados capaces de gran movilidad y alcance.

En cuanto a la mecánica, la organización con mayor habilidad de Tecnología recibe la diferencia entre su Tecnología y la del rival como bonificación a sus tiradas de ataque y defensa siempre que dicha Tecnología sea aplicable a la situación.

Si el combate no tiene más que un puñado de unidades y fortalezas puedes usar este método simple para reducir al mínimo el número de tiradas. Cada una de estas unidades representa algunos puntos de Estrés, a lo que se añadirán Aspectos para reflejar su naturaleza.

Nivel Imperio

A nivel Imperio el cuerpo principal de las tropas en juego tiene 5 niveles de Estrés Físico. Cada flota o ejército adicional proporciona una bonificación de +1 a este marcador de Estrés. Queda

a criterio de los jugadores y el Narrador cómo definen el tamaño de estas unidades de combate (flotas, ejércitos batallones, divisiones), pero trata de adaptarte a la escala de la organización y a lo que los jugadores en su caso puedan manejar.

Las unidades pueden emplear los Aspectos de la organización a la que pertenecen. A este nivel, las reglas anteriores de conflictos entre organizaciones van muy bien para resolver el choque de fuerzas sin tener que hacer ajustes. Usa las maniobras diseñadas para ellas (Asesinato, Buscar el Objetivo, Intervención de Seguridad, Operaciones Especiales, etc).

Nivel Ejército

A nivel de Ejército, se posee un Marcador de Estrés Físico con 5 niveles por la unidad principal o fortaleza principal y se añade un nivel extra por cada unidad adicional. Todas las tropas se pueden beneficiar de los Aspectos de la unidad principal (que actúa como centro de mando), y de un Aspecto por cada unidad extra. Si una unidad es destruida su Aspecto no podría usarse más.

RESOLVIENDO CONFLICTOS A NIVEL EJÉRCITO

Los conflictos a este nivel son resueltos usando la habilidad de Liderazgo del comandante o señor al mando del ejército. Los niveles de Tecnología o Seguridad de la organización matriz se usan para determinar la iniciativa. Se pueden usar de forma normal Aspectos de las unidades o de la escena. Como ocurre con las reglas para Secuaces, cuando hay varias unidades luchando juntas en el mismo conflicto, se recibe una bonificación por grupo. Esta bonificación es de +1 por tres unidades, +2 para entre cuatro y seis, +3 para entre 7 y 9, y +4 para cualquier grupo mayor de diez unidades.

SECUENCIA DE TURNOS

- Determinar la Iniciativa (como ya hemos dicho basados en la Tecnología o Seguridad de la organización Matriz).
- El Atacante declara su acción (ya sea ataque o maniobra) usando su habilidad de Liderazgo y cualesquiera Proezas aplicables de su general.
- El Defensor se defiende usando su habilidad de Liderazgo del mismo modo, con cualesquiera Proezas aplicables de su general.
- Se Resuelve la Acción
- Si ninguna de las organizaciones está fuera de combate se cambian los papeles (el Atacante se convierte en Defensor y el Defensor en Atacante) y se continúa desde el punto dos.

Si el Atacante consigue Efecto el General puede asignar el daño como quiera (normalmente apuntando a las unidades principales y cuarteles generales de sus enemigos).

Aunque no siempre es así, muchas veces el objetivo es librarse de las unidades satélites para evitar la bonificación por número de unidades del rival. Si el atacante no ha conseguido Efecto el daño es asignado por el defensor. Como cada unidad agregada tiene un punto de Estrés, el daño sobre ellas significa que esa unidad ha sido dispersada, hundida, o aniquilada. Como suele ser habitual, cuando uno de los bandos pierde todas sus unidades de Estrés (o se rinde mediante una Concesión) pierde.

Veamos un ejemplo de dos ejércitos rivales.

Ejército del viejo Reino de Ummah

Escala: Ejército

Estrés: OOOOO + OO

Bonificación por número de unidades: +1 (3 unidades).

Puntos FATE: 5

Unidad Principal: Castillo del Rey Jathum

Unidades Extra: 1 Batallón de Infantería, 1 Batallón de Arqueros

Aspectos:

- *Nuestra fortaleza nunca ha sido tomada.*
- *Nuestras flechas ocultan el cielo.*
- *Las espadas del rey no se rompen.*

Ejército del Reino de Prust

Escala: Ejército

Estrés: OOOOO + OOO

Bonificación por número de unidades: +2 (4 unidades)

Puntos FATE: 5

Unidad Principal: Caballería pesada.

Unidades Extra: 2 Batallones de Infantería, 1 Batallón de Artillería

Aspectos:

- *¡Rápidos como el viento!*
- *Sin piedad y sin prisioneros*
- *Sanguinarios hijos del diablo*
- *El orgullo del reino*

EJEMPLO DE CONFLICTO DE ORGANIZACIONES

Helena, Dani, Miguel y Celeste (interpretando a Thyra, Kyril, Allen y Jeanne respectivamente) son los generales del recientemente florecido reino de Aleim. En este contexto se encuentran en una tensa disputa con el vecino reino de Kurkan. El conflicto se encuentra a varios niveles, diplomático y militar. Por un lado, el reino de Aleim intenta que la flota pirata de Jandor se mantenga neutral en su disputa, mientras que Kurkan intenta que Jandor se una a su bando. Por otro lado, ambas organizaciones tienen escaramuzas en la zona fronteriza formada por el río Mandock. Veamos cómo se resolvería una situación de este tipo.

José Manuel (el Narrador) - Bueno, pues así están las cosas, vuestros espías os contaron en la semana (y turno) anterior que Kurkan había enviado diplomáticos para negociar con la flota de Jandor, mientras que sus tropas habían ocupado la ribera este del río Mandock. Como vuestro nivel de Seguridad es mejor que el del reino Kurkan, tenéis la iniciativa vosotros.

Dani - Hay que pararlos los pies... ¿Qué tal una maniobra de Operaciones Especiales para secuestrar a su delegación?

Miguel - Un poco drástico, pero me gusta. Como somos 4 generales, tenemos 4 acciones esta semana ¿Verdad?

José Manuel - Correcto, pero recordad que cada acción a partir de la primera tiene una penalización acumulativa, por el coste en recursos.

Celeste - A ver, no nos precipitemos. Si fallamos en las operaciones especiales quedaremos muy dañados socialmente y es posible que la flota Jandor se una a nuestros rivales. Yo propongo enviar nuestra propia delegación diplomática y negociar con ellos para que se mantengan neutrales.

Helena - Me gusta más esa solución, mientras podemos seguir con las operaciones militares en la frontera.

Dani - Tienen razón. De acuerdo... Nuestra primera acción será enviar una Misión Diplomática a Jandor.

José Manuel - De acuerdo, como la delegación de Kurkan también está presionando, es necesario una tirada de Diplomacia contra la Diplomacia de la delegación Kurkan.

Miguel - Déjame tirar, que estoy de suerte. Nuestra organización tiene Diplomacia Aceptable (+2).

Lanza los dados y obtiene un +1.

José Manuel - De acuerdo, el reino Kurkan también tiene Diplomacia Aceptable (+2).

Lanza los dados y obtiene un +2.

José Manuel - Parece que os han derrotado...

Miguel - Espera, voy a usar un Aspecto de la organización "Riqueza Natural" para obtener un +2, pagando un punto FATE.

José Manuel - ¿Y cómo entra en juego ese Aspecto en la negociación?

Miguel - Está claro, negociamos con ellos la explotación de nuestros... caladeros de pesca.

José Manuel - ¿Os parece bien a todos?

Todos - Sí, es un uso correcto.

José Manuel - De acuerdo, las negociaciones llegan a un punto que parece que vais a perder, pero entonces vuestra delegación ofrece la explotación de los caladeros de pesca de la Costa del Martillo y la cosa cambia... Tu tirada se convierte en un +5, mientras que la de Kurkan es sólo de +4. Le hacéis 1 punto de Estrés Social a su organización. La delegación Kurkan se marcha derrotada. Ahora les toca a ellos, como su delegación ha fracasado en el tratado... emprenden una acción militar contra una de vuestras fortalezas en la frontera... la fortaleza de Othal.

Celeste - ¡Qué osados!

José Manuel - Ellos atacarán con sus Fuerzas Armadas (Ejército de Kurkan) Aceptable (+2). Podéis defenderos con Seguridad o con Fuerzas Armadas.

Helena - Nuestra Seguridad es Aceptable (+2). Pero tenemos la Proeza de Fortalezas, que nos otorga un +1 a Seguridad al defender.

José Manuel - Entonces no movéis el ejército y dejáis todo en manos de la guardia de la fortaleza de Othal. De acuerdo...(tira los dados y obtiene un +3) la tirada del ejército Kurkan es +5 en total.

Celeste - Yo tiro por nosotros... (lanza los dados y obtiene un +2) Nuestro total es +5 también ¡Por los pelos!

José Manuel - Esperad, que Kurkan no puede permitirse dos derrotas. Usarán su Aspecto "¡Fieros en la Batalla!". Gastan un punto FATE y su tirada se convierte en +7.

Dani - ¡Toma! Pues nos hace daño entonces.

José Manuel - En este caso 2 puntos de Estrés Físico.

Helena - Y estamos en su primera acción del intercambio. Mejor cogemos una Consecuencia Menor ahora y nos quitamos esos dos puntos...

Dani - Digamos que han tomado la fortaleza... ¿Podemos ponernos la Consecuencia Menor "Fortaleza de Othal en manos del Enemigo"?

José Manuel - Sí, claro. ¿Lo hacéis entonces? Pues anotadlo. Y ahora... es vuestro turno otra vez. Recordad que esta acción tiene un -1 por ser la segunda del intercambio.

Miguel - Se impone una maniobra drástica... juguemos una Escena Destacada y recuperemos nuestra fortaleza...

Todos - ¡Sí!

José Manuel - Genial... Miguel paga un punto FATE para declarar la escena "Escena Destacada". ¿Preferís liderar la batalla en la escala de Ejército o nos centramos en vuestros personajes?

Dani - En nuestros personajes mejor... Probarán la furia de nuestras espadas.

Todos - ¡Eso!

José Manuel -Pues empecemos con la escena... Es una noche de tormenta cuando llegáis a la ribera del Mandock...

CAMPAÑAS DE CONSTRUCCIÓN DE IMPERIOS

A medida que los personajes jugadores se hagan más y más poderosos sus acciones podrán repercutir y afectar a todo el mundo de varias maneras. Los personajes pueden encontrarse al frente de organizaciones, gremios, reinos o imperios, que pasan a ser parte de quién es el personaje en realidad. Los campañas de esta naturaleza usan a menudo los Aspectos de los personajes para canalizar las pasiones y ambiciones de los personajes en su camino a la gloria. Esto no es sólo cuestión de tener el nivel de habilidad adecuada.

Reglas de Avance para las Organizaciones

En cierto modo, un personaje que está en una posición de liderazgo en una organización es similar a aquel que posee un castillo o es capitán de un barco. A lo largo del tiempo querrá mejorar, hacer la organización más grande, mejor y más poderosa. Así es cómo se hace.

Los personajes involucrados en la organización usan su propias mejoras para adquirir Habilidades, Proezas y Aspectos para aumentar los de la organización. Al contrario que con la mejora normal, la mejora de la organización requieren que la participación de todos los personajes involucrados, ya que mejorar una organización requiere una gran cantidad de esfuerzos y recursos.

Las mejoras de las organizaciones son las mismas que pueden hacer los personajes pero con algunas modificaciones. Muchas de estas modificaciones requieren la inversión de tiempo y dinero por parte de los personajes, en la forma de Recursos. Si se especifica un coste en Recursos, se refiere a la inversión en Tesoros por parte de los jugadores, tal como se especifica en el capítulo de Tesoro. Esto es diferente de una tirada normal de Recursos.

- Reemplazar o Cambiar un Aspecto: lleva una semana y no tiene coste en Recursos.
- Intercambiar dos Habilidades Adyacentes: El coste en Recursos es igual al nivel más alto de las habilidades intercambiadas y lleva tanto tiempo como ese nivel en semanas (con un mínimo de una semana).
- Cambiar una Proeza: el coste en Recursos es igual al nivel de la Habilidad matriz a la que está asociada la Proeza y lleva tanto tiempo como ese nivel en semanas (con un mínimo de una semana).

AVANCES DE AVENTURA

- Añadir una Proeza: el coste en Recursos es igual al nivel de la Habilidad matriz a la que está asociada la Proeza y lleva tanto tiempo como ese nivel en semanas (con un mínimo de una semana). No se puede reducir la Tasa de Refresco a 0.
- Añadir un Aspecto: tarda una semana y no tiene coste en Recursos. Pero recuerda que una organización no puede tener más Aspectos que su Escala.

