

Pequeños Traviesos

Basado en Fate Acelerado. Aventuras de niños, travesuras y mucha imaginación.

Introducción

Pequeños Traviesos es un mini-juego de rol inspirado en _Fate Acelerado (FAE), diseñado para contar historias de niños haciendo... Cosas de niños, claro. Es un juego ligero, humorístico y flexible, ideal para sesiones rápidas o campañas desenfadadas. La ambientación es infantil y cómica (tipo dibujos animados o películas familiares), pero con la posibilidad de escalar a un tono épico si las personas que juegan quieren hacerlo. ¡El límite es tu cerebro!

Las reglas son sencillas. Incluso puedes jugar **sin necesidad de un Director de Juego (DJ)** si ninguno del grupo quiere asumir ese papel.

| ¿Qué necesitas para jugar?

No mucho, la verdad. Toma nota (o no):

- ★ De 2 a 5 personas que juegan (incluyendo al DJ si quereis.
- ★ Papel y lápiz para anotar cosas.
- ★ Cuatro dados Fate (dados Fudge) o cuatro dados normales de 6 caras por persona que juega (veremos más adelante cómo usarlos).
- ★ Fichas, caramelos o monedas para representar **Puntos de Destino** (se sugiere 3 por persona que juega). Nota: Los caramelos molan más y se pueden comer. Lo mismo ocurre con las monedas si son de chocolate, aunque el calor puede hacer que se derritan.

Reglas Simplificadas de Fate Acelerado

Las reglas de **Pequeños Traviesos** se basan en una simplificación de las reglas de Fate Acelerado. Son sencillas, no te preocupes:

- ★ **Aspectos (qué te define):** el personaje tiene frases descriptivas llamadas **aspectos** que definen quién es y qué es importante para tu personaje. En este juego, se recomiendan 3 aspectos por personaje:
 - ★ **Concepto Principal:** resume al personaje en una frase divertida (ejemplo: *"Pequeño genio curioso con mano larga"*).
 - ★ **Problema (Complicación):** un rasgo que le mete en líos constantemente (*"La curiosidad me mete en problemas"*).
 - ★ **Aspecto Adicional:** algo especial o único del personaje (*"Siempre acompañado de mi perro fiel"*).

Los aspectos se utilizan para influir en la historia. Puedes **invocar** un aspecto relevante para obtener +2 a una tirada (gastando 1 Punto de Destino) describiendo cómo te ayuda. Por otro lado, los aspectos también pueden meterte en problemas: si una situación activa tu aspecto problemático de forma divertida y aceptas complicaciones por ello ganas 1 Punto de Destino.

- ★ **Estilos (en qué destacas):** En lugar de atributos tradicionales, Fate Acelerado usa **seis estilos** que describen *cómo* actúa tu personaje:
 - ★ **Cauto:** Actuar con precaución y paciencia. (Ejemplo: *Esconderse con cuidado para que la maestra no te vea.*)
 - ★ **Astuto (Ingenioso):** Ser listo, creativo o tramposo. (Ej: *Idear un plan o resolver un acertijo rápidamente.*)
 - ★ **Llamativo:** Llamar la atención o ser dramático. (Ej: *Montar una escena para distraer a los adultos con tu carisma o*

dramatismo.)

- ★ **Fuerte (Enérgico):** Usar la fuerza física o imponerse. (*Ej: Forzar una puerta cerrada o cargar con el amigo pequeño para que alcance la ventana.*)
- ★ **Rápido:** Ser veloz, ágil o reaccionar al instante. (*Ej: Correr escapando del conserje antes de que te atrape.*)
- ★ **Furtivo (Sigiloso):** Ser sigiloso y escurridizo. (*Ej: Colarse en la cocina a medianoche sin hacer ruido.*)

Cada personaje reparte los siguientes valores entre sus estilos para mostrar en qué es mejor: uno a +3 (Excelente), dos a +2 (Bueno), dos a +1 (Aceptable) y uno a +0 (Mediocre). Estos bonificadores se sumarán a tus tiradas cuando uses ese estilo. Por ejemplo, si intentas trepar un árbol **rápidamente** y tu estilo **Rápido** es +2, añadirás +2 al resultado de los dados.

