

FORZE A'S FATE

DLC #01

ROMPIENDO LOS LÍMITES



A REALM REBORN
FINAL FANTASY XIV
POWERED BY
FATE

FORZEAS FATE



Versión Beta

A REALM REBORN is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co.

© 2010 - 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

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

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

FORZEAS FATE

REGLAS Y REDACCIÓN: Francisco Solier Pérez

Todo el contenido original de este manual está bajo una licencia
Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Trece Tigres Studio
www.trecetigres.com





DLCs... para un juego de mesa

Los Contenidos Descargables (*Downloadable Content*) son un tipo de distribución popular para los videojuegos pero no tanto para formas de ocio más clásicas y con soporte físico como los juegos de mesa o de rol.

Por definición estos contenidos aportan contenido nuevo, exclusivo o ampliado, con respecto al juego o producto básico. Permite a los desarrolladores aportar valor añadido a su producto o juego ya adquirido ya sea de forma gratuita o de pago.

En realidad las editoriales de juegos han empleado esta técnica ofreciendo pequeños suplementos en pdf, o ayudas de juego, que bien podrían considerarse un DLC bajo esta definición, solo que sin asimilar el lenguaje propio de los videojuegos.

Eorzea's Fate es un juego de rol que trata de capturar el espíritu de la saga Final Fantasy empleando para ello las mecánicas y el entorno de campaña de su última entrega online, de ahí que se emplee terminología asociada al mundo *gamer*. No tengas miedo, no vas a tener que poner tu tarjeta de crédito en ninguna parte.

Pero el término es adecuado por más motivos, este material, es adicional y periférico al núcleo del sistema presentado en el manual de la beta. Este proyecto aborda modificaciones amplias al sistema madre, Fate Core, dotándolo de mayor microgestión, en busca de un cierto tipo de experiencia.

Es posible que aún deseando experimentar algunas de estas reglas o tono de juego, no desees abordar cambios tan drásticos o complicar en exceso vuestras sesiones de juego. La división de las reglas en estos paquetes manejables puede servir para modular el sistema, delimitando claramente unos paquetes de otros, permitiendo introducirlos gradualmente en la mesa de juego o simplemente descartar con facilidad los más complejos o los menos adecuados a cierto estilo de juego.

Separando físicamente el núcleo básico del sistema de estas reglas se evita que el "ruido" interfiera en la comprensión y manejo del manual básico, haciendo innecesario navegar entre páginas y páginas de reglas avanzadas, opcionales o accesorias en busca de como realizar tiradas básicas, o el funcionamiento de las Clases, una mecánica fundamental en Eorzea's Fate.

Por supuesto no faltará quien considere que está capacitado de sobra para discernir que reglas son de su interés en un manual, que esta criba de autor es innecesaria. Pero esta decisión ha sido tomada desde la creencia de que quien se acerque a este manual por su interés en los videojuegos desconociendo los entresijos de los juegos de rol tradicionales agradecería este diseño, muy frecuentes en los videojuegos, que le introducirá gradualmente en las mecánicas del sistema.

Un beneficio adicional es que estas reglas, como paquetes completos, pueden ser eliminadas del sistema con la garantía de no estar afectando a ninguna otra regla que dependa o esté conectada a ellas, provocando un perjuicio invisible a simple vista.

Pero basta ya de decisiones de diseño, modularidad y accesibilidad... no es eso lo que has venido a buscar aquí. Lo que te interesan son un buen puñado de reglas adicionales para enriquecer tus aventuras en Eorzea (o en cualquier otro mundo de Fate Core) y eso es lo que vas a encontrar en las páginas siguientes.

Ya sabes, pulsa en aceptar, y espera a que la barra de descarga este llena... Será solo un momento.

Límites

Existen numerosas historias, leyendas y teorías sobre como los más poderosos y excepcionales de los luchadores son capaces de superar los Límites de lo posible, romper las barreras de la realidad y realizar proezas de combate inimaginables.

