



# Guía de Conversión de “Hora de Aventuras: Juego de Rol” (Nosolorol Ediciones) al Sistema FATE

Este documento contiene instrucciones para adaptar al sistema FATE las reglas de creación de personaje, equipo y conjuros del sistema “Hora de Aventuras: Juego de Rol” de Nosolorol Ediciones, incluyendo unas cuantas ideas de cosecha propia y ayudas para convertir los contenidos del manual.

“Hora de Aventuras: Juego de Rol” es un juego algebraico que transpira el espíritu de la serie por todos sus poros. Pero tal vez te pirra la original mecánica de Aspectos y la flexibilidad de FATE, como a mí. Por suerte, los dos sistemas cuentan con unas cuantas similitudes. Entonces, ¿por qué no juntarlos?

Si te gusta usar FATE como sistema de juego, este documento te permitirá seguir jugando con sus reglas y utilizar el manual de Hora de Aventuras como un libro de ambientación o “escenario de campaña”.

## ¿Qué necesito?

- 1) El Manual de “Hora de Aventuras: Juego de Rol”

Este documento es un **complemento** al manual de Hora de Aventuras para poder aplicar su contenido a FATE. No encontrarás contenido extraído directamente de dicho reglamento, sólo algún recordatorio o resumen como el que se podría encontrar en una “chuleta”, y se hace referencia a muchas secciones del mismo, así que debes disponer de él para jugar: contiene un montón de cosas matemáticas como personajes, lugares, proezas, acciones, estados, magia, etc., superútiles para jugar héroes en la Tierra de Ooo.

- 2) El Manual de FATE (Básico o Acelerado) y un set de dados FATE

Aunque sea de Perogrullo: estas reglas asumen que ya estás familiarizado con FATE, y que dispones del manual (¡puedes comprarlo o descargarlo **gratuitamente** en la web de Nosolorol!) y de dados FATE para jugar (cómpralos en tu tienda habitual).

- 3) Copias de la Ficha de Personaje especial de “Hora de Aventuras FATE”

¡Está incluida al final de este documento, tron!

Adaptación por Joaquim Colàs -[joaquim.colas@gmail.com](mailto:joaquim.colas@gmail.com)-.

“Hora de Aventuras: Juego de Rol” y las ediciones españolas de FATE son © Nosolorol Ediciones.

FATE es © Evil Hat Productions. “Adventure Time” es © Cartoon Network y Frederator Studios.



## ÍNDICE

Creación de Personaje: Resumen	2
Nombre y Creación de Aspectos	4
Anota tus Puntos de Héroe	7
Asigna Puntuaciones a los Atributos	7
Cread y Asignad Proezas	8
Calcula tus Casillas de Salud	12
Elige tu Equipo Inicial	13
Si eres un Mago, Define tu Escuela de Magia	15
Otras cosas importantes sobre los Personajes	16
Reglas para la Bronca en Hora de Aventuras	18
Reglas para la Magia en Hora de Aventuras	21
Convirtiendo Personajes del Manual de Hora de aventuras	24





## CREACIÓN DE PERSONAJE: RESUMEN

- 1) Piensa un concepto y un nombre para tu personaje.
- 2) Dale 5 aspectos completando las frases de la hoja de personaje.  
Presta atención especial al Concepto Principal y a la Complicación / Defecto.  
Puedes usar los defectos explicados en el manual de Hora de Aventuras (págs. 26 a 28).
- 3) Dale 4 Puntos de Héroe iniciales, aunque este número puede bajar al asignarle proezas.
- 4) Asigna puntuaciones a sus Atributos. Consulta la descripción de los Atributos de Hora de Aventuras (pág. 20) para saber para qué sirve cada uno. Elige un atributo a nivel Grande (+3), tres atributos a nivel Bueno (+2), otros tres a nivel Normal (+1), y dos a nivel Mediocre (+0).
- 5) Crea (junto a tu director de juego) un mínimo de 3 proezas para tu personaje, y un máximo de 6. Por cada proeza después de la tercera, reduce en uno tus Puntos de Héroe iniciales. Puedes adaptar las proezas del manual de Hora de Aventuras (págs. 32 a 56) para que sigan el esquema de las proezas de FATE.  
Para aquellas proezas que sean demasiado poderosas puedes ponerles el coste de un punto de acción, reducir su bonificador, o hacer que cuenten como dos proezas. Trata de compensar tus carencias con proezas, sobretodo si no eres bueno defendiéndote de los ataques. Recuerda también que aunque en FATE es importante ser restrictivos con las proezas que te den bonificadores al hacer daño, está permitido tener una proeza del estilo “entrenado” para recibir un +1 al usar un tipo de arma específica.
- 6) Tu personaje tiene 2 casillas de Salud Física y 2 de Salud Mental por defecto. Si tu personaje tiene un nivel Normal (+1) o Bueno (+2) en el atributo CACHAS, recibe una tercera casilla de Salud Física, y si tiene un nivel Grande (+3) recibe también una cuarta. Lo mismo se aplica al número de casillas de Salud Mental, pero utilizando el atributo TOZUDO.  
Comprueba si alguna proeza elegida te proporciona también casillas de salud extra (debería contar como dos proezas normales o implicar también alguna desventaja). Recuerda que no puedes exceder las 4 casillas de cada tipo.







- 7) Crea el equipo inicial del personaje (junto a tu director). Dispones de 3 puntos para crear objetos. Un punto te permite crear un objeto que conste de: un nombre que funcionará a su vez como un aspecto descriptivo o narrativo; y un bonificador +1 al tipo de acción para el que su uso está destinado. Puedes invertir otro punto para que el aspecto represente algo más poderoso o ventajoso en dicho objeto. O puedes invertir otro punto para que el bonificador pase a ser un +2. O inviértele dos puntos extra para hacer ambas cosas. Siempre puedes incluir gratis algún objeto extra que no tenga bonificadores, sólo un aspecto descriptivo.
- 8) Si has elegido “mago” como proeza (cuenta como dos proezas normales), elige dos o tres aspectos para tu magia: tu escuela de magia, y uno o dos estados asociados a la misma. Usa las escuelas propuestas en el manual de Hora de Aventuras (pág. 86), o inventa tu propia escuela (junto a tu director). Elige también el foco de tu poder.
- 9) Tu personaje ya está listo... *¡Es Hora de Aventuras!*





## NOMBRE Y CREACIÓN DE ASPECTOS

Piensa en una idea para tu personaje: ¿Quién o qué es? ¿A qué se dedica? ¿Cómo es? Inventa un nombre molón para él o ella (o ello) que encaje con esta idea.