- ★ **Proezas (qué has hecho destacable en el pasado):** Son pequeñas reglas especiales o trucos que tu personaje puede hacer. Una **proeza** suele darte un +2 en cierta situación específica o permite hacer algo especial una vez por sesión. Por ejemplo: "*¡Siempre caigo de pie!*" – obtengo +2 al **Rápido** cuando intento escaparme saltando desde sitios altos", o "*¿Eso de ahí? ¡Lo tomé prestado!*" – una vez por sesión puedo declarar que llevaba encima un objeto simple que «tomé prestado» previamente. Se recomienda empezar con **1 a 3 proezas** por personaje. (Regla opcional: Para equilibrar, si tomas más de 3 proezas, reduce tu máximo inicial de Puntos de Destino en 1).
- ★ **Puntos de Destino:** Cada personaje comienza la sesión con **3 Puntos de Destino** (a menos que tenga más proezas de lo normal). Gastar un Punto de Destino te permite **invocar** un aspecto para obtener +2 a una tirada, repetir una tirada, o declarar un detalle útil en la historia. También puedes ganarlos cuando tus aspectos te complican la vida: si aceptas una complicación narrativa apropiada a tu **Problema** (o a veces

cualquier aspecto) propuesta por el DJ o por consenso del grupo, recibes un Punto de Destino. Los Puntos de Destino fomentan que las personas que juegan se metan en líos divertidos ¡y sean recompensados por ello! Cada vez que comiences una sesión tus puntos de destino se reiniciarán, los hayas gastados o no.

★ **Tirada y Resolución de Acciones:** Para cualquier acción con resultado incierto, sigue estos pasos:

- ★ **Declara lo que hace tu personaje.** Ej: "Voy a cruzar sigilosamente el pasillo para robar las galletas sin que la abuela me escuche."
- ★ **Elige un estilo apropiado** y tira 4 dados Fate (4dF). **Si no tienes dados Fate, tira 4d6 y conviértelos** (ver sección de dados más adelante). Suma los símbolos: cada **[+]=+1**, cada **[-]=-1**, cada **[]=0**, obteniendo un total (rango típico de -4 a +4).
- ★ **Añade el bono de tu estilo** elegido a la tirada. Por ejemplo, si usaste **Furtivo +3** y tus dados sumaron -1, el total es -1 + 3 = **+2**.
- ★ **Determina la dificultad** de la tarea. Si hay DJ, él establecerá una dificultad numérica o tirará por un oponente. En modo colaborativo sin DJ, las personas que juegan pueden acordar una dificultad razonable basada en la situación (por ejemplo, **Super fácil = 0, Normal = 1 o 2, Difícil = 3 o 4, Muy difícil = 5+**). Para conflictos entre personajes y un personaje controlado por otra persona que juega o por la propia narrativa, se pueden hacer **tiradas enfrentadas**: ambos lados tiran con un estilo adecuado y comparan resultados.
- ★ **Compara el resultado con la dificultad:**
 - ★ Si tu resultado es **igual** a la dificultad, logras tu objetivo **parcialmente o con un pequeño inconveniente** (un empate).

- ★ Si tu resultado es **mayor** que la dificultad, **tienes éxito**.
Cuanto más excedas la dificultad, más limpio o efectivo es el resultado.
- ★ Si superas la dificultad por **3 o más**, obtienes un **Éxito con Estilo**: además de lograrlo, obtienes un beneficio añadido (por ejemplo, creas un nuevo aspecto temporal gratuito para aprovechar después, como *"En la oscuridad, nadie nos ve"*).
- ★ Si tu resultado es **menor** que la dificultad, **fallas**. Pero no te preocupes: en Fate, un fallo aún hace avanzar la historia. Quizá consigues **algo a cambio** o sufres una consecuencia divertida. El DJ o el grupo pueden decidir el efecto de la falla: tal vez logras tu objetivo **pero** con un coste o complicación (ej.: consigues las galletas, pero tiras un florero y ahora la abuela se despierta).
- ★ **Estrés y Consecuencias**: Representan los problemas temporales que sufren los personajes cuando las cosas no salen bien (como daño, cansancio o líos). En **Pequeños Traviesos**, al ser un juego ligero, normalmente **no hay heridas graves**, sino contratiempos cómicos (raspones, estar agotado, o que te atrapen los adultos). Cada personaje tiene un **medidor de Estrés** con **3 casillas**. Cuando recibes un impacto o consecuencia por fallar o por ser afectado por un enemigo, marca casillas de estrés:
 - ★ Un **impacto leve** ocupa 1 casilla, moderado 2, grave 3. (Si recibes por ejemplo 2 puntos de estrés, marcas la casilla de valor 2; si recibes 3, marcas la de 3; si recibes 4 o más, podrías marcar la de 3 y la de 1 juntas, por ejemplo, para absorber un total de 4).
 - ★ Si no tienes casillas libres suficientes para absorber un impacto, tu personaje queda **fuera del juego** en esta escena (¡te han pillado, te rindes o necesitas un respiro!). Esto no es el fin de tu personaje: simplemente significa que momentáneamente estás

