



HORA DE AVENTURAS

Juego de Rol



Dificultad	
Acción	Dificultad
Chupada	0
Normalita	1
Dificililla	2
Chunga	3
Muy chungu	4

Cooperar

+1 a la dificultad por cada personaje extra.

Tirada independiente de cada personaje y se combinan los éxitos.



Atributos de acción	Atributos de reacción
👊 Apañado	👊 Apañado
👊 Broncas	👊 Broncas
👊 Cachas	👊 Cachas
👊 Cerebrito	👊 Cerebrito
👊 Enrollado	👊 Enrollado
👊 Espabilado	👊 Espabilado
👊 Farolero	👊 Farolero
👊 Majo	👊 Majo
👊 Tozudo	👊 Tozudo

Tipos de acción	Peculiaridades de la acción
👊 Física	👊 Cooperar
💡 Mental	👊 Escena
👊 Social	

Ganar puntos de Héroe

Enfrentate a tu defecto
Sacrificate por la causa
Ayuda a los demás
Recibe un estado por el morro
Gasta dos puntos de Experiencia

Gastar puntos de Héroe

Añadir dos dados
Repetir dados de una tirada
Ignorar un estado
Recuperarte
Activar una proeza
Pagar conjuros

Acciones			
Acechar	👊👊👊	Esconder	👊👊👊
Aguantar	👊👊	Esquivar	👊👊
Animar	👊👊👊	Fardar	👊👊👊
Apresar	👊👊👊	Fichar	👊👊👊
Asustar	👊👊👊	Imitar	👊👊
Atacar	👊👊👊	Inventar	👊👊👊
Bailar	👊👊👊	Investigar	👊👊👊
Buscar	👊👊👊	Jugar	👊👊👊
Cabalgar	👊👊👊	Lanzar	👊👊👊
Caer	👊👊👊	Levantar	👊👊👊
Cantar	👊👊👊	Liberarse	👊👊👊
Ciencia	👊👊👊	Ligar	👊👊👊
Cocinar	👊👊👊	Nadar	👊👊👊
Concentrarse	👊👊👊	Obstaculizar	👊👊👊
Contactar	👊👊👊	Pisparse	👊👊
Convencer	👊👊👊	Rastrear	👊👊👊
Correr	👊👊	Recordar	👊👊
Curar	👊👊👊	Reparar	👊👊👊
Descifrar	👊👊👊	Robar	👊👊👊
Distraer	👊👊👊	Romper	👊👊👊
Empollar	👊👊👊	Saber	👊👊
Empujar	👊👊👊	Saltar	👊👊
Engañar	👊👊👊	Trepar	👊👊
Equiparte	👊👊	Zampar	👊👊



Armas				
Arma	Acción	Reacción	Manos	Alcance
Cuerpo a cuerpo				
Espada	+1	+1	1	C/C
Mandoble	+2	+1	2	C/C
Nunchakus	+1	-	2	C/C
Hacha	+2	-	1	C/C
Gran hacha	+3	-	2	C/C
Cuchillo	+1	-	1	C/C
Escudos				
Escudo pequeño	-	+1	1	C/C
Escudo grande	-	+2	2	C/C
Arrojadizas*				
Cuchillo	+1	-	1	1 zona
Shuriken	+1	-	1	1 zona
Jabalina	+2	-	1	1 zona
A distancia				
Honda	-	-	1	1 zona
Arco corto	+1	-	2	1 zona
Arco largo	+2	-	2	1 zona
Pistola láser	+1	-	1	2 zona
Rifle láser	+2	-	2	2 zona

* Las armas arrojadas se utilizan con la acción lanzar, no con atacar.

Herramientas	
Herramientas normales	+1 a un atributo para una acción.
Herramientas molonas	+2 a un atributo para una acción o +1 a un atributo para hasta tres acciones.
Artefactos	Hasta +3 a un atributo. Pueden tener sus propias proezas y defectos.