- Añadir 1 punto a la Tasa de Refresco: Lleva una semana y no tiene coste en Recursos.
- Adquirir o Mejorar una Habilidad: aparte de las mejoras de todos los personajes involucrados, es necesario un chequeo de Recursos igual al nivel actual de la habilidad (0 si no se posee), más 2. El cambio se produce tras tantas semanas como el nuevo nivel de la Habilidad. Si el nuevo nivel hace cambiar el nivel total de la pirámide, este tiempo se dobla.

Incrementar la Escala de la Organización

Las organizaciones normalmente van creciendo en Tamaño a lo largo del tiempo, desde pequeños gremios a grandes ejércitos o aldeas que se transforman en gigantescas ciudades. Si el Narrador está de acuerdo, una organización puede aumentar su Tamaño cuando el número de puntos de Habilidad de la organización alcanza el mínimo del siguiente nivel. Así, un pequeño gremio (Tamaño +2) alcanza los 12 puntos de habilidad la organización podría crecer a Tamaño medio (Tamaño +3). En este punto la organización puede comprar también un nuevo Aspecto.

FALLAR EN LA PRUEBA DE RECURSOS PARA AVANZAR

Si una prueba de Recursos falla los puntos de mejora no se pierden, sólo significa que la organización no ha sido capaz de reestructurarse a tiempo. La organización puede intentarlo de nuevo pasado un periodo de tiempo, quizá una escena (una semana).



XVI- CRIATURAS

En este capítulo trataremos sobre las diferentes criaturas que pueblan el mundo de fantasía de Héroes. Estas reglas están centradas en cómo desarrollar criaturas mucho más grandes o pequeñas que los humanos y el tipo de habilidades que tienen gracias a ello. Ten en cuenta que las criaturas humanoides de especies hostiles (como pueden ser los típicos orcos o trasgos de los relatos de fantasía) se crean como personajes o como Extras, dependiendo de su uso durante la partida. Tan sólo dales un Aspecto apropiado a su raza, y listo. Recuerda que estas criaturas pueden acceder a Proezas y Habilidades especiales como las descritas en el capítulo X.

TAMAÑO CONTRA PODER

El que una criatura sea más grande no significa automáticamente que sea mejor. Un brujo es mucho más poderoso que un dinosaurio a pesar de que el dinosaurio sea mucho más grande. Muchas veces el que una criatura sea grande es un poder en sí mismo, por ejemplo si la criatura es capaz de engullir a un hombre de un bocado o es tan pequeña que es capaz de pasar desapercibida a través de las defensas de un castillo. A lo largo del capítulo trataremos con estos poderes derivados del tamaño.

¿CÓMO CREAR UNA CRIATURA?

Crear una criatura es similar a crear un personaje. Decide el nivel de poder que quieres para la criatura (en este caso Bueno, Genial y Soberbio), usa el número de Puntos de Habilidad, Aspectos y Proezas que indicados. Recuerda que las criaturas pueden tener Aspectos que reflejen su naturaleza especial y Proezas que les permitan hacer casi cualquier cosa, también tienen disponibles habilidades especiales (ver más adelante). Por ejemplo: un Unicornio podría poseer el Aspecto "Dios Benigno del Bosque" y tener acceso a Magia Blanca como Habilidad o a una Proeza Avanzada. El nivel de Poder de la criatura indica también el máximo nivel de sus habilidades.

Con esto puedes crear casi cualquier criatura de Tamaño 2. Si quieres que tu criatura sea más grande o más pequeña, tan sólo tienes que darle un Aspecto adecuado, por ejemplo "Obscena monstruosidad prehistórica" podría dar a tu criatura un tamaño Grande (4). Un Aspecto de Tamaño, permite a las criaturas acceder a las Proezas adecuadas. Algunas de ellas las veremos más adelante.

Sumario de Creación de Criaturas

Nivel de Poder	Puntos de Habilidad	Pirámide Típica	Aspectos	Proezas
Bueno (+3)	15	B A A A R R R R R	3	3
Genial (+4)	20	B B A A A A R R R R R	5	4
Soberbio (+5)	35	G G B B B A A A A A R R R R R R R	10	5

PROEZAS DE TAMAÑO

Esta sección contiene Proezas especiales para criaturas grandes, de Tamaño 3 o mayores, así como para criaturas de Tamaño 1. Una criatura debe tomar también una Debilidad (ver más adelante) por cada Proeza de esta lista que posea.

Proezas para criaturas Gigantescas

Ataque de Área

Permite a la criatura hacer un ataque de área con una de sus habilidades. Puede ser una habilidad física o una habilidad especial (ver el capítulo X- Proezas y Habilidades Especiales). Por un punto FATE la criatura ataca a todos los objetivos en la zona designada. Por un punto FATE extra, si el ataque tiene éxito etiqueta a todos los blancos un Aspecto apropiado.

Ataque Corporal (requiere Ataque de Área)

Por un punto FATE la criatura usa partes de su descomunal cuerpo para causar daño. Esto provoca 4 puntos de estrés a todos los objetivos en la misma zona que la criatura y en las adyacentes. Por un punto FATE extra puede colocar un Aspecto de "Aturdido" a todos los blancos afectados.

Destruir Todo (requiere Ataque de Área)

Por un punto FATE la criatura hace un ataque a todos los objetivos de una zona y de todas las zonas adyacentes. Esta Proeza no puede usarse con Ataques Inusuales (ver más adelante).

Estructura Corporal Dispersa

La criatura es tan masiva o con una estructura única que hace que cada "parte" de la misma se comporte como una criatura en sí misma, con sus propios marcadores de Estrés, Consecuencias y Ataques. Esta Proeza permite a la criatura ser creada como una Suma de Partes (ver más adelante).

Efecto Explosivo (Requiere Ataque de Área)

Por un punto FATE, uno de los ataques de la criatura actúa como un ataque Explosivo (ver más adelante).

Gargantúa

La criatura es tan grande que es difícil de rodear o de derrotar por la fuerza del número. La criatura puede pagar un punto FATE para disminuir el número de oponentes en 1 al determinar cuándo ganan bonificación contra ella (ver en el capítulo XIV- Extras, la bonificación por número). La criatura puede atacar a objetivos hasta 3 niveles más grandes de Tamaño.

Enjambre Gigante

La criatura es en realidad un enjambre gigantesco de criaturas más pequeñas. Esto permite a la criatura ser construida como un Enjambre (ver más adelante).

Difícil de Herir

La criatura es tan grande que ignora gran cantidad de daño. Paga un punto FATE e ignora todo el Estrés recibido en este intercambio (excepto aquel proveniente de sus debilidades).

Modificar el Paisaje

La criatura es tan grande que puede, por medio de maniobras, cambiar el escenario derribando árboles, creando barrancos o simas, derribando montañas, etc. Esto le permite poner Aspectos apropiados a este tipo de fenómenos.

Fuerza Monstruosa

Por un punto FATE la criatura puede manipular o maniobrar con un objeto de hasta 2 niveles de Tamaño inferior a ella. Por ejemplo, un Dragón Enorme (Tamaño 6), podría arrancar de cuajo un castillo pequeño y lanzarlo por un barranco. Dependiendo del tipo de objeto, con una diferencia de Tamaño de 1 nivel la tarea le puede llevar unas horas, mientras que con 2 niveles le llevará unos minutos.

Sin punto débil (Sólo criaturas Suma de Partes)

La criatura no tiene un "Punto Débil" que permita derrotarla con facilidad. Las criaturas sin puntos débiles deben tomar dos "Debilidades Monstruosas" (ver más adelante).

¡Corred por vuestras vidas!

Esta proeza permite crear una criatura de tipo "Persecución" (lo veremos más adelante).

Proezas de Criaturas Diminutas

Difícil de Ver

La criatura gana una bonificación de +2 a Sigilo para evitar ser detectada.

Traspasar las defensas

La criatura es tan pequeña que penetra las defensas con facilidad. Gana una bonificación de +1 al maniobrar.

Difícil de golpear

La criatura gana una bonificación de la defensa física de +1.

Ataque a los puntos vitales (Requiere Traspasar las Defensas)

Por un punto FATE, un ataque con éxito provoca una Consecuencia de forma automática.

Ataque Invisible (Sólo Infinitesimales)

La criatura es tratada como Invisible a efectos de atacar (ver el capítulo X- Proezas y Habilidades Especiales).

Menuda

Permite que la criatura sea creada como "Infinitesimal", ver más adelante.

¡Sorpresa!

Por un punto FATE la criatura puede sorprender automáticamente a un objetivo.

Debilidades Monstruosas

Estas debilidades complementan las descritas en el capítulo X- Habilidades y Proezas Especiales. A criterio del Narrador, una criatura monstruosa puede escoger sus debilidades de cualquiera de las listas.

Siempre hambrienta

La criatura está siempre hambrienta. Se puede etiquetar como un Aspecto para distraer o ganar una bonificación en maniobras que impliquen comida.

Blanco Masivo

La criatura es tan grande que los atacantes tienen una bonificación de +1 para golpearla.

Debilidad Mayor

La criatura tiene una debilidad mayor de la lista de Debilidades (ver el capítulo X- Proezas y Habilidades Especiales).

Miope

La criatura no ve demasiado bien. Tiene un -1 a todos sus ataques y defensas.

Lenta

La criatura es muy lenta y siempre pierde la iniciativa. Además sólo puede actuar cada 3 intercambios.

Punto Débil

La criatura tiene un punto débil que puede ser atacado para destruirla. Las criaturas Suma de Partes (normalmente), tienen una parte definida como Punto Débil y no necesitan esta

Debilidad. Para las criaturas que no sean Suma de Partes, un atacante que apunte al Punto Débil (Etiquetando esta Debilidad como un Aspecto), podría maniobrar para atacarlo. Un ataque con éxito sobre el punto Débil obliga a la criatura a coger de forma inmediata una Consecuencia. Los puntos débiles no siempre son obvios y requieren que los personajes los descubran de alguna forma.

CRIATURAS ESPECIALES

Algunas criaturas que hemos visto anteriormente (Infinitesimales, Enjambres, Sumas de Partes o Perseguidores) requieren reglas especiales que desglosaremos a continuación.

Enjambres

Los enjambres de criaturas se tratan como una sola criatura del tamaño del enjambre. Las Habilidades, Aspectos, Proezas, etc. son siempre para el conjunto del enjambre, que se trata como un conjunto de Secuaces sin un patrón. Para derrotar al enjambre hay que separarlo en unidades inofensivas o destruir tanto de él como para reducir su fuerza, es decir, causándole Estrés o Consecuencias que separen o destruyan múltiples criaturas.

Suma de Partes

¿Recuerdas esos videojuegos en los que para destruir una criatura tenías que derrotar varias partes de ella, como los tentáculos? Pues para simular este divertido efecto puedes crear criaturas que sean "Suma de Partes". Para ello crea diferentes criaturas que serán las partes del todo. Estas criaturas tendrán sus Marcadores de Estrés y Consecuencias propios, mientras que mantendrán las Habilidades, Proezas y Aspectos del cuerpo central. ¡Los personajes que combatan con estas criaturas deberán derrotar a cada una de las partes de su cuerpo por separado! Los personajes deberán luchar con cada una de las partes, enzarzándose en múltiples escaramuzas mientras otros tal vez tratan de buscar un punto débil. Cada parte del cuerpo tiene 5 casillas de Estrés Físico, mientras que la parte "central" de la criatura (donde suele estar su Punto Débil) tiene además 5 casillas de Estrés Social y Mental. Si la parte "central" queda "Fuera de Combate" la criatura entera es derrotada (a menos que posea la Proeza "Sin Punto Débil"), si es cualquier otra... la criatura seguirá luchando. Cada una de estas partes puede recibir hasta 3 Consecuencias de forma independiente.

Criaturas de Persecución

Puedes crear una criatura que sea en realidad una Persecución. Por ejemplo: La encarnación de un demonio del caos puede ser una gigantesca masa barbotante llena de zarzillos que atacan a los personajes. Si un zarzillo es derrotado, otro ocupa su lugar. Normalmente los personajes se ven obligados a avanzar perseguidos constantemente por las partes de la criatura hasta que llegan al final de la persecución y la criatura aparece... ¡Para la confrontación final! Como ves,

este tipo de criaturas comparten muchos rasgos con las de “Suma de Partes” y, a menudo, pueden tener ambos tipos.

Infinitesimales

Este tipo de criaturas son tan pequeñas que no interactúan con otras criaturas de forma normal. Pueden ser realmente pequeños y normalmente no tienen ataques físicos efectivos. A todos los efectos, separados de su grupo se considera que tienen Tamaño 0. Normalmente sólo tienen Aspectos que puedan Invocar para maniobrar, aunque pueden seleccionar Proezas para criaturas Diminutas que les dan algo más de versatilidad. No tienen Marcador de Estrés Físico, aunque pueden soportar tantas Consecuencias como número de Aspectos tengan. De hecho las Consecuencias normalmente se basan en "desactivar" sus Aspectos de algún modo. Los infinitesimales no suelen tener Habilidades y sus acciones están limitadas a las maniobras con Aspectos.

