

AVENTURAS Y MISTERIOS

Este reglamento no intenta enseñar a jugar a rol, para eso ya existen mejores opciones. Intenta ayudar a los viejos roleros a introducir a los más pequeños en este apasionante mundo.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para crear el personaje que interpretará cada jugador sigue estos sencillos pasos:

- Anota el **nombre** del personaje.
- Define su **papel u oficio** (cazadora de monstruos, robot, científica loca, médico de duendes, etc.).
- Decide en qué **dos habilidades** es bueno (hablar con animales, abrir cerraduras, trepar árboles, etc.).
- Elige qué **dos objetos especiales** tiene (espada mágica, mochila sin fondo, pistola de hielo, etc.).
- Coge **tres contadores de estado** (pueden ser monedas, cuentas, tornillos, gominolas, etc.).
- Por último, **dibuja al personaje** (también puedes construirlo con plastilina, piezas de Lego o cartón).

RESOLVER ACCIONES

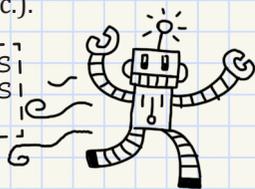
PRUEBAS

Cuando un personaje quiera hacer algo difícil o importante, deberá **realizar una prueba**.

Primero se decide **cuántos dados** puede tirar:

-  Uno como mínimo, siempre que la acción no sea imposible de realizar.
-  Otro si la prueba está relacionada con su papel o el personaje es bueno en ello.
-  Otro más si hay algo que le ayude (un objeto especial, un compañero, etc.).

EN CUALQUIER CASO, LOS JUGADORES NO PUEDEN TIRAR MÁS DE TRES DADOS EN CADA PRUEBA.



A continuación se determina la **dificultad** a superar:

- 4** - normal (más fácil es éxito automático, no es necesario hacer una prueba).
- 5** - difícil.
- 6** - muy difícil.

Finalmente se tiran los dados.

- Si en alguno de ellos se obtiene un número mayor o igual a la dificultad, **la prueba ha sido superada**.
- Si ninguno es mayor o igual a la dificultad, **el personaje ha fallado** y, dependiendo de la prueba, puede **perder un contador de estado**.

ENFRENTAMIENTOS

Si dos personajes (interpretados por jugadores o por el propio máster) se oponen (pelea, discusión, carrera, etc.), se tendrá que resolver un enfrentamiento.

Decide cuántos dados debe tirar cada uno (al igual que en las pruebas). Ambos jugadores (o el máster si en el enfrentamiento participa un PNJ) tiran los dados:

- Quien saque el número mayor en alguno de los dados gana.
- El otro jugador pierde el enfrentamiento y un contador de estado.
- En caso de haber un empate, y si este carece de sentido, se repite la tirada.

SI QUIERES QUE ENFRENTARSE CONTRA LOS PERSONAJES DEL MÁSTER (O PNJS) NO SEA TAN PELIGROSO, PODÉIS JUGAR LA ESCENACOMO UNA PRUEBA SIMPLE. OTRA OPCIÓN ES QUE EL PERDEDOR NO GASTE CONTADORES DE ESTADO.

AYUDAS ENTRE PERSONAJES

Un personaje puede **ayudar** a otro en un enfrentamiento o prueba **dándole un dado extra** (solo uno y hasta un total de tres). Solo podrá ayudar si la manera de hacerlo está relacionada con su papel o es bueno en ello y explica cómo va a hacerlo.

Si no se supera un enfrentamiento, quienes hayan ayudado en él también **pierden un contador de estado**.



ESTADO DE LOS PERSONAJES

La situación física, mental, etc. de cada personaje se representa mediante los **contadores de estado**.

Se pueden **perder contadores** por muchas razones (caídas, hambre, heridas, pérdida de enfrentamientos, situaciones de miedo, enfermedades, cansancio, etc.) y se pueden **recuperar** con descanso, medicinas, etc.

El estado es muy importante, ya que los jugadores **solo pueden tirar tantos dados como contadores de estado tenga su personaje**.

Los personajes comienzan con **tres contadores**.

LOS PERSONAJES DEL MÁSTER (O PNJS) NO TIENEN POR QUÉ TENER TANTOS CONTADORES COMO LOS PERSONAJES PRINCIPALES, LOS MENOS PODEROSOS DEBERÍAN TENER SOLAMENTE UNO O DOS CONTADORES.

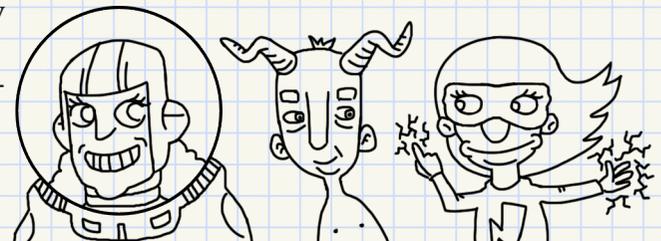
METERSE EN PROBLEMAS

Cuando un personaje pierde un contador de estado, puede elegir **meterse en problemas para evitarlo**.

