



# FATE<sup>TM</sup> SCHOOL

Manual del Director de Juego

POWERED BY  
**FATE**<sup>TM</sup>



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



## Abreviaturas

PJ: Personaje Jugador

DJ: Director de Juego

PV: Puntos de Vida

PS: Puntos de Salud

PA: Puntos de Aprendizaje

mo: Monedas de Oro

d4: dado de cuatro caras

d6: dado de seis caras

d8: dado de ocho caras

d12: dado de doce caras

d20: dado de veinte caras

*FATE School es un juego de rol escrito, ilustrado y maquetado por Luis Gimeno Romero bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 ([http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.en\\_US](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. FateTM 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.*

FATE School es un sistema de reglas ideado para jugar a rol en el aula. ¿Con qué objetivo? Con el de gamificar, dando a las tareas una recompensa dentro de un sistema de ranking de manera que motive. Gracias a la motivación inherente en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), introduciremos elementos curriculares y actividades competenciales durante las partidas y aplicaremos la estrategia del aula invertida, donde el alumno adquiere los conocimientos antes de la clase para luego, durante la clase, compartirlos y consolidarlos.

## ¿Cómo se juega a rol?

Un juego de rol es un tipo de juego de mesa, cooperativo, sin tablero y basado exclusivamente en el diálogo y la imaginación, en el que cada jugador o grupo de jugadores interpreta a un personaje dotado de características físicas y psíquicas concretas que se reflejan en una hoja llamada “ficha de personaje”.

Además, hay un jugador especial que será quien lleve la dirección de juego, llamado comúnmente “máster” o “narrador”, que es quien prepara la partida y luego cuenta la historia, ejerciendo de árbitro aplicando el reglamento e interpretando a los personajes secundarios. Es como una obra de teatro contada entre todos en la que podemos modelar la historia con nuestras acciones y decisiones y, en caso de que haya que resolver algún tipo de acción que encierre cierta dificultad, acudir a los dados para averiguar si el personaje lo logra o no.

En este juego, el docente hará de Director de Juego (en adelante DJ) y el alumnado interpretará a los Personajes Jugadores (en adelante PJ).

A **FATE School** se juega con un set de poliedros regulares (los cinco sólidos platónicos) que usaremos a modo de dados. Los alumnos tienen el desarrollo de estos dados para recortarlos y montarlos. Para jugar también necesitarás imprimir en tamaño A3 una ficha de personaje para cada grupo de jugadores. Será recomendable que usen un lápiz para poder borrar con facilidad los errores que cometan al apuntar los aspectos o las puntuaciones, que cambiarán constantemente durante el desarrollo juego.

## Los objetivos del alumno

Como jugadores, los alumnos deberán ganar **Puntos de Aprendizaje**. Conseguirán un PA cada vez que:

- Hagan que el personaje hable, piense, actúe y se comporte de forma coherente 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. Esto, sobre todo, hará que los actos irracionales y los alumnos que buscan camorra no queden impunes y contengan sus impulsos.
- Demostrar, por medio de la interpretación del personaje, que se han repasado y se dominan los contenidos estudiados.

Por el contrario, cuando un alumno juegue mal (por interpretar al personaje de forma incoherente o no saber los contenidos básicos de la materia) restará puntos al grupo.



# LAS REGLAS

## Creación de personaje

Para crear los personajes formarás grupos de 4 a 5 alumnos y les darás una **ficha de personaje** en tamaño A3. En ella se anotarán todos los datos que caracterizan al personaje que interpretará el grupo. Cada personaje posee un nombre propio, y cuenta con seis **estilos** con los que se define cómo de bueno es realizando las acciones. Los estilos son los siguientes:

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

Para calcular su valor deberán seguirse estos pasos:

1. Tirar 7 veces un dado de seis caras y anotar los resultados.
2. Borrar el resultado más alto.
3. Repartir los seis números restantes entre los estilos.
4. Poner un 1 a la izquierda de cada número (es decir, un 4 significa un 14).

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

Los PJ 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.