Armaduras	
Tipo	Efecto
Ligera (Piel, chaqueta de cuero)	+1 reacción de atacar y lanzar
Media (Cotas de malla, cuero tachonado)	-1 nivel de daño de atacar y lanzar, -1 a las acciones físicas
Pesada (Coraza)	-2 nivel de daño de atacar y lanzar, -2 a las acciones físicas
Casco	-1 nivel de daño, -1 a acciones de buscar y pisparse y reacciones de acechar y esconderse
Yelmo completo	-2 nivel de daño, -2 a acciones de buscar y pisparse y reacciones de acechar y esconderse

Escuelas de magia		Conjuros	
Escuela	Estados asociados	Nivel	Efecto
Aire	Confiado, embelesado	0	Cosmético o que normalmente no requiere una acción.
Dimensional	Impresionado, oculto	1	Equivalente a una acción o una proeza normal durante una escena. Puedes usar un éxito chachi para colocar el estado de la escuela.
Fuego	Ardiendo	2	Equivalente a una acción con un modificador, a una proeza poderosa o una normal con doble efecto durante una escena. Puedes usar un éxito chachi para colocar el estado de la escuela además de otro efecto.
Hielo	Congelado	3	Equivalente a una acción con dos modificadores o una proeza poderosa con doble efecto o una normal con triple efecto. Puedes usar un éxito chachi para colocar el estado de la escuela además de otro efecto.
Mental	Concentrado, confundido, hechizado		
Muerte	Asustado, pocho		
Roca	Paralizado		
Vida	Aturdido, inspirado		

La escala de tiempo		Modificadores de conjuros	
Un turno		Mayor efecto.	Cualquier efecto de la acción se dobla.
Tres turnos		Instantáneo.	Una acción que requería una escena se puede hacer en un turno.
Una escena		Mayor duración.	Los efectos de la acción se amplían un paso: si duraban un turno, duran tres; si duraban tres turnos, duran una escena; si duraban una escena, duran una historia; si duraban una historia, duran indefinidamente.
Una historia		Más blancos.	La acción, en lugar de afectar a un personaje, afecta a dos y puede doblar los objetivos afectados por cada éxito chachi que obtengas.
Indefinidamente		Ganar área.	La acción afecta a todos los personajes que se encuentran en una zona, en lugar de solo a uno de ellos.
		Más alcance o área.	El alcance de la acción se dobla o, si la acción afectaba a una zona, ahora afecta a dos. Si la acción no tenía alcance, gana alcance una zona.

Experiencia (1 punto por contestar "sí" a todas las preguntas de cada apartado)

Te divertiste: ¿Te reíste genuinamente con tu actuación o la de los demás jugadores? ¿Has estado intrigado, emocionado o atento durante toda la partida? ¿Te has quedado con ganas de seguir jugando?

Interpretaste: ¿Actuaste según las motivaciones de tu personaje? ¿Actuaste según lo que sabía tu personaje ignorando cosas que sabías tú? ¿Pusiste otra vez cuando era tu personaje el que hablaba?

Divertiste a otros: ¿Los demás jugadores se rieron con tu actuación o tus ocurrencias? ¿Les dejaste que tuvieran sus momentos sin acaparar la partida? ¿Hiciste algo que perjudicaba a tu personaje porque era divertido?

Fuiste heroico: ¿Te enfrentaste a tu defecto para salvar a otros? ¿Renunciaste a algo que te molaba por el bien común? ¿Dejaste de lado tus intereses para ayudar a quien lo necesitaba?