DEFENDERSE DE CRIATURAS GIGANTESCAS

Los personajes pueden defenderse de este tipo de criaturas de varias formas. Por ejemplo: librándose de un Aspecto de Ataque Inusual, saliendo de la zona que va a ser atacada o incluso realizando bloqueos para parar parte del daño. Deja que los jugadores usen la imaginación.

Confrontando Criaturas Gigantescas

Algunos de los monstruos gigantescos son criaturas épicas cuya derrota debería ser parte de una campaña, no un conflicto aislado. Los personajes deberían localizar la criatura y averiguar a través de diferentes aventuras cómo enfrentarse a ella, buscar los mejores medios. Tal vez deban perfeccionar sus técnicas de combate o buscar armas legendarias capaces de dañar al monstruo y entonces enfrentarlo. ¡No desperdiciéis el potencial dramático de una criatura de este tipo en un encuentro al azar!

Dañar Criaturas Gigantescas

Algunas de estas criaturas son tan grandes que para dañarlas hacen falta objetos capaces de atacar a su Tamaño. Un humano Pequeño (Tamaño 2) con una espada, no puede soñar con dañar a un Enorme Dragón (Tamaño 6) a no ser que posea algún objeto o capacidad que se lo permita. Recuerda que muchas de estas criaturas tienen puntos débiles que se pueden explotar o debilidades que se pueden etiquetar. Si no puedes causar daño a la criatura, maniobra para ponerle Aspectos y así facilitar la tarea a otros personajes del grupo que sí puedan hacerlo. Si nadie puede dañar a la criatura, siempre se puede escapar y buscar la manera de hacerle frente en otro momento (lo que puede llevar a jugosas aventuras buscando los medios adecuados para poder dañar al monstruo).

Hacer un Esfuerzo Coordinado

Un grupo grande de personajes (quien dice personajes dice artillería o unidades de arqueros) pueden tratar de lanzar un ataque coordinado contra una criatura, de este modo aumentarían su Tamaño para poder afectar a una criatura de mayor tamaño entre todos. El Narrador puede decidir que el grupo combinado tiene un tamaño mayor que sus partes individuales.

Hacer un Esfuerzo Heroico

Un personaje puede escoger Proezas que le ayuden a atacar a criaturas gigantesas. Recuerda que las Proezas Avanzadas permiten a los personajes combar las reglas o infringirlas usando puntos FATE. También existen poderosos objetos mágicos que permiten aumentar a los personajes dañar a criaturas con tamaños muy diferentes al suyo.

COMPULSIONES

Una criatura gigantesca puede obtener un +1 a su Tasa de Refresco designando uno de sus Aspectos como una Compulsión. Las criaturas Gigantescas no pueden rechazar una Compulsión cuando es Etiquetada; por ejemplo, una criatura con una compulsión de "Siempre Hambrienta", puede ignorar durante un tiempo a los personajes para centrarse en devorar alimentos.

Muchas de estas criaturas son realmente simples mental o socialmente, lo que puede ser usado para derrotarlas. Su baja inteligencia puede posibilitar a los personajes intimidar a la criatura con fuego o de alguna otra forma, distraerla o engañarla para que caiga en trampas. Las Compulsiones pueden ser Debilidades Menores o Mayores, ya que aunque no sirvan directamente para dañar a la criatura, sí que sirven para derrotarla.

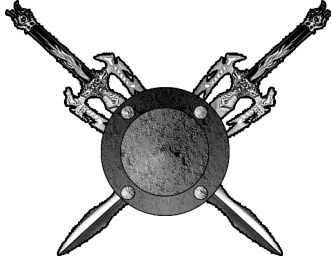
¡SE MULTIPLICA!

Una de las situaciones más desesperantes para los jugadores es cuando los enemigos parecen multiplicarse con cada golpe. Esto funciona bien con criaturas que tienen algún punto débil que permite derrotarlas finalmente e incluso con aquellas que son Suma de Partes. Cuando la criatura o una de sus partes es derrotada, se divide en dos criaturas idénticas con los mismos Marcadores de Estrés, Aspectos, Habilidades y Proezas. La única manera de que esto no suceda es acabar con ella a través de un Punto Débil o Debilidad.

Existen otros efectos similares y sorprendentes. Por ejemplo:

- La criatura puede aumentar un Tamaño en vez de dividirse.
- La criatura muta y gana una nueva proeza de criatura gigantesca (y una debilidad adecuada).





XVII - BESTIARIO

A continuación tenemos algunos ejemplos de criaturas. No son, ni mucho menos, todas las criaturas que pueden aparecer en una partida, pero tendrás un abanico suficiente e ideas para crear las tuyas propias. Como con todo el material que aparece en este manual, siéntete libre de modificar aquello que desees.



GUERREROS KÓBOLD

(Secuaces Regulares +1)

Se trata de humanoides con aspecto de lagartos de pequeño tamaño, algo más de un metro, con piel cubierta de escamas, dientes afilados y ojos amarillentos. Estos secuaces son un grupo de 3 pequeños kobolds armados con lanzas y escudos pequeños.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Pequeños y escurridizos kobolds

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +1

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2),

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2,

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Independientes

Pueden actuar independientemente de un líder.

Proeza: Infravisión (Especial)

Les permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Proeza: Odio a los Enanos (Armas de Cuerpo a Cuerpo, Avanzada, requiere "Pequeños y escurridizos kobolds")

+1 en Armas Cuerpo a Cuerpo cuando luchan contra enanos.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

SHAMAN KÓBOLD

(Personaje Principal Bueno +3)

Vestido con una túnica y con una calavera por tocado, el Shaman Kobold es el líder de una comunidad Kóbold.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Poderoso brujo elemental kóbold

Corrompido por el poder

Adorado por su tribu

Difícil de engañar

Conocedor de sabiduría antigua

Habilidades

Magia de Fuego +3

Alerta +2, Academicismo +2, Liderazgo +2

Armas Cuerpo a Cuerpo +1, Atletismo +1, Academicismo +1, Conocimiento Arcano +1, Engañar +1, Intimidar +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOO

Mental OOOOO

Social OOOOO

Proezas

Infravisión (Especial)

Le permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Ataque Devastador (Magia de Fuego)

Gasta 1 Punto FATE y hace un ataque que si tiene éxito causa una Consecuencia.

Secuaces (Liderazgo)

Usa los Guerreros Kobolds sustituyendo la mejora *Proeza "Odio a los Enanos"* por una segunda mejora de *La Fuerza del Número* (para un total de 6 secuaces).

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7/7

GUERREROS TRASGO (GOBLINS)

(Secuaces Aceptables +2)

Pequeños duendes de piel verdosa, orejas alargadas, narices anchas y bocas enormes llenas de dientes afilados. Los trasgos suelen ser crueles, algo bobos y si no fuera por su gran número no serían una amenaza seria.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Cruels Tragos

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +2

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2).

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2.

Marcadores de Estrés

Físico OO OO OO

Mental OO OO OO

Social OO OO OO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Calidad

Se trata de secuaces Aceptables (+2).

Independientes

Pueden actuar independientemente de un líder.

Proeza: Infravisión (Especial)

Les permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

GRAN TRASGO (HOBGOBLIN)

(Compañero Aceptable +2)

Se trata de un trasgo de gran tamaño que suele ser guardaespaldas de un rey trasgo o líder de un grupo de guerreros. Fuerte y poderoso, es un buen adversario.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano)

Ámbito

Físico

Aspectos

Enorme y Violento Trasgo

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +2

Atletismo +1, Puños +1

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

Calidad

Se trata de un Compañero Aceptable (+2).

Independiente

Puede actuar independientemente de un líder.

Hábil

Gana una nueva columna de habilidades.

Proeza: Infravisión (Especial)

Les permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Puede usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a él.

REY TRASGO

(Personaje Principal Genial +4)

Un enorme trasgo bien armado y pertrechado que gobierna con puño de hierro a los suyos. Un rey trasgo es un gran luchador, capaz de enfrentar a un grupo de personajes en igualdad de condiciones.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Rey de los Trasgos

Confiado de su poder

Mejor temido que amado

Mis Secuaces morirán por mí

Furia de Combate

¡Fuera de mi reino!

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +4

Resistencia +3, Liderazgo +3

Alerta +2, Atletismo +2, Recursos +2

Puños +1, Engañar +1, Intimidar +1, Resolución +1

Marcadores de Estrés

Físico ○○○○○○○

Mental ○○○○○○

Social ○○○○○

Consecuencias

Menor, Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Infravisión (Especial)

Le permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Ataque Devastador (Armas Cuerpo a Cuerpo, Avanzada, requiere Furia de Combate)

Gasta 1 Punto FATE y hace un ataque contra un blanco. Si tiene éxito, el objetivo encaja una Consecuencia de forma automática.

Secuaces (Liderazgo)

Usa los Guerreros Trasgos que aparecen anteriormente sustituyendo la mejora “Independientes” por una segunda mejora de “La Fuerza del Número” (para un total de 6 secuaces). Normalmente se comportan como 2 unidades independientes, cada una con las estadísticas retratadas para el grupo.

Teniente (Liderazgo)

El rey tiene un compañero Gran Trasgo con calidad Aceptable (+2,) que le otorga un +2 en sus conflictos físicos y le permitiría encajar una Consecuencia extra.

Duro (Resistencia)

Puede encajar una Consecuencia Menor extra.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

5/5

GUERREROS ORCOS

(Secuaces Buenos+3)

Los orcos son criaturas malignas humanoides de piel verdosa, brazos largos y poderosos, narices ganchudas, colmillos prominentes y una gran crueldad. Viven bajo tierra y odian la luz del Sol y todo aquello que es hermoso. Son caníbales, brutos y peligrosos.

Tamaño

2 (más o menos como un humano).

Aspectos

Poderosos Orcos

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +3

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2)

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2.

Marcadores de Estrés

Físico OOO OOO OOO

Mental OOO OOO OOO

Social OOO OOO OOO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Calidad (x2)

Se trata de secuaces Buenos (+3).

Proeza

Infravisión (Especial)

Les permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

CAUDILLO ORCO

(Personaje Principal Genial +4)

Un enorme orco bien armado y pertrechado que lidera un grupo de Orcos.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Temible Caudillo Orco

Guerrero Temible

Furia Sanguinaria

Mis Secuaces Morirán por Mí

Codicioso

Cruel

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +4

Resistencia +3, Fuerza +3

Alerta +2, Atletismo +2, Liderazgo +2

Puños +1, Engañar +1, Intimidar +1, Resolución +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOO

Consecuencias

Menor, Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Infravisión (Especial)

Le permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Ataque Devastador (Armas Cuerpo a Cuerpo, Avanzada, requiere Guerrero Temible)

Gasta 1 Punto FATE y hace un ataque contra un blanco. Si tiene éxito, el objetivo encaja una Consecuencia de forma automática.

Secuaces (Liderazgo)

El rey cuenta con un grupo nutrido de secuaces y guardaespaldas. Puedes usar los Guerreros Orcos que aparecen anteriormente.

Enemigo de los Elfos (Armas Cuerpo a Cuerpo)

+1 al Estrés provocado con un ataque con éxito contra elfos y semielfos.

Duro (Resistencia)

Puede encajar una Consecuencia Menor extra.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

5/5



GRIFO

(Criatura Buena +3)

Un grifo es una criatura mágica con cuerpo de león y cabeza de águila. Orgullosos y territoriales pero nobles e inteligentes, los grifos son muy apreciados como monturas.

Tamaño

2 (Del tamaño de un caballo grande).

Aspectos

Hábil Cazador

Señor de los Cielos

Astuto

Habilidades

Puños (+3)

Volar (+2), Atletismo (+2), Fuerza (+2)

Resistencia (+1), Resolución (+1), Alerta (+1), Supervivencia (+1), Sigilo (+1)

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene garras o dientes capaces de producir mucho daño (+3).

Marrullero (Puños)

+2 a Puños para poner Aspectos a otros en combate.

Rápido (Alerta)

+1 a Alerta para determinar la Iniciativa.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7

OGRO

(Criatura Buena +3)

Un ogro es una criatura humanoide de gran tamaño, enorme panza y miembros alargados y retorcidos. Sus rostros son simiescos, llenos de verrugas y con colmillos alargados afilados como cuchillos.

Tamaño

3 (Del tamaño de una casa grande).

Aspectos

Corto de Entendederas

Fuerza Arrolladora

Enorme Ogro

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +3,

Fuerza +2, Resistencia +2, Puños +2

Intimidación +1, Supervivencia +1, Trato Animal +1, Alerta +1, Atletismo +1, Armas a Distancia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Armadura Natural (Especial)

Absorbe 2 puntos de Estrés de cada impacto recibido debido a su piel dura.

Luchador Maestro (Avanzada, requiere: "Enorme Ogro")

+1 a Armas de Cuerpo a Cuerpo para atacar).