Para que el alumnado realice una pequeña investigación sobre los personajes que interpretarán, en la primera sesión el docente asignará a cada grupo de alumnos un personaje. Les dará solo el nombre y el Concepto del personaje. Para la siguiente sesión los alumnos deberán traer las fichas con los cuatro aspectos que faltan rellenos con una sencilla frase (la complicación y los otros tres restantes).

También hay casillas donde anotar las 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 docente, como Director de Juego, será quien lleve el control de estos PA.
- **Monedas de Oro (mo):** indica tu capacidad económica. Tira un d12 y el resultado será cuántas monedas de oro tienes.

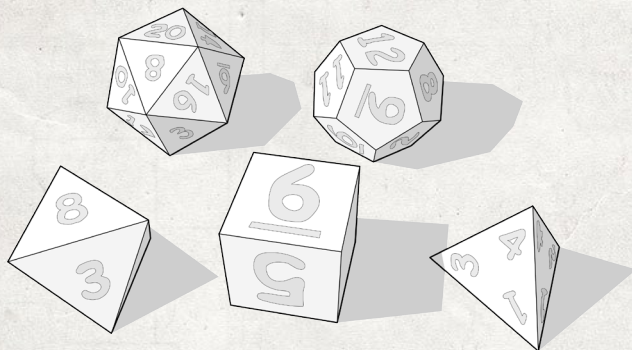
## **Toma de decisiones**

Todo lo que piense, haga o diga el PJ en cualquier momento de la aventura será decidido en común por todos los alumnos integrantes del grupo que interpreta a dicho PJ. Para ello, deberán dialogar entre ellos y ponerse de acuerdo. Si no lo logran, prevalecerá la opinión de la mayoría.

### **Resolución de acciones**

Cuando el PJ intente realizar una acción difícil, los alumnos deberán superar una prueba. Uno de ellos lanzará el d20 y deberá obtener un resultado igual o superior al valor del estilo que corresponda aplicar en dicha acción. Cuanto menor sea el valor del estilo, mayores serán las probabilidades de superar la tirada.

*Ejemplo de prueba: 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.*



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 tipos de dados (d4, d6, d8 y d12).

## 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 los alumnos necesitan cumplir con dos requisitos: gastar un Punto de Suerte (cada PJ empieza con 3) y justificar ante el DJ cómo afecta el aspecto para mejorar la tirada.

Si la situación es favorable, los jugadores podrán hacer la prueba con **ventaja** (tirar dos d20 y quedarse con el resultado más alto). Si la situación es **desfavorable**, habrá que hacer la tirada con desventaja (tirar dos d20 y quedarse con el resultado más bajo).

El docente, como Director de Juego, también podrá forzar la complicación de un PJ para añadir más carga dramática. Cuando lo hagas, el grupo deberá decidir si aceptarlo o no. Si lo aceptan, harán la tirada con desventaja y ganarán un punto de suerte. Si lo rechazan, deberán pagar un punto de suerte.



*Ejemplo de repetición: 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 PJ 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 suyo es usar el estilo Vigoroso para golpear cuerpo a cuerpo y Cautó para lanzar algo desde lejos o disparar. Lo más importante es usar un estilo coherente con la acción. Si se supera la prueba, se calcula el daño. Cada objeto o arma tiene un dado de daño que puedes ver en las tablas de equipo. Su resultado serán los Puntos de Vida que el PJ le hace al personaje secundario (PNJ).

## Cuando toca defender...

Los enemigos (PNJ) no tiran dados cuando atacan, sino que son los alumnos los que hacen una prueba para ver si consiguen defenderse. 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.

*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.*

Recuerda que si durante un combate alguna prueba de ataque o defensa sale mal, los alumnos podrán aplicar alguno de sus aspectos gastando un Punto de Suerte para repetirlas con ventaja.

## 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 PJ comienza con d12 Monedas de Oro con los cuales podrá conseguir objetos muy interesantes. Recuerda que en algún momento los PJ dentrán que beber y comer o podrían ver afectada su salud. Aquí tienes un listado de posibles objetos que pueden ser comprados a modo de orientación, con su valor en mo y sus efectos. Anímate a crear los tuyos propios.