Esos problemas deben ser cualquier cosa que **perjudique seriamente al personaje** (hacer una promesa, perder un objeto especial, ser capturado, etc.).

Además, **el jugador debe explicar cómo esa situación evita que su estado empeore** ("mi escudo mágico paró el golpe, pero se rompió", "los marcianos me hicieron prisionero en lugar de desintegrarme", "sobreviví a la caída, pero mi mochila cohete se quedó sin batería"). Y esa explicación debe convencer al resto de los jugadores y al máster para que tenga efecto.

LOS PROBLEMAS IDEALES SON AQUELLOS QUE SIRVEN DE GANCHO PARA FUTURAS AVENTURAS: "LE PROMETÍ AL REY BUSCAR SU CORONA", "DEBO ARREGLAR MI TRAJE ESPACIAL", "TENGO QUE RECUPERAR LA CONFIANZA DE LOS CASTORES".



CONSEJOS PARA EL MÁSTER

YA TENEMOS LAS REGLAS, ESA ES LA PARTE FÁCIL. LO DIFÍCIL ES CONSEGUIR METERLES EL GUSANILLO DEL ROL A LOS MÁS PEQUEÑOS. QUE SEAN ELLOS LOS QUE NOS PIDAN SACAR LOS DADOS PARA JUGAR UNA Y OTRA VEZ.

JUGAR A ROL CON NIÑOS Y NIÑAS TIENE ALGUNAS PARTICULARIDADES QUE LO HACEN ALGO DIFERENTE DE LAS PARTIDAS CON JUGADORES MÁS MAYORES. EN ESTE APARTADO VAIS A ENCONTRAR ALGUNOS CONSEJOS PARA AYUDAROS A QUE LAS PARTIDAS QUE JUGUÉIS CON LOS MÁS PEQUEÑOS SEAN UN ÉXITO.

AMBIENTACIÓN

Primero hay que establecer el **escenario en el que se moverán los personajes**, cuál es su mundo.

Puedes utilizar **una ambientación conocida que atraiga a los jugadores**, una con la que estén familiarizados y se sientan cómodos (su serie de televisión favorita, una película que les guste, etc.).

Otra buena opción es que **crear la ambientación de manera conjunta**. Una buena forma de hacerlo es dibujando un mapa e ir añadiendo elementos sugeridos por los jugadores. No tiene que ser un mapa completo, debe tener zonas en blanco que se irán completando con las ideas que surjan durante las partidas. Ten por seguro que surgirán muchas más de las que puedas imaginar.

TRAMA

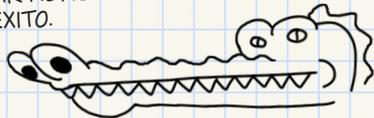
Prepara una **trama** antes de la sesión, al menos unas notas que te guíen durante la partida.

No añadas detalles, basta con una semilla (enigma o problema a resolver) y unas cuantas situaciones, lugares, personajes interesantes y relaciones entre ellos.

El desarrollo de la partida hará que esos elementos aparezcan cuando menos te lo esperas. Y si no aparecen puedes aprovecharlos para otras sesiones.

Los niños tienen una creatividad desbordante. Si la utilizan inventando elementos durante la partida (lugares, personajes, situaciones, etc.) **incorpóralos a la trama**.

LA DURACIÓN DE LA PARTIDA NO DEBERÍA SUPERAR UNA HORA (INCLUSO MENOS SI LOS NIÑOS SON MUY PEQUEÑOS). ES MEJOR DEJARLES CON GANAS DE MÁS, QUE CANSARLOS Y QUE NO QUIERAN JUGAR DE NUEVO.



Déjate sorprender y sígueles la corriente.

Utiliza **personajes recurrentes y carismáticos**. A los niños les gusta reencontrar personajes que conocen e interactuar con ellos.

Plantea diferentes tipos de situaciones (acertijos, combates, misterios, etc.), **averigua cuál atrae más a tus jugadores** y haz hincapié en ellas.

ATREZZO

A los niños les gusta tener objetos con los que interactuar durante las partidas (mapas, miniaturas, cartas, monedas, etc.). Les ayuda a meterse en la ambientación y hace de las sesiones algo diferente.

También les gustan las **manualidades**, aprovéchalas. Anímalas a que participen en la creación de atrezzo (mapas, miniaturas de papel o plastilina, construcciones con Lego, etc.). Eso les hará participar con más entusiasmo en la partida.

Si en vuestra ambientación se utiliza dinero, haz que los personajes posean **una cantidad de monedas manejable** (10 como mucho), que les darás como atrezzo para que puedan utilizar en la partida.

