



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 un DJ y 2 PJ máximo** que busca simular la experiencia de las antiguas aventuras clásicas «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.

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 que 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 que 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 la 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 adjetivos**:

- + **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**:

- + **LucasFilm 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 a 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, los 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 los 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 los jugadores 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, los jugadores 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 todos tus píxeles.
- + 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 escena **se queda en esa escena**, 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 escena directamente sin tener que pasar por otras escenas.

Desde el mapa podrán moverse directamente, al principio de cualquier escena que ya hayan visitado. Téngase en cuenta que los objetos que se usaron para llegar a alguna escena 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 escenas 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 jugadores 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 los jugadores 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.

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. Algunos 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.

Multifrases

XXX

Principales

XXX

Interactuar con los PNJ

XXX

Ejemplos de personajes

XXX

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.

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».

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

Primeros toques

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

+ **CGA:** XXX

+ **EGA:** XXX

+ **VGA:** XXX

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. Lo

+ **De franquicia:** La aventura tendrá que tener al héroe o la heroína insignia de la franquicia, así que uno de tus jugadores no podrá hacerse el personaje, deberá ser ese personaje icónico y se lo darás hecho.

+ **Fantasía:** XXX

- + **Horror:** Estas aventuras deberían ser altamente mortales y puede ser muy interesante montar algún tipo de contador o reloj que meta presión a los jugadores. 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:** Quizas una historia 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:

- + **LucasFilm Games:** El humor es la insignia de LucasFilm, 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 Lucasfilm, 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:** XXX
- + **Coktel studios:** XXX
- + **Pendolo Studios:** XXX
- + **Deconstructeam!:** Eres una desarrolladora moderna, eso del CGA y EGA no es lo tuyo. **Solo desarrollas en VGA** y los personajes también deberían serlo, pero no es obligatorio.

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 espadas con un caballero medieval a cruzar una sala llena de láseres asesinos.

Si los jugadores 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 equipo, pero sin píxeles.

Si todos los jugadores 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 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 1 o 2 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

XXX

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 los jugadores pueden forzar con píxeles un «mientras tanto», **el DJ puede forzar flashbacks** para dar información a los jugadores, 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.

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.

XXX

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.

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](#)

Agradecimientos

Por sus ideas y aportaciones a:

- + [El Dado Inquieto](#)
- + [Antonio Buch](#)

Píxeles

Tabla píxeles

Hoja de personaje

Nombre: _____

Apellido: _____

Edad: _____

Sexo: _____

Profesión: _____

Religión: _____

Estado civil: _____

Residencia: _____

Fecha de nacimiento: _____

Fecha de fallecimiento: _____