



Andar a

Usar

Hablar



Point and click RPG

Coger

Mirar



por Gwannon

El juego de rol de las aventuras gráficas clásicas

«Point and click RPG» es un pequeño **juego de rol para una DJ y 2 PJ máximo** que busca simular la experiencia de las antiguas aventuras gráficas tipo «Point and click» de los años 80 y 90 como «Simon the Sorcerer» o «Kingquest».

Son videojuegos donde manejas a un personaje por una serie de escenarios, donde debes resolver diferentes puzzles usando objetos de las pantallas y de nuestro equipo y una serie de acciones o verbos como **Usar, Coger, Abrir, Empujar, etc.**

También interactúas con diferentes personajes que te darán información útil y objetos para poder seguir resolviendo puzzles.

Según avanzas y resuelves puzzles se van desarrollando historias de todo tipo desde viajes fantásticos y aventuras «pulp» a locas situaciones propias de los dibujos animados.

En estas historias puedes ser un patético pirata, un cartoon, una ávida aviadora o incluso un viajero perdido en el tiempo.

Para jugar necesitarás **hojas de papel, lápices y dados de 6 caras (d6)**. En la última página tienes píxeles de colores que pueden imprimir en cartulina y usarlos como tokens.

Índice

El juego de rol de las aventuras gráficas clásicas	2
Crear tu PJ	3
Sistema	5
Personajes no jugables	10
Crear una aventura gráfica	13
El enigma de la Península del Simio	19
Resumen de la aventura	27
Licencia y agradecimientos	29
Píxeles	30
Hoja de personaje	31

Versión 1.0

Noviembre 2025

Crear tu PJ

Lo primero que debes hacer para empezar a jugar a este juego de rol es crear un personaje para cada jugador. El proceso es sencillo, solamente debes tomar algunas decisiones y escribirlas en tu ficha.

1 Paso - Definir tu Aventura Gráfica

Lo primero es elegir de qué Aventura Gráfica (AG) provienes. La AG de la que ha salido tu PJ marca sus capacidades. No es lo mismo ser que un personaje de «The Dig» que de «Maniac Mansion».

A la hora de definir de qué AG vienes, lo primero es ponerle un nombre a tu AG y **elegir la resolución de vídeo** en la que estaba desarrollado. Tu resolución marca los píxeles iniciales que tiene tu personaje. Tus píxeles son importantes porque te permiten hacer cosas especiales dentro de las AG.

También marca el tamaño de tu zona de equipo. Con poca resolución tienes mucho espacio porque son listados de texto, mientras que con mucha resolución son complicadas imágenes pixeladas.

- + **CGA:** 320x200 y 4 colores, **4 píxeles** y **10 espacios**
- + **EGA:** 320x200 y 16 colores, **8 píxeles** y **8 espacios**
- + **VGA:** 640x480 y 256 colores, **10 píxeles** y **4 espacios**

Lo siguiente es elegir su temática, **eligiendo 2 temas**:

- + **Ciencia ficción:** Aventuras de temática de ciencia ficción futurista o no. **+2 píxeles**
- + **De franquicia:** Historías basadas en películas y sagas de libros famosas. **+2 espacios**
- + **Fantasía:** Mundos mágicos de cuento donde viven elfos, enanos y otros seres mágicos. **+2 espacios**
- + **Horror:** Historia de miedo y horror de casas encantadas, pueblos malditos, criaturas congeladas en el hielo, etc. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Humor:** Historías alocadas cercanas a los dibujos animados, normalmente con personajes estrambóticos o animales antropomorfos. **+2 píxeles**
- + **Misterio:** Desde investigadores victorianos a casos policiales, pasando por detectives de novela negra. **+2 píxeles**
- + **Pulp:** Historia pulp con héroes y heroínas que buscan civilizaciones perdidas viajando con hidroaviones y luchando casi siempre con nazis. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Picantes:** Relatos muy cercanos al humor, pero con toques picantes y lujuriosos. **+1 píxel y +1 equipo**

Por último, se **elige la empresa desarrolladora**:

- + **LucasArts Games:** La desarrolladora de AG clásica que todas recuerdan. **+2 píxeles**
- + **Sierra:** La distinguida competencia. **+2 espacios**

- + **Alcachofa Soft:** Los genios del humor alocado. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Revolution Software:** Un pequeño tapado que ha dado grandes joyas del género. **+2 píxeles**
- + **Coktel studios:** Los rarunos que buscaban otras formas para un formato muy estático. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Pendulo Studios:** Han tratado de devolver al género su antiguo esplendor sin mucho éxito, pero sin perder la esperanza y buen hacer. **+2 espacios**
- + **Deconstructeam!:** Eres un indie moderno que disfruta del retropíxel. **+2 píxeles**

Lo siguiente es **calcular el espacio de equipo y los píxeles**. Recuerda que si los píxeles o los espacios de equipo son impares, convierte un píxel en espacio o viceversa.

2. Paso - Crear tu interfaz

Todo personaje de una AG tiene unos verbos básicos:

- + Andar
- + Coger/Recoger
- + Dar
- + Hablar
- + Mirar
- + Usar

Después debe **elegir otros 3 verbos** de este listado:

- + Abrir/Cerrar

- + Buscar
- + Correr
- + Encender/Apagar
- + Golpear
- + Leer
- + Tirar/Empujar

3. Paso - Toques finales

Como toques finales debes **definir tu nombre**, algo acorde con tu AG y su temática, y **elegir tus pronombres**.

Por último, debes **elegir una pieza de equipo inicial** tirando en la siguiente tabla:

d6	Ciencia ficción, Fantasía, Pulp	Misterio, Horror, De franquicia	Humor, Picante
1	Pala	Tijeras de podar oxidadas	Pollo de goma
2	Jarra de grog	Lupa rota	Globo de helio
3	Espuelas	Pasaporte falso	Bola antiestrés
4	Pistola de dardos tranquilizante	Metrónomo	Trampa para ratones
5	Gafas 3D de cartón	Máscara de carnaval	Bola de bramante
6	Linterna	Silbato	Trompeta

Sistema

Escenas

Las **aventuras gráficas se dividen en partes** y cada parte **en escenas y pantallas**. Una escena puede estar compuesta por una o varias pantallas y suele estar asociada a un puzzle o reto principal que a su vez tiene otros puzzles.

Por ejemplo, una escena puede ser conseguir los 3 trozos que faltan de un mapa de un tesoro, uno está perdido en la biblioteca, otro lo tiene la decana de la universidad en su despacho y el tercero te lo vende tu compañero de despacho por 1.000 \$. Para solucionar la escena deberás recuperar cada trozo del mapa resolviendo cada puzzle o reto (buscar en la biblioteca, colarte en el despacho del decano y conseguir 1.000 \$) y luego montar el mapa a partir de los trozos recuperados.

Para resolver los retos de cada escena deberá **moverse por las diferentes pantallas de una escena** por los puntos en que se comunican. Si quieres ir al despacho de la decana, deberás entrar por la puerta de la universidad, pasar por delante del escritorio de su secretario y entrar en su despacho. Tendremos 3 pantallas comunicadas una con otra, de forma que no puedes pasar (por ahora) de la entrada al despacho sin pasar por delante del secretario.

Puede haber pantallas que de por sí supongan un reto entrar en ellas y tengas que resolver un problema para poder acceder a ellas. Igual tienes que convencer al secretario de la decana de que hay yogur helado gratis en la cafetería de la universidad y, además, encontrar la llave del despacho que tiene escondida debajo del macetero del ficus.

Al **entrar en una nueva pantalla**, el DJ debe **describir todas las cosas clicables de la escena**. En principio, las PJ solo pueden interactuar con los elementos clicables, pero como veremos más adelante gastando tus píxeles se puede interactuar con otras cosas que no eran clicables.

También debería dar **una idea de como se conecta esta pantalla con otras que no tengan lógica directa**. Si estás en un campanario, el DJ puede decir que la pantalla está encima de la pantalla de la entrada a la iglesia y a lo lejos verse el faro del puerto. Esto indicará a las PJ que igual pueden interactuar con el faro desde aquí, por ejemplo, usando los prismáticos que robaron en el museo.