a merced de la narrativa o de los oponentes en esa escena. En términos narrativos, quizás el niño es castigado a reflexionar a una esquina o se esconde hasta que pase el peligro porque tiene mucho miedo.

Opcionalmente, las personas que juegan pueden en lugar de caer fuera, aceptar **Consecuencias**: un aspecto negativo duradero que refleja un contratiempo mayor pero te mantiene en juego. Por ejemplo, *"Magullado y sucio"* (consecuencia leve, -2), *"Regañado y castigado"* (moderada, -4). Las consecuencias reducen el estrés recibido en esa cantidad pero añaden un nuevo aspecto que puede ser invocado por los oponentes o la historia. En un juego tan ligero, usar o no consecuencias queda a decisión del grupo; pueden ser útiles si quieren un toque más cercano a Fate tradicional o para **campanas más largas** donde los problemas trascienden una escena.

Las casillas de Estrés se vacían **al final de cada escena**, siempre que el personaje tenga un momento de descanso, calma o respiro. En términos narrativos, esto suele coincidir con el fin de una travesura, cuando cambia el escenario o cuando los niños tienen un momento para respirar (por ejemplo, tras escapar, esconderse o cambiar de actividad).

No es necesario hacer tiradas ni justificarlo mecánicamente: el Estrés representa tensión inmediata. Una vez termina la escena en la que fue marcado, **se borra automáticamente**.

En cambio, las **Consecuencias** pueden durar más tiempo, hasta que se resuelvan o dejen de tener efecto en la historia.

Juego con o sin Director: En partidas tradicionales de Fate hay un **Director de Juego (DJ)** que plantea la escena, controla a los adultos y decide dificultades. **Pequeños Traviesos** permite jugar sin DJ de forma cooperativa:

- ★ Las personas que juegan en conjunto describen la situación inicial y los desafíos. Pueden turnarse para introducir problemas: p.ej.,

cada persona que juega en su turno puede narrar qué obstáculo o travesura ocurre a continuación, mientras su propio personaje actúa como protagonista en esa escena y los demás colaboran o ayudan.

- ★ Para determinar éxitos o fracasos imparciales sin DJ, apoyarse en las tiradas: si no hay oposición obvia, tirad contra una dificultad fija acordada (como se recomienda arriba). Si hay incertidumbre sobre las consecuencias, podeis usar una regla de destino: por ejemplo, tirar 1d6 – si sale 1-2 algo va mal, 3-4 ocurre algo neutro, 5-6 ocurre algo favorable inesperadamente.
- ★ También podeis jugar con **DJ rotativo**: cada escena alguien asume brevemente el papel de narrador para los desafíos, mientras su personaje toma un segundo plano. Así se reparte la tarea de ser DJ sin que recaiga siempre en una persona.

Conversión de Dados Fate a Dados de 6 Caras

En Fate se usan cuatro **dados Fate (Fudge)** que tienen símbolos +, - y blancos. No todos tienen estos dados especiales a mano, ¡pero no te preocupes! Es muy fácil convertir dados comunes de 6 caras:

Cómo usar 4 dados de 6 caras (4d6) en lugar de 4dF:

Es sencillo. Solo tienes que sustituir los números que sacas en las tiradas:

- ★ **1-2 = -** (menos)
- ★ **3-4 = 0** (neutro)
- ★ **5-6 = +** (más)

Cada dado de 6 caras que tires cuenta como un dado Fate convertido. Así, tirar 4d6 equivale a tirar 4dF: cuenta cada d6 como +, 0 o - según la tabla de arriba y luego suma. **Ejemplo:** Si sacas [3, 6, 4, 1] en 4d6, conviértelos: 3→0, 6→+, 4→0, 1→-. Sumando símbolos: +0+0- = + (en valores numéricos sería +1 -1 = 0 total). Usa ese resultado como tu tirada Fate normal, luego añade tu estilo correspondiente.

