



Informe 45622 - Archivo EM-65 / AM1540

Guatemala Connection

Aventura para jugar con el Ministerio del Tiempo en una clase
de 2ºE.S.O.

CONFIDENCIAL

Ignacio Maté Puig - Ana Alcalde Aragonés

EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Guatemala Connection

Una aventura de rol para jugar en clase de 2º de la E.S.O. con propuesta de actividades para clase.

Escrita, ilustrada y maquetada por
Ignacio Maté Puig y Ana Alcalde Aragonés

Esta aventura está basada en El Ministerio del Tiempo, una serie de RTVE.

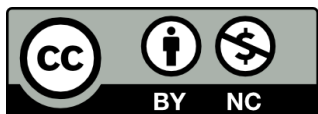
Todos los Personajes de la serie de televisión que son nombrados en esta aventura (Ministerio del Tiempo, Salvador Martí) son copyright de Cliffhanger / Onza Partners / Televisión Española (TVE) .

Los personajes que aparecen en esta aventura son personajes históricos reales de la historia de España, y son usados como ambientación.

Los textos se declaran *Open Content* y pueden ser usados libremente en virtud de la licencia OGL.

Las hojas de personaje utilizan el sistema **FATE acelerado** de la editorial Conbarba ediciones, al que han sido aplicadas ciertas modificaciones con fines didácticos. El texto de Fate Acelerado está disponible bajo las licencias Open Gaming License y Creative Commons Attribution.

Para más información sobre los términos y requisitos de estas licencias, visita www.evilhat.com, www.faterpg.com o www.conbarba.es.



This work is licensed under the Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.



INTRODUCCIÓN, CARACTERÍSTICAS Y LICENCIA ARTÍSTICA

Guatemala Connection es una aventura diseñada para el sistema FATE de juegos de rol.* Esta aventura presenta dos particularidades. La primera es que está dirigida a un público concreto, mis alumnos de 2º de ESO. La segunda, es que está pensada para que otros docentes puedan llevarla a la práctica, incluso sin haber jugado a rol anteriormente. Eso explica muchas de las características de la trama, que se pueden resumir en los siguientes puntos:

1 Se trata de una aventura lineal y sencilla, en que las opciones de los jugadores/alumnos para salirse del argumento son prácticamente nulas y el docente puede tener el control de la situación en todo momento. Para reforzar esa impresión de control, el docente puede jugar con el personaje del religioso Pedro de Angulo.

2 El número de ocasiones para tirar los dados también están bastante limitadas a la búsqueda de pistas, descubrir engaños y un par de situaciones de combate. Aún así, dejamos a criterio del director de juego la posible realización de otras tiradas a instancias de los alumnos o del propio docente.

3 Para facilitar la puesta en práctica de la aventura a aquellos profesores o jugadores que nunca hayan jugado a rol, la aventura está dividida en escenas que se desarrollan una tras otra de forma continuada sin que exista la posibilidad de saltar de una a otra de forma descontrolada.

4 En algunas de las escenas existe la posibilidad de realizar preguntas a los alumnos sobre el temario que previamente se ha trabajado en clase. Además, se ha añadido un texto de Bartolomé de las Casas para su lectura y comentario en el aula.

5 Nos hemos tomado la licencia de crear un Departamento de Edad Moderna inexistente en la serie y el organigrama del Ministerio, pero que nos es útil para ubicar a los alumnos de 2º de ESO en un marco temporal concreto y que están estudiando. En otras aventuras, el Ministerio podría recurrir a los departamentos de Prehistoria, Historia Antigua, Historia Medieval y Contemporánea.

* Para aquellos que desconozcan en qué consiste el sistema FATE o incluso que no hayan visto un juego de rol (y mucho menos hayan jugado a ellos), en el **anexo 1** encontrarán una breve introducción aclaratoria (o esa es la intención).





INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Los jugadores/alumnos, como en cualquier juego de rol, se ponen en la piel de unos personajes concretos para llevar a cabo una experiencia de juego y aprendizaje. En esta ocasión interpretan a unos agentes del Ministerio del Tiempo, la serie de RTVE.

En esta exitosa producción de ciencia ficción de Pablo y Javier Olivares los protagonistas son agentes de un ministerio español cuya misión consiste en viajar a través del tiempo para garantizar que el transcurso de la Historia se mantenga tal cual es, sin cambios que puedan alterar el presente en que vivimos.

A imitación de los agentes que semanalmente se enfrentan a aquellas amenazas que afectan al transcurso establecido de los acontecimientos del pasado, nuestros jugadores/alumnos llevarán a un grupo de personajes cuyas capacidades les hacen aptos para este trabajo. Ellos formarán uno de los comandos especiales que se encargan de resolver los problemas del Ministerio del Tiempo.

Al igual que en el episodio 2º (*Tiempo de Gloria*) de la serie de RTVE, en que los agentes deben garantizar el embarque de Lope de Vega en el barco adecuado, los agentes viajarán desde el 2015 hasta 1540. Una puerta les llevará directamente desde la sede del Ministerio del Tiempo a la villa de Santiago de Guatemala.

LA MISIÓN

Año: 1540

Objetivo: El fraile dominico [Bartolomé de las Casas](#) ha sido secuestrado y se teme por su vida. La misión de los agentes consiste en descubrir su paradero y rescatarlo para lograr que embarque y se reúna en Valladolid con el emperador Carlos V.

Dificultades: Los encomenderos y comerciantes de esclavos no quieren que el emperador apruebe una legislación que proteja a los indios de las tierras americanas que pertenecen a la Corona de Castilla. Si eso pasa no podrán venderlos como esclavos ni explotarlos cruelmente en sus tierras y encomiendas. Hay en juego mucho dinero e intereses, por lo que la misión podría volverse muy peligrosa. Los poderosos enemigos de Bartolomé de las Casas no dudarán en asesinar al fraile dominico si este no renuncia a sus pretensiones y en utilizar toda su fuerza contra quienes traten de rescatarle.

Si los agentes fracasan, uno de los grandes precursores de los derechos humanos no podrá completar su labor, lo que supondrá un grave retraso en la aplicación de leyes más justas para los nativos americanos y la esclavitud y muerte de decenas de miles de personas. Quién sabe si sin el trabajo del fraile dominico, las luchas por los derechos del hombre y las revoluciones liberales se hubiesen producido a tiempo o retrasado. Podría decirse que no es solamente la Historia de España la que está en juego.





LA AVENTURA

Escena 1

Año: 2015

Lugar: Madrid, sede del Ministerio del Tiempo.

Salvador Martí, el subsecretario de Misiones Especiales, informa personalmente a los agentes.

*“Les he hecho llamar porque, de nuevo, nuestro presente se ve amenazado desde el pasado. Nuestro agente **Pedro de Angulo**, de la oficina de Asuntos de las Indias, ha requerido la presencia de un equipo de agentes. Al parecer fray Bartolomé de las Casas ha desaparecido y las autoridades reales de Guatemala no están por la labor de colaborar en su búsqueda. Y la verdad, no me extraña, porque el fraile dominico es un defensor de los derechos de los indígenas. De las Casas se encontraba inspeccionando varias encomiendas de la región de Santiago de Guatemala y todavía no ha regresado. No hace falta que les explique lo que la desaparición de este religioso podría suponer. Representaría un grave retraso en la aplicación de leyes más justas para los nativos americanos y la esclavitud la muerte de decenas de miles de personas. Es más, quién sabe si sin el trabajo del fraile dominico, las luchas por los derechos del hombre y las revoluciones liberales se hubiesen producido o se habrían retrasado.”*

Los agentes atraviesan la puerta indicada y...

Escena 2

Año: 1540

Lugar: Villa de Santiago de Guatemala.

Objetivos: Localizar pistas que puedan indicar el paradero de fray Bartolomé.