A continuación, define el personaje con unos cuantos aspectos. Podrías elegir unos cuantos aspectos a tu gusto (5 es lo común) y/o seguir el proceso detallado en la creación de personajes de FATE (páginas 8 y 9 de FATE Acelerado / páginas 31 a 45 de FATE Básico).

Pero la Hoja de Personaje presentada aquí te propone otra opción: ayudarte rellenando los huecos de una descripción textual. Escribe el nombre de tu personaje en el hueco después de “Me llamo...” y ponte manos a la obra:

### Primer Aspecto: Concepto Principal

La idea básica y más importante: resume de qué va tu personaje, qué o quién es y qué hace. Intenta que el aspecto diga más de una cosa del personaje (por ejemplo añadiendo un adjetivo al principio y/o mezclando conceptos raros).

*...y soy un bardo medio-salchicha medio-elfo...*  
*...y soy un intrépido capitán de barco volador...*  
*...y soy una famosa mazorca guardaespaldas...*  
*...y soy una diminuta chuche cazavampiros...*  
*...y soy un malhumorado ciber-hacker eremita...*  
*...y soy un despreocupado perro mágico...*

### Segundo Aspecto: Trasfondo o Característica

Úsalo para explicar de dónde es el personaje, o si pertenece a algún grupo o sociedad, o algo sobre su historia personal pasada.

*...del Reino del Fuego.*  
*...del Clan Ninja de los Robots Licuadores.*  
*...de una familia de Artistas Circenses Ambulantes.*  
*...de una raza de unicornios negros que se creía extinta.*  
*...de origen desconocido y adoptado por perros.*





También puedes usarlo para exponer características del personaje.

*...de muy pocos amigos pero buen corazón.*

*...de inmenso renombre entre los cazarrecompensas.*

*...de tres metros de altura.*

### **Tercer Aspecto: Característica o Trasfondo**

Úsalo para exponer características del personaje (rasgos distintivo, cualidades, una habilidades). Lo mejor es que sean cosas ambivalentes. De todas maneras si sólo se te ocurren cosas buenas siempre puedes compensarlo más adelante con tu defecto (esto se explica al final de la sección).

*Soy tozudamente valeroso...*

*Soy un as para los negocios...*

*Soy incontrolablemente fuerte...*

*Soy bajito pero muy mono...*

*Soy un temible licántropo...*

*Soy capaz de tocar cualquier instrumento...*

También puedes usar este aspecto para añadir algo sobre el trasfondo del personaje o sus relaciones.

*Soy vicepresidenta de la Orden Secreta de La Ciudad de los Magos....*

*Soy muy amigo del Mayordomo Menta...*

*Soy muy popular en la Nochesfera...*

### **Cuarto Aspecto: Objetivo o Deseo**

Sea algo mundano o más noble y espiritual, podría motivar a tu personaje a emprender ciertas acciones o incluso meterle en problemas. También puede revelar más cosas del trasfondo.

*...me gustaría ayudar a todo el que esté en apuros...*

*...me gustaría encontrar a mi hermano perdido...*

*...me gustaría montar una cadena de restaurantes de sopa...*

*...me gustaría ser rica y súper-popular...*

*...me gustaría casarme con la Princesa Chicle, o con cualquier Princesa...*







### Quinto Aspecto: Complicación o Defecto

Este es un aspecto súper-importante junto con el Concepto Principal, ya que enfrentarte a él va a darte muchas posibilidades dramáticas (y oportunidades de ganar Puntos de Héroe). Decide cómo te sueles complicar la vida: puede ser una debilidad personal, un enemigo recurrente, una obligación importante... Si no se te ocurre nada, las páginas 26, 27 y 28 del manual de Hora de Aventuras tienen patrones geniales para crear defectos para tu personaje.

*...aunque le tengo pánico al agua.*  
*...aunque soy una fugitiva de la ley de Chuchelandia.*  
*...aunque tengo alergia al dulce.*  
*...aunque se me da fatal mentir.*  
*...aunque siempre me meto en broncas defendiendo a los débiles.*  
*...aunque la Hermandad de Asesinos a Domicilio me la tiene jurada.*  
*...aunque debo proteger las reliquias de mi padre.*

### Los típicos consejos FATE sobre los aspectos

Procura que los aspectos digan más de una cosa, y excepto la complicación/defecto del personaje (y tal vez el Concepto Principal), que puedan ser interpretados tanto positiva como negativamente para el personaje. Si te cuesta puedes tratar de compensar tu tercer aspecto o tu objetivo con tu defecto al montar la frase, por ejemplo:

*Soy un as para los negocios, y me gustaría hacerme muchi-millonario, aunque me puede la avaricia con facilidad.*  
*Soy el alma de la fiesta, y me gustaría estar siempre pasándolo bien con mis trons, pero a veces soy demasiado pasota.*

Por último, a veces es difícil determinar qué puede ser un aspecto y qué puede ser una proeza. Trata de diferenciarlos y no solapar aspectos con cosas que se puedan representar de modo más específico mediante proezas. Los aspectos deberían ser algo más amplio que sus proezas relacionadas, con posibilidades narrativas para beneficiar y/o perjudicar al personaje. Por ejemplo un aspecto interesante sería...

*...y soy parte chuche parte ciborg futurista...*

...ya que este aspecto podría usarse para dar ventaja de modo genérico al personaje en algunas situaciones (en pruebas físicas, para asustar al personal, etc.), y también podría inspiraros para causarle ciertos problemas (su aspecto llama la atención allí donde va, inspira temor y rechazo, etc). Después, para representar algunas cosas concretas que la





cualidad de cibernético permite a tu personaje, como volar, escanear a los enemigos o lanzar rayos chungos por los ojos, podéis crear algunas proezas específicas para ello.

## ANOTA TUS PUNTOS DE HÉROE

A los Puntos de Destino de FATE les vamos a llamar Puntos de Héroe, porque suena más molón, pero son básicamente lo mismo y funcionan igual: cuentas con unos puntos de héroe iniciales que se reponen al inicio de cada sesión de juego, a no ser que acabases la sesión inicial con un número mayor. Utiliza estos puntos durante la partida tal y como se explica en las páginas 25 a 30 del manual de FATE Acelerado o en el capítulo 4 del manual de FATE Básico.

Como aquí todos somos muy heroicos, tu personaje recibe CUATRO (4) Puntos de Héroe iniciales por defecto, número que puede disminuir al asignar proezas.

## ASIGNA PUNTUACIONES A LOS ATRIBUTOS

En Hora de Aventuras existen nueve Atributos: puedes considerarlos equivalentes a los seis estilos de FATE Acelerado (páginas 10, 17 y 18 del manual); cada uno de ellos sirve para realizar un tipo de acciones distinto. Piensa en el concepto y las características que has imaginado en el paso anterior, y decide en qué cosas destaca tu personaje.