Acciones y tiradas

Hay diferentes tipos de acciones posibles:

- + Verbo + Equipo
- + Verbo + Equipo + Equipo

- + Verbo + Elemento clicable de la escena
- + Verbo + Equipo + Elemento clicable de la escena
- + Meter + elemento clicable / Sacar + equipo

Las acciones se pueden o no se pueden hacer, no hay posibilidad de hacerlo bien o de fallar. Por tanto, de normal no hay tiradas.

Solo existen **tiradas** en las escasas **situaciones en que puede fallar una acción**. En ese caso **tiras 1d6 y si sacas 4 o más tienes éxito**. Puedes dar **bonus +1** si tienen equipo adecuado o si descubren algo que les dé ventaja.

Por ejemplo, si queremos lanzar un escupitajo en el concurso de escupitajos, tiramos 1d6. Si dicen que escupen cuando el viento sopla o toman primero un trago de grog para espesar las flemas, podrías darles un bono de +1 por cada truco aplicado.

A la hora de usar objetos, los objetos del equipo siempre están a mano, pero a los clicables debemos acercarnos para poder usarlos. Eso quiere decir que si son inalcanzables, como unas astas de ciervo encima de la puerta, necesitaremos una silla o una escalera primero.

Por otro lado, la propia lógica dictará si al usarse el equipo se gasta o no. Una cerilla se gasta al usarse, un cerillero tiene infinitos usos.

El equipo

En cada casilla puedes meter un objeto que no debe ser mayor del tamaño de algo que entraría en unos bolsillos

o en una mochila. No importa el peso, mientras entren en una mochila y haya espacios libres puedes meterlos.

Si tienes, por ejemplo, 6 espacios de equipo, Puedes meter en tu equipo una calabaza, una sandía, la cabeza de una escultura de un emperador romano, aguja e hilo, una trompeta y un pin de los «Panteras de Arkansas».

Cada objeto ocupa un espacio del equipo y si intentas meter en tu equipo un gran tonel de vino no entrará porque ni tienes espacio libre, ni entra en una mochila.

Puedes saltarte esta regla del tamaño en juegos de humor rollo cartoon donde los bolsillos se dan de sí.

Uso de tus píxeles

Los píxeles son lo que hace espacial a tu personaje, permitiéndole hacer cosas fuera de lo común, aprovechándose de fallos y bugs de la AG, leyendo guías de juego, probando todo con todo, ...

Los posibles gastos que se pueden hacer son:

Convertir algo de fondo en clicable

Algo muy frustrante de las AG era ver cosas en la pantalla que podías usar y que no podías clicar. Aprovechándose de bugs y gastando entre 1 y 4 píxeles, a discreción del DJ, puedes convertir algo no clicable en clicable. Solo será clicable mientras estés en la pantalla, dejará de ser clicable en cuanto abandones la pantalla.

Consultar la guía

Puedes, si gastas píxeles, leer alguna guía del juego de tu revista de videojuegos preferida y recibir una pista sobre que puedes hacer para resolver algún puzzle o roto. También puede recordarte un detalle que se haya olvidado. Según los puntos que gastes, de 1 a 4, recibirás más o menos información y más o menos interesante y clara.

Probar todo con todo

Puedes gastar todos tus píxeles (mínimo 4) para probar todos los objetos del equipo con todos los elementos clicables de la escena, que no pantalla. En este caso terminarás encontrando la próxima acción que debías hacer y que no estabas encontrando. Aun así, el reto o la escena no tiene por qué solucionarse de esta manera y tengas que seguir haciendo más acciones, pero por lo menos encauzará a las jugadoras hacia el camino correcto.

Trama paralela

Si un jugador se gasta todos sus puntos, mínimo 4, puede pedir una trama paralela. En pantalla aparecerá un «Mientras tantos en [localización] ...» y se verá al villano de turno hablando y revelando parte de su plan o sus próximos pasos. También puede ser algún tipo de información clave como los ingredientes de una fórmula química o el nombre del grimorio mágico que tiene el hechizo para destruirle.

Forzar el tema

Gastando 1 píxel, las jugadoras pueden forzar el tema de la aventura tanto de la que están jugando como de la que provienen y rascar un +1 a una tirada. Por ejemplo, un personaje proveniente de una aventura de fantasía puede intentar ganarse un +1 a la tirada si tiene un duelo con espadas o en una aventura de ciencia ficción un jugador puede intentar ganar un +1 una tirada de Buscar alegando que los sensores de su «tricorder» son muy avanzados.

Eres libre de crear nuevos usos para los píxeles que se adecuen a tu aventura gráfica.

Recuperar píxeles

Recuperas píxeles en determinadas situaciones:

- + Al completar una escena recuperas hasta la mitad de tus píxeles máximos.
- + A discreción del DJ, si considera que lo están haciendo divertido y ajustándose a su personaje y a la historia.

NO SEAS ROÑICA DANDO PÍXELES.

Cosas de aventuras gráficas

Las aventuras gráficas tienen a veces su propia lógica y todas las siguientes reglas tratan de reflejarlas.

Permanencia de objetos

El **equipo que dejas** en una pantalla **se queda en esa pantalla**, solo tus personajes y otros personajes importantes pueden cogerlos.

Si haces un puente con cuerda sobre un precipicio, ese puente se queda allí para siempre. Pero igual, cuando pases, quieres recuperar tu cuerda y deshaces el puente, con lo que recuperas la cuerda y ya no puedes volver a pasar al otro.

Es importante llevar un registro de escenas y objetos y como están dispuestos.

Acceder al mapa

En algún momento alguien te dará un mapa, un pasaporte o similar y podrás acceder al mapa y moverte a una pantalla directamente sin tener que pasar por otras pantallas.

Desde el mapa podrán moverse directamente, al principio de cualquier pantalla que ya hayan visitado. Téngase en cuenta que los objetos que se usaron para llegar a alguna pantalla ya no serán necesarios y podrán recogerse.

Siguiendo el ejemplo anterior del puente de cuerda, ya no necesitas tener el puente construido para llegar a las pantallas del otro lado del precipicio. Puedes ir directamente con el mapa.

Mover objetos

Los objetos de tu equipo es fácil moverlos dentro de una pantalla o entre pantallas, van en tu equipo. Para objetos más grandes puede usar Tirar/Empujar para moverlos dentro de la pantalla.

Si deseas mover objetos pesados entre pantallas, tendrás que utilizar algún tipo de truco o artilugio, desde Usar grasa de freidora y empujarlo cuesta abajo a un complicado sistema de poleas o la vagoneta del tren de la mina.

Ancho de pantalla

El grupo de personajes no puede separarse, las AG no tienen pantalla dividida, así que todos juntos. De hecho, habrá cosas a las que no podrás acceder de una misma escena porque otro jugador está en el otro extremo y la resolución de pantalla no te da para llegar a ellas.

Conexiones entre pantalla

Las pantallas de una escena tienen conexiones por las que podrán ir tus jugadoras y otras por las que no, pero que podrán usar en su beneficio.

Por ejemplo, si subes a un tejado y haces caer una teja, esta puede dejar inconsciente al guarda de la puerta de donde querías entrar. Tus personajes no pueden moverse del tejado a la puerta de la guarida, pero la teja sí.

Pixel exacto

Cuando se esconden cosas puede hacer que solo estén en un único pixel de la pantalla. Esto hace que para encontrarlo se tenga que hacer una tirada de Buscar, no vale con un simple Mirar.

Laberinto

Hay zonas laberínticas como cuevas, cloacas o pasadizos que hacen que las jugadoras se muevan en círculos y acaben saliendo por donde han entrado.

En estas zonas debes marcar una condición para encontrar el camino de salida y poder atravesarlas. Quizás sea tener una brújula, saber el orden correcto que debe seguirse o mirar que camino sigue una rata.

Lo importante es que, sin esa clave, es imposible cruzar esa zona laberíntica.

Protección anticopia

Las protecciones anticopia eran sistemas que evitaban que se pudiera jugar a una AG simplemente haciendo una copia del disquete donde estaba almacenada.