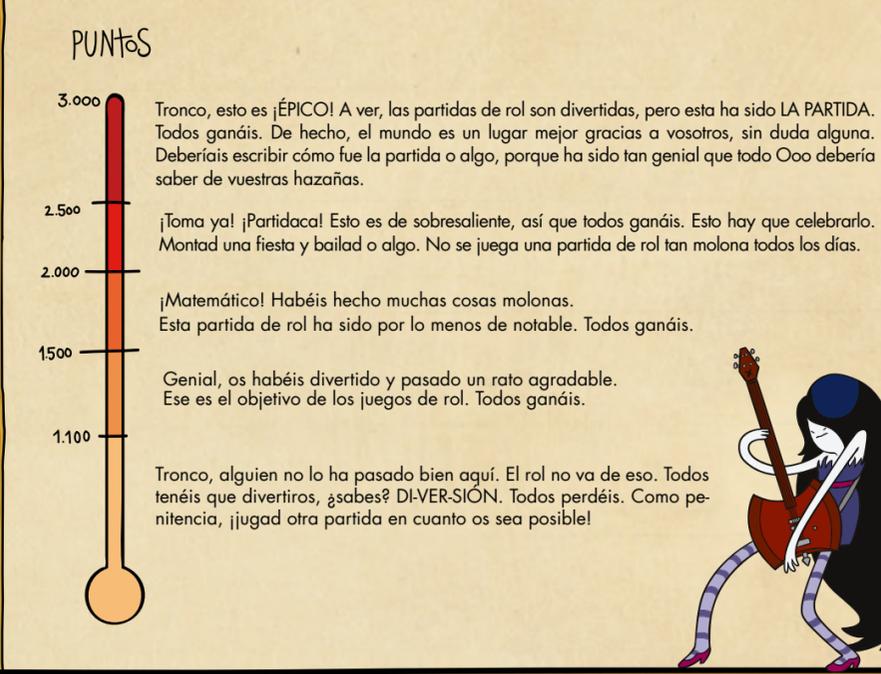
Molómetro: cuestionario	
Pregunta	Puntos
1. ¿Los personajes han sido los protagonistas de una AVENTURA?	+200
2. ¿Los personajes se han comportado como héroes?	+100
3. ¿Los jugadores (incluido tú) os habéis reído a carcajada limpia en algún momento?	+300
4. ¿Habéis cantado una canción?	+600
5. ¿Tú también lo has pasado bien?	+500
6. ¿Ha salido una princesa?	+50
7. ¿Ha salido un gran villano como el Conde de Fuego o el Rey Hielo?	+50
8. ¿Los jugadores dicen que lo han pasado bien?	+500
9. Y tú, ¿les crees?	+100
10. ¿Tenéis unas ganas locas de volver a jugar?	Entre 100 y 600 puntos

Gastar Experiencia	
Mejora	Experiencia
Punto de Héroe instantáneo	2
Cambiar una proeza por otra del mismo tipo	10
Cambiar una proeza normal por una poderosa	20
Añadir una nueva proeza normal	30
Aumentar la puntuación de un atributo destacado en +1	50
Añadir un nuevo atributo destacado con puntuación 3 y un espacio para proeza	100



Molómetro: ranking

Compara la suma del cuestionario del MOLÓMETRO con esta tabla para saber quién ha ganado la partida de rol.







HORA DE AVENTURAS™

Juego de Rol



HORA DE AVENTURAS

Juego de Rol

Dificultad

Acción	Dificultad
Chupada	0
Normalita	1
Dificililla	2
Chunga	3
Muy chungu	4

Cooperar

+1 a la dificultad por cada personaje extra.

Tirada independiente de cada personaje y se combinan los éxitos.



Atributos de acción

- Apañado
- Broncas
- Cachas
- Cerebrito
- Enrollado
- Espabilado
- Farolero
- Majo
- Tozudo

Atributos de reacción

- Apañado
- Broncas
- Cachas
- Cerebrito
- Enrollado
- Espabilado
- Farolero
- Majo
- Tozudo

Tipos de acción

- Física
- Mental
- Social

Peculiaridades de la acción

- Cooperar
- Escena

Ganar puntos de Héroe

- Enfrentate a tu defecto
- Sacrificate por la causa
- Ayuda a los demás
- Recibe un estado por el morro
- Gasta dos puntos de Experiencia

Gastar puntos de Héroe

- Añadir dos dados
- Repetir dados de una tirada
- Ignorar un estado
- Recuperarte
- Activar una proeza
- Pagar conjuros

