



# Hero Kids: Un Juego de Rol de Fantasía Para Niños de 4 a 10 Años

Tu misión: guiar a la próxima  
generación de héroes.

Por Justin Halliday.

# MÁS QUE UN JUEGO, ES UNA AVENTURA DE APRENDIZAJE.

Los juegos de rol son una forma única y divertida de enseñar a nuestros niños una gran variedad de habilidades vitales mientras pasan tiempo de calidad juntos.



## \*Resolución de Problemas\*

Superar obstáculos y rompecabezas.



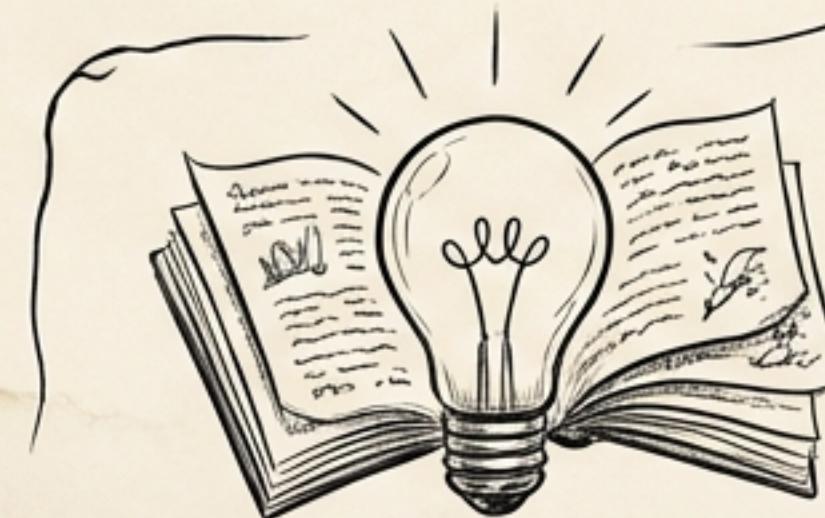
## “Trabajo en Equipo”

Colaborar para derrotar monstruos y alcanzar objetivos.



## \*\*Matemáticas y Probabilidades\*\*

Contar dados y entender las posibilidades de éxito.



## Imaginación y Narración

Crear historias y personajes únicos.

# Bienvenidos al Valle del Brecken.



*"Las aventuras de Hero Kids se desarrollan en el Valle del Brecken, un valle aislado... acosado por unas series interminables de calamidades."*

El pueblo de Rivenshore necesita héroes para enfrentarse a las amenazas que acechan en los bosques de Darkenwold y las montañas Druinhowe.

# PROBLEMAS DE GRAN TAMAÑO, HÉROES DE PEQUEÑO TAMAÑO.



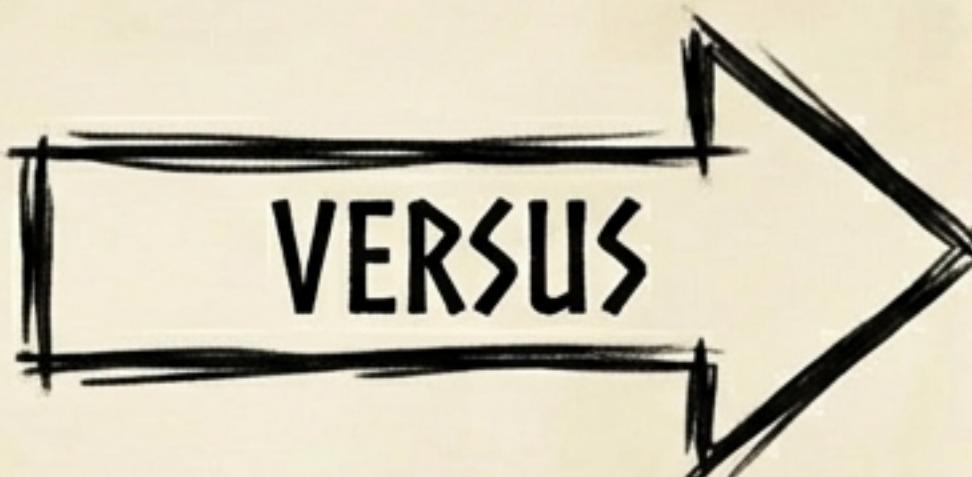
En el mundo de *Hero Kids*, los adultos se meten constantemente en problemas, y son los niños quienes deben solucionarlos.

- ★ Cuando varios mineros codiciosos se pierden, son los niños quienes los rescatan.
- ★ Cuando una horda de goblins roba el cerdo premiado del festival, los niños luchan contra ellos.
- ★ Cuando el sótano de la taberna es invadido por ratas gigantes, los niños las expulsan.