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

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.

# LA AVENTURA

## En búsqueda del polimorfo perdido

Como si de una aventura “pulp” a lo Indiana Jones se tratase, los personajes deberán entrar en el Templo de los Pitagóricos a rescatar el “polimorfo”, un extraño artilugio ideado por los pitagóricos que encierra la relación mágica entre realidad y geometría y cuyo poder es indescriptible.

Cada grupo, formado por 4 o 5 alumnos, interpretará a un arquitecto o ingeniero histórico que ha sido requerido por la Guardia Geométrica (la GG) para evitar lo que podría ser una catástrofe de nivel mundial. Ha llegado a oídos de la GG que un villano de fama mundial pretende robar el polimorfo y a quien debe evitarlo.

Los personajes a repartir serán los siguientes (definiendo nombre y concepto):

Nombre del personaje	Concepto principal
Hipatia de Alejandría	<i>Directora de la Biblioteca de Alejandría.</i>
Marco Vitruvio	<i>Arquitecto de Julio César.</i>
Arquímedes	<i>Matemático e inventor griego.</i>
Pere Compte	<i>Maestro de obras de Valencia durante el medievo.</i>
Leonardo da Vinci	<i>Erudito renacentista adelantado a su tiempo.</i>
Antoni Gaudí	<i>Arquitecto de la Barcelona modernista.</i>
Zaha Hadid	<i>Primera arquitecta en ganar el premio Pritzker.</i>

Durante la primera sesión no se jugará, sino que se preparará el juego para poder empezar con la aventura en la siguiente. Primero, los alumnos se repartirán los personajes que cada grupo desee interpretar. Anotarán en la ficha el nombre y concepto del personaje para terminar de completar los otros cuatro aspectos en casa. En esa misma sesión, se dedicarán a recortar y montar los poliedros que usaremos a modo de dados.

## ESCENA 1

### Una visita inesperada 20 min

Cada uno de los personajes tendrá una pequeña escena introductoria donde los jugadores interpretarán al personaje, presentándolo al resto del grupo. Esto sirve como motivación y presentación, para que los jugadores comiencen a interactuar con sus personajes y las mecánicas del sistema de juego. Sucederá de este modo:

Cada uno estará en un sitio característico: Hipatia subida a unas estanterías de la Biblioteca de Alejandría, Vitruvio sentado en su escritorio escribiendo "Los diez libros de la Arquitectura", Arquímedes jugando con sólidos, metiéndolos en una bañera viendo cómo rebosa el agua, Pere Compte en su taller de cantería tallando una bóveda, Da Vinci lanzando palomas al aire para estudiar su vuelo, Gaudí en las obras de su catedral y Zaha Hadid en su despacho de arquitectura diseñando el Pabellón Puente de la Expo Zaragoza...

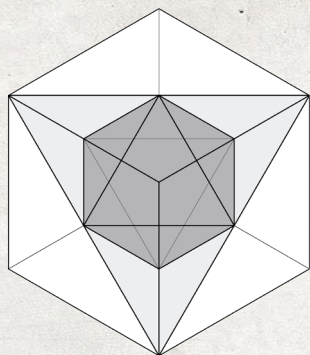
Verán sus trabajos interrumpidos por unos amenazantes hombres de negro. Tal vez los personajes intenten huir, tal vez intenten luchar, o incluso dialogar. Los hombres de negro son agentes de la Guardia Geométrica que no mediarán palabra. Simplemente se dedicarán a perseguir y acorralar a los jugadores con el objetivo de secuestrarlos. Cuando los agentes estén próximos a los personajes, les inyectarán un somnífero para que estén tranquilos durante el viaje...