A continuación tienes una chuleta de los Atributos y en qué tipo de acciones se usan. Para una información más detallada de cada Atributo consulta la página 20 del manual de Hora de aventuras, y hay toneladas de ejemplos de cómo enfocar todas las acciones aquí listadas en las páginas 94 a 117 del mismo manual.

- **APAÑADO:** tu capacidad para llevar encima, arreglar, o improvisar aquello que necesitas.  
Acciones asociadas: equiparte, inventar, reparar...
- **BRONCAS:** tu habilidad liándote a mamporros y utilizando armas.  
Acciones asociadas: atacar, empujar, lanzar...
- **CACHAS:** lo fortachón que estás y lo atlético y vigoroso que eres.  
Acciones asociadas: aguantar, apresar, caer, correr, esquivar, levantar, liberarse, nadar, obstaculizar, romper, saltar, trepar, zampar...







- **CEREBRITO:** tus neuronas, lo inteligente y culturizado que eres, y tu habilidad cerebral.  
Acciones asociadas: ciencia, curar, empollar, investigar, saber...
- **ENROLLADO:** lo bien conectado que estás con la peña y lo conocido que eres.  
Acciones asociadas: contactar, fardar, fichar...
- **ESPABILADO:** lo avispado que eres y tu capacidad de atención.  
Acciones asociadas: buscar, cabalgar, cocinar, descifrar, jugar, pispase, rastrear, recordar...
- **FAROLERO:** lo bien que se te da mentir, hacer cosas a escondidas o escaquearte.  
Acciones asociadas: acechar, distraer, engañar, esconder, imitar, robar...
- **MAJO:** lo simpático y atractivo que resultas para los demás.  
Acciones asociadas: animar, bailar, cantar, convencer, ligar...
- **TOZUDO:** tu fuerza de voluntad, cabezonería y conexión con lo místico.  
Acciones asociadas: asustar, concentrarse, conjurar...

Por supuesto que durante el juego pueden aparecer otras acciones o situaciones donde el director decidirá qué atributo usar (por ejemplo, para lanzar un gran peso lo más lejos posible debería usarse CACHAS, ya que usar BRONCAS para lanzar hace referencia a acertar a un blanco) , y pueden surgir acciones que tenga sentido resolver con más de un atributo (por ejemplo para dismantelar el mecanismo de una cerradura tendría sentido usar ESPABILADO o APAÑADO).

Define los puntos fuertes de tu personaje eligiendo un atributo a nivel Grande (+3), tres atributos a nivel Bueno (+2), otros tres a nivel Normal (+1), y deja los dos restantes a nivel Mediocre (+0).

Si lo prefieres, puedes elegir dos atributos a nivel Grande (+3), dos a nivel Bueno (+2), dos a nivel Normal (+1), y deja los tres restantes a nivel Mediocre (+0).

## CREAD Y ASIGNAD PROEZAS

En Hora de Aventuras los personajes pueden ser de lo más variopinto, por lo que las proezas son de mucha ayuda para determinar las peculiaridades y habilidades especiales de cada uno. El sistema de juego otorga muchas proezas a los personajes, si bien es cierto





que muchas de ellas son un poco más débiles que las proezas de FATE, y que aquí puedes personalizar los aspectos más narrativos del personaje usando Aspectos.

Por todo ello, tu personaje recibe 3 proezas gratis, y puedes darle un máximo de 6 proezas, restando un Punto de Héroe inicial por cada proeza extra. El valor de los Puntos de Héroe iniciales no puede bajar de 1.

### Resumen de creación de Proezas

Crea las proezas siguiendo las instrucciones de FATE (páginas 31 y 32 de FATE Acelerado / páginas 88 a 95 de FATE Básico), siempre poniéndote de acuerdo con el director del juego. A modo de resumen, una proeza puede hacer una de estas tres cosas:

- La proeza te da un +2 al uso de un Atributo para realizar una acción muy concreta o bajo determinadas circunstancias (o un +2 como oposición pasiva también bajo determinadas circunstancias).  
(*Nadador Olímpico*: +2 a nadar [CACHAS], *Instinto de las Alcantarillas*: +2 a ESPABILADO cuando estás en un entorno subterráneo, *Resistente al Frío*: +2 a las tiradas para resistir o defenderse [CACHAS/BRONCAS] de daños relacionados con el frío).
- La proeza le da un nuevo uso a un Atributo.  
(*Posturitas*: puedes usar CACHAS en lugar de MAJO en tus intentos de ligar, *Ojos-Escáner*: puedes usar ESPABILADO para averiguar información específica sobre alguien, como cuán cachas está o qué objetos lleva encima).
- La proeza crea una excepción a las reglas.  
(*Contraatacar*: cuando obtienes un éxito crítico al defenderte de un ataque, puedes realizar automáticamente un ataque con un +2).

### Controla el poder de las Proezas al modo clásico

Si una proeza te parece demasiado poderosa pero no quieres cambiar lo que hace, tienes estas opciones:

- Haz que la proeza deba ser activada pagando un Punto de Héroe.
- Haz que la proeza sólo pueda usarse una vez por partida.
- O, si es muy tocha, puedes hacer que la proeza sólo pueda usarse una vez por partida PAGANDO el Punto de Héroe.

Siguiendo el manual de FATE, en general, las proezas que permitan hacer más daño deberían restringirse mucho o costar un Punto de Héroe. Es un buen consejo a tener en





cuenta, aunque dada la cantidad de mamporros que los héroes reparten en Hora de Aventuras presentamos algunas concesiones y opciones extra: consulta el apartado “Personaliza tu habilidad para la Bronca mediante Proezas” de más abajo para ver cómo gestionarlo.

### **Controla el poder de las Proezas al modo Hora de Aventuras**

Si crees que tienes una proeza demasiado poderosa pero que no merece restringirse tanto, con el permiso de tu director tienes un par de opciones más, inspiradas por el reglamento de Hora de Aventuras:

- Haz que la proeza cuente como dos proezas normales, tanto para el límite de proezas en tu hoja, como para el número de Puntos de Destino iniciales que te resta (señala esta proeza como Proeza Poderosa par recordarlo).
- Haz que la proeza te dé un bonificador menor (+1 en vez de +2).

### **Utiliza las Proezas de Hora de Aventuras**

¡El manual de Hora de Aventuras está repleto de ejemplos de proezas chulísimas que puedes adaptar o en las que te puedes inspirar! Consúltalas en las páginas 32 a 56.

- Muchas pueden aplicarse directamente: todas aquellas que permiten usar un Atributo para nuevas acciones, o que te permiten usar un Atributo en vez de otro en determinadas circunstancias.
- Otras pueden adaptarse fácilmente: aquellas proezas que te den un bonificador a una acción en determinadas circunstancias te darán aquí un +2 (o un +1 si ese bonificador va aplicarse frecuentemente / va a aplicarse a diversos de usos de un Atributo).
- Con otras (aquellas que proponen excepciones a las reglas más liosas) deberéis aplicar un poco más la imaginación: colabora con tu director de juego y sigue los mismos consejos dados antes para controlar el poder de estas proezas.