Creación de Personajes

Crear un niño travieso es rápido, sencillo y divertido. Sigue estos pasos y tendrás un personaje listo para la aventura:

1. **Elige un Nombre y Descripción:** ¿Quién es tu niño o niña?
Puedes inspirarte en caricaturas, películas infantiles o tus propias travesuras de la niñez. Por ejemplo: *"Marina"* podría ser "una niña de 8 años, bajita, con gafas grandes y una sonrisa pícaro".
2. **Define sus Aspectos:** Piensa en 3 frases:
 - ★ **Concepto Principal:** la idea general de su personalidad y rol en la pandilla. Ej.: *"Pequeña cerebrita inventora", "El hermano mayor rebelde", "Soñadora con imaginación desbordante"*.
 - ★ **Problema:** ¿qué le mete en problemas? Ej.: *"No puedo resistirme a un misterio", "Demasiado travieso para mi propio bien", "Miedo a la oscuridad (¡pero no lo admito!)"*.
 - ★ **Aspecto Adicional:** algo distintivo extra. Ej.: *"Mi tirachinas siempre a mano", "Hija del conserje de la escuela (tengo llaves de muchos sitios)", "Valiente protector de mis amigos"*.
3. **Reparte sus Estilos:** Asigna los valores +3, +2, +2, +1, +1, +0 a los seis estilos (Cautivo, Astuto, Llamativo, Fuerte, Rápido, Furtivo) según en qué sobresale tu personaje. Pon +3 en su punto fuerte principal, +0 en el que peor se le da, etc. Ejemplo de distribución: Marina decide que es muy **Astuta (+3)**, bastante **Cautiva y Furtiva (+2)**, algo **Llamativa y Rápida (+1)**, pero nada **Fuerte (+0)** porque es pequeña y enclenque.
4. **Elige de 1 a 3 Proezas:** Inventa uno o más trucos especiales. Pueden derivarse de tus aspectos. Para Marina, que es una inventora lista: una proeza podría ser *"¡He arreglado esto con cinta adhesiva!: +2 al ser Astuta cuando improviso inventos o reparaciones caseras"*. Otra: *"Plan maestro: una vez por partida,*

si tuve tiempo de planear, puedo declarar que tengo justo el chisme que necesitamos". Sé creativo pero mantén las proezas sencillas.

5. **Anota Puntos de Destino:** Comienzo estándar es **3**. (Si tomaste más de 3 proezas, tu **Refresco** baja a 2 o menos, pero eso es opcional en este mini-juego, puedes ignorar esa regla para mantenerlo simple).
6. **Estrés (y Consecuencias si aplican):** Anota tres casillas de estrés. No te olvides de dejar espacio para apuntar consecuencias si jugais con ellas.

¡Eso es todo! No tiene más complicaciones.

Hoja de Personaje

Nombre:* [Nombre del niño/niña]

Descripción: [Breve descripción física/personalidad]

Concepto Principal: [Aspecto principal del personaje, p.ej. "Líder bromista del barrio"]

Problema (Complicación): [Aspecto que le mete en problemas, p.ej. "Demasiada curiosidad para mi propio bien"]

Aspecto Adicional: [Otro aspecto distintivo, p.ej. "Nunca se separa de su patinete fiel"]

Estilos:

- ★ Cauto: [+__]
- ★ Astuto: [+__]
- ★ Llamativo: [+__]
- ★ Fuerte: [+__]
- ★ Rápido: [+__]
- ★ Furtivo: [+__]

Proezas:

- ★ [Proeza 1: efecto o +2 en circunstancia específica]
- ★ [Proeza 2: efecto o +2 en circunstancia específica] *(Puedes añadir hasta 3 proezas; deja líneas extra si hace falta.)*

Puntos de Destino iniciales: 3 (☆☆☆)

Estrés: ☐ ☐ ☐ (3 casillas de estrés) **Consecuencias:** (Opcional, si se usan)

- ★ Leve (-2): [____]
- ★ Moderada (-4): [____]
- ★ Grave (-6): [____]

Ejemplo de Personaje

Nombre: Juanito "Manos Largas" López **Descripción:** Niño de 9 años, flacucho y espigado, con cara de travieso y siempre con una gorra al revés. Es rápido tanto corriendo como ideando travesuras.