Eran preguntas dinámicas que solo se podían contestar con algún dispositivo físico, como una tarjeta de coordenadas cuyos números solo se veían con un filtro rojo y que no se podía fotocopiar o unos cartones circulares con agujeros que debías mover a una posición exacta para sacar un dato a través de los agujeros. La verdad es que no eran sistemas muy eficaces y ahora son vistos como bastante ingenuos.

Aplicándolo a este juego de rol, lo que permiten el anticopia es que el DJ pueda pedir lo que sea y si quieren jugar las jugadoras deban cumplirlo. Si no lo cumplen, la protección anticopia entra en funcionamiento y la sesión no continua hasta que no se cumpla la petición del DJ.

Como DJ puedes pedir cosas como:

- + Ningún móvil sobre la mesa.
- + Solo el DJ puede comer gominolas o siempre debe haber palomitas en un cuenco cerca del máster.
- + Si se cae un dado de la mesa, todas las jugadoras deben levantarse, dar una vuelta, gritar «Arrr marineros» y brindar a la salud del DJ.

Guardar la partida

No hace falta explicar que es «Guardar la partida» es algo que todavía hacen muchos videojuegos hoy en día, pero sí cómo se aplica a este juego de rol.

Esta acción solo se puede hacer **una vez por sesión** y con **todas las jugadoras de acuerdo** y da una serie de beneficios.

- + En caso de morir (como veremos en la creación de AG) volveremos al punto de guardado y no al principio de la escena.
- + Como normalmente solo se guarda partida cuando creemos que va a pasar algo importante o podemos morir, esta acción devuelve hasta la mitad de los píxeles máximos de tu personaje. Si tu PJ tiene 10 píxeles máximo y le quedan 3, recibe 2 píxeles más. Si tiene 12 y le quedan 8, no recibe ninguno porque está por encima de la mitad de su máximo.

Personajes no jugables

Hay un tipo especial de elementos clicables que son los personajes no jugadores. Hay 3 tipos de personajes no jugables:

- + **Unifrase:** Solo tienen una sola frase y están en una sola escena.
- + **Multifrases:** Tienen varias frases con alguna pista importante, pueden aparecer en diferentes escenas y recibir o dar algún objeto.
- + **Principales:** Personajes clave con montones de frases, aparecen en muchas escenas y dan muchas pistas y equipo constantemente.

Los tipos no son fijos, un personaje unifrase puede convertirse en multifrase en otra parte de la aventura.

Unifrase

Estos personajes son los más simples de las AG y simplemente tienen una frase que sueltan cuando intentas hablar con ellos. Normalmente, dicen tonterías o chistes y en algunos casos, los menos, dan alguna pista muy críptica. Alguno tienen alguna simple rutina de movimiento como andar de un punto a otro o empujar un gran bloque de piedra.

Con que registres la frase que van a soltar es suficiente. Aparte de soltar su frase, para poco más valen.

Algunos de ellos, sobre todo si tienen movimientos, pueden usarse como elementos clicables para resolver algún reto o puzzle. Igual untas de sebo a un unifrase para que le ataquen las gaviotas y se le caiga el tonel de aceite haciendo que resbale otro PNJ más importante.

Señora con andador (unifrase)

Su única frase es «¿Ha pensado en introducir más fibra en su dieta?». Se mueve lentamente con el andador y cuando entras en su pantalla está en un punto aleatorio.



Perro con hueso (unifrase)

Se encuentra al lado de un mendigo ciego en la calle principal. Su única frase es «Grrrrr» cuando te acercas al bote de las limosnas del ciego o intentas quitarle el hueso que tiene a sus pies. Tal vez puedas distraerle con un chuletón, un gato o una pelota.



Multifrases

Son personajes **más complejos** que los anteriores, con más frases, objetos que pueden dar o recibir y alguna rutina de movimiento. Seguramente tengan alguna tarea como dar información sobre cierto asunto, evitar que puedan acceder a cierta zona o que consigan ciertos objetos.

Más que frases deberás elegir un par de temas de los que saben mucho y de los que podrían hablar con las PJ y también la información clave que pueden darles.

En caso de que debamos conseguir algo de ellos (información, objetos o acceso), deberías apuntar como se puede conseguir, quizás sea dándole otro objeto, preguntándole algo exactamente, o haciendo alguna serie de acciones con objetos clicables cercanos y/o del equipo.

También deberías apuntarles algunas debilidades que las jugadoras puedan aprovechar y que seguramente ellos mismos u otros personajes les comenten a las jugadoras.

Tipo sospechoso en un callejón (multifrase)

Avanzas por la calle y de repente de un callejón sale un «¡Eh, tú, pringao!», preguntas «¿Yo?» y responde «¡Sí, tú, pringao!». Entrás y hay un tipo sospechoso con sombrero calado que no te deja ver su cara y una gabardina larga que le cubre hasta los pies.



¿Es un ladrón que te va a robar? ¿Es un traficante de drogas o, peor, de cartas Pokémon? ¿Un perverso? No lo sabes y mejor no acercarse.

Si te acercas, es un vendedor de globos de helio de formas divertidas. Puedes hablar con él de varios temas, globos de helio, inversiones en criptomonedas y cartas Pokémon.

Si le consigues **una buena carta Pokémon, te dará un montón de globos de helio** que podrías usar para levantar algo pesado o volar unos metros. También puedes conseguir los globos con algo que parezca una criptomoneda como los tokens de la lavandería.

Principales

Son tan complejo como tus propias jugadoras, tienen infinitas frases, su propio equipo y se mueven por toda las pantallas a su gusto y aparecerán en casi todas las escenas. Seguramente sean las némesis de tus jugadoras o personajes con mucho peso en la historia.

Si son el villano, no suelen tener acciones que nos permitan conseguir algo, por ejemplo, empujarlos para que se les caiga una moneda, sino que encontrar la manera de derrotarlos es el desafío de una escena completa, incluso de una parte completa.

Es normal que empezarán como multifrase y un cambio en la historia los convierta en principales. Quizás el pilluelo de la calle que te da rumores del mundo criminal (multifrase), sea secuestrado y se convierta en principal.

Capitán vampirata (principal/villano)

Estas ante el terror del todo Caribe, pronunciar su nombre llena de miedo el corazón. Es el villano perfecto para tu aventura. Además de capitán pirata y vampiro, es un usuario de poderosa magia vudú y posee un barco zombi con su tripulación de sirvientes ghouls.



Sus debilidades son las típicas de los piratas y de los vampiros, es decir, por un lado, el grog, el oro y los mancebos y/o mancebas y, por otro lado, el sol, las cruces, el agua bendita, el ajo y los mancebos y/o mancebas. Así que tus jugadoras deberán buscar la manera de usar esas debilidades contra él. Quizás algún otro usuario del vudú pueda ayudarles.

Además, con suerte, quizás tus jugadoras logren averiguar si es pirata al que convirtieron en vampiro o un vampiro que se decidió dedicarse a la piratería.

Interactuar con los PNJ

Al interactuar con PNJ ahí serie de reglas que puedes seguir y que le darán a la partida el sabor a AG:

- + Puedes preguntar las veces que sean que o se van a molestar y siempre deberían dar la misma respuesta. Las respuestas solo cambiarán si haces algo distintos. Tampoco deberían molestarse.

- + Lo mismo pasa cuando usas objetos con ellos, mientras no uses el adecuado no debería cambiar nada. Si les das dinero, simplemente lo rechazará, si le tiras un cubo de agua, se apartará o simplemente se mojará y te gritará, pero no se moverá de la puerta que guarda. Pero si sacas un ratón y le das un trozo de queso al portero, el ratón se acercará atraído por el olor a queso y el PNJ saldrá corriendo atemorizado por el roedor.
- + Normalmente, el truco de un PNJ deja de funcionar cuando se cambia de pantalla o de escena. Si el portero vuelve aparecer en otra escena, ya no funcionará lo del ratón y te dirá que su psicoanalista le ha ayudado en ese tema.
- + Los PNJ solo participan en un reto por escena, nuestro portero es un reto para entrar en la guarida de la mafia. Una vez superado este reto, no va a dar equipo o pistas para otros retos, pero no siempre.

Crear una aventura gráfica

Duración de una aventura

Para empezar a crear la aventura gráfica debes decidir su duración. La duración de una AG mide en disquetes y cada disquete es una sesión de juegos.

