



Magissa

Rol para niños

Por

Edanna Real & Fernando R. Reyes



Version II "Ocean"



Magissa

Rol para niños

Juego de Rol para niños

De 6 a 12 años..., y de ahí hasta 120

Versión "Ocean"

Por

Edanna Real & Fernando R. Reyes



CRÉDITOS

Segunda edición. Versión "Ocean"
4ª Revisión

MAGISSA

Juego de Rol para niños

Concepto, edición y diseño:
Edanna Real & Fernando R. Reyes

Ilustración de fondo, personajes, cubierta y Logo Dyss:
Virginia Berrocal

Correo electrónico: edanna@lavondyss.net

Web: <http://www.lavondyss.net>
<http://www.dyssmitica.com>

Ontario. Canadá



MAGISSA, "JUEGO DE ROL PARA NIÑOS", ES UNA OBRA REGISTRADA Y TIENE
DERECHOS DE AUTOR © 2013

Todo el material visual y los elementos gráficos se publican con permiso y se encuentran bajo la misma licencia que el resto de la obra. Allí donde exista otro tipo de condiciones se especifican los detalles en cada caso. Que sí, en serio...

Este juego tiene una opción compatible (o al menos lo intenta) con **Herokids**® de Justin Halliday. Copyright © 2012 El Sr. Justin se reserva todos los derechos sobre su obra.

DYSS MÍTICA

La ambientación "oficial" de Magissa es:



www.Dyssmitica.com

www.lavondyss.net

**Dyss Mítica tiene su propia licencia*

AGRADECIMIENTOS

A Evanthia Patsaki por su paciencia. A José "Boriel" de la Rosa, por estar siempre ahí. A Pompeyo "Solkan" Reina por acompañarme. A Carlos de la Cruz Morales, por proponer el desafío, a Francisco (Con Barba) Castillo y Verion "Espada Negra" por sus consejos. Y siempre a J.

PRUEBAS DE JUEGO

Evanthia Patsaki, Fernando R., Sophie Campbell, Aphrodita "Rainbowlight" Wójcik, Anne "Cucumber" Campbell, Zeth "Bruto" Campbell, Morgian y Atreides.

PERMISOS Y LICENCIA



Magissa, Juego de Rol para niños, por **Edanna** se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net.

Las autoridades sanitarias advierten que este juego es **beneficioso** para su Salud.

“Aunque este juego parte de algunos elementos clásicos de la fantasía, lo hace con la idea de que sólo sea un punto de partida. El término “Fantasía” debe abarcar lo inabarcable, no debiendo restringirse a un círculo cerrado de conceptos tradicionales.

La Fantasía acoge todo aquello que no necesita de argumentos para existir, pues se basa en creer lo imposible. Por ello, la Fantasía es la única capaz de hacer que lo imposible sea real.”

PRÓLOGO

Magissa es un Juego de Rol que tuvo un nacimiento algo inusual pues se podría decir que se creó a sí mismo. Comenzó en un jardín, tirando monedas y escribiendo con un rotulador los hechizos sobre piedrecitas de mármol. Pero mucho antes había partido de la mirada curiosa, de los ojos anhelantes de niños que deseaban sumergirse en el mundo de fantasía que los adultos desplegaban para su propio entretenimiento. Así, mientras sus mayores jugaban con sus complicadísimos sistemas de reglas, ellos, sentados en la escalera, escuchaban asombrados tratando de imaginar cómo sería el gran cometa que en Dyss cruza los cielos cada día.

Mientras fingían dormir durante las altas horas de la madrugada en las cuales se solían extender nuestras partidas, ellos soñaban, imaginando al gran dragón que, atacando la aldea, nos hacía desplegar todos nuestros recursos durante una larga, penosa y agotadora batalla que nos hacía chillar de excitación. Antes de irse a la cama, les encantaba toquetear un sinfín de preciosas miniaturas que en muchos casos, y por desgracia, se suelen convertir en algo más para ver que para tocar, cuando no dejan de ser más que juguetes que están esperando ser jugados como se merece: con energía y pasión.