Pista: En su residencia se encuentra un diario de notas con la ruta prevista para el día anterior. (Tirada de Característica Curiosidad a dificultad Grande +3). El fraile dominico se dirigía a visitar la encomienda de Juan de Altura.

Desarrollo: ...aparecen en una sala en la que Pedro de Angulo les está esperando, notablemente nervioso. Este sacerdote, antiguo soldado, es uno de los colaboradores más próximos de Bartolomé de las Casas. Les Informará de la situación.

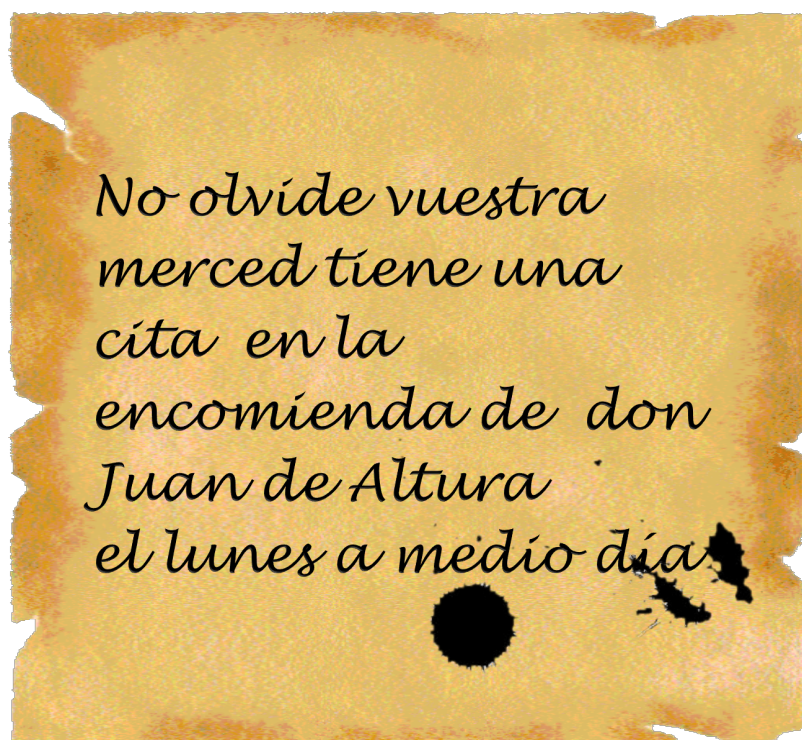
“Fray Bartolomé partió ayer lunes de su residencia y para hoy ya debía haber regresado. El problema es que yo he estado fuera de la villa y desconozco sus últimos movimientos. He registrado su despacho sin encontrar su diario de actividades. ¿Me ayudaréis?”





Por la calle, los agentes podrán observar la animada vida económica de la ciudad y la mezcla étnica y social de la misma.

Una vez en la residencia de Bartolomé de las Casas, donde su documentación se halla un poco revuelta a causa de la búsqueda de Pedro de Angulo, los agentes deberían realizar una tirada de Curiosidad para descubrir la pista de la escena.



Propuesta de actividad: En este apartado es conveniente que sean los alumnos quienes describan la sociedad colonial de las Indias, es decir, su división social y étnica, así como su funcionamiento económico básico. Esta información puede hallarse en cualquier libro de texto de 2º de ESO.

Escena 3

Año: 1540

Lugar: La selva, en dirección hacia la encomienda de Juan de Altura.

Objetivo: Descubrir el paradero de Bartolomé de las Casas.

Pistas: Hay un rastro que se puede seguir, tiene huellas de caballo, que de normal no usan los nativos escondidos en la selva. El rastro se adentra en la espesura. (Tirada de Característica Curiosidad a dificultad Enorme +4).

