

# MUNDO AVATAR

*UN SUPLEMENTO PARA FATE BÁSICO Y FATE ACELERADO*



POWERED BY  
**FATE**



## LICENCIA

El texto completo de este documento, desde la portada hasta su página final ha sido escrito y editado por Danilo Jara bajo la iniciativa creativa Lobo con Lentes. Este es un suplemento hecho por un fan y para fans, sin fines de lucro.

El texto íntegro del documento ha sido liberado bajo la licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International.

Visita el texto de la licencia en el siguiente enlace:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Avatar: el último maestro aire y la Leyenda de Korra son propiedad intelectual de Nickelodeon.

Las imágenes en este libro son propiedad intelectual de sus autores y no pueden ser usadas para fines comerciales.



LoboConLentes



LOBO CON LENTES EN LA WEB

[loboconlentes.blogspot.cl](http://loboconlentes.blogspot.cl)





## MUNDO AVATAR

El siguiente suplemento presenta reglas para incorporar el mundo de Avatar: El último Maestro Aire y La leyenda de Korra a juegos de Fate acelerado y Fate Básico.

Primero se repasan las reglas de creación de personaje, para luego introducir reglas para incorporar las artes de control elemental y otras artes marciales, además de reglas para incorporar Chi y corrupción espiritual en los juegos. Finalmente se discute como crear un juego de avatar con Fate. Las reglas son modulares, por lo que pueden ser incorporadas como cada quien desee sobre la base de Fate.

Las reglas de artes elementales se encuentran basadas en el sistema de magia "Stormcaller" del Fate System Toolkit pagina 82.

- ❖ <http://fate-srd.com/fate-system-toolkit/stormcallers>

Además, se requiere Fate Acelerado y Fate Básico:

- ❖ Inglés y gratis:
  - [Fate Básico Inglés](#)
  - [Fate Accelerated Inglés](#)
- ❖ Español y a un euro:
  - [Fate Básico Español](#)
  - [Fate Acelerado Español](#)

Elaborado por Danilo Jara, contado a loboconlentes@gmail.com



## CREANDO ESCENARIO Y PROTAGONISTAS

Este suplemento provee con reglas y comentarios sobre cómo crear un juego de Mundo Avatar para Fate. Primero se muestran ideas para crear el escenario de juego y luego reglas modificadas para la creación de personajes. Incluso, si el grupo lo desea, es posible crear un equipo avatar e introducir el avatar como un PNJ o incluso como un PJ

## CONTROL ELEMENTAL

El control elemental corresponde a un extra. Cada arte elemental requiere de una proeza y un aspecto dedicado que represente el compromiso del personaje con el estudio de la técnica (típicamente el concepto principal). Este sistema se encuentra basado en un extra ya existente y presentado en el Fate Toolkit llamado Stormcaller. Los principales cambios sobre este sistema son los siguientes:

- ❖ Pensado para implementar con enfoques de Fate Acelerado, se elimina la habilidad Stormcaller. Dependiendo del efecto que se piensa realizar, el jugador tira el enfoque adecuado.
- ❖ Se cambian las tormentas del sistema original por cada uno de los elementos del mundo de avatar.
- ❖ Tener un elemento requiere una proeza base y un aspecto que represente el carácter de maestro elemental del personaje, normalmente en su concepto principal.
- ❖ Cada elemento contará con una descripción base, un efecto pasivo de su aspecto y una descripción de una invocación y una obligación asociado a este. Luego, se describirán los efectos específicos de utilizar el control elemental en acciones de superar, crear ventaja, ataque y defensa. Finalmente, cada elemento tiene enfoques que pueden usarse más fácilmente que otros.





- ❖ EL efecto pasivo consiste en una ventaja narrativa útil pero moderada que siempre estará activa. Esta ventaja guarda relación con el concepto detrás de cada arte elemental.
- ❖ La invocación del aspecto elemental corresponde a una sugerencia de invocación de este aspecto. La invocación sigue las reglas básicas de invocaciones en Fate Básico, solo que esta tiene una orientación temática a las características del arte de control elemental que representa
- ❖ La obligación del aspecto elemental cumple las mismas características que la invocación antes mencionadas
- ❖ El conocimiento del control elemental puede ir siendo afinando mediante proezas adicionales en la forma de :  
Técnicas especiales y perfeccionamientos.
  - Las técnicas especiales representan sub-habilidades de un control elemental en particular, como el metal-control o la sangre control. Para obtener una técnica especial se requiere: 1) Cumplir con los requisitos de la técnica especial, 2) Gastar una proeza y 3) Contar con un aspecto adecuado que denote la dedicación del personaje al aprendizaje de esa técnica. Una técnica puede tener costos adicionales para ser usada (un punto de Fate, una condición ambiental especial, etc.).
  - Los perfeccionamientos son proezas dedicados a mejorar un control elemental en particular del personaje. Cada perfeccionamiento cuesta una proeza y funciona como una proeza estándar en Fate Básico.

## CHI

Este suplemento incorpora reglas de Chi. El Chi es la energía universal que se encuentra en todo lo que existe en el mundo,



incluidas las personas. En Mundo Avatar, el Chi reemplaza al estrés existente en Fate Básico y Fate acelerado. En adición cumple funciones adicionales como lograr que los personajes logren logros impresionantes. Además, incluye reglas de balance Yin/yang que añaden un sabor mas Wuxia a las historias contadas.

Las reglas de Chi y corrupción espiritual son de creación original del autor.

## MEDITACIÓN

Se incorporan reglas específicas para la meditación. LA meditación es una práctica espiritual que permite alcanzar un estado de tranquilidad mental y espiritual. Esta sirve entre otras cosas para regenerar la reserva de Chi y permitirle a los personajes encontrar el equilibrio espiritual.

## CORRUPCIÓN ESPIRITUAL

Las acciones de un personaje pueden llevarlo hacia la iluminación o hasta la sima más oscura y profunda. Las reglas de corrupción espiritual permitirán añadir un cariz más oscuro a las historia, internándose en la oscuridad que puede abrazar el alma de los personajes cuando se vean obligado a realizar acciones deleznable por el bien común.

## OTRAS TÉCNICAS

Finalmente, se entregan lineamientos para crear otras técnicas marciales y talentos excepcionales que puedan tener personajes, incluso para aquellos que no sean maestros elementales.





## REGLAS ESPECIALES PARA EL AVATAR

Finalmente, este suplemento incorpora algunos lineamientos especiales para introducir al avatar como un personaje. Se discuten brevemente algunos cambios de reglas y sugerencias, y se introducen mecánicas para el estado avatar.





# CONTENIDOS

Licencia .....	2
Mundo Avatar.....	3
Creando escenario y protagonistas.....	3
Control elemental.....	3
Chi.....	4
Meditación .....	4
Corrupción espiritual.....	4
Otras técnicas.....	4
Reglas especiales para el avatar.....	5
Contenidos .....	6
El Mundo de Avatar.....	11
Geografía .....	11
Nómadas Aire .....	13
Tribu Agua .....	13
Reino Tierra .....	13
Nación del Fuego.....	13
República Unida de Naciones.....	13
Artes de Control elemental .....	14
El Avatar.....	14
Flora y Fauna .....	14
Sociedad .....	15

Ocupaciones.....	15
Economía.....	15
Política.....	15
Milicia y armamento .....	15
Escritura y arte .....	16
Deportes y juegos .....	16
Ciencia y Tecnología.....	16
Creencias y espiritualidad .....	17
Ley y orden.....	17
Las eras del mundo avatar .....	18
Creando un juego de Mundo Avatar para Fate .....	19
Preparando un escenario juego de mundo avatar en Fate .....	19
¿Cuál es la época en que jugaremos? .....	19
¿Quién es el avatar y cuál es su rol en el mundo? .....	20
¿En qué lugar jugaremos?.....	21
¿Quiénes son los protagonistas de la historia?.....	21
La escala del juego .....	22
Los grandes conflictos del escenario .....	22
Rostros y lugares.....	23
Creando rostros.....	23
Creando lugares .....	23
Creando a los protagonistas .....	23





Nuestro mundo Avatar .....	24
Creando personajes.....	25
Preguntas preliminares .....	25
Aspectos .....	25
Aspectos corruptos.....	25
Enfoques.....	25
Proezas .....	26
Recarga .....	26
Estrés .....	27
Consecuencias .....	27
Creando un equipo avatar .....	28
Madurez del equipo avatar .....	28
Creando personajes.....	29
Creando un personaje avatar .....	30
Aspectos .....	30
Enfoques.....	31
Proezas .....	31
Recarga .....	31
Estrés .....	31
Consecuencias .....	31
Artes de Control elemental .....	32
Control elemental básico .....	32

Requisitos.....	32
Aspecto elemental .....	32
Efectos.....	32
Técnicas de control especializada .....	33
Control simultaneo .....	33
Agua Control .....	34
Aspecto elemental .....	34
Efectos.....	34
Curación .....	35
Aspecto elemental .....	35
Efectos.....	35
Curación Espiritual .....	36
Aspecto elemental .....	36
Efectos.....	36
Sangre control básica .....	37
Aspecto elemental .....	37
Efectos.....	37
Sangre control avanzada .....	38
Aspecto elemental .....	38
Efectos.....	38
Sangre control psíquica.....	39
Aspecto elemental .....	39





Efectos .....	39
Planta control .....	39
Aspecto elemental.....	39
Efectos .....	40
Tierra Control .....	41
Aspecto elemental.....	41
Efectos .....	41
Sentido Sísmico .....	42
Aspecto elemental.....	42
Efectos .....	42
Metal control.....	42
Aspecto elemental.....	43
Efectos .....	43
Lava control .....	43
Aspecto elemental.....	43
Efectos .....	44
Arena control.....	44
Aspecto elemental.....	45
Efectos .....	45
Fuego Control .....	46
Aspecto elemental.....	46
Efectos .....	46

Generación de relámpago.....	47
Aspecto elemental .....	47
Efectos.....	48
Redirección de relámpago .....	48
Aspecto elemental .....	48
Efectos.....	48
Combustión Control.....	48
Aspecto elemental .....	49
Efectos.....	49
Aire Control.....	51
Aspecto elemental .....	51
Efectos.....	51
Planear .....	52
Aspecto elemental .....	52
Efectos.....	52
Proyección espiritual.....	53
Aspecto elemental .....	53
Efectos.....	53
Volar .....	53
Aspecto elemental .....	54
Efectos.....	54
Otras técnicas especiales .....	55





Técnicas como un aspecto .....	55
Técnicas como Proezas.....	55
Técnicas como un extra.....	55
Costo de una técnica .....	56
Mejorando una técnica. ....	57
Poderes espirituales .....	57
Chi.....	58
Usando Chi.....	58
Restaurando Chi .....	58
Cuerpo, espíritu y Chi .....	60
Meditación .....	61
Corrupción Espiritual.....	62
Barra de estrés de corrupción espiritual.....	62
Encrucijadas morales.....	63
Éxito a costo de corromper tu alma .....	64
Efectos mecánicos de la corrupción .....	64
Corrupción espiritual y espíritus .....	65
Corrupción espiritual y técnicas .....	65
Camino a la redención.....	66
Reglas especiales para el avatar.....	67
Concepto principal y El deber del avatar .....	67
Artes de control elemental.....	67

Chi .....	67
Comunicación con los espíritus.....	68
El estado Avatar .....	68
Requisitos.....	68
Costos de activación.....	68
Efectos del estado avatar.....	69
Apéndice: Lineamientos para crear Proezas.....	71
Efectos especiales .....	72
Costos y debilidades.....	72
Poderes de amplio espectro .....	74







## EL MUNDO DE AVATAR

El Mundo del Universo ficticio de Avatar (El último maestro aire y la leyenda de Korra) es un mundo muy similar a nuestra Tierra, pero dividido en las cuatro naciones y el hogar de una multitud de especies. Este lugar es el hogar de Maestros y cientos de criaturas quiméricas y florecientes civilizaciones que se han organizado en torno al poder de controlar los cuatro elementos.

El mundo de avatar es un lugar inspirado en muchas fuentes diversas, aunque tiene una clara y poderosa influencia de los elementos de las tradiciones orientales. Las culturas de China, Japón, el sudeste asiático y la India son las principales fuentes de inspiración, aunque también se pueden apreciar otros elementos como el de culturas indígenas esquimales. En este mundo, los humanos viven organizados en diferentes reinos e imperios y muchos de ellos poseen el don de controlar uno de los cuatro elementos: Agua, Tierra, Fuego y Aire. Si bien los maestros tienen un lugar preponderante en las sociedades de este mundo, las personas sin este don también pueden alcanzar cargos de poder y reconocimiento entre las personas. De alguna u otra forma, ambos grupos viven en armonía y como una sola sociedad.

Este mundo también está habitado por espíritus. Todas las cosas y animales tienen un espíritu y existen espíritus mayores que incluso van más allá de las limitaciones que el mundo material impone. Los espíritus habitan en el mundo espiritual, el cual está mayormente separado del mundo de los humanos.

Para establecer un vínculo entre los humanos y los espíritus es que existe el Avatar. Un espíritu de luz y bondad conocido como Raava



se vínculo en el pasado al alma de un hombre, Wan, el primer avatar. Este vínculo transformó a ambos y los convirtió en un nuevo ser, el avatar. Gracias a esta unión espiritual, el avatar es el único humano que puede dominar los cuatro elementos. Además, el avatar es un puente entre el mundo de los humanos y el mundo de los espíritus y muchas veces actúa como héroe, embajador y mediador. Al ser un ser mortal, el avatar reencarna en diferentes personas, cada vez en uno de los diferentes cuatro pueblos que existen en este mundo: Las tribus agua, el reino tierra, la nación del fuego y los nómadas del aire. El avatar es una autoridad en materias terrenales y espirituales y un gran maestro elemental, aunque no puede (o no debería) tomar partido por una causa en particular, pues su deber es con todos los habitantes del mundo. Una vez el avatar muere, su espíritu viaja y reencarna en una nueva persona. Todas las vidas pasadas del avatar están almacenadas como memorias en su espíritu y los avatar del pasado actúan como consejeros y maestros para el nuevo avatar.

A continuación se presentan detalles del mundo avatar. Estos están centrados en las épocas del mundo donde el avatar Aang y el Avatar Korra vivieron. Sin embargo, toda la historia contada en las series animadas son solo ideas que podemos usar (o no) en nuestras partidas. El mundo avatar es suficientemente amplio para ser explorado y agregar nuevos elementos o simplemente iniciar una historia en forma independiente a los eventos sucedidos en la serie.

### GEOGRAFÍA

Los territorios del mundo están divididos en cuatro naciones distintas. Al final de la Guerra de los Cien Años, el Señor del Fuego Zuko y el Avatar Aang transformaron las colonias de la Nación del







Fuego ubicadas en el Reino Tierra en un país independiente, la República Unida de Naciones. Cada lugar tiene sus propias distribuciones geográficas, civilizaciones, climas y demografía, así como una gran variedad de accidentes geográficos.

#### *NÓMADAS AIRE*

Los Nómadas Aire son una civilización compuesta por personas que practican el arte del Aire Control. Los Nómadas aire habitaban cuatro principales Templos Aire, cada uno construido en ubicaciones remotas, a los cuales sólo se podía llegar fácilmente con un bisonte volador. Los Nómadas Aire son un grupo muy espiritual. Su economía se basaba exclusivamente en la agricultura. Aunque es la más pequeña de las cuatro naciones, la totalidad de sus miembros son Maestros.

#### *TRIBU AGUA*

La Tribu Agua es un término colectivo para las personas que viven en los polos del mundo y de los cuales algunos practican el Agua control. Son llamados tribus pues siguen un sistema de gobierno en la forma de una jefatura tribal. Aunque los miembros de la Tribu Agua normalmente habitan en las regiones polares, el Polo Norte y el Polo Sur, existe una pequeña población de Maestros Agua que habitan en el pantano brumoso en el territorio del Reino Tierra. Las dos tribus principales son la Tribu Agua del Norte en el Polo Norte y



la del Sur en el Polo Sur.

#### *REINO TIERRA*

El Reino Tierra es un continente enorme liderado por el Rey Tierra y es el hogar de las personas que practican el arte de la Tierra Control. Siendo la mayor de las cuatro naciones, es étnicamente diversa, con una variación de las costumbres y tradiciones culturales. La gente del Reino Tierra es fuerte y persistente. La geografía del Reino Tierra varía enormemente, desde bosques a desiertos ardientes y de terrenos montañosos a llanuras cubiertas de hierba.

#### *NACIÓN DEL FUEGO*

La Nación del Fuego es el hogar de las personas que practican el arte del Fuego Control y es una monarquía absoluta dirigida por el Señor del Fuego. Al estar compuesta por varias islas principales y situadas en el ecuador del planeta, la nación es considerada como un archipiélago. Su economía es la más grande y poderosa del mundo, con un sector industrial fuerte y avanzados desarrollos tecnológicos.

El clima es normalmente húmedo y cálido que permite que prospere una diversidad de flora y fauna.

#### *REPÚBLICA UNIDA DE NACIONES*

Después que la Guerra de los Cien Años terminó, a las colonias de la Nación del Fuego en el Reino Tierra se les concedió la independencia como una quinta nación. El Avatar Aang soñaba con hacer un lugar donde la gente de todas las otras culturas, Maestros y no Maestros,





podieran vivir juntos en paz. Como tal, su cultura es una amalgama de las identidades de las otras cuatro naciones culturales. Es liderada desde su capital, Ciudad República, por cinco miembros de un consejo, llamado Consejo de la República Unida, compuesto por un solo representante de cada nación, con excepción de la Tribu Agua, que tiene un representante por la Tribu del Norte, y otro por la Tribu del Sur.

### ARTES DE CONTROL ELEMENTAL

Una de las características más singulares del Mundo Avatar es la capacidad de controlar los elementos. Las técnicas de control se dispersan a través de todo el mundo. Cada nación tiene sus artes de Control. La capacidad de Control es importante para todos los aspectos de la vida en el Mundo Avatar. Además, aunque casi desconocida, existe el misterioso arte de la Energía Control, que es anterior a las otras cuatro artes, así como la llegada del Avatar y la formación de las cuatro naciones. Se trata de controlar la energía de la vida dentro de otro ser.

### EL AVATAR

El Avatar es el espíritu del planeta encarnado en forma humana y posee la capacidad de controlar los cuatro elementos. El Avatar actúa como puente entre el mundo físico y el Mundo de los Espíritus. Se considera deber del Avatar dominar las cuatro disciplinas de control, y utilizar ese poder para mantener el equilibrio entre las cuatro naciones. Con la muerte del Avatar, el espíritu renace en la siguiente nación, dictada por el ciclo: agua, tierra, fuego, aire. El Avatar es muy venerado por gente de todo tipo y cada nación tiene su propio templo dedicado exclusivamente al Avatar.



### FLORA Y FAUNA

La mayor parte de la fauna en el mundo Avatar son quimeras. Estas criaturas combinan rasgos de diferentes animales de nuestro mundo de una manera interesante, a veces cómicas y otras veces terribles. Es común ver perros- osos, pingüinos focas o delfines voladores en este mundo. Algunas excepciones como el Bisonte volador no son animales quiméricos, aunque siempre tiene una característica especial; por ejemplo, el Bisonte volador tiene 6 patas y puede volar gracias a que domina el aire control.

La Flora en el mundo Avatar varía mucho entre las cuatro naciones, en función de las condiciones meteorológicas y el clima. Mientras que los paisajes desolados, congelados de los polos no permiten el crecimiento de casi nada verde, en paisajes cálidos y húmedos como los del Reino de Tierra se observa una enorme diversidad de la vida vegetal.





## SOCIEDAD

La sociedad es una parte importante de la vida en el mundo de Avatar. Las clases sociales se basan generalmente en títulos, riquezas, poder y logros. Aunque las personas suelen nacer en su rango social, hay algunas excepciones en las que la gente puede obtener un alto cargo por servicio importante a miembros de la realeza. La Sociedad difiere entre las naciones, como los Nómadas Aire que son pacíficos y con una sociedad relativamente sencilla, en comparación a las intrincadas castas de una sociedad como la Nación del Fuego o el Reino de la Tierra.

## OCUPACIONES

Hay una diversidad de ocupaciones en el mundo Avatar, la mayoría de los cuales están asociados a la satisfacción de las necesidades básicas de los ciudadanos. Algunos lugares, como la Universidad de Ba Sing Se, se especializan en la formación y preparación de los ciudadanos en el manejo y desarrollo de las profesiones. Aunque sólo hay unas pocas y selectas carreras a seguir en la civilización de los Nómadas Aire, una amplia gama de ocupaciones está abierta a personas en el Reino Tierra y la Nación del Fuego, debido a sus grandes economías e industrias numerosas.

## ECONOMÍA

Las cuatro naciones en el mundo Avatar tienen, o ha tenido, desarrollado de sistemas económicos. El Reino Tierra y la Nación del Fuego han desarrollado sofisticados sistemas económicos y avanzados para facilitar y complementar su vida diaria, mientras que las Tribus Agua y aire tienen sistemas relativamente pequeños basados en la subsistencia, y con menos impacto en el entorno.



## POLÍTICA

La política y gobierno en el mundo Avatar se basa en varios sistemas políticos, cada uno de los cuales tiene sus fortalezas y debilidades distintivas. Hay cuatro grandes tipos de sistemas políticos de las diferentes naciones. Cada uno tiene un carácter distintivo que se corresponde con un elemento de este país natal.

