

Supergrupos en FAE

Author : Jesús Calero

Categories : [Ayuda de juego](#)

Tagged as : [FAE](#), [FATE](#), [Superheroes](#)

Date : octubre 1, 2015



En este artículo veremos cómo podemos aplicar los consejos del artículo [Creando un supergrupo \(I\)](#) a nuestra partida de **Fate Acelerado**, aprovechando las opciones que este sistema nos proporciona.

Fate Acelerado, por su estructura de diseño, contiene muy buenas herramientas para crear nuestras propias historias de superhéroes. Es sencillo desarrollar nuestros supergrupos emulando, dentro de nuestras posibilidades, al mismo Stan Lee.

Con la misma facilidad podemos simular el funcionamiento de un supergrupo, definiéndolo y moldeándolo a través de aspectos y otras mecánicas, para que se convierta en nexo de unión entre los diferentes personajes, y un **interesante generador de aventuras y problemas** que todos podremos disfrutar.

Definiendo nuestro supergrupo

Aspectos

Crear a un supergrupo para FAE es casi idéntico a construir cualquier otro tipo de personaje.

Lo primero que necesitamos es decidir nuestro **concepto principal**, aquello que mejor nos define como grupo. Pueden ser el objetivo común o alguna cualidad aplicable a todos los componentes, como Jóvenes mutantes luchando por la coexistencia o Los héroes más poderosos de la Tierra.

A continuación podemos elegir el **problema**, algo que causa tensión y nos mete en líos de vez en cuando. Un motivo de fricción entre los componentes, un oscuro secreto o un archienemigo en las sombras serían fuentes de conflicto ideales que el DJ podría utilizar para generar aventuras divertidas o llenas de drama.

Antiguos superdelincuentes disfrazados.

¡No me des órdenes!

Temidos y odiados por el mundo.

Manipulados por el Dios de la Mentiras.

Para dar forma final al carácter de nuestro supergrupo podemos añadir hasta **tres aspectos adicionales**. Si no tenemos muy claras las ideas es mejor comenzar con tan solo uno y luego ir añadiendo otros nuevos conforme las aventuras se sucedan.

Estos aspectos adicionales pueden ser cualquier cosa que se nos pase por la cabeza y que resulte divertida, evocadora y posible fuente de aventuras y peligros. Desde villanos recurrentes y aliados, a bases en lugares imposibles, títulos honoríficos o extraños artilugios y trofeos sirven a nuestros propósitos.

Base en las ruinas extraterrestres de la Luna.

Deuda de sangre con Kragnar el Aplastador.

Guardianes de la Lanza de Odín.

Cazadores de dragones en Alto Skarzburg.

No olvidemos que, como el resto de aspectos, están ahí para dar personalidad y consistencia al supergrupo, por lo que es una buena idea **utilizarlos para definir el mundo que rodea a nuestros héroes**. En el primero de los ejemplos anteriores establecemos no solo que hay extraterrestres, sino que estuvieron en la Luna hace tiempo y que tenemos una base en el

satélite, todo con una frase. Mas útil imposible.

Proezas

Ser componentes de un supergrupo puede proporcionarnos ciertas ventajas directas en algunas circunstancias. El caso mas común es a través de recursos e instalaciones. Otras podrían ser fama, estatus entre el público o dentro de un gobierno, y acceso a determinados niveles de seguridad.

Estas **proezas** pueden ser utilizadas por cualquier afiliado sin restricción, tan solo es necesario ser miembro de pleno derecho del supergrupo.

Como los Guardianes de Atlantis cuentan con un aparato de teletransporte alienígena, una vez por sesión el grupo puede viajar hasta cualquier punto del planeta o regresar de vuelta a su base en un instante.

*Como los Hijos del Olvido tienen una de las mayores bibliotecas arcanas del mundo, cualquiera de sus miembros recibe +2 a **crear una ventaja** en modo Cautos a la hora de buscar información sobre criaturas sobrenaturales.*

*Como los Defensores de Titán se entrenan en astutos asaltos coordinados contra criaturas gigantes, reciben +1 a **atacar** y +1 a **crear una ventaja** en modo Sagaz cuando se enfrenten a enemigos de gran tamaño.*

En cualquier caso, si vamos a comenzar con un grupo recién creado es mejor no elegir ninguna al principio y dejarlo para más adelante, cuando nuestra fama, recursos y experiencia sean sin duda mayores.