Desarrollo: La travesía hasta la encomienda a la que se dirigía Bartolomé de las Casas se encuentra a un día de camino a través de la selva. La combinación de calor y humedad resulta sofocante. A medio camino, los agentes descubrirán una zona embarrada y marcada con numerosas huellas y restos de un enfrentamiento. Buscando un poco más, descubren los





cuerpos brutalmente despedazados, como hacen los indios, de la escolta que ocasionalmente acompañaba a Bartolomé de las Casas. Los restos del fraile no se encuentran allí.

Escena 4

Año: 1540

Lugar: Encomienda de Juan de Altura.

Objetivos: Averiguar si en la encomienda saben algo del ataque o el paradero de fray Bartolomé de las Casas.

Pista: Juan de Altura está al corriente del ataque y secuestro de Bartolomé de las Casas pero trata de engañar a los jugadores (Tirada de Característica Conocimientos o Curiosidad a dificultad Grande +3)

Desarrollo: Juan de Altura pedirá al personaje jugador religioso, que lo acompañe a visitar la encomienda, pues desconfía de los encomenderos. Al resto les dirá que les esperen. Juan de Altura les recibirá pero apenas sacarán nada de él.

“¿Un asalto de indios contra Bartolomé de las Casas? No sé nada, pero no me extraña que haya pasado. La selva está plagada de indios salvajes. Además, ese fraile se lo tiene bien merecido con tanto hablar de los derechos de los indios y de que son iguales a otros súbditos del rey. Tarde o temprano alguien debía acabar con ese fraile.”

En cuanto los dos agentes se marchen, Juan de Altura enviará tres hombres para tenderles una emboscada más adelante en alguna parte de la ruta que los secuestradores de fray Bartolomé siguieron.

Escena 5

Año: 1540

Lugar: La selva profunda de Guatemala siguiendo el rastro de los secuestradores de fray Bartolomé de las Casas.

Pista: Hay 3 hombres de Juan de Altura emboscados con espadas (Tirada de Característica Curiosidad a dificultad Enorme +4 para detectar la emboscada).

Desarrollo: En algún lugar de la ruta que los asaltantes de fray Bartolomé de las Casas siguieron los secuaces de Juan de Altura han preparado una. Si los protagonistas son sorprendidos actuarán con un penalizador de -1 a sus acciones durante el primer turno. Cuando los emboscados sean derrotados (es lo previsible, son inferiores en número y son unos simples esbirros) les contarán lo que saben.

“Juan de Altura os ha engañado. Él estaba al corriente del ataque contra Bartolomé de las Casas. Tienen al fraile secuestrado en la encomienda de Antonio de Vélez y pretenden que cambie de opinión y destruya sus notas sobre las injusticias cometidas contra los indios. Si no lo hace lo matarán. Quizás ya esté muerto....”





Enemigos: Secuaces de Juan de Altura. Hábiles (+2) en: luchar con espadas. Malo (-2) en lo que no sea luchar con espadas. Estrés: ninguno.

Escena 6

Año: 1540

Lugar: Encomienda de Antonio de Vélez.

Desarrollo: El rastro a través de la selva llega hasta las puertas de la encomienda de Antonio de Vélez. Un alto muro la rodea completamente. Parece el trabajo ideal para el pícaro Guzmán (Tirada de Capacidad Habilidad a dificultad Grande +3 para escalar el muro). Una vez dentro, el ladrón podrá ver cómo en una pequeña construcción el encomendero y sus hombres agreden a Bartolomé de las Casas y le amenazan:

“Maldito fraile. No saldrás vivo de aquí si persistes en defender a los indios. ¿Acaso crees que dejaremos que vayas a hablar con el emperador? Estás muy equivocado. Si no renuncias a tus argumentos te quedan pocas horas de vida.”

Escena 7

Año: 1540

Lugar: Encomienda de Antonio de Vélez.

