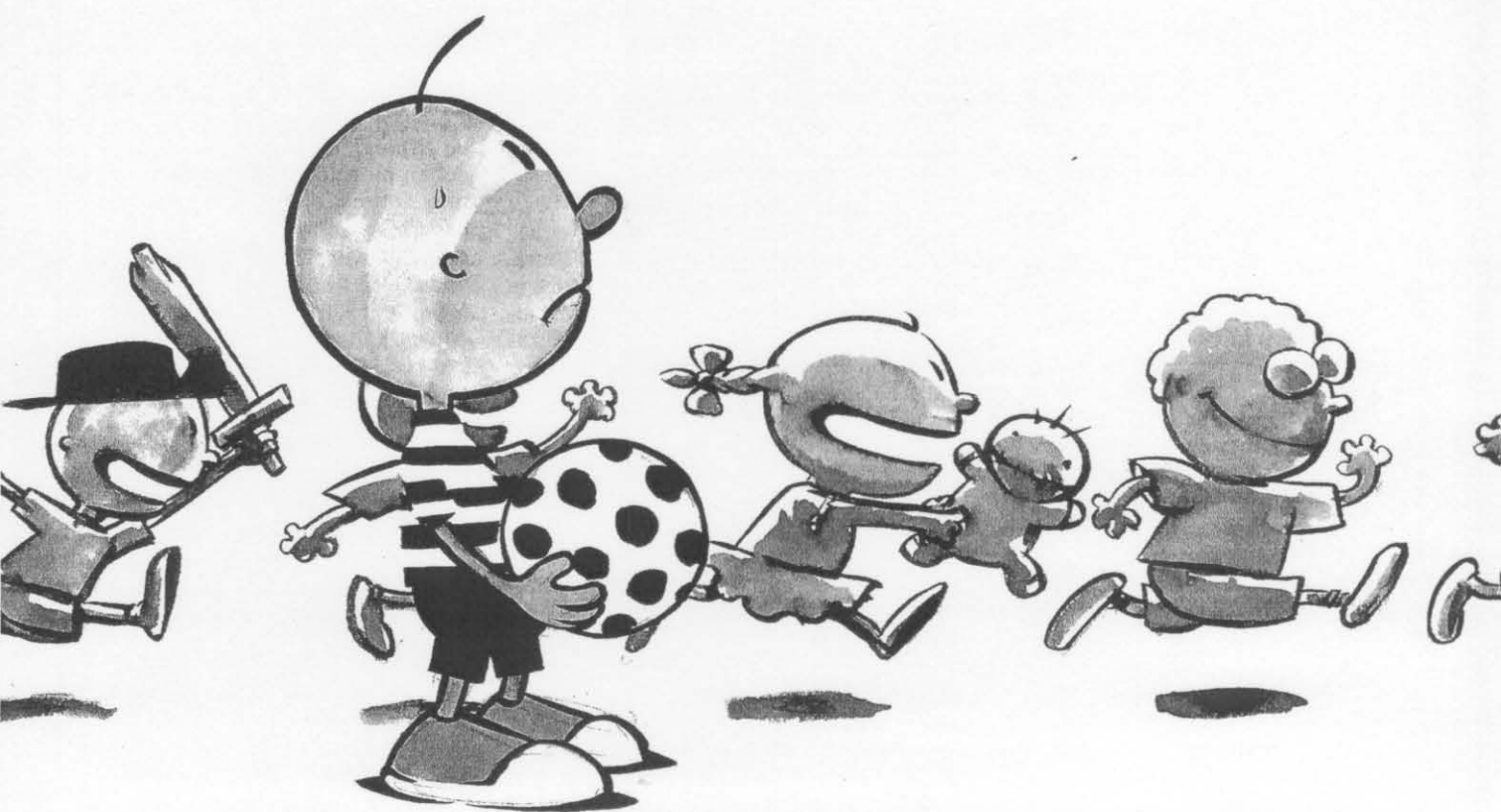


Niños!



¡Niños!, el juego de rol de los niños de goma

¿Quién no sufrió de pequeño humillaciones por parte del abusón de turno? ¿Quién no tiene hermanos pequeños, primos, o sobrinitos que le hacen la vida imposible? ¿Quién no recuerda con añoranza aquellos años dorados de la infancia, sin responsabilidades? Podría seguir durante unas cuantas páginas más, pero no creo que lo soportarais ni que el jefazo me dejara; además, creo que ya habéis captado la idea. Así que, abreviando, ¡con todos ustedes! (sonido de tambores): ¡Niños!, el único juego de rol en el que los niños son los protagonistas. No acepte imitaciones.

por Francisco Franco Garea

Introducción

¡Niños! no es un juego al que jugar todos los días, ni siquiera todos los fines de semana, sino un juego al que jugar de manera ocasional, ya que ni su ambientación, ni su reglamento están diseñados para ello. Uno de sus posibles usos es llenar esas tardes perdidas en las que el pedazo de gándul del máster no se ha preparado una partida, o simplemente como una manera de volver momentáneamente a la infancia.

Material necesario

Para jugar de manera correcta a *¡Niños!* se necesita muy poco material, y muy fácil de conseguir. Lo primero es, claro está, este reglamento, fotocopias de la hoja de personaje (que incluimos junto con el juego), tres dados de seis caras (de los del Parchís o La Oca, original el ejemplo, ¿verdad?) y lápices y gomas de borrar. Nada más. Por supuesto, existen otros materiales que aunque no son indispensables sí ayudan a mejorar notablemente las partidas, como por ejemplo, pizarras *velleda* y rotuladores para dibujar mapas y gráficos, algo para beber y picar (sobre todo si no lo has pagado tú), hermanos pequeños que interrumpen, madres que espían a sus hijos que juegan a "eso del rol", etc., etc.

Sobre los nombres y pronombres

En el texto que compone este juego, así como en su propio nombre, los pronombres y nombres masculinos son mayoría. Este hecho no responde a ningún prejuicio extraño en relación al sexo femenino, sino simplemente a que así las explicaciones son más claras. Desde luego alguna feminista radical podría replicar que también hubiese podido escribirlo todo utilizando el género femenino, pero desde siempre en la lengua española se ha utilizado el masculino para generalizar.

Introducción a la ambientación

Todos hemos sido niños en algún momento de nuestra vida, bueno vale, hemos sido niños durante nuestra infancia. Cuando éramos pequeños casi no teníamos preocupaciones, exceptuando quizá el colegio, pero todo el resto del tiempo podíamos dedicarlo a jugar. Y había muchos posibles juegos: el escondite, a pillar, las canicas, las chapas... pero había uno que era realmente especial y que no tenía un nombre establecido: era el juego de imaginar.

Cuántas veces mi pequeño cuarto se convirtió en una inmensa cueva repleta de peligros, que estaba esperando que mi amigo y yo, convertidos ambos en intrépidos aventureros, la explorásemos; la de veces que los toboganes fueron nuestra nave espacial o nuestro barco pirata; nuestras bicicletas fueron caballos, motos, coches, aviones; nos perseguíamos transformados en indios y vaqueros. Y todo esto y más, únicamente lo hacíamos utilizando nuestra imaginación. Cuando se es un niño y se tiene imaginación se es el amo del mundo y de todas las historias.

Esto es lo que os propongo con *¡Niños!*: interpretar el rol de un niño y jugar aquellas aventuras de imaginación, pero ahora, en vez de decir «¿y vale que yo ahora te atrapo con mi caballo/bicicleta y tú te caes y yo te ato y te hago prisionero?», utilizaremos un sencillo reglamento para resolver estas acciones.

Desarrollo de las partidas

Hay dos maneras básicas de jugar una partida en *¡Niños!*. La primera consiste en partidas en las que se representen los típicos juegos y situaciones en las que se pueden ver envueltos los niños (para ejemplos de las mismas, ojea la sección de *Ideas para Módulos*).

Pero la verdadera manera de jugar a *¡Niños!* es con la imaginación dentro de la imaginación. ¿Qué quiero decir con esto? Muy simple, el primer nivel de imagina-

ción es meternos en la piel de un niño (nos irá un poco apretada, pero ya sabéis: no pain, no gain) y el segundo nivel, una vez ya somos niños, consiste en imaginar que somos cualquier cosa exceptuando un niño: un pirata, un vaquero, un héroe del espacio, un indio, una princesa, un aventurero... Las posibilidades son infinitas. Y claro, cuando nuestro niño haya sufrido tamaña transformación el mundo en el que vive también sufrirá una de índole similar: los toboganes serán naves espaciales; las bicicletas, caballos; las pistolas de agua, poderosos láseres; los adultos, robots enemigos que deben ser evitados...