Ataque Devastador (Avanzada, requiere: "Fuerza Arrolladora" o Luchador Maestro)

Gasta 1 punto FATE y si el ataque tiene éxito provoca una Consecuencia.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7



TROLL

(Criatura Buena +3)

Un troll es una criatura humanoide de gran tamaño y miembros flácidos y retorcidos, tiene la piel correosa, pelo enmarañado ojos hundidos e inexpresivos y nariz ganchuda. Sus manos acaban en garras afiladas como cuchillas.

Tamaño

3 (Del tamaño de una casa grande).

Aspectos

Instinto Depredador

Flexible como un junco

Cruel Troll

Habilidades

Puños +3

Fuerza +2, Resistencia +2, Atletismo +2,

Intimidación +1, Supervivencia +1, Trato Animal +1, Alerta +1, Sigilo +1, Resolución +1

Marcadores de Estrés

Físico ○○○○○○○

Mental ○○○○○○○

Social ○○○○○○

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene garras y dientes capaces de producir mucho daño (+3).

Curación Rápida

La criatura sana en la mitad de tiempo de lo habitual. Por un Punto FATE puede eliminar hasta su Resistencia (2), casillas de Estrés.

Regeneración (Resistencia: Requiere Curación Rápida)

La criatura se regenera, curándose de sus heridas a una velocidad asombrosa. En cada intercambio que no combata elimina tanto Estrés como su Resistencia (2). o reduce la gravedad de una Consecuencia en un grado. El daño procedente de la fuente de su debilidad no puede ser Regenerado.

Debilidades

Fuego (Menor)

-1 a todas sus tiradas mientras esté en contacto con el fuego. El daño causado por el fuego puede ser Regenerado.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7

LOBO

(Compañero Aceptable +2)

Un enorme lobo gris, de colmillos afilados y patas poderosas. Un compañero ideal para un personaje orientado a la naturaleza.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Ámbito

Físico

Aspectos

Salvaje y Feroz

Habilidades

Puños +2

Atletismo +1, Supervivencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

Calidad

Se trata de un Compañero Aceptable (+2).

Independiente

Puede actuar independientemente de un líder.

Hábil

Gana una nueva columna de habilidades.

Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene dientes capaces de producir mucho daño (+2).

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Puede usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a él.

CABALLO DE GUERRA

(Compañero Aceptable +2)

Un caballo de guerra poderoso y veloz. Este caballo es el compañero ideal para un caballero, una bestia noble y leal que le llevará a la batalla sin flaquear.

Tamaño

2 (un caballo de guerra grande).

Ámbito

Físico

Aspectos

Poderoso

Habilidades

Atletismo +2

Puños +1, Resistencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

Calidad

Se trata de un Compañero Aceptable (+2).

Independiente

Puede actuar independientemente de un líder.

Hábil

Gana una nueva columna de habilidades.

Consecuencia

Puede absorber hasta 2 Consecuencias en vez de una.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Puede usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a él.

OSO

(Criatura Buena +3)

Un oso de Avar es un animal grande y pesado, de afiladas garras y colmillos.

Tamaño

2 (puede alcanzar los 3 metros al alzarse sobre sus patas traseras).

Aspectos

Fuerza Animal

Agresivo

Glotón

Superviviente Nato

Dormilón

Duro

Habilidades

Puños (+3)

Volar (+2), Atletismo (+2), Fuerza (+2)

Resistencia (+1), Resolución (+1), Alerta (+1), Supervivencia (+1), Sigilo (+1)

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene garras y dientes capaces de producir mucho daño (+3).

Marrullero (Puños)

+2 a Puños para poner Aspectos a otros en combate.

Rápido (Alerta)

+1 a Alerta para determinar la Iniciativa.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7

DIENTES DE SABLE

Criatura Buena (+3)

Un enorme felino con el tamaño de un pony, piel atigrada y enormes colmillos afilados que suele encontrarse en regiones montañosas.

Tamaño

2 (Del tamaño de una un caballo).

Aspectos

Fiero Cazador

Territorial

Silencioso como el bosque

Sentidos Afilados

Rugido Terrible

Furia Asesina

Habilidades

Puños +3

Alerta +2, Atletismo +2, Supervivencia +2

Resolución +1, Fuerza +1, Resistencia +1, Empatía +1, Intimidar +1, Sigilo +1

Marcadores de Estrés

Físico ○○○○○○

Mental ○○○○○○

Social ○○○○○○

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Rápido (Alerta)

+1 a Alerta para determinar iniciativa.

Armas Naturales (Especial)

Garras y dientes (Arma de daño +3).

Armadura Natural (Especial)

Absorbe 2 puntos de Estrés de cada impacto recibido debido a su piel dura.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7

PÁJARO ROC

Criatura Buena (+3)

Un enorme ave rapaz que anida en las montañas más altas. Majestuosos y territoriales, los roc dominan los cielos.

Tamaño

4 (Con las alas desplegadas tiene el tamaño de un barco mercante)

Aspectos

Pájaro Monstruoso

Veloz como un Rayo

Poderoso

Territorial

Voraz

Hábil Volador

Habilidades

Puños +3

Alerta +2, Volar +2, Supervivencia +2

Resolución +1, Fuerza +1, Resistencia +1, Empatía +1, Intimidar +1, Atletismo +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Rápido (Alerta)

+1 a Alerta para determinar iniciativa.

Armas Naturales (Especial)

Pico y Garras (Arma de daño +3).

Fuerza Monstruosa

Por un punto FATE la criatura puede manipular o maniobrar con un objeto de hasta 2 niveles de Tamaño inferior a él. Por ejemplo, arrebatar del suelo una criatura de hasta Tamaño +2 para arrojarla sobre las rocas.

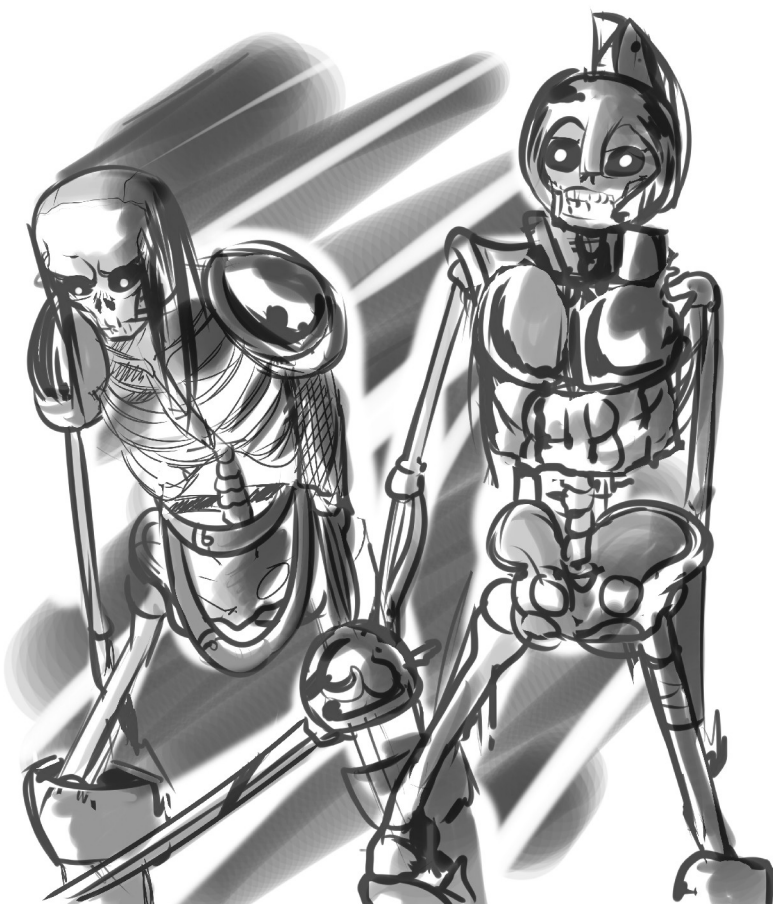
Debilidades

Blanco Masivo

La criatura es tan grande que los atacantes tienen una bonificación de +1 para golpearla.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7



GUERREROS ESQUELETO

(Secnaces Regulares +1)

Se trata de los cadáveres de antiguos guerreros reanimados por medio de la Magia Negra. Usados a menudo como carne de cañón por liches o nigromantes, sólo son peligrosos en grupo.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Despojos No Muertos

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +1

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2)

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2.

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Proeza: Infravisión (Especial)

Les permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Proeza: Rápidos (Especial)

+1 a Alerta para determinar iniciativa.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

ZOMBIES

(Secuaces Regulares +1)

Se trata de los cadáveres reanimados por medio de la Magia Negra. Los zombies son lentos, torpes, pero en grupos grandes pueden ser una amenaza.

Tamaño

2 (algo más pequeño que un humano).

Aspectos

Despojos No Muertos

Habilidades

Puños +1

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2)

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2.

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene garras o dientes capaces de producir mucho daño (+1).

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

CABALLERO NO MUERTO

(Compañero Bueno +3)

Se trata de no-muertos poderosos, invocados normalmente por nigromantes y lichs para que les protejan. Los caballeros no muertos son enemigos peligrosos a los que hay que tener muy en cuenta.

Tamaño

2 (tamaño humano).

Ámbito

Físico

Aspectos

No Muerto

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +3

Atletismo +2, Alerta +2

Puños +1, Resistencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOO

Mental OOOO

Social OOOO

Mejoras

Calidad (x2)

Se trata de un Compañero Bueno (+3)

Independiente

Puede actuar independientemente de un líder.

Hábil

Gana una nueva columna de habilidades.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Puede usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a él.



LICHE

(Criatura Soberbia +5)

Un Liche es un hechicero que para trascender la muerte encadena su fuerza vital en un objeto místico llamado filactería. Su cuerpo queda deteriorado y su aspecto suele ser el de un ente cadavérico parcialmente descompuesto. Muchos de ellos se adornan con joyas y objetos mágicos símbolos de su poder. Se trata de seres extremadamente poderosos y malvados.

Tamaño

2 (Humano).

Aspectos

No Muerto

Poderoso Hechicero

Ente de Puro Mal

Voluntad de Hierro

¡Sentid el Miedo!

Filactería de Poder

Sabiduría Oscura

Habilidades

Magia Negra (+4)

Conocimiento Arcano (+3), Intimidación (+3)

Resolución (+2), Resistencia (+2), Fuerza (+2), Alerta (+2)

Atletismo (+1), Engañar (+1), Liderazgo (+1), Artífice (+1), Empatía (+1), Sigilo (+1)

Marcadores de Estrés

Físico ○○○○○○

Mental ○○○○○○

Social ○○○○○○

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Objeto Mágico Personal (Especial)

Filactería de Liche, joya con los siguientes avances.

-Duro

-Amplificador de Poder (Magia Negra)

-Batería de Poder

Drenaje de Vida (Especial)

La criatura posee una forma de ataque letal capaz de drenar la esencia vital de sus oponentes. Para ello debe maniobrar con una habilidad de ataque para poner un Aspecto sobre el objetivo (por ejemplo "*Atrapado por la energía negativa*"). En el siguiente turno puede realizar el ataque de "*Drenaje de Vida*". De tener éxito el daño no podrá ser absorbido por la armadura y además todo el estrés que marque el atacado será "curado" (si tenía tachadas casillas) de los marcadores del atacante.

Inmunidad (Resistencia)

La criatura es inmune al daño normal o procedente de fuentes normales. El daño procedente de fuentes mágicas le sigue afectando. Las criaturas inmunes suelen tener una debilidad específica. En este caso es su Filactería.

Terrorífico (Intimidación)

La criatura obtiene un +1 a intimidar.

Sobrecogedor (Intimidación. Requiere: Terrorífico)

Por 1 punto FATE puede usar Intimidación como Ataque de Área, el daño es Mental.

Muerte Negra (Magia Negra)

Por el coste de un punto FATE el hechicero puede hacer un ataque con Magia Negra sobre su objetivo que, de fallar en su defensa (con Resolución o magia defensiva), encajará una Consecuencia de forma automática.

Invocar Sirviente Menor (Magia Negra)

El hechicero puede invocar un grupo de 3 Secuaces (muertos vivientes, espectros o similar) para que le sirvan. Estos Secuaces son Regulares (+1), y tienen "La fuerza del número" e "Invocable" como mejoras y dos mejoras extra. Aparte poseen un Aspecto adecuado a su naturaleza (por ejemplo: "Terroríficos No Muertos").

Debilidades

Filacteria

Si la Filacteria es destruida, el liche es destruido inmediatamente.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

3 / 3

ELEMENTAL INVOCADO MAYOR

(Compañero Bueno +3)

Se trata de un espíritu elemental poderoso. Normalmente toma el aspecto de un humanoide formado del elemento en cuestión (hecho de llamas, de agua, de ramas, etc.)

Tamaño

2 (tamaño humano).

Ámbito

Mágico

Aspectos

* Un Aspecto adecuado al tipo de elemental que se trate (Aire, Agua, Fuego, Madera o Tierra)

Habilidades

Magia Elemental (según su tipo) +3

Alerta +2

Resistencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOO

Mental OOOO

Social OOOO

Mejoras

Calidad (x2)

Se trata de un Compañero Bueno (+3)

Independiente

Puede actuar independientemente de un líder.