Romper el límite es una acción única y excepcional, nunca debería convertirse en rutina en tus partidas, no es un talento que los personajes posean por si mismos, sino que el destino, su voluntad y quien sabe si alguno de los Doce o la propia Hydaelyn se conjuran para permitirle hacer lo que parecía imposible.

Advertencia

Romper los límites es una regla que aporta un mayor poder de combate al grupo de jugadores sin coste alguno para sus personajes. Esto va acorde con el tono y estilo de un J-RPG épico, puede ser inapropiado en campañas más mundanas. Por lo demás esta regla debería ser perfectamente explotable a una partida de Fate Core con escasas modificaciones.

Alcanzar el Límite

Mientras los personajes combaten contra sus enemigos y van empleando sus fuerzas y técnicas más poderosas sus cuerpos van acercandose a su límite, cuanto más dura resulte la lucha más probable es que su aether o la intervención de un destino oculto les lleve hasta el extremo de sus energías, en las que, por fin, puedan dar un paso más allá.

Esto se representa en juego mediante una reserva de puntos, o contadores, de Límite. Esta reserva de Límite pertenece al grupo, no a un personaje concreto. Romper los límites requiere, por tanto, de confianza, camaradería y unión espiritual con los compañeros de armas, esta hazaña es inalcanzable para un guerrero solitario.

Durante el combate ciertas "acciones Límite" permiten añadir puntos a la reserva. Cuando la reserva alcanza su puntuación máxima esta no se incrementará no importa que acciones se tomen.

Acciones Límite

- ◇ Cuando un personaje recibe daño físico que le obligue a adquirir una consecuencia añade 1 punto al Límite.
- ◇ Derrotar a un enemigo añade 1 punto al Límite (los PNJs anónimos de un encuentro cuentan como un único enemigo, sin importar su nivel).
- ◇ Emplear una proeza de clase que requiera absorber 3 o más puntos de estrés añade 1 punto al Límite. Cada personaje solo puede hacer esto una vez hasta que su reserva de Límite se Desvanezca.

Desvanecimiento

La tensión, adrenalina y sincronismo de energías que requiere Romper un Límite no es una situación que pueda mantenerse constantemente. Esa actitud mental, espiritual y física no puede forzarse ni conservarse de forma indefinida.

Si el grupo pasa un periodo de tiempo prolongado sin combatir, ni riesgo, ni sumergidos en la exploración de un lugar hostil o desconocido su *reserva* se *desvanece*. Del mismo modo, lo hace si descansan, se alimentan, duermen o realizan cualquier otra acción que implique relajarse o reposar, apartando su mente del riesgo y la tensión.

Cuando esto suceda, vacía la reserva por completo. Como se indica en las acciones límite este hecho marca la posibilidad de volver a añadir puntos al Límite mediante el uso de proezas de clase especialmente poderosas. Pues esto solo puede hacerse una vez por personaje entre cada desvanecimiento.

Máximo de reserva

La reserva máxima de Puntos de Límite es 7 para un grupo de 3 jugadores o menos. Cada jugador adicional en el grupo incrementa esta reserva máxima en 2 punto. De este modo un grupo de seis jugadores dispone de una reserva de Límite de 13 puntos.

Romper el Límite

Para poder ejecutar una Ruptura de Límite es necesario que la Reserva de Límite esté completa. La cifra exacta dependerá, por tanto, de la cantidad de personajes en el grupo.

Si un personaje desea romper el límite debe declararlo al inicio del turno, antes de que nadie actúe. Gastará su acción y sufrirá un -2 a cualquier tirada defensiva que deba realizar. Sin importar el orden de actuación establecido el personaje será el último en actuar y cuando lo haga podrá ejecutar la Ruptura de Límite apropiada a su Clase, o a su Oficio si domina uno y así lo desea.

Rupturas de Límite

Desperado

Clase: Arquero

Efecto: Permite realizar un ataque contra hasta tres oponentes en una zona a su alcance con un bonificador de +2. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo.

Defensa poderosa

Clase: Incursor, Gladiador

Efecto: Otorga un bono defensivo de +2 a todo el grupo hasta el final del combate. Elimina al instante cualquier estado, impulso o aspecto temporal que obligue a los personajes a atacar a un enemigo.

