# AVENTURILLAS

AVENTURILLAS es un juego de rol para un adulto (el Narrador) y cualquier cantidad de niños (los Héroes) que necesiten divertirse durante alguna larga estancia en casa, y que sepan

- leer
- escribir
- pintar
- imaginar

Es un juego muy sencillo pensado para ser el primer juego de rol de uno o más niños de entre 6 y 10 años, y el primer juego de rol de un adulto que nunca ha dirigido. ¡Ten en cuenta que lo superarán mucho más rápidamente de lo que esperas, y tendrás que buscar otros juegos más completos!

AVENTURILLAS no está pensado para imprimirlo (mucho espacio vacío, pobres árboles), basta con que el Narrador se lo lea una vez para empezar a jugar.

## MATERIALES

Lo primero que necesitáis es una **ficha de Héroe** para cada niño que vaya a jugar. Son lo bastante sencillas para replicarlas a mano con un folio y un lápiz, pero si tienes impresora puedes sacar las copias rápidamente. No hay diferencia mecánica entre hacerlo a color o en blanco y negro, ¡pero en nuestra experiencia los pequeños héroes adoran pintar los dados de cada Característica de su color correspondiente cuando suben de nivel! Además, no somos expertos en diseño accesible para personas con daltonismo, pero hemos intentado asegurarnos de que **todos los Héroes vean todas las Características diferenciadas**, independientemente de de qué colores vean el mundo.

Para jugar, además, necesitaréis lápices, papeles, gomas de borrar, pinturas de colores y un buen puñado de dados de 6 caras. No hace falta, pero si tenéis un papel A3, reservadlo para dibujar un mapa de los lugares que los Héroes visitan.

## CREACIÓN DE HÉROES

Cada Héroe coge una ficha en blanco y apunta un nombre chulo. Luego, elige una profesión, como Pirata, Bombero, Mago o Superhéroe, todo depende del mundo en el que queráis jugar.

A continuación, el Héroe anota el motivo por el que su personaje **es especial**. ¡Todos lo somos! A algunos nos da miedo la oscuridad, a otros se nos dan muy mal las matemáticas, y otros se llevan mal con los animales. *Siempre sin presionarles, intenta animar a tus Héroes a escribir aqui algo que no vean necesariamente como una ventaja.*

¡Cada Héroe tiene también un **Superpoder**! Algunos son muy valientes, otros siempre tienen dinero encima y otros saben cantar como los ángeles. Cada Héroe debe inventarse y anotar uno que le guste.

*De nuevo, no existe una forma incorrecta de jugar a este juego, pero intenta que el Superpoder que tus pequeños Héroes eligen no se solape con las Características, por ejemplo "soy muy fuerte" o "soy muy rápido".*

Ahora es hora de asignar los puntos de Característica. Por cada punto de característica que el Narrador le da a un Héroe, éste pinta el dado de más la izquierda de la Característica correspondiente de su color.

- Por cada Héroe, el Narrador decide **en qué Característica le da 3 puntos** y en qué **otra Característica diferente le da 2 puntos** según su Profesión.
- Por cada Héroe, el Narrador busca un lado positivo a lo que le hace Especial, y **le da 1 punto más en dos Características diferentes entre si**.
- El Héroe tiene **otros 3 puntos que puede poner libremente** en cualquier Característica o Características.

El Héroe anota en su mochila Cosas de su profesión ("Cosas de Guerrero", "Cosas de Doctor" o "Cosas de Pirata"), y 10 monedas.

¡Ya estáis listos para jugar!

## MECÁNICA GENERAL

AVENTURILLAS es una conversación en la que el Narrador va explicando a los Héroes **cómo es el mundo a su alrededor**, describiendo sus aventuras, planteando obstáculos e interpretando a los personajes que los Héroes se encuentran, mientras que los Héroes tienen que **imaginar y explicar** lo que quieren hacer para superar todos los problemas y las misiones que se van encontrando.

## TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Si algo de lo que quiere hacer un Héroe es particularmente difícil, debe hacer una tirada de Característica, usando la Característica que el Narrador crea que es apropiada para la situación.

El Héroe hace una tirada de **Forzudo** para levantar una roca, escalar una montaña o llevar a un amigo herido en brazos al otro lado del río.

El Héroe hace una tirada de **Ágil** para esquivar una flecha, esconderse en la oscuridad o saltar un precipicio.

El Héroe hace una tirada de **Inteligente** para calcular el valor de una joya en una tienda, investigar un libro u obtener una pista del Narrador en un puzzle.