Escribir Magissa no ha sido fácil, pues se ha hecho tratando primero de averiguar cómo querían jugarlo los niños. Como adultos, muchas veces tendemos a enfrascarnos en nuestras abstracciones y en nuestras complejas ideas de lo que debería ser o no un juego para niños; cuando lo más simple es, sencillamente, preguntarles qué es lo que quieren y cómo quieren jugar. Por eso, Magissa es exactamente tal y cómo le gusta jugarlo al grupo que lo fue probando durante su periodo de creación. Y, de igual forma que sucede con los adultos, cada uno obtiene del Rol la diversión que está buscando de mil maneras distintas. Porque un Juego de Rol tiene tantos reglamentos como jugadores lo jueguen. Ninguno está bien o está mal, simplemente son diferentes formas de jugar.

Es cierto que los Juegos de Rol tuvieron una época dorada que fue desplazada por productos culturales mucho más sofisticados y atractivos. En muchos casos, unos productos que basan sus esquemas en los mismos

conceptos básicos del juego de lápiz y papel, lo que completa un círculo que a veces resulta algo difuso. Pero al viejo y entrañable libro de reglas tiene aún mucho que decir pues se basa en una idea muy simple pero muy poderosa. Tan poderosa, que todo lo que ha llegado después son versiones de la misma idea sobre distintos soportes. El Juego de Rol ha sido el maestro de todo un sector de la cultura popular del entretenimiento, y merece ser tratado con respeto. Para homenajearlo, lo mejor que podemos hacer es jugarlo, defenderlo y difundirlo. Los que mañana podrán lograr que el Juego de Rol esté siempre con nosotros son los más jóvenes que, al menos, merecen conocerlos como una alternativa más de su ocio. Una alternativa que es capaz de darnos grandes momentos de calidad junto a nuestros amigos, seres queridos y compañeros de juego.

Pero para darlo a conocer hay que enseñarles, y para eso hace falta un juego básico que explique la estructura clásica, que su material y aventuras estén enfocadas a los niños, que pueda configurarse de varias formas y con la capacidad de poder expandirse. Magissa pretende ser ese tipo de juego. Así, todo aquel que se anime a querer enseñarles dispone de distintos bloques de reglas donde poder encontrar los elementos que más les satisfagan.

Pero la responsabilidad siempre estará en manos del Narrador, no en las reglas. Él será quien despliegue un mundo infinito ante los ojos de sus jugadores. Por eso, sólo espero que encuentres en este juego las herramientas más adecuadas para tu labor o, al menos, una opción que te sirva como punto de partida.

Edanna, 23 de Septiembre de 2013



EL JARRO DE PANDORA

Nadie sabe muy bien cómo sucedió. Pero un buen día, uno como otro cualquiera en la pequeña villa de Narán, una niña llamada Pandora encontró un pequeño jarro mientras jugaba con su hermano en las ruinas abandonadas de un viejo castillo. Las ruinas, que no están muy lejos del pueblo, llevan allí desde hace muchísimo tiempo, y muy poca gente se atreve a visitarlas.

Cuando lo encontró, el jarro estaba tapado con un lienzo de tela empapado de cera. Pandora, curiosa, y a pesar de las advertencias de su hermano, no pudo resistir la tentación de abrirlo. Nada más hacerlo, del jarro comenzó a salir una extraña niebla. Un vaho extraño y amenazador. Pandora y su hermano, asustados, corrieron de vuelta al pueblo.

A partir de ese momento, en la región comenzaron a pasar cosas muy raras.

Para empezar, a la mañana siguiente todos los adultos del pueblo habían desaparecido, por lo que los niños tuvieron que empezar a arreglárselas solos mientras se preguntan qué es lo que ha podido pasar.

En segundo lugar los alrededores se han llenado de extrañas criaturas. Algunos animales del bosque se han vuelto feroces y han aparecido muchos otros que nadie había visto nunca. ¡De repente hay un montón de seres peligrosos deambulando por todas partes!

Pero no todo está perdido. Tratando de averiguar qué es lo que había pasado, algunos niños volvieron con Pandora al lugar donde había encontrado el jarro. Al cogerlo, vieron que dentro aún quedaba algo, ¡o alguien!, en el fondo. Se trataba de El Hada de la Esperanza.

El Hada, saliendo