Los Nómadas Aire tienen una teocracia dirigida por cuatro Consejos de monjes o monjas, la Tribu Agua tiene un sistema tribal liderado por los jefes, el Reino de la Tierra utiliza una monarquía confederada dirigida por el Rey Tierra, y la Nación del Fuego una monarquía absoluta dirigida por el Señor del Fuego. Hay una persona en el mundo Avatar, que actúa con independencia de todas las naciones, incluyendo a la nación de su origen. Este es el Avatar, que actúa como una autoridad internacional para la paz, la justicia y el orden.

Adicionalmente, luego de la Guerra de los Cien Años el Equipo Avatar liderado por el Avatar Aang y con el auspicio del Señor del Fuego Zuko y el Rey Tierra Kuei, se fundó la República Unida de Naciones que fue gobernada por el Consejo de la República Unida. No obstante, tras la Revolución Anti-Control, fue claro que no todos los habitantes de esa nación eran representados en el gobierno por lo que el consejo fue desintegrado y en su lugar se eligió un presidente, convirtiéndose así en un sistema de gobierno democrático.

## MILICIA Y ARMAMENTO

Cada nación, con excepción de los Nómadas Aire, tiene un claro sistema militar. El ejército de la Nación del Fuego es la fuerza militar más poderosa del mundo, armado con hombres disciplinados y maquinaria de combate de la más avanzada de todo el mundo.





El Ejército del Reino de la Tierra es la organización militar responsable de la defensa del Reino de la Tierra. Se compone de un ejército, una armada y varias fuerzas especiales. Se ejerce un poder considerable, llevando a cabo los asaltos a la Nación del Fuego durante un siglo.

El Ejército de la Tribu Agua es un grupo de organizaciones que protegen las Tribus Agua. La cadena de mando no está muy bien definida y no hay ningún comandante militar general de la Tribu del agua, por lo que el mando se divide entre el Norte y el Sur. Sin embargo es evidente que los jefes de las dos Tribus tienen el comando general de la milicia tribal respectiva.

#### *ESCRITURA Y ARTE*

La cultura en el mundo Avatar es muy diversa en las cuatro naciones. Esta diversidad abarca desde las artes visuales, que incluyen retratos y pinturas, a los bailes sagrados y rituales. La escritura y la literatura son una parte integral de la sociedad. Los ciudadanos utilizan principalmente para la comunicación y la escritura con fines literarios, sino que también algunos practican la caligrafía como un arte.

La música es un aspecto cultural importante para las cuatro naciones. Una variedad de instrumentos se tocan, así como una variedad de canciones. La



gente de todo el mundo disfrutan de escuchar música que sirve como la principal fuente de entretenimiento.

Las tradiciones culturales varían dependiendo de la nación. Por ejemplo, las Tribus del agua valoran un ritual conocido como esquivar el hielo, un rito de iniciación para los adolescentes. Después de que la tarea se complete con éxito, los símbolos usuales, tales como la Marca del Valiente, Marca de el Sabio, y la marca de la confianza son entregados a los nuevos miembros adultos de la tribu.

#### *DEPORTES Y JUEGOS*

Hay una gran variedad de deportes y juegos en el mundo Avatar para la recreación y el entretenimiento de su gente. Estos van desde los deportes físicamente exigentes del Aire Control y sus carreras de scooter de aire, la emoción y los peligros de esquivar el hielo, hasta juegos como Pai Sho, que desafía la mente. Muchos de los juegos de una nación determinada incorporar ese

elemento de control nativo en el juego. Por ejemplo, el Aire Control se utiliza para las carreras en scooter de aire (bolas de aire) y Tierra Control para la futbol tierra. El más popular de estos deportes en la República Unida es el pro-Control.

#### *CIENCIA Y TECNOLOGÍA*

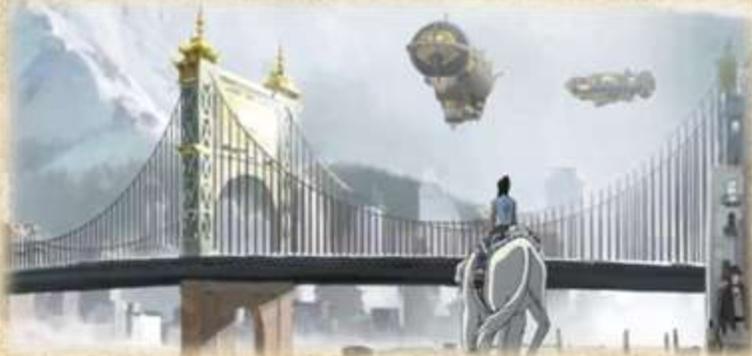
La ciencia era en el pasado, un conocimiento limitado de la gente en el mundo Avatar, siendo la





ciencia más desarrollada por mucho tiempo la astronomía. En la actualidad, la Nación del Fuego y el Reino Tierra son las naciones más desarrolladas en el campo del conocimiento científico. La Nación del Fuego está fuertemente industrializado estando por mucho tiempo a la cabeza del avance. Sin embargo, aunque el Reino Tierra todavía tenían una economía pre-industrial, era mucho más cercano a las capacidades de la Nación del Fuego de los Nómadas Aire y poco ambicioso tecnológicamente o fueron las Tribus del agua, la cual, como su nombre indica, sólo utilice tecnologías primitivas en combinación con Aire Control y Agua Control.

Algún tiempo después de la guerra de los cien años, muchos avances tecnológicos muy importantes comenzaron a emerger. Por setenta años después de la Guerra de los Cien años, incluyendo el desarrollo de automóviles, rascacielos, radios y cámaras en Ciudad República.



#### *CREENCIAS Y ESPIRITUALIDAD*

Las creencias espirituales de las cuatro naciones se definen principalmente mediante el respeto de varios espíritus de la



naturaleza, la mayoría de los cuales moran en el mundo de los espíritus. Las creencias son muy diferentes entre las cuatro naciones, sin embargo, la espiritualidad es una función importante en la vida cotidiana. La espiritualidad se ejerce de varias formas, dependiendo de la nación y la cultura. Por ejemplo, los Nómadas aire eran vegetarianos estrictos, oponiéndose a la idea de comer toda la carne como una manera de respetar la vida. La vida de la gente de la Tribu Agua se centran en torno a dos grandes espíritus, la Luna y el Océano. Varios santuarios y templos son comunes en el Reino Tierra, muchos de los cuales están dedicados al Avatar. Las creencias espirituales de la Nación del Fuego siguen siendo desconocidas, aunque algunos de sus habitantes respetan a espíritus como la Dama Pintada .

#### *LEY Y ORDEN*

La ley y el Orden en los cuatro países varía de un lugar a otro. En la Nación del Fuego, el Señor del Fuego tiene poder, y las personas de todo el país imponen sus ideas. En el Reino Tierra, la ley está escrita en función de cada ciudad o pueblo, a pesar de que es un líder tierra, llamado el Rey Tierra. En las Tribus del agua del Norte y del Sur, un jefe crea la ley para su tribu. En la sociedad del aire, las técnicas de la ley y el orden son desconocidas, pero parecían estar establecido y aplicado por un grupo de monjes ancianos. En la República Unida, la ley es fijada por el Presidente quien sucedió al Consejo Unido de la República; ambos han hecho cumplir las leyes de la República mediante policías, soldados y detectives.





## LAS ERAS DEL MUNDO AVATAR

Lo descrito anteriormente es un resumen del mundo avatar visto en ambas series animadas que dieron origen a este universo. Sin embargo, toda esa historia es solo referencia. El juego que tú y tus amigos podría ser completamente diferente. Más adelante, en la sección de creación de juego se discutirá esto en mayor profundidad, pero por ahora es importante tener en mente que la historia contada en las series animadas no está escrita en piedra y puede cambiar. Además tu grupo puede elegir sitiar su juego en épocas diferentes a las vistas en la serie y explorar el mundo avatar con más detenimiento. Las eras disponibles para jugar son las siguientes:

- ❖ **La era de leyenda:** Este es el pasado distante lleno de leyendas y espíritus que caminan por la tierra. En esta era el mundo de los espíritus y de los humanos fue separado por el avatar.
- ❖ **La era del Avatar:** El esplendor de un pasado no tan distante, donde el avatar es venerado y las naciones viven inmersas en un edad media, llena de guerreros wuxia, nobles y castillos. Esta termina con la declaración de la guerra de los 100 años por parte de la nación del fuego al resto del mundo.
- ❖ **El interludio de la guerra de los 100 años:** El oscuro tiempo donde el mundo no supo del avatar y la nación del fuego se dedicó a conquistar y esclavizar el mundo a su alrededor
- ❖ **La era de la restauración:** El retorno del avatar y la restauración del equilibrio de las cuatro naciones en el mundo luego de la guerra de los 100 años.



- ❖ **La era del progreso y el retorno de los espíritus:** el Avatar ha abierto portales que unifican el mundo de los espíritus y los humanos nuevamente. La humanidad ha alcanzado un gran progreso y grandes invenciones tecnológicas y descubrimientos científicos se han realizado en el mundo. Dirigibles voladores, electricidad, aeroplanos y automóviles contrastan con un mundo de cambio y espíritus misteriosos.





## CREANDO UN JUEGO DE MUNDO AVATAR PARA FATE

Fate requiere historias donde sus protagonistas brillen por su proactividad y su competencia para abordar los problemas que enfrentan, a la vez que sus vidas se ven afectadas por el drama. Esto hace que las historias posibles de contar en mundo avatar calcen de muy buena forma con el esquema narrativo de Fate. Sin embargo ¿Cómo hay que crear un juego de Avatar para que funcione adecuadamente en Fate? Fate entrega herramientas para preparar un juego entre sus reglas (página 17, Fate Básico). Repasaremos estas reglas pero a la luz de las particularidades del Mundo Avatar, para que así el juego que cada uno cree sea el mejor.



## PREPARANDO UN ESCENARIO JUEGO DE MUNDO AVATAR EN FATE

En Fate, a diferencia de otros juegos, el DJ no debe preparar nada antes de comenzar a jugar. El escenario de juego y los conflictos que los personajes enfrentarán es una construcción colaborativa de todo el grupo y en el que todos aportan. Fate ya entrega reglas para crear escenarios de juego en la página 17 del Fate Básico. A continuación se presentan estas reglas solo que adaptadas para crear un juego de Mundo avatar usando Fate. Respondan las siguientes preguntas en conjunto y definan los elementos que se requieren para preparar un juego interesante.

### ¿CUÁL ES LA ÉPOCA EN QUE JUGAREMOS?

- ❖ **La era de leyenda:** Este es el pasado distante, la época de la leyenda, cuando el avatar Wan encerró al espíritu Vaatu y separó el mundo de los hombres y el mundo de los espíritus, comenzando el ciclo del avatar. En esta época las grandes naciones aún no están configuradas y el arte del control elemental aún no se ha esparcido por todo el mundo. La humanidad ha dejado de ser protegida de los leones y tortuga, y la civilización está en formación.
- ❖ **La era del Avatar:** Este es un largo periodo de tiempo donde las grandes naciones del mundo se han configurado tal cual las conocemos (las tribus agua, los nómadas del aire, la nación del fuego y el reino tierra). El avatar, ya es una figura respetada y la civilización antigua alcanzado su esplendor. Este es una era de aventuras antiguas, con guerreros errantes, nobles que luchan por el poder, historias de amor y mucho más. Esta época de juego es la que encaja perfectamente con el género Wuxia. En esta época, los





maestros elementales son escasos y el control elemental se resume a las cuatro artes básicas principalmente. El control no ha existido por tanto tiempo como para desarrollar técnicas especializadas como veremos más adelante. Pese a lo anterior, los personajes podrían tener proezas que mejoraran sus habilidades de control en algunas situaciones particulares.

- ❖ **El interludio de la guerra de los 100 años:** Luego de que la nación del fuego le declarara la guerra al resto del mundo y el avatar Aang desapareciera, ocurrió un interludio de 100 años en el cual el mundo sufrió por la ausencia del avatar y la nación del fuego consolidó su poder. Este es una época de tristeza y enfrentamiento, donde el mundo se ha polarizado y la nación del fuego es el enemigo primario.
- ❖ **La era de la restauración:** Luego de que el avatar Aang regresara y derrotara al señor del fuego vino un periodo de restauración y transición, en el cual el mundo tuvo que vencer los odios del pasado y construir una nueva paz para todos. En esta época comienza la formación de lo que sería luego la nación de las repúblicas unidas y su pináculo, ciudad república, con todo el progreso tecnológico y social que esto conllevaría.
- ❖ **La era del progreso y el retorno de los espíritus:** Luego de que el Avatar Korra, la sucesora del Avatar Aang abriera los portales del mundo espiritual y convirtiera a ciudad república en un nuevo portal espiritual, el mundo enfrenta una nueva época en el cual el progreso tecnológico que ya se había iniciado se enfrenta al regreso de los espíritus del mundo. Esta época es una época de cambios y avances, donde las antiguas artes espirituales se combinan al avance



de la tecnología y el saber moderno. En este tipo de juego se pueden contar diversas historias donde estos elementos sean protagonistas, desde historias pulp y noir, hasta historias más futuristas. Los misterios del mundo ya no tienen un tinte tan místico y oculto, si no que comienzan a ser fenómenos estudiables y explicables (aunque no por eso será fácil descifrarlos) y las artes del control elemental comienzan a diversificarse más y más (es una época perfecta para crear nuevos estilos de control elemental, sean creativos!).



#### *¿QUIÉN ES EL AVATAR Y CUÁL ES SU ROL EN EL MUNDO?*

El avatar siempre es un eje central en el mundo avatar, es el puente entre los espíritus y el gran héroe de todas las historias. Es importante que el grupo discuta quien es el avatar, cual es su personalidad y cuál es el rol que ha cumplido hasta ahora en el mundo. Para crearlo, decidan de que nación es el avatar, qué edad





tiene, creen un concepto principal y un problema para el avatar y que ha hecho hasta ahora en el mundo. Es posible incluso plantear un juego sin un avatar conocido. El antiguo avatar ha muerto y el nuevo aún no se ha descubierto. Estas épocas, son épocas inestables y de cambio, pues el mundo está rodeado de incertezas respecto a quien será el próximo puente entre el mundo de los hombres y los espíritus.

Para determinar el rol del avatar es importante hablar un poco sobre los espíritus. ¿Caminan por la tierra libremente o son seres misteriosos y desconocidos? ¿Deprenda sobre los hombres o son respetados por estos, quizás adorados como deidades? Dependiendo de cómo sea la relación entre humanos y espíritus, será el rol que el avatar ha de tomar.

Pese a lo anterior, la historia que el grupo contará tendrá como protagonistas a los personajes que creen y no al avatar. Es importante no olvidar que pese a ser importante, el avatar será un personaje secundario y actuará más como una fuerza poderosa a la que los personajes podrán recurrir en tiempos de necesidad. En última instancia, el avatar puede ser incluso una fuerza opositora a los personajes (¿no suena eso interesante acaso?).

#### *¿EN QUÉ LUGAR JUGAREMOS?*

Luego de decidir lo anterior, es tiempo de decidir donde se desarrollará el núcleo de la historia. El grupo deberá discutir en qué lugar del mundo la historia comenzará ¿Será en la nación del fuego, el reino tierra o quizás en otro lugar? Es posible que la historia se sitúe en una ciudad importante del mundo como la capital de la nación del fuego o Ba sing se, quizás en un templo del aire o en otro



lugar menos importante. Decidan en conjunto el lugar, descríbanlo y pónganle un nombre.



#### *¿QUIÉNES SON LOS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA?*

Finalmente, todos deben discutir quienes serán los protagonistas de la historia. Aún no deben decidir exactamente quienes serán los protagonistas que crearán, pero deberán discutir en términos generales que tipo de personajes todos jugarán ¿Serán maestros elementales todos? ¿O quizás habrán algunos no maestros? Serán viajeros jóvenes que se mueven por el mundo errantes o personas establecidas en algún lugar? ¿Quizás nobles de importantes familias o personas oprimidas por algún poder corrupto? Discutan que elementos serán los que le dará cohesión al grupo y le permitirá a los protagonistas cooperar en la historia.





En este punto el grupo debe discutir también el rol que el control elemental cumple en el mundo y como es la relación entre los personajes maestros y no maestros. La era de juego en que han decido jugar les ayudará a establecer este elemento, pero es importante que lo discutan. En el mundo de avatar los maestros y no maestros siempre se han mantenido en equilibrio, ya que ambos grupos cumplen funciones importantes para la sociedad. En algunos contextos, ser maestro es visto como un honor o como una virtud especial, pero esto no es así en todos los lugares. En los ámbitos nobles o de gobierno ser maestro es algo especialmente importante, sobre todo en lugares como la nación del fuego. En otros lugares, como en los templos aire, todos son maestros sin excepción.

### LA ESCALA DEL JUEGO

La escala del juego se refiere al alcance de los problemas que los personajes enfrentarán en relación al mundo en el que existen ¿Serán problemas pequeños (aunque importantes para los personajes) o la historia tratará de salvar a toda una ciudad o incluso al mundo? La historia podría centrarse en un drama familiar, traiciones entre amigos pero también puede escalar a grandes problemas que enfrenta el mundo y que requieren ser resueltos. Discutan en grupo que escala prefieren antes de seguir.

### LOS GRANDES CONFLICTOS DEL ESCENARIO

Una vez han discutido el escenario de juego que desean crear, el tipo de personaje que jugarán y la escala del juego es hora de definir los conflictos principales. Estos conflictos serán asuntos que estarán presentes durante todo el juego y que afectarán a todos los personajes de una u otra forma. Cuando creen los conflictos, deben tener en mente lo que ya han discutido antes y no olvidar la escala



de juego que han decidido crear. Además, estos conflictos deben ser compatibles e interesantes con los personajes que van a crear y lo más importante de todo, posibles de resolver por ellos. Si los conflictos que crearán estarán fuera del alcance de los personajes y tendrán que recurrir al avatar para resolverlos, entonces dejarán de ser los protagonistas de la historia y está se volverá aburrida.



Para crear los conflictos, es necesario crear un problema presente y problema venidero. El problema presente es un asunto que está ocurriendo ahora y está afectando la vida de todos en este momento. Un problema venidero es uno que está por venir, que aún no se desata, pero que si las cosas continúan, inevitablemente llevarán a este. Si bien el número por defecto de conflictos es 2, es posible plantear otros si el grupo lo determina adecuado.





Una vez han creado los conflictos ahora deben traducirlos a aspectos. Estos aspectos serán los aspectos de mundo y estarán presentes durante todo el juego para ser utilizados por cualquiera como aspectos. Podrán ser invocados o forzados por cualquier jugador o el DJ según sea conveniente. Preocúpense que los aspectos se encuentren bien diseñados respetando los tres preceptos para crear aspectos: Que diga más de una cosa al mismo tiempo, que sea de doble filo y que tengan un buen fraseo.

### ROSTROS Y LUGARES

Una vez han creado los conflictos del mundo, es hora de ponerles nombre y lugar. Cada conflicto debe tener al menos un rostro asociado a él. Los rostros no son más que personajes no jugadores que personificarán cada conflicto y le darán movimiento y relevancia a los mismos. Estos personajes normalmente podrán ser antagonistas en la historia, aunque también alguno de ellos puede ser un aliado. Además, cada conflicto deberá tener un lugar asociado a este. Estos lugares suelen ser locaciones importantes en la historia y relacionadas a los rostros ya creados.

#### CREANDO ROSTROS

Discutan que personajes son necesarios para darle un sentido a cada uno de los conflictos en juego. Creen un concepto principal y un aspecto adicional que los describa, decidan si son maestros o no maestros y póngale un nombre. Si son personajes importantes que enfrentarán a los protagonistas, asígnenle un par de enfoques según sea necesario (uno en +3 y otro en +1 es suficiente) y proezas que describan sus principales habilidades, incluyendo el control elemental. El DJ puede luego complementar esto para hacer los personajes no jugadores más complejos, interesantes y misteriosos.



#### CREANDO LUGARES

Los lugares son locaciones importantes y necesarias para que los conflictos en juego tengan sentido. Cuando creen un lugar descríbanlo brevemente, póngale un nombre y asígnenle un aspecto ambiental. Un aspecto ambiental es un aspecto que describe las características ambientales más importantes de un lugar tales como "frio y oscuro, lleno de recovecos, etc..

#### CREANDO A LOS PROTAGONISTAS

Finalmente, el grupo está listo para crear sus personajes y comenzar a jugar. Consideren todo lo que han hablado y procuren que los personajes tengan sentido en el escenario de juego, sean compatibles entre sí y tengan un interés por participar en la historia.





## NUESTRO MUNDO AVATAR

La leyenda del último maestro aire y la leyenda de Korra fueron dos series que exploraron el universo de avatar de manera profunda. Introdujeron grandes historias y elementos formando todo un legendarium que va desde animales, lugares, personajes y técnicas de control elemental.

Si bien todas estas historias son tremendamente interesantes y atractivas, el juego que creen debe ser su juego. Usen el material disponible no como una ley que no puede romperse o una historia inalterable si no que como material de referencia e inspiración. El mundo de avatar es lo suficientemente grande para explorar grandes historias sin tener que si quiera entrar en contacto con la historia principal presentada en ambas series. Sin embargo, si desean contar una historia alternativa que incluso contradiga lo ocurrido en los show de televisión ¡No lo duden! esta es su historia, háganla propia y dejen que sus creativos internos tomen el control.