¿Y cómo vamos a hacer esto? Parece muy difícil, estaréis pensando. Venga, hombre, no me vengáis con ésas que es muy fácil. Lo haremos igual que cuando éramos niños, es decir, nos lo imaginaremos y punto. Y una vez todos los jugadores se hayan puesto de acuerdo en qué se han transformado los niños y en qué, el mundo, podrá empezar la partida.

Lo que se debe cuidar más en una partida de *¡Niños!*, es que la realidad y la ficción deben mezclarse entre sí de una manera muy íntima, como sólo los niños saben hacerlo (y como todos hemos sido niños, en teoría no debería haber ningún problema). Es decir, si la partida está ambientada en el salvaje Oeste, las bicicletas se convertirán en caballos, y cuando los niños pasen al lado de un policía motorizado éste será, desde el punto de vista de la fantasía, un pistolero temible. Esto no quiere decir que el niño confunda la realidad con la ficción, ya que por muy cazarecompensas que se crea no va a ir al guardia y decirle que levante las manos.

Por término medio las partidas se desarrollarán en el típico parque al que normalmente son llevados los niños, que dispondrá de columpios y toboganes, árboles, algún lugar para hacer castillos de arena y jugar con la tierra, etc. Las características exactas del parque quedan bajo la decisión del DJ. A este parque el niño acudirá acompañado de su madre, padre, ambos a la vez, hermano o hermana mayor, y cualquier otra



combinación. Lo realmente importante es que haya una persona mayor que sea responsable de él.

Algunas notas...

...sobre el daño

En *¡Niños!*, como bien dice su subtítulo, los niños son de goma, es decir, que no se hacen daño, como mucho pueden acabar llorando. Es bien cierto que esto no es real, ya que todos sabemos de casos de piernas rotas, brazos dislocados, heridas que sangran e incluso de muertes. Pero en un juego como éste, el verdadero daño no tiene cabida. Además, por otro lado, es cierto que los niños son de goma, al menos hasta cierto punto. Sirva para ello este ejemplo: cuando estaba empezando a desarrollar el reglamento pasé algunas mañanas en un parque cercano a mi casa, observando el comportamiento de los niños. En una ocasión, un niño que corría tropezó y cayó al suelo de bruces, sin poner las manos ni nada; momentos después se levantaba tan campante. Pero más tarde, ese mismo niño fue empujado por otro y cayó al suelo de culo quedando sentado. En teoría el daño debería haber sido menor, pero no, al momento rompió a llorar.

Es posible que algunos jugadores, como un pedazo de #\$\$@%?! (sustitúyase por el adjetivo adecuado) al que tuve la desgracia de arbitrar durante las *Gen Con 94*, se tomen esto al pie de la letra y se dediquen a tirarse por los balcones o cosas similares, esperando rebotar como si fueran pelotas de goma. En estos casos recomiendo parar la partida y explicar al jugador en cuestión que el hecho de que los niños no puedan hacerse daño real no es más que un recurso del juego para eliminar la cruda realidad de la muerte, no hay por qué entenderlo tan literalmente. Si prosigue en su actitud... como muy bien dijo Ricard Ibáñez en el LIDER 33: Algunos tipos merecerían estar en el fondo del Llobregat con un par de zapatos de cemento. Aunque yo, personalmente, prefiero tirarlos al mar; hay más profundidad (je, je).

...sobre las edades

¿Cuáles son las mejores edades para los niños de *¡Niños!*? Buena pregunta, sí señor. En este juego la edad de los niños no se mide según los años que tengan, sino según el curso de E.G.B. al que estén asistiendo. Por otra parte, no todos los cursos son adecuados para ello; los más apropiados son de 1º a 6º (ambos inclusivos), ya que en 7º y 8º parece ser que los niños sufren una extraña mutación: empiezan a fumar para ser más "hombres" en el caso de los varones, o porque es la moda en el caso de las féminas; empiezan a interesarse por los/as



famosos/as guapos/as de moda; ya quieren ir de discotecas, aunque sólo sea por la tarde; se fijan en los miembros del sexo opuesto desde una nueva perspectiva (¿y qué perspectiva!); etc., etc. Todo esto provoca que olviden sus antiguos juegos de niños y pretendan ser más mayores de lo que realmente son. Esto los convierte en no aptos para *¡Niños!*

El hecho de que algunos niños repitan cursos y, por lo tanto, tengan más edad que otros de su misma clase o clases superiores, puede ser obviado si tenemos en cuenta que en esta edad, lo realmente importante no es la edad en sí, sino el curso al que se asiste. Recordad, si no, el respeto casi místico que tienen los alumnos de cursos inferiores hacia los de 8º.

El papel del DJ

Durante el siguiente reglamento encontraréis muchas frases de este estilo: "si el

DJ lo juzga oportuno, los efectos exactos quedan bajo el criterio del DJ, etc.". Esto quiere decir que muchos aspectos de las reglas se dejan al libre albedrío del DJ, para que éste pueda aplicar su propio sello personal en ellas. Tal vez haya quien prefiera los sistemas de reglas en donde todo está previsto (sí, tú, no te escondas, que ya te he visto el *Rolemaster* debajo del brazo) y el DJ se limita únicamente a aplicarlo. Siento decepcionar a quien crea esto, pero en *¡Niños!* las reglas necesitan de un DJ, de la misma manera que éste las necesita. Lo único que además hace falta es un poco de sentido común para tomar las decisiones, y de eso creo que todos tenemos (exceptuando, claro está, a #\$\$@%?!).

Características

Las características representan capacidades innatas en todos los niños. Cada una de

ellas tiene asociado un valor que puede oscilar entre 1 y 5, siendo 1 el valor mínimo, 3 el valor medio y 5 el valor máximo. El sistema utilizado para realizar una tirada de característica es muy simple: se tira 1D6 y se compara su resultado con el valor de la característica, si es menor o igual tiene éxito; si es mayor, falla. Como se puede observar, un resultado de 6 en el D6 siempre será un fallo, y un resultado de 1 siempre será un éxito.

Ejemplo: En una característica tenemos un valor de 4. El DJ nos pide que hagamos una tirada bajo dicha característica. Lanzamos el D6 y obtenemos un 2, como 2 es menor de 4 la tirada tiene éxito. Si el resultado hubiera sido 5 o 6, hubiera fallado, ya que 5 y 6 son mayores que nuestro valor, es decir, 4.

Las características son cinco y son las siguientes:

Aplomo: Representa la capacidad que tiene el niño de sobreponerse a todas aquellas situaciones que puedan emocionarlo, hacerle perder la compostura y desembocar en una rabieta. Por ejemplo, cuando esté recibiendo una regañina por haber hecho algo supuestamente malo, se hará una tirada de aplomo. Si tiene éxito, el niño se quedará mirando al adulto con cara de "que sí, lo que tú digas, ¿puedo irme ya a jugar?". Si falla le cogerá una rabieta compuesta básicamente por lloros y gritos, que durará el tiempo que el DJ crea oportuno.

Picardía: Representa lo atento que está el niño al mundo que lo rodea, así como su ingenio. Esta característica puede ser utilizada para hacer tiradas de percepción, así

como cuando al jugador no se le ocurra una solución a un problema o situación. Pero nunca debe sustituir al propio criterio y capacidad de decisión del jugador.

Ser de goma: Es la resistencia que tiene el niño frente a las situaciones que le puedan ocasionar algún tipo de daño, como puedan ser caídas, bofetadas, patadas, peleas, etc. Cada vez que el niño sufra una de estas situaciones, y el DJ lo juzgue adecuado, el jugador deberá realizar una tirada. Si tiene éxito se quedará tan ancho, como si nada hubiera pasado. Si falla se pondrá a llorar, y opcionalmente a patear y gesticular, durante el tiempo que el DJ considere oportuno.

Ser encantador y Ser odioso: Estas dos características son descritas juntas ya que son opuestas entre sí. A efectos de juego esto quiere decir que sus valores están relacionados de manera inversa, entre ambos deben sumar 6 puntos. De esta manera, si en ser encantador un niño tiene un valor de 1, necesariamente tendrá un 5 en ser odioso. El principal uso de estas características es la manipulación de los adultos. Por ejemplo, utilizando su capacidad de ser encantador, un niño puede conseguir que una persona mayor le vaya a recoger la pelota que ha caído en medio de una carretera por la que pasan coches a toda velocidad. Los usos de ser odioso son todavía más retorcidos. Esta característica podría ser utilizada para, por ejemplo, hacer creer a un adulto que no ha roto la ventana a propósito, sino que ha sido un desafortunado accidente (aunque esconda las manos detrás de la espalda y en ellas tenga un tirachinas y abundante munición). También pueden ser utilizadas de otras maneras atendiendo al criterio del DJ.