# EL SECRETO DEL DADO: TODO SE REDUCE A UNA TIRADA.



ATACANTE tira sus dados de ataque.

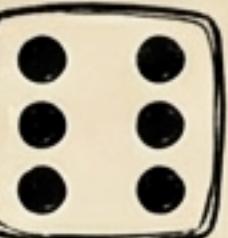


DEFENSOR tira sus dados de armadura.

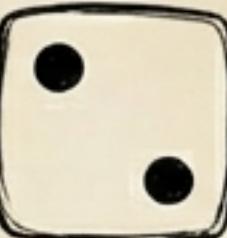
Si el dado con valor más alto del atacante es igual o superior al dado más alto del defensor, ¡el ataque tiene éxito!

Ejemplo:

Atacante:



Defensor:

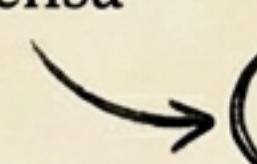


Resultado: **¡ATAQUE EXITOSO!**

# ANATOMÍA DE UN HÉROE.

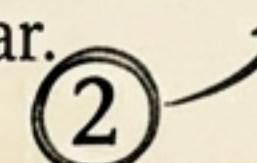
## 1. Dados (Tu Poder):

Muestran cuántos dados tiras para ataques (cuerpo a cuerpo, a distancia, magia) y defensa (armadura).



## 2. Salud (Tu Resistencia):

Las casillas (Dañado, Herido, KO) muestran cuánto castigo puedes aguantar.

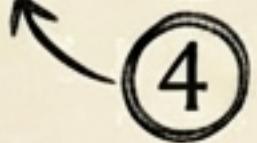


**3. Acciones (Lo que Puedes Hacer):** Tu ataque normal y una acción especial única que te hace diferente.



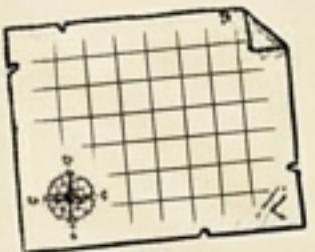
## 4. Habilidades e Inventario (Tus Talentos y Equipo):

Habilidades especiales para la exploración y objetos útiles como pociones de curación.



# TU EQUIPO DE AVENTURERO: LO QUE TIENES Y LO QUE NECESITAS.

## Cosas Incluidas



- Héroes y Monstruos (con fichas y miniaturas)
- Mapas de combate cuadriculados
- Aventura introductoria: “Sótano de las Ratas”.

## Cosas que Necesitas Encontrar



- Un Director de Juego (¡ese eres tú!)
- 1 o más Jugadores
- Dados de seis caras (al menos uno, pero más es mejor)
- Lápices y gomas de borrar

### Consejo Profesional

\*Cosas Increíbles: Usa caramelos para registrar la salud. Cuando un héroe daña a un monstruo, ¡el jugador se come el caramelo! Pero si un monstruo daña a un héroe, ¡el premio es para el DJ!\*

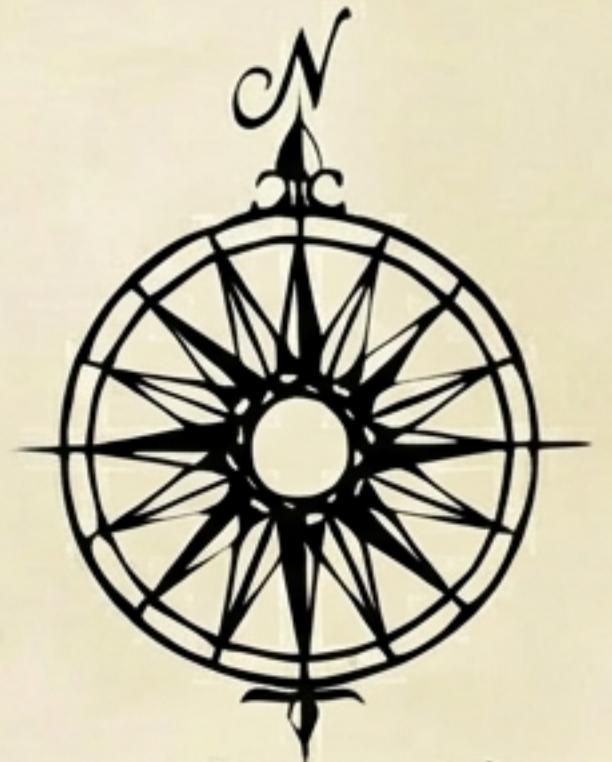
# LOS TRES PILARES DE LA AVENTURA.



## Combate

Enfréntate a monstruos en emocionantes batallas tácticas.

Usa tus ataques y acciones especiales para trabajar en equipo y vencer.