Lo mismo sucede con el control elemental. En la continuidad de ambas series se introdujeron nuevas técnicas de control que hicieron cada vez más atractivo el mundo de avatar ¿Esto es una limitante para que ustedes hagan lo mismo? ¡No! Déjense llevar y creen. Si a todo el grupo le parece interesante, vayan por lo que han pensado. Si bien es cierto que debe existir un cierto respeto por la obra que dio origen a este juego y el mundo de avatar tiene cierta coherencia, hay mucho espacio para ser creativo. Mientras las nuevas técnicas no se superpongan a otra o no opaquen a técnicas ya existentes, todo está bien. Asimismo, si deciden jugar en una era previa a aquella donde cierta técnica de control fue introducida en la historia no significa que no puedan usarla. Quizás esta técnica ha



sido descubierta más de una vez en la historia para ser luego olvidada.

De todas formas, existe mucho material disponible en internet para inspirarse. Si están faltos de ideas o conocen poco el mundo de avatar, visiten los siguientes sitios:

- ❖ [Avatar Wiki en español](#)
- ❖ [Avatar Wiki en Ingles](#)
- ❖ [Sitio oficial Nickelodeon](#)





## CREANDO PERSONAJES

A continuación se repasan las reglas de creación de personajes presentadas en Fate Básico. Estas son muy similares salvo algunos detalles que hay que mencionar.

### PREGUNTAS PRELIMINARES

Los protagonistas de la historia deben ser personajes interesantes y con conceptos que inviten a la historia. Para darle forma a cada personaje puede ser muy útil responder las siguientes preguntas:

- ❖ ¿Qué temas quieres tocar con tu personaje? Por ejemplo, la redención, la venganza, el aprendizaje, demostrar a otros tu valor, etc. Elige un par de temas que quieres tocar al jugar con este personaje.
- ❖ ¿Donde nació tu personaje?
- ❖ ¿Como era su vida antes de comenzar la aventura?
- ❖ ¿Es un maestro o un no maestro? ¿Que lo hace un personaje interesante para una historia de mundo Avatar?
- ❖ ¿Cómo aprendió o adquirió aquella cualidad que lo hace distintivo?
- ❖ ¿Qué piensa del avatar y el rol que este cumple en el mundo?

Usen estas preguntas iniciales para tener una base sobre la cual crear sus aspectos, un concepto para distribuir sus enfoques y finalmente elegir que técnicas tendrá.

### ASPECTOS

Los personajes en mundo avatar tienen 5 aspectos: Un concepto principal, un problema y de 1 a 3 aspectos adicionales. Estos



aspectos cumplen las mismas funciones que en un juego estándar de Fate. Sin embargo, las técnicas elementales requieren para poder ser aprendidas tener un aspecto que refleje la dedicación del personaje al estudio y práctica de esta arte. Este aspecto tendrá funciones adicionales dadas por cada arte elemental, pero a la hora de crear el personaje el jugador debe considerar esto. Normalmente el concepto principal es el aspecto que se hace cargo de esta tarea, incluyendo la palabra "maestro elemental (agua, fuego, aire o tierra), pero algunas técnicas pueden que requieran otro aspecto adicional.

Técnicas no elementales pero que requieran un estudio sesudo de las mismas pueden requerir también que el personaje tenga un aspecto dedicado para estas.

### ASPECTOS CORRUPTOS

Si el concepto de personaje lo amerita, el jugador puede decidir marcar como corruptos algunos de sus aspectos, comenzando por los tres aspectos adicionales del personaje y con un máximo de 3. El problema y el aspecto principal no pueden marcarse como corrupto. El jugador no obtiene ninguna ventaja adicional por esto, más que las dadas por los aspectos corruptos. Además, deberá asumir los costos que esto significa. En la sección de corrupción espiritual se entregan más detalles de esto.

### ENFOQUES

En reemplazo de las habilidades de Fate Básico, los juegos de Mundo Avatar presentados en este suplemento utilizan los enfoques de Fate acelerado para describir la proficiencia con que un personaje realiza una acción. A modo de recordatorio pueden revisarlos a continuación:





- ❖ **Cauto:** Una acción cauta es cuando pones atención a los detalles y te tomas tu tiempo para hacer un buen trabajo. Apuntar una flecha que debe apuntar a un objetivo lejano, vigilar con mucha atención un lugar y desarmar un sistema de seguridad son buenos ejemplos de acciones cautas.
- ❖ **Furtivo:** Una acción furtiva esta realizada con el énfasis de engañar, ser sigilosos y dirigir la atención de otros a otra parte. Hablar para lograr que no te arresten, robar las carteras de otros o hacer una finta en un duelo de espadas son acciones furtivas.
- ❖ **Ingenioso:** Una acción ingeniosa requiere que pienses rápido, resuelvas problemas o tengas en consideración variables complejas. Encontrar la debilidad del estilo de combate de tu enemigo, encontrar el punto débil en una fortaleza o reparar una máquina son acciones ingeniosas.
- ❖ **Llamativo:** Una acción llamativa atrae la atención hacia ti. Está llena de estilo y brío. Dar un discurso inspirador a tu ejercito, avergonzar a tu oponente en un duelo, crear un espectáculo de fuegos artificiales con fuego control son acciones llamativas.
- ❖ **Rápido:** Las acciones rápidas requieren que te muevas con rapidez y destreza. Esquivar una flecha, lograr dar el primer golpe, abrir una cerradura antes que los guardias lleguen son buenos ejemplos de acciones rápidas.
- ❖ **Vigoroso:** Una acción vigorosa no es sutil, es fuerza bruta. Luchar contra un oso, derribar a un bruto o lanzar un ataque enorme con agua control son acciones vigorosas.

Recuerda que una misma acción puede intentarse con diferentes enfoques, dependiendo de la descripción que de cada jugador. El DJ debe evitar solicitar tiradas de enfoques específicos si no que más



bien dar espacio a los jugadores para que describan sus acciones y que enfoque usarán. Luego, el DJ deberá interpretar los eventos y las consecuencias de los actos de los personajes a la luz del enfoque que eligieron para actuar. Además, si bien algunas artes de control elemental serán más afines a unos enfoques que a otros, todos los enfoques pueden ser usados con cada una de las artes elementales. Todo dependerá de lo que el jugador pretenda hacer y como lo describa. En otras ocasiones algunos enfoques simplemente no serán posibles de ser usados, no sin que los jugadores deban pagar un alto costo (por ejemplo entrar a un castillo donde no deben ser vistos usando llamativo)

Al crear un personaje, cada jugador debe asignar un enfoque como bueno (+3), dos como normal (+2), dos como promedio (+1) y uno como mediocre (+0).

### PROEZAS

Los personajes en mundo avatar cuentan con 3 Proezas para darles ese toque especial y único. Las técnicas de control elemental, otras técnicas, las habilidades especiales, aliados, refugios y otros recursos deben ser creados con estas proezas. Más adelante se presentan las técnicas de control elemental y estas indican cuantas proezas son requeridos para comprarlas. Además, al final de este documento hay un apéndice con lineamientos sobre cómo crear proezas.

### RECARGA

Los personajes de mundo avatar comienzan el juego con 3 puntos de recarga de los cuales pueden usar 2 para comprar más proezas.





## ESTRÉS

A diferencia de otros juegos, los personajes en mundo avatar no tienen estrés. En reemplazo, todos los personajes tienen una barra de Chi. El Chi puede usarse como estrés en forma similar aunque tiene otros usos, se recupera un poco más lento que el estrés y esto hace que los juegos de mundo avatar sean más peligrosos y quizás, un poco más letales. Los personajes comienzan con 5 puntos de Chi. Más adelante se entregan las reglas sobre Chi.

## CONSECUENCIAS

Los personajes de mundo avatar comienzan con las mismas tres consecuencias que existen en otros juegos de Fate: Leve, moderada y severa.





## CREANDO UN EQUIPO AVATAR

Algunos grupos de juego pueden querer jugar con un equipo de maestros y héroes que sea similar a los equipos avatar que hemos visto en las historias de este mundo. En este caso, uno de los jugadores puede tomar el rol del avatar y el resto serán compañeros de viaje, ya sean estos maestros elementales o no maestros. Si todo el grupo está de acuerdo con esta dinámica de juego, entonces el grupo deben decidir algunas cosas en forma previa a crear personajes.

### MADUREZ DEL EQUIPO AVATAR

es posible jugar con un equipo avatar que está recién en formación o quizás con un equipo consolidado o incluso uno veterano. Dependiendo de la opción que el grupo elija, los personajes serán diferentes en concepto, sus dinámicas sociales diferirán un poco y quizás incluso el poder que estos tienen. Además, el poder al cual el avatar podrá acceder será diferente. En cada caso, el grupo deberá crear un aspecto que represente a su equipo y como este se relaciona con el mundo.

- ❖ **Equipo de novatos:** Los miembros del grupo recién se están conociendo. Aún no tienen una amistad consolidada y sus



aventuras con el avatar recién están comenzando. El grupo debe crear un **aspecto de misión** que todos deben cumplir y que les dé una razón de estar juntos. El avatar estará recién conociendo sus poderes y los miembros del equipo serán jóvenes y de un poder más bien moderado.

- ❖ **Equipo consolidado:** Los miembros del grupo ya se conocen hace tiempo y son amigos entrañables. Han tenido muchas aventuras juntos y han logrado formar una filosofía de equipo, una razón más profunda del por qué están juntos. El grupo deberá crear un **aspecto de convicción** que describa una filosofía común que todos comparten y que los mantienen unido (El orden social es la clave para la prosperidad, el progreso tecnológico de la humanidad es la llave para el avance social, el conocimiento de los espíritus y la armonía con ellos es la forma de mantener la paz, etc.) El avatar ya tiene acceso al control de las cuatro artes elementales y el estado avatar,



aunque no aún a ninguna arte de control especializada o al arte del control de energía.

- ❖ **Equipo veterano:** El equipo veterano ya es un equipo que lleva mucho tiempo junto. Sus miembros son personas maduras y que tienen responsabilidades importantes en sus vidas. Es probable que no se vean todo el tiempo y solo se





reúnan cuando la situación lo amerite. El grupo deberá crear un **aspecto de convicción** que describa por que este grupo debe volver a reunirse luego de tantos años. El avatar ya tiene acceso a mucho poder incluyendo las cuatro artes elementales, el estado avatar, la energía control y artes especializadas de control elemental.

El aspecto creado para el equipo se denominará en forma general como aspecto de equipo. Este aspecto solo puede cambiarse si todos los miembros del equipo están de acuerdo y sólo durante un hito mayor en la historia. El aspecto de equipo no es corruptible según las reglas de corrupción espiritual (ver más adelante):

### CREANDO PERSONAJES

Las reglas para crear personaje no difieren mucho de las reglas estándar descritas anteriormente, salvo algunos detalles que deben considerarse en función del tipo de equipo avatar que el grupo ha decidido crear, sea este, novato, consolidado o veterano.

- ❖ **Equipo de novatos:** Reglas estándar de creación de personaje, sin modificaciones. Los personajes deben ser jóvenes aventureros, inexpertos y que buscan hacer un nombre de ellos en el mundo. Los personajes solo deben



tener 1 aspecto que los vincule al resto. Este puede vincularlo con una persona o con todo el grupo. Es posible incorporar más aspectos y usar la Fase Trío de Fate Básico para crearlos, pero esto no es obligatorio. El resto de los aspectos quedan libres para ser definidos por cada jugador.

- ❖ **Equipo consolidado:** Los personajes comienzan el juego con 4 proezas y un +1 adicional a cualquiera de sus enfoques.

Los personajes deben ser jóvenes adultos ya consolidados pero que aún pueden dedicar parte importante de su tiempo a apoyar al avatar. Los aspectos de los personajes deben describir necesariamente como estos se sienten vinculados unos con otros. Usar la fase tríó descrita en Fate Básico para crear aspectos es mandatorio.

- ❖ **Equipo veterano:** Los personajes comienzan el juego con 5 proezas y dos +1 adicionales a cualquiera de sus enfoques. Los personajes ya son adultos maduros

con responsabilidades importantes en su vida y que solo se reúnen con el avatar cuando el problema que deben enfrentar es muy grande. Los aspectos de los personajes deben describir necesariamente como estos se sienten vinculados unos con otros. Usar la fase tríó descrita en Fate Básico para crear aspectos es mandatorio.





## CREANDO UN PERSONAJE AVATAR

Las reglas de creación de personaje de un personaje avatar son similares a la creación de un personaje regular, aunque con algunas modificaciones para poder retratar adecuadamente las características del avatar. Un personaje avatar será potencialmente más poderoso debido a su conocimiento de las cuatro artes elementales y el acceso a poderes únicos como el estado avatar. Sin embargo, esto no lo pondrá en un estadio diferente de poder en relación a otros personajes. El avatar puede efectivamente ser derrotado por un maestro habilidoso por lo que dista de ser un dios todo poderoso. Por último, un equipo avatar se une por lazos de amistad y compañerismo, por lo que todos serán protagonistas de la historia.

Sin embargo, que un jugador juegue con un avatar tiene implicancias que deben considerarse. El avatar es una figura de poder y un eje central en las historias de mundo avatar. Por esa razón, el concepto que exista detrás del avatar no solo es tarea para el jugador que lo interpretará, si no que todos los participantes del juego deben tener participación en él.

En las reglas de creación de un juego de Fate para mundo avatar, el grupo de juego debe discutir quien es el avatar y cuál es su rol. Es importante que esta discusión se dé y que el jugador que jugará al



avatar incorpore estos elementos en la creación de su personaje. Sin duda este jugador es quien tendrá un rol preponderante en crear este personaje, pero es importante que el concepto de avatar que elija sea compatible con los miembros de su equipo e implique semillas de historia que sean de interés para todos los participantes.

Imaginemos por ejemplo un concepto de Avatar déspota que intenta traer el orden al mundo mediante el uso de la fuerza que su naturaleza le brinda. Este tipo de personaje suena más bien a un personaje no jugador antagonico. Sin embargo, podría ser un concepto interesante de explorar. Sin embargo, para que esto funcione, el resto de los jugadores deben estar dispuestos a ser parte del grupo de los "antagonistas" y estar alineados (al menos en cierto grado) con las intenciones del avatar. Si no, es mejor dejar el avatar como un PNJ y ¡El grupo podría oponérsele! También sería una historia interesante ¿No lo creen?

### ASPECTOS

La creación de aspectos para el avatar es similar a la creación para personajes normales. Sin embargo, el concepto principal de este personaje debe incorporar que éste es un avatar y la misión que este tiene con el mundo. Por ejemplo un concepto principal de avatar puede ser: *Un avatar que viene a restaurar el balance entre las naciones, un Avatar que debe evitar que la guerra se desate entre las naciones, Un avatar que debe enseñar el valor de la justicia*





a los hombres, Un avatar que debe velar por que los espíritus sean respetados, etc. El aspecto Avatar cuenta como aspecto elemental para todas las artes de control elementales, a menos que un arte en específico solicite un aspecto exclusivo para ser aprendida (ver descripción de cada arte).

#### ENFOQUES

El avatar recibe una puntuación a de bueno (+3) en uno de sus enfoques, dos en normal (+2) y dos en promedio (+1) , para dejar el último en mediocre. En adición dependiendo del tipo de equipo avatar que el grupo haya creado, el avatar recibe bonificadores a sus enfoques.

- ❖ **Equipo de novatos:** Sin bonificación
- ❖ **Equipo consolidado:** Un +1 adicional a cualquier enfoque
- ❖ **Equipo veterano:** Dos +1 a repartir en cualquiera de sus enfoques como el jugador desee.

#### PROEZAS

El avatar comienza el juego con 3 proezas que puede repartir como quiera entre varias artes elementales u otras técnicas que el jugador considere pertinente. En adición a esto, el avatar deberá cumplir algunas restricciones y ganar algunos bonos según el tipo de equipo que el grupo haya elegido:

- ❖ **Equipo de novatos:** El avatar no puede dominar las cuatro artes elementales, ni conocer artes especializadas de control elemental. Tampoco puede dominar el estado avatar o el energía control.
- ❖ **Equipo consolidado:** El avatar puede dominar las cuatro artes de control elemental, pero sin dominar aún técnicas



de control elemental especializadas. Además, el avatar ya puede dominar el estado avatar, pero no tiene acceso al control de energía. El avatar comienza el juego con 2 Proezas adicionales.

- ❖ **Equipo veterano:** El avatar domina las cuatro artes de control elemental y puede conocer artes de control elemental especializadas. Además, el avatar puede acceder al estado avatar y conocer el control de energía. El avatar comienza con 3 proezas adicionales.

Las limitaciones de que puede o no aprender el avatar según el tipo de equipo que se elija solo aplican para la creación de personaje. Posteriormente durante un hito en la historia, si el personaje cuenta con proezas libres o puntos de recarga disponible, el jugador puede aprender nuevas técnicas que violen estas restricciones, siempre que la historia lo amerite y con el permiso del DJ

#### RECARGA

El avatar comienza el juego con 3 puntos de recarga. El jugador puede cambiar 1 punto de recarga por 1 proeza adicional, las veces que lo desee, pero la recarga no puede ser menor a 1.

#### ESTRÉS

El avatar comienza con una barra de Chi normal (de cero a 10 puntos), la cual inicia el juego en 5 puntos. El Chi tiene reglas especiales para el avatar (ver más adelante).

#### CONSECUENCIAS

El avatar comienza el juego con las mismas tres consecuencias que el resto de los personajes: Leve, moderada y severa.





## ARTES DE CONTROL ELEMENTAL

Las reglas de control elemental se presentan agrupadas por elementos, con reglas para las cuatro artes de control elemental básicos (agua, tierra, fuego y aire), en adición a sub especializaciones de cada una de ellas. Cada arte elemental presenta reglas para ser aplicadas a las cuatro acciones de Fate Básico: Superar, crear ventaja, atacar y defender. Además, se presentan lineamientos para crear nuevas artes elementales y otras técnicas similares.

### CONTROL ELEMENTAL BÁSICO

El control elemental permite manipular, mediante movimientos marciales y el manejo del Chi, un elemento en particular (Agua, Tierra, Fuego o Aire) en formas variadas, interesantes y a menudo dañinas. La forma exacta dependerá del elemento utilizado, pudiendo ser cualquier cosa que se le ocurra al jugador dentro de los límites de un arte de control elemental en particular.

#### REQUISITOS

Para contar con un arte de control elemental el personaje debe tener disponible una proeza con la cual se obtiene la técnica y dedicar un aspecto (generalmente el concepto principal) para demostrar la dedicación del personaje al estudio de dicha técnica. Este aspecto pasará a llamarse aspecto elemental. Un maestro, con excepción del avatar, no puede aprender dos técnicas de control elemental básico distintas.



### ASPECTO ELEMENTAL

En adición a lo anterior, cada técnica de control elemental presentará una sección llamada aspecto elemental. Esta sección describe una habilidad pasiva que le maestro gana y una sugerencia de invocación y obligación que pueden realizarse sobre el aspecto que el jugador ha designado como su aspecto elemental. Recordemos que cada técnica exige a lo menos contar con un aspecto que denote la dedicación del personaje al estudio del arte elemental en cuestión.

El poder pasivo es una habilidad menor que siempre está activa. Cuando se cumplen las condiciones describas en el poder pasivo, el personaje gana los beneficios descritos automáticamente.

La invocación y la obligación son sugerencias sobre las circunstancias en las cuales el aspecto elemental puede ser invocado u obligado. Recordemos que tal cual sucede en juegos de Fate Básico estándar, para invocar u obligar un aspecto un participante del juego debe gastar un punto de Fate. Quien se vea afectado por una obligación ganará un punto de Fate y si lo desea puede evitar dicha obligación gastando un punto de Fate (en cuyo caso quien realizo la obligación no gasta su punto de Fate y gana el punto gastado por quien la evitó).

#### EFFECTOS.

Si bien hay reglas particulares sobre lo que cada control elemental puede realizar, existen algunas reglas comunes. La manipulación del elemento siempre debe ser externa y literal, por lo que no se puede por ejemplo, ganar la fuerza de la tierra, pero si se puede golpear a un oponente muy fuerte con una roca en movimiento. Existen





algunas reglas generales para los aspectos elementales y para las 4 acciones de Fate. Puedes afectar a un objetivo en tu misma zona sin penalizadores

- ❖ **Superar:** El control elemental tiende a mostrar un manejo del elemento notorio y espectacular, por lo que nunca nadie tendrá dudas cuando un personaje está realizando un control elemental.
- ❖ **Crear ventaja:** La creación de ventajas suele ser un efecto común en el control elemental, siendo el agua control y la tierra control las que proveen de efectos más durables en este ámbito. La creación de ventaja corresponde a cualquier alteración del entorno, incluyendo barreras, que se pueda realizar con el control elemental. El maestro puede aprovechar un aspecto existente o crear uno nuevo a una dificultad dependiendo del efecto que quiere realizar. Además, en específico, el maestro puede intentar crear barreras. Para esto, el jugador elige dos zonas y crea una barrera entre ellas, haciendo una tirada a dificultad de 0, siendo los aumentos que obtenga, el valor que otros deben superar para sobrepasar la barrera creada. Para referencia sobre **crear barreras** ver página 86 del Fate System Toolkit.
- ❖ **Atacar:** En general, todos los controles elementales son buenos para el ataque.
- ❖ **Defender:** Los elementos también pueden ser usados para defenderse de ataques, bloqueándolos con un muro de hielo o esquivándolos con la ayuda de una ráfaga de viento. La naturaleza específica de una defensa elemental depende del control elemental en particular.
- ❖ **Afectar zonas y objetivos adicionales:** Para afectar objetivos en zonas alejadas agrega un -1 por zona adicional. Para múltiples objetivos agrega un -2 para afectar a todos los objetivos factibles que se encuentren en una misma zona.



