



TM

FATE SCHOOL

Manual del Jugador

POWERED BY
FATE



¡Descárgate todo el material en formato PDF escaneando este código QR!



FATE School es un juego de rol escrito, ilustrado y maquettato por Luis Gimeno Romero bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en_US). Esto significa que puedes compartir este material y basarte en él para crear el tuyo propio siempre y cuando atribuyas la autoría y compartas bajo la misma licencia.

Este juego está basado en FATE Acelerado, de Clark Valentine. También toma ideas del sistema HITOS school, de Ignacio Sánchez Aranda y mecánicas de Vieja Escuela, el Juego de Rol, de Javier García. Fate™ es una marca de Evil Hat Productions, LLC. El logo Powered by Fate es propiedad de Evil Hat Productions, LLC y está usado con su permiso.

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es un tipo de juego de mesa, cooperativo, sin tablero y basado exclusivamente en el diálogo y la imaginación. Como si se tratara de una obra de teatro, interpretarás a un personaje que influirá en la historia con sus decisiones y acciones y, en caso de que haya que resolver alguna acción difícil, acudirás a los dados para averiguar si lo logras o no.

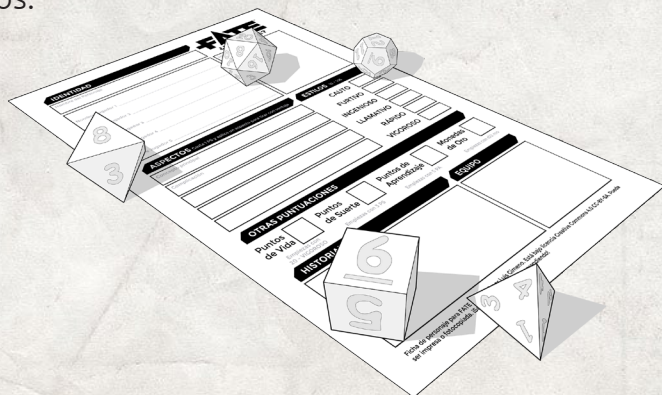
Habrás también un jugador que será quien describirá el escenario, interpretará los personajes secundarios y hará de árbitro cuando haya que tirar los dados o aplicar alguna regla. Este es el Director de Juego.

Tu objetivo como jugador

Como jugador tendrás que ganar **Puntos de Aprendizaje**. Estos puntos los consigues cada vez que logras alguno de estos objetivos:

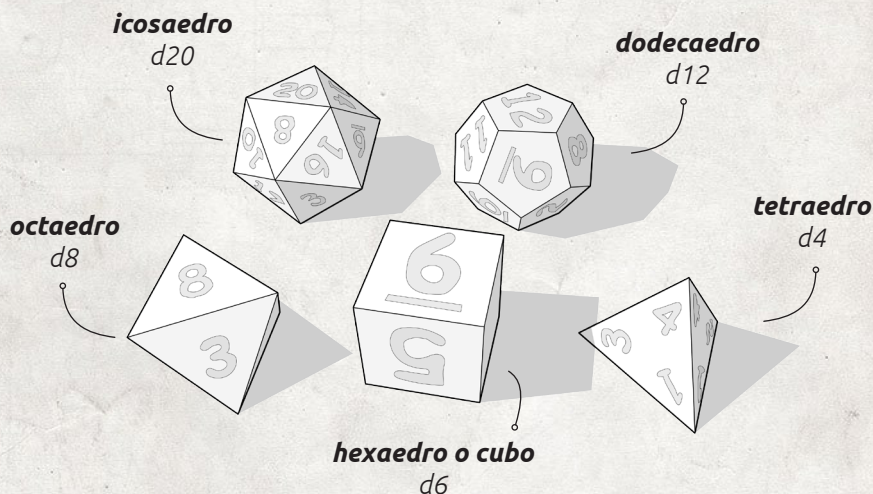
- Hacer que el personaje hable, piense, actúe y se comporte de forma coherente (es decir, con lo que es y la época o realidad en la que existe).
- Mantener vivo al personaje o, en caso de morir, hacer que su muerte también resulte coherente.
- Demostrar, por medio de la interpretación del personaje, que se han repasado y se dominan los contenidos estudiados.