Otro elemento muy utilizado por los más pequeños son los **disfraces**, muy útiles si quieres orientar la partida a algo más parecido a **"rol en vivo"**. Esconde pistas en el parque, haz que los jugadores se muevan por el bosque o recrea un salón del trono en la cocina.

OJO, EL USO EXCESIVO DE ATREZZO PUEDE CONVERTIRLO EN EL CENTRO DE LA PARTIDA Y DISTRAER A LOS JUGADORES.

OTRA CREACIÓN DE:

grapas & mapas

v1.0 - NOVIEMBRE 2017

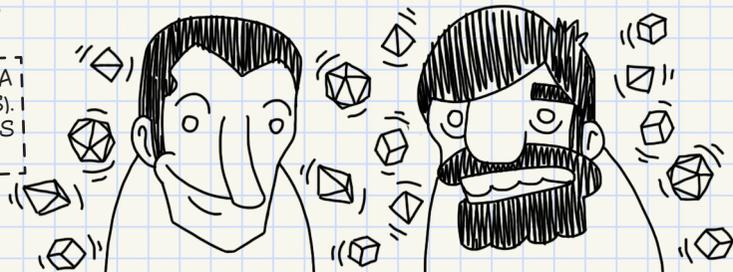


ENEKO MENICA

<http://eltomocarmesi.blogspot.com>

ENEKO PALENCIA

<http://www.nogarung.com>



REGLAS OPCIONALES

Es interesante disponer de unas **reglas más sencillas** para jugar con niños muy pequeños. Puedes aplicar alguna de estas modificaciones:

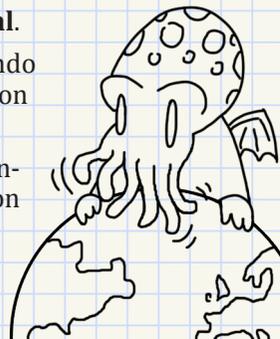
- **No usar habilidades.** Las capacidades del personaje solo están definidas por su papel u oficio.
- Utilizar una **dificultad fija de 4**. Además de simplificar las reglas de juego, esto te permite jugar con niños y niñas que aún no conocen los números. Puedes utilizar dados personalizados (con la mitad de las caras que representen éxitos) o incluso monedas para resolver las acciones, ya que hay un 50% de probabilidades de superar esa dificultad.
- **No utilizar contadores de estado**, haciendo que los personajes siempre estén en plena forma.
- **No utilizar la regla de "meterse en problemas"**. Esto puede hacer las aventuras más complicadas, así que ajusta su dificultad.

Para jugar con niños algo más mayores, puede ser buena idea añadir alguna de estas **reglas avanzadas** para aproximar la experiencia a una partida de rol de verdad:

Los **puntos de suerte** permiten a los jugadores hacer una tirada usando dados de 10 caras o repetir cualquier tirada fallida usando dados de 6 caras. Se dispone de un único punto de suerte por partida. Al igual que el estado, puedes representarlo con contadores, estas cosas les encantan a los niños.

Los **niveles del personaje** permiten ver una evolución dentro del juego y favorecen la creación de campañas. Queda a discreción del máster decidir cuándo subir de nivel: al terminar un número de sesiones determinado, tras una gran hazaña, etc. Cuando un personaje sube de nivel puedes premiarlo de diferentes maneras:

- Otorgarle una **nueva habilidad**.
- Permitirle llevar **otro objeto especial**.
- Darle un **contador de estado**, pudiendo empezar las siguientes aventuras con uno más de lo habitual.
- Darle un **punto de suerte**, permitiendo empezar la siguiente aventura con un contador más del habitual.



AVENTURAS Y MISTERIOS

NOMBRE

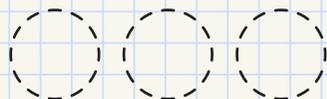
PAPEL U OFICIO

HABILIDADES

OBJETOS

DIBUJO

ESTADO:



AVENTURAS Y MISTERIOS

NOMBRE

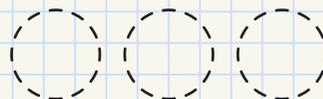
PAPEL U OFICIO

HABILIDADES

OBJETOS

DIBUJO

ESTADO:



AVENTURAS Y MISTERIOS

NOMBRE

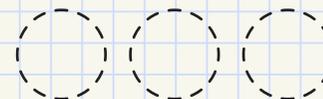
PAPEL U OFICIO

HABILIDADES

OBJETOS

DIBUJO

ESTADO:



NOTAS

NOTAS

NOTAS

grapas & mapas

ENEKO MENICA
<http://eltomocarmesi.blogspot.com>

ENEKO PALENCIA
<http://www.nogarung.com>

grapas & mapas

ENEKO MENICA
<http://eltomocarmesi.blogspot.com>

ENEKO PALENCIA
<http://www.nogarung.com>

grapas & mapas

ENEKO MENICA
<http://eltomocarmesi.blogspot.com>

ENEKO PALENCIA
<http://www.nogarung.com>