

Ataques de presencia

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Ayuda de juego](#)

Tagged as : [FATE](#), [Pulp](#)

Date : enero 22, 2015



Hay una herramienta, muy poderosa además, que es muy empleada por muchos héroes pulp y que frecuentemente pasamos por alto. Es una herramienta que permite vencer un combate antes de empezarlo, conseguir que un adversario se rinda a nosotros antes de que siquiera movamos un dedo.

¿Cual?

Puede dársele muchos nombres pero yo prefiero llamarlo Presencia.

Muchos personajes tienen una imagen, un carisma, una personalidad o llámalo X que atrae la atención, que hace que todos le observen fascinados o muertos de miedo. Personajes como Batman aparecen encaramados a una cornisa mientras llaman la atención de unos matones que le observan entre fascinados y atemorizados sin saber muy bien cómo reaccionar ante esa pesadilla hecha carne. Y esos segundos de duda son los que les pierden, el miedo atenaza sus miembros mientras el *Cruzado Oscuro* se mueve entre ellos derribándolos como si fueran meros bolos. La Sombra acecha desde las sombras al asesino y cuando este se cree seguro una risa demoníaca surge de algún lugar sin identificar de las sombras, una risa que promete dolor, un sonido cruel que le hace temblar.



Esto se puede simular en FATE por medio de un enfrentamiento entre una habilidad de carisma como puede ser *Intimidate* del personaje y el *Will* del objetivo. La forma más obvia de utilizarlo es mediante una acción de *Create Advantage* para crear esa atmósfera de miedo o intimidación y utilizar el aspecto creado para reforzar la acción (Combate, Interrogatorio...) ¿Pero podría usarse como un *Attack*?

En el ejemplo de Batman está claro que está creando una ventaja a la que llamaremos "Los criminales son cobardes y supersticiosos" que aprovecha para zurrarles a gusto. No es que las capacidades físicas del Caballero Oscuro necesiten de mucha ayuda pero de esta forma puede acabar más rápidamente con ellos sin perder el tiempo. ¿Pero y sin en lugar de eso se queda estático en su cornisa mirando inténsamente a los criminales? Estos empezarán a atemorizarse, un sudor frío recorrerá sus espaldas y no serán capaces más que de darse media vuelta y correr, roto su valor por la presencia del justiciero. Esto sería un ataque de Presencia (*Intimidate*) contra la voluntad (*Will*) de los criminales y se llevaría a cabo como si se tratara de un ataque de otro tipo, los criminales perderían Estrés mental por la confrontación y podrían ganar consecuencias.

Vamos a poner un ejemplo práctico:

Avispa Carmesí, nuestro temerario justiciero enmascarado recorre las callejuelas de la ciudad en pos de unos ladrones que han asaltado a una pareja y les han robado dinero y joyas. Los encuentra en un sórdido callejón regodeándose de su hazaña y rebuscando en el bolso de la señora cualquier cosa de valor. **Avispa Carmesí** comienza a hablar oculto entre las sombras "La justicia os ha encontrado" y emplea su habilidad de Provoke Good (+3) contra el Will Mediocre (+0) de los rateros para Create Advantage. La tirada de **AC** es de +1 totalizando +4 mientras que la de los rateros es de +0 para un total de +0. Esto quiere decir que **AC** ha conseguido un éxito crítico: **La Avispa Carmesí** surge lentamente de las sombras mientras los rateros no pueden apartar la mirada de él, notan como su cuerpo queda paralizado incapaces de moverse ¡El Demonio de la Noche, La Avispa Carmesí ha ido a por ellos! ¡Están perdidos! **AC** crea el aspecto "Paralizados por el miedo" para el que tiene dos invocaciones gratuitas aunque no le van a hacer falta. "¡El agijón de la justicia golpea!" Utiliza una de las invocaciones del aspecto para sumarse un +2 a su ya de por sí impresionante Fight de +4 y acaba con ambos rateros en un único asalto.

En combates como el descrito no sería necesario ya que **AC** es muy superior a los rateros, seguramente podría acabar con ellos de igual forma sin tener que recurrir a estos artificios pero... ¿Y lo mucho que gana la escena con estos toques teatrales?