Como habéis podido comprobar estas características tienen muy poco que ver con las habituales en los juegos de rol. En *¡Niños!* no hace falta fuerza porque todo el mundo sabe qué puede hacer un niño y qué no puede hacer, la destreza y agilidad están englobadas en una habilidad, etc. Son estas características, y no otras, las que nos permitirán jugar de la manera adecuada, ya que son las que mejor reflejan la particular idiosincrasia de los seres humanos cuando éstos son pequeños y están en su fase de desarrollo personal y crecimiento corporal (sí, doctor Spock, lo que usted diga).

Habilidades

Las habilidades representan las capacidades del niño que, a diferencia de las características, han sido aprendidas y no representan capacidades innatas. Al igual que las características, las habilidades también tienen asociado un valor que puede oscilar entre 0 y 3. Un nivel de 0 indica que el niño





no sabe utilizar esa habilidad de manera lógica y que sus tentativas de usarla se reducen a un "a ver qué pasa si hago esto". Los demás niveles representan un entrenamiento y conocimiento de las habilidades, que será tan alto como lo sea el nivel. El sistema empleado para realizar tiradas de habilidad es más complejo que el usado en las tiradas de característica y, por lo tanto, será explicado más adelante y con más profundidad en su propio apartado.

En la descripción de cada habilidad se indica entre paréntesis cuál es el nivel inicial de la misma. Las habilidades son diez y son las siguientes:

Buscar (1): Sirve tanto para jugar al escondite, como para encontrar objetos ocultos, localizar a tu madre en medio de una multitud o encontrar el mejor lugar para hacer una emboscada a ese bravucón que siempre te está quitando los chicles.

Combate (1): Representa lo bien que se desenvuelve el niño en las peleas y enfrentamientos violentos, sean reales o imaginarios. Esta habilidad se puede utilizar para pelear sin armas, con armas cuerpo a cuerpo (palas de plástico, cubos, rastrillos y demás armas terroríficas), para lanzar piedras y para usar armas de distancia (arcos de flechas con ventosa, cerbatanas, etc.).

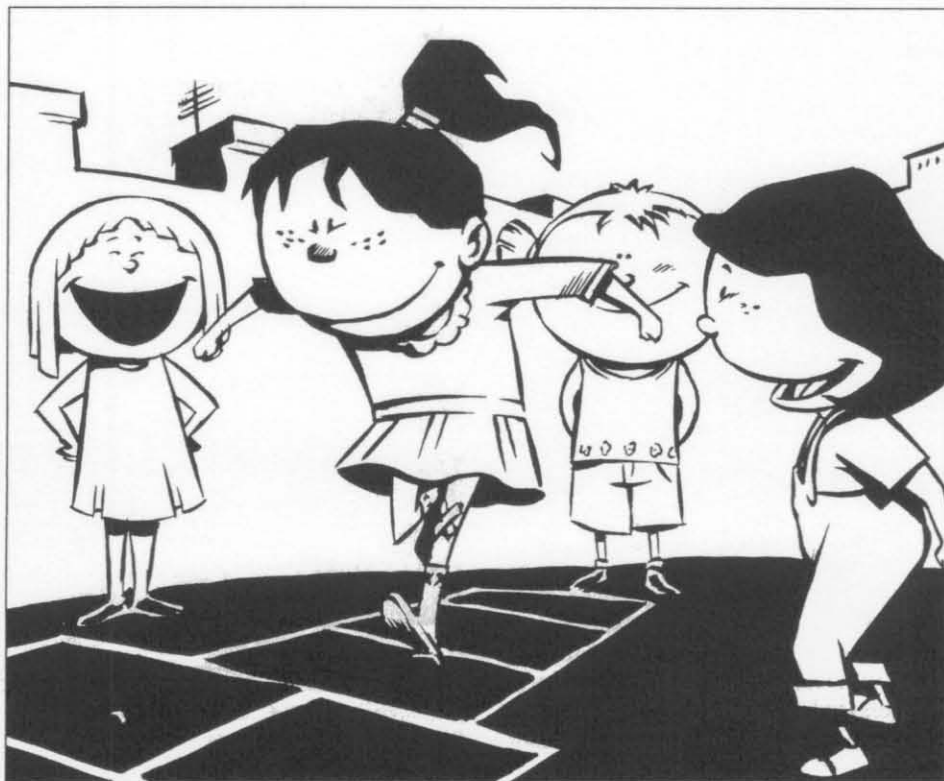
Correr (1): Sí, de acuerdo, ya sé que todo el mundo sabe correr. Esta habilidad representa la velocidad que puede alcanzar el niño corriendo, así como su pericia para maniobrar mientras lo haga.

Destreza (1): Esta habilidad representa la habilidad manual del niño así como su equilibrio, coordinación y agilidad.

Esconder (1): Esta habilidad puede considerarse la opuesta a buscar, sirve para jugar al escondite, ocultar objetos en algún lugar, camuflarse entre las personas cuando tu madre te busca para zurrarte o esconderse cuando tu hermano mayor te busca para que le devuelvas su juguete preferido.

Juegos de niños (1/0): La división del nivel inicial indica que éste será de 1 para niños y de 0 para niñas. Con esto no pretendemos ser ni machistas ni sexistas, sino, simplemente, realistas. De todas formas, esto no implica que una niña no pueda tener un nivel superior a 0, sino que a no ser que manifieste un interés propio en su conocimiento éste no subirá. Esta habilidad representa la pericia del niño/a en todos aquellos juegos que comúnmente están asociados a los niños, como por ejemplo: canicas, fútbol, chapas, etc.

Juegos de niñas (1/0): La división del nivel atiende a las mismas razones que en la habilidad anterior, pero en este caso será de 1 para niñas y de 0 para niños. Esta habilidad representa la pericia de la niña/o en todos aquellos juegos que comúnmente están relacionados con las niñas, como por



ejemplo: saltar a la comba, las gomas, la rayuela, etc.

Trepar (1): Esta habilidad será utilizada cuando el niño se dedique a subir por lugares que tengan una cierta dificultad, como por ejemplo, árboles, paredes enladrilladas, etc.

Vehículos estables (1): Es la habilidad de conducir vehículos estables, entendiendo por éstos a todos aquellos vehículos que estando parados no necesitan de ningún adminículo para permanecer en equilibrio, como puedan ser: cochecitos, triciclos, patinetes de tres ruedas, bicicletas con ruedecitas de apoyo, etc.

Vehículos inestables (0): Es la habilidad de conducir vehículos inestables, entendiendo por éstos a todos aquellos vehículos que estando parados no pueden permanecer en equilibrio sin la ayuda de algún objeto o aquéllos que por su naturaleza son de difícil uso a pesar de mantenerse en equilibrio estando quietos. Del primer tipo podemos citar: bicicletas, patinetes de dos ruedas, palos saltadores, etc. Del segundo tipo: skates boards o monopatines, patines de ruedas en línea o los clásicos, etc.

Puntos de Niño y Puntos de Madre

Los puntos de niño y los puntos de madre pueden ser utilizados por los jugadores para variar el lógico transcurrir de una partida. No tienen valor máximo, es decir, se

pueden tener todos los que se quieran (mejor dicho, todos los que se puedan), y su valor mínimo es cero.

Puntos de Niño

El principal uso de los puntos de niño es modificar el resultado de las tiradas para que sean favorables al jugador. Se pueden utilizar de dos formas: antes de la tirada o después.

Antes de hacer una tirada de característica o una tirada de habilidad el jugador puede anunciar que utilizará puntos de niño en ella. La tirada se hará de la manera habitual. Si tiene éxito no pasará nada y no se deberá utilizar ningún punto, pero si falla, el jugador deberá gastar obligatoriamente un punto para convertir el fallo en éxito y en el caso de que fuera una tirada de habilidad, el éxito de la misma sería el mínimo que se podría haber conseguido.

Si el jugador anuncia después de haber fallado una tirada que quiere gastar puntos en ella para convertirla en un éxito, deberá gastar dos puntos en vez de uno. Todas las demás consideraciones se tratarán de la misma manera que si los hubiese gastado antes de la tirada.