## TÉCNICAS DE CONTROL ESPECIALIZADA

Las cuatro artes de control elemental tiene asociadas a ellas técnicas de control especializadas como el metal control para el caso de la tierra control y la generación de relámpago para el caso del fuego control. Para aprender estas técnicas, un maestro debe primer conocer la técnica de control básica de la cual la técnica de control especializada deriva. además, cada técnica tiene requisitos especiales que el personaje debe cumplir para poder aprenderla. Las técnicas especializadas tiene un formato muy similar a las técnicas de control básico, con requisitos, aspecto elemental y descripción de efectos para las cuatro acciones de Fate (Superar, crear ventaja, atacar y defender).

## CONTROL SIMULTANEO

Un maestro no puede mezclar en una misma acción dos técnicas de control en forma simultánea, por ejemplo lanzar llamas mezcladas con relámpagos o un ataque de roca y metal combinados. Siempre debe elegir una técnica de control a la vez para usar en una acción. Sin embargo, algunos efectos de control son duraderos en el tiempo, por ejemplo una barrera u otro efecto (normalmente representado en un aspecto. Un maestro puede beneficiarse de estos efectos a la vez que realiza nuevas acciones con otra técnica de control. Estos efectos normalmente implican penalizadores a las acciones que realiza un maestro mientras están activos, pues requieren de algo de concentración. En este caso, estos penalizadores se extienden a las acciones que el maestro realice con posterioridad, aunque estos sean de una técnica de control diferente. Como toda regla, esto puede relativizarse utilizando un stunt rompe reglas (ver apéndice al final)





## AGUA CONTROL



El Agua Control, uno de los cuatro elementos de las Artes de Control, es el místico arte de controlar el Agua, así como sus diversas formas. Este tipo de arte es utilizado por la gente de la Tribu Agua, que se dividen en la del Sur, la del Norte, y los menos conocidos de la Tribu Agua del

Pantano, cada uno con su propio estilo único de control.

El Agua es el elemento del cambio. La luna es la fuente de poder del Agua, y los maestros Agua originarios aprendieron observando cómo la luna empujaba y tiraba las mareas. Las Tribus Agua son las únicas personas que no aprendieron control de un animal, aunque los espíritus de la Luna y el Océano tomaron la forma de peces koi en el Mundo Físico cerca del principio del Mundo Avatar.

El estilo de lucha del Agua Control se caracteriza por movimientos fluidos y elegantes que aprovechan las características del ambiente. Sin embargo, el estilo del Pantano Brumoso es más rígido y recto. Los maestros Agua lidian con el flujo de la energía; dejan que su defensa se convierta en su ofensiva, convirtiendo las fuerzas propias de sus oponentes contra ellos.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Uno con el agua* - El maestro no tiene penalizadores para acciones que ocurren en el agua
- ❖ **Invocación:** *Flexibilidad* - Cuando el maestro intenta hacer algo fuera de la forma habitual puedes usar este bono.
- ❖ **Obligación:** *Dependencia del agua* - Siempre puede no haber agua disponible en el lugar



### EFFECTOS

Un maestro agua puede manipular los tres estados del agua con su estilo. Para realizar cualquier cambio de estado en una acción de control añade un -1 a la tirada.

- ❖ **Superar:** +1 a cualquier intento de superar un obstáculo con agua control. Si el maestro usa hielo, puede beneficiarse de la misma forma que un maestro tierra para superar una barrera. Usar agua en estado distinto al sólido para crear hielo añade un -1. Puedes incluir a otros miembros del equipo en tu acción de superación sin penalización. Si usas agua líquida puedes afectar a todos los oponentes de una zona por un -1 en vez de un -2.
- ❖ **Crear Ventaja:** Cualquier barrera creada con agua líquida se reduce en 1 por intercambio a menos que el maestro se concentre en ella, obteniendo un -1 en el resto de sus acciones. Las barreras creadas con hielo pueden usarse para rodear una zona completa por un -4 e incluso sellar la zona por arriba usando un -1 adicional y no se debilitan hasta el final de la escena. Si usas agua líquida puedes afectar a todos los oponentes de una zona por un -1 en vez de un -2. +1 a acciones que buscan aprisionar con agua a un oponente, +2 si la prisión es realizada con hielo. mantener una presa con agua líquida impone un -1 al maestro en todas sus acciones mientras esta esté activa.
- ❖ **Atacar:** Ataques de agua líquida son muy rápidos aunque menos efectivos en hacer daño. Añade un +1 a la tirada de ataque con agua líquida, pero luego de golpear exitosamente, reduce en uno los aumentos de un ataque realizado con agua con un mínimo de 1. Ataques de hielo añaden un +1 a la tirada. Puedes optar en reducir el daño con hielo y congelar a tu oponente por una cantidad de





aumentos igual a los que reduzcas del daño realizado. Si tienes éxito con estilo en un ataque con hielo, puedes elegir no recibir el impulso y congelar a tu oponente por dos turnos adicionales. Si usas agua líquida puedes atacar a todos los oponentes de una zona por un -1 en vez de un -2.

- ❖ **Defender:** Si tienes éxito con estilo en una defensa, puedes optar por dejar de lado el impulso que ganarías y aumentar cualquiera de tus barreras en un 1 punto.



## CURACIÓN

La curación es una sub-habilidad del Agua Control que implica la curación de heridas mediante la reorientación de las rutas de energía (o chi) a través del cuerpo, utilizando agua como catalizador.

**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro agua y este posea una proeza adicional que mejore su agua control. El aspecto



de maestro curandero también cuenta como aspecto de maestro agua. Para usar la curación, el maestro debe contar con una cantidad de agua suficiente para curar la herida o dolencia que necesita.

## ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Sentir energía* - El maestro siempre puede sentir la presencia de desbalances de Chi, enfermedades o heridas ocultas.
- ❖ **Invocación:** *Sanador* - El maestro agua es experto no solo sanando heridas del cuerpo, sino que también intuyendo heridas del alma y pesares en las personas
- ❖ **Obligación:** *Compasión* - La práctica de la curación vuelve a los maestros aguas en personas bondadosa a quienes les cuesta más dañar a otros sin una razón justificada.

## EFFECTOS

- ❖ **Superar:** El sanador puede intentar reducir el nivel de una consecuencia a un nivel menor. Para esto el personaje debe tener disponible consecuencias sin ser usadas con un valor menor. El sanador debe gastar una escena aplicando la técnica sobre la persona herida y lanzar Cauto a una dificultad igual al nivel de la consecuencia. Si tiene éxito, la consecuencia se aliviana al nivel anterior. Si la condición que se desea sanar es una condición leve, basta que el sanador gaste una ronda sanando al herido. La curación del agua control también puede ser usada para sanar aspectos que representen enfermedades más de largo plazo. El DJ es el árbitro respecto a cuánto tiempo y que enfermedades pueden curarse con esta técnica. Adicionalmente, el sanador puede sentir el flujo del Chi de una persona y





determinar anomalías y obtener información de ello. La dificultad para esto varía normalmente entre 1 y 3.

- ❖ **Crear Ventaja:** No disponible
- ❖ **Atacar:** No disponible.
- ❖ **Defender:** No disponible

## CURACIÓN ESPIRITUAL

La curación espiritual es una especialización de la curación del agua control. Esta es normalmente utilizada para purificar sitios con alguna mancha espiritual o revertir efectos corruptores de energías negativas sobre espíritus. La curación espiritual también puede calmar el alma de una persona y ayudarlo a curar efectos nocivos sobre su mente y espíritu. Cuando un maestro agua utiliza la curación espiritual, dos columnas de agua se enrollan alrededor del objetivo y comienzan a brillar, debido a la energía espiritual que comienza a fluir a través del agua.



**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro agua curandero y este posea una proeza adicional que mejore su agua



control. El maestro debe tener un aspecto adicional a su aspecto de maestro agua que refleje su conexión espiritual, este será considerado su aspecto de curandero espiritual. Este pasa a ser su aspecto de curandero espiritual. Para usar la curación espiritual, el maestro debe contar con una cantidad de agua suficiente para rodear su objetivo por completo con una espiral doble de agua.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Sentido espiritual* - El maestro siempre puede sentir la energía espiritual y la presencia de desbalances de Chi en lugares, espíritus y personas.
- ❖ **Invocación:** *Conocimiento espiritual* - El sanador sabe cómo lidiar con espíritus y los comprende mejor que el resto de las personas.
- ❖ **Obligación:** *Faro espiritual* - Los espíritus se sienten atraídos al sanador y pueden que incluso lo busquen por ayuda.

### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** El sanador puede eliminar aspectos negativos que denoten una corrupción espiritual de lugares o espíritus. La dificultad varía entre 1 para efectos menores y 3 para efectos corruptores mayores. Si la sanación espiritual se utiliza sobre espíritus de origen bondadoso pero que están por alguna razón corrompidos, el espíritu vuelve a su naturaleza original. Si un espíritu es corrupto en su esencia, este no puede ser sanado, pero la curación espiritual lo calmará y ahuyentará del lugar. En este último caso, el maestro debe hacer una tirada enfrentada entre el espíritu y su Cauto para determinar si logra ahuyentarlo o no. Los lugares corruptos siempre pueden ser purificados sin importar su origen. Incluso un lugar terrible donde se han cometido actos atroces puede ser limpiado por la





purificación espiritual. La purificación espiritual también puede usarse sobre personas para eliminar efectos nocivos o corruptores que estén operando sobre la persona como aspectos mentales o emocionales negativos o efectos de poderes espirituales que estén contaminando su alma. El maestro debe purificar a la persona al igual que lo haría con un lugar o espíritu bondadoso pero con un -2 a la tirada. |

- ❖ **Crear Ventaja:** No disponible
- ❖ **Atacar:** No disponible.
- ❖ **Defender:** No disponible

### SANGRE CONTROL BÁSICA

La Sangre Control es una técnica especializada del arte de Agua Control que permite a un Maestro Agua apoderarse hidroquinéticamente de los diversos fluidos contenidos en el cuerpo de un organismo vivo y luego manipularlos para controlar su movimiento. Es la sub-habilidad ampliamente conocida como la más oscura de las Artes de Control.

L

a técnica fue descubierta por la Maestra Agua Hama en su juventud durante su detención en una cárcel diseñada por la Nación del Fuego específicamente para mantener prisioneros a Maestros Agua. Durante su detención, llegó a la conclusión de que todo ser vivo contiene agua, y procedió a desarrollar el conocimiento y las habilidades de la técnica mediante la práctica en ratas elefantes.

Las formas y estilos utilizados por Maestros Sangre son muy similares a la manera que un titiritero controla una marioneta, en particular, la forma de la mano y los movimientos. Considerando que el Agua Control utiliza movimientos que fluyen con los brazos, la Sangre Control parece requerir movimientos más rígidos y bruscos,



lo cual muestra lo diferente que es de las formas estándar de Agua Control y su otra sub-habilidad de curación.

Debido a su naturaleza extrema, sólo un puñado de Maestros Agua han demostrado la capacidad de hacer Sangre Control. Esta técnica es considerada por la mayoría de los Maestros Agua como un arte oscuro que rara vez se utiliza en combate. La complejidad y sofisticación requeridas para llevar a cabo el arte por lo general sólo permite su uso durante la luna llena, cuando la energía de un Maestro Agua está en su punto máximo absoluto

**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro agua y este posea una proeza adicional que mejore su agua control. El aspecto de maestro sangre también cuenta como aspecto de maestro agua. Para usar el agua control básica, el maestro sangre debe gastar 1 punto de Fate durante una noche de luna llena y podrá acceder a la técnica durante una escena. Solo funciona en criaturas con sangre.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Maestro de la propia sangre* - El maestro es inmune a efectos de sangre control básica.
- ❖ **Invocación:** *Oscuridad* - La sangre control es dada a los más impíos actos, los que parecieran ser más sencillos cuando se tiene este poder entre las manos
- ❖ **Obligación:** *Temor* - La sangre control está rodeada de una leyenda de oscuridad y temor, siendo en algunos lugares incluso prohibida como arte. Quienes la practican siempre son tocados por esta sombra.

#### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** +1 a efectos de agua control contra personas no maestros agua. Inmovilizar a un oponente o manipularlo





cuenta cómo superar y no infringe consecuencias. Para resistir debe gastarse 1 punto de Fate y lanzar por Vigoroso (+0) o Cautó (-1).

- ❖ **Crear Ventaja:** La sangre control no puede crear barreras. Los efectos debilitantes sobre un objetivo deben ser mantenidos por el maestro de sangre control. -2 al resto de las acciones mientras el maestro sangre mantenga el efecto sobre una víctima.
- ❖ **Atacar:** -2 a los ataques, pues hacer daño es más difícil. Los ataques realizados con sangre control no pueden ser esquivados. Un personaje puede intentar resistir gastando 1 punto de Fate y realizando una tirada de Vigoroso (+0) o Cautó (-1) contra el ataque.
- ❖ **Defender:** -2 a defensas usando sangre control. Las defensas solo pueden usarse para paralizar a un atacante. Las defensas de sangre control son de duración instantánea. Una defensa que supera completamente el ataque de un atacante puede ser mantenida como una presa. El Maestro sangre debe lanzar inmediatamente por una tirada de superar contra la víctima para ver si la presa puede mantenerse. La víctima debe igualmente gastar un punto de Fate para intentar resistirse.

## SANGRE CONTROL AVANZADA

Algunos maestros sangre han perfeccionado la técnica de sangre control a tal punto que pueden usarla en forma independiente de las fases de la luna.

**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro sangre y un aspecto adicional que justifique la devoción del personaje al estudio de la técnica (en adición al aspecto de control elemental que el



personaje ya tiene por ser un maestro agua) . Este aspecto será considerado como su aspecto de maestro sangre. Requiere 1 punto de Fate para acceder al uso de la técnica por una escena. El maestro sangre puede usarla independiente de las fases de la luna. Sólo util en criaturas con sangre.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Maestro de la propia sangre* - El maestro control es inmune a todos los efectos de sangre control avanzada y menor
- ❖ Sin cambios adicionales sobre las reglas básicas de sangre control



### EFFECTOS

- ❖ La sangre control puede realizarse sin importar las fases de la luna.
- ❖ En adición a los efectos de sangre control básica y avanzada, se obtiene lo siguiente:





- +2 a todos los efectos de sangre control
- Sangre control avanzada solo puede ser resistida por maestro sangre básico con Vigoroso (+0) o Cautó (-1) gastando 1 punto de Fate. Excepcionalmente, si un personaje tiene un aspecto que lo justifique, puede gastar 1 Punto de Fate e intentar resistir con Vigoroso (-1) o Cautó (-2).

### SANGRE CONTROL PSÍQUICA

Los maestros sangre que alcanzan este nivel son muy escasos y han dedicado muchos años al estudio de la técnica. Su poder es tal que incluso pueden usar la técnica en forma limitada sin requerir de ningún movimiento corporal para manipular a sus víctimas.

**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro sangre avanzado y una proeza adicional para comprar la técnica especial. Requiere 1 punto de Fate para acceder al uso de la técnica. El maestro sangre puede usarla independiente de las fases de la luna. El aspecto de maestro sangre avanzado, también cuenta como aspecto elemental para esta técnica.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- Sin cambios sobre las reglas básicas de sangre control

#### EFFECTOS

- ❖ En adición a los efectos de sangre control básica y avanzada, se obtiene lo siguiente:
  - El maestro sangre puede intentar acciones de superar o crear ventaja sin requerir movimientos corporales y solo con el poder de su mente



- La Sangre control solo puede ser resistida por maestro sangre avanzado o superior
- El Maestro sangre psíquico es inmune a efectos de sangre control avanzado o menor. Resiste efectos de sangre control psíquica gastando un Punto de Fate lanzando por Vigoroso (+0) o Cautó (-1)

### PLANTA CONTROL

Los Maestros Agua talentosos pueden manipular la vida vegetal de las enredaderas altamente saturadas de agua y raíces que se encuentran dentro de las tierras pantanosas y algas del mar. Incluso pueden regenerar rápidamente la masa vegetal de las plantas que manipulan, ya que los tejidos celulares de una planta son más versátiles que los tejidos de las células de un animal, controlando la cantidad suficiente de agua en su. Yendo más lejos, un Maestra Agua experto es capaz de separar y extraer completamente el agua de las plantas para su utilización más eficaz, del mismo modo que son capaces de separar el agua del lodo, arena, ríos contaminados, etc. Este proceso deja atrás los restos marchitos de toda la vida de la planta afectada o, en el caso de árboles grandes, hacen que colapsen.

**Requisitos:** El personaje debe ser un maestro agua y tener una proeza adicional que le permita comprar esta técnica. El aspecto de maestro agua también cuenta como aspecto de maestro planta.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *El agua está en todas partes* - Mientras haya plantas cerca, un maestro planta jamás estará falto de agua para realizar agua control.





- ❖ **Invocación:** *Conozco el pantano* - El maestro conoce muy bien las tierras pantanosas en las que creció y aprendió el planta control
- ❖ **Obligación:** *¿Qué es esto?* - Los maestros planta generalmente crecen en ambientes poco civilizados, por lo que desconocen muchas cosas de la modernidad



plantas pueden usarse para rodear una zona completa por un -3 e incluso sellar la zona por arriba usando un -1 adicional. Un maestro planta también puede crear armaduras de planta que puede usar como extensión de su cuerpo, añadiendo un +1 a este tipo de acciones. +2 a presas que el maestro haga utilizando planta control. Mientras la presea sobre un objeto o persona se mantenga, el maestro tiene un -1 a todas sus acciones.

- ❖ **Atacar:** Ataques con plantas no son tan efectivos para realizar daño pero si muy buenos para inhabilitar a un oponente. Si un ataque tiene éxito, se reduce en -1 los aumentos del mismo, pero el maestro puede inmediatamente y en forma reflexiva (sin gastar una acción) convertir el ataque en una presa (ver crear ventaja).
- ❖ **Defender:** +1 a ataques de bloqueo con planta control orientad

#### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** +1 a cualquier intento de superar un obstáculo con planta control. El maestro puede manipular todo tipo de objetos usando las plantas como extensión de su cuerpo.
- Crear Ventaja:** Las barreras creadas con planta control son duraderas a diferencia de las que se crean con agua control. Un maestro agua no debe prestar atención a una barrera de plantas una vez la haya creado. Sin embargo, estas barreras son más débiles. -1 al nivel de la barrera una vez esta es creada, con un mínimo de 1. Las barreras creadas con





## TIERRA CONTROL



La Tierra Control es el místico arte de controlar la tierra con movimientos fuertes y duros. Es usado por los Maestros Tierra, quienes residen en todo el Reino Tierra.

La tierra es el elemento de la sustancia, lo que hace a los Maestros Tierra ser gente diversa, fuerte, persistente y duradera. Los primeros Maestros Tierra, Oma y Shu, aprendieron el arte de los tejones topo.

La clave en la utilización de Tierra Control es el uso del jing neutro, que consiste en escuchar y esperar el momento perfecto y, cuando llegue ese momento, actuar con decisión. En otras palabras, los Maestros Tierra generalmente aguantan los ataques de sus enemigos hasta el momento oportuno para contraatacar, entonces, golpean con fuerza incontrolable.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Pies firmes* - El maestro no pierde la firmeza de sus pies, sin importar lo precario de las condiciones, mientras este parado sobre piedra o roca y a menos que sea activamente derribado
- ❖ **Invocación:** *Soportar* - Los maestros tierra son muy buenos en cualquier acción que involucre su capacidad de aguante (física o mental).
- ❖ **Obligación:** *Retraso* - Cuando se requieren decisiones o acciones rápidas, es posible invocar una obligación de retraso contra un maestro tierra y evitar que este tome una decisión de inmediato.



### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** Cuando el objetivo es superar una barrera y se supera la dificultad por 2, la barrera es destruida. Por un -1 puedes incluir a otros miembros de tu equipo en tu acción de superar (por ejemplo llevando a tu equipo en una plataforma de tierra en movimiento).
- ❖ **Crear Ventaja:** +2 a crear barreras de roca y tierra sólida. En vez del beneficio anterior, puedes optar por un -4 para rodear una zona completa con una barrera. Con un -1 adicional se puede sellar la barrera de este tipo por arriba.+2 a acciones que buscan aprisionar a un oponente con tierra.
- ❖ **Atacar:** +1 a ataques con tierra control contra objetivos que estén a nivel del suelo, -2 si intentas atacar a objetivos que no estén a nivel del suelo.
- ❖ **Defender:** +1 a cualquier acción defensiva que involucre el bloqueo de un ataque utilizando tierra y roca sólida. -1 a otros tipos de acciones defensivas (por ejemplo esquivar moviéndose con rapidez sobre un bloque de tierra, bloqueando un ataque con un trozo de piedra, etc.).