Desarrollo: Esta es la escena del clímax final, donde los protagonistas deberán enfrentarse al encomendero y sus esbirros para rescatar a Bartolomé de las Casas. Una vez hayan entrado en la encomienda deberán combatir contra Vélez y sus 5 hombres. Una vez derrotado, Antonio de Vélez explicará su motivación, por si no ha quedado bastante claro hasta ahora. El encomendero debería ser llevado ante la justicia para ser juzgado por asesinato y secuestro.

“Ese fraile supondría la ruina para el reino entero. Los indios son mano de obra barata, pero si por su culpa cambia la ley, ¿Quién iba a trabajar las minas y las plantaciones? ¿Quién querría venir a las Indias a prosperar?”

Enemigos: Secuaces de Antonio de Vélez (x5). Hábiles (+2) en: luchar con espadas, torturar. Malo (-2) en: Luchar siendo inferiores en número. Estrés 1.

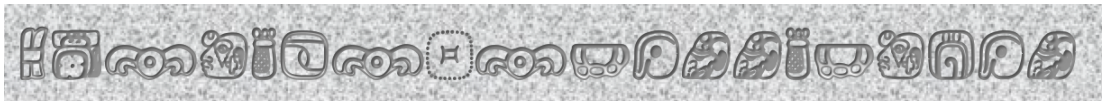
Escena 8

Año: 2015

Lugar: Madrid, sede del Ministerio del Tiempo.

Desarrollo: De nuevo, **Salvador Martí**, el subsecretario de Misiones Especiales, informa personalmente a los agentes.





“La operación de rescate ha sido un éxito. Me han informado de que fray Bartolomé se ha recuperado de sus heridas y ha embarcado rumbo a la Península para entrevistarse con el soberano Carlos V. Esto propiciará la promulgación en 1542 de las Leyes Nuevas, que prohíben la esclavitud de los indígenas y abolen las encomiendas.

Los encomenderos implicados han sido puestos a disposición de las autoridades, pero como son personas influyentes y con buenos contactos es probable que no les pase nada. La justicia, ya saben, ni era ni es igual para todos.”

Dicho esto, los agentes son felicitados y enviados a sus casas para reponerse de las posibles heridas y descansar antes de la siguiente misión.





PROPUESTA DE ACTIVIDAD

Lectura y comentario de un fragmento de la obra *Brevísima narración de la destrucción de las Indias*, por Bartolomé de las Casas.

Después de acabadas las guerras y sus muertes, todos los hombres, quedando sobre todo jóvenes y mujeres y niños, se los repartieron entre sí [los españoles], dando al uno treinta, al otro cuarenta, a otro cien o doscientos (según la gracia que cada uno alcanzaba del tirano mayor, a quien decían gobernador). Y así repartidos entre los cristianos, eran dados con esta condición: que se les enseñara en las cosas de la fe católica; siendo generalmente todos ellos [los cristianos o españoles] idiotas y hombres crueles, avariciosos y viciosos, debían tener cura de las almas [de los nativos].

Y la cura o atención que de ellos tuvieron fue enviar los hombres a las minas a sacar oro, que es un trabajo intolerable, y las mujeres las tenían en las estancias, que son granjas, a cavar y cultivar la tierra, trabajo para hombres muy fuertes y recios. No daban a los unos ni a las otras más comida que hierbas y cosas sin substancia; se les secaba la leche de los pechos a las mujeres que habían parido y así murieron en poco tiempo todas las criaturas.

Y como los maridos estaban separados, y nunca podían ver a las mujeres, cesó entre ellos la procreación; murieron ellos en las minas, por el trabajo y el hambre, y ellas en las estancias o granjas, de lo mismo, y así se extinguió tanta y tal multitud de gente de aquella isla [La Española]; y así habrían podido acabar todas las del mundo.

Señalar los pesos que los obligaban a cargar, [...], porque siempre los usaron como bestias de carga. Tenían heridas en hombros y espaldas de las cargas, como animales maltratados; y también las palizas, bastonazos, puñetazos, maldiciones y otras mil formas de tormento a que eran sometidos mientras trabajaban [...].