Por el contrario, jugar mal (por interpretar al personaje de forma incoherente o no saber los contenidos básicos de la materia) resta puntos.



LAS REGLAS

A **FATE School** se juega con un set de poliedros regulares (también conocidos como sólidos platónicos). Estos poliedros de 4, 6, 8, 12 y 20 caras serán los dados que usaremos. Los lanzaremos cada vez que necesitemos resolver una situación que genere incertidumbre. Para jugar también necesitarás una ficha de personaje y te será útil tener un lápiz y una goma de borrar.



Abreviaturas

PJ: Personaje Jugador

DJ: Director de Juego

PV: Puntos de Vida

PS: Puntos de Salud

PA: Puntos de Aprendizaje

mo: Monedas de Oro

Hay dos tipos de tiradas de dados: las pruebas de estilo y las tiradas de curación y daño. Las **pruebas de estilo** se hacen con el icosaedro (el dado de 20 caras o d20) y el resto de tiradas se hacen con los otros cuatro tipo de dados (d4, d6, d8 y d12).

Creación de personaje

Para vuestros tu personajes necesitaréis una hoja a la que llamaremos **ficha de personaje**. En ella anotaréis todos los datos que lo caracterizan. Cada personaje posee un nombre propio, y cuenta con seis **estilos** con los que se definen cómo de bueno es realizando las acciones. Para calcular su valor sigue estos pasos:

1. Tira 7 veces un dado de seis caras y anota los resultados.
2. Borra el resultado más alto.
3. Reparte los seis números restantes entre los estilos.
4. Pon un 1 a la izquierda de cada número (es decir, que si tenías un 4, tendrás un 14).

En resumen: habrás calculado cada uno de estos estilos sumando 10 al resultado de tirar un dado de seis caras.

Cuanto menor sea el valor de un estilo, mejor será tu personaje en acciones de ese estilo. Cuanto mayor sea el valor, más le costará realizar con éxito acciones de ese estilo.

Los personajes tienen en la ficha unas frases que los definen: los **Aspectos**. Cada personaje tiene cinco, pero hay dos que son especiales. El primero es el **Concepto**, una descripción del personaje en una sola línea y define quién es y qué sabe hacer. El segundo es la **Complicación**, un defecto que tiene el personaje, algo malo que lo perjudica.

También hay casillas donde anotar la siguientes puntuaciones:

- **Puntos de Vida (PV):** indica la vitalidad del personaje. Réstale a 20 tu puntuación en **Vigoroso**.
- **Puntos de Suerte (PS):** te permiten repetir tiradas si salen mal. Empiezas con 3 PS.
- **Puntos de Aprendizaje (PA):** indican lo bien que estás jugando. El Director de Juego llevará el control de tus PA.
- **Monedas de Oro (mo):** indica tu capacidad económica. Tira un d12 y el resultado será cuántas monedas de oro tienes.

Toma de decisiones

Todo lo que piense, haga o diga el personaje en cualquier momento de la aventura será decidido en común por todos los alumnos del grupo que manejen dicho personaje. Para ello, deberéis dialogar entre vosotros y poneros de acuerdo. Si no lo hacéis, prevalecerá la opinión de la mayoría.

Resolución de acciones

Cuando el personaje intente realizar una acción difícil, tendréis que superar una prueba. Uno de vosotros lanzará el d20 (el icosaedro) y deberéis sacar lo mismo o más de lo que tenéis en el estilo que el Director de Juego te indique que debes usar:

- Usa **Cauto** para cuando prestes atención a los detalles y hagas las cosas con tiempo para que salgan bien.
- Usa **Furtivo** para despistar, pasar inadvertido o engañar a alguien.
- Usa **Ingenioso** para pensar rápido, solucionar problemas o tener en cuenta variables complejas.
- Usa **Llamativo** para armar jaleo, exhibirte para avergonzar al contrincante, hacer explotar un castillo de fuegos artificiales, etc.
- Usa **Rápido** para moverte de forma ágil, esquivar una flecha o desactivar una bomba en el último segundo.
- Usa **Vigoroso** cuando hagas trabajos de fuerza, como cargar con un compañero herido o abrir una puerta de una patada.