Consecuencias

No podemos olvidar que un supergrupo es una asociación de héroes. Si el peor destino para cualquier asociación es ser disuelta, para una asociación heroica lo peor es una disolución en medio del fracaso o la vergüenza. Las **consecuencias** miden lo lejos (¡o cerca!) que el grupo está de un final ignominioso e irreversible. Recordemos que los héroes pueden morir y otros tomarán su lugar con orgullo, pero si nuestro supergrupo cae en desgracia, ¡ya nada podrá salvarlo!

Las **consecuencias** se adquieren cuando los héroes fracasan en su labor o, aun venciendo, lo hacen traicionando al espíritu superheróico. Es labor del DJ, con la ayuda del resto de jugadores, evaluar el fracaso y crear una Consecuencia que lo represente.

Los Guardianes de Atlantis logran destruir a un terrible monstruo de las profundidades marinas. Sin embargo, el terrible tsunami ocasionado por la batalla arrasa a un pueblo costero cercano, ¡poniendo en peligro centenares de vidas! El DJ propone la Consecuencia Posibles víctimas colaterales.

Los Hijos del Olvido se internan en un nido de vampiros en el subsuelo de Londres. Sin embargo no están preparados para el combate que les espera y huyen ante el propio Drakaur, señor de todas las criaturas de la noche. A causa de este fracaso, el DJ propone la consecuencia Perseguidos por Drakaur.

Las consecuencias pueden ser forzadas por cualquiera de los jugadores para obtener PD de la forma habitual. En especial si somos el DJ, deberíamos inspirarnos en ellas y usarlas como cimientos para nuevas aventuras.

Se puede eliminar una de las Consecuencias cada vez que el grupo alcance un hito relevante, al finalizar una aventura. Es aconsejable que el DJ ofrezca oportunidades para hacerlo de forma coherente.

Los hijos del Olvido vuelven a enfrentarse a Drakaur, esta vez sobre el propio Big Ben. Mientras Excalibur y Lobo Plateado luchan mano a mano contra el señor de los vampiros y sus criaturas, Hada Negra convoca un conjuro temporal que acelera la salida del sol, ¡transformando en polvo a sus enemigos! Esta victoria permite eliminar la consecuencia Perseguidos por Drakaur del grupo.

Un supergrupo soporta hasta tres consecuencias, una cuarta supone la disolución inmediata y, probablemente, el escarnio público. Si esto llega a suceder, los personajes jugadores afiliados tendrán que cambiar uno de sus **aspectos** por otro que refleje el fracaso final del grupo.

*En mitad de un combate contra unos malhechores intergalácticos, **Halcón Lunar** y el **Capitán Electro** se enfrentan por el liderato del grupo, dando lugar a una vergonzosa derrota. Como es la cuarta consecuencia, el grupo se rompe y cada uno de sus integrantes debe cargar con el Aspecto Humillado por los Saqueadores Estelares.*

Mientras nuestro grupo esté disuelto no podremos utilizar sus aspectos o proezas, y tan solo alguna gesta indiscutiblemente heroica podrá hacer renacer a nuestro supergrupo de las cenizas.

*En la confrontación final contra **Altrux el Devorador de Planetas**, los Guardianes de Atlantis logran vencer al terrible tirano cósmico a un terrible coste. Su nombre vuelve a brillar, pero en su memoria siempre estará presente el sacrificio de Halcón Lunar.*

Puntos de Destino

Nuestro supergrupo cuenta con tantos **puntos de destino** como su número de integrantes menos uno, sienta también su **capacidad de recuperación**. Ten en cuenta que abandonos y nuevas incorporaciones al grupo harán variar esta tasa, así como alcanzar un hito trascendente.

Pueden ser usados por cualquier jugador para aprovechar los aspectos y proezas del grupo (y solo los del grupo). Además, un jugador también puede usar sus propios puntos de destino.

Evolución

Hacer que nuestro supergrupo evolucione y cambie con las aventuras es algo lógico. Tan solo hay que seguir las reglas de FAE para personajes.

Al alcanzar un **hito significativo** podemos elegir entre:

- Cambiar el nombre de uno de los aspectos, siempre que no sea el Concepto principal.
- Cambiar una proeza por otra.
- Elegir una nueva proeza, con las restricciones habituales.

Cuando lleguemos a un **hito relevante**, además de lo expuesto en el punto anterior podremos deshacernos de una consecuencia.

Si es un **hito trascendente**, además de todo lo anterior, podremos aumentar en un punto la **capacidad de recuperación** y cambiar el **concepto principal**.

Y esta es la forma en la que considero que podríamos aprovechar mejor **Fate acelerado** para desarrollar nuestras campañas superheroicas. Por supuesto, las mismas herramientas pueden ser utilizadas para crear organizaciones que se enfrenten a nuestros héroes de igual a igual. Nuestra imaginación es el único límite.