El Héroe hace una tirada de **Astuto** para seguir el rastro de un lobo por el bosque, evitar una trampa que no ha visto y se ha activado o deducir si el guardia de la ciudad le está mintiendo.

El Héroe hace una tirada de **Simpático** para intentar convencer al trol de que le deje cruzar el puente gratis, hacer una actuación impresionante con una lira o sacarle un descuento al tendero.

Para hacer la tirada, el Narrador guia al Héroe en estos pasos

- El Héroe coge **tantos dados como tenga coloreados** en la Característica que el Narrador considere apropiada para lo que está intentando hacer.
- El Héroe coge **un dado más** si su S**uperpoder** le puede ayudar en estas circunstancias.
- El Héroe coge **un dado más** si tiene en su mochila alguna **herramienta** que sea perfecta para la acción.
- El Héroe coge **un dado más** si otro Héroe explica cómo va a **ayudarle** a llevar a cabo la acción.

Si el Héroe tiene ahora al menos un dado, tira los que tenga y busca el que tenga el **resultado más alto**. Si no tiene dados, tira dos dados y busca el que tenga **el resultado más bajo**.

¡Si es un 6, la acción es un **éxito**! El Héroe consigue lo que se propone sin complicaciones.

Si es un 4 o un 5, la acción es un **medio éxito.** Lo consigue, pero con una consecuencia o precio inesperados.

Si es un 1, un 2 o un 3, es un **fallo**, ¡no lo consigue! Pero recuerda que siempre hay que aprender de los errores; el Héroe marca una casilla de experiencia.

Si el Héroe obtiene un **fallo**, seguramente sufra un Estado perjudicial, que tendrá que apuntar en las casillas de "¿Cómo estoy?". Por ejemplo, si el Héroe falla una tirada mientras intenta escalar una montaña, podría obtener el Estado "agotado", mientras que si ha fallado al intentar escabullirse de la guardia podría ser "perseguido".

Cuando un Héroe tiene tres Estados apuntados y recibe un cuarto, necesita que le ayuden sus amigos.

Un Héroe puede recuperarse de sus Estados **afrontándolos en la ficción**. Tras descansar un rato puede borrar un Estado Cansado, tras ver a un doctor borrar Enfermo, tras descansar un ratito borrar Aturdido, tras vendarse el brazo borrar Herido, etcétera.

Los fallos también sirven para marcar casillas de experiencia, que en la ficha aparecen bajo ¡Aprendo de mis fallos! Cuando un Héroe ha rellenado todas las casillas de experiencia, puede colorear otro dado de cualquier Característica, borrar todas las marcas de casillas de experiencia y empezar de nuevo.

## CHULETA PARA EL NARRADOR

De cara a los Héroes, AVENTURILLAS no es un juego de rol pensado para ser un prodigio técnico. La prioridad es que los niños puedan escribir y colorear un rato, **vivir aventuras**, lanzar puñados enormes de dados, colaborar entre si, y, habitualmente, ganar.

De cara al Narrador, sin embargo, hemos intentado que realmente el juego **sea una herramienta útil**. Las tiradas de Característica están diseñadas para que las aventuras sean sencillas de crear y emocionantes, sin necesidad de preparar nada de antemano, usando tres artefactos narrativos distintos.

- Si una tirada es un éxito, es el momento de **hacer avanzar la historia**.
- Si una tirada es un medio éxito, es el momento de **poner un precio**.
- Si una tirada es un fallo, es el momento de **complicar las cosas**.

Imagina que los Héroes están navegando en una tormenta y uno de ellos intenta pilotar el barco a través de ella. Le pides una tirada de **Astuto, C**aracterística en la que solo tiene 2 dados. El Superpoder del Héroe es **Valiente**, así que decides darle un dado más…

## ÉXITO

Al tirar obtiene un 1, un 4 y un 6. ¡Es un **éxito**! Los Héroes obtienen lo que querían sin reservas, y la historia avanza hacia su **siguiente punto de conflicto**. La palabra clave aquí es **"y"**. El Héroe consigue lo que se había propuesto, guiar el barco a aguas más tranquilas…

- "…y cuando la lluvia remite, en el horizonte veis el Polvorín Rojo, vuestro destino. Hay un barco que os hace señales para que os acerquéis, y el príncipe Gaelion os dice que es uno de sus barcos, ¿qué hacéis?"
- "…y cuando la lluvia remite,el sol vuelve a salir y, hacia el Este, con vuestros catalejos veis la Dama Negra, el barco del temido pirata Barbasalada al que estábais buscando, ¿qué hacéis?"
- "…y cuando la lluvia remite, veis una sombra que se mueve bajo el agua, junto al barco. Asoma la cabeza por encimad del agua y… ¡es una sirena que os saluda! ¿Qué hacéis?"