Invocable

El líder puede invocar a este Compañero para que aparezca. Normalmente tarda un minuto, aunque por un punto FATE aparece en un intercambio. Un Compañero invocado de este modo se desvanece al acabar la escena o si el patrón queda fuera de combate, regresando a donde estuviese anteriormente.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Puede usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a él.

ELEMENTAL INVOCADO MENOR

(Secuaz Regulares +1)

Se trata de un Elemental de pequeño tamaño. Normalmente toma el aspecto de un humanoide formado del elemento en cuestión (hecho de llamas, de agua, de ramas, etc.)

Tamaño

2 (del tamaño de un elfo o de un Felian).

Aspectos

* Un Aspecto adecuado al tipo de elemental que se trate (Aire, Agua, Fuego, Madera o Tierra).

Habilidades

Magia Elemental (de su tipo) +1

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2)

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2.

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Independientes

Pueden actuar independientemente de un líder.

Proeza: Puerta Elemental (Magia Elemental de su tipo)

El hechicero puede desplazarse a través de un elemento concreto como si fuese una puerta que le permite viajar de un punto a otro dentro del mismo área. Por ejemplo: un hechicero con Magia Elemental/Madera podría entrar a través de un árbol y salir a través de otro en el mismo área.

Invocable

El líder puede invocar a estos Secuaces para que aparezcan. Normalmente tardan un minuto, aunque por un punto FATE aparecen en un intercambio. Los Secuaces invocados de este modo se desvanecen al acabar la escena o si el patrón queda fuera de combate, regresando a donde estuviesen anteriormente.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

DIABILLOS

(Secnaces Regulares +1)

Pequeños seres humanoides con cuernos, cola, alas y aspecto cruel. Los diablillos suelen ser los familiares de magos malvados o nigromantes. En solitario son meras pestes, pero en grupo pueden ser peligrosos.

Tamaño

1 (del tamaño de un gato).

Aspectos

Diablos de los Infiernos

Habilidades

Puños +1, Volar +1

Bonificación por Número

+1 (Mientras queden al menos 2)

Si se unen a un Líder, la bonificación es de +2.

Marcadores de Estrés

Físico OOO

Mental OOO

Social OOO

Mejoras

La Fuerza del Número

Actúan como una unidad y ganan bonificación por grupo.

Hábil

Gana una nueva columna de habilidades.

Proeza

Les permite ver en la oscuridad en 1 zona.

Proeza: Armas Naturales (Puños)

La criatura tiene garras, dientes y cuernos capaces de producir daño (+1).

Puntos FATE / Tasa de Refresco

Pueden usar los Puntos FATE de un Líder que se agregue a su grupo.

DIABLO

(Criatura Genial +4)

Un gigantesco humanoide de piel negra y aspecto terrífico, con garras, cuernos, colmillos terribles y alas de murciélago. Se trata de un ser cruel y terrible al que le gusta causar daño, matar, violar y corromper.

Tamaño

4 (Del tamaño de una posada o un barco mercante).

Aspectos

Gran Diablo del Tártaro

El Odio Me da Poder

Maestro Tentador

Guerrero Terrible

Fuerza Arrolladora

Imbatible

Habilidades

Armas Cuerpo a Cuerpo +3, Resistencia +3

Exudar Elemento (Fuego) +2, Resolución +2, Intimidación +2, Engañar +2

Alerta +1, Atletismo +1, Volar +1, Empatía +1, Magia Negra +1, Puños +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Terrorífico (Intimidación)

La criatura obtiene un +1 a Intimidar.

Difícil de Herir (Monstruosa)

Paga 1 punto FATE e ignora todo el daño en este intercambio.

Armas Naturales (Especial)

Garras, dientes y cuernos, (Arma de daño +1).

Armadura Natural (Especial)

Absorbe 2 puntos de Estrés de cada impacto recibido debido a su piel dura.

Ataque Devastador (Armas Cuerpo a Cuerpo, Avanzada, requiere "Guerrero Temible")

Gasta 1 Punto FATE y hace un ataque contra un blanco. Si tiene éxito, el objetivo encaja una Consecuencia de forma automática.

Debilidades

Blanco Masivo (Monstruosa)

Los atacantes obtienen un +1 a Golpearlo debido a su tamaño.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

5 / 5



DRAGÓN JOVEN

(Criatura Genial +4)

Un impresionante saurio alado de cuello alargado y cabeza astada. Tiene casi unos 20 metros de envergadura de alas y una cola de 4 metros. Un dragón joven es, a pesar de todo, una criatura fantástica y muy poderosa, capaz de una gran devastación.

Tamaño

4 (Del tamaño de una posada o un barco mercante).

Aspectos

Gran Reptil Alado

Aliento Flamígero

Fuerza Arrolladora

¡Temedme miserables mortales!

Furia Rampante

Habilidades

Puños +3, Resistencia +3

Ataque Inusual (Aliento Flamígero) +2, Resolución +2, Intimidación +2, Engañar +2

Alerta +1, Atletismo +1, Volar +1, Empatía +1, Conocimiento Mágico +1, Supervivencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Ataque Inusual (Especial): Aliento Flamígero.

Permite activar un ataque Inusual cada 3 Intercambios como máximo. Un Ataque Inusual con éxito inflige una Consecuencia Severa a TODO lo que se encuentre en la zona de impacto (y pueda ser afectado por el Tamaño de la Criatura). Para realizar este tipo de ataque, la criatura debe pagar un Punto FATE y hacer una maniobra para poner un Aspecto en la zona. Por ejemplo "*Preparado para desatar el infierno*". En el siguiente intercambio todo lo que se encuentre en la zona objetivo es afectado por el ataque.

Difícil de Herir (Monstruosa)

Paga 1 punto FATE e ignora todo el daño en este intercambio.

Armas Naturales (Especial)

Garras, dientes y cola, (Arma de daño +3).

Armadura Natural (Especial)

Absorbe 2 puntos de Estrés de cada impacto recibido debido a su piel dura.

Debilidades

Blanco Masivo (Monstruosa)

Los atacantes obtienen un +1 a Golpearlo debido a su tamaño.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

6 / 6

DRAGÓN ANCIANO

(Criatura Soberbia +5)

Un gigantesco dragón alado. Sus escamas están apagadas por el paso de los años y su piel muestra las cicatrices de decenas de batallas. Una mole inmensa capaz de engullir entera una ciudad. Este enemigo es una criatura tremendamente poderosa, capaz de acabar con grupos de personajes experimentados.

Tamaño

5 (Del tamaño de una ciudad).

Aspectos

Gigantesco Reptil Alado

Aliento Flamígero

Fuerza Arrolladora

¡Temedme Miserables Mortales!

Furia Rampante

Anciano y Sabio

Poderoso Hechicero

Hastiado

Señor de los Cielos

Susceptible a la Adulación

Habilidades

Puños +4, Resistencia +4

Ataque Impensable (Aliento Flamígero) +3, Resolución +3, Intimidación +3

Engañar +2, Atletismo +2, Volar +2, Telekinesis +2,

Empatía +1, Conocimiento Mágico +1, Adivinación +1, Alerta +1, Supervivencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Ataque Impensable (Especial): Aliento Flamígero.

Permite activar un ataque Impensable cada 3 Intercambios máximo. Un Ataque Impensable con éxito deja inmediatamente Fuera de Combate a TODOS los que se encuentren en la zona de impacto (y pueda ser afectado por el Tamaño de la Criatura). Para realizar este tipo de ataque la criatura debe pagar un Punto FATE y hacer una maniobra para poner un Aspecto en la zona. Por ejemplo "Preparado para desatar el infierno". En el siguiente intercambio todo lo que se encuentre en la zona objetivo es afectado por el ataque.

Difícil de Herir (Monstruosa)

Paga 1 punto FATE e ignora todo el daño en este intercambio.

Armas Naturales (Especial)

Garras, dientes y cola, (Arma de daño +4).

Armadura Natural (Especial)

Absorbe 2 puntos de Estrés de cada impacto recibido debido a su piel dura.

Modificar el Paisaje

La criatura es tan grande que puede, por medio de maniobras, cambiar el escenario, derribando árboles, creando barrancos o simas, derribando montañas, etc. Esto le permite poner Aspectos apropiados a este tipo de fenómenos.

Fuerza Monstruosa

Por un punto FATE la criatura puede manipular o maniobrar con un objeto de hasta 2 niveles de Tamaño inferior a él. Por ejemplo, podría arrancar de cuajo una posada y lanzarla por un barranco. Con una diferencia de Tamaño de 1 nivel la tarea le puede llevar unas horas, mientras que con 2 niveles le llevará unos minutos.

Debilidades

Blanco Masivo (Monstruosa)

Los atacantes obtienen un +1 a Golpearlo debido a su tamaño.

Sueño (Debilidad Mayor)

La criatura duerme durante meses. Mientras permanece activa, duerme cerca de 12 horas al día.

Punto Débil

La criatura tiene un punto débil que puede ser atacado para destruirla. Un atacante que apunte al Punto Débil (Etiquetando esta Debilidad como un Aspecto), podría hacer una maniobra (“*Apuntando a...*”) y después atacarlo. Un ataque con éxito sobre el Punto Débil obliga a la criatura a coger de forma inmediata una Consecuencia. Los puntos débiles no siempre son obvios y requieren descubrirlos de alguna forma. En el caso de este dragón es una zona cerca de su corazón, donde sus escamas no lo protegen.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

4/ 4

SERPIENTE GIGANTE

Criatura Buena (+3)

Una enorme serpiente capaz de engullir un hombre de un bocado. Se trata de una gran constrictora que aplasta a sus víctimas con su gigantesco cuerpo. Sigilosa y letal, es un cazador implacable tanto en tierra como en el agua.

Tamaño

4 (de la longitud de un barco mercante).

Aspectos

Cazadora Letal

Sigilosa

Fuerza Descomunal

Muy Rápida

Astuta

Voraz

Habilidades

Puños +3

Alerta +2, Fuerza +2, Sigilo +2,

Resolución +1, Atletismo +1, Resistencia +1, Empatía +1, Intimidar +1, Supervivencia +1

Marcadores de Estrés

Físico OOOOOO

Mental OOOOOO

Social OOOOOO

Consecuencias

Menor, Mayor, Severa, Extrema

Proezas

Rápida (Alerta)

+1 a Alerta para determinar iniciativa.

Armas Naturales (Especial)

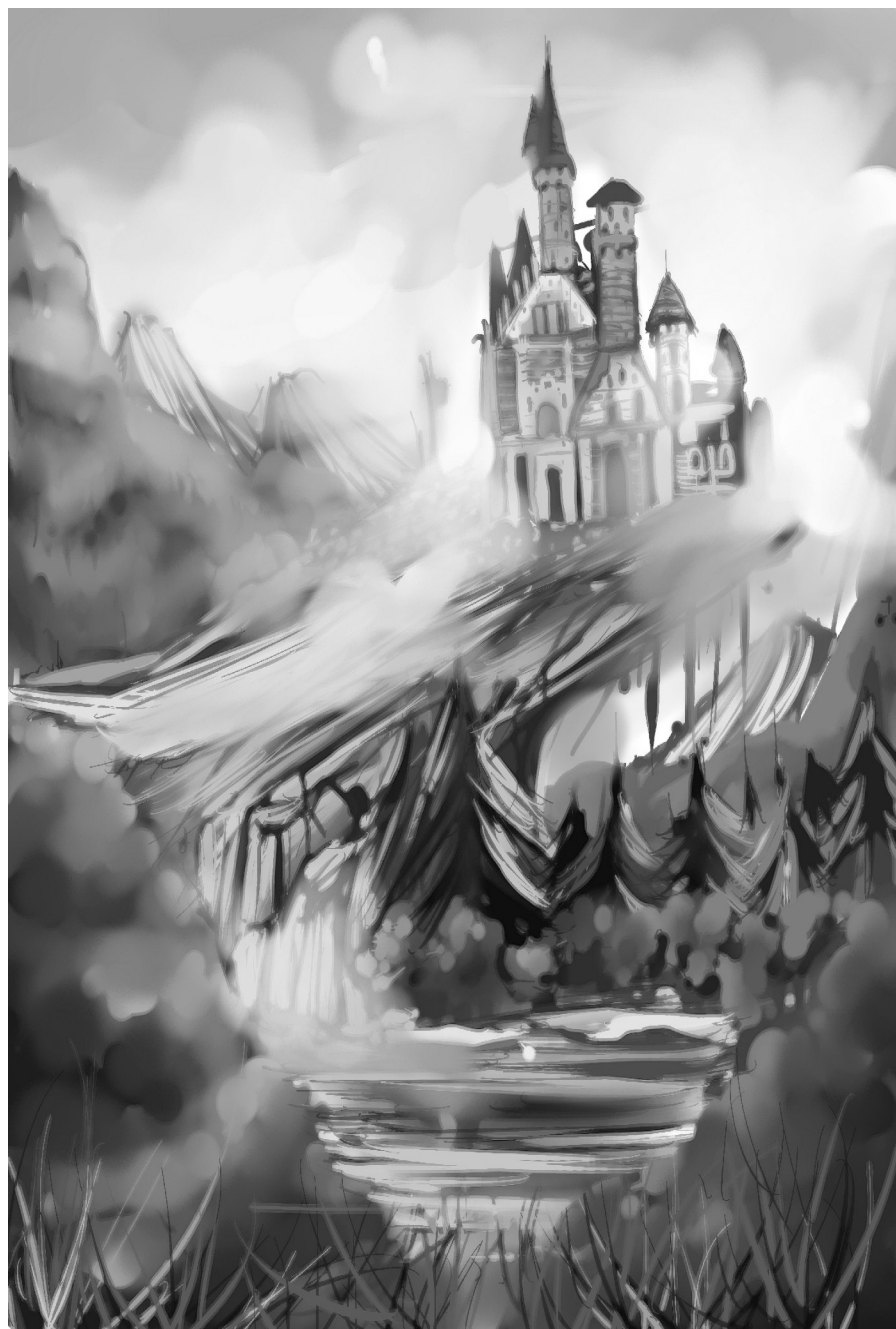
Su propio cuerpo, al aplastar y sus dientes (daño +3).