### **Agrupar las Proezas de Hora de Aventuras**

Algunas proezas del Manual de Hora de Aventuras destacan propiedades muy específicas. Como en FATE somos un poco más tacaños con la cantidad de proezas a cambio de que sean algo más poderosas, cuando asignes a un personaje un par de proezas que tengan relación entre sí (como la habilidad de alterar su cuerpo y la habilidad de cambiar de tamaño), intentad crear una proeza un poco más flexible que las agrupe, si tiene sentido.







## Personaliza tu habilidad para la Bronca mediante alguna Proeza

Aunque no debes despreciar las habilidades intelectuales o sociales, es cierto que para un aventurero en la Tierra de Ooo la Bronca puede ser una parte importante de la rutina diaria. Por otra parte, el uso del atributo BRONCAS para todo tipo de combate es un poco soso, y puede que quieras que tu personaje sea un gran espadachín, un artista marcial, o un as de la ballesta.

Puedes tomar como ejemplo la proeza de “Entrenado” (página 36 del manual de Hora de Aventuras) para asignar una proeza a tu personaje que le conceda un +1 a BRONCAS al usar un arma específica (concretamente, dará +1 a las acciones de atacar y defender si se trata de un arma cuerpo a cuerpo, o +1 a las acciones de lanzar si es un arma a distancia). Ejemplos:

*Espadachín:* recibes un +1 en el uso de la espada larga.

*Entrenamiento con los shurikens:* recibes un +1 en el uso de shurikens.

*Puntería con el arco:* tienes un +1 disparando con el arco.

Si no hay un buen motivo narrativo detrás, no deberías elegir más de una proeza de este tipo durante la creación: si tu personaje es bueno con todo tipo de armas esto vendría representado por tener una alta puntuación en BRONCAS y punto, de otro modo, no estás ayudando a hacer a tu personaje más único, ¡estás aprovechando esta proeza para hinchar el Atributo BRONCAS!

Recuerda que utilizamos +1 porque FATE es restrictivo con las proezas capaces de hacer más daño y con aquellas cuyo uso no es excepcional, pero podríamos usar +2 en estilos de combate que implicasen una desventaja (por ejemplo combatiendo sin armas, ya que en Hora de Aventuras las armas dan bonificadores al ataque) o que fueran a darse muy rara vez (por ejemplo al usar un arma improvisada). Ejemplos:

*Artista marcial:* recibes +2 cuando combates desarmado

*Pelea de taberna:* recibes +2 cuando peleas utilizando el mobiliario que tienes a tu alcance como arma.

Recuerda también que siempre puedes crear proezas más específicas que representen golpes, técnicas, poderes o ataques especiales para personalizar el estilo de pelea de tu personaje, como por ejemplo:

- Golpes o poderes que te permitan realizar una acción de atacar (o lanzar o defender) con un +2 pagando un Punto de Héroe.
- Bonificadores +2 cuando realices acciones muy concretas (p.ej. cuando tratas de crear una ventaja para hacer una llave inmovilizadora).





- Excepciones a las reglas para representar técnicas (como el ejemplo de contraataque mostrado más arriba).

De modo muy excepcional y si tu director está de acuerdo, podrías tener una versión poderosa de la proeza “entrenado”, que cuente como dos proezas normales y que te asigne un +2. Esto debería tener propósitos narrativos: imagina, por ejemplo, crear un personaje que generalmente no es muy bueno peleando (nivel Mediocre o Normal en BRONCAS) pero ha entrenado mucho su habilidad con el arco (*Maestro arquero*: recibes un +2 en el uso del arco). Si tu personaje ya tiene un buen nivel en el atributo BRONCAS no deberías coger esta proeza; al menos no sin un muy buen motivo narrativo, con el sólo propósito de acumular bonificadores. El director tiene la última palabra en el asunto.

Por último pero no menos importante: si tu personaje no es muy bueno en Broncas está genial (lo divertido es que haya variedad: podrías ser una entrañable viejecita inspectora, un científico chiflado o un brujo), pero no estaría mal que dispusiera de alguna proeza que le permitiera usar un Atributo en el que sí destaque para, al menos, defenderse de los enemigos. ¡De este modo no serás un pupas en todas las aventuras!

Para tener un poco más claro cómo afectan todos estos rollos a la pelea, consulta las secciones de Selección de Equipo Inicial y las Reglas para la Bronca y Armas más adelante.

## CALCULA TUS CASILLAS DE SALUD

La salud es otra manera de llamar a las casillas de estrés de FATE. Tienes casillas de salud física, y casillas de salud mental, que se van tachado siguiendo las normas habituales, y tres huecos para consecuencias. Toda la información al respecto se encuentra en las páginas 160 a 166 del manual de FATE Básico.

Por defecto, todo personaje tiene dos casillas de Salud Física y dos casillas de Salud Mental. Un valor Normal (+1) o Bueno (+2) en el Atributo CACHAS te da una casilla extra de Salud Física, y un valor Normal o Bueno en el Atributo TOZUDO te dan una casilla más de Salud Mental. Un valor Grande (+3) en CACHAS o TOZUDO te da DOS casillas extra de Salud Física o Mental respectivamente.

Una proeza como “Vigoroso” (página 41 del manual de Hora de Aventuras) podría darte una casilla extra de Salud Física, pero debería considerarse una proeza poderosa (contando como dos proezas normales). Podrías crear una proeza equivalente (por ejemplo “*Mentalmente resistente*”) para la Salud Mental. En todo caso, ningún personaje tendrá más de 4 casillas de salud de cada tipo.





## ELIGE TU EQUIPO INICIAL

Dispones de 3 “puntos de equipo” para crear, junto con el director del juego, los objetos con los que empieza tu personaje.

Un punto te permite crear un objeto que conste de dos cosas:

- Un nombre descriptivo, que sea a su vez un aspecto narrativo que puedas invocar (no debería ser nada poderoso, sólo algo que pueda ser interesante invocar o forzar en ciertas ocasiones).
- Un bonificador +1 a la acción o acciones para las que está destinado el objeto, o una ventaja similar (por ejemplo un -1 al daño sufrido si se trata de una armadura).