El texto da pie a trabajar contenidos propios de la materia de Ciencias Sociales de 2º de ESO. Con él, el docente puede abordar cuestiones como la organización social, política, económica o religiosa de las Indias o puede centrar su atención, especialmente, en el trabajo de los Derechos Humanos. Ejemplos de actividades:

- Trabajo de vocabulario: Señalad las palabras que no entendéis y trabajad su definición.
- Trabajo de síntesis: En una palabra, ¿Cómo definirías la sociedad de las Indias? P. ej: Injusta, desigual, violenta...
- Trabajo de búsqueda, análisis y redacción: elabora una breve biografía de Bartolomé de las Casas.
- Temas de debate: ¿Creéis que actualmente existe la esclavitud? ¿Qué sabes del comercio justo? ¿Qué sabes de la situación actual de Guatemala? ¿Qué crees que quiere decir Salvador Martí cuando dice que la justicia ni era ni es igual para todos? ¿Crees que es cierto? Etc. Se puede acompañar de material documental en múltiples formatos (digital, videos, recortes de diario/revistas...)





PERSONAJES

Fichas de personaje: Las fichas de personaje están inspiradas en las diseñadas para el sistema FATE Acelerado, sin embargo hay algunas diferencias notables con las que pretendemos simplificar las mecánicas de juego. Hay que tener en cuenta que para la mayoría de los jugadores objetivo (alumnos de 2º de ESO) será la primera vez que jueguen a un juego de rol.

En primer lugar han desaparecido los Puntos de Destino (PD). La aventura tiene un planteamiento lineal y una duración muy breve (lo que llamamos una *one-shot adventure*) como para que sea relevante acumular una determinada cantidad de PD. Por el contrario, los jugadores pueden activar cada uno de los aspectos en concreto una vez por partida.

En segundo lugar, han desaparecido los estilos y las proezas se han reducido a una.

En tercer lugar, cualquier referencia a los estilos de FATE Acelerado y habilidades de FATE Core ha sido simplificada en una tabla de Capacidades: Apariencia, Conocimientos, Curiosidad, Fuerza y Habilidad. Se han de repartir *bonus* de +4, +3, +2 y +1 entre ellas, tal como refleja la ficha de ejemplo.

En esta aventura sólo se entrega una ficha de personaje completa, la de **Pedro de Angulo**, el contacto de los jugadores en 1540. La razón es que cada jugador, grupo de jugadores o intrépido docente escoja el grupo de agentes que deseen para protagonizar la aventura y completen libremente la ficha. Para mi grupo de clase de 2º de ESO utilizamos al Cid, el Guzmán de Alfarache, San Juan de la Cruz y Doña Marina.



IDENTIFICACIÓN

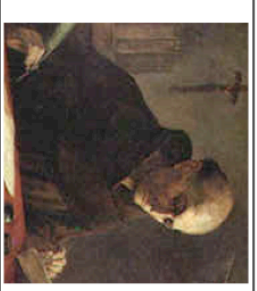
Nombre	Pedro de Angulo
Nº de funcionario	E-032-4762
Descripción	1,65 cm altura, cabello escaso y oscuro, complexión media.



ASPECTOS

Concepto Principal	Religioso
Problema	Defensor de los indios
	¡Alguien está en problemas!
	Veterano de guerra
	Sañador

RETRATO



PROEZA

Políglota: +2 a las tiradas de conocimientos cuando hable con indígenas en idioma nativo

CAPACIDADES

FUERZA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HABILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CONOCIMIENTOS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
CURIOSIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
APARIENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

ESTRÉS

1	2	3	

CONSECUENCIAS

2	Leve
4	Moderada
6	Severa

ID|0en|amochila basado en FATE Acelerado y la serie de RTVE El Ministerio del Tiempo