## Exploración

Descubre secretos, supera obstáculos, resuelve rompecabezas y evita trampas. El entorno es parte del desafío.



## Roleo

Toma decisiones, habla con la voz de tu personaje e interactúa con los habitantes del Valle del Brecken. La historia la creáis vosotros.

# El Enfrentamiento: Combate y Tácticas.

EN TU TURNO, PUEDES:

**1 ACCIÓN + MOVIMIENTO** (hasta 4 casillas)

## Tipos de Acción

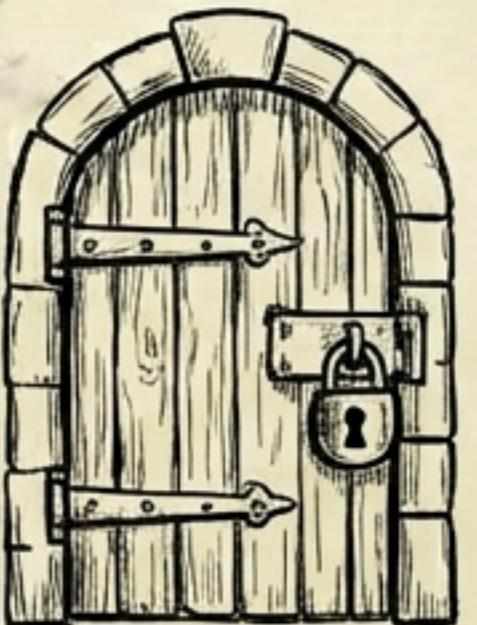
- **Ataque Normal:** Un ataque estándar de cuerpo a cuerpo, a distancia o mágico. Causa 1 de daño.
- **Acción Especial:** Una habilidad única y poderosa definida en tu ficha de personaje.
- **Usar un Ítem:** Como beber una poción de curación.

## Conceptos Clave

- **Iniciativa:** Al inicio del combate, un bando (héroes o monstruos) gana el derecho a actuar primero cada ronda.
- **Rondas:** El combate continúa en rondas hasta que un bando es derrotado.



# Más Allá de la Espada: Exploración y Roleo.



## Exploración

‘Usa las habilidades de tus héroes para superar desafíos. ¿Cómo cruzarás un puente roto, abrirás una puerta atascada o encontrarás un pasadizo secreto?’

Ejemplos: Elecciones, Obstáculos, Rompecabezas, Secretos.

## Roleo

La herramienta principal del Director de Juego es una simple pregunta...:



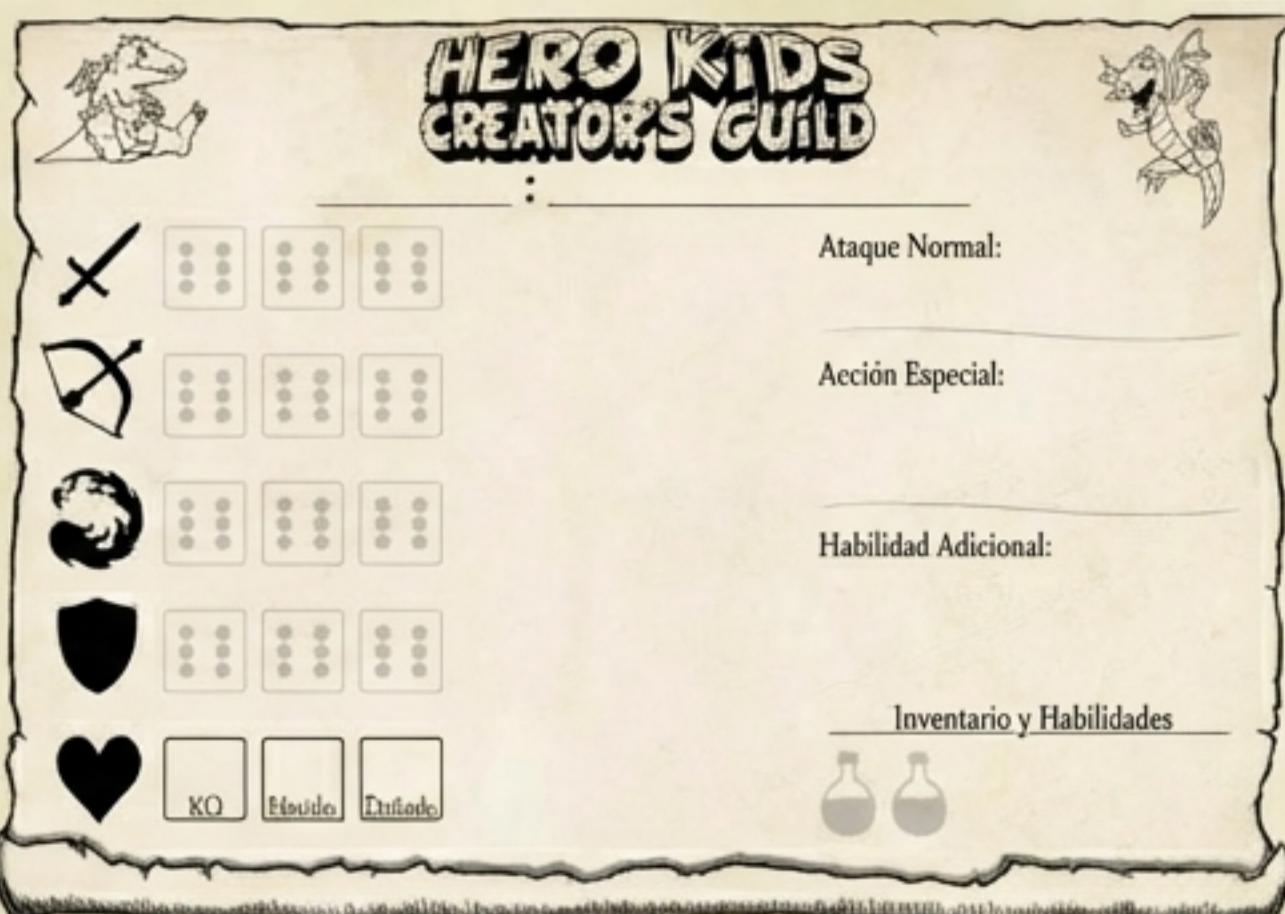
## ¿QUÉ HACES?