Ejemplos:

*Lupa detectivesca de oro*

*+1 a ESPABILADO en acciones de investigar/ buscar/examinar.*

*Daga de mi Abuela Fresita*

*+1 a BRONCAS peleando cuerpo a cuerpo*

*Tomo de Alta Magia*

*+1 a TOZUDO en las acciones de conjurar*

*Botiquín de las Enfermeras Payaso*

*+1 a CEREBRITO en las acciones de curar*

*Cota de malla de los Caballeros Chuches*

*-1 a los impactos sobre la Salud Física*

Gastar un punto más en un objeto (un coste de 2 puntos en total) te permite elegir entre dos cosas:

- Convertir el bonificador +1 en un +2.
- Convertir su aspecto en un aspecto más poderoso que puedas invocar fácilmente para recibir un bonificador extra o crear una ventaja durante su uso.

La primera opción es sencilla, simplemente convierte el objeto en un objeto más efectivo.

Ejemplos:







#### *Manual de mecánica*

*+2 a acciones de APAÑADO que tengan que ver con motores y mecanismos similares*

#### *Espadón enjoyado*

*+2 a BRONCAS peleando cuerpo a cuerpo*

#### *Arco del Reino del Bosque*

*+2 a BRONCAS disparando*

La segunda opción tiene más miga. Se trata de que el objeto puede tener una descripción más “poderosa”. Aunque tratándose de aspectos esto es algo muy arbitrario, piensa en el ejemplo más sencillo: un arma mágica cuyo aspecto (flamígera, vorpal, etc.) pueda invocarse para infligir más daño o infligir un estado (crear un aspecto) sobre un enemigo. Consulta la sección de Reglas para la Bronca más adelante para tener más detalles de cómo funciona todo esto.

#### *Maza mágica de Hielo*

*+1 a BRONCAS peleando cuerpo a cuerpo*

En otro tipo de objetos, la idea podría ser hacer el objeto muy importante o valioso, pudiendo usar el aspecto no solo para aumentar su efectividad sino también para otro tipo de ventajas dramáticas (por ejemplo impresionar, regatear, extorsionar, llamar la atención para bien o para mal...)

#### *El Mítico Tratado de Magia del Alarico el Loco*

*+1 a TOZUDO en las acciones de conjurar*

O podríais dar con ideas más creativas. Por ejemplo, convertir el “Amuleto de la Familia Fresita” en el “Amuleto Maldito de la Familia Fresita” podría permitirte invocar este aspecto para que caigan desgracias sobre aquellos que roben o usen el objeto sin tu consentimiento.

#### *Amuleto Maldito de la Familia Fresita*

*-1 a los impactos sobre la Salud Mental*

Por supuesto, gastar dos puntos más en un objeto te permite doblar el bonificador Y darle un aspecto “poderoso”. En este caso el objeto tendrá un coste total de 3 puntos:





*Espada Flamígera del Rey Llama*  
*+2 a BRONCAS peleando cuerpo a cuerpo*

Por último, con la ayuda del director de juego, un objeto de coste 2 podría proporcionar el equivalente a una proeza a su portador:

*Amuleto Hipnótico*  
*Te permite usar TOZUDO en lugar de MAJO en acciones de convencer*

## **SI ERES UN MAGO, DEFINE TU ESCUELA DE MAGIA**

Si has decidido que tu personaje pueda hacer magia, deberías haber adquirido la proeza poderosa “mago” (contando como dos proezas normales), que funciona como un “extra” de FATE, dándote acceso a la posibilidad de hacer magia, y deberías El manual de Hora de Aventuras dedica un apartado entero (páginas 82 a 90) a explicar cómo funciona el concepto de la magia en el contexto de la Tierra de Ooo.

Elige una Escuela de Magia para tu personaje: el manual (páginas 85 y 86) propone ocho escuelas muy chulas (aire, dimensional, fuego, hielo, mental, muerte, roca y vida) con la descripción de qué tipo de conjuros puede hacer cada una y sus estados asociados. Anota el nombre de la escuela como aspecto principal de tu magia, y los estados asociados como aspectos secundarios que podrás infligir a tus objetivos.

Alternativamente podrías inventar tu propia escuela de magia para tu personaje (imagina magia elemental loca como la escuela del limo o de las chuches). Aseguraos junto al director de definir bien en qué consiste y qué tipo de resultados pueden conseguirse con sus conjuros, usando como modelo las escuelas del manual.

Finalmente debes elegir un foco, un elemento que representa la fuente de tus poderes mágicos o el canalizador de los mismos. El foco podría ser uno de los objetos de tu equipo: Su descripción debería mencionar o implicar que es una fuente o canalizador de poderes mágicos de algún modo (como la Corona del Rey Hielo o la Varita de Abracadani).

Si el director está de acuerdo podríais idear que la magia de tu personaje proviene de un origen distinto o más abstracto (por ejemplo, el Pozo de Poder del Lich). Deberías mencionar esto a través de alguno de los aspectos de tu personaje, ya que podría ser el origen de complicaciones y aventuras varias.





## Otros Personajes con Poderes Mágicos

Puede que no quieras crear un personaje que se dedique a la magia pero que, sin embargo, esté dotado de capacidades mágicas, como por ejemplo un elemental como la Princesa Llama o un demonio de la Nochesfera.

Para ello, en vez de elegir la proeza “mago”, deberías elegir o crear proezas basadas en el Atributo TOZUDO (el atributo usado para los poderes místicos) para representar poderes concretos. En las páginas 51 a 56 del manual de Hora de Aventuras tienes un montón de estas proezas (como “elemental”, “hechizar” o “lanzar rayos”) que puedes adaptar o usar como base para crear las tuyas.

Sigue las reglas de siempre (facilitadas más arriba) para crear las proezas o adaptar las del manual. En general recuerda controlar el poder de todas aquellas proezas que sirvan para dañar.

Por ejemplo, podrías considerar que una proeza como “lanzar rayos” permite al personaje hacer ataques a distancia (como una acción de lanzar) utilizando el atributo TOZUDO con un +1 (equivalente al bonificador del arma, en este caso el daño hecho por el rayo).

Consejo chachi: para ideas de qué pueden hacer este tipo de habilidades especiales en cuanto a alcance y nivel de poder, consulta la creación de conjuros de nivel uno en el apartado de magia más abajo.

## OTRAS COSAS IMPORTANTES SOBRE LOS PERSONAJES

### Estados

La hoja de personaje tiene un espacio reservado para anotar estados. “Hora de Aventuras: Juego de Rol” propone un sistema de estados con reglas específicas para cada uno de ellos. Al usar el sistema FATE, simplemente trata los estados como “aspectos temporales de personaje” (página 57 del manual de FATE Básico), aplicando el sentido común para decidir qué implicaciones tienen, cuándo invocarlos/forzarlos y cuándo deberían eliminarse. Tienes muchas ideas para los estados más comunes, sus implicaciones y sus interacciones con otros estados en las páginas 118 a 124 del manual de Hora de Aventuras.