IDENTIFICACIÓN

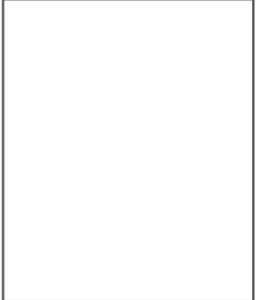
Nombre	
Descripción	



ASPECTOS

Concepto Principal	
Problema	

RETRATO



PROEZA

CAPACIDADES

FUERZA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HABILIDAD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CONOCIMIENTOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CURIOSIDAD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APARIENCIA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESTRÉS

1	2	3	

CONSECUENCIAS

2	Leve
4	Moderada
6	Severa

ID|0en|amochila basado en FATE Acelerado y la serie de RTVE El Ministerio del Tiempo



ANEXO 1

¡Ayuda! ¡Soy profe y no entiendo nada! Lista de aclaraciones

- **¿Qué es jugar a rol en clase?**

Jugar a rol en clase significa que la historia no la protagonizan ya los Colón, Carlos V o Jordi Hurtado, si es que eso es posible. Jugar a rol en clase significa que son nuestros alumnos los que se convierten en protagonistas y testigos de una ciencia viva y una construcción social diaria como es la Historia.

De este modo, nuestros alumnos, convertidos en personajes de una narración colectiva, se adentran en las calles de la roma imperial, se embarcan en las naves de los grandes exploradores o conspiran en los salones de los grandes palacios.

Y como todo juego de rol, esta aventura que tienes entre manos tiene un sistema de juego, un conjunto de normas: FATE.

- **¿Qué es FATE?**

Es un sistema de reglas para jugar a rol. Si quieres saber más te recomiendo visitar estos enlaces: [1](#), [2](#). En el segundo, el de Conbarba Ediciones, puedes hacerte con el PDF gratis.

Sin embargo, también te puedo orientar si lo que pretendes es jugar esta aventura y punto.

Lo primero que necesitarás son 4 dados FATE de 6 caras (4d6) marcados con los signos "+", "-", y "vacío". Si no lo tienes, basta con usar 4d6 numerados, en los que 1 y 2 son el signo "-", 3 y 4 "vacío", y 5 y 6 el signo "+". Cada vez que queramos saber si una acción importante tiene éxito o no realizaremos una tirada de estos dados.

En esta tirada, cada "+" suma 1, cada "-" resta 1, y el "vacío" ni suma ni resta. Además, al resultado de la tirada le sumaremos la característica adecuada y, si se tercia, un aspecto adecuado.

Las características y su puntuación vendrían a determinar lo diestro que es un personaje en ciertos campos. Apariencia determina su capacidad de transmitir, convencer o impresionar; Conocimientos determina lo que sabe un personaje, su inteligencia y estudios; Curiosidad determina la capacidad de observación o, lo que sería lo mismo, sus 5 sentidos; Fuerza determina la capacidad muscular y física; Habilidad determina la destreza en las acciones principalmente físicas.

Los aspectos construyen la vida del personaje más allá de unos números. Pueden ser amistades, profesiones del pasado, gustos, pasiones, fortalezas o debilidades. Para un modo de juego sencillo estos aspectos siempre suman un +2 a las tiradas, aunque cada uno de ellos solo podrá ser usado una vez.

Tiradas, características y aspectos. ¿Hasta ahora todo claro? Por si nos perdemos, recurriremos a un ejemplo práctico:





Roger de Flor, el capitán almogaver, quiere que sus tropas se lancen a la carga contra la infantería turca que tiene delante. Primero tiraremos por su característica *Apariencia* para convencer a sus guerreros. Tiramos los 4 dados y sacamos +, +, - y vacío. Eso es un 1 éxito, de momento, porque el signo negativo resta a los positivos. Pero ahí no acaba la cosa, porque en *apariencia* tiene 3 puntos. Volvemos a sumar y ya van 4 éxitos. Pero, además, Roger tiene el aspecto "*Dando ejemplo*", por lo que se lanza el primero en la carga y suma un +2 a esa tirada. Así, el resultado final es de 6 éxitos (1 de la tirada + 3 de *apariencia* + 2 del aspecto), suficientes para que sus tropas le sigan, sin dudarle, en una exitosa carga.