## SENTIDO SÍSMICO

El Sentido Sísmico es una sub-habilidad de la Tierra Control, que ayuda al sentido físico. Esta habilidad permite a los Maestros Tierra detectar las vibraciones en el suelo para percibir los objetos, personas, y otros aspectos de su entorno, actuando esencialmente como un sonar, pero a través de la tierra.



**Requisitos:** El personaje debe ser un maestro tierra y contar con una proeza adicional para obtener esta técnica. Para usar esta técnica el maestro debe tocar con sus pies descalzos la superficie del suelo. El aspecto de maestro tierra también cuenta como aspecto elemental para esta técnica.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ Sin cambios.



### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** El maestro tierra puede conocer con exactitud la posición de objetivos en un amplio rango a su alrededor. Dependiendo del tipo de terreno este puede tener penalizadores o bonificadores: Tierra y roca natural/+2, pavimento/+1, arena/-2, lodo/imposible de usar. Si el maestro desea obtener información adicional debe aplicar los siguientes penalizadores: localización de objetivos/+0, forma de un lugar y distribución del espacio/-1.
- ❖ **Crear Ventaja:** Aplican las mismas reglas que en el caso de superar. Si un maestro crea una ventaja usando el sentido sísmico, este puede luchar contra sus oponentes sin tener que verlos, siempre que estos estén pisando la misma superficie que el maestro.
- ❖ **Atacar:** No disponible
- ❖ **Defender:** No disponible

## METAL CONTROL

El Metal Control es una técnica especializada del tierra control, la cual permite que un maestro tierra manipular el metal de una manera similar que la tierra. La técnica fue inventada por Toph Beifong después Xin Fu y el Maestro Yu capturados y la transportaron en una jaula de metal, de la que se escapó a través del uso de la habilidad. [ Los maestros metal también pueden controlar metales líquidos, como el mercurio, aunque para ello deben utilizar movimientos más fluidos para hacerlo, similares al agua control, incluso pudiendo controlar este metal dentro del cuerpo de una persona.

Durante su conversación sobre los chakras, Guru Pathik explicó al Avatar Aang que el metal no es más que la tierra que ha sido





purificado y refinado, por lo que un maestro tierra puede intentar controlarlo usando su tierra control especializados. Utilizando su única capacidad de " ver " el uso de tierra control , Toph era capaz de percibir la cantidad de trazas de tierra que siguen presente en el metal , usándolas para controlarlo.

**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro tierra, requiriéndose la proeza y aspectos adecuados para ello. El aspecto de maestro tierra también cuenta como aspecto de maestro metal.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Pies Firmes* - Igual que Tierra control
- ❖ **Invocación:** *Soportar* - Los maestros metal son muy buenos en cualquier acción que involucre su capacidad de aguante (física o mental).
- ❖ **Obligación:** *Voluntad Férrea* - A veces la dureza que los maestros metal ganan con su entrenamiento los vuelve testarudos y aferrados a sus creencias.

#### EFECTOS

- ❖ **Superar:** El metal control es rápido y ágil en sus movimientos, +1 a acciones de superación que se beneficien de la rapidez y la agilidad (como los movimientos acrobáticos que se puede realizar con cables de metal por un maestro metal.)
- ❖ **Crear Ventaja:** Todas las barreras creadas con metal control ganan un +2 a su fuerza si el maestro tiene éxito creándolas. Este modificador se aplica después de pasada la tirada para crear la barrera. +2 a aprisionar objetivos con metal.
- ❖ **Atacar:** +1 ataques contra un objetivo específico usando metal, -1 a ataques que involucren a varios objetivos a la vez



en una misma zona utilizando objetos de metal livianos. El metal control puede atacar hasta una zona adyacente sin penalizadores si utiliza elementos de metal livianos. -1 por zona para ataques a dos o más zonas adyacente

- ❖ **Defender:** +2 a cualquier acción defensiva que involucre el bloqueo de un ataque utilizando metal.

#### LAVA CONTROL

La Lava Control es una sub-habilidad derivada de la Tierra Control que permite manipular la tierra y roca fundida. Similar a la manipulación de estados que presenta el agua control, la lava control maneja tierra fundida como si esta fuera un fluido. Sin embargo, la habilidad es mucho más rara debido a la dificultad a la dificultad de encontrar lava en condiciones normales. Además, las técnicas de lava control requieren de movimientos más circulares y fluidos más similares al agua control que a la tierra control.

**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro tierra, requiriéndose la proeza y aspectos adecuados para ello. El aspecto de maestro tierra también cuenta como aspecto de maestro lava.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Discos candentes* - El maestro lava puede crear reflexivamente discos candentes de la tierra. Estos discos se manipulan con tierra control pero confieren +1 a los ataques realizados con ellos, pues son muy rápidos y calientes.
- ❖ **Invocación:** *Mar de lava* - Los maestros lava tiene la delantera cuando se enfrentan a oponentes en campos





abiertos. Estos pueden rápidamente cubrir áreas grandes con lava y encerrarlos.

- ❖ **Obligación:** *Desventaja en cuartos cerrados* - Por el contrario, el lava control es menos efectivo cuando se tiene poco espacio para maniobrar, sobre todo si los oponentes son rápidos y ágiles.

#### EFECTOS

- ❖ **Superar:** El maestro lava es especialistas en causar daños estructurales en edificios y lugares hechos de roca o materiales similares. +4 a cualquier acción para derribar obstáculos o destruir edificaciones. Así como un maestro lava puede fundir la tierra, también puede solidificarla anué con un poco más de dificultad, sólo +1 a detener el avance de lava solidificándola. Redirigir la lava es una acción que tiene un +2 de bonificación.
- ❖ **Crear Ventaja:** La principal ventaja del lava control es crear grandes barreras de lava, en forma de mares candentes imposibles de atravesar. los oponentes de un maestro lava se ven rodeados y no pueden maniobrar con facilidad. El maestro lava también puede rodearse de estos mares de lava para evitar que sus enemigos se acerquen demasiado. +2 A crear este tipo de barreras. Estos mares de lava ganan el aspecto "Lava candente y mortal", por lo que si un personaje cae en una de estas barreras, este muere. El afectado puede gastar 1 punto de Fate y solo quedar moribundo pero no morir (todas sus consecuencias ocupadas incluso la extrema).
- ❖ **Atacar:** Los ataques directos con lava control son complejos y difíciles de realizar. El maestro lava tiene un penalizador de -1 a cualquier ataque que realice con lava. Sin embargo,



si estos ataques tienen éxito, son muy dañinos, ganando un +2 a los aumentos obtenidos sobre el oponente.

- ❖ **Defender:** Defenderse con lava control es muy difícil, pero no imposible. -2 a las defensas realizadas con esta técnica, excepto contra otros ataques de lava control, donde el maestro obtiene un +1.



#### ARENA CONTROL

La Arena Control es una forma de Tierra Control donde las partículas de arena son manipuladas por el maestro tierra. Los Areneros adaptaron la técnica para sobrevivir en parajes desiertos. Si bien, un maestro tierra debiera en esencia ser capaz de dominar la arena con su tierra control, las particularidades de la arena, hacen que en la práctica, un maestro tierra no pueda adaptarse fácilmente a esta variante de la tierra. Debido a esto, la arena control tiene elementos comunes con el agua control y el aire control, ya que es más fluida y volátil que la tierra común.





**Requisitos:** Requiere que el personaje sea un maestro tierra, requiriéndose la proeza y aspectos adecuados para ello. El aspecto de maestro tierra también cuenta como aspecto de maestro arena.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Arenero* - El maestro no tiene penalizadores para acciones que ocurren sobre la arena.
- ❖ **Invocación:** *Flexibilidad* - Cuando el maestro intenta hacer algo fuera de la forma habitual puedes usar este bono.
- ❖ **Obligación:** *Sobreviviente* - La dura vida en el desierto a convertido a los maestros arena en oportunistas sin escrúpulos.



#### EFECTOS

- ❖ **Superar:** +1 a cualquier intento de superar un obstáculo con arena control. Puedes incluir a otros miembros del equipo en tu acción de superación con un penalizador de -1. Puedes afectar a todos los oponentes de una zona por un -1 en vez de un -2.
- ❖ **Crear Ventaja:** Cualquier barrera creada con arena líquida se reduce en 1 por intercambio a menos que el maestro se

concentre en ella, obteniendo un -1 en el resto de sus acciones. Puedes afectar a todos los oponentes de una zona por un -1 en vez de un -2. La arena puede usarse para crear trampas de arena y sepultar a alguien por completo, en cuyo caso la persona podría morir asfixiada si no logra salir. Aplica un -2 este tipo de acción, la cual cuenta como una barrera. Salir de una trampa de arena es una acción que tiene un -2 de penalización, debiendo superar la fuerza de la barrera creada por el maestro arena. La arena también puede usarse para reducir la visibilidad de un lugar hasta casi cero. El maestro gana un +1 para este tipo de acciones y este cuenta como una barrera. Salir de la tormenta de arena requiere obtener más éxitos que la fuerza de la barrera.

- ❖ **Atacar:** Ataques de arena son muy rápidos aunque menos efectivos en hacer daño. Añade un +1 a la tirada de ataque con arena, pero luego de golpear exitosamente, reduce en uno los aumentos de un ataque realizado con agua con un mínimo de 1. Puedes atacar a todos los oponentes de una zona por un -1 en vez de un -2.
- ❖ **Defender:** Si tienes éxito con estilo en una defensa, puedes optar por dejar de lado el impulso que ganarías y aumentar cualquiera de tus barreras en un 1 punto.





## FUEGO CONTROL



El Fuego Control, es una de las cuatro artes de control, que consiste en la capacidad de controlar el fuego. Es único entre las artes de control pues el ejecutante puede espontáneamente generar el elemento y controlarlo a voluntad. El Fuego Control es practicado por los habitantes de la Nación del Fuego , además de los menos conocidos Guerreros del Sol .

El fuego es el elemento del poder, que consiste en la fuerza irresistible atemperada por la voluntad inquebrantable para realizar las tareas y deseos.. El Fuego Control se alimenta del sol, y los primeros Maestros Fuego humanos derivaron sus técnicas de Fuego Control de los dragones.

El Fuego Control se destaca por su estilo intenso en el ataque y la falta general de movimientos de defensa adecuados, aunque algunos Maestros Fuego notables utilizar creativos movimientos defensivos, por ejemplo, Jeong Jeong podría crear paredes de fuego, y Zuko fue capaz de bloquear simultáneamente y disparar a los objetos de entrada.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Piel de dragón* - Temperaturas calientes sobre el rango normal no molestan al personaje (aunque no tan elevadas como para que las cosas se prendan solas)
- ❖ **Invocación:** *Destruir* - No pelear, ni atacar, si no que destruir a algo o alguien.



- ❖ **Obligación:** *El fuego requiere aliento vital* - El fuego control depende de las pasiones de quien lo utiliza y su energía interna, de su aliento vital. Quien se quede sin sus pasiones verá su fuego control disminuido o incluso extinguido temporalmente.



### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** Si superas una barrera, reduce su nivel en 1.
- ❖ **Crear Ventaja:** Puedes por un -2 rodear una zona completa con una barrera de fuego. Todas las barreras creadas con fuego reducen su nivel a una razón de 2 por intercambio, a menos que el maestro se concentre en ella y aplique un -1 a todas sus acciones. Quien falle superar una barrera creada con fuego, puede intentar atravesar y recibir un daño igual a los aumentos que le faltaron para superar la barrera, los cuales se traducen inmediatamente en consecuencias (no se puede usar el estrés para absorberlas).
- ❖ **Atacar:** +2 a ataques dirigidos contra un objetivo en particular. Puedes atacar a todos los objetivos de la zona en





que te encuentras sin penalizadores. Este bonificador no aplica a ataques contra otros maestros fuego.

- ❖ **Defender:** -2 a acciones defensivas con fuego control. Este penalizador no aplica contra ataques hechos con fuego. Además, en reemplazo una defensa, un maestro fuego puede utilizar un **contraataque**. El maestro fuego no se defiende y el ataque entrante no encuentra resistencia, impactando directamente. En respuesta, el maestro fuego podrá realizar un ataque en el mismo turno. Este ataque no cuenta con los bonificadores que normalmente recibe un ataque de fuego control, pero el defensor no podrá defenderse contra él. Un éxito con estilo en un contraataque permite, en vez del beneficio normal de un ataque con estilo, reducir los aumentos del ataque entrante reduciendo los aumentos de su propio contraataque en una razón de 1 a 1, con un máximo de 2 aumentos

## GENERACIÓN DE RELÁMPAGO

La generación de relámpago es una sub-técnica de Fuego Control, que permite a los Maestros Fuego producir y dirigir un rayo. Físicamente, la generación eléctrica implica un movimiento circular con los brazos. Mentalmente, se trata de paz mental y una ausencia completa de emoción, lo que le permite separar las energías del yin y el yang, la interpretación espiritual de la carga eléctrica positiva y negativa, dentro de uno. Cuando las fuerzas colisionan, el Maestro guía en lugar de controlar la dirección del rayo. Debido a esta complejidad, un ataque relámpago por lo general toma mucho más tiempo para iniciar a los ataques de fuego estándar.



**Requisito:** Requiere que el personaje sea un maestro fuego y que cuente con una proeza extra para comprar esta técnica. Además, requiere gastar un punto de Fate para acceder al uso de la técnica durante un intercambio. El maestro fuego podrá realizar todas las acciones que requieran durante ese intercambio con generación de relámpago. El aspecto de maestro fuego también cuenta como aspecto de maestro relámpago.



### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Sangre fría* - Siempre mantienes la calma, sin importar lo terrible de las condiciones (no se afecta por penalizadores emocionales en situaciones estresantes).
- ❖ **Invocación:** *Actuar con decisión* - Cuando cambios decisivos deben realizarse frente a nuevas situaciones, el frío fuego del rayo actúa sin vacilar
- ❖ **Obligación:** *Defensa vacía* - La invocación de relámpagos es una técnica que requiere un tiempo de carga para ser usada, dejando expuesto al maestro fuego luego de que este la utilice. debilitando la defensa del maestro fuego temporalmente.





### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** Si superas una barrera, reduce su nivel en 2.
- ❖ **Crear Ventaja:** No se pueden crear barreras con la generación de relámpagos
- ❖ **Atacar:** +4 a ataques dirigidos contra un objetivo en particular. +2 a ataques dirigidos contra todos los objetivos de una misma zona. -2 adicional por cada objetivo en una zona adyacente a la primera zona de ataque (relámpago en cadena).
- ❖ **Defender:** -4 a acciones defensivas con generación de relámpago a excepción contra ataques de relámpagos.

### REDIRECCIÓN DE RELÁMPAGO

La redirección de relámpago es una técnica especializada de Fuego Control que permite a un Maestro Fuego absorber un rayo en su cuerpo como energía, y luego liberarlo en una dirección más deseable. La técnica fue desarrollada por Iroh después de que él estudiara a los Maestros Agua, que redirigen la energía de un oponente en su contra en lugar de oponerse. Se ha demostrado que la redirección de un relámpago funciona igual de bien tanto para un rayo natural como para uno generado, así también como para electricidad enviada través de metal u otra superficie de contacto con la piel del maestro fuego.

**Requisito:** Requiere que el personaje sea un maestro fuego y que cuente con una proeza extra para comprar esta técnica. El aspecto de maestro fuego también cuenta como aspecto elemental para esta técnica.



### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ Sin cambios sobre aspecto elemental de maestro fuego.

### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** No disponible
- ❖ **Crear Ventaja:** No disponible
- ❖ **Atacar:** No disponible (ver Defender)
- ❖ **Defender:** Solo puede usarse contra ataques directos de relámpago o electricidad. +2 para defenderse de estos ataques. El maestro puede intentar redirigir la energía eléctrica por su cuerpo y si sobrepasa el ataque, reenvía el ataque contra otro objetivo a su elección con aumentos igual a los aumentos obtenidos por el atacante -2. Si tiene éxito con estilo en la defensa puede elegir no ganar el impulso y en vez de ello, añadir un +2 a los aumentos del ataque que redirigió. Cuando un maestro utiliza exitosamente redirección de relámpago recupera toda su barra de estrés.

### COMBUSTIÓN CONTROL

El Combustión control corresponde a la capacidad única para canalizar el chi de un maestro fuego a través de su extremadamente superdesarrollado tercer ojo a fin de crear un haz de energía al sobrecalentar el aire a su alrededor. Esto crea un haz de energía calórica concentrada que explota al tocar algún elemento sólido, siendo capaz de una gran destrucción, tanto en corto y largo alcance. A diferencia del Fuego Control normal, este no produce una llama directamente desde el cuerpo. Buena fluidez chi y un enfoque calibrado correctamente alrededor de su tercer ojo es esencial para





que esta técnica sea efectiva, ya que la interrupción puede tener consecuencias fatales para el usuario. A pesar de sobrecalentar el aire, no parece hacer daño a su usuario a no ser que la explosión se produzca en las inmediaciones. Instantáneamente puede evaporar grandes masas de agua con facilidad, y tiene la capacidad para hacer frente a los ataques de fuego.

La combustión requiere un buen flujo de chi y un enfoque calibrado, aunque en manos de un maestro habilidoso, el combustión control pueden incluso realizar ataques curvos.

**Requisito:** Requiere que el personaje sea un maestro fuego y que cuente con dos proezas extra para comprar esta técnica. Si el maestro realiza combustión control durante una escena, todos los usos de otras técnicas de fuego control se ven penalizados con un -2 debido a la canalización de Chi que el maestro ha realizado en su cuerpo para lograr la potencia destructiva del combustión control. El maestro tiene un tatuaje de un tercer ojo justo en la zona de la frente donde un poderoso canal de chi se ha formado. El aspecto de maestro fuego también cuenta como aspecto elemental para esta técnica.

#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** Buena puntería - Ser un maestro combustión requiere tener muy buena puntería. El maestro no se ve afectado por la distancia para realizar ataques certeros (ignora penalizadores por distancia siempre que su objetivo este a la vista).
- ❖ **Invocación:** Objetivo en movimiento - Los maestros combustión son expertos en alcanzar objetivos incluso si estos se están moviendo.

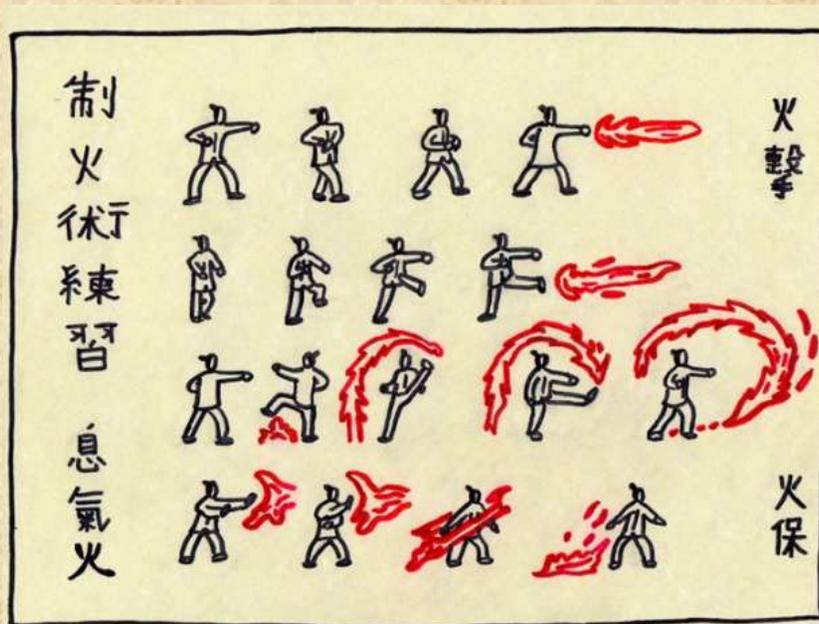


- ❖ **Obligación:** Daño colateral - El combustión control suele producir daño colateral inesperado. Si las condiciones se dan, incluso el propio maestro puede salir dañado.

#### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** +4 a acciones que requieran el daño estructural de edificios u otros obstáculos, incluidas barreras creadas con control elemental.
- ❖ **Crear Ventaja:** Sin cambios sobre crear ventaja estándar.
- ❖ **Atacar:** Si un ataque de combustión control tiene éxito, añade 4 aumentos a su resultado para propósitos de calcular el daño.
- ❖ **Defender:** Sin cambios sobre defensa normal de fuego control.







## AIRE CONTROL



El Aire Control, uno de los cuatro elementos de las Artes de Control, es la capacidad de controlar y manipular las corrientes de Aire. Los tranquilos Nómadas Aire utilizan este tipo de control en su vida cotidiana.

El Aire es el elemento de la libertad. Los Nómadas Aire se separaron de los problemas y las preocupaciones mundanas, la búsqueda de la paz y la libertad es la clave para resolver sus dificultades en la vida. Los Maestros Aire han buscado continuamente la iluminación espiritual y, como resultado, todos los niños nacidos de los Nómadas Aire fueron maestros. Los Maestros Aire aprendieron su control de los bisontes voladores.