Termina tus sesiones diciendo algo gracioso como «Introduce disquete número 2».

1 disquete 5¼

Las aventuras en disquetes de 5¼, debido a la poca capacidad de los ordenadores, eran aventuras cortas con una escena por cada una de las partes y dos pantallas máximo cada escena. Perfectas para una tarde delante de tu pantalla.

1 disquete de 3½

Los ordenadores tienen ya más potencia y permiten alargar las tramas. Son aventuras ya más complejas que pueden suponer varias sesiones delante de la pantalla. Cada parte puede tener dos o más escenas y múltiples pantallas por cada una de esas escenas.

Varios disquetes de 3½

Estamos hablando ya de muchas horas de juego y que normalmente pueden involucrar varias aventuras gráficas seguidas con la misma temática y personajes/villanos

recurrentes. Hablamos de sagas como los «KingQuest» o los «Monkey Island».

Primeros toques

Una vez decidida la duración hay que hacer como cuando creas un personaje y elegir su resolución, 2 temáticas y escoger su desarrolladora. Resolución:

- + **CGA:** La baja resolución y la falta de colores de estas AG hace que sea difícil interactuar con los elementos en pantalla. Todas las posibles tiradas tiene un penalizador de -1. Por suerte, las jugadoras pueden poner píxeles (a discreción del DJ) para transformar un objeto o elemento clicable en otro siempre que sean muy parecidos. Por ejemplo, podrían transformar una vela en un cartucho de dinamita encendido. Además, al tener tan pocos colores, olvídate de hacer puzzles con colores.
- + **EGA:** Las aventuras en EGA tienen una cantidad de colores y resolución aceptable y normal y no añaden ni quitan nada a las AG.
- + **VGA:** La mayor resolución del VGA hace que se tengan que gastar más píxeles extras de lo normal, porque todo tienes más píxeles, así que todos los gastos de píxeles cuestan un píxel extra. La resolución también hace que las tiradas de Buscar los píxeles exactos tengan un penalizador extra de -1.

Elige dos temáticas:

- + **Ciencia ficción:** La ciencia ficción es muy amplia y permite una amplia variedad de temas, desde aventuras en planetas alienígenas a viajes en el tiempo o clonación. Al montar la AG deberás establecer un nivel tecnológico y que tecnologías hay y cuáles no. Igual hay clones y poderes psíquicos, pero no hay viajes espaciales, ni robots.
- + **De franquicia:** La aventura tendrá que tener al héroe o la heroína insignia de la franquicia, así que una de tus jugadoras no podrá hacerse el personaje, deberá ser ese personaje icónico y se lo darás hecho.
- + **Fantasía:** La fantasía y sobre todo la fantasía medieval es un tema recurrente, siempre más cercana a cuentos clásicos con trolls debajo de puentes y princesas y príncipes que a la fantasía d&d/tolkien más propia de otros juegos de rol. La otra opción son mundos mágicos totalmente diferentes como en el clásico «Loom». En estas AG los verbos de tus personajes puedes considéralos hechizos y no necesitan estar al lado del elemento cliclabe, solamente en la misma pantalla.
- + **Horror:** Estas aventuras deberían ser altamente mortales y puede ser muy interesante montar algún tipo de contador o reloj que meta presión a las jugadoras. Tienen tantos intentos para terminar una escena y si no lo consiguen el monstruo acabará con sus vidas.

- + **Humor:** Las aventuras de humor no pueden ser mortales, no va con el tono. Igual morir y convertirse en fantasma puede ser una escena divertida.
- + **Misterio:** Quizás una historia de Sherlock Holmes no deba ser mortal, pero algo más oscuro si debiera serlo.
- + **Pulp:** Como se suele decir, todo es mejor con un toque pulp, desde la ciencia ficción a las historias picantes. Si coges «Pulp» y «De franquicia» como serían Conan, el Zorro o Indiana Jones, puedes coger un tercer tema que defina la aventura mejor.
- + **Picantes:** Las aventuras picantes siempre quedan bien con humor, no olvidemos los «Leisure Suit Larry», pero también pueden funcionar con lo «pulp». Recuerda hablar sobre esta opción con tu mesa.

Elige la empresa desarrolladora:

- + **LucasArts Games:** El humor es la insignia de LucasArts, por lo que es conocido, pero en realidad han tocado todos los géneros. Aunque no hagas aventuras de humor, debes meterle algún chiste, alguna frase graciosa y algún personaje paródico. Importante, en estas aventuras **la muerte no existe**.
- + **Sierra:** La distinguida competencia estaba claro que no iba a explotar la marca de la casa de LucasArts, así que **el humor está vetado** en esta desarrolladora. Es importante que la aventura se llamen «LoQueSeaQuest», piensa en los «KingQuest», «SpaceQuest» o «PoliceQuest». Las aventuras de Sierra **siempre son mortales**.

- + **Alcachofa Soft:** El humor es lo tuyo, así que mínimo **uno de los temas debe ser humor.**
- + **Revolution Software:** Sus creadores querían crear un punto medio entre los juegos de LucasArts y Sierra con juegos que no se tomaran demasiado en serio, pero con historias serias. Los «Broken Sword» fueron su gran éxito y esto hace que el **Misterio sea algo muy típico** en sus trabajos.
- + **Coktel Studios:** Esta desarrolladora francesa fue subsidiaria de Sierra, pero en vez de ser absorbida siempre mantuvo tu toque diferente con sagas como Goblins. Intentaron montones de variaciones de «Point and click» con más o menos fortuna. Trata de que haya en sus AG alguna mecánica diferente y rompedora, que cambie la interfaz, el uso de píxeles, etc.
- + **Pendulo Studios:** Tus pantallas son pequeños minipuzzles hilados en una historia. Es por ello que debería haber más proporción de puzzles que de conversaciones o interacciones con elementos de la pantalla. **Solo desarrollas en VGA** y los personajes también deberían serlo, pero no es obligatorio.
- + **Deconstructeam!:** Eres una desarrolladora moderna, eso del CGA y EGA no es lo tuyo. Como Pendulo **solo desarrollas en VGA.**

Con estos datos deberías crear la sinopsis del juego que estaría escrita en la cara trasera de la caja de la AG. Este

par de párrafos será la introducción con la que deberías empezar la partida.

Una vez elegido todo lo anterior, debes decidir **si la aventura será mortal o no.** Esa es una de las grandes diferencias entre unas AG y otras.

Aventuras mortales

Estas aventuras tendrán ciertas situaciones definidas como mortales. Desde enfrentarse a espadaos con un caballero medieval a cruzar una sala llena de láseres asesinos.

Si las jugadoras intentan llevar a cabo esas acciones, deberían poder tirar para superar esas acciones. Si fallan, simplemente morirán. Aquí no hay puntos de vida o heridas.

Deberías avisar de que lo que quieren hacer es muy peligroso antes de tirar los dados.

También deberías haber dispuesto elementos y acciones previas que les den bonos a las tiradas, como meter una llave inglesa en sus guantes de boxeo o atravesar un pasillo cuando los ojos rojos de la calavera pardean porque se está reactivando el mecanismo que lanza dardos envenenados de las paredes.

Aventuras no mortales

En estas aventuras simplemente no podrán intentar la acción peligrosa que quieren hacer y significará muchas veces que les falta algo para solucionar el reto.

Imaginemos que hay un río de lava y han puesto una cuerda sobre el río de lava. Si intentan cruzar el río haciendo equilibrios sobre la cuerda, el personaje se girará, mirará a la pantalla y le dura algo gracioso como «¿Estás tonto?» o «Mi madre no crío a un tonto».

Seguramente faltará algo y tengan que volver a coger una fregona, quitarle el mocho y usarla de pértiga para cruzar el río como un equilibrista. Y no te extrañes que más adelante uses el mocho como peluca para disfrazarte.

*Las aventuras de humor no deberían ser mortales,
pero tu partida, tus reglas.*

Has muerto ...

Cuando un **personaje muere**, simplemente **desaparece**, explota, cae por un pozo sin fondo, es desintegrado, etc. y **aparece de nuevo cuando se termine de solucionar la escena** con todo su equipo, pero sin píxeles.