## Tamaño

El universo de Hora de Aventuras da para crear personajes de lo más variopinto. pero es recomendable jugar con personajes de tamaño mediano, como Finn o Jake o la Princesa Chicle. A no ser que el director del juego ya lo tenga previsto, no os será muy cómodo jugar una partida donde uno de los personajes no quepa en las casas o tenga problemas para subir un escalón. Tu personaje puede ser muy bajito o un tipo muy grandullón, pero puedes considerar que es de tamaño mediano si es capaz de abrir una puerta (aunque sea subiéndose a un taburete, como BMO) y pasar por ella (aunque sea agachando la cabeza).

Dicho esto, si quieres enfatizar el tamaño físico de tu personaje (porque pese a entrar en la categoría “mediano” es destacable lo bajito o grandote que es), o si decidís directamente abrir la posibilidad de crear personajes diminutos o enormes, tenéis dos modos de hacerlo.

El modo suave, que es el que deberíais usar si los personajes siguen entrando técnicamente en la categoría de “medianos”, es simplemente indicar el tamaño del personaje en alguno de sus aspectos, lo que permitirá invocarlo como ventaja en algunas situaciones y forzarlo como desventaja en otras.

El modo detallado, indicado especialmente si queréis jugar con tamaños de personaje más extremos, consiste además en alterar un poco las reglas, dando al personaje algunos bonificadores y penalizadores en algunas acciones concretas (mientras estén equilibradas, consideradlo una proeza extra gratuita) e incluso aumentando o reduciendo una casilla de Salud Física. Podéis guiaros por las indicaciones de las páginas 125 y 126 del manual de Hora de Aventuras, aunque es aconsejable no aumentar o reducir más de una casilla de salud por motivo del tamaño en esta versión del sistema.

## Avances

Para hacer avanzar al personaje a medida que resuelven entuertos, les suceden cosas, y se vuelven más molones, seguid las normas habituales de FATE (páginas 33 y 34 de FATE Acelerado / páginas 255 a 262 de FATE Básico).

Cuando elijas aumentar el nivel de un Atributo, la única restricción a aplicar es la siguiente: ningún atributo puede ser superior a Excelente (+5).





## REGLAS PARA LA BRONCA EN HORA DE AVENTURAS

Usa las reglas de FATE para resolver conflictos de modo normal (154 a 173 del manual de FATE Básico), con las puntualizaciones descritas a continuación.

En Hora de Aventuras, la pelea se lleva a cabo mediante el uso del Atributo BRONCAS para las diferentes acciones ofensivas y defensivas, pero distinguiremos entre ataques cuerpo a cuerpo y a distancia como en FATE Básico. Además, el sistema de Hora de Aventuras contempla el uso de armamento que dé bonificadores a las tiradas:

- Para atacar desarmado o con un arma cuerpo a cuerpo como una espada, usa una acción de atacar con el atributo BRONCAS, sumando el bonificador del arma.
- Para defenderte de un ataque cuerpo a cuerpo usa una acción de defender con el atributo BRONCAS, sumando el bonificador de tu arma cuerpo a cuerpo y/o escudo si los tienes.
- Para atacar a distancia con un arma arrojadiza (como una jabalina) o de disparos (como un arco) usa una acción de lanzar con el atributo BRONCAS sumando el bonificador del arma.
- Para defenderte de un ataque a distancia, usa una acción de esquivar con el atributo CACHAS, o excepcionalmente puedes usar una acción de defender con el atributo BRONCAS si estás tratando de desviar o parar activamente el proyectil (protegiéndote con un escudo, con los brazos si estás usando una armadura pesada, etc.) En cualquiera de los dos casos puedes sumar el bonificador de tu escudo si lo tienes.
- Las armaduras no dan bonificadores a las tiradas de defensa, en vez de eso reducen el daño recibido una vez se han realizado todas las tiradas.

### Aspectos durante el Combate

El reglamento de FATE explicita que puedes usar un éxito crítico en una tirada de ataque para, en vez de hacer más daño, obtener un impulso (esto es, una especie de aspecto temporal con una invocación gratuita que desaparece tras su uso). Dado que en Hora de Aventuras contamos algo más de detalle, con armas con aspectos chulos como poderes mágicos, seremos un poco más generosos: en vez de crear un impulso puedes infligir un estado (un aspecto temporal con todas las de la ley, más duradero que un impulso) relacionado con tu arma, o invocar el aspecto de tu arma para hacer algo concreto. Del mismo modo, si no has obtenido un éxito crítico, podrías obtener alguno de estos efectos pagando un Punto de Héroe para invocar el aspecto de tu arma.





En resumen, pagando un Punto de Héroe durante un ataque, o aprovechando el éxito crítico (y reduciendo en 1 el daño), podrías:

- Ponerle al enemigo un aspecto relacionado con el aspecto de tu arma: el estado “congelado” al usar una espada mágica de hielo, “envenenado” si has usado un puñal con veneno, o “aturdido” si le has arreado con un enorme mazo.
- Sumarle un +2 al daño bajo condiciones especiales adecuadas (lo típico al invocar un aspecto), como por ejemplo si usas un arma de fuego contra un golem de hielo.
- Realizar algún tipo de acción o obtener algún tipo de efecto especial (por ejemplo si tu arma es una poderosa hacha mística que absorbe el alma de los demonios y estás atacando a un demonio, poneos de acuerdo con el director de juego para decidir qué sucede).

## Armas y Armaduras

En esta adaptación se propone un modo sencillo de representar las armas y armaduras y sus bonificadores:

### *Armas cuerpo a cuerpo*

Ejemplos: Espadas cortas, largas o espadones, dagas, mazas y hachas de una o dos manos, nunchakus, porras, estoques, sables...

Bonificadores: +1 para armas normalitas (armas cortas o del montón), +2 para armas más poderosas (armas buenas o mágicas, grandes armas a dos manos). El +3 debería reservarse para armas excepcionales.

Uso: el bonificador se aplica en acciones de atacar (BRONCAS) y cuando te defiendes de un ataque cuerpo a cuerpo (BRONCAS).

### *Armas arrojadizas / a distancia*

Ejemplos: Cuchillos o hachas arrojadizos, jabalinas, shurikens, arcos cortos y largos, ballestas, pistolas y escopetas, armas de rayos láser...

Bonificadores: +1 para armas normalitas (armas pequeñas, de corto alcance o del montón), +2 para armas más poderosas (armas reforzadas, mágicas, de largo alcance o de fuego). El +3 debería reservarse para armas excepcionales. También existe la posibilidad de tener armas sin bonificador que, simplemente, permiten al usuario atacar a distancia con su atributo de BRONCAS (como una honda o un tirachinas).

Uso: el bonificador se aplica en acciones de lanzar (BRONCAS), para atacar a distancia. No sirven para defender.