La clave del Aire Control es la flexibilidad, encontrar y seguir el camino de menor resistencia. El Aire Control se caracteriza por ser casi puramente defensivo, así como la más dinámica de las cuatro artes de control. Los Maestros Aire pueden abrumar a muchos oponentes a la vez con ataques grandes y poderosos que pueden ser fatales, sin embargo, debido a la naturaleza pacifista de los Nómadas Aire, estos ataques rara vez se utilizan. Debido a su espiritualidad ya mencionada, a menudo se adaptan a la situación en torno a ellos y prefieren maniobras evasivas en lugar de la confrontación directa.



### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Alerta natural* - Un maestro aire nunca puede ser tomado por sorpresa debido a que puede sentir las vibraciones del aire a su alrededor.
- ❖ **Invocación:** *Acrobacia* - Los maestro aire son increíblemente acrobáticos y pueden usar sus ágiles movimientos en las situaciones más insospechadas
- ❖ **Obligación:** *Pacifismo* - Un maestro aire nunca querrá ir al conflicto directo como primera opción y buscará formas alternativas para enfrentar (o escapar) de su oponente.

### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** +2 a superar barreras y otras acciones que requieran movimiento y desplazamiento. El maestro puede moverse hasta 2 zonas adyacentes sin penalización adicional.
- ❖ **Crear Ventaja:** Las barreras creadas con aire control son muy dependientes de la concentración del maestro. Si el maestro no mantiene la concentración activa en la barrera (-1 a sus otras acciones), esta desaparece al final del intercambio por completo. Sin embargo, puedes crear barreras en zonas adyacentes a tu ubicación sin penalizadores. Puedes además cubrir una zona completa con una barrera por un -2 (cúpula de aire). +1 a levantar objetos o personas usando aire control. Las personas pueden ser mantenidas aprisionadas con este efecto. Mantener los objetos o personas en el aire impone un -1 al resto de las acciones del maestro mientras se mantenga el efecto activo.
- ❖ **Atacar:** - 2 a acciones de ataque con aire control (no aplica contra otros maestros aire). Puedes atacar objetivos hasta dos zonas adyacentes de distancia sin penalización





adicional. Zonas adyacentes adicionales a esto añaden un -1 de penalización por cada zona.

- ❖ **Defender:** +2 a acciones defensivas con aire control. Si obtienes éxito con estilo, puedes optar por no ganar un impulso y moverte a la zona adyacente en el lugar que desees. Un maestro aire además puede realizar un **esquive ofensivo**. Cuando el maestro aire realice una defensa, este podrá elegir esquivar dicho ataque ayudándose por su aire control (no bloquear), pero sin recibir el bonificador habitual de una defensa. Si el maestro tiene éxito con estilo, los aumentos restantes cuentan como un ataque contra el atacante que este deberá absorber con estrés o consecuencias (sin derecho a defensa).



## PLANEAR

Una de las habilidades básicas que un maestro aire debe aprender es a planear utilizando un planeador o algún otro dispositivo que le permita controlar las corrientes de aire para planear. Esto les



permite a los maestros aire cubrir largas distancias en muy poco tiempo. Si bien es una habilidad que la gran mayoría de los maestros aire maneja, esta requiere cierto entrenamiento para ser aprendida.

**Requisito:** Requiere que el personaje sea un maestro aire y que este cuente con una proeza adicional para conocer la técnica. Además requiere de alguna herramienta para planear como un planeador o un traje de planeo. El aspecto de maestro aire también cuenta como aspecto elemental para esta técnica.

### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ Sin cambios sobre el aspecto elemental de maestro aire.

### EFFECTOS

- ❖ **Superar:** -2 a cualquier acción de superar con aire control que no sea planear mientras se use un planeador. Si se utiliza un traje de planeo, reducir el penalizador a -1. Para usos de planeo +2 a cualquier acción de superar.
- ❖ **Crear Ventaja:** -2 a cualquier acción de crear ventaja con aire control que no sea planear mientras se use un planeador. Si se utiliza un traje de planeo, se reduce el penalizador a -1. Para usos de planeo +2 a cualquier acción de crear ventaja.
- ❖ **Atacar:** -4 a cualquier acción de ataque con aire control que no sea planear mientras se use un planeador. Si se utiliza un traje de planeo, reducir el penalizador a -2. Ataques que utilicen el planeo como elemento principal tiene un -2 con un planeador o un -1 con un traje de planeo.
- ❖ **Defender:** -2 a cualquier acción de defensa con aire control que no sea planear mientras se use un planeador. Si se utiliza un traje de planeo, reducir el penalizador a -1. Para usos de planeo defensivo de evasión +2.





## PROYECCIÓN ESPIRITUAL

La proyección espiritual es una sub-habilidad de Aire Control que consiste en proyectar el espíritu de una persona fuera del cuerpo hacia otra localización en sólo unos segundos. Usando la proyección, un Maestro Aire puede explorar localizaciones que serían de otra forma inaccesibles como moverse a través de agua sin tener que salir a respirar o pasando a través de materia sólida como el suelo mientras también poder hablar con otra gente. Los Maestros Aire también pueden usar esta técnica para encontrar a gente con la que tienen una conexión especial concentrándose en su energía espiritual. Es una técnica muy avanzada que requiere una conexión espiritual muy fuerte.



**Requisito:** El personaje debe ser un maestro aire y tener una proeza adicional para comprar esta técnica. Además, el personaje requiere un aspecto diferente a su aspecto de maestro aire tenga relación con el mundo espiritual, el cual será el aspecto elemental para esta técnica. Para acceder a la técnica de proyección espiritual el maestro aire debe poder meditar.



## ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Sensibilidad espiritual* - El maestro aire es sensible a las energías espirituales. Puede saber la localización aproximada de lugares sagrados o espíritus, así como tener una idea del ánimo de estos.
- ❖ **Invocación:** *Hermano espíritu* - El maestro espiritual está un paso más cerca del resto de los humanos con los espíritus. Los espíritus son más amables con él y están más dispuestos a escucharlo.
- ❖ **Obligación:** *Carne etérea* - El cuerpo del maestro aire es más sensible a las energías sutiles. Elementos que afecten o dañen a los espíritus, le causan incomodidad o incluso daño.

## EFECTOS

- ❖ **Superar:** El maestro aire puede proyectar su espíritu hacia el mundo espiritual y explorar lugares inaccesibles para el resto. En esta forma no tiene acceso a ninguna técnica especial. Solo puede observar, hablar, y volar a voluntad. Si lo desea, el maestro aire puede proyectarse en el mundo mortal en vez del espiritual, donde será invisible. Para hacerse visible para otros el maestro deberá gastar un punto de Fate.
- ❖ **Crear Ventaja:** No disponible
- ❖ **Atacar:** No disponible
- ❖ **Defender:** No disponible.

## VOLAR

La levitación es una habilidad muy compleja y legendaria que sólo muy pocos maestros aire han logrado en la historia. Es alcanzable a través de la renuncia completa de todos los deseos terrenales, lo





que resulta en la verdadera libertad. El principio detrás de vuelo es llegar a ser uno con el viento, imitando su libertad de limitaciones e inhibiciones, tanto en el sentido físico y mental. Una vez que un Maestro Aire ha abrazado estos principios, puede volar y flotar. Sin embargo, en este tipo de control está a merced del ambiente circundante. Un mantra de los nómadas del aire reza "Nuevo crecimiento no puede existir sin primero la destrucción del yo antiguo. Deja ir tus ataduras terrenales. Entra en el vacío. Se libre y convierte en uno con el viento".



**Requisito:** El personaje debe ser un maestro aire y tener una proeza adicional para comprar esta técnica. Además, el personaje requiere que ninguno de sus aspectos (incluido el problema), refleje ataduras terrenales, deseos o ambiciones. Por último, ningún aspecto debe estar corrompido (si es que se usan reglas de corrupción espiritual). El aspecto de maestro aire también cuenta como aspecto para la técnica de volar.



#### ASPECTO ELEMENTAL

- ❖ **Efecto pasivo:** *Ligero como el viento* - El maestro aire podrá levitar sin esfuerzo y sin requerir concentración, siempre que lo desee.
- ❖ **Invocación:** *Acrobacia aérea* - Los maestro aire que pueden volar son increíblemente acrobáticos y pueden usar sus ágiles movimientos en las situaciones más insospechadas
- ❖ **Obligación:** *Consciencia superior* - Es difícil que un maestro aire que ha alcanzado estos niveles de iluminación se preocupe por asuntos terrenales.

#### EFFECTOS

El maestro puede usar aire control mientras vuela sin ningún tipo de penalización adicional. Si el maestro se enfrenta a ráfagas potentes de viento deberá pasar una prueba de superar para mantenerse en el aire y no ser derribado al suelo. El maestro puede volar muy rápido, recorriendo distancias a velocidades muy superiores a las de una persona a pie o un maestro aire usando un planeador.





## OTRAS TÉCNICAS ESPECIALES

La mayoría de técnicas que pueda ser necesario introducir distintas al control elemental, pueden ser reflejadas mediante aspectos y Proezas. Esto es especialmente importante para jugadores que desean jugar con personajes "No Maestros" o con maestros que hayan desarrollado técnicas elementales específicas y propias. Existen varias formas de introducir esto en el juego: Como un aspecto, como una proeza o como Extra.



### TÉCNICAS COMO UN ASPECTO

Si el jugador quiere tener una ventaja ocasional y pequeña, a la vez de la capacidad de establecer algunos hechos y detalles en la ficción, lo recomendable es reflejar alguna técnica especial como un aspecto.

Por ejemplo, un jugador con un personaje espadachín puede tener un aspecto "Maestro Espadachín" que le permita obtener

bonificaciones cuando realiza acciones con su espada y definir elementos de la ficción acorde al concepto de espadachín. Por un punto de Fate este jugador podría declarar cosas como "conocer a algún espadachín en específico", haber enfrentado en el pasado a cierto oponente, etc.

Recordemos que un aspecto siempre es cierto, por lo que puede dar acceso a un personaje a permisos narrativos que le permitan realizar algunas acciones específicas que el resto no pueda o tener acceso a caminos narrativos específicos. Un aspecto puede ser la justificación necesaria que permita a un personaje intentar acciones que otros no podrían intentar.

### TÉCNICAS COMO PROEZAS

Si el jugador siente que la técnica debiera ser un beneficio más permanente, entonces lo mejor es utilizar uno o más proezas para describirla. El diseño de proezas es más un arte que una ciencia, pero se puede seguir los lineamientos al final de este documento sobre cómo crear proezas que vayan más allá del +2 a una tipo de acción específico.

### TÉCNICAS COMO UN EXTRA.

Un extra es un conjunto de proezas, habilidades/enfoques y aspectos que permiten describir cierta ventaja en la ficción del juego. En el caso de Mundo Avatar, el control elemental es tan importante dentro de la historia que lo modelamos como un extra. Si sientes que una técnica especial de un personaje debiera ser así de importante, por ejemplo, para un personaje que no tenga artes de control elemental, pero que en cambio sea un luchador o acróbata experto, es posible diseñar sus habilidades y técnicas usando un extra.





Para esto, les aconsejo usar el modelo de las artes elementales como base. Estas requieren un aspecto y una proeza para ser comprada. El aspecto debe describir o relacionar al personaje con la técnica especial y tiene asociado un efecto pasivo, un ejemplo de invocación y un ejemplo de obligación que son muy característicos de la técnica en cuestión.

El efecto pasivo es una suerte de definición o decreto dentro de la historia, que le permite al personaje acceder a una ventaja permanente por efecto de conocer esta técnica. Esta ventaja debe ser moderada pero útil en el juego. La invocación de ejemplo representa una ventaja muy característica de la técnica en cuestión y la obligación, una debilidad que está disponible para ser explotada por un oponente inteligente. Se creativo pero trata de mantenerte fiel al concepto de la técnica que deseas crear.

Luego, la proeza de esta técnica especial te da acceso a una plétora de acciones y posibilidades que tu personaje puede realizar mediante las acciones básicas en Fate Básico: Superar, Crear Ventaja, Atacar y Defender. Aquí puedes incorporar elementos como los siguientes:

- ❖ Bonificadores y penalizadores a cada uno de los tipos de acciones, dependiendo del concepto de la técnica. Una técnica de naturaleza defensiva puede tener un +2 a las acciones defensivas y un -2 a las acciones de ataque por ejemplo. Considera que un modificador de +1/-1 es algo moderado apropiado para técnicas bien equilibradas y versátiles en el rango de acciones disponibles, un modificador de +2/-2 es más bien el estándar para técnicas más focalizadas y un modificador de +4/-4 es propio de técnicas muy específicas y limitadas. Como regla sencilla puedes distribuir modificados +1/-1 en las cuatro acciones



en circunstancias más bien amplias, modificadores +2/-2 en dos acciones para situaciones específicas y tonificadores +1/-1 en las restantes acciones, o finalmente modificadores +4/-4 en dos acciones específicas y sin modificación en otras acciones (o modificadores modestos o más bien negativos en la mayoría de los casos entre -1 y -2). Usa las artes de control como guía.

- ❖ También puedes incorporar beneficios mecánicos adicionales especiales, como por ejemplo alguna ventaja en la ficción especial. En las artes de control elemental usualmente es posible intercambiar el impulso típico que se gana por tener éxito con estilo por otro beneficio como moverse gratis varias zonas, recuperar estrés, debilitar o destruir barreras de un solo golpe, etc. Todo depende del concepto de la técnica.

Para tener ideas de qué tipo de beneficios incluir en una técnica especial, mira al final de este documento los lineamientos para crear proezas y úsalos de inspiración.

#### *COSTO DE UNA TÉCNICA*

Es importante no olvidar que la técnica especial debe tener algún tipo de costo que balancee el acceso a los poderes que confiere. Normalmente una proeza da acceso a un beneficio específico y acotado. Las técnicas de control elemental en cambio dan acceso a múltiples beneficios, solo por el costo de un aspecto y una proeza. Esto requiere alguna clase de balanceo que permita mantener las cosas equilibradas.

En el caso de las técnicas elementales, estas requieren la presencia del elemento en cuestión para poder funcionar y conocer una técnica restringe al personaje a aprender un arte elemental de otro





elemento. Algunas artes elementales son un poco más versátiles debido a que el elemento que requieren puede ser poco disponible en el juego como el agua control. El Aire y la tierra control son más equilibrados a cambio de una disponibilidad mayor del elemento que requieren para funcionar. El fuego control es bastante poderoso y no requiere elemento alguno (pues el maestro genera el fuego con su aliento vital), pero a cambio tiene una debilidad que puede dejar al personaje sin su fuego control en forma temporal o permanente (perder su pasión). Todos estos elementos esenciales para crear una historia emocionante y magnética.

#### *MEJORANDO UNA TÉCNICA.*

Es posible introducir mejoras o especializaciones a una técnica. La forma más simple es introducir proezas que afecten a acciones específicas de la técnica, como por ejemplo, un bonificador de +2 a las acciones de ataque bajo ciertas circunstancias. Este enfoque no se diferencia en nada de proezas regulares.

Otra forma de mejorar una técnica es con el aprendizaje de técnicas especializadas. Estas técnicas siguen la misma estructura de una técnica base, solo que entregan beneficios y habilitaciones narrativas adicionales al personaje en las cuatro acciones de Fate Básico. Requieren de un aspecto y una proeza adicional y siguen los mismos lineamientos de una técnica normal. Al ser una especialización de una técnica base, es posible usar el mismo aspecto que se usó para aprender la técnica base en la técnica especializada. En el caso de las artes elementales, ejemplos de estas técnicas podrían ser el metal control, la técnica de planear o la sangre control.



#### **PODERES ESPIRITUALES**

En Mundo Avatar, los espíritus juegan un rol fundamental. Son parte del mundo e incluso, desde que el Avatar Korra abrió permanentemente los portales espirituales en los polos y Ciudad República, interactúan directamente con los humanos.

Normalmente un espíritu tomara el rol de un personaje no jugador, más que de un personaje jugador. Los lineamientos para crear sus habilidades y poderes son los mismos que para las técnicas especiales, aunque es recomendable que estas se representen por simplicidad como aspectos o Proeza.

Aquí es importante no olvidar que los espíritus son misteriosos, poderosos y casi mágicos. Sus habilidades no tienen que ser lógicas y el director de juego puede tomarse libertades con ellos y permitir ventajas más exóticas.

Debido a esto, las habilidades espirituales suelen tener costos asociados, pues suelen ser poderosas. Quizás el gasto de Punto de Fates, estar en un momento específico del año, realizar acciones específicas, etc. Para más ideas de cómo crear estos poderes especiales, refiérete al final de este documento a los lineamientos de cómo crear proezas.





## CHI

El Chi es la energía vital que anima todas las cosas en el mundo. Personas, animales, espíritus y lugares están impregnados por esta energía universal.

Normalmente, un humano no puede controlar el flujo de Chi por su cuerpo, pero los maestros elementales y otros humanos si entrenan duro, pueden controlar esta energía y lograr proezas increíbles. Los espíritus y otras criaturas sobrenaturales normalmente pueden controlar el Chi de manera instintiva.

El Chi reemplaza al estrés en las reglas básicas de Fate. A diferencia de una barra de estrés normal, el Chi se representa con una barra de cajas de 1 punto cada una. Un humano normalmente tiene 5 puntos de Chi en su cuerpo, pero algunos más dotados pueden tener más. Los espíritus y otras criaturas especiales pueden tener incluso más puntos de Chi llegando a tener 10 puntos o más.

El Chi puede utilizarse para varios usos, asemejándose al estrés y a los puntos de Fate en algunos elementos.

### USANDO CHI

Cuando un personaje usa sus puntos de Chi, este deberá mover el marcador hacia el comienzo de la barra, acercándolo cada vez más hacia la caja de 1 punto. El marcador de Chi puede quedar en cero.

**Absorbiendo ataques:** Cuando un personaje enfrenta un ataque que no pudo esquivar con sus recursos disponibles, puede gastar Chi para aminorar o eliminar el ataque entrante. Por cada punto de Chi que gaste, el jugador podrá reducir en 1 aumento el ataque entrante. El jugador puede gastar todos los puntos de Chi que



desea. Si los aumentos del ataque llegan a cero, entonces el personaje logra evitar los efectos del ataque. Si el ataque queda con aumentos remanentes luego de reducir su potencia con Chi, el jugador deberá tomar una condición para absorber los aumentos restantes.

**Potenciando acciones:** Cuando un personaje intenta una acción puede sumar +1 a su acción gastando un punto de Chi, sin un límite máximo

**Activando técnicas:** Si una técnica o Proeza requiere de gastos de puntos de Fate, el jugador puede gastar en vez de ello, dos puntos de Chi, por cada punto de Fate requerido. Incluso puede pagar el coste en forma compartida entre puntos de Fate y Chi, como considere conveniente.



### RESTAURANDO CHI

Cuando un personaje use Chi, estará alterando el equilibrio energético de su cuerpo. Esto normalmente llevará las reservas de Chi a valores bajos, acercándolo a un desequilibrio Yin. Sin embargo, en algunas ocasiones, un personaje podría tener un exceso de Chi.





Ya sea su Chi este bajo o alto, la meditación es una forma de alcanzar el equilibrio perdido. Por esta razón, muchos de los métodos para restaurar el Chi permiten aumentar o disminuir la puntuación de Chi del personaje, para que así este puede recuperar el equilibrio perdido.

**Recuperar el aliento:** Al comienzo de cada escena, si la cantidad de puntos de Chi está bajo 5 puntos, los personajes recuperan 1 punto de Chi. Si el Chi esta en 5 puntos, el personaje no puede seguir recobrando el aliento.

**Descansar:** Si un personaje descansa una noche completa de sueño reparador y tranquilo, este recupera o pierde 2 punto de Chi. Una noche a medio dormir y con pocas horas de sueño recupera o pierde, con suerte, un 1 punto de Chi (a discreción del DJ).

**Meditar:** Cuando un personaje realiza ejercicios de meditación, ya sea mediante respiración o ejercicios concentrados de katas de combate, entonces este gana o pierde 1 punto de Chi (a su elección). Para ello, deberá meditar al menos una hora en un lugar y circunstancias apropiadas. Si el personaje además medita en un lugar impregnado de Chi (un templo, un lugar sagrado, el mundo de los espíritus), este ganará o perderá una cantidad de Chi adicional de entre 1 y 3 puntos. El DJ es el árbitro respecto a la cantidad extra que el personaje gane o pierda en puntos de Chi dependiendo del lugar, pero entre más sagrado y espiritual sea éste, mayor es la cantidad de puntos de Chi restaurados.

**Técnicas de control:** Algunas técnicas de control elemental como la sanación del agua control, la acupuntura o el energía control (conocido sólo por el avatar) pueden recuperar los puntos de Chi de un personaje. Una sesión de curación con agua control restablece



los puntos de Chi de un personaje hasta alcanzar los 5 puntos, ya sea que este esté en cero puntos de Chi o en 10 puntos de Chi. Si éste ya tiene cinco puntos en su reserva, la sesión le permite ganar o perder un punto adicional. Una sesión de acupuntura permite ganar o perder 1 punto de Chi si el terapeuta tiene éxito o 2 puntos si tiene éxito con estilo (esto reemplaza al beneficio habitual de un éxito con estilo). La energía control puede restablecer a cualquier nivel los puntos de Chi de un personaje e incluso sobrepasar el límite natural de 5, llegando al máximo de 10 puntos de Chi. Otras técnicas y poderes pueden restablecer el Chi, debiendo el DJ determinar en qué cantidad y bajo qué circunstancias este se regenera.