## ESCENA 2

### El Instituto Geométrico de Latitud Universal (IGLU) 10 min

La escena toma lugar en una sala de reuniones con toda clase de tecnología como pantallas táctiles, proyectores de hologramas, etc. Aquí despertarán los personajes y un extraño hombrecillo presidirá la mesa. Se trata de Euclides, el director de esta institución, y será quien se dirija a los personajes. Se presentará a sí mismo y a la Guardia Geométrica: *"Tal vez no hayáis escuchado hablar de nosotros jamás... y eso significa que estamos haciendo muy bien nuestro trabajo. Somos la Guardia Geométrica, la GG. Somos una institución dedicada a salvaguardar la integridad geométrica del universo. Nuestra actividad es inter-temporal; se desarrolla a lo largo de*

*toda la historia desde el pasado más remoto hasta el futuro más lejano. Ha llegado a nuestros oídos que alguien quiere robar el polimorfo que se esconde en el Templo de los Pitagóricos y debemos evitar que caiga en las manos equivocadas."*



Tras las presentaciones formales, Euclides les contará que han sido seleccionados por sus encomiables conocimientos para realizar la incursión al Templo de los Pitagóricos y conseguir el polimorfo para ponerlo a salvo. Una vez haya quedado todo claro y se hayan resuelto las dudas que puedan haber planteado los personajes, Euclides los conducirá a una plataforma de viaje espacio-temporal que les llevará a la mismísima entrada del Templo de los Pitagóricos.

### **ESCENA 3**

#### **Acceso al templo 20 min**

Ha sido un viaje intenso. Los viajes en el tiempo y el espacio son moviditos. En las puertas del templo se observan columnas derruidas, mucha vegetación y un par de esfinges. Esta será la primera prueba. Las esfinges, unas estatuas de 4 metros de altura con cabeza de humano, cuerpo alado y unas amenazantes garras de león, cobrarán vida ante la presencia de los PJ.

Dirán lo siguiente: *"¿Dónde os dirigís, mortales? No podréis pasar hasta que dos enigmas resolváis. El primer enigma es el siguiente: Cuando dentro de un triángulo un círculo quiero meter, el más grande debe ser; mas ¿cómo puedo su centro averiguar para luego la curva con el compás trazar? El segundo reza así: Si el centro de una curva quiero hallar, tres puntos en ella debo ubicar; recta medio y perpendicular, ¿cómo se llama el método para dicho punto averiguar? Cuando tengáis la respuesta, la escribiréis en un papel, lo doblaréis y lo introduciréis en nuestras bocas. Si es correcto, os permitiremos el paso."* El alumnado tiene permiso para consultar el libro o apuntes para responder estos dos acertijos. No hace falta que los alumnos

escriban de verdad las respuestas en un papel, sino que con que narren cómo lo hacen será suficiente.

Si aciertan las respuestas, las dos pesadas hojas de madera se abrirán, dejando un oscuro paso al interior del templo pitagórico.

La solución del primer enigma es el incentro, que se obtiene mediante la intersección de las mediatrices. La solución al segundo enigma es el circuncentro.

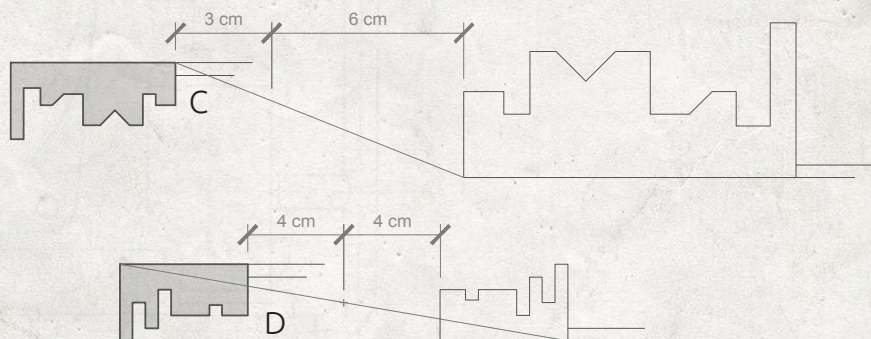
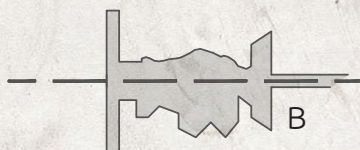
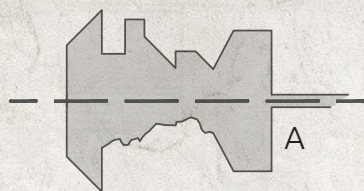
## **ESCENA 4**