Acciones

Acechar		Esconder	
Aguantar		Esquivar	
Animar		Fardar	
Apresar		Fichar	
Asustar		Imitar	
Atacar		Inventar	
Bailar		Investigar	
Buscar		Jugar	
Cabalgar		Lanzar	
Caer		Levantar	
Cantar		Liberarse	
Ciencia		Ligar	
Cocinar		Nadar	
Concentrarse		Obstaculizar	
Contactar		Pisparse	
Convencer		Rastrear	
Correr		Recordar	
Curar		Reparar	
Descifrar		Robar	
Distraer		Romper	
Empollar		Saber	
Empujar		Saltar	
Engañar		Trepar	
Equiparte		Zampar	

Armas

Arma **Acción** **Reacción** **Manos** **Alcance**

Cuerpo a cuerpo

Espada	+1	+1	1	C/C
Mandoble	+2	+1	2	C/C
Nunchakus	+1	—	2	C/C
Hacha	+2	—	1	C/C
Gran hacha	+3	—	2	C/C
Cuchillo	+1	—	1	C/C

Escudos

Escudo pequeño	—	+1	1	C/C
Escudo grande	—	+2	2	C/C

Arrojadizas*

Cuchillo	+1	—	1	1 zona
Shuriken	+1	—	1	1 zona
Jabalina	+2	—	1	1 zona

A distancia

Honda	—	—	1	1 zona
Arco corto	+1	—	2	1 zona
Arco largo	+2	—	2	1 zona
Pistola láser	+1	—	1	2 zona
Rifle láser	+2	—	2	2 zona

* Las armas arrojadas se utilizan con la acción lanzar, no con atacar.

Herramientas

Herramientas normales	+1 a un atributo para una acción.
Herramientas molonas	+2 a un atributo para una acción o +1 a un atributo para hasta tres acciones.
Artefactos	Hasta +3 a un atributo. Pueden tener sus propias proezas y defectos.

Armaduras

Tipo

Ligera (Piel, chaqueta de cuero)

Media (Cotas de malla, cuero tachonado)

Pesada (Coraza)

Casco

Yelmo completo

Efecto

+1 reacción de atacar y lanzar

-1 nivel de daño de atacar y lanzar, -1 a las acciones físicas

-2 nivel de daño de atacar y lanzar, -2 a las acciones físicas

-1 nivel de daño, -1 a acciones de buscar y pisparse y reacciones de acechar y esconderse

-2 nivel de daño, -2 a acciones de buscar y pisparse y reacciones de acechar y esconderse

Escuelas de magia

Escuela

Aire

Dimensional

Fuego

Hielo

Mental

Muerte

Roca

Vida

Estados asociados

Confiado, embelesado

Impresionado, oculto

Ardiendo

Congelado

Concentrado, confundido, hechizado

Asustado, pocho

Paralizado

Aturdido, inspirado

Conjuros

Nivel Efecto

0 Cosmético o que normalmente no requiere una acción.

1 Equivalente a una acción o una proeza normal durante una escena. Puedes usar un éxito chachi para colocar el estado de la escuela.

2 Equivalente a una acción con un modificador, a una proeza poderosa o una normal con doble efecto durante una escena. Puedes usar un éxito chachi para colocar el estado de la escuela además de otro efecto.

3 Equivalente a una acción con dos modificadores o una proeza poderosa con doble efecto o una normal con triple efecto. Puedes usar un éxito chachi para colocar el estado de la escuela además de otro efecto.

La escala de tiempo

Un turno

Tres turnos

Una escena

Una historia

Indefinidamente



Modificadores de conjuros

Mayor efecto. Cualquier efecto de la acción se dobla.

Instantáneo. Una acción que requería una escena se puede hacer en un turno.

Mayor duración. Los efectos de la acción se amplían un paso: si duraban un turno, duran tres; si duraban tres turnos, duran una escena; si duraban una escena, duran una historia; si duraban una historia, duran indefinidamente.

Más blancos. La acción, en lugar de afectar a un personaje, afecta a dos y puede doblar los objetivos afectados por cada éxito chachi que obtengas.