Armadura Natural (Especial)

Absorbe 2 puntos de Estrés de cada impacto recibido debido a su piel dura.

Puntos FATE / Tasa de Refresco

7 / 7





XVIII-LA LABOR DEL NARRADOR

Como ya sabes, el Narrador es el encargado de plantear el escenario y la historia a los personajes jugadores y es el árbitro del juego. Su responsabilidad es la mayor y su trabajo es el más complicado y a la vez el más gratificante.

DIRIGIENDO EL JUEGO

La principal labor del Narrador es dirigir el juego, plantear la historia y el escenario a los jugadores con suficiente detalle como para que puedan interactuar con él, describir las consecuencias de las acciones de los jugadores y de los extras. Para ello el narrador debe conocer suficientemente las reglas. No queremos decir que el narrador deba ser una enciclopedia viviente de conocimientos del juego. Debe conocer al menos la mecánica básica y ser capaz de localizar con rapidez las reglas que le hagan falta o de improvisar llegado el caso si es incapaz de localizar una regla específica. Podríamos resumir las funciones del Narrador en tres grandes bloques:

- **Narrar:** El Narrador se encarga de describir el trasfondo y el escenario de la historia, dando detalles a los jugadores del entorno en el que se mueven, narrando las acciones de los extras y describiendo las interacciones de los personajes de los jugadores con el escenario. Cuando un jugador desea que su personaje haga algo describe lo que intenta y el Narrador explica que ocurre y, si es necesario, aplica las reglas del juego que correspondan.
- **Arbitrar:** El Narrador también es el árbitro, interpreta las reglas del juego y su aplicación, resuelve los conflictos y decide cuando hay alguna duda. El Narrador debe escuchar las opiniones de los jugadores pero, finalmente, quien tiene la última palabra es él.
- **Interpretar:** El Narrador interpreta a todos los personajes que aparecen en la historia y que no son manejados por los jugadores, habla por ellos, describe sus acciones y cómo influyen en la historia.

ALGUNOS CONSEJOS

A continuación tienes unos cuantos consejos que pueden ayudarte en la labor de dirección.

Conoce la ambientación

Dirigir una partida sin conocer la ambientación a la que estamos jugando o al menos el contexto espacio-temporal o socio-político, puede hacer que fracasemos miserablemente con graves errores de concepto o de contexto. No tienes que ser un experto pero debes conocer al menos las principales facciones y la línea temporal. Nada te impide tomar notas y consultarlas en la partida.

Lee las reglas

Tenemos que ser redundantes una vez más. Leerlas reglas, aprender los conceptos más básicos y señalar aquellos más usados por tu grupo es fundamental. No hace falta que memorices como un loro pero está bien que sepas dónde buscar una regla determinada. Recuerda, puedes cambiar estas reglas pero avisa a tus jugadores o sentirán que les estás estafando.

Trabaja por adelantado

Preparar la partida y los personajes antes de dirigir te ayudará a crear una partida o simplemente te puede dar ideas si lo que quieres es improvisar. Del mismo modo, si tu partida se sitúa en determinado contexto o tiene un extra concreto, el trabajar por adelantado y tomar notas te ayudará a no tener que estar consultando el manual durante el juego.

Habla claro

Cuando dirijas habla claro y despacio, tratando de vocalizar. Hablar demasiado deprisa o demasiado despacio es contraproducente. Trata de vocalizar bien y que todos te entiendan. No abuses de los adjetivos. Intenta usar palabras sencillas y no abuses de lenguaje culto o técnico o será difícil seguirte. Explica lo que has dicho si fuese necesario. Pregunta a tus jugadores si tienen dudas sobre lo que has contado y trata de explicar las partes difíciles.

Mira a los jugadores a los ojos

Para mantener la atención de los jugadores lo mejor es establecer contacto visual con ellos. No escondas tus ojos tras el libro. No lees mientras hablas porque parecerás inseguro. Si tienes que leer un pasaje, levanta el libro a la altura de tus ojos y con las pausas mira a tus jugadores para mantenerlos pendientes de ti. Las caras de tus jugadores te revelarán si lo están pasando bien, si entienden lo que dices o si se aburren como ostras.

Aprovecha las pausas

Si tienes que leer algo o consultar tus notas, trata de no interrumpir el juego. Aprovecha las pausas (alguien que va al baño, por ejemplo). Otra opción es preguntar a los personajes por sus planes. Déjales discutiendo sus próximos pasos y, mientras hablan entre ellos y no te necesitan, consulta tus notas. Luego pregunta "¿Qué habéis decidido hacer?" para que te cuenten sus intenciones y recapitular.

No temas equivocarte

Errare humanum est. Si te equivocas dilo a las claras. Trata de corregir de manera elegante el fallo "rebobinando" hasta una situación anterior si fuese necesario. Si a pesar del error la partida continúa sin problemas y no hay perjuicio real, continúa la partida. Haz saber a los jugadores que había un error pero que por fluidez del juego se ha aplicado otro resultado. Si alguno de ellos se siente perjudicado, no temas rebobinar. Eso hace que los jugadores confíen en ti ya que saben que puedes reconocer errores y ven que eres justo.

No temas decir "No lo sé".

No tengas miedo de decirle a tus jugadores que no conoces o no recuerdas determinado modificador o regla. Si no te queda más remedio, haces una pausa para consultarlo y continúas.

No temas improvisar

Del mismo modo, si tienes una regla parecida o crees que puedes improvisar, hazlo. Sin miedo, aplica la regla número 7 si las cosas no salen como esperabas.

Aprovecha lo que te dicen tus jugadores...

No tengas miedo en aprovechar las ideas de tus jugadores. Sus comentarios, sugerencias o incluso las conversaciones entre ellos son una fuente de ideas inestimable. Todos sabemos que mejor que un "No" es un "Sí, y además...". Esto quiere decir que si un personaje te sorprende con una buena idea es bueno usarla y desarrollarla, añadiendo algún detalle para hacerla también tuya.

...Pero no temas decir "NO"

Si hay algo que perturba tu juego o que no es admisible en tu partida no temas decir "No". Eres el árbitro y tienes la última palabra. Intenta razonar y llegar a un acuerdo con el jugador, pero en última instancia, tú mandas. Héroes tiene un sistema muy colaborativo en el que los jugadores pueden participar abiertamente. Muchas veces eso redundará en una mejora del juego, otras veces te encontrarás con intentos de retorcerlo para beneficiar a algún jugador, perjudicando toda la historia o al resto de jugadores en el proceso. Si eso ocurre no te cortes en decir "No" y cancelar esa acción.

Pausa para la publicidad

Si te quedas en blanco o necesitas reorganizar tus pensamientos fuerza una pausa. Bebe agua o sal para ir al cuarto de baño. También puedes hacer una pausa general para que todos los jugadores puedan estirar las piernas, beber y comer algo o que alguno se escape a fumar un cigarrillo. Si tras la pausa no te vuelve la inspiración, dilo tranquilamente a los jugadores "Chicos, me he quedado en blanco, un momento que reorganizo mis notas y continuamos". Puedes preguntar sugerencias a tus jugadores sobre cómo continuar, esto a veces ayuda.

Se justo...

Juega de manera limpia, no favorezcas a un jugador sobre otros y no malinterpretes las reglas para perjudicar a los jugadores sólo para divertirte tú. Trata de que todos en la mesa se diviertan.

...Pero haz trampas

Recuerda que un buen narrador lanza los dados tras la pantalla sólo para escuchar su sonido. Si cambiando un resultado de un dado o ignorando determinada regla tu juego y la diversión de todos los que están en la mesa mejora... ¡adelante! Esto no es una competición con árbitro, es un juego destinado a divertirnos.

No discutas

Habla con los jugadores sobre la conveniencia de mantener las discusiones fuera de la partida. Trata de zanjar los posibles malentendidos con mano izquierda. Si la cosa se descontrola

recuerda que estás al mando, no temas utilizarlo. Pero intenta mantener tu promesa y hablar del tema fuera de la partida, no traiciones la confianza de tus jugadores.

No sufras

Si te has puesto nervioso, has agotado tus ideas o te ha tocado un grupo que ha destrozado tu partida a la primera de cambio, no sufras. Díselo a tus jugadores tranquilamente. Se supone que tú también juegas para divertirte. Trata de solventar el problema con calma y, si no se puede, aplaza la partida para otro momento. No te quedes a dirigir sólo porque sí. Tu estado de ánimo influye mucho más que el de los jugadores en el juego.

Controla los dados

Recuerda que tú controlas los dados, no los dados a ti. No dejes que los jugadores te digan por qué tiran y para qué. Tu eres el que decide si es necesaria una tirada y bajo qué términos. Puedes aceptar sus sugerencias, pero no dejes que los dados se impongan al sentido común y la historia. Por muchos puntos que tenga un personaje en una habilidad o por mucho que salga en el dado, si un resultado es absurdo, es absurdo.

Delega funciones

Si tus jugadores son de fiar siempre puedes delegar funciones en alguno de ellos. Por ejemplo hacer que uno controle las iniciativas y otro los puntos de estrés de los enemigos. De este modo son tareas que no tienes que realizar tú y el juego será más fluido. Si se equivocan aplica el punto 7, no pasa nada. Si te hacen trampas no temas ser duro con ellos. Tú estás facultado para hacer trampas, ellos no...

Los protagonistas son los personajes

Muchos Narradores caemos en la trampa de hacer tan atractivos los extras que los personajes jugadores se sienten segundones en su propia historia. Recuerda que tus personajes son los protagonistas, intenta involucrar a todos los jugadores preguntando qué hacen sus personajes, escuchando sus ideas y hablando con ellos.

Lo que pasa en la mesa, queda en la mesa

Vale, todos contamos batallitas y a todos nos gusta hablar de nuestra genial aventura cuando la sesión ha sido memorable. Pero recuerda que sólo es un juego. Cuando se acaba, se acaba. No nos tomemos la muerte de un personaje como algo personal o nos obsesionemos con ello. Un ocio sano es aquel que disfrutamos sin que perturbe otros aspectos de nuestra vida, como nuestro progreso académico, vida familiar o social.

LA FANTASÍA HEROICA

La fantasía heroica es un género que se caracteriza por estar enmarcada en un entorno medieval o al menos una recreación de aspecto medieval al estilo europeo con castillos, feudalismo, caballeros, etc. y poblado por sociedades atrasadas o al menos poco evolucionadas, seres y criaturas fantásticas, caracterizado por la presencia de la magia y lo sobrenatural, ya sea de un modo oscuro, velado y secreto, o abiertamente presente en la vida cotidiana.

Ambiente

Como ya hemos dicho, la mayor parte de la fantasía heroica se desarrolla en un entorno de aspecto y corte medieval europeo. Sin embargo, muy a menudo parte de la acción lleva a los protagonistas a lugares exóticos. La ambientación de fantasía heroica no escatima en incluir detalles de otras culturas y civilizaciones, inventando y dando forma a una rica variedad de escenarios y culturas. No temas en tus partidas tomar todos los detalles que consideres necesarios o dar a tus historias el aspecto que desees. Si quieres que tu campaña tenga el aspecto y ambiente de la vieja Mesopotamia pero con armas y armaduras del medievo europeo... ¡adelante! No te cortes es tu juego. La fantasía nos permite crear este tipo de ucronías donde realmente todo es posible. El límite está en aquello que puedas imaginar.

Personajes

Héroes es un juego que trata sobre personajes heroicos y sus gestas. Un héroe es aquel que realiza una acción extraordinaria en un momento extraordinario. Es decir, el que se alza en medio de la masa indecisa para hacer lo que debe hacerse mostrando lo que siempre se han considerado cualidades positivas: valor, coraje y determinación en circunstancias poco comunes. Porque para que haya un héroe generalmente tiene que haber un villano. El Ying y el Yang, luz y oscuridad que se complementan no pudiendo existir una sin la otra.