**Éxito con estilo:** Cuando un personaje tiene éxito con estilo en una acción puede no aprovechar el beneficio que obtiene de esto (cualquiera sea) y recuperar o perder dos puntos de Chi, según el jugador elija.

**Fin de un arco:** Luego de un **hito mayor** (milestone) en el juego o cuando tenga sentido que los personajes han tenido tiempo de sobra para descansar y recuperarse, la barra de Chi puede comenzar nuevamente en 5 puntos a elección de los jugadores.

En cualquier caso, el jugador deberá elegir si ganar o perder puntos de Chi. No es posible ganar y perder Chi al mismo tiempo.





## CUERPO, ESPÍRITU Y CHI

Cuando un personaje tiene su cuerpo repleto de energía Chi este se siente vibrante y saludable, mientras que cuando su cuerpo tiene poca de esta energía, el personaje se sentirá cansado y agotado.

**Mínimo y máximo de Chi:** Un personaje puede almacenar entre 0 y 10 puntos de Chi en su cuerpo. Los personajes jugadores y los personajes no jugadores importantes pueden acceder a esta reserva y gastarla para diferentes usos. Los personajes no jugadores que representen a personas comunes no pueden acceder a esta puntuación. Siempre que un personaje no jugador secundario reciba un ataque, el DJ deberá en adición a las condiciones que este gane, reducir reserva de puntos de Chi del PNJ en 1 punto si la condición es leve o moderada y en 2 puntos si la condición es severa o extrema. los PNJs principales gastan Chi como los PJs. Un personaje nunca puede tener Chi negativo o sobre 10 puntos.

**Estado de equilibrio:** Todos los personajes reciben al comienzo de una aventura 5 puntos de Chi. Esto sólo será al comienzo, pero luego para recuperar puntos deberán utilizar algunos de los métodos antes descritos. Cuando un personaje tiene 5 puntos de Chi (o un poco más o un poco menos) se dice que está equilibrado. Se sentirá fuerte, vivo y saludable, y no habrá rasgos de enfermedad en su semblante. Si un personaje llega a cero puntos de Chi, no puede acceder a sus habilidades de control elemental u otras habilidades especiales que dependan del flujo de Chi.



**Estado Yin:** Cuando un personaje tiene 1 punto de Chi o ninguno se dice que esta desequilibrado hacia el Yin. Este tendrá un semblante enfermo y cansado, sus pasos serán más tenues y su voz más suave. El personaje gana el aspecto "Desequilibrio Yin", el cual puede ser forzado por otros cuando la falta de energía del personaje puede jugarle en contra. El jugador podrá invocar este aspecto cuando pueda obtener alguna ventaja de esta situación como por ejemplo interactuando con espíritus sombríos, haciéndose pasar por enfermo o actuando de manera sutil. Para eliminar este aspecto es posible meditar, en cuyo caso hay que llevar los puntos de Chi hasta un mínimo de 5 puntos y no más allá de 8 puntos (si no podría causarse un desequilibrio yang)

**Estado Yang:** Cuando un personaje tiene 9 o incluso 10 puntos de Chi, se considera que esta desequilibrado hacia el Yang. Este tendrá un semblante en extremo vivaz y energético, le costará trabajo estar en un sólo lugar por mucho tiempo y actuará de forma impulsiva y apasionada. El personaje ganará el aspecto "Desequilibrio Yang" el cual podrá ser forzado por otros para meter al personaje en problemas cuando este exceso de energía le juegue en contra. Obligarlo a retar a alguien a un duelo o a tomar riesgos innecesarios son ejemplos de obligaciones introducidas con este aspecto. Además, el jugador podrá invocar este aspecto cuando este le traiga beneficios como siendo valiente ante la adversidad o demostrando una fuerza sobrehumana. Para eliminar este aspecto es posible meditar, en cuyo caso hay que llevar los puntos de Chi bajo 6 puntos pero no menos de 2 puntos. Si se tiene éxito meditando, es posible eliminar el aspecto.

**Bloqueo de Chi:** Algunos guerreros y artistas marciales conocen una técnica conocida como el bloqueo de Chi. Cuando está técnica es





aplicada correctamente, la reserva de Chi del personaje es bloqueada. El jugador ya no puede hacer uso de ella ni tampoco de ninguna habilidad que requiera que el personaje posea puntos de Chi en su cuerpo para ser usada como el control elemental. Para todos los efectos cuenta como un pnj común.

## MEDITACIÓN

La meditación es un ejercicio físico, mental y espiritual que le permita a una persona entrar en un estado de calma y bienestar. Algunos maestros meditan realizando ejercicios de respiración y manteniéndose quietos por un tiempo prolongado (meditación pasiva), mientras que otros utilizan katas marciales y movimientos de lucha especialmente diseñados para este propósito (meditación activa). Cualquiera sea el método, la meditación permite alcanzar un estado de paz interior y de "no mente" o mente vacía, en el cual quien medita vacía su ser de todo pensamiento y carga terrenal. Todos los personajes jugadores tienen la capacidad de meditar si es que conocen la técnica (por su concepto de personaje o porque alguien les ha enseñado).

Para meditar, el personaje debe estar en un lugar y condiciones adecuadas que lo permitan. Para ello, el jugador deberá realizar una acción de crear ventaja, lanzando por Cauto, ya sea una acción de meditación pasiva o activa. El personaje debe meditar por al menos una escena. El resultado de la tirada de meditación puede utilizarse para varios propósitos:

**Éxito:** El personaje puede elegir cualquiera de las siguientes alternativas:



- ❖ Ganar el aspecto "mente calma" con una invocación libre que puede ser usado cuando se requiera una mente calmada y concentrada para enfrentar un reto.
- ❖ Eliminar una consecuencia leve.
- ❖ Comenzar la curación de una consecuencia moderada de índole mental o emocional. El jugador debe reescribirla para denotar esto.
- ❖ Eliminar un aspecto negativo de índole mental o emocional que pese sobre el personaje. La meditación no puede eliminar de esta forma aspectos que tengan un origen sobrenatural.
- ❖ Recuperar o perder un punto de Chi

**Éxito con estilo:** El personaje puede elegir cualquiera de las siguientes alternativas

- ❖ Ganar el aspecto "mente calma" pero con dos invocaciones libres
- ❖ Eliminar una consecuencia leve y ganar un impulso que dura hasta el final de la sesión.
- ❖ Comenzar la curación de una consecuencia severa o moderada de índole mental o emocional. El jugador debe reescribirla para denotar esto.
- ❖ Eliminar un aspecto negativo de índole mental o emocional que pese sobre el personaje y ganar un impulso que dura hasta el final de la sesión. La meditación no puede eliminar de esta forma aspectos que tengan un origen sobrenatural
- ❖ Recuperar o perder dos puntos de Chi

Si el personaje medita en un lugar sagrado y/o espiritual, este puede perder o ganar una cantidad adicional de entre 1 a 3 puntos de Chi,





a discreción del DJ. Para esto, debe tener éxito en su intento de meditación.



## CORRUPCIÓN ESPIRITUAL

En un comienzo, cuando los humanos vivían bajo el amparo de los leones tortuga, los espíritus humanos eran puros e inocentes, pero con el pasar de los tiempos, estos se fueron corrompiendo. Guerras, maldad y crueldad abundan en el mundo. Existen también espíritus corruptos dispuestos a destruir la bondad del mundo y desterrando la rectitud del corazón de los hombres. Las fuerzas del bien y el mal, de la luz y las sombras, del Yang y el Yin, se mueven dentro de los espíritus de cada hombre, a veces en equilibrio, otras veces de forma corrupta y desbalanceada.

En este mundo los personajes oscuros tiene un lado luminoso y todos los héroes luminosos tienen algo que quieren ocultar. No existen personajes completamente buenos ni malos y menudo



estos deben enfrentarse a encrucijadas morales, decisiones donde deben elegir mantenerse fieles a un código moral o ensuciarse las manos, a veces por el bien mayor.

Actos impuros y malvados, así como conductas deshonrosas y egoístas corromperán el espíritu de las personas y los irán empujando lentamente a una espiral de corrupción. Relacionarse con demonios o asesinar deshonrosamente, contaminarse con cadáveres o incluso traicionar a nuestros compañeros irán fracturando sus almas hasta ennegrecerlas por completo. Así mismo, actos luminosos y de redención podrán limpiar esas heridas corruptas en el espíritu de los peores, aunque muy lentamente.

### BARRA DE ESTRÉS DE CORRUPCIÓN ESPIRITUAL

Cada personaje contará con una barra de estrés de corrupción espiritual con cajas de valor unitario. Un valor inicial para la cantidad de esta barra puede ser de 10 cajas. Menores valores harán la degeneración del personaje más rápida, mientras que mayor cantidad de cajas puede volver el conflicto moral irrelevante para

una escala de juego estándar (4 sesiones). Esta barra de estrés se diferencia del resto de las barras de estrés en Fate pues: 1) No se refresca al final de cada sesión, si no que se mantiene marcada durante todo el juego, 2) Sus cajas son de valor unitario siempre, 3) No se utiliza como forma de aliviar los efectos de un ataque entrante, si no que siempre se marca cuando el personaje enfrenta





una situación que pueda corromper su espíritu.

Cuando un personaje se enfrente a una encrucijada moral que pueda corromperlo, este enfrentará un golpe de corrupción espiritual. El golpe de corrupción espiritual deberá absorberse usando la barra de estrés espiritual. Un golpe típico de corrupción es de 1 punto, pero situaciones realmente oscuras y depravadas puede generar golpes de mayor nivel.

Cuando un personaje recibe un golpe de corrupción y no puede absorber dicho golpe con su barra de estrés, éste sufre una degeneración espiritual. Cuando ocurre una degeneración espiritual, el jugador deberá elegir uno de sus aspectos de personaje (cualquiera distinto a su concepto principal o problema) y agregarle un marcador de corrupción (un asterisco basta). Los aspectos representan partes importantes del pasado de un personaje y por tanto, porciones de su identidad que lo definen y hacen humano. Al sufrir una degeneración, estas partes van trastocándose y volviéndose más oscuras y corruptas. Luego de esto, la barra de estrés espiritual se refresca, quedando completamente disponible para absorber futuros golpes de corrupción.

Al final de la sesión, el aspecto que haya ganado un marcador de degeneración debe ser reescrito para mostrar cómo esa parte del alma del personaje se ha visto trastocada. El aspecto puede ser una versión más oscura de lo que ya era o simplemente un nuevo aspecto que refleje como el personaje se ha vuelto más corrupto. El marcador de corrupción se mantiene en el aspecto, para recordarle a todos que parte del alma del personaje se ha ennegrecido.

Cuando todos los aspectos de un personaje han sido corrompidos, el jugador deberá continuar con su problema y finalmente con su



concepto principal. Si al recibir un golpe de corrupción y no tener estrés con el cual absorberlo, el jugador se encuentra que todos sus aspectos ya están corrompidos, entonces se considera que el personaje se ha transformado en una criatura sin conciencia o sentido de lo humano, imposible de jugar como personaje por un jugador, convirtiéndose en un PNJ de la historia controlado por el DJ.

### ENCRUCIJADAS MORALES

Cuando en la historia ocurren situaciones moralmente complejas donde el personaje debe elegir si atenerse a un código moral o resolver la situación de una manera sucia, este se encuentra ante una encrucijada moral. Normalmente esto significa que otros saldrán perjudicados debido a las acciones del personaje y que este está actuando de forma egoísta o decididamente maliciosa. Cuando el personaje se encuentra en esta situación, el DJ establece una puntuación de 1 a 3 de la encrucijada.

El jugador puede elegir **“Ser fiel a su conciencia”** o **“ensuciarse las manos”**. Si el personaje decide ensuciarse las manos, entonces el jugador obtiene un bono en su tirada igual a 2 más el valor de la encrucijada moral. Dependiendo del resultado de la tirada del jugador, el personaje recibe un golpe de corrupción moral:

- ❖ El jugador falla la tirada o tiene éxito a un costo: Golpe de corrupción de 1 punto
- ❖ El jugador tiene éxito en la tirada: Golpe de corrupción igual a 1 + puntuación de la encrucijada
- ❖ El jugador tiene éxito con estilo: Golpe de corrupción igual a 2 + puntuación de la encrucijada





Los bonos recibidos por ensuciarse las manos se añaden en adición a cualquier otro beneficio que el personaje pudiera recibir, incluida la invocación de aspectos.

Por otra parte, si el jugador decide que su personaje será fiel a su conciencia, entonces no recibe ningún bono en su acción, pero debe actuar de forma honorable y pura. Sin embargo, este no se verá expuesto a recibir un golpe de corrupción.

#### *ÉXITO A COSTO DE CORRUMPER TU ALMA*

Una buena forma de usar la corrupción es cuando un jugador ha fallado una prueba. En estos casos el DJ puede ofrecer al jugador tener éxito en su intención pero a un costo. Entre más alto sea el déficit en la tirada, mayor será este costo. Estas situaciones son perfectas para introducir golpes de corrupción. El DJ puede ofrecer al jugador obtener lo que busca, e incluso hacer una oferta más sustanciosa de lo que estaba esperando en un comienzo. Sin embargo, esta vez el costo será su propia alma. El personaje logrará lo que buscaba pero incurriendo en acciones que degradarán su espíritu. Por ejemplo, un maestro agua que busca venganza logra poner sus manos encima del hombre que le hizo tanto mal en una persecución pero a cambio de la vida de una persona inocente. Esto es especialmente útil cuando un personaje está al borde de corromper uno de sus aspectos y le falta un empujón para lanzarse al abismo.

El valor del golpe de corrupción que el personaje enfrentará será proporcional a las acciones impías en que deberá incurrir. Una buena medida del costo es el doble del déficit en la tirada de la tirada o 3 puntos, lo que sea mayor. Es importante que el costo de



lograr este éxito siempre signifique dañar a otros y realizar actos egoístas e impíos.

#### **EFFECTOS MECÁNICOS DE LA CORRUPCIÓN**

Para que un sistema de corrupción mantenga el tema de la corrupción espiritual en la historia, es necesario que exista un impacto mecánico en el juego para que esto suceda. Los jugadores obtendrán el principal beneficio para sus personajes mediante la opción de ensuciarse las manos en encrucijadas morales. Sin embargo, esto también los expondrá a situaciones complejas. Una vez por sesión, un personaje con uno o más aspectos corruptos podrá ser forzado en forma gratuita (sin gastar un punto de Fate), usando uno de sus aspectos corruptos, en acciones que sean altruistas o humanas, para obligar al personaje a fracasar en sus intentos de ser más humano durante el juego. Empatizar con seres sensibles, intentar ayudar a otros de forma desinteresada, salvar vidas poniendo la propia en riesgo, entre otras, son posibles candidatos para esto. La obligación podrá forzar al personaje a arruinar sus intentos y caer en acciones deplorables o insensibles que eviten que se conecte con su lado más humano. A medida que más aspectos estén corrompidos, el espectro de las obligaciones será más amplio y el personaje comenzará a caer en una espiral de corrupción. Esta obligación **si** impacta en la barra de corrupción. Cuando el jugador es forzado de esta forma, este recibe un golpe de corrupción proporcional a la maldad de sus actos, entre 1 y 3 puntos a discreción del DJ.

De la misma forma, el jugador podrá invocar gratuitamente (sin gastar puntos de Fate) cualquiera de sus aspectos corruptos para potenciar acciones que se relacionen con ellos y sean viles o





egoístas. Esto tendrá siempre un impacto de un golpe de corrupción de valor 1.

Incorporando estas ideas, la corrupción moral se vuelve en un motor dramático para generar historias que giren entorno a la degeneración del alma y los actos impuros que la corrompen. En adición a esto, los aspectos "corrompidos" proveen de una fuente adicional para generar invocaciones y obligaciones regulares dentro de la ficción, en situaciones donde la insensibilidad moral de un personaje tenga un rol preponderante.



### CORRUPCIÓN ESPIRITUAL Y ESPÍRITUS

Algunos espíritus, especialmente aquellos de naturaleza bondadosa y pura pueden rehuir o incluso volverse hostiles contra personajes con sus espíritus corruptos. Cuando un personaje que tiene alguno de sus aspectos corruptos enfrenta algunos de estos espíritus utilizar sus aspectos corruptos en contra de él.

**Invocar aspecto en contra del personaje:** Si bien el espíritu no rehúye al personaje, cualquier acción que tenga como objetivo



conseguir la ayuda del espíritu, tendrá un -2 a la tirada. El DJ decidirá si el espíritu bondadoso se queda a escuchar al personaje corrupto o no. La invocación del aspecto corrupto sólo puede hacerse si el espíritu se queda. El personaje afectado por esta invocación negativa gana 1 punto de Fate al final de escena, pues esta cuenta como una obligación. Como siempre, el personaje puede contrarrestar la obligación con un punto de Fate, aunque debe justificarlo narrativamente en juego.

**Obligación de un aspecto corrupto:** Si el DJ decide que el personaje no escuchará al personaje, este puede ser forzado a una situación problemática usando el aspecto corrupto. Quizás el espíritu llama a sus amigos para atacar al personaje corrupto o quizás el mundo espiritual a su alrededor reacciona de manera violenta contra él, extraviándolo. Lo que sea lo que se use, el personaje no saldrá en buen pie con el encuentro con el espíritu. Como toda obligación, el personaje recibe un punto de Fate al final de la escena o puede rechazarla gastando un punto de Fate, aunque debe justificarlo narrativamente en la historia.

**Invocar un aspecto a favor del personaje:** En cambio, cuando un personaje encuentra un espíritu oscuro y malvado, el jugador puede invocar su aspecto corrupto para relacionarse de mejor forma con este espíritu y conseguir su ayuda más fácilmente o a un menor costo. El jugador debe gastar 1 punto de Fate e invocar el aspecto en forma regular.

### CORRUPCIÓN ESPIRITUAL Y TÉCNICAS

La mayoría de las técnicas que un personaje puede aprender, ya sea este control elemental u otra, no dependen de la pureza de su espíritu. Sin embargo, algunos dones dados por espíritus





bondadosos pueden ser imposibles de usar por un personaje corrupto, así como poderes dados por espíritus oscuros pueden funcionar de forma más poderosa. El DJ es el árbitro final respecto a que sucede en estos casos. La curación espiritual posible con el agua control no puede eliminar la corrupción espiritual de un personaje.

### CAMINO A LA REDENCIÓN

Es importante que la espiral negra de corrupción no sea un camino irreversible. Deben existir vías para que un personaje se redima y vuelva a conectarse con su lado humano y más puros. Esto permite que la presión sobre los jugadores respecto a la moralidad de sus personajes no sea tan pesada que ya no sea divertido de jugar.. Sin embargo, la reducción de corrupción debe ser más lenta y dificultosa que el aumento de la misma (pues la idea es que los personajes se corrompan y generen historia en el proceso).

Para que un personaje pueda comenzar a redimirse, este deberá actuar de forma humana y altruista, al menos una mayor cantidad de veces durante la historia que sus acciones corruptas y egoístas. Sin embargo, a diferencia de la ganancia de corrupción, perder corrupción no se realiza en tiempo real durante el juego, si no que durante los Hitos de la historia. Durante un hito, si un jugador estima que su personaje ha actuado de forma que pueda redimirse, deberá realizar una "solicitud de redención". Esta



solicitud se someterá a voto entre el resto de los jugadores (sin contar al DJ), quienes deberán decidir si el personaje amerita o no redimirse. En caso de existir un empate, será el DJ quien decidirá si el personaje se merece una redención.

Si el grupo de juego considera que el personaje ha hecho mérito suficiente para redimirse, el jugador podrá refrescar su barra de estrés en uno o dos puntos, dependiendo de si sus acciones fueron buenas o realmente altruista (el DJ decide cuántos puntos se refresca la barra). Asimismo, si el jugador desea realmente redimirse aprovechando la instancia, podrá invertir un punto de recarga en su redención, reduciendo su barra de estrés completamente (en vez de solo un punto y solo si el grupo ha aceptado su solicitud de redención).

Si por efecto de una redención, la barra de estrés moral de un personaje se libera completamente, el jugador deberá eliminar el marcador de corrupción de uno de sus aspectos y reescribirlo para reflejar como su alma es un poco menos oscura. El jugador

deberá comenzar eliminando marcadores de corrupción de sus aspectos de personaje, luego de su problema y finalmente de su concepto principal (siempre es más difícil cambiar lo más profundo de nuestras almas y mentes).





## REGLAS ESPECIALES PARA EL AVATAR

El avatar cuenta con algunas reglas especiales que deben considerarse en cuanto al manejo del Chi, las artes de control elemental y el acceso al estado avatar. Estas reglas son especialmente relevantes si el grupo decide que uno de los jugadores interpretará al avatar. El resto de las reglas de este suplemento se aplican para el avatar de igual forma que para el resto de los personajes.

### CONCEPTO PRINCIPAL Y EL DEBER DEL AVATAR

El avatar es la encarnación del espíritu del mundo que tiene la misión de ser el puente entre los espíritus y los hombres, y traer el balance al mundo. Algunos avatares abrazan esta misión con pasión, mientras que otros la rehúyen o cumplen deficientemente. Esta gran misión que pesa sobre los hombros del avatar es una fuente perfecta de inspiración para que el DJ introduzca tensión y drama. El DJ no debe dudar cuando tenga la oportunidad de forzar el concepto principal del avatar para que este cumpla su misión, sobre todo cuando esta se interpone con la vida personal y los intereses del avatar. Si el avatar se resiste a este llamado deberá pagar puntos de Fate, mientras que cuando lo abraza este obtendrá puntos.