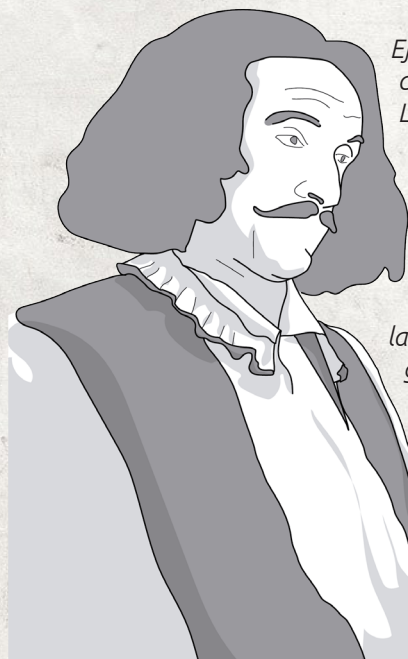
Ejemplo de acción: Frida Kahlo es una pintora mexicana de principios del siglo XX y se encuentra en Francia haciendo una exposición de sus cuadros. André Bretón le dice que sus obras son surrealistas, como sueños pintados. Frida quiere convencerlo de que en realidad representa su dura vida. Como ella está dándole argumentos inteligentes, deberá superar una prueba de estilo Ingenioso. Frida tiene un 11 en Ingenioso, así que el jugador deberá tirar un d20 y sacar un 11 o más para superar la prueba. Si lo hace, habrá convencido a André Bretón.

Si la situación es favorable, podrás hacer una prueba con **ventaja** (tira dos d20 y quédate con el resultado más alto). Si la situación es **desfavorable**, tendrás que hacer la tirada con **desventaja** (tira dos d20 y quédate con el resultado más bajo).

Activación de Aspectos

Los aspectos informan de cómo es un personaje: el concepto, su complicación y el resto de aspectos de su vida. Activar un aspecto sirve para **repetir una tirada que ha salido mal** y hacerla con ventaja. Para activarlo necesitas cumplir dos requisitos: gastar un punto de Suerte (cada personaje empieza con 3) y justificar ante el Director de Juego cómo afecta el aspecto para mejorar la tirada.

El Director de Juego también puede forzar vuestra complicación. Cuando lo haga, deberéis que decidir si aceptarlo o no. Si lo aceptáis, haréis la tirada con desventaja y ganaréis un punto de suerte. Si lo rechazáis, deberéis pagar un punto de suerte.



Ejemplo de tirada: Diego Velázquez trata de hacer el retrato robot del ladrón que ha sustraído La Gioconda del Louvre de París a partir de la descripción que le ha dado uno de los visitantes de la exposición. El grupo decide que Velázquez se pone a dibujar haciendo virguerías con el carboncillo. Velázquez está actuando con estilo Llamativo (tiene un 12). Ruedan los dados y... ¡Un 5, ha fallado! Pero decide repetir la tirada, pues aún quedan Puntos de Suerte por gastar y el aspecto "Se me da muy bien hacer retratos." casa a la perfección con la situación. Repite la tirada y saca un 17 y un 20: ¡Éxito!

Combate

En ocasiones los personajes se pueden ver obligados a combatir contra algunos enemigos. Cuando esto suceda, el combate se desarrollará por turnos en orden de menor a mayor valor en el estilo Rápido. Cada personaje podrá realizar una acción en cada turno.

Cuando toca atacar...

Al atacar, lo más normal que uséis el estilo Vigoroso para golpear cuerpo a cuerpo y Cauto para lanzar algo desde lejos o disparar. Lo más importante es usar un estilo coherente con la acción. Si superas la prueba, podréis calcular el daño según el objeto que utilices. Tirad el dado de ese objeto y su resultado serán los Puntos de Vida que le quitáis a vuestro enemigo.