Ejemplo: Debido a una desafortunada caída desde lo alto de la bicicleta nos vemos obligados a hacer una tirada de ser de goma. En esta característica tenemos un valor de 2, lo que nos da pocas posibilidades de pasar la tirada, y sabemos que si la fallamos nos echaremos a llorar y llegaremos el último a merendar, con todo lo

que eso supone. Por ello anunciamos antes de hacerla que gastaremos puntos de niño. Lanzamos el dado y... un 3, es decir, un fallo. Pero nos gastamos un punto de niño y la tirada se convierte en un éxito; llegaremos de los primeros a la merienda. Si hubiéramos tenido un 5 seguramente no hubiéramos anunciado antes de la tirada que usaríamos puntos de niño, pero en el caso de obtener un 6 podríamos gastar dos puntos y convertir, de todos modos, el fallo en un éxito.

Puntos de Madre

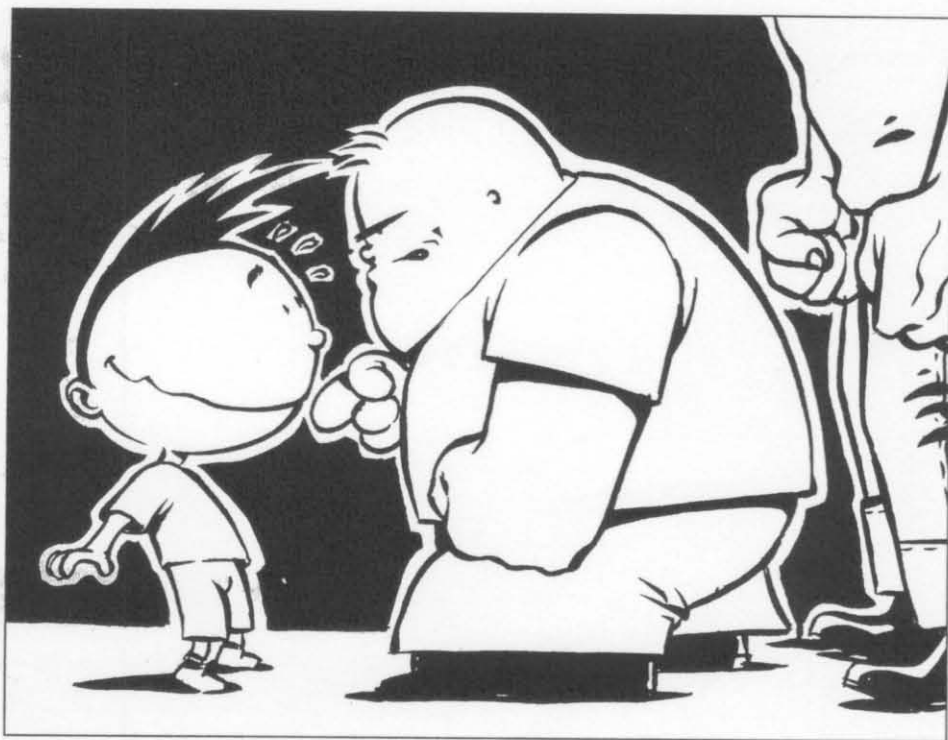
Los puntos de madre se utilizan para "invocar" a la persona que esté siendo responsable del niño en ese momento, sea su padre, su madre, su hermano mayor o quien sea. Cuando el jugador crea que su niño se ha metido en un lío que no puede solucionar por sí solo, cuando esté a punto de ser apalizado por el abusón de turno, o en general cuando necesite de los servicios de la persona responsable de él, el jugador podrá anunciar que gasta un punto e inmediatamente (o después de un corto tiempo prudencial) ésta aparecerá. Es obligado puntualizar que sólo es necesario gastar puntos cuando el niño necesita que la persona venga a él y no pueda llamarla a gritos. Podríamos decir que los puntos de madre representan la capacidad que tienen los niños de comunicarse pseudotelepativamente con sus mayores para advertirles que los necesitan. Para más datos sobre los adultos y personas mayores consulta la sección *Adultos y personas mayores* (lógico, ¿no?).

Ejemplo: Otra vez nuestra bocaza nos ha metido en un lío, sabíamos perfectamente que no debíamos insultar a nadie mayor que nosotros (sobre todo cuando éste recibe el apodo de "El destripa-lagartijas") ya que esto suele ser bastante contraproducente. En un primer momento decidimos resistir, pero cuando nuestros pies se levantan un palmo del suelo no soportamos más y le decimos al DJ que gastamos un punto de madre. Al cabo de unos segundos una figura oculta el sol y una mano se posa en el hombro de nuestro torturador: ¡papá!, gritamos, y sabemos que ya no hay de qué preocuparse.

Gasto y recuperación

Los puntos de niño y los puntos de madre se gastan, no son eternos. La cantidad inicial de puntos del niño es determinada durante su creación y será el máximo número de puntos que el jugador podrá utilizar durante una partida. Cuando lleguen a 0 no podrá seguir beneficiándose de sus efectos hasta la siguiente partida, momento en el cual volverá a tenerlos a su valor máximo.

La cantidad máxima de puntos del niño



en ambos tipos puede ser aumentada, para ello se utilizarán los puntos de experiencia cuyo uso está detallado en la sección *Experiencia*.

Creación de niños y niñas

Una vez hemos descrito los principales parámetros que definen a un personaje en *¡Niños!*, pasaremos a describir el sistema que utilizaremos para crear a un niño con el cual jugar.

Entre las características Ser de goma, Aplomo y Picardía repartiremos 9 puntos, teniendo en cuenta que el nivel mínimo es 1 y el máximo es 5. Entre las características Ser encantador y Ser odioso repartiremos 6 puntos. Para calcular el nivel de las habilidades distribuiremos entre ellas 10 puntos. Cada nivel de habilidad corresponderá a un punto gastado, independientemente del nivel inicial de la habilidad. Recordemos que el nivel mínimo de una habilidad es su nivel inicial, y que el nivel máximo para todas ellas es 3. También calcularemos los puntos de madre y los puntos de niño. Para ello lanzaremos 2D3 para cada uno de ellos y anotaremos el resultado.

El último paso es elegir todos los demás datos que no influyen de manera decisiva en el transcurso del juego como puedan hacerlo las características o las habilidades, pero que no por ello son menos importantes: el nombre de nuestro niño, su altura, su peso, su sexo, el curso de EGB al que asiste (de 1º a 6º), su color de pelo

y de ojos, así como una breve descripción física.

Todos estos datos serán anotados en la hoja de personaje que suministramos junto con el juego, que puede ser fotocopiada todas las veces que hagan falta para crear personajes.

Ejemplo: Vamos a crear un personaje que se llamará Alfredito e irá a 3º de EGB. Queremos que sea bastante avisado, por lo que en Picardía le ponemos un 4. Nos quedan 5 puntos, ponemos 3 en Aplomo, dándole una resistencia media a las Regañinas y un 2 en Ser de goma, un tanto llorica nos ha salido, pero bueno. Alfredito será un niño bueno, es decir, que en Ser encantador ponemos un 4, por lo que su valor de Ser odioso será el necesario para que ambas sumen 6, es decir, un 2. Ahora hacemos las tiradas de Puntos de niño (un 3 y 2, es decir, 2+3=5) y Puntos de madre (un 1 y un 4, es decir, 1+4=5). Los 10 puntos de habilidades los repartimos de la siguiente manera: 1 en Buscar, 1 en Combate, 2 en Destreza, 1 en Juegos de Niños, 1 en Juegos de Niñas, 1 en Vehículos Estables y 3 en Vehículos Inestables. Pues ya está terminado, y éste es el resultado final:

Buscar	1+1=2
Combate	1+1=2
Correr	1+0=1
Destreza	1+2=3
Esconder	1+0=1
Juegos de Niños	1+1=2
Juegos de Niñas	0+1=1
Trepar	1+0=1
Vehículos Estables	1+1=2
Vehículos Inestables	0+3=3



Tiradas de habilidad

El nivel de una habilidad no representa tanto las posibilidades de tener éxito en una acción que las implique, sino más bien cómo de bien será realizada esa acción. Dependiendo del nivel se tirarán una cierta cantidad de dados. Si el nivel es 0, será 1D3; si es 1, 1D6; si es 2, 2D6 y si es 3, 3D6. Esto está resumido en la siguiente tabla:

Nivel de Habilidad	Dados a tirar
0	1D3
1	1D6
2	2D6
3	3D6

Una vez sabemos cuántos dados corresponden al nivel de la habilidad los lanzaremos y leeremos la tirada. Para ello debemos tener en cuenta que los únicos números que cuentan son los pares. Es decir, si en la tirada todos son impares ésta será considerada un fallo, un único número par indicará que ha tenido éxito y más pares simplemente indicarán que la acción ha tenido mejor resultado que con una cantidad menor. (Nota: para hacer una tirada de habilidad de 1D3 se tirará 1D6 y en el caso de que saliera un 6 sería considerado como un número impar). La nomenclatura a utilizar para designar el resultado de las tiradas está indicada en la siguiente tabla:

Tirada	Resultado
Ningún número par	Fallo
1 número par	Éxito de grado 1 (o Éxito 1)
2 números pares	Éxito de grado 2 (o Éxito 2)
3 números pares	Éxito de grado 3 (o Éxito 3)

Ejemplo: Alfredito es un niño muy mono que está jugando a las canicas con sus amiguitos. Tiene un nivel 2 en Juegos de Niños y está a punto de lanzar su canica en una jugada decisiva. Su nivel de 2 indica que deberá tirar 2D6, y éstos son los posibles resultados que puede tener el lanzamiento de su canica dependiendo de la tirada que obtenga:

- Fallo (ningún número par): Cuando va a tirar la canica algo le pasa y ésta va justo por donde no debía ir.
- Éxito 1 (un número par): Consigue hacer lo que se proponía, ha ganado una canica a todos sus amigos.
- Éxito 2 (dos números pares): Pone la canica donde quería y además descoloca la de otro jugador, todos sus amigos le deben una canica menos el dueño de la descolocada que le debe dos.

Tiradas opuestas

Dentro de las tiradas de habilidad se pueden hacer las que se llaman tiradas opuestas. Estas tiradas se hacen en aquellas situaciones en las que el resultado de una (que llamaremos pasiva o inicial) influye en otra (que llamaremos activa o posterior). Para ello se hará la tirada inicial, después se hará la tirada posterior y se compararán ambos resultados. Ganará aquel jugador cuya tirada tenga un valor superior a la del otro. El valor de una tirada depende de su resultado: si es un fallo su valor es 0 y si es un éxito su valor es igual al grado del mismo. Si ambas tiradas son fallos ninguno consigue su objetivo, y si ambas tienen el mismo valor, corresponde al DJ determinar exactamente qué sucede.

Resultado	Valor
Fallo	0
Éxito 1	1
Éxito 2	2
Éxito 3	3

Ejemplo: Otra vez Alfredito está jugando. En esta ocasión juega al escondite con su amiga Emma. Alfredito ha tirado por Esconder y ha obtenido un éxito 1. Para encontrarlo Emma deberá sacar como mínimo un éxito 2; tira por Buscar y obtiene un éxito 1. Como las dos tiradas son iguales el DJ determina que Emma encuentra a Alfredito, pero que le cuesta mucho tiempo.

Tiradas múltiples

Este tipo de tirada se usará en aquellas situaciones en las que el éxito de una acción dependa de la acumulación de los éxitos de todos los participantes en su resolución. Se hará una tirada de la habilidad pertinente por cada niño, calculando su valor mediante el sistema explicado en las tiradas opuestas, y todas las de cada bando se sumarán. Quien obtenga el mayor resultado de ambos, ha ganado; en caso de que ambas fueran iguales y esto sea posible se considerará como un empate, si el empate no es posible se volverán a repetir las tiradas hasta romperlo.

Ejemplo: Alfredito y sus amigos se van a enfrentar en una partida de fútbol contra sus acérrimos enemigos del otro barrio. En total son tres personas por bando. El bando de Alfredito hace sus tiradas de Juegos de Niños y obtienen un total de 5 puntos, los del otro barrio, por su parte, hacen lo mismo y obtienen una suma de 3: Alfredito & Cía. se alzan con la victoria.

Combate

En ¡Niños! el combate puede ser contemplado desde dos perspectivas distintas.

Un combate real, que es aquél en el cual dos niños se están peleando de verdad por el motivo que sea. Y un combate imaginario, que es aquél que se hace cuando dentro de una fantasía es necesario que éste ocurra. Un ejemplo del primer tipo puede ser el enfrentamiento que se suele producirse cuando un niño le reclama a otro un juguete y éste no quiere dárselo, situación que acaba invariablemente con el juguete olvidado en el suelo y los dos niños liados a mamporros. Un ejemplo del segundo tipo sería el épico combate que tiene lugar a bordo de una nave espacial (el tobogán) entre "Luc Escal-no-sé-qué" con su espada de luz imaginaria, y "Darz Veider" con otra espada de luz, no menos imaginaria. Ambos tipos se resuelven de la misma manera, la única diferencia consiste en los efectos. En el primer caso uno o ambos niños pueden acabar tirados en el suelo y llorando, mientras que en el segundo sólo contará la victoria moral.

Combate cuerpo a cuerpo

Combate cuerpo a cuerpo es todo aquél que se realiza a corta distancia y en el cual ambos combatientes utilizan su cuerpo o algún tipo de armas para golpear al otro. Este tipo de combate se realiza de manera simultánea, es decir, ambos contendientes atacan al mismo tiempo. Para ello cada uno hará una tirada de la habilidad combate y se compararán los resultados.

- si ambos son fallos ninguno impactará, y el combate se considerará nulo.
- si uno falla y otro consigue un éxito, éste habrá impactado.
- si ambos tienen éxito impactará quien haya conseguido el mayor grado.
- si ambos tienen éxito y obtienen el mismo grado de éxito ambos habrán impactado.

Ejemplo: Alfredito se ha enfadado con su mejor amigo, Danielín, porque éste no le invitó a su fiesta de cumpleaños. La discusión fue subiendo de tono y al final Danielín soltó su mano. Alfredito tiene un nivel 2 en Combate, y Danielín un 3. Ambos hacen sus tiradas: Alfredito obtiene un éxito 2, y Danielín un éxito 1. Gana Alfredito porque su grado de éxito es el mayor de los dos.

Combate a distancia

Combate a distancia es el que se realiza utilizando armas que son capaces de recorrer distancias relativamente largas e impactar al blanco elegido. La distancia a la que es posible disparar con cada tipo de arma, así como la determinación de si el blanco está dentro de ese radio de alcance corresponden, como siempre, al criterio del DJ. Este tipo de combate también se realiza de manera simultánea, pero para ello ambos contendientes deben saber de la

existencia del otro. Es decir, si el blanco no sabe que está en el punto de mira de algún arma, el combate no será simultáneo. Para determinar si se impacta o no, el atacante hará una tirada de la habilidad combate. Si obtiene un fallo su disparo no habrá impactado al blanco deseado, si consigue un éxito habrá alcanzado su destino. En este caso el grado del éxito indicará tan sólo una mayor precisión al impactar el blanco.

Ejemplo: Apoyado en un árbol está ese niño grande que nunca deja jugar tranquilo a Alfredito. Éste tiene un puñado de huesos de aceituna, y decide lanzárselos. El DJ determina que el niño grande está dentro de su alcance. Alfredito tira sus 2 dados de combate y obtiene un 3 y un 5: falló.

El daño

En un combate real o imaginario cada vez que un niño reciba un impacto también recibirá cierta cantidad de daño. Esta cantidad de daño se calculará de distinta manera dependiendo del tipo de combate que lo haya causado.

Combate cuerpo a cuerpo: El daño será igual al valor de la tirada del niño que haya hecho el impacto, menos el valor de la tirada del niño que lo reciba. Si la resta es cero (porque ambos han impactado) el daño será igual al valor de una de las tiradas (las

dos serán iguales, así que podéis coger la que más os guste. De nada). En el caso de que uno de los niños esté usando algún tipo de arma, éste recibirá una bonificación de +1 al daño que cause cuando impacte. Si ambos utilizan armas la bonificación no se aplicará, ya que se anularían entre sí.

Ejemplo: En el ejemplo del sistema de combate cuerpo a cuerpo, Alfredito había obtenido un éxito 2 y Danielín un éxito 1. En este caso el daño será de $2-1=1$, y lo recibirá Danielín porque él fue quien obtuvo el menor resultado.

Combate a distancia: El daño será igual al grado de éxito de la tirada de combate.

Ejemplo: Si en el ejemplo del sistema de combate a distancia Alfredito hubiera obtenido un éxito 1, en vez del fallo, el daño hubiera sido de 1.

El daño recibido por un niño a causa de un impacto se restará de manera temporal (es decir, inmediatamente después del combate recuperará su valor normal) de su característica Ser de goma. Cuando ésta llegue a 0 o menos y si el combate es real, habrá perdido y empezará a llorar de manera escandalosa. Como el combate cuerpo a cuerpo es simultáneo, y el combate a distancia puede serlo, es perfectamente posible que un combate acabe con ambos niños llorando.