## MEDIO ÉXITO

Al tirar obtiene un 2, un 3 y un 5. ¡Es un **medio éxito**! Los Héroes obtienen lo que se habían propuesto, pero hay un precio, quizá en la forma de una pérdida o una **nueva dirección** en la que la aventura va durante un rato. La palabra clave aquí es **"pero"**. El Héroe consigue lo que se había propuesto, guiar el barco a aguas más tranquilas…

- "…pero al revisar el barco os dais cuenta de que tiene un agujero y está entrando agua, ¿qué hacéis?"
- "…pero parece que os habéis perdido… al Norte hay una isla que no aparece en ninguno de vuestros mapas, ¿qué hacéis?"
- "…pero en una de las maniobras, ¡el príncipe Gaelion se cae por la borda! ¿Qué hacéis?"

FALLO

Al tirar obtiene un 1, otro 1 y un 3. ¡Es un **fallo**! Los Héroes no consiguen lo que habían intentado, y ahora todo es un poquito más difícil. Frecuentemente esto supone que el Héroe que ha fallado la tirada recibe un Estado nuevo, y **siempre** significa que lo que se ha intentado hacer ya no funciona más y hay que tomar un **nuevo rumbo de acción**. La palabra clave aquí es **"así que"**. El Héroe no consigue lo que se había propuesto, guiar el barco a aguas más tranquilas…

> - "…así que seguís estando en medio de la tormenta, ¡el barco cada vez se mueve más! Marta, apunta en *Cómo estoy* la palabra *Mareada*, y recuerda que puedes marcar una casilla de experiencia. Por cierto, ¡el timón se ha atascado! Tendréis que buscar otra forma de salir de la tormenta, ¿qué hacéis?"

**DIRIGIR PARA NIÑOS**

Tu conoces a tus hijos. Yo conozco al mío. Él todavía tiene una percepción muy básica de los Buenos y los Malos, y lloró el día que atacó a un ogro y el ogro resultó no ser malo, sino un incomprendido. Desde entonces intento que la línea esté más clara.

Lo que intento decir es que se trata de pasar un buen rato (y seguramente te sorprenda *cuánto* rato son capaces de concentrarse en jugar a rol). Si algo les hace sufrir, no lo hagas.

Por lo demás, déjate llevar por ellos. Adapta la ficción que estás narrando para que deje espacio a todo lo que aporta su imaginación, y acepta o adapta sus ideas por descabelladas que parezcan al principio.

Nombre del héroe

Profesión

Es especial porque

Su superpoder es

| | Mis características | Cómo estoy |
|---|---|---|
| FORZUDO | | |
| ÁGIL | | |
| INTELIGENTE | | |
| ASTUTO | | |
| SIMPÁTICO | | |

¡Aprendo de mis fallos!

MOCHILA

MISIONES

## COSAS ABURRIDAS

**Aventurillas** es un juego diseñado por Samuel Aneiros para todos los pequeños Héroes del país que se aburrían un poco durante la epidemia de Coronavirus en España de 2020, y para sus mamás y papás. Visita nuestro proyecto de rol online, www.exitocritico.es

Este juego es gratis. Si te funciona bien, puedes pagarme buscándome en Twitter (@XDC_Monroe) y contándome las aventuras de tus Héroes. Si eso te da perezay en su lugar prefieres invitarme a un café por las molestias, mi Paypal es lets.monroe@gmail.com

**Aventurillas** un juego derivado del sistema Forged in the Dark, de John Harper.

El icono del dado de la ficha es del usuario Chanut is Industries de IconFinder, y está bajo una licencia Creative Commons Attribution 3.0 Unported (CC BY 3.0)

Dedicado a los Recios, a Jon, y a Repino, su primer personaje de rol.

## LOG DE CAMBIOS

| Fecha | Versión | Cambios |
|---|---|---|
| 15/03/2020 | 0.1 | Versión inicial del juego. Cuidaos y lavaros las manos. Y si jugáis a esto contadme qué tal. |
| 15/03/2020 | 0.2 | Añadida la regla de cero dados, revisión de estilo y consolidación de algunos conceptos. |
| 29/04/2020 | 0.3 | La creación de personajes es algo más generosa ahora. Mejorado formato. Cambiado el enlace de Magissa a un artículo con muchos juegos más. |