## **Escudos**

Ejemplos: Broquel, rodela, escudo pavés...

Bonificadores: El bonificador habitual de un escudo debería ser +1. Reserva el +2 para escudos excepcionales.

Uso: El bonificador se suma a todas las tiradas para defenderse de ataques cuerpo a cuerpo (BRONCAS), y para defenderse o esquivar ataques a distancia (BRONCAS o CACHAS respectivamente).

## **Armaduras**

Ejemplos: Cascos y yelmos, armaduras de cuero, cotas de malla o escamas, armaduras completas...

Bonificadores: Es recomendable no tratar cada pieza de armadura por separado (el casco, la coraza, los guanteletes...), sino considerar el conjunto completo. Una armadura ligera o media aportaría un -1, y una armadura más pesada (o mágica) aportaría un -2.

Uso: El bonificador se resta directamente al daño físico recibido tras haber realizado la tirada para defenderse o esquivar, o tras recibir daño físico en cualquier otra situación.

Penalización: El bonificador de la armadura también debería aplicarse como penalizador a acciones de CACHAS difíciles de realizar llevando armadura como esquivar, saltar, trepar, nadar, etc. El director del juego debería aplicar un criterio flexible, tal vez en algunas situaciones sea algo excesivo aplicar el penalizador (por ejemplo al tratar de levantar un peso), mientras otras acciones deberían considerarse imposibles de realizar (por ejemplo remontar un río llevando una armadura pesada).

Esta propuesta está planteada para conservar la sencillez del sistema FATE Básico. De todos modos, el manual de Hora de Aventuras (páginas 77 a 79) propone un sistema más detallado que puedes adaptar directamente, por ejemplo diferenciando entre el bonificador para atacar y para defender de cada arma, indicando cuánto alcanza la misma, o añadiendo más variedad a los tipos de armadura y sus modificadores. El manual incluye también una útil tabla de armas de ejemplo (página 77).





## REGLAS PARA LA MAGIA EN HORA DE AVENTURAS

La idea para la Magia en Hora de Aventuras trata de idear e improvisar aquello que quieres realizar mediante conjuros, en vez de elegir entre largas listas de hechizos. Las páginas 86 y 87 del Manual de Hora de Aventuras explican en detalle este concepto y su funcionamiento.

Durante la creación de personaje ya hemos visto que existen distintas Escuelas de Magia: cada una es útil para un tipo de acciones distinto y está asociada a unos estados específicos (páginas 85 y 86). Al inventar un conjuro, los jugadores y el director deberían tener siempre en cuenta la información sobre la escuela dada en el manual.

En general, usar la magia requerirá realizar una tirada de conjurar (TOZUDO), ya sea para aplicar ese resultado en una acción de atacar, defenderse o oponerse, o para superar una dificultad (del nivel del conjuro) y conseguir un resultado, ya sea conseguir realizar una acción u obtener el equivalente a una proeza.

¡Ojo!: conjurar consumirá una cantidad de Salud Mental igual al nivel del conjuro. Alternativamente, puedes gastar un Punto de Héroe para ignorar este coste.

Si te parece complicado concretar los conjuros en acciones y proezas FATE, a continuación proponemos una traslación a reglas de FATE de los efectos que se podrían obtener con conjuros de los diferentes niveles:

### Conjuros de Nivel 0

Son cosas sencillas que no requerirían realizar una tirada ni pagar un coste, como encender una hoguera o hacer aparecer mariposas.

Como una regla opcional y si el director está de acuerdo, podrías considerar que realizar ataques usando TOZUDO sin ningún bonificador (como ir por ahí lanzando chispazos o disparando ascuas) es un conjuro de coste 0 (sería el equivalente mágico a atacar a puñetazos, es decir, sin un bonificador por arma).

### Conjuros de Nivel 1

Utiliza directamente el resultado de una tirada de conjurar (TOZUDO) para realizar:

- Una acción de ataque (por ejemplo lanzar un rayo o una bola de fuego) usando el resultado de la tirada con un bonificador +1 (el equivalente al daño que causa el rayo, como si fuese un bonificador de arma).





- Una acción de defensa usando el resultado de la tirada con un bonificador +1 (crear una barrera o escudo de energía momentáneo).
- Una competición: una acción opuesta a la acción de otro personaje (por ejemplo si estás usando tu magia para empujar una puerta que un enemigo está empujando desde otro lado), enfrentando tu tirada a la del contrario.
- Crear una oposición de ese nivel a superar por los contrincantes (por ejemplo si conjuras una burbuja para dificultar que se oiga lo que se habla dentro, encantas una puerta para que cueste abrirla, creas una barrera mágica para bloquear el paso, etc.)

O supera una tirada de conjurar (TOZUDO) de dificultad 1 para:

- Conseguir realizar una acción por métodos mágicos (levitar para colarse por una ventana en vez de trepar con una acción de CACHAS, usar un encantamiento para disfrazarse en vez de usar una acción de FAROLERO), independientemente del nivel de dificultad real de la acción en sí.
- Obtener un +2 en algún tipo de situaciones durante una escena, como acción o como oposición (sería como obtener una proeza temporal: por ejemplo encantar tus pies o los pies de alguien para que obtenga un +2 saltando obstáculos, conjurar un arma mágica efectiva contra un elemento, o crear una barrera efectiva al defenderse de un tipo de ataque o elemento). Recuerda que si el director cree que el beneficio elegido es muy poderoso, podéis bajar el bonificador a +1.
- Crear una ventaja: asignar un aspecto temporal positivo o negativo al entorno, a ti o a otro personaje, que durará una escena.

En cualquiera de estos casos si obtienes un éxito crítico al realizar la tirada, puedes elegir entre:

- Utilizarlo de la manera habitual (reducir el resultado en 1 para obtener un impulso / infligir un estado temporal durante un ataque, obtener una invocación gratuita al asignar un estado, etc.)
- Reducir en 1 nivel el coste del conjuro por cada aumento obtenido.

## Conjuros de Nivel 2

Permiten conseguir el mismo efecto que un conjuro de nivel 1 pero aumentando su eficacia. Si es necesario superar una tirada de conjurar, la dificultad será 2.

- Si el conjuro equivale a una acción de ataque (o defensa) con el valor de tu tirada +1, puedes recibir un +2 en vez de un +1.
- Si el conjuro equivale a una acción opuesta a la de otro personaje o a crear una oposición con el valor de tu tirada, puedes sumarle un +2.