En el caso de que el combate sea imaginario en vez de restarlo de la característica Ser de goma, se restará de la característica Aplomo. Cuando ésta llegue a cero el niño no acabará llorando, simplemente se considerará que, dentro de la fantasía, ha perdido el combate y, por lo tanto, estará a merced del vencedor. Todas las demás reglas del combate real también se aplican en el combate imaginario.

Persecuciones

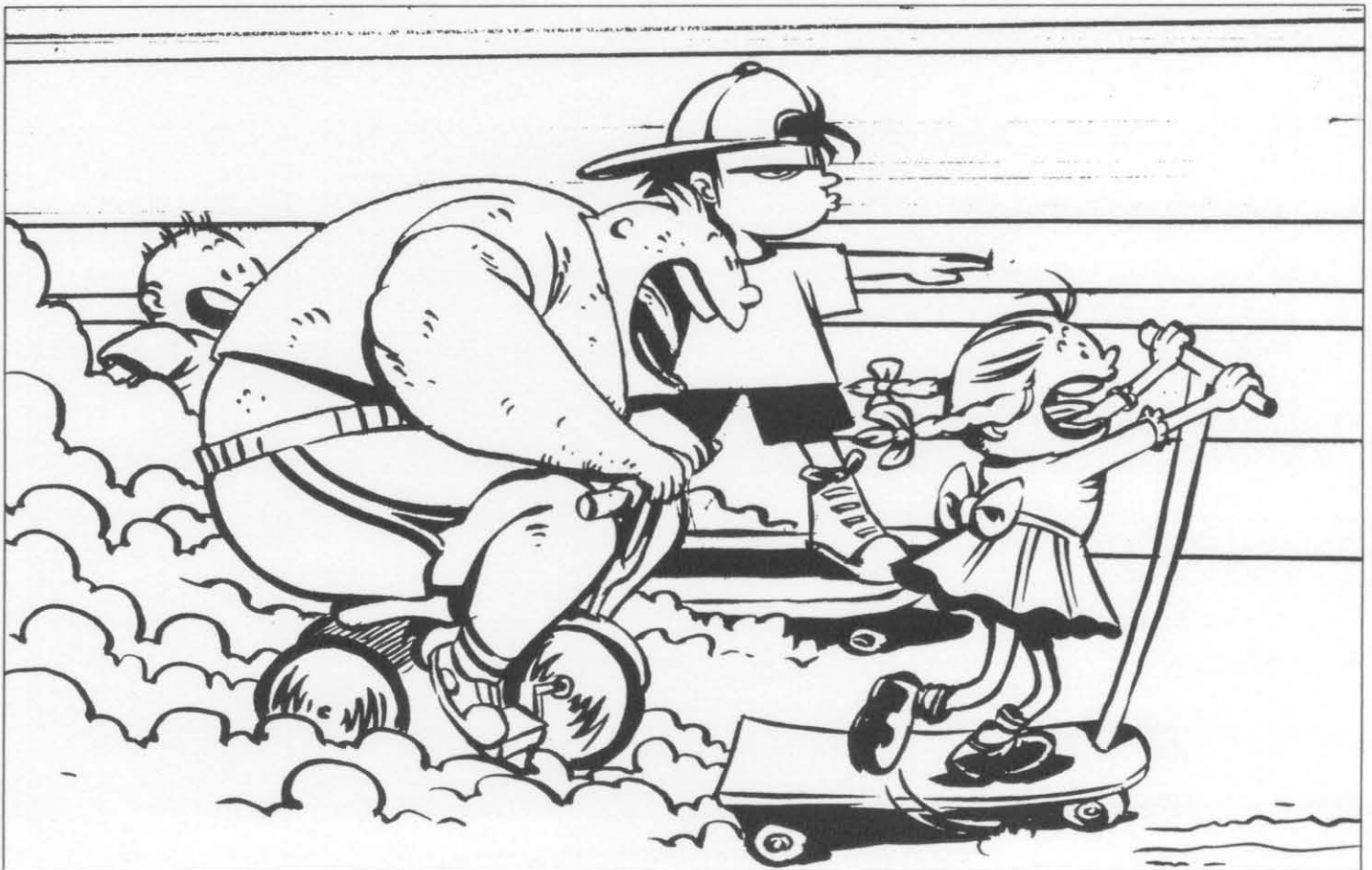
Un uso todavía más específico de las habilidades lo encontramos en las persecuciones. Básicamente podríamos decir que una persecución es toda aquella situación en la que, por algún motivo, alguien huye de otro o alguien quiere atrapar a otro.

En una persecución se pueden utilizar estas tres habilidades dependiendo de qué vehículo se esté usando, si es que se está usando alguno.

- Correr
- Vehículos Estables
- Vehículos Inestables

Distancia

La distancia existente entre perseguido y perseguidor se representa de manera abs-





tracta por un número comprendido entre 0 y 7 o más. Si la distancia es 0, esto indica que el perseguido y el perseguidor están lado a lado y que este último puede intentar coger o hacer detenerse al primero. Cuando la distancia está comprendida entre 1 y 6 (ambos inclusivos) indica que existe una separación entre perseguido y perseguidor que será proporcionalmente tan grande como el número. Y si en algún momento la distancia llega a ser de 7 o más, esto significará que el perseguido ha conseguido despistar a su perseguidor, o que éste ha perdido a su perseguido.

Distancia inicial

Cuando dé comienzo una persecución, la distancia inicial existente entre ambos puede ser calculada de dos formas. La primera consiste en que el DJ la determine según su propio criterio y la situación en que ésta empiece, para ello deberá asignar un número de 1 a 6. Y la segunda consiste simplemente en lanzar 1D6, su resultado será la distancia inicial.

Velocidad de los vehículos

La velocidad de los vehículos también está representada de manera abstracta, como un modificador. Para calcular este modificador simplemente se debe cruzar en la siguiente tabla el vehículo utilizado por el perseguido con el vehículo del perseguidor. Su uso está descrito más adelante.

Perseguido	Perseguidor		
	Correr	Vehículo Estable	Vehículo Inestable
Correr	0	-1	-2
V. E.	+1	0	-1
V. I.	+2	+1	0

Rutina de persecución

La persecución consiste básicamente en calcular la variación de la distancia hasta que el perseguidor atrape al perseguido, o éste se escape. Para ello cada uno hará una tirada de la habilidad correspondiente al tipo de vehículo que esté usando (si no usa ninguno tirará por Correr) y calculará, según el método explicado en las reglas de tiradas opuestas, el valor de su tirada. Una vez hecho esto, se restará al valor del perseguido, el valor del perseguidor. A este resultado se le sumará el modificador de velocidad (aplicando los signos de la manera habitual), esta suma será la variación que ha experimentado la distancia entre ambos, que, por lo tanto, será sumada a la distancia que existía anteriormente entre ellos (aplicando los signos de la manera habitual). Si después de esto la distancia es un número igual o mayor a 7 la persecución se ha acabado, si está comprendido entre 1 y 6 continúa, y si es un 0 dependerá de las acciones del perseguidor que continúe o no.

También es posible que se obtengan números negativos después de sumar la variación a la distancia. Con un poco de lógica se puede adivinar que esto significa que el perseguidor ha adelantado al perseguido, y que la distancia que hay ahora entre ellos es el valor absoluto del número negativo, así como que ahora éstos han intercambiado sus respectivos papeles en la persecución.

Es recomendable, aunque no obligatorio, que estas tiradas y cálculos se vayan anotando en un papel para facilitar su control y comprensión.

Ejemplo: Una niña repipi en triciclo le ha quitado a Alfredito su tirachinas. Cuando éste se ha dado cuenta ha empezado a correr tras ella. La persecución empieza: como antes de que Alfredito se diera cuenta la niña ya había recorrido alguna distancia, el DJ decide que la distancia inicial será de 3. El perseguido es la niña en triciclo, y el perseguidor es Alfredito corriendo. Con estos datos consultamos la tabla de velocidad en Vehículos Estables/Correr, lo que nos da un modificador de velocidad de +1. La niña tiene un 2 en Vehículos Estables y Alfredito un 1 en Correr. Ésta hace su tirada: un 1. Alfredito la suya: un 0. La distancia queda así: 1 (perseguido) - 0 (perseguidor) = 1 (variación de distancias) + 1 (mod. de velocidad) = 2 + 3 (distancia entre ambos) = 5 (distancia final entre ambos). La primera ronda no le ha ido nada bien a Alfredito. Veamos la segunda: Niña repipi: 2. Alfredito: 1. Distancia: 2 - 1 = 1, 1 + 1 = 2, 5 + 2 = 7. La distancia final es ahora de 7, lo justo para que la niña en triciclo haya desaparecido de la vista de Alfredito y éste la haya perdido junto con su tirachinas.