Ganar área. La acción afecta a todos los personajes que se encuentran en una zona, en lugar de solo a uno de ellos.

Más alcance o área. El alcance de la acción se dobla o, si la acción afectaba a una zona, ahora afecta a dos. Si la acción no tenía alcance, gana alcance una zona.

Experiencia (1 punto por contestar "sí" a todas las preguntas de cada apartado)

Te divertiste: ¿Te reíste genuinamente con tu actuación o la de los demás jugadores? ¿Has estado intrigado, emocionado o atento durante toda la partida? ¿Te has quedado con ganas de seguir jugando?

Interpretaste: ¿Actuaste según las motivaciones de tu personaje? ¿Actuaste según lo que sabía tu personaje ignorando cosas que sabías tú? ¿Pusiste otra voz cuando era tu personaje el que hablaba?

Divertiste a otros: ¿Los demás jugadores se rieron con tu actuación o tus ocurrencias? ¿Les dejaste que tuvieran sus momentos sin acaparar la partida? ¿Hiciste algo que perjudicaba a tu personaje porque era divertido?

Fuiste heroico: ¿Te enfrentaste a tu defecto para salvar a otros? ¿Renunciaste a algo que te molaba por el bien común? ¿Dejaste de lado tus intereses para ayudar a quien lo necesitaba?

Molómetro: cuestionario

Pregunta	Puntos
1. ¿Los personajes han sido los protagonistas de una AVENTURA?	+200
2. ¿Los personajes se han comportado como héroes?	+100
3. ¿Los jugadores (incluido tú) os habéis reído a carcajada limpia en algún momento?	+300
4. ¿Habéis cantado una canción?	+600
5. ¿Tú también lo has pasado bien?	+500
6. ¿Ha salido una princesa?	+50
7. ¿Ha salido un gran villano como el Conde de Fuego o el Rey Hielo?	+50
8. ¿Los jugadores dicen que lo han pasado bien?	+500
9. Y tú, ¿les crees?	+100
10. ¿Tenéis unas ganas locas de volver a jugar?	Entre 100 y 600 puntos

Gastar Experiencia

Mejora

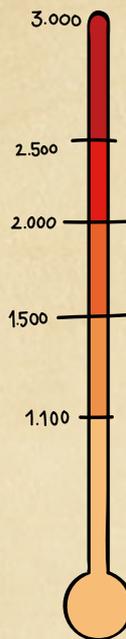
	Experiencia
Punto de Héroe instantáneo	2
Cambiar una proeza por otra del mismo tipo	10
Cambiar una proeza normal por una poderosa	20
Añadir una nueva proeza normal	30
Aumentar la puntuación de un atributo destacado en +1	50
Añadir un nuevo atributo destacado con puntuación 3 y un espacio para proeza	100



Molómetro: ranking

Compara la suma del cuestionario del MOLÓMETRO con esta tabla para saber quién ha ganado la partida de rol.

PUNTOS



Tronco, esto es ¡ÉPICO! A ver, las partidas de rol son divertidas, pero esta ha sido LA PARTIDA. Todos ganáis. De hecho, el mundo es un lugar mejor gracias a vosotros, sin duda alguna. Deberíais escribir cómo fue la partida o algo, porque ha sido tan genial que todo Ooo debería saber de vuestras hazañas.

¡Toma ya! ¡Partidaca! Esto es de sobresaliente, así que todos ganáis. Esto hay que celebrarlo. Montad una fiesta y bailad o algo. No se juega una partida de rol tan molona todos los días.

¡Matemático! Habéis hecho muchas cosas molonas. Esta partida de rol ha sido por lo menos de notable. Todos ganáis.

Genial, os habéis divertido y pasado un rato agradable. Ese es el objetivo de los juegos de rol. Todos ganáis.

Tronco, alguien no lo ha pasado bien aquí. El rol no va de eso. Todos tenéis que divertir os, ¿sabes? DI-VER-SIÓN. Todos perdéis. Como penitencia, ¡jugad otra partida en cuanto os sea posible!