No todos los héroes son caballeros de brillante armadura, faros de luz en la oscuridad. Existen muchos héroes formados por capas de gris y de dudosa moralidad, porque el héroe es conocido tanto por sus virtudes como por sus defectos, por sus dudas y por su humanidad. El héroe no sólo supera todas las pruebas de su viaje, sino que se enfrenta al más poderoso de sus enemigos... él mismo.

Del mismo modo, no todos los villanos son malvados, otros simplemente tienen un enfoque diferente del mundo que les rodea, haciendo lo que hacen porque sirven a una causa con tanta tenacidad como los héroes que los combaten. Otras veces nuestros "villanos" no tienen rostro, ya que el "enemigo" puede ser una catástrofe, una plaga o una tormenta. No importa, el villano es aquella circunstancia excepcional que nadie se atreve o puede afrontar, menos el héroe. Es aquí cuando asociamos riesgo y sacrificio con el héroe. El héroe hace lo que debe hacerse, muchas veces a riesgo de su integridad o de la de sus seres queridos, sacrificando muchas veces su vida en el proceso.

Y es que la épica del héroe está íntimamente ligada al viaje que realiza, el mito. Joseph Campbell en *El Héroe de las Mil caras* nos describe el ejemplo del viaje del héroe, cómo desde la normalidad se enfrenta a un mundo sobrenatural (que está por encima suyo), y en ese transcurso marcado por la negación, las pruebas, la soledad del héroe, la reconciliación y la apoteosis o reconocimiento, el héroe renace. El viaje es una crisálida que transforma al mortal en el héroe inmortal. El uno sin el otro no existirían. Nuestro héroe debe enfrentarse a pruebas fuera de lo cotidiano, lograr hechos asombrosos y renacer. Aunque muchas veces la historia acaba con el sacrificio del héroe, su muerte que no deja de ser en cierto modo, un renacimiento.

Violencia

La fantasía heroica se caracteriza por tener un componente violento. La vida no es el bien más valorado, colocando por encima de ella otros valores como el honor, el amor, la amistad, etc. En la fantasía heroica la violencia (en mayor o menor grado), es una constante que crea o soluciona problemas. Los héroes suelen ser directos y las soluciones muchas veces expeditivas. Aunque pueden verse inmersos en conspiraciones y planes oscuros, la violencia y la habilidad marcial suelen ser un factor determinante en todas las historias.

Viaje y Exploración

En la fantasía heroica, el viaje, la búsqueda y la exploración son temas frecuentes. A menudo los héroes tienen que embarcarse en épicas búsquedas que les llevan "a donde nadie ha osado llegar". *El Señor de los Anillos*, el ciclo de la *Dragonlance* o *Eragon* son ejemplos perfectos de novelas donde los héroes deben realizar increíbles viajes. La exploración de lugares fantásticos y a menudo olvidados y peligrosos combina con otro de los temas recurrentes de la fantasía heroica: la decadencia.

Decadencia

La decadencia y la corrupción son otro de los temas frecuentes en la fantasía. A menudo el mundo es un lugar oscuro y corrupto que ha perdido el brillo y pureza de otros tiempos. Los héroes son un pálido reflejo de las virtudes del mundo de antaño, trayendo una nueva esperanza, una luz en la oscuridad. Muchas veces la "muerte" (en sentido figurado o real), del mundo es parte de la trama, llegando inclusive a un renacimiento glorioso.

DISEÑANDO UNA AVENTURA

En esta sección vamos a darte algunos consejos acerca de cómo diseñar una aventura desde cero. Toda aventura tiene un guión, que es una estructura formal que nos indica qué está pasando, donde, cuando y por qué. Antes de diseñar nada tendrás que decidir qué es exactamente lo que quieres hacer.

Tipos de Partidas

Existen muchos tipos de partidas diferentes que pueden jugarse en los juegos de rol, según la duración de las mismas y el tipo de historia de cuentan. Vamos a intentar hacer una clasificación simple.

- **El One-Shot:** El One-Shot es una historia (puede ser más larga o corta), que tiene un principio y un final establecidos. Normalmente no se deja ningún cabo suelto.
- **La Serie Abierta:** La mayor parte de las veces una serie abierta se compone de muchos capítulos contruidos sobre One-Shots. Cada capítulo tiene una trama independiente que es resuelta antes del final.
- **La Serie Cerrada:** En una serie cerrada normalmente hay un final establecido y una trama que se establece a lo largo de los capítulos. La mayor parte de los capítulos se centran en hacer avanzar la trama principal, otros en las tramas secundarias.
- **La Serie Mixta:** Una serie mixta suele estar formada por pequeños capítulos One-Shot que sin embargo hacen avanzar la serie y su trama principal. Normalmente suelen ser problemas que deben ser resueltos antes de que la trama principal pueda continuar.

Como Narrador, deberás decidir qué tipo de partida jugarás con tus jugadores y adaptar la historia en consecuencia.

CREANDO UNA HISTORIA.

Una de las maneras más cómodas de elaborar una historia es hacerlo por pasos. Nosotros recomendamos 5 pasos sencillos que te ayudarán a pensar como un guionista y a elaborar tu historia de una manera organizada.

La Idea

Toda historia parte de una idea o conjunto de ideas. Las ideas están muy bien en nuestra cabeza pero hay que saber cómo plasmarlas en el papel y, más tarde, cómo representarlas con tus jugadores. Para que no se te olvide nada yo te recomiendo hacer una “Tormenta de ideas”.

Siéntate tranquilamente y anota todas las ideas que se te ocurran para tu partida. Si alguna luego no te gusta puedes tacharla de la lista. Cuantas más ideas, mejor. Pero recuerda, si intentas usar demasiadas en tu partida abrumarás a tus jugadores y es posible que el guión se haga confuso. Las ideas simples funcionan bien.

Por ejemplo, algunas de las mejores historias épicas funcionan con ideas muy simples. En El Señor de los Anillos, por ejemplo se basa en unas ideas muy simples, “Un mal absoluto”, “Héroes”, “Un objeto maldito”, “Viaje heroico”.

Resumen (storyline)

Es la historia resumida en un par de líneas o frases. Una síntesis muy general de nuestra historia basándonos en las ideas que ya tenemos en la cabeza.

Por ejemplo, para el Storyline de “El Señor de los Anillos” podríamos resumir: “Los héroes se enfrentan a un mal absoluto, para que éste no triunfe deben destruir un objeto maldito mediante un viaje lleno de peligros”.

Argumento y sinopsis

En este punto se trata de desarrollar el storyline de manera breve pero concisa. Unos párrafos donde explicamos de qué trata la historia y el porqué de las cosas.

Estructura

La estructura propiamente dicha de nuestra historia. Veremos un poco más adelante cómo componerla. Tenemos siempre que tener en cuenta que los personajes son manejados por los jugadores y que es posible que no sigan nuestra lógica y nuestra estructura, por ello es necesario saber improvisar para reconducir a los jugadores a los puntos que nos interesan o tener preparados mecanismos de control que lleven de vuelta a los jugadores a la trama que hemos preparado.

Tratamiento

Es hora de revisar lo que hemos hecho y de anotar las reglas y modificadores que se usarán a lo largo de las diversas escenas, así como de establecer las puntuaciones de los secundarios, etc.

LA ESTRUCTURA EN 3 ACTOS

Desde el antiguo teatro griego se ha establecido que la estructura óptima de toda historia se basa en una secuencia de 3 actos: Planteamiento, Nudo y Desenlace.

Planteamiento

En el planteamiento debemos centrar la historia y proporcionar la información necesaria para que pueda comenzar. Es decir, dónde se desarrolla, cuando y de alguna manera presentar o introducir a los protagonistas. En el planteamiento se suele dar el “Detonante” que es un suceso o motivo que impulsa a los personajes a seguir la trama.

Desarrollo

Durante el desarrollo la historia avanza y se suceden varias escenas en las que los personajes atraviesan puntos de inflexión. Los puntos de inflexión se utilizan para cambiar el curso de los acontecimientos o darle emoción a la historia y no hacerla lineal. Los más usados suelen ser:

- **La Barrera:** Se trata de una dificultad que los personajes deben superar para poder continuar (como una pelea, una prueba moral o física, engañar a alguien, etc.).
- **La Complicación:** Se usa para adelantar algo que sucederá más adelante. Se trata de un lastre o de un problema que habrá que resolver o luchar contra él antes del clímax, al final.
- **El Revés:** El revés es un callejón sin salida o un cambio significativo en la historia. Cuando algo que parecía evidente resulta ser de otra manera. Fuerza a los personajes a abandonar la línea actual y seguir otros caminos.

Desenlace

En el desenlace la acción se precipita hacia el clímax final. Suele ser el acto más rápido de los tres, donde todos los cabos se atan y resuelven. Muchas veces hay dos desenlaces, el ficticio y el real, que se suele presentar después y que suele utilizarse para dar un giro a la historia y sorprender. Si la resolución se alarga, queda forzada o poco creíble se consigue lo contrario, un anticlímax que suele ser negativo para nuestras historias a no ser que sea parte de una serie larga y que en realidad todo se resuelva más adelante.

RECURSOS Y CONSEJOS

Los siguientes consejos te pueden ayudar a organizar tus ideas o a hacer tus aventuras más interesantes.

Cliffhanger

Un cliffhanger es un momento dramático de tensión no resuelta que se usa como gancho para unir dos episodios. A menudo también puede usarse como transición entre dos escenas.

Las Escenas

Los actos se suelen dividir en unidades llamadas escenas. Una escena es una unidad de tiempo variable en la que podemos decir que “sucede algo”. Una escena se puede alargar más o menos dependiendo de lo que esté sucediendo. Cada acto se subdivide en diversas escenas. A lo largo de los capítulos anteriores ya hemos visto que las escenas son una unidad básica de medida en FATE, ya que delimitan muchas veces los efectos de la invocación de Aspectos, el Estrés, etc.

Insertando Subtramas

Una subtrama es una línea de acción que corre paralela al guión general, una serie de cosas que ocurren o deben ocurrir y que de alguna manera se entrelazan o afectan al conjunto de la historia. Normalmente se introduce una subtrama para hacer avanzar la historia o para dar

volumen y personalidad a los personajes, ahondando en su historia personal y aquellas cosas que les afectan.

Una subtrama también sirve para permitir o forzar un cambio o transformación en un personaje. Por ejemplo, el héroe cobarde que se convierte en valiente. Si esa transformación ocurriera de pronto sería absurda. Sin embargo, si el héroe se vuelve valiente tras ver cómo su maestro hace frente a una fuerza abrumadoramente superior, le otorga una carga emotiva y una fuerza que antes no tenía.

Hay que tener en cuenta que las subtramas carecen de sentido si al final no afectan en nada al guión principal creando nuevos conflictos o agudizando los existentes, dándole fuerza a la crisis principal y explotando en el clímax final en la resolución de la trama principal.

LA CAMPAÑA COLABORATIVA

Una de las formas de asegurarte de que tu campaña contiene los elementos que tus jugadores quieren en su juego es jugar una sesión de Campaña Colaborativa. Puedes usar esta sesión como base para tu campaña o trabajar con el resto de tus jugadores a lo largo de toda ella. Es sencillo y divertido, tan solo tienes que seguir un pequeños pasos.

El Mapa

En un papel en blanco cada uno de los jugadores debe dibujar un pequeño círculo. Si tienes pocos jugadores (3 o menos), puedes pedirles que dibujen dos cada uno. Estos círculos se convertirán en los lugares de interés de tu campaña, ya sean ciudades, guaridas de monstruos, tumbas olvidadas o cualquier otra cosa que queráis inventar.

Después cada jugador elige un círculo que no sea el que él dibujó y, desde él, dibuja una línea (curva, recta, como quiera) hasta el borde del papel. Estas divisiones crean áreas diferenciadas en el mapa que pueden convertirse en barrios de una ciudad, países, mares, etc.

Ahora cada uno de ellos dibujará por turnos una línea (recta o curva, igual da) desde una de las localizaciones a otra, hasta que todas las localizaciones estén conectadas con al menos otras dos localizaciones diferentes.

Con esto tienes un mapa de campaña con una serie de líneas que pueden ser fronteras, costas, rutas o simplemente zonas separadas de forma arbitraria y unos círculos señalando localizaciones importantes.

Ahora cada jugador pone un nombre a uno de esos círculos como localización destacada y elige un Aspecto para ella: "Salvaje e inhóspita", "En una guerra civil", "Guarida de Piratas", "Magia Terrorífica"...¡lo que quiera! Es un buen momento para tomar notas sobre estos Aspectos y sobre lo que los personajes piensan de ellos. Esto te dará material para desarrollar estas zonas.

