

¡BIENVENIDO A FATE!

Si es la primera vez que te encuentras con un juego de rol, esto es lo que tienes que saber: en un juego de rol tú y un grupo de amigos os reunís y, juntos, creáis una historia sobre personajes inventados por vosotros mismos. Vosotros decidiréis los desafíos y obstáculos a los que se enfrentarán los personajes, cómo reaccionarán, lo que dirán y harán, y lo que les ocurrirá.

Pero no todo es conversación: a veces tendrás que usar las reglas de este libro y unos dados para introducir algo de incertidumbre en la historia y hacer que sea más emocionante

Este manual de juego no incluye una ambientación, pero Fate funciona mejor con historias en las que los personajes sean **gente con iniciativa, competente y con vidas apasionantes**, así que te recomendamos que elijas o construyas una de ese estilo. En el próximo capítulo te daremos consejos para conseguir que tus partidas contengan todos esos elementos.

Una buena partida de Fate necesita... p. 18

Guía para el veterano p. 294



FATE BÁSICO

PARA LOS VETERANOS

Quizás estés leyéndote esto porque tienes experiencia con algunos de nuestros juegos Fate, como *Spirit of the Century* o *The Dresden Files: El juego de rol*. Hay otros juegos que utilizan el sistema Fate, como *Bulldogs!* de Galileo Games, o *Legends of Anglerre* de Cubicle 7.

Hemos desarrollado esta nueva versión de Fate para actualizar y unificar el sistema, y aunque te sonarán muchas cosas, también encontrarás cambios en las reglas y la terminología. Al final del libro tienes una guía con todos los cambios que se han producido.

¿TU PRIMER FATE?

Si eres nuevo en esto lo único que necesitas es leerte este capítulo, una hoja de personaje y que el DJ te oriente un poco. Si quieres, puedes echarle un vistazo al resumen de reglas de la página 292, pero no es imprescindible.

Si vas a ser el DJ, entonces tienes un largo camino por delante. Tendrás que leerte y familiarizarte con todo el libro.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

Para jugar a Fate solo necesitas:

- Entre tres y cinco personas. Una de ellas será el **director de juego** (o “DJ”), y todos los demás serán **jugadores**. Te explicaremos qué significa cada cosa dentro de un momento.
- Una **hoja de personaje** para cada jugador y algunos folios para tomar notas. También tendrán una hoja de personaje los personajes controlados por el DJ que tengan más importancia.
- **Dados Fate**. Cuatro como mínimo, pero lo mejor es que haya 4 por persona. Los dados Fate son unos dados especiales de seis caras que tienen dos caras en blanco (■), mientras que de las cuatro restantes, dos están marcadas con el símbolo de suma (+) y las otras dos con el de resta (-). Puedes encontrar estos dados en tiendas especializadas. Originalmente se llamaban dados Fudge, aunque nosotros los llamamos dados Fate. Tú llámalos como quieras. También puedes comprarlos en conBarba, a través de la web www.conbarba.es.
- Otra opción es usar la **Baraja Fate** a la venta en la web de Evil Hat. Esta baraja está diseñada para ser usada de la misma manera que los dados Fate, y reproduce las estadísticas de los resultados que se obtienen con estos.
- Marcadores para representar los **puntos de destino**. Puedes usar fichas de póquer, cuentas de cristal o lo que se te ocurra. Mientras tengas unos 30 más o menos a mano tendrás suficiente para una partida normal. También puedes llevar la cuenta con un lápiz, pero no resulta tan divertido.
- Tarjetas en blanco. Son opcionales, pero a nosotros nos parecen muy útiles para recordar los **aspectos** que aparezcan durante la partida.

La hoja de personaje p. ++301++

Si no quieres usar dados Fate, puedes usar dados normales de 6 caras. Un 5 o 6 equivale a +, un 1 o 2 a -, y un 3 o 4 a ■.

Puntos de destino p. 12

¿Qué es un aspecto? p. 56