### **La sala hipóstila 20 min**

Cuando entren al templo encontrarán una gran sala hipóstila, con todas las paredes cubiertas de columnas. Al fondo de la sala hay una pequeña puerta con 4 cerraduras. Si los PJ entran en silencio podrán escuchar un ruido como de mecanismo de reloj. Detectarán este ruido con una prueba exitosa de Cauto. Detrás de las columnas se esconden un par de autómatas. Los autómatas saldrán de su escondite si los PJ son ruidosos y se dispondrán a atacar dando “golpes de kárate” con su mano derecha. Uno de ellos tiene la mano izquierda colgando. Si alguno de los PJ se fija en esa mano, verá cómo está unida al cuerpo a través de un mecanismo extraño... ¡Se trata de una llave! Los PJ deberán enfrentarse a estos dos autómatas e inmovilizarlos o dejarlos KO para poder desmontarles las manos y obtener las 4 llaves. Puntúa favorablemente a aquellos alumnos que resuelvan de forma ingeniosa el inmovilizar a los autómatas, pues no todo se resuelve con el combate.

Estas cuatro llaves las de la puerta, pero cada una tiene su problema. Dos no encajan, pues es necesario aplicarles una transformación geométrica. Las otras dos entran, pero están deterioradas y no giran... parece ser que los pitagóricos dejaron estas llaves dentro de los autómatas por si acaso perdían las originales.

Las dos llaves deterioradas (A y B) parecen ser simétricas. Con un poquito de ingenio se podrán completar las partes que faltan. Las otras dos (C y D) necesitan una transformación geométrica. Los autómatas tienen en la espalda dibujada la solución. Por suerte, nuestros intrépidos personajes tendrán a su disposición papel, escuadra, cartabón y compás para hacer las operaciones necesarias.

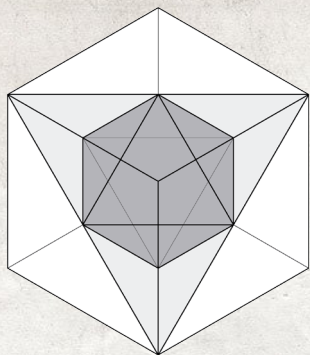


## ESCENA 5

### Antesala al corazón del templo 50 min

Ante nuestros personajes, una puerta con siete ojos con un corazón en el centro. Encima de cada uno de ellos hay un número que va del 3 al 10, y su pupila tiene un hueco de 10 cm de diámetro y 5 cm de profundidad. Si se acercan a inspeccionar, verán que en el interior de cada hueco cabe un prisma del mismo número de lados que el número que hay encima del ojo. Es decir, que dentro del ojo con un 3 cabe un prisma de tres lados cuya base es un triángulo inscrito en una circunferencia de 10 cm de diámetro; dentro del ojo con un 4 cabe un prisma cuadrangular cuya base es un cuadrado inscrito en una circunferencia de 10 cm de diámetro, etc.

Los alumnos deberán construir con los distintos métodos que conocen los polígonos inscritos de 3 a 10 lados dentro de la circunferencia de 10 cm para luego construir en cartulina el desarrollo del prisma de 5 cm de altura. Estos prismas serán las llaves que, una vez introducidas en los ojos de la puerta, activarán el mecanismo de apertura.



## ESCENA 6 Y FINAL

### El giro inesperado 30 min

Cuando los jugadores entren al corazón del templo, verán una sala enorme con un gran pedestal en el centro donde, flotando, se vislumbra el magnífico polimorfo. Cuando alguno de los personajes se acerquen a cogerlo aparecerá teletransportado Euclides escoltado por cuatro agentes de la GG. "Muchas gracias por

*hacerme el trabajo sucio. Ahora, el polimorfo será por fin mío. Ahora que habéis superado todas las trampas y habéis abierto un camino hasta aquí soy capaz de teletransportarme a esta sala."*

Euclides ha engañado a los personajes, simplemente quería el poder del polimorfo para sí mismo. Los agentes de la GG se lanzarán a atacar a los PJ mientras que Euclides irá a coger el polimorfo. Si nadie se lo impide, tardará 3 turnos en llegar hasta el polimorfo.