- ★ **Concepto Principal:** *Pequeño ladrón de galletas con corazón de oro.*
- ★ **Problema:** *La tentación me puede – si brilla o huele rico, ¡lo tomo!*
- ★ **Aspecto Adicional:** *Hermano mayor protector (haría cualquier cosa por mi hermanita).*

Estilos:

- ★ Cauto: +1
- ★ Astuto: +0
- ★ Llamativo: +1
- ★ Fuerte: +2
- ★ Rápido: +3
- ★ Furtivo: +2

Proezas:

- ★ *Demasiado Rápido para los Adultos:* +2 al ser **Rápido** cuando escapa de algún adulto tras hacer una travesura.
- ★ *Bolsillos de la Chaqueta:* En cualquier momento, Juanito puede “sacar” un objeto pequeño útil que hubiera podido robar antes (una canica, un tirachinas, llaves olvidadas...). Una vez por escena.

Puntos de Destino iniciales: 3 ⬤⬤⬤ **Estrés:** ☐ ☐ ☐

Consecuencias: (No usadas en este ejemplo)

Juanito es bueno siendo veloz y escurridizo (Rápido +3, Furtivo +2) – perfecto para huir con el tarro de galletas – y bastante fuerte para su

edad (Fuerte +2) así que puede cargar a su hermana o trepar una valla. No es muy astuto con los libros (+0), y a veces no piensa antes de actuar (Cauto solo +1), lo que le mete en líos. Sus aspectos reflejan que es un ladronzuelo pero de buenos sentimientos.

Semilla de aventura: "Operación Galleta"

A continuación se presenta una semilla de aventura introductoria casi lista para jugar. Sirve como idea. ¡Los personajes decidirán el final!

Sinopsis

Los personajes son un grupo de amigas del barrio que han oído algo irresistible: **la señora García acaba de hornear una tanda de galletas de chocolate**. El cuenco lleno de galletas deliciosas descansa tentadoramente en la cocina de su casa... bajo la atenta (¿o distraída?) mirada de la señora García y su perro guardián, el viejo bulldog *Rompecortinas*.

La misión de las niñas: **infiltrarse en la casa, hacerse con las galletas y escapar indemnes** antes de que la señora García (una vecina amable pero estricta) o Rompecortinas los descubran.

Escena 1: ¡A planear!

Os reunís en la casa del árbol del jardín de una de vosotras o en el patio trasero, lejos de miradas adultas, para planear la travesura. Aquí podéis conversar en personaje, presentar a vuestros niños y sus motivaciones... ¡Describid y usad vuestra imaginación! Si hay DJ, puede plantear la premisa, narrando cómo un PNJ os avisa de la existencia de las galletas o cómo el dulce aroma llega flotando por el aire.

Ideas:

- ★ **Conversación inicial:** Podéis describir cómo se entera vuestro personaje de las galletas (¿quizá el delicioso olor por la ventana? ¿un pajarito se lo contó? ¿la propia nieta de la señora García se chivó?). Decidid un plan: ¿iréis todas juntas o dividiréis tareas? ¿Quién distraerá a la señora García? ¿Cómo evitaréis al perro?
- ★ **Aspectos de escena:** Podéis establecer aspectos para esta escena que representen ventajas o desventajas. Ejemplos: *"Atardecer – se hace de noche pronto"*, *"Tenemos walkie-talkies de juguete"*, o *"Barriga rugiente"*. Estos aspectos se pueden invocar más adelante pagando Puntos de Destino o incluso gratuitamente si las circunstancias lo permiten.
- ★ **Tirada opcional de preparación:** Si alguna quiere **crear una ventaja** antes de actuar (por ejemplo, dibujar un plano de la casa, o afilar un palo de escoba como “espada” de juguete), puede hacer tiradas adecuadas. Una niña **Astuta** podría dibujar el plano de la cocina creando el aspecto *"Conocemos el plano de la casa"*. Otra, más **Cauta**, podría espiar desde la ventana (tirada de Furtivo). Estas ventajas podrán usarse en la siguiente escena.