Accidentes

Un fallo en una tirada hecha durante una persecución únicamente indica que no se ha avanzado una distancia significativa, pero cuando varias tiradas han sido fallos



Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 2.5 España

Usted es libre de:



copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra



hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Advertencia

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior. Esto es un resumen legible por humanos del texto legal (la licencia completa) disponible en los idiomas siguientes: Catalán Castellano Euskera Gallego

el DJ puede determinar, si así lo considera oportuno, que el niño ha tenido un accidente. La naturaleza del accidente también será determinada por el DJ. De todas formas ya sabéis que en ¡Niños! nadie se hace daño, así que el único efecto grave del accidente puede corresponder al vehículo, mientras que el niño únicamente se verá obligado a hacer una tirada de ser de goma para evitar acabar llorando.

Persecuciones múltiples

Es posible que en una persecución tomen parte más de dos vehículos. Para resolver este tipo de persecución simplemente deberemos ir calculando la distancia por parejas, es decir, el primer vehículo con el segundo, el segundo con el tercero, el tercero con el cuarto y así sucesivamente.

Si son varios perseguidores que persiguen a un único objetivo se considerará que habrá tantas persecuciones distintas como perseguidores haya. El perseguido hará su tirada y ésta se aplicará individualmente con la tirada de cada uno de los perseguidores.

Carreras

Una carrera no es propiamente una persecución, pero se pueden aplicar muchos de sus conceptos para resolverla. Inicialmente

el DJ deberá fijar la distancia total a recorrer, que en este caso no estará limitada de 1 a 6, sino a lo que él considere oportuno. Los jugadores irán haciendo tiradas y el resultado de éstas se irá acumulando e indicará la distancia que han recorrido. Cuando un jugador iguale o sobrepase la distancia prefijada por el DJ, habrá ganado la carrera. Las reglas de accidentes se siguen aplicando de la misma manera. El modificador de velocidad se aplicará de la siguiente manera:

- Si todos los vehículos son del mismo tipo, no habrá ningún modificador.
- Si hay vehículos de distinto tipo los superiores ganarán un modificador igual a la diferencia existente entre ellos y los inferiores. Es decir, si en una carrera un niño corre, otro va en un vehículo estable y otro va en uno inestable, este último tendrá un modificador de +2, el del vehículo estable un +1 y el que corre no tendrá ningún modificador.

Experiencia

La principal recompensa de jugar una partida en *¡Niños!* es, justamente, jugarla, haber vuelto durante unas horas a la niñez. Pero además de ésta existen muchas otras, y entre ellas están los puntos de experiencia. Estos puntos representan la evolución del personaje y son, además, una recompensa a aquellos jugadores que han jugado bien.

Al final de cada partida el DJ deberá de-

cidir qué jugadores han jugado bien y cuáles lo han hecho mal. Para ello deberá basarse en sus propios criterios y el comportamiento del jugador durante la partida, pero deberá intentar ser lo más imparcial y justo posible. Los jugadores que hayan jugado bien recibirán un punto de experiencia, los que lo hayan jugado mal no recibirán ninguno.

Este punto deberá ser utilizado inmediatamente, ya que no se permite la acumulación de los mismos. De todas formas, el jugador es libre de decidir no utilizarlo, en cuyo caso simplemente se perderá y no tendrá ninguna utilidad. Los usos de la experiencia son los siguientes:

- subir un nivel en cualquier habilidad, hasta nivel 3 como máximo.
- subir un nivel en la característica Aplo-mo, Picardía o Ser de goma, hasta nivel 5 como máximo.
- pasar un punto de Ser odioso a Ser encantador, o viceversa, manteniendo el nivel 5 como máximo en ambas características.
- subir en un punto los Puntos de niño o los Puntos de madre, teniendo en cuenta que estos puntos no tienen nivel máximo.

Adultos y personas mayores

Los niños pueden ser muchas cosas, desde angelitos encantadores, hasta demonios más molestos que un picor en esa zona de la espalda a la que no llegamos para rascarnos. Pero si hay algo que no son, y que no pueden ser, es independientes. Cerca de donde esté un niño (al menos un niño de la edad considerada en este juego) habrá inevitablemente alguien con más edad que él, que será la persona que lo esté cuidando, la responsable de su seguridad. Esta persona puede ser su padre, su madre, algún hermano o hermana mayor, cualquier otro familiar, una persona especialmente contratada, un vecino... Qué persona será y qué relación tendrá con el niño para estar cuidándolo es algo que se puede dejar a la libre decisión del jugador siempre y cuando esto no vaya a contradecir el módulo. Si la partida tiene lugar en un colegio está claro que ni su padre ni su madre estarán revoloteando por allí, sino que el niño estará bajo la custodia de los profesores. En conclusión, libertad para elegir la persona mayor que cuida a los niños, exceptuando los casos en los

que el DJ considere oportuno vetar esta elección.

Su papel en el juego

El cometido de las personas mayores en el juego básicamente es el de ser blanco de las inocentes manipulaciones de los niños (inocentes... ¡y qué más!). Todas las personas mayores con las que un niño pueda interactuar durante la partida, incluyendo sus familiares y seres más allegados, serán interpretados por el DJ, que decidirá sus acciones utilizando su lógica y sentido común.

Ideas para módulos

A continuación siguen algunas ideas para jugar partidas de *¡Niños!* Muchas de ellas no son más que situaciones que se pueden presentar dentro de una partida más grande, mientras que otras, con un adecuado desarrollo, pueden convertirse en partidas en toda regla.

El asalto a la propiedad del vecino

Desde los albores del tiempo, el señor Hermenegildo Cachoburro ha tenido un pequeño huerto al lado del parque en donde van a jugar los niños. Muchas veces, jugando y sin querer, algunos juguetes han ido a parar hasta allí. Los niños, muy amables ellos, siempre han ido a pedirle por favor si se los podría devolver, pero el señor Cachoburro siempre se ha negado alegando que deberían tener más cuidado y que eso les servirá de lección. Pero eso se ha acabado. Los niños deciden organizarse y entrar de escondidas en la casa, ¿quién sabe qué maravillas pueden encontrar?

¡Crashh! ¡Vámonos!

¿Quién iba a pensar que un cristal tan gordo no iba a resistir el impacto de una piedra tan pequeña? Nadie. Mejor será que nos vayamos, porque creo que el dueño de la tienda nos ha visto y está cogiendo la escoba...

Las bragas de Rosita

Corren rumores de que Rosita, la niña más mona de 4º de EGB del colegio Academia Cultura, lleva una braguita con dibujos de los personajes de dibujos animados de la televisión. La curiosidad de los niños es imparable, harán lo imposible con tal de averiguar qué personajes son.

En busca de la pelota robada

Mientras nuestros queridos niños estaban distraídos en el kiosco de la esquina comprando golosinas, un niño muy malo se ha acercado furtivamente y les ha robado la pelota. Cuando se dan cuenta, lo único que alcanzan a ver es al ladrón que huye con la





pelota y como éste al girar una esquina desaparece. ¡La pelota debe ser recuperada!, y el ladrón debe recibir su merecido.

Pelea con otra pandilla

Esa tarde de sábado será recordada por siempre. Esa tarde de sábado permanecerá grabada en la memoria de los niños durante toda la vida, porque esa tarde defendieron su derecho a jugar en el parque contra la pandilla del otro barrio.