¿Fácil, no? Pues así con todas las situaciones en que tú o tus jugadores crean que es necesaria una tirada. Pero, cuidado, porque no siempre es necesario invocar un aspecto, quizás la tirada haya sido buena y queramos guardarlo para otra ocasión.

Ya verás como con unas tiradas de práctica queda todo claro y, sino, siempre podéis modificar las reglas tanto como gustéis.

- **Para acabar, algún que otro consejo.**

Si la clase es numerosa, divide a tus alumnos en tantos grupos como personajes quieras utilizar.

Procura que los dados sean lanzados dentro de algún recipiente (caja de cartón o plástico) para evitar que vayan viajando a través del aula.

Por experiencia propia, es recomendable emplear un powerpoint u otro elemento similar que ayude al alumno a ubicarse en la historia y como guión de la aventura.

No intentes crear los personajes y acabar la aventura en una sesión de clase. Hay que disfrutar de cada paso, escuchar las justificaciones de los alumnos al escoger cada aspecto y distribuir puntos. Déjales saborear la emoción de cada tirada y sus resultados y, sobre todo, déjales vivir la experiencia: no se juega a rol en clase todos los días.





ANEXO 2

Algunos ejemplos de ASPECTOS que pueden ser utilizados.

La mayor parte de esta lista está extraída del manual de “Spirit of the Century”, Juego de Rol basado en el sistema FATE. Por supuesto no es obligatorio usar los que aparecen en esta lista ni dos jugadores tienen porqué utilizar de igual manera un mismo aspecto.

Algo no anda bien	El primero en llegar	Nervioso
Amigo de los indígenas	Empollón	No fue por mi culpa
Dame un minuto	Enamorado en secreto	Nunca es lo
¡En teoría debe funcionar!	Encomienda de indios	suficientemente
¡Alguien está en problemas!	Enemigo: el gobernador de la Hispaniola	bueno
Rocinante, el mejor caballo	¡Envíen refuerzos!	Obstinado
Pon un poco más	Espada legendaria	Oveja negra
Regreso a la normalidad	¡Eureka!	Peleón
Dios ¡sálvame!	Mujer fatal	Presa fácil
Al límite	Fisgón	Privilegiado
Algo que demostrar	Fuerza de la Tierra	Puño justiciero
Amigos de dudosa reputación	Grandes esperanzas	Puños enérgicos
Amigos del Tercio	Hombre de dos mundos	Respetable
Amor secreto	Honrado	Ruidoso
Arquitecto de la destrucción	Improvisar sobre la marcha	Sabe demasiado
Autoridad respetada	Inocente	Sabueso
Bárbaro	Intrépido	Siempre disponible
Buenas intenciones	Investigador	Sin civilizar
Bullanguero	¿Jugador o peón?	Sin miedo
Camaleón social	La familia perfecta	Sobrepasado
Campeón	La gloria es para siempre	Solo entre la multitud
Chismoso	La ira del Inca	Soñador
Coleccionista	La terrible verdad	Tengo ángulo
Conozco un tipo	Herencia en el lecho de muerte	Tiempos interesantes
Corazón de oro	Loco de los caballos	Tirador
Corazón sensible	Maniático de los barcos	Trabajando en ello
Criado por lobos	Maldecido	Tuerca suelta
Desafiar a la muerte	Marcado por el destino	Un buen día para morir
Descifrador	Me derrito con una cara bonita	Un par de doblones más
Destrozado	Mecha corta	Un paso por detrás
Curandero	Misterios de Oriente	Una novia en cada puerto
Duro	¡Necesitaría un milagro!	Uno más de la pandilla
Echando el día entero	Negocios de importación/ exportación	Veterano de guerra
En el nombre de Dios		Viajero
El precio de la gloria		Villano
		Ya lo hice