Cuando toca defender...

Los enemigos no tiran dados cuando eres atacado, sino que tiráis los dados para defender. Lo común será intentar esquivar el golpe con estilo Rápido, aunque también se podría evitar el golpe con estilo Llamativo o bloquearlo con estilo Ingenioso o Vigoroso. Todo es válido mientras sea coherente.

Recuerda que si durante un combate alguna prueba de ataque o defensa sale mal, puedes usar alguno de tus aspectos gastando un Punto de Suerte para repetirlas con ventaja.

Ejemplo de combate: Miguel Ángel Buonarroti ha entrado en uno de los cuadros de Dalí y está en peligro. Uno de los relojes se ha revelado contra él y lo amenaza con sus manecillas. Miguel Ángel tiene un 13 en Rápido y el reloj tiene un 17, así que Miguel Ángel actuará primero por tener la puntuación más baja. Miguel Ángel quiere golpearle lanzando su cincel (que por su tamaño y peso hace un d6 de daño). Como está lanzando un objeto pesado, deberá superar una prueba de Vigoroso (tiene un 12). Lanza el d20 y... ¡19! Eso significa que acierta, así que lanza el d6 que es el daño que hace el cincel y obtiene un 5. El reloj tenía 8 PV, así que ahora le quedan 3 PV.

Salud y curación

Un personaje herido recupera 1 Punto de Vida si descansa tranquilamente durante 8 horas, y d4 PV por cada semana de tiempo de juego. También puede recuperar d4 PV si otro personaje le aplica primeros auxilios (superando una prueba de estilo Ingenioso).

Si el personaje llega a 0 PV, caerá inconsciente y no podrá seguir siendo interpretado en la partida.

Equipo

Cada personaje comienza con d12 Monedas de Oro con los cuales podrás conseguir objetos muy interesantes. Algunos artefactos incluso pueden aumentar tus probabilidades de supervivencia. Recuerda que en algún momento habrá que beber y comer o podrás perder salud. Aquí tienes un listado de posibles objetos que puedes comprar, con su valor en mo y sus efectos.

Precio	Objeto	Reglas especiales
1 mo	Comida y bebida	Recuperas 1 PV perdido con cada comida.
3 mo	Herramientas, instrumentos o utensilios	Da ventaja en las pruebas relacionadas con el objeto. Por ejemplo, un destornillador dará ventaja a la hora de desmontar una cerradura.
4 mo	Armadura ligera	Suma 2 puntos al dado en una prueba al defenderte.
8 mo	Armadura pesada	Suma 4 puntos al dado en una prueba al defenderte.
1 mo	Antorcha	Ilumina lugares oscuros durante una sesión de juego.
5 mo	Tienda de campaña	Caben 6 personas tumbadas.
2 mo	Saco de dormir	Recuperas 1 PV perdido por cada 8 horas de descanso.

Daño	Arma	Precio
d4	Atacar con los puños desnudos, objeto punzante, cincel, piedra pequeña...	2 mo
d6	Bastón, espada corta, arco, lanza, ladrillo, piedra grande...	6 mo
d8	Espada larga, hacha de guerra, bate, ballesta...	8 mo
d12	Espadón, gran hacha...	10 mo

IDENTIDAD



Nombre del Personaje

Nombre Jugador 1

Nombre Jugador 2

Nombre Jugador 3

Nombre Jugador 4

Nombre Jugador 5

Imagen del Personaje

ASPECTOS

Gasta 1 PS y aplica un aspecto para tirar con ventaja

Concepto principal

Complicación

ESTILOS

10 + 1d6

CAUTO

FURTIVO

INGENIOSO

LLAMATIVO

RÁPIDO

VIGOROSO

OTRAS PUNTUACIONES

Puntos
de Vida

Empiezas con
20 - VIGOROSO

Puntos
de Suerte

Empiezas con 3 PS

Puntos de
Aprendizaje

Empiezas con 5 PA

Monedas
de Oro

Empiezas con d12 mo

HISTORIAL

EQUIPO