Objetivo: vengarse del hermano incordio

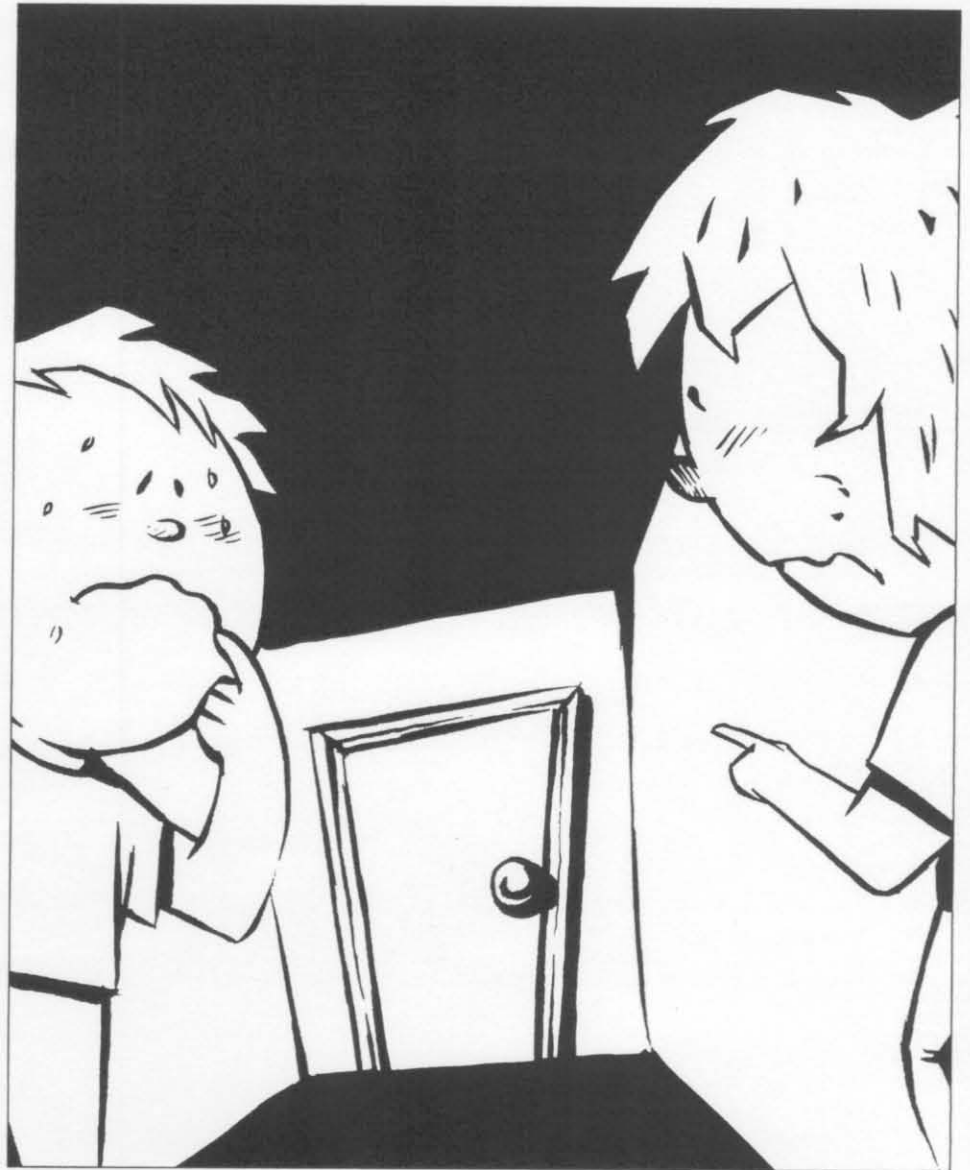
Uno de los niños integrantes de la pandilla tiene un hermano mayor que siempre se dedica a molestarlos y estropearles todos los juegos burlándose y riéndose de ellos. Pero la paciencia tiene límites. Los niños harán lo imposible con tal de darle una lección al hermano incordio, que éste nunca olvidará.

Por una merienda, lo que sea

Una buena merienda es una tentación irresistible para un niño. El niño pijo del barrio ofrecerá a los niños una merienda a cambio de que le hagan algún servicio; éste puede ser cualquier cosa: desde jugar con él, hasta defenderle de posibles bromazos, pasando por meterse con los que a él no le caen simpáticos o llevar notitas a niñas bonitas.

La puerta misteriosa

En el colegio hay una puerta misteriosa. Nadie sabe qué hay detrás de ella, pero corren rumores... algunos hablan de maravillas, otros de pesadillas. Los niños han sido castigados fuera de clase. Ésta es su oportunidad para desvelar el misterio. Pero la puerta está dos pisos más arriba y el camino está lleno de peligros, cualquier otro profesor los puede encontrar... Pero el riesgo merece la pena.



Aventuras después de comer

Los niños se han quedado a comer en el colegio y después siempre tienen un cierto tiempo libre hasta que las clases de la tarde empiezan. En esos momentos deben estar en una clase. Deciden separarse en dos bandos e imaginar que la clase es una selva: la guerra de tizas y bolas de papel, sólo quedarán vivos los mejores. Por cierto... cuando llegue el profesor ¿cómo se lo tomará?

La película de ayer

Los niños están aburridos, no saben qué hacer. De repente a uno de ellos se le ilumina la cabeza. ¡Podrían jugar a la película de ayer por la tarde! ¡Sí, eso es! Inmediatamente todos se ponen de acuerdo y van a buscar cosas que les sirvan de ayuda para representarla, se dividen en dos bandos y... empieza el juego. Por cierto, la película puede ser de piratas, de vaqueros, del espacio, de... ◆

Créditos

Concepción original: Francisco Franco Garea y Baldomero Lara García.

Diseño y desarrollo: Francisco Franco Garea.

Pruebas de juego: Marcos "¿un juego de rol de niños?, no sé, no sé" Berenguer, Raúl "¡no voy a volver a usar Puntos de Madre!, total, para que me humillen" Zurita, Miguel Ángel "niño destroyer" Jiménez, y los siguientes jugadores durante las *Gen Con 94*: José Antonio Álvarez Vera, Daniel Martínez, Juan José Marcos, Ángel Díaz, Víctor Camprubí, Carlos Velázquez, y unos cuantos más jugadores anónimos (incluyendo entre ellos a #\$\$@%?!).

Agradecimientos: A mis padres (jugará a eso del rol, pero es nuestro hijo). A mi hermano Antonio (¡fuera de mi cuarto! ¿tu qué?). A Baldo (por escucharme cuando seguramente aprovecharía mejor el tiempo de otras maneras). A Jordi Hill (venga, todos a una, ¡fueera los dados!). A Ricardo "lagarto" Ramírez (¿a qué hora quedamos para ir al cine?). A Marcos Berenguer (¡¿has visto a esa tía?!). A Raúl Zurita (con lo bien que estaba DC antes de Crisis). A Jaime Gascón (soy un poco inso-

ciable, pero qué se le va a hacer). A Miguel Ángel Jiménez (el paracaiding no tiene nada que ver con el puenting). A Xavi Villoro (¿tienes el último libro del Mundodisco?). A Javier Sánchez (yo no soy zurdo, soy ambidextro). A Daniel Alento (que sí, que ya te lo entrego, baja la pistola). A Mar Calpena (por ser la más salada). A Jordi Cánovas (hoy no he comido, y tengo hambre). A Eduard García (me reconocerás por mi barba de perilla). A Albert Monteys (por el fantástico dibujo). A Rafael Miró (¿dónde están mis mangas?). A Vicente Jiménez (yo soy Epi y tú eres Blas, ¿o era al revés?). A Carlos León (hace tiempo que no te veo en San Antonio). A Jordi (nunca supe tu apellido). A Jaime Mas & Cía. (señor administrador-r, señor diseñado-r). A Laura Villalobos (¿hace una partidita al backgammon?). A Gary Gygax (buen invento, sí señor). A Stan Lee (es rojo y azul, lanza telarañas y trepa paredes). A Gene Roddenberry (si quiere que le diga la verdad, me gusta más la segunda serie). A Harrison Ford (por Indi, por Han Solo, por Decard, por Ryan...). A Nap (por alegrarme la vista los sábados). Y muy especialmente a ti, sueño lejano de cercanía, que has leído una parte de mí que muy poca gente conoce.



¡Niños!

El juego de rol de los niños de goma

Datos personales

Jugador _____ *Nombre* _____ *Curso* _____ *Altura* _____ *Peso* _____
Sexo _____ *Pelo* _____ *Ojos* _____ *Descripción física* _____

Características

	<i>Total</i>	<i>Actual</i>
<i>Aplomo</i>	_____	_____
<i>Picardía</i>	_____	_____
<i>Ser de goma</i>	_____	_____
<i>Ser encantador</i>	_____	_____
<i>Ser odioso</i>	_____	_____

Habilidades

<i>Buscar</i>	● ○ ○
<i>Combate</i>	● ○ ○
<i>Correr</i>	● ○ ○
<i>Destreza</i>	● ○ ○
<i>Esconder</i>	● ○ ○
<i>Juegos de niños</i>	○ ○ ○
<i>Juegos de niñas</i>	○ ○ ○
<i>Trepar</i>	● ○ ○
<i>Vehículos estables</i>	● ○ ○
<i>Vehículos inestables</i>	○ ○ ○

	<i>Total</i>	<i>Actual</i>		<i>Total</i>	<i>Actual</i>
<i>Puntos de niño</i>	_____	_____	<i>Puntos de madre</i>	_____	_____

Notas