Danza de batalla

Clase: Lancero, Pícaro, Pugilista

Efecto: Permite realizar un ataque con un bonificador de +4 contra un único objetivo. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo.

Tormenta elemental

Clase: Arcanista, Taumaturgo

Efecto: Permite realizar un ataque elemental (fuego o hielo para el taumaturgo, fuego, tierra o viento, para el arcanista) contra todos los oponentes en una zona a su alcance con un bonificador de +1. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo.

Aliento de la tierra

Clase: Conjurador

Efecto: El aliento de la tierra elimina un estado adverso a todos los aliados y desmarca su casilla de Salud de menor valor marcada. No importa a cuantas zonas de distancia del Conjurador estén siempre que no tenga bloqueada la línea de visión.

Sagitario

Clase: Bardo

Efecto: Permite realizar un ataque contra un solo oponente en una zona a su alcance con un bonificador de +4. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo salvo las Baladas de bardo, que puede activar por un punto de estrés menos (hasta un mínimo de 0).

Último Bastión

Clase: Paladin

Efecto: Otorga un bono defensivo de +2 a todo el grupo hasta el final del combate, y de +4 al propio Paladin. Elimina al instante cualquier estado, impulso o aspecto temporal que obligue a los personajes a atacar a un enemigo.

Insurgente

Clase: Guerrero

Efecto: Otorga un bono defensivo de +2 al Guerrero hasta el final del combate, y desmarca todas sus casillas de Técnica.

Picado del Canto del Dragón

Clase: Dragoon

Efecto: Permite realizar un ataque con un bonificador de +4 contra un único objetivo. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo. Si impacta puede absorber 5 puntos de estrés para añadir Fuego de Dragón, si ha alcanzado la Maestría. Este solo afecta al objetivo inicial, y no a toda la zona.

Chimatsuri

Clase: Ninja

Efecto: Permite realizar un ataque con un bonificador de +4 contra un único objetivo. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo. Activando un Ninjutsu con el coste habitual puede dotar a su ataque de daño elemental de fuego, relámpago o agua o atacar a un oponente hasta a dos zonas de distancia.

Cielos Definitivos

Clase: Monje

Efecto: Permite realizar un ataque con un bonificador de +4 contra un único objetivo. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo excepto las formas de Monje, que se aplican con normalidad. Si se aplica la forma de Coeurl el ataque solo aplica un bonificador de +3.

Meteoro

Clase: Mago Negro

Efecto: Permite realizar un ataque elemental dual de fuego y tierra contra todos los oponentes en una zona a su alcance con un bonificador de +2. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo salvo el Fuego Astral.

Terallamarada

Clase: Invocador

Efecto: Permite realizar un ataque elemental de fuego contra todos los oponentes en una zona a su alcance con un bonificador de +2. Este ataque no puede beneficiarse de impulsos, proezas o aspectos de ningún tipo, pero permite invocar automáticamente una Liberación que no cuenta para el límite de usos de esta habilidad.

Plumas angelicales

Clase: Erudito

Efecto: El Erudito desmarca la casilla de menor valor de Salud marcada de cada miembro del grupo, y les aplica a todos una reducción de daño de 2 puntos que dura hasta el final del combate. Si el personaje estaba fuera de combate también tiene efecto, y este vuelve a poder actuar, aunque sufre el estado *Debilitado* hasta el final del conflicto. No importa a cuantas zonas de distancia del Erudito estén sus compañeros siempre que no tenga bloqueada la línea de visión.

Pulso de vida

Clase: Mago Blanco

Efecto: El Mago Blanco puede desmarcar todas las casillas de estrés de Salud de todo el grupo. Si el personaje estaba fuera de combate solo elimina su casilla de mayor valor, pero vuelve a poder actuar, aunque sufre el estado *Debilitado* hasta el final del conflicto. No importa a cuantas zonas de distancia del Mago Blanco estén siempre que no tenga bloqueada la línea de visión.