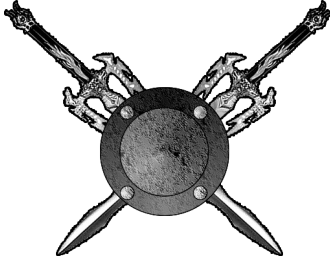
Después cada jugador añade un "lugar de interés" a un área. Puede ser algo simple, como "Templo de Ykia", "Viejo Cementerio", "Torreón abandonado", etc. Pregunta a cada jugador acerca de este punto para que te proporcione alguna información sobre este nuevo lugar y cómo se lo imagina. Y si quiere ¡puede añadir también un Aspecto! Recuerda que el que los personajes coloquen un lugar de interés con un Aspecto no quiere decir que ellos tengan el control definitivo sobre lo que encontrarán en ese lugar. Puede que el Aspecto recoja rumores o meras especulaciones sobre la verdad del lugar.

La intervención del Narrador

Un Narrador astuto ya se habrá dado cuenta que los jugadores le acaban de proveer con una información hartó valiosa sobre el tipo de elementos que desean en sus partidas a través de los lugares que desean explorar en sus aventuras.

Otro medio de hacer este mapa es establecer por ti mismo algunos de esos lugares y dejar que los jugadores rellenen los huecos que has dejado a propósito. O tal vez quieras dibujar un mapa pero dejar que los jugadores sean quienes pongan los nombres a los lugares y asignen Aspectos jugosos.

Si quieres más detalles tan sólo tienes que ajustar la escala y realizar este mismo proceso en cada una de las zonas, marcando los puntos de interés como pueblos, castillos, fondas o ruinas y las líneas delimitando barrancos, ríos, lagos, tierras familiares, etc. Deja que los jugadores te señalen los lugares que les interesan, añadan un Aspecto adecuado y ¡ya tienes una campaña colaborativa!



FUENTES DE INSPIRACIÓN

Héroes es un juego que bebe de muchas fuentes. A continuación presentamos algunas de ellas.

Libros:

-*Los Gusanos de la Tierra y Otros Relatos* de Robert E. Howard. Un conjunto de relatos de aventuras y horror sobrenatural sencillamente geniales.

Manga y Anime:

-*Slayers* (que en España llamaron *Reena y Gandy*). Las aventuras de un grupo de aventureros disfuncional. Tremendamente divertida.

-*Record of the Lodoss Wars*. La más famosa saga de anime de fantasía heroica.

Juegos de Rol:

-*Dungeons & Dragons*, de TSR. El genial juego de Dave Arneson y Gary Gygax.

-*Legends of Anglerre*, de Cubicle 7. La mayor y más grande inspiración para Héroes.

-*Dresden Files*, de Evil Hat. Adaptación FATE de las aventuras del genial mago de Chicago creado por Jim Butcher

Videojuegos:

-*Dungeons & Dragons, Tower of Doom*. Un beat'em up de los 90 producido por CAPCOM y basado en el famoso juego de rol. Diseños manga, una historia bien construida y gran jugabilidad.

-*Dungeons & Dragons, Shadow over Mystara*. Genial continuación del juego anterior.

-*Castle Crashers*. Otro beat'em up para consolas de última generación con un aspecto realmente peculiar y un desternillante sentido del humor.

-*Guardian Heroes*. Otro beat'em up clásico con aspecto manga, lleno de decisiones, caminos y poderes especiales. Imprescindible.

Personaje

Alto Concepto

Aspecto Problemático

Fantástico (+6)

Soberbio (+5)

Genial (+4)

Buena (+3)

Aceptable (+2)

Regular (+1)

Estrés

Físico

Mental

Social

Consecuencias

Menor (2) _____

Mayor (4) _____

Severa (6) _____

Extrema (8) _____

Arma Principal

Nombre _____

Bonificación _____

Habilidad C. _____

Aspectos _____

Jugador

Puntos FATE

Tasa de Refresco

Aspectos

Proezas

Armadura

Tipo _____

Bonificación _____

Consecuencias _____

Aspectos de la Armadura

HEROES

Hoja de Personaje

Armas

Nombre _____
 Bonificación _____
 Habilidad C. _____
 Aspectos _____

Nombre _____
 Bonificación _____
 Habilidad C. _____
 Aspectos _____

Nombre _____
 Bonificación _____
 Habilidad C. _____
 Aspectos _____

Tesoros

Tipo _____
 Calidad _____

Tipo _____
 Calidad _____

Tipo _____
 Calidad _____

Tipo _____
 Calidad _____

Tipo _____
 Calidad _____

Compañeros o Secuaces

Nombre _____
 Tipo _____
 Calidad _____ Número _____
 Ámbito _____
 Mejoras _____

Aspectos _____

Estrés Físico

Estrés Mental

Estrés Social

Habilidades

+3 _____

+2 _____

+1 _____

Consecuencias _____

Retrato

Equipo

Notas

HÉROES

Hoja de Desarrollo

Jugador

Personaje

Nivel de Poder

Alto Concepto

¿Quién es el personaje? ¿Qué hace? ¿De qué raza es?

Aspecto Problemático

¿Qué pone en apuros al personaje? ¿Cuál es su debilidad?

Vida Pasada

¿Cómo es la familia del personaje? ¿Dónde fue educado? ¿Dónde se crió?

Aspecto de Fase:

Primeros Pasos

¿Aprendió alguna lección en la vida? ¿Tiene algún enemigo?

Aspecto de Fase:

Leyenda

Nombre del personaje VS / en / y Situación

Aspecto de Fase:

Estrella Invitada

Nombre del personaje VS / en / y Situación ¿Con quién se ha encontrado?

Aspecto de Fase:

Estrella Invitada / Leyenda

Nombre del personaje VS / en / y Situación ¿Con quién se ha encontrado?

Aspecto de Fase:

HÉROES

La Escala

- +8 : Legendario
- +7 : Épico
- +6 : Fantástico
- +5 : Soberbio
- +4 : Genial
- +3 : Bueno
- +2 : Aceptable
- +1 : Regular
- 0 : Mediocre
- 1 : Pobre
- 2 : Terrible
- 3 : Abismal

Tabla de Intervalos de Tiempo

- Instante
- Unos momentos
- Medio minuto
- Un minuto
- Unos minutos
- Cuarto de hora
- Media hora
- Una hora
- Unas horas
- Medio día
- Un día
- Unos días
- Una semana
- Unas semanas
- Un mes
- Unos meses
- Una estación
- Medio año
- Un año
- Unos años
- Una década
- Varias décadas
- Una vida

Listado de Habilidades
Academicismo (Conocimiento)
Alerta (Percepción)
Apostar (Mundana)
Armas a Distancia (Combate)
Armas Cuerpo a Cuerpo (Combate)
Arte (Artesanía / Conocimiento)
Artífice (Artesanía)
Atletismo (Física)
Ciencia (Conocimiento)
Conducir (Mundana)
Conocimiento Arcano (Conocimiento)
Contactos (Social)
Empatía (Social / Percepción)
Encanto (Social)
Engañar (Social)
Fuerza (Física)
Intimidación (Social)
Investigación (Percepción)
Juegos de Manos (Subterfugio)
Lacónico (Subterfugio)
Liderazgo (Social)
Navegar (Mundana)
Puños (Combate)
Recursos (Mundana)
Resistencia (Física)
Resolución (Social)
Sigilo (Subterfugio)
Supervivencia (Mundana)
Trato Animal (Mundana)

Tesoros	Calidad
Un puñado de monedas de cobre o bisutería.	Mediocre
Un saquito de monedas de cobre y plata.	Regular
Un saquito de monedas de plata, un par de monedas de oro, una piedra semi preciosa.	Aceptable
Un saco de monedas de plata, un puñado de monedas de oro, una puñado de piedras semi preciosas.	Bueno
Un saquito de monedas de oro, una gema, joyas finas, un saco de piedras semi preciosas.	Genial
Un saco de monedas de oro, un pequeño cofre de monedas de plata, joyas engarzadas.	Soberbio
Un pequeño cofre de monedas de oro, un gran cofre de monedas de plata, una gran gema.	Fantástico
Un gran cofre de monedas de oro, un puñado de grandes gemas.	Épico
Un gran montón de oro y gemas.	Legendario

El atacante quiere...	Así que usa...	El defensor puede usar...
Dañar físicamente	Puños, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Proyectoil	Puños, Armas Cuerpo a Cuerpo, Atletismo
Engañar	Engañar	Resolución, Empatía
Asustar	Intimidación	Resolución
Engatusar	Encanto	Resolución, Engañar
Forzar un movimiento	Fuerza	Fuerza

Ejemplos de Tamaño

- 10 Interplanar: Algo tan grande que abarque varios planos de existencia a la vez.
- 9 Planar: Algo que se expanda por varios mundos o planos de existencia.
- 8 Mundial: Una criatura del tamaño de un mundo o un gran océano, un vasto imperio que ocupe varios continentes.
- 7 Colosal: Un bosque viviente de dimensiones descomunales que ocupe gran parte de un continente, una ciudad descomunal o una flota de decenas de miles de barcos.
- 6 Enorme: Un dragón o demonio míticos, una montaña o valle entero, una gran ciudad.
- 5 Gigante: Un dragón anciano; un castillo o ciudad, una isla pequeña.
- 4 Grande: Un dragón adulto; un titán; un castillo pequeño, una posada de buen tamaño, un barco mercante.
- 3 Medio: Un dragón joven; un gigante; un troll; una casa grande, un torreón.
- 2 Pequeño: Un humano; un bebé dragón; una barca, un caballo, un pequeño carro, una choza diminuta.
- 1 Diminuto: Un gato; un perro; cualquier cosa más pequeña.

Uso de Puntos FATE

Obtener una Bonificación

Invocar un Aspecto

- Volver a tirar los dados y usar el nuevo resultado, o...
- Sumar 2 a la tirada final (después de que todas las tiradas hayan sido realizadas).

Etiquetar un Aspecto

Activar una Proeza

Realizar una Declaración

Appendix I: Open Game License 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 copyright 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 distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized 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 Balsea.

Starblazer Adventures © 2009, Cubicle 7 Entertainment Ltd.

Legends of Anglerre © 2010, Cubicle 7 Entertainment Ltd.

Dresden Files RPG © 2010, Evil Hat Productions LLC.

FATE logo © Evil Hat Productions LLC, used with permission.

Héroes & Héroes Logo © Pandapon Studio.

For purposes of this license, the following things are considered to be Product Identity in addition to anything covered in section 1, above: Any art, maps, layout, characters, "color" quotations and dialogue, names, and examples. Chapter 1 "El Mundo de Héroes", Chapter 5 "Razas de Fantasía", Chapter 9 "Magia", Chapter XII "Bestiario"

MIDNIGHT HUNTERS

EN UN MUNDO STEAMPUNK,
LOS MIDNIGHT HUNTERS
PERSIGUEN A LAS CRIATURAS QUE
ACECHAN EN LA NOCHE

UN MANGA
GRATUITO Y
MENSUAL DE
PANDAPON STUDIO
DON RUSH
MCI



WWW.MANGAMAGAZINE.NET/MANGA/12

HUBO UN TIEMPO EN QUE EL DESTINO DE LOS HOMBRES SE ESCRIBÍA EN SANGRE CON LA PUNTA DE UNA ESPADA. UN TIEMPO EN QUE EL HONOR ERA MÁS VALIOSO QUE EL ORO Y EL VALOR LA VIRTUD MÁS APRECIADA. UN TIEMPO DE DRAGONES, DE HECHICEROS, CABALLEROS Y REYES. UN TIEMPO DE GRANDES GESTAS Y LEYENDAS PERDIDO EN LAS BRUMAS DE LA MEMORIA... UN TIEMPO DE HÉROES.

HÉROES ES UN JUEGO DE ROL DE FANTASÍA MEDIEVAL QUE EMPLEA EL PRESTIGIOSO SISTEMA DE JUEGO FATE. EN ÉL ENCONTRARÁS:



UNA SENCILLA DESCRIPCIÓN DE AVAR, UN MUNDO FANTÁSTICO DONDE PODER DESARROLLAR TUS AVENTURAS.



REGLAS PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES DE DIFERENTES ESPECIES, CRIATURAS DE TODO TIPO, OBJETOS MÁGICOS, ORGANIZACIONES, EJÉRCITOS E IMPERIOS, COMO JUGAR CON ELLOS Y COMO MEJORARLOS CON LA EXPERIENCIA.



REGLAS SENCILLAS PARA RESOLVER TODO TIPO DE CONFLICTOS (FÍSICOS, MENTALES O SOCIALES), INCLUYENDO PODEROSOS EFECTOS MÁGICOS Y ATAQUES DEVASTADORES AL MAS PURO ESTILO "BEAT'EM UP".



CONSEJOS Y AYUDAS SOBRE COMO DIRIGIR EL JUEGO Y CREAR TUS PROPIAS CAMPANAS.

¿ESTÁS LISTO PARA LA AVENTURA? EL ÚNICO LÍMITE ES TU IMAGINACIÓN.



ISBN



9 788461 587797

pandaron
studio games