Esta pregunta da a los jugadores el control de la historia, animándoles a tomar decisiones e interpretar a sus héroes.

# La Senda del Héroe: El Juego Crece con tus Hijos.

## Para Jugadores Mayores

Introduce gradualmente las reglas de “Combate Avanzado” (efectos de ataque, combos) y las “Pruebas de Habilidad” para resolver desafíos de exploración con dados.



## Máxima Creatividad

Cuando estén listos, los niños pueden usar la ficha en blanco para crear sus propios héroes únicos, eligiendo sus dados, ataques y habilidades.

# Tu Primera Misión te Espera.

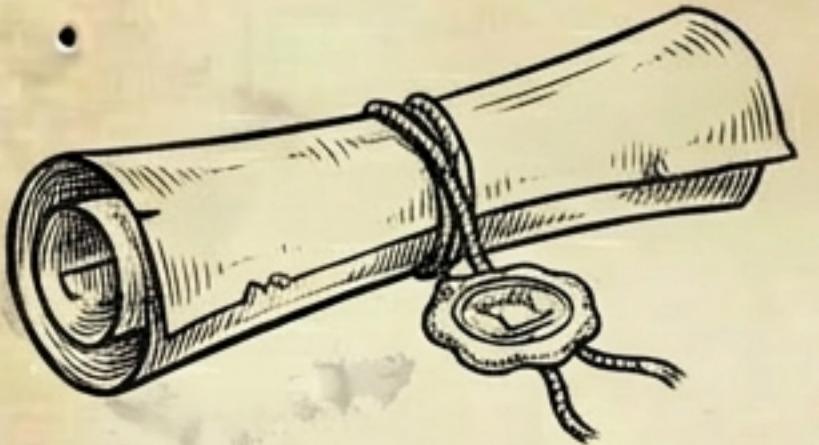


La aventura “**Sótano de las Ratas**” está incluida en el juego base.  
¡Tienes todo lo que necesitas para empezar a jugar hoy mismo!

## Expandiendo la Aventura

¿Buscas más desafíos? Hay un universo de aventuras y expansiones disponibles para continuar la saga de tus héroes.

*Encuéntralas en DriveThruRPG: <http://www.drivethrurpg.com/>*



# CONSEJOS DEL GREMIO DE DIREKTORES DE JUEGO.

- **Sé paciente:** Ayuda a los jugadores jóvenes a tomar decisiones.
- **Usa voces divertidas:** Da vida a los monstruos y personajes.
- **Mantén las sesiones cortas:** Una hora es ideal para mantener la atención.
- **Sé flexible con las reglas:** Si una regla obstaculiza la diversión, adáptala.
- **El objetivo es divertirse:** Recuérdales a todos que no se trata de ‘ganar’, sino de contar una gran historia juntos.



EL VALLE DEL BREKKEN NECESITA  
HÉROES. ¿ESTÁS LISTO PARA GUIERLOS?

**Recursos y Comunidad:**  
[herokidsrpg.blogspot.com](http://herokidsrpg.blogspot.com)  
[heroforgegames.com](http://heroforgegames.com)

Hero Kids TM copyright 2019 Justin Halliday  
Diseños por Eric Quigley  
Traducido por Ignasi Trochut