Escena 2: Infiltración en la casa de la señora García

Con el plan (o la improvisación) en marcha, os acercáis a la casa. Esta escena trata de entrar, sortear obstáculos dentro y obtener las galletas. Dividámoslo en sub-retos: **entrar en la casa, conseguir las galletas**, y evitar o engañar a la señora y al perro.

Obstáculo 1 - Entrar sin ser vistas:

- ★ **Ventana abierta:** Trepad por la verja y colaos por una ventana de la cocina (tirada de Rápido o Furtivo dif. 2). Un fallo podría alertar al perro.
- ★ **Puerta trasera:** Abrid el pestillo con algo improvisado (tirada de Astuto dif. 2 o 3). Un fallo podría generar ruido.
- ★ **Distracción externa:** Tocad el timbre o inventad un truco (tirada de Llamativo contra la atención de la señora). Si falláis, se pondrá más alerta.

Podéis dividiros tareas. Sin DJ, decidid entre vosotras qué hacéis y cómo se resuelve. Una persona puede interpretar brevemente a la señora García.

Obstáculo 2 - El perro guardián:

- ★ **Pasar sigilosamente:** Tiradas de Furtivo (dif. 1-3). Un fallo podría despertar al perro.
- ★ **Distracción con comida:** Usad algo de comida para distraerlo. Podéis crear el aspecto *"Saboreando el bocadillo"*.
- ★ **Amansar al perro:** Si alguna tiene un vínculo con él, gastad un Punto de Destino y haced una tirada de Cauto o Llamativo.

Escena 3: ¡Las galletas!

Ya en la cocina, el frasco de galletas os espera. Pero aún hay retos por delante:

- ★ **Subir a alcanzarlas:** Trepad (Rápido), moved una silla (Fuerte) o construid una torre (Cauto). Dificultad 1-3.
- ★ **Frasco cerrado:** Abridlo con Fuerza (dif. 2) o ingenio (Astuto dif. 1).
- ★ **Trampa de campanilla:** Detectadla con una tirada de Cauto o Astuto (dif. 3). Si falláis... ¡tilín tilín!

Posibles resultados:

- ★ **Éxito total:** Nadie os ve. ¡Galletas aseguradas!
- ★ **Éxito con complicaciones:** Os descubren justo cuando conseguís el frasco.
- ★ **Fallo gracioso:** Algo cae, el perro ladra, o la señora os pilla con las manos en la masa.

Escena 4: ¡Escape épico!

Si os han descubierto, ¡toca huir! Quizás os persiguen la señora o el perro. O, si jugáis en modo épico, huís de un dragón guardián.

Desafíos:

- ★ **Carrera final:** Tiradas enfrentadas de Rápido. Jugadlo como una competición grupal: 3 éxitos antes de 3 fallos para escapar.
- ★ **Obstáculos:** Saltad setos, escalad vallas, esquivad tráfico. Usad Rápido, Fuerte o Cauto según el caso.
- ★ **Trabajo en equipo:** Ayudaos entre vosotras. Ceded vuestra tirada para dar +1 a otra, si narrativamente tiene sentido.

Clausura de la escena:

- ★ Si escapáis con las galletas, celebrad en la guarida secreta.
- ★ Si os pillan, puede terminar en reprimenda... ¡o en merienda compartida!
- ★ En tono épico, regresad al castillo-casa del árbol con el tesoro.

Epílogo y continuación

Tras completar **Operación Galleta**, ya conocéis las reglas básicas. Ahora podéis crear vuestras propias historias: recuperar un avión de papel del tejado del cole, investigar un misterio en el parque... ¡Todo vale si implica imaginación y travesuras!

¡Y eso es todo! Espero que **Pequeños Traviesos** os inspire a vivir sesiones llenas de risas e imaginación. Recordad: las reglas están para apoyaros, pero la diversión es lo primero. ¡Reunid a vuestros amigos, unos dados y... que empiece la aventura!