Si todas las jugadoras mueren, entonces es más grave y ambos aparecerán al principio de la escena y deberán hacerla de nuevo. Habrán perdido todo el avance que hubieran hecho en esa escena y encima **están todos sin píxeles**.

Estructura principal

Las AG se suelen dividir como todas las historias en 3 partes, presentación, nudo y desenlace, y cada una de ellas en varias escenas con sus retos y puzzles a solucionar.

Las escenas de cada parte pueden ser secuenciales o transcurrir paralelamente, incluso un mix de ambas.

Por ejemplo, secuencial sería si debes conseguir el mapa que te dice donde está la tumba perdida del rey, sortear las trampas de la tumba y terminar descifrando los símbolos del medallón del rey para poder abrir el portal que te permita avanzar a la segunda parte.

Paralelamente, sería que tengas que investigar a la vez tres pistas encontradas en el lugar del asesinato para dar con el asesino.

Escenas y pantallas

Cada escena va a tener uno o varios retos y van a tener una o más pantallas. Para crear una escena es tan sencillo como definir qué va a pasar en esa escena y escribir un par de párrafos en que debería pasar en esa escena. A partir de ahí tenemos que definir los elementos de esa escena que va a tener, pantallas, PNJ y elementos clicables y como se relacionan.

La forma más sencilla de registrar todo esto es hacerte un esquema de las pantallas con sus elementos clicables y los PNJ que hay en ellos. También debes apuntar como se conectan las pantallas y que conexiones se pueden usar y que conexiones están cerradas y necesitan ser abiertos.

La aventura «El enigma de la Península del Simio» te muestra como puedes esquematizarlo.

Retos, acertijos y minipuzzles

Por retos entendemos una combinación de acciones, elementos clicables y PNJ para solucionar un problema. Debemos definir que vamos a necesitar y como conseguirlo, quizás simplemente sea hablar con alguien en concreto como el tercer pasajero del autobús. También pueden ser opciones más complejas: coger el sobre de ketchup de la mesa, dárselo al comensal 1 que te lo agradecerá dándote su puré de patatas y embozar el baño con el puré para que el cocinero del restaurante tenga que salir de la cocina para arreglarlo y poder así entrar en la cocina.

Cuando examinen los elementos clicables deberán tener pistas de como pueden usar esos objetos, por ejemplo con frases como «Este puré es tan espeso que serviría de cemento». Al hablar con los PNJ deberían obtener también pista, como «No voy a volver a este restaurante, la comida es insípida y este el peor puré de patatas que he comido nunca». Quizás poner un desatascador cerca del cocinero sea otra pista y al examinarlo decir que está muy usado y tiene muchas manchas de grasa de hamburguesas.

Para hacer acertijos o minipuzzles puedes inspirarte en cualquier cosa, solamente debes adaptarlo a la ambientación de la AG. Si quieres meter un rompecabezas de piezas deslizante tendrá una imagen azteca, si es un rollo pulp años 20 o de circuitos si es una historia ciberpunk.

De los acertijos, tienes muchos en internet y como los puzzles con solo adaptarlo a la ambientación ya lo tienes hecho.

Paso del tiempo

El tiempo no pasa en las AG. Si una escena transcurre de noche, hagan lo que hagan durante la escena será siempre de noche, aunque esperen horas en un mismo sitio, seguirá siendo de noche.

El tiempo solo avanza (si se quiere) al final de cada escena. Tienes toda una noche para descubrir quién mató al comisario y cuando lo descubres se hace día y te lanzas a una loca carrera por capturar a su asesino que intenta huir a México.

Igual que las jugadoras pueden forzar con píxeles un «mientras tanto», **el DJ puede forzar flashbacks** para dar información a las jugadoras, incluso alguna escena puede ser un flashback en el que jueguen con su yo del pasado.

No es hacer «metajuego» usar información a través del tiempo. Lo que sabes de la aventura puedes usarlo cuando quieras por muchos cambios temporales que haya.

Aventuras sobre raíles

Las AG son ejemplos clásicos de aventuras sobre raíles, solo hay un camino y una manera de avanzar y cualquier otra forma de actuación no funciona.

Sin embargo, esto no es divertido en un juego de rol. Pero a diferencia de un videojuego como DJ puede solucionar esto, sus decisiones no están fijadas en el código, sino que pueden modificar la historia y aceptar otras opciones.

Así que, si las jugadoras proponen una opción viable que solucione los retos, déjales que funcione a pesar de que no sea la solución que haya pensado.

Toques finales

Por último, si no lo has hecho ya, márcate una mecánica chula que diferencie tu aventura del resto. Veamos algunos ejemplos clásicos:

- + En «Loom» no son verbos, son combinaciones de notas musicales y si las hace sonar al revés hacen lo contrario. Si Do Re Mi abre cosas, Mi Re Do las cierra.
- + Los «Monkey Island» tienen sus duelos de insultos donde debes aprender afilados insultos y sus respuestas para vencer a tus enemigos en los duelos de espada.
- + «The Dig» tenía sus puzzles de barras de colores con diferentes poliedros. Debías encontrar la combinación adecuada entre diferentes pistas que veías en la aventura.

El enigma de la Península del Simio

En lo profundo del Caribe hay una península rodeada de agua por todas partes llamada la Península del Simio. Adéntrate en sus oscuras grutas, sus espesas selvas y sus surtidas tiendas de regalos y souvenirs, para convertirte en una bucanera de pleno derecho.

Tendrás que enfrentarte a buques zombis, capitanes piratas vampiros o vampiratas, cabezas reducidas parlantes y muchos simios, usando tu inteligencia, tu ingenio y la poderosa y a veces explosiva magia vudú.

Si eres afortunada y evitas el escorbuto, quizás salgas viva de esta aventura y encuentres el tesoro pirata más grande conocido, el Mac'n Cheese, y te ganes el respeto de todo el Caribe.

«El enigma de la Península del Simio» es una aventura gráfica en EGA de 3 disquetes de 3½. Su temática es Humor y Fantasía y su desarrolladora es LucasArts Games. Este capítulo solo comprende el primer disquete de los tres que sería la campaña completa.

Disquete I: Cómo ser un pirata

Tus PJ acaban de llegar a Bucan Ville, un nido de piratas, con la intención de hacerse piratas y ganar grandes cantidades de dinero con la piratería.

Esta parte se divide en 4 escenas, la primera será una breve presentación. Luego habrá dos escenas paralelas

que consisten en que las **Jefas Piratas** les den el **título de piratas** tras pasar una prueba y otra en conseguir un barco y su bandera. La cuarta escena será el robo de la caja fuerte del gobernador.

1. Inicio

Las PJ aparecen al anochecer en el puerto de Bucan Ville y gritarán «Me llamo [nombre de PJ] y quiero ser una pirata».

Puerto

En este cochambroso y sucio puerto solo hay un sitio al que ir, la **Taberna del Cangrejo Cocido**, un antro de piratas donde el grog está aguado y los ganchitos y cacahuets fueron grumetes de Barbanegra.

A lo lejos se ve un **navío de velas negras** rasgadas. Un brillo espectral inunda su cubierta y bandadas de murciélagos lo sobrevuelan.

Desde el puerto puedes acceder al **Centro de Bucan Ville**.

La Taberna del Cangrejo Cocido

El local es un cuchitril viejo y sucio y está abarrotado de **piratas borrachos**. Los pocos que no están durmiendo la mona, apenas pueden decir alguna frase:

+ Así que quieres ser un pirata, ¿no? Habla con las 3 **Jefas Piratas**.

- + El grog de mis tiempos sí que era grog, no como el de ahora que le ponen sombrillitas, clavo y hojitas de menta. Nosotros le poníamos clavos de verdad.
- + ¿Has oído hablar de [¡Arrr! Cthulhu](#), una excelente ambientación para vivir aventuras de piratas en un Caribe de los mitos de Cthulhu?
- + Me robaron la idea del simio-semáforo. Yo podría haber sido millonario y haberme retirado a una Isla del Caribe y pasarme el día bebiendo grog. Upsss, si eso ya lo hago.

En una gran mesa al fondo están las **3 Jefas Piratas**. Las más poderosas piratas de Bucan Ville elegidas por el democrático método de pasar a cuchillo a todos su competencia.

Estas tres rudas piratas están en la mesa trasegando grog y cantando canciones salidas de tono. Cuando tus jugadoras les expliquen que quieren ser piratas se reirán un montón y les dirán que dejen de hacerlas perder el tiempo y seguirán a lo suyo. Tus jugadoras deberán demostrar que de verdad quieren ser piratas respondiendo a preguntas como estas.

- + ¿Cuál era la bandera de Barbanegra? - Un esqueleto con cuernos que sostiene un reloj de arena en la mano derecha y una lanza en la izquierda, utilizando la lanza para pinchar un corazón rojo que gotea tres gotas rojas de sangre.
- + ¿Cuál se llamaba el primer barco de Barbanegra? - La venganza de la Reina Ana.

+ ¿Cuál era el apodo de Stede Bonnet? - Caballero Pirata
Les harán también cantar «Ron, ron, ron, la botella de ron» (cosa que deberán cantar tus jugadoras). Tras un rato tratando de demostrar de que son merecedores de una prueba, accederán a hacerle es examen estandarizado del gremio de piratas que consiste en dos pruebas:

- + Debes demostrar que estás al otro lado de la ley.
- + Tener tu propia nave acuática autopropulsada y crear su bandera pirata única y personalizada.

Tras explicar las pruebas estandarizadas, les harán firmar una serie de papeleo y les entregarán un **bono de descuento** de la **Tienda de souvenir**. Si piden alguna pista, solo les dirán que pregunten por **Sam** en el astillero para ver que pueden ofrecerles en tema de barcos.

En la mesa de las **3 Jefas Piratas** hay un **frutero** con naranjas, plátanos, manzanas, caramelos suizos con vitamina C y limones que según ellas son de su campaña contra el escorbuto. Si se lo piden podrán coger una **pieza de fruta**. Elige al azar entre una de ellas y dásela. Si se comen podrán, pedir otra. Mientras no se la coman, las **Jefas Pirata** les dirán que se terminen primero la otra fruta que cogieron.

2a Pasarse al otro lado de la ley

Como han explicado las Jefas Piratas, para convertirse en pirata necesitan estar al otro lado de la ley de tener una prueba de ellos.

Hay varias opciones para cometer delitos:

- + La forma más sencilla es cruzar en rojo el semáforo mono de la **Plaza Mayor de Bucan Ville**.
- + Otra forma es ponerse a la izquierda del **juzgado** y pedirle al **pintor de cuadros** que está en la **Plaza Mayor**.
- + Si intentan otros tipos de delitos, sus personajes mirarán a la pantalla y dirán cosas como «Mi madre no crio a un ladronzuelo» o «Esto me metería en problemas con Santa Claus».

Si les ves muy perdidos en esta parte, recálcales lo del «otro lado de la ley» o recuérdales lo de pirata borracho en la Taberna del Cangrejo Cocido que decía que había inventado el simio-semáforo y que les dé una pista.

Centro de Bucan Ville

Las calles del centro están desiertas por la noche, las farolas de gas están encendidas y las tiendas están cerradas, todas menos la **tienda de souvenirs** con su gran cartel de neón que pone abierto 24 horas.

Para cruzar la calle que atraviesa el centro hay que atravesar un paso de cebra dirigido por un **simio-semáforo** y vigilado por un **guardia de la ciudad** que solo dice «¡Circulen, circulen!». El simio-semáforo es un semáforo manejado por un mono que cambia el color del semáforo moviendo unas palancas. Cuando te acercas, el simio mueve las palancas y siempre cruzas en verde.

Por mucho que lo intentes, el mono siempre lo pone en verde. La única manera de cruzar en rojo es darle un

plátano al mono cuando esté en rojo y como se pone a comer el plátano se queda en rojo. En ese momento puedes cruzar y el **guardia de la ciudad** te pondrá una **multa** y, por tanto, serás una fuera de la ley.

Plaza Mayor de Bucan Ville

La Plaza Mayor es como todas las plazas, un gran espacio vacío de adoquines con un único **árbol seco** en el centro con un cartel que pone «Árbol para colgar piratas - Cerrado por reformas».

En el centro de la plaza hay un **pintor de cuadros** que está pintando el ayuntamiento. Pinta los cuadros a una velocidad superrápida y los deja en un **montón** que está a su lado. Si los examinan, verán que no son muy buenos.

Si tratan de hablar con él, les dirá que está muy ocupado, tiene que hacer 1000 cuadros iguales del ayuntamiento para la campaña de recaudación para la reelección del gobernador.

Al lado del ayuntamiento está el **juzgado**. Al acercarse verán que abre de 24:00 a 00:00 menos los fines de semana que cierra por descanso. Si se colocan a su izquierda antes de que el pintor empiece un nuevo cuadro y esperan a qué terminen, podrán coger una pintura donde están ellos junto a los juzgados, es decir, al otro lado de la ley, como pedían las **Jefas Piratas**.

Al otro lado del ayuntamiento podrán acceder a un **callejón oscuro** del que salen retazos aleatorios de una conversación.

Callejón oscuro

Es solo una ubicación de trampa. Cuando entren, las voces se callarán y unas figuras desaparecerán en las sombras. En cuanto salgan a la plaza, volverán las voces.

2b Conseguir un barco y una bandera pirata

El único sitio de la isla donde venden barcos es en el **astillero** y lo único que se pueden pagar ahora mismo tus jugadoras es un barco de remos. El problema es que no está autopropulsado, con lo que deberán encontrar la forma de construirle una vela.

Para la tela de la vela solo tienen que conseguir el **vinilo del Twister** en la **Tienda de souvenirs**. El mástil simplemente será unos de los remos y deberán decir su idea a **Sam**, el gerente del **astillero**.

Puede que gasten píxeles en convertir elementos no clicables en clicables, como alfombras, sabanas, etc. Cuando se lo lleven a **Sam** este les pondrá alguna excusa tonta.

Si presentan el **título de propiedad** de la barca de remos a las **Jefas piratas** sin vela les suspenderán la prueba gritando al unísono «¡No es autopropulsado!»

La bandera no es un reto, déjales usar lo que encuentren para hacerse su bandera y si puedes conseguir que sea lo más ridícula posible. Pueden usar el **bono descuento** en la **Tienda de Souvenirs** y que la dependienta les dé cualquier chorrada que se te ocurra para que la usen para crear su bandera.

Astilleros

Desde la **Plaza Mayor** se puede acceder a los **astilleros** de Bucan Ville, donde, igual, tus jugadoras pueden conseguir una embarcación que puedan pagar.

Allí encontrarán a **Sam**, un friki de la náutica con gafas de culo de vaso y una camiseta que pone «Bésame, soy constructor de maquetas de barcos».

Sam vive para diseñar y construir barcos ... a escala (siempre lo dice en bajito) y como no ha podido dedicarse a construirlos, se dedica a venderlos.

A pesar de ser un personaje principal y poder hablar sobre muchos temas, **Sam** solo habla de barcos, diseño de barcos, historia de la navegación, curiosidades de la náutica, etc. Si se intenta hablar de otra cosa, encauza la conversación de nuevo a los barcos.

Si le dicen que quieren comprar un barco, les ofrecerá lo que tiene en stock: Un barco pirata de lujo, un barco pirata de 2ª mano y un barco de pesca. Cuando tus jugadoras le expliquen su situación económica, es decir, 0 doblones, les llevará a un lado del astillero y les enseñará un viejo **bote de remos** con un remo partido.

Sam las dejará caer que el barco pirata de lujo cuesta tantos doblones de oro que solo robando la caja fuerte del gobernador_ podrían pagarlo, pero es que es puro lujo. De hecho, el timón tiene hasta su propio posavasos de ébano, el problema que nadie vio es que al girarlo se da la vuelta y derrama toda la bebida.

Tras duras negociaciones, **Sam** aceptará 200 doblones de oro a pagar con su primer acto de piratería y saqueo. Les dará el **título de propiedad del bote a remo** y un **montón de papeles especificando la forma de pago** que no deben perder.

Para conseguir que sea autopropulsado necesitarán algo que sirva de mástil y algo que sirva de vela. Justo hay huelga de fabricantes de velas y mástiles y no le quedan, así que tus jugadoras deberán conseguir algo para reemplazarlo.

Como ya hemos dicho, para la vela necesitarán el **vinilo del Twister** y para el mástil el remo que no está roto. Con esto **Sam** montará unas velas y cambiará la descripción del **título de propiedad**.

Tienda de souvenirs

Maxine la roja, el terror pelirrojo del Caribe, se retiró de la piratería y con las ganancias monto una tienda de souvenirs de piratas famosos en Bucan Ville. En su tienda puedes encontrar las cosas más estrambóticas del mundillo pirata, desde un rizo de la barba de Barbanegra hasta la férula de descarga dental de Sir Francis Drake.

Cuando quieran llevarse algún elemento clicable, Maxine soltará alguna historia rara para que no se lo lleven, como que tiene carcinoma o pertenecía a un leproso.

Lo único que hay en la tienda que pueda servir de vela es un **vinilo del Twister** Edición pirata con calaveras, tibias cruzadas, cofres del tesoro y cañones en vez de los círculos de colores.

Como la mayoría de las cosas de su tienda, no quiere deshacerse del vinilo porque le recuerda a cuando «jugaba» (guiño, guiño, golpe, golpe) al Twister con Anne Bonny, Jack Rackham y Mary Read a bordo del «Ranger».

El **vale de descuento** que les dieron las **Jefas Piratas** tiene una errata y si cogen la **lupa** de Lulock Holmes, el primo de las Antillas de Sherlock Holmes y el primer pirata detective de la literatura, podrán leer la letra pequeña. Donde debía poner «Al presentar este vale se conseguirá un 50% de descuento en material pirata O un 50% en juegos de mesa» en realidad pone «Al presentar este vale se conseguirá un 50% de descuento en material pirata Y un 50% en juegos de mesa».

Así que pueden usar el vale de descuento para conseguir el **vinilo del Twister** completamente gratis y Maxine no puede negar porque la verdad es que lo más inútil y barato que tiene en la tienda.

Ideas para otras chorradas que puede haber en la tienda y que puedes poner como elementos clicables, pero que Maxine no quiere vender porque le traen buenos recuerdos:

- + Rizos pelirrojos de la barba la Barbanegra
- + Férula de descarga dental de Sir Francis Drake
- + Muñeco de acción de Anne Bonny con golpe de karate, ojos con luces rojas y un botón que hace que diga «Si hubieses luchado como un hombre, no serías ahora ahorcado como un perro»

- + Pata de palo de «running» de Long John Silver
- + Merchandising no-oficial de Piratas del Caribe firmado por los dobles de acción de los protagonistas
- + Una foto firmada y dedicada de Ron Gilbert donde dice que no compres videojuegos de más de 20 \$.

3. Ya eres una pirata

Pueden entregar las pruebas de que son auténticas piratas al mismo tiempo o por separado, pero hasta no haber cumplido las dos reglas y probarlo, no se les considerará piratas de pleno derecho y las **Jefas Piratas** solo les llamarán grumetes y/o marineras de agua dulce entre risas socarronas.

Tras conseguir tu barco y estar al otro lado de la ley, las PJ podrán solicitar su **Título oficial de piratería** que los identifica como piratas tras pagar la tasa correspondiente de un doblón de oro. Puede aprovechar esto para meterles nuevos retos como buscar calderilla debajo de la gramola de la taberna.

4. Robar al gobernador

A lo largo de las escenas anteriores tus jugadoras habrán oído hablar del gobernador, su caja fuerte y las inmensas cantidades de dinero que tiene en ella. Como no pueden ir a abordar barcos con su bote de remos, deberán buscar la forma de robar al gobernador para poder comprarse un barco pirata de verdad.

Cuando salgan de la Taberna del Cangrejo Cocido, puedes decirles que desde el puerto pueden acceder a la casa del Gobernador. De hecho, ahora en el puerto hay un neón gigante que pone «Visite el Museo del Gobernador Marlon, donde la magia de la democracia sucede».

Exterior de la casa del gobernador

La casa del Gobernador Marlon es una casa victoriana al lado de un acantilado que da al mar Caribe. Es lujosa y bien cuidada, seguramente el mantenimiento y los lujos como una **estatua ecuestre del gobernador Marlon** se paga con los impuestos de todos los habitantes de Bucan Ville.

Examinando su estatua, el gobernador Marlon es un excelente ejemplar de ser humano, larga melena, mentón cincelado con un hoyuelo divino, grandes hombros, torso esculpido en piedra y poderosos brazos y piernas.

El exterior está vigilado por unos **pavos reales** que gluglutean muy alto en cuanto te ven. Entonces una luz de la segunda planta se enciende y el gobernador Marlon sale a la ventana a vigilar armado con un rifle de pólvora negra. Cuando no ve nada sospechoso se vuelve a meter.

Si te escondes detrás de la **estatua ecuestre** y les golpeas cuando no miran hacia donde estás, puedes quitarles una **pluma**. Cuando tienes tres plumas, puedes hacerte un tocado de pavo real y los pavos reales te consideran uno de los suyos y te dejan pasar sin avisar al gobernador.

Hall principal de la casa del gobernador

Al entrar a la casa del gobernador se accede al hall principal. Es grande y lujoso, lleno de obras de arte, jarrones caros, figuras de marfil, etc. El **hall** está levemente iluminado por unas pocas **velas de la una gran lámpara de araña**.

Si tratan de Tirar/Empujar las **poleas que suben y bajan la lámpara**, estas chirriarán y se verán luces desde el piso superior y sonidos del gobernador Marlon cargando su rifle. Eso hace que sea imposible bajar la lámpara mientras haga ruido, necesitan algún tipo de lubricante.

Déjales que busque por las pantallas algo que no sea clicables y que sirva de lubricante, como el grog que beben las **Jefas Piratas**, el aguarrás que usa el **pintor** de la **Plaza Mayor**, etc. y que lo conviertan en clicable con sus píxeles.

Sótano de la casa del gobernador

En el sótano está oscuro y solo se vislumbra la gran puerta de la **caja fuerte** con un montón cerraduras, ruedas con combinaciones y engranajes para girar. Parece muy complicada, tan complicada que el gobernador Marlon ha dejado una nota escondida en un pixel exacto de la pantalla con las instrucciones para abrir la caja fuerte.

Hay muy poca luz en el sótano y solo podrán encontrar el píxel exacto, si consiguen luz. La única fuente de luz será las **velas de la lámpara de araña** del **hall principal**. Si

intentan traer alguna fuente de luz de otro sitio (convirtiendo algo en clicable), pónselo difícil, porque serán eléctricas o a gas.

5. ¿El final?

Cuando hayan conseguido entrar en la caja fuerte del gobernador y estén nadando en oro y joyas, oirán un fuerte cañonazo y de repente una bala cañón derrumbará una de las paredes.

Mientras se recuperan de la explosión verán como el temible capitán vampirata DraChuckla entrará por el agujero con sus secuaces ghouls para llevarse su botín mientras se ríe de ellos.

Se acercará a las PJ, les quitará un pelo a cada una y los pegará a unos muñecos vudú, diciendo «Por si acaso se convierten en un problema» y entonces caerán inconscientes.

Cuando consiguen levantarse verán por el agujero de la pared que el navío de velas negras que había a lo lejos del puerto se aleja con DraChuckla a bordo y el gobernador Marlon atado y amordazado.

Disquetes II y III

Aquí tienes algunas ideas de cómo puedes continuar esta AG que podrían abarcar el disco 2 (el nudo de la trama) y el disco 3 (el desenlace final).

+ Pueden tratar de rescatar al gobernador de las garras de DraChuckla.

- + Pueden tratar de buscar el Mac'n Cheese, el tesoro pirata más grande conocido. Se rumorea que DraChuckla lo busca, así que deben ser cuidadosos.
- + Pueden intentar aprender magia vudú para ver si pueden contrarrestar lo que les haga DraChuckla con sus muñecos.
- + Tal vez, monten un grupo musical y se dediquen a hacer Reggae por todo el Caribe.