De la misma forma, esta importante misión también es fuente de tensión dramática para la corrupción del espíritu. La parte humana del avatar también puede corromperse y cumplir una misión tan importante muchas veces hace pensar que el fin justifica los medios. Por otra parte, el egoísmo natural de la parte humana avatar puede



llevarlo a incumplir su noble misión por satisfacer sus necesidades personales, haciendo que muchos sufran en el proceso. El DJ debe aprovechar estas instancias para introducir golpes de corrupción y tentar al avatar para que tenga que optar entre hacer lo correcto o no.

### ARTES DE CONTROL ELEMENTAL

El avatar puede usar las artes de control elemental en forma normal como un maestro regular. Sin embargo, el avatar puede combinar distintas artes en forma simultánea. Por ejemplo, el avatar podría crear una barrera de agua y mantenerla a la vez que utiliza ataques de aire control o poder planear usando aire control mientras lanza ataques de fuego control desde el aire. Algunas artes de control imponen penalizadores mientras se están usando como por ejemplo el esfuerzo de mantener barreras elementales impone un -1 al resto de las acciones del personaje o realizar acciones que no sean orientadas a planear cuando se está planeando con aire control también impone penalizadores. Estos penalizadores se extienden a otras artes de control si es que el avatar las utiliza en forma simultánea.

### CHI

El Chi funciona sin muchos cambios para el avatar salvo algunas diferencias:

- ❖ **Recuperar el aliento aumentada:** El espíritu avatar optimiza el flujo de Chi en el cuerpo del avatar. Al final de una escena, si el Chi del avatar está bajo 5 puntos, este se recupera a 5 puntos ( y no sólo 1 punto como el resto de los personajes). Esto no aplica si el avatar está con un desequilibrio Yin, en cuyo caso deberá resolverlo antes de





poder beneficiarse nuevamente de la recuperación de aliento aumentada. Mientras eso no ocurra, el avatar recupera el aliento en forma normal.

- ❖ **Meditación:** El avatar puede recuperar o perder 1 punto de Chi adicional a lo que ya puede lograrse meditando.

Para más detalles, revisar las reglas de Chi más adelante.

### COMUNICACIÓN CON LOS ESPÍRITUS

El avatar es el puente entre el mundo de los humanos y el mundo de los espíritus. Si bien existen otras personas dotadas con dones espirituales, el avatar es el primer embajador y voz en materias que conciernen a ambos mundos.

El avatar puede comunicarse naturalmente con los espíritus. Para ello debe meditar e invocar su aspecto de avatar. Para esto puede gastar 1 punto de Fate o utilizar un crear ventaja para invocar el aspecto con una invocación libre. Esto reemplaza a los beneficios normales de meditar cuando el avatar lo usa para este propósito.

Al hacer esto, el avatar proyectará su espíritu al mundo espiritual y podrá hablar e interactuar con los espíritus que allí habitan. sin embargo, esto no significa que los espíritus escuchen al avatar y lo ayuden.

Si por alguna razón, un espíritu está presente en el mundo mortal, el avatar no tiene que meditar ni invocar su aspecto



de avatar para comunicarse con el espíritu.

### EL ESTADO AVATAR

El estado avatar es un estado espiritual en el que el Avatar se alinea con sus encarnaciones pasadas y accede al poder acumulado por el espíritu avatar durante toda su existencia. En este estado, el avatar concentra toda su fuerza y accede a la sabiduría de los antiguos avatares, ganando un poder muy por sobre la norma.

En algunos casos, el avatar puede entrar en este estado en forma voluntaria, ya sea para buscar consejo en sus antiguas encarnaciones o para enfrentar un enemigo muy poderoso en la batalla. Otras veces, el estado avatar se activa en forma reflexiva como un método de defensa que el espíritu avatar utiliza para proteger la vida de su actual encarnación.



Si bien el avatar accede a un gran repositorio de poder en este estado, también se vuelve vulnerable. Si el avatar es asesinado mientras está en este estado, el ciclo del avatar se rompe y este no vuelve a reencarnar, destruyéndose para siempre.

#### REQUISITOS

El estado avatar es una proeza al cual solo puede acceder el avatar, por lo que se requiere tener un aspecto de avatar y 1 Proeza libre para acceder a este.

#### COSTOS DE ACTIVACIÓN

Acceder al estado avatar tiene un costo de 1





punto de Fate. Además, mientras el estado avatar este activado, el avatar deberá pagar un punto de Chi por turno que este sea mantenido después del primero. Si la barra de Chi del avatar llega a cero, este puede seguir manteniendo el estado avatar gastando puntos de Fate adicionales. Si no puede pagar el coste de mantención del estado avatar, el avatar sale de este estado y no podrá volver a usarlo por el resto de la escena. Esta regla no se aplica si el estado avatar se ha activado como **último recurso** (ver más adelante).

#### **ACTIVACIÓN REFLEXIVA DEL ESTADO AVATAR**

Cuando el avatar está en peligro mortal y no cuenta con puntos de Chi o puntos de Fate, el estado avatar puede activarse reflexivamente. El jugador es quien decide si esto sucede o no. Si el jugador decide que el estado avatar se active, este gana el efecto de **último recurso** descrito más adelante. Sin embargo, si el avatar llegara a recibir daño suficiente para morir, el ciclo del avatar se romperá irremediabilmente.

#### **EFECTOS DEL ESTADO AVATAR**

El estado avatar confiere al avatar algunos beneficios entre los cuales está

**Maestros de vidas pasadas:** El avatar puede meditar y conectarse con sus vidas pasadas. Por esto, el jugador solo debe gastar 1 punto de Fate y no debe preocuparse por el gasto de Chi para mantener el estado avatar a menos que el tiempo sea una variable relevante en los eventos de la historia. El DJ decide si es necesario pagar el coste de mantención del estado avatar o no en puntos de Chi. El jugador lanza por Cauto con un +2 al momento de meditar. Cuando el



avatar medita el jugador reemplaza los beneficios de la meditación normal por los siguientes según tenga éxito o éxito con estilo:

- ❖ **Éxito:** El jugador puede realizar una pregunta sobre un misterio que está sucediendo en la historia. El DJ deberá responder a esta pregunta intentando responderla lo mejor posible, pero considerando las limitaciones del conocimiento de los avatares pasados. Para esto, deberá introducir una escena del pasado y contar brevemente como fue la experiencia que enfrenta un avatar pasado y que aporta a responder la pregunta del actual avatar. Esto crea un aspecto pertinente a la situación y que el avatar podrá usar para enfrentar el problema en cuestión.
- ❖ **Éxito con estilo:** En adición a los beneficios descritos al tener un éxito, el avatar gana además una invocación libre sobre el aspecto antes descrito.

**El poder del avatar:** Si el avatar entra en el estado avatar durante un conflicto, este gana un +6 a todas sus acciones de control elemental que realice. Además, el avatar puede por 1 punto de Fate realizar un uso de un arte elemental que aún no conozca. Otro beneficio incorporado en el **poder del avatar** es actuar **sin límites**. Para ello, el jugador debe gastar 1 punto de Fate adicional al coste de activación del estado avatar, pudiendo afectar a varios objetivos y toda una zona del escenario donde se realiza el combate sin penalización alguna. Zonas adicionales añaden solo un -1 de penalización y el avatar puede afectar a todos los objetivos en ellas al mismo tiempo. El jugador debe gastar 1 punto de Fate por cada uso de control elemental que se beneficie del efecto **sin límites**.





**Liberación desesperada:** Mientras el avatar este en el estado avatar, podrá gastar 1 punto de Fate y anular completamente un ataque, problema, barrera u otro similar que le este impidiendo el paso o lo tenga contra la espada y la pared. Para esto no es necesario que medie tirada alguna, el jugador solo debe gastar 1 punto de Fate y contar como el avatar se libera del problema en cuestión. Por ejemplo, el avatar está siendo controlado por un efecto de sangre control, el jugador gasta 1 punto de Fate y rompe el efecto de sangre control. Esta acción es reflexiva y no impide que el avatar pueda realizar una acción durante su turno. Solo cuenta para liberarse, no para atacar a un oponente y dañarlo.

**Hablar con espíritus:** El avatar puede, si lo desea, proyectar su espíritu hacia el mundo espiritual tal como si meditara para hablar con

espíritus. Mientras este en el estado avatar, el avatar gana un +2 a acciones a parlamentar con espíritus.

**Último recurso:** Cuando el avatar entra en el estado avatar como último recurso, el jugador se ve obligado a realizar una acción que le permita al avatar escapar del problema que enfrenta y ponerse a resguardo. El jugador no podrá seguir enfrentando el problema y deberá actuar muy rápido. Solo podrá confrontar a un oponente con su poder si es que esto le ayuda a escapar de la situación. En este estado el avatar podrá beneficiarse del beneficio de **El poder del Avatar**, pero no podrá acceder a los beneficios de **maestros de vidas pasadas, hablar con espíritus y liberación desesperada** descritos anteriormente. Si el avatar recibe una condición extrema en este estado, este muere y el ciclo del avatar se rompe.





## APÉNDICE: LINEAMIENTOS PARA CREAR PROEZAS

Lo primero que necesitas para crear una técnica o poder a base de proezas es el concepto detrás de este. Piensa en lo que quieres que tu personaje sea capaz y escríbelo en una frase como si fuera un aspecto. Este concepto te guiará a través del proceso de creación.

Una vez determinado el concepto de los técnica o poder, es necesario dividirlo en uno o más proezas. Para esto pueden seguirse los siguientes lineamientos:

**Bonificador:** Concede un +2 en tiradas bajo cierto tema o concepto asociado al poder

**Nuevas acciones para una habilidad/enfoque:** Lanzar bolas de fuego con athletics, Lectura mental con Will, Piel de metal con Physique, Detener el tiempo con Lore, etc. El coste de las habilidades puede estar entre 1 a 3 proezas por nuevas acciones, dependiendo del nivel del poder sobrenatural (a discreción del DJ). El costo de activación de este poder es de 1 Punto de Fate por proeza de activación durante una escena. Excepcionalmente el poder puede mantenerse activo por menos tiempo (discreción del DJ). Esto también aplica a enfoques u otra forma de describir las cualidades de un personaje que se estén utilizando en tu juego de Fate.

**Excepción a las reglas:** Moverse varias zonas en un salto, infligir condiciones directas traspasando el estrés, evitar que hagan alguna obligación en alguna situación específica, etc. El coste va de 1 a 3



proezas dependiendo de la excepción. Activar este efecto normalmente cuesta 1 Punto de Fate por vez que se utiliza.

**Poderes absolutos:** Los poderes absolutos son un tipo de excepción a la regla especial, el cual permite tener resultados absolutos en ciertas situaciones sin importar la dificultad a la que el personaje se esté enfrentando. Debido a sus características, este tipo de poderes cuestan 1 proeza y siempre se encuentran activos. Sin embargo, cuando un personaje tiene un poder absoluto, le concede un punto de Fate adicional al DJ por poder absoluto que posea (ver más adelante balance de poder).

- ❖ **Habilidad absoluta:** Permite tener éxito automático en un tipo de acción utilizando una habilidad específica. En un enfrentamiento se considera que el personaje tiene un aumento de ventaja sobre su oponente. En caso de enfrentar a otros personajes con poderes absolutos, estos se anulan, transformándose en acciones normales. El resultado de una habilidad absoluta es posible agregar otros bonificadores que mejoren el resultado de la acción.
- ❖ **Invulnerabilidad (bulletproof):** Permite ser completamente invulnerable ante una fuente de daño específica. Estas pueden ser las balas. Mismas condiciones que habilidad absoluta
- ❖ **Negación absoluta:** Similar a la habilidad absoluta, una negación absoluta permite al personaje negar ciertas circunstancias para que estas nunca lo afecten. Ejemplo de estas son nunca ser encerrado ni apresado, nunca poder manipulado mentalmente, nunca poder ser alterada su forma, etc. Mismas condiciones que habilidad absoluta.





El DJ es el árbitro final en cuan amplia puede ser una proeza y los costos extras que deben incorporarse.

### EFFECTOS ESPECIALES

En adición a los efectos incorporados en un poder sobrenatural, las criaturas sobrenaturales cuentan con Efectos especiales que pueden realizar cuando usan dicho poder. Estos efectos especiales se suman a los efectos normales de un poder o técnica cuando se tiene éxito con estilo. Cada poder sobrenatural comienza con dos efectos especiales y se pueden comprar más con proezas o puntos recarga (2 por proeza o punto de recarga). Estos efectos especiales reemplazan a los efectos que se obtienen en un éxito con estilo convencional. Cuando un personaje tiene éxito con estilo podrá elegir de entre estos efectos especiales que beneficio adicional obtiene. Ejemplos de efectos especiales son los siguientes

- ❖ **Movimiento forzado:** Objetivo se mueve dos zonas
- ❖ **Ataque de área:** Todos (amigos y enemigos) in la misma zona de tu objetivo sufren un ataque igual a la puntuación de este menos dos
- ❖ **Infligir condición:** Añades un aspecto a tu objetivo el que puede ser invocado una vez gratis
- ❖ **Movimiento extra:** Te mueves hasta dos zonas extras gratis
- ❖ **Recuperación:** Recuperas tu Chi hasta llegar a 5 puntos
- ❖ **Acción extra:** Puede dividir los aumentos obtenidos en una tirada entre dos acciones, añadiendo +1 a cada una
- ❖ **Recarga de poder:** Obtienes un punto de Fate.



### COSTOS Y DEBILIDADES

Es posible que la propuesta de un poder se considere demasiado poderosa, o amplia. Por ejemplo una nueva acción muy poderosa o una acción absoluta demasiado amplia. En este caso, los costos establecidos en puntos de Fate para su activación pueden ser insuficientes. Opcionalmente, puede ser que un jugador no desee gastar puntos de Fate para activar su técnica o poder y quiera otras alternativas de costos

En este caso, el DJ puede solicitar al jugador que establezca algún costo adicional para equilibrar la balanza u ofrecer otras alternativas en el caso que el jugador no desee gastar puntos de Fate. Algunos ejemplos de costos que pueden establecerse son los siguientes:

**Incremento de costo en Proezas:** Este es una de las formas más fáciles de gravar un poder demasiado poderoso o amplio. Sin embargo, este enfoque suele limitar la variedad de poderes que un personaje puede tener, pues agota rápidamente la creación de personaje. Esto puede llevar a personajes altamente especializados en un tipo de poderes y con poca variedad, pero en general suele ser fácil de aplicar.

- ❖ **1 Proeza extra:** Poderes un poco más amplios que el beneficio de una proeza normal
- ❖ **2 Proezas extra :** Poderes que ponen en una ventaja importante al personaje contra otros personajes
- ❖ **3 Proezas extra:** Poderes muy elevados, que pueden modificar el entorno en forma importante

**Limitar el efecto de un poder de acuerdo a la importancia narrativa:** Si un jugador decide comprar un poder llamado “mirada





mortal” el cual mata automáticamente a cualquier persona que mire a los ojos, el DJ puede establecer condiciones (debilidades y costos) al respecto. Podría establecer que este poder solo es efectivo sobre NPC’s sin nombre y que en el caso de PJ o NPC relevantes, se debe realizar una tirada enfrentada y el poder solo impone condiciones automáticamente (llegando eventualmente a matar al personaje luego de algunos intentos). Este suele ser un enfoque más inocuo en la economía del juego y puntos de fate. Este enfoque más bien aprovecha el peso narrativo de los personajes, pero suele ser un poco más “invalidante” para algunos jugadores pues estos jamás podrán usar el máximo potencial de su poder sobre el NPC de importancia (solo una versión disminuida).

**Límite de uso en el tiempo:** Muy en línea con las habilidades innatas (por ejemplo los poderes que un espíritu podría tener), es posible establecer limitación de uso de un poder. La limitación dependerá de cuan poderoso u amplio sea el poder creado. Este enfoque habilita a los jugadores a usar el máximo potencial del poder que han diseñado incluso sobre antagonistas importantes y en situaciones muy importantes en términos narrativos, pero al estar limitado su uso, deberán ser muy sabios de cuando usarlo.

- ❖ **1 vez por escena:** Poderes un poco más amplios que el beneficio de una proeza normal
- ❖ **1 vez por sesión:** Poderes que ponen en una ventaja importante al personaje contra otros personajes
- ❖ **1 vez por arco:** Poderes muy elevados, que pueden modificar el entorno en forma importante.

**Debilidad:** En algunos casos, poderes especialmente amplios o poderosos tiene ciertas debilidades que debilitan su poder. Estas



debilidades pueden ser menores o mayores, pero se aplican siempre sin importar quién sea el sujeto del poder (siempre que la condición de la debilidad se cumple). Esta opción suele permitir a los jugadores aprovechar los beneficios de un poder amplio en múltiples ocasiones pero los expone al riesgo de enfrentarse a su debilidad y dejar los poderes de sus personajes inútiles.

- ❖ **Debilidad menor:** En algunas circunstancias, en caso de resistencia activa, quien se opone al personaje obtiene un bonificador de +2 para resistir u oponerse al poder. En el caso de resistencia pasiva, el jugador obtiene un +2 a la dificultad de su tirada. Este costo es adecuado para poderes que suponen una ventaja importante al personaje en el juego.
- ❖ **Debilidad mayor:** El poder no puede ser utilizado bajo ciertas circunstancias. Poderes especialmente amplios o poderosos se pueden encontrar sujetos a esta debilidad (por ejemplo magia espiritual poderosa que no funciona en personas protegidos por un cierto tipo de amuleto).

**Sistemas de coste especiales:** Una opción más compleja de grabar un coste es establecer un sistema especial y dedicado que actúe como coste o limitante para el poder mágico. Estos sistemas suelen establecerse cuando se quiere utilizar un sistema más complejo como costo. Esto permite saciar a aquellos jugadores que gustan de una mayor mecanización de los sistemas de juego que usan y permite un control más fino por parte del jugador, aunque puede sobre complejizar el sistema de juego. Algunos ejemplos de sistemas de coste especiales son los siguientes:





- ❖ **Oposición activa a un poder:** Es posible establecer una oposición activa a todo uso de un poder, por ejemplo una tirada enfrentada a la tirada de uso de un poder. Esto puede representar por ejemplo la oposición de la realidad a ser modificada por este poder, la oposición del lado oscuro del personaje o lo que sea. Esta tirada suele ser una tirada estándar de Fate (4dF), cuyo resultado se compara con la tirada del poder. Si el resultado de la oposición llega a ser mayor, algo malo sucede como un efecto descontrolado o negativo al personaje. Si la tirada de oposición no es mayor que la tirada principal del personaje, el resultado de la tirada de oposición no se considera.
- ❖ **Barra de estrés adicional:** Es posible crear una barra de estrés especial que se vaya desgastando a medida que se utiliza un poder. Una vez la barra se ha gastado, si se utiliza un poder deberá tomarse una condición, ya sea sobre el personaje o sobre el entorno, dependiendo de las características del poder. Normalmente, esta barra de estrés especial no se recuperan al final de una escena, sino que deben ser recuperadas con acciones o situaciones especiales y específicas. Estas barras suelen ser equivalentes a establecer costos especiales en puntos de Fate o limitar el uso de un poder a que el personaje cuente con estos puntos.

### PODERES DE AMPLIO ESPECTRO

En algunas ocasiones, por cuestiones de concepto del personaje, es necesario crear poderes de amplio espectro. Un poder de amplio espectro se define normalmente como un tipo de poder que



permite realizar acciones diversas en forma más "libre", mientras estas se encuentren asociadas a cierto tema específico. Estos poderes suelen construirse cuando se vuelve poco factible fraccionarlos en proezas, pues el número de proezas necesarias sería muy amplio, pero conceptualmente cierto tipo de criatura sobrenatural requiere este tipo de poder. Un ejemplo típico de este tipo de criaturas son por ejemplo los espíritus. Si bien algunos espíritus menores pueden ser modeladas con poderes específicos y acotados, las historias sobre poderosos espíritus son habituales. Estas criaturas suelen ser poseedoras de múltiples poderes y habilidades que van desde transformar a personas en objetos y animales, invocar tormentas o llamar el fuego, todas en un mismo personaje. Si bien estas habilidades de amplio espectro deben acotarse a un cierto tema, suelen ser suficientemente amplias y poderosas para considerarse como desequilibrantes.

Cuando un jugador desee crear un personaje de este tipo deberá añadir costos adicionales al poder que desea crear. Es aconsejable que el poder tenga un cierto número de descriptores que acoten su rango de influencia (un buen número es 4 descriptores relacionados al concepto del poder, en forma similar a la magia mortal). Los descriptores son palabras que permiten acotar que tipo de efectos el poder de amplio espectro puede lograr. Por ejemplo, un espíritu de sombra y hielo puede tener como descriptores de su magia espiritual: Oscuridad, Frio, Terror y alimañas nocturnas.

El DJ y el jugador deben trabajar en un sistema de costo que satisfaga a todo el grupo y mantenga este poder de amplio espectro "balanceado". Para eso, es bueno usar los ejemplos de costos descritos en esta misma sección.





Jan.

M.