### Personajes No Jugadores

#### (PNJ o personajes que interpreta el Director de Juego)

##### Agentes de la GG

Visten de negro y no median palabra. Son unos tipos duros.

Puños y porras: d4 y d6 de daño. Rápido: 12 PV: 12

##### Autómatas de Pitágoras

Son unos autómatas movidos por una especie de mecanismo de relojería. Están hechos de madera, cuero y cáñamo.

Golpes de karate: d4 de daño. Rápido: 14 PV: 10

##### Euclides

Es el jefazo de la Guardia Geométrica. Debajo de su fachada bonachona parece que no guada nada bueno...

Lleva una gran regla de madera: d6 de daño.

Rápido: 11 PV: 14

# CÓMO DIRIGIR UNA AVENTURA

Esta aventura es simplemente un ejemplo resumido de lo que puede hacerse en el aula con los juegos de rol. En este caso, la aventura es simplemente una ambientación con pruebas a lo *scape-room*. Está dividida en escenas, con una pequeña descripción que puede servirte de inspiración para inventarte la tuya propia. Es muy importante que crees un ambiente propicio con el que los jugadores puedan interactuar.

Para reforzar la inmersión, es mucho mejor que te dirijas a los personajes y no a los jugadores. Interpreta siempre que puedas. Es mucho mejor transmitir en primera persona lo que dicen los personajes que hacerlo en tercera.

## Recursos en los que apoyar la narración

Todo el material de apoyo que uses será bien recibido. Prepara imágenes de cada uno de los PNJ para que los jugadores se hagan una idea de con quién están tratando. Puedes también tener listas imágenes del escenario o incluso música para ambientar. En mis partidas de misterio tétrico y exploración de lo oculto uso el mix de Crio Chamber al que puedes acceder desde este QR.



Puedes incluso traer atrezzo a clase y hacer que los alumnos se disfrazen durante las partidas. ¿Qué tal interpretar a los agentes de la Guardia Geométrica con gorra negra y gafas de sol? ¿y una toga cuando aparezca Euclides?

# LA COSA NO SE QUEDA AQUÍ...

Este recurso didáctico se resume a unas reglas y una aventura. En este caso, la aventura ha sido diseñada para aplicar unos contenidos curriculares concretos como es la geometría plana, pero cada docente puede crear una aventura que se adapte a los contenidos curriculares y competencias con los desee trabajar.

## **Atrévete a escribir tu propia aventura**

Recuerda que para que tenga cierta emoción deberá combinar la aplicación de los contenidos curriculares con el ludismo inherente en las tiradas de dados y la carga dramática de los encuentros con antagonistas. Diseñala dividiéndola en escenas y escenarios. Hazte unas tarjetas en las que anotar el ambiente, la descripción del lugar y los personajes y objetos con los que se puede interactuar.

Para crear antagonistas simplemente dales un objetivo que describa cómo se comporta, un valor de Rápido para determinar la iniciativa en combate que puede ir desde 10 (actuará el primero) a 17 (actuará el último), los Puntos de Vida para saber cómo de duro es y el dado del arma con el que ataca.

## **Variantes**

Otra manera de llevar al aula los juegos de rol es mediante la creación de grupos de juego. En lugar de hacer que cada grupo de 4-5 lleve un PJ, cada alumno puede llevar su propio PJ y uno de ellos (echado a suertes, el que saque un mayor resultado en un d20, por ejemplo) hará de DJ. En este modelo de partidas, el alumno podría llevar unas tarjetas preparadas por el docente que definan cada uno de los escenarios y pruebas que deberán superar los PJ y, el docente hará de moderador asegurándose del buen curso de cada uno de los grupos de juego y asistiendo en caso de dudas con las reglas o conflicto entre alumnos.

## 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