Resumen de la aventura

Astilleros

- + **PNJ:** Sam
- + **Elementos clicables:** Barco pirata de lujo, Barco pirata de 2ª mano, Barco de pesca, Barca con remos, Título de propiedad, Montón de papeles especificando la forma de pago del bote de remos
- + **Conexiones:** Plaza Mayor de Bucan Ville

Bucan Ville

Callejón oscuro

- + **Conexiones:** Plaza Mayor de Bucan Ville

Centro de Bucan Ville

- + **PNJ:** Guardia de la ciudad
- + **Elementos clicables:** Simio-semáforo
- + **Conexiones:** Plaza Mayor de Bucan Ville, Puerto, Tienda de Souvenirs

Tienda de Souvenirs

- + **PNJ:** Maxine la roja
- + **Elementos clicables:** Vinilo del Twister, Algún objeto estúpido que usar de bandera como los calzoncillos largos de Barbanegra, Lupa de Lulock Holmes
- + **Conexiones:** Centro de Bucan Ville

Plaza Mayor de Bucan Ville

- + **PNJ:** Pintor de cuadros
- + **Elementos clicables:** Juzgado, Montón de cuadros
- + **Conexiones:** Centro de Bucan Ville, Callejón oscuro

Casa del gobernador

Exterior

- + **PNJ:** Pavos reales
- + **Elementos clicables:** Estatua ecuestre del gobernador Marlon, Pluma de pavo real, Tocado de plumas de pavo real
- + **Conexiones:** Puerto, Casa del gobernador (Hall principal)

Hall principal

- + **Elementos clicables:** Velas de la lámpara de araña, Polea que sube y baja la lámpara de araña
- + **Conexiones:** Casa del gobernador (Exterior), Casa del gobernador (Sótano)

Sótano

- + **Elementos clicables:** Caja fuerte, Nota con la combinación de la caja fuerte (píxel exacto)
- + **Conexiones:** Casa del gobernador (Hall Principal)

Muelles

Puerto

- + **Elementos clicables:** Navío de velas negras
- + **Conexiones:** Taberna del Cangrejo Cocido, Centro de Bucan Ville

Taberna del Cangrejo Cocido

- + **PNJ:** Jefas Piratas, Piratas borrachos
- + **Elementos clicables:** Frutero, Pieza de fruta aleatoria, Bono de descuento de la Tienda de Souvenirs
- + **Conexiones:** Puerto

Mapa de pantallas



Licencia y agradecimientos

Licencia CC BY 4.0

«Point and click RPG» es un juego de rol desarrollado por [@gwannon](#) y está hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). Puedes hacer uso de todo este material como desees, incluso comercialmente, menos imágenes y fuentes tipográficas que pertenecen a sus creadores y son adecuadamente atribuidos. Para hacer uso de este material, solo debes atribuirlo adecuadamente.

Todo el contenido de este proyecto puede encontrarse en [pointnclick.gwannon.com](#) y todo el código fuente en [GitHub](#).

Atribuciones

Fuentes

+ Fool by [Void](#)

Imágenes

- + Black and white pixels background by [starline](#)
- + Abstract pixilated halftone dotted pattern in retro style by [starline](#)
- + Pixel art mystical background [pikisuperstar](#)
- + Set of pixelated teenagers by [Freepik](#)
- + Pixel robots icons. 8 bit bots isolated. Set of robots in pixel style, illustration color robot ... by [macrovector](#)

- + Pixel dalmatian dogs with toy bones image by [Chibitheo](#)
- + Angry Old Lady by [pngaaa.com](#)
- + Flat design pixel art character element collection by [freepik](#)
- + Shadowy Alley Show the detective silhouetted by [Fedor Lunin](#)

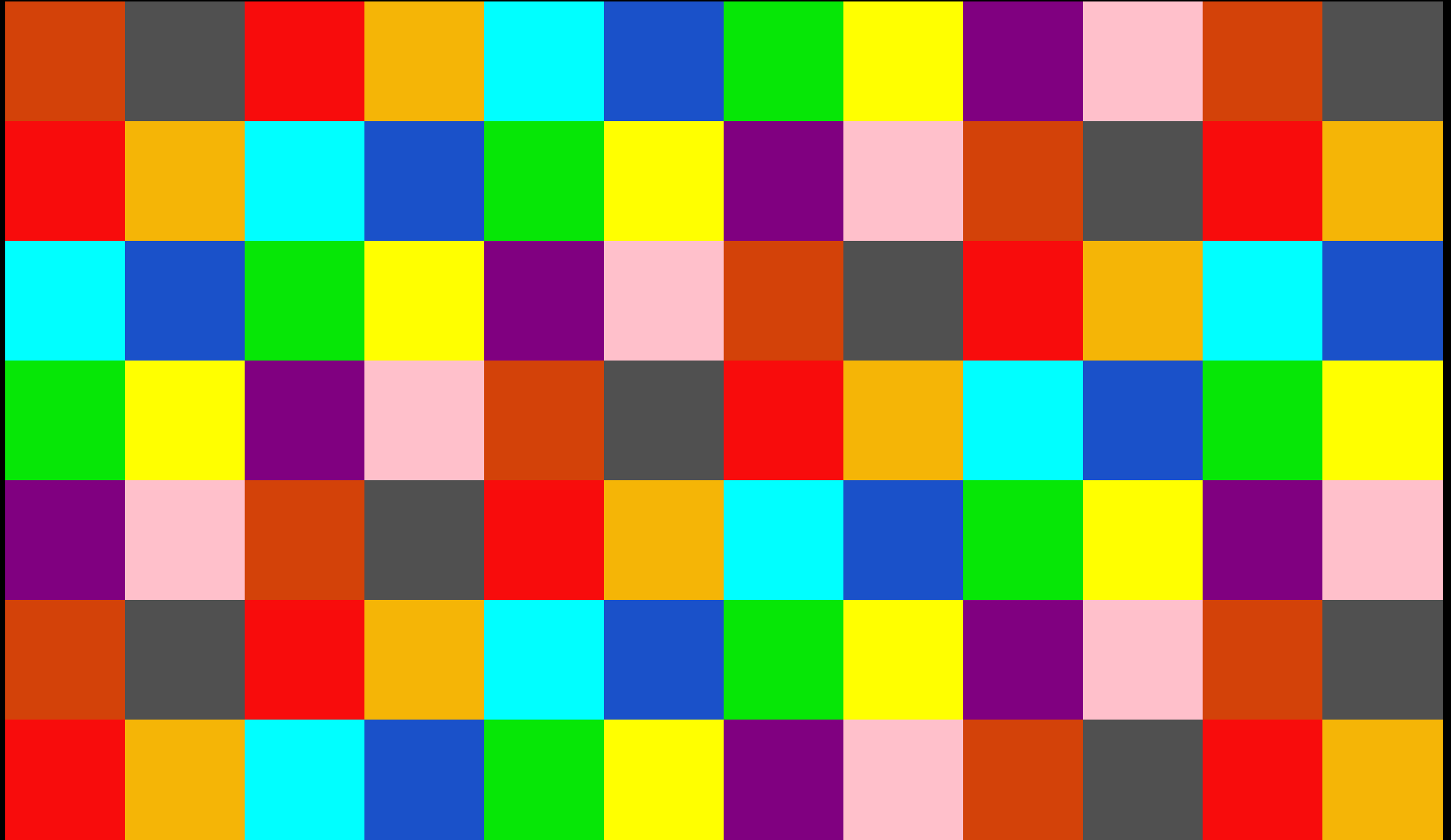
Agradecimientos

Por sus ideas y aportaciones a:

- + [El Dado Inquieto](#)
- + [Antonio Buch](#)
- + [Working Class Berserker](#)
- + [Angeles](#)
- + [Microblog Castellano](#)
- + [Dani Moondark](#)

Píxeles

Imprime esta hoja en cartón y recorta los píxeles para dárselos a tus jugadoras como tokens.



Hoja de personaje

Coloca aquí tus píxeles, toma notas o haz un dibujo de tu personaje.

Nombre (Pronombres).

Título de la AG.

Resolución.

Temas.

Desarrolladora.

Andar

Coger

Dar

Hablar

Mirar

Usar