- Si la tirada de conjurar servía para obtener el equivalente a una proeza, esta duplica su poder: el bonificador se duplica (un bonificador +2 pasa a ser un +4, o si es un +1 pasa a ser +2), o la proeza amplía su rango de acción siendo menos restrictiva, si tiene sentido, u obtiene algún otro tipo de ventaja (causar estados, etc.)
- También podrías elegir aplicar algún otro tipo de efecto, por ejemplo duplicar la duración del conjuro, el número de blancos a los que afecta, el área, etc. (consulta la página 88 del manual de Hora de Aventuras para más ideas).
- Finalmente, si tratabas de conseguir realizar una acción por métodos mágicos que el director considera difícil incluso mediante el uso de la magia, podrías usar un conjuro de nivel 2 para tratar de realizarla.

### Conjuros de Nivel 3

Funcionan de modo similar a un conjuro de nivel 2 pero en este caso:

- Los bonificadores a una acción de ataque o defensa pasarán a ser +3.
- Las acciones para competir o oponerse que recibían un +2 en el caso de un conjuro de nivel 2 ahora recibirán un +4
- Los efectos tipo proeza se vuelven todavía más poderosos: duplican su poder por defecto (+4 o +2) Y ADEMÁS amplían su rango de acción u obtienen otra ventaja. O podrían simplemente triplicar su poder, pero solo si al director no le parece excesivo (los bonificadores +6 deberían estar restringidos a situaciones muy concretas).
- También podrías aumentar (algo así como “triplicar”) la duración del conjuro, el número de blancos a los que afecta, etc.

### Conjuros de niveles mayores

Podríais crear conjuros de niveles mayores para realizar cosas aún más locas, pero no deberían usarse simplemente para seguir multiplicando bonificadores, si no para cosas realmente molonas narrativamente hablando, como desviar un cometa o invocar un batallón de esqueletos.

Mírate las páginas 88 y 89 del manual de Hora de Aventuras para encontrar más ejemplos inspiradores de conjuros a varios niveles.





## CONVIRTIENDO PERSONAJES DEL MANUAL DE HORA DE AVENTURAS

Las páginas 134 a 181 del manual de Hora de Aventuras te ofrecen un matemático compendio de los personajes y seres de la Tierra de Ooo. Sigue estas instrucciones para adaptarlos fácilmente al sistema FATE:

### *Para personajes principales:*

- Completa las frases de la hoja de personaje para asignarle los 5 aspectos o, al menos, escribe 3 aspectos: su concepto principal, un segundo aspecto descriptivo y su complicación o defecto.
- Convierte las puntuaciones de los Atributos dados del siguiente modo:
  - 3 o 4 = Nivel Bueno (+2)
  - 5 o 6 = Nivel Grande (+3)
  - 7 o 8 = Nivel Enorme (+4)
- Elige tres Atributos más a nivel Normal (+1)
- Calcula las casillas de Salud Física y Mental de modo normal (dos casillas que pueden aumentar hasta 4 según los niveles de los atributos CACHAS y TOZUDO). Después, si el personaje tiene un número mayor o menor de 4 puntos de salud en el sistema de Hora de Aventuras, añade o resta una casilla de Salud Física.
- Adapta las proezas que creas más importantes o necesarias siguiendo los consejos de más arriba.

### *Para personajes menores o “masillas”:*

- Escribe de uno a tres aspectos (al menos, el concepto principal).
- Convierte las puntuaciones de los Atributos dados del siguiente modo:
  - 3 o 4 = Nivel Bueno (+2)
  - 5 o 6 = Nivel Grande (+3)
- Elige dos Atributos más a nivel Normal (+1)
- Dale al personaje entre 0 y 2 casillas de Salud, o convierte sus puntos de salud de la siguiente manera:
  - 1 o 2 puntos = 0 casillas de Salud
  - 3 puntos = 1 casilla de Salud
  - 4 puntos = 2 casillas de Salud
  - 5 o 6 puntos = 3 casillas de Salud
- Adapta las proezas que creas más importantes o necesarias siguiendo los consejos de más arriba.



NOMBRE Y ASPECTOS


Me llamo \_\_\_\_\_, y  
soy un \_\_\_\_\_  
de \_\_\_\_\_  
Soy \_\_\_\_\_  
me gustaría \_\_\_\_\_  
aunque \_\_\_\_\_

PUNTOS DE HÉROE


INICIALES:  
ACTUALES:

ATRIBUTOS


APAÑADO




BRONCAS




CACHAS




CEREBRITO




ENROLLADO




ESPABILADO




FAROLERO



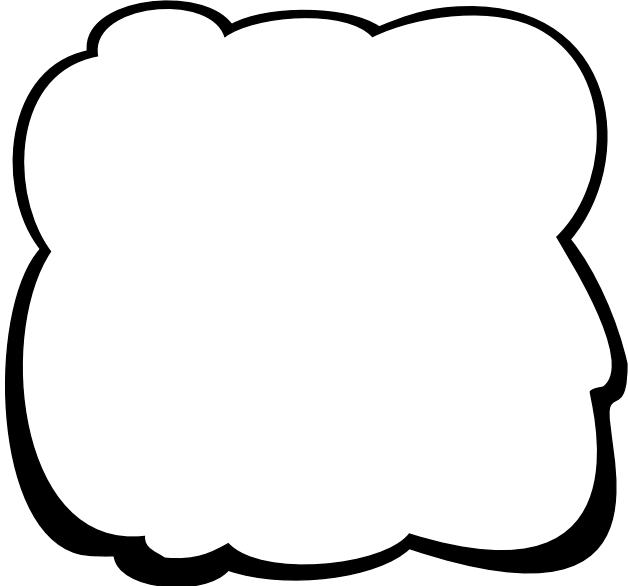
MAJO



TOZUDO



RETRATO



PROEZAS

EQUIPO


MOD:

MOD:


MOD:

MOD:


SALUD Y CONSECUENCIAS




1




2




3




4




1



2



3



4

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

ESTADOS (ASPECTOS TEMPORALES)

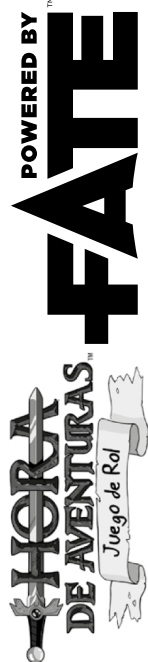


PERSONAJES CONOCIDOS

NOTAS

MAGIA

DIARIO DE AVENTURAS



Adaptación de "Hora de Aventuras: Juego de Rol" al sistema FATE por Joaquim Colás -joaquim.colas@gmail.com-.

"Hora de Aventuras: Juego de Rol" y las ediciones españolas de FATE son © Nosolorol Ediciones.

FATE es © Evil Hat Productions.

"Adventure Time" es © Cartoon Network y Frederator Studios.

ESCUELA DE MAGIA: 

aspecto

ESTADOS ASOCIADOS:

FOCO:

LISTA DE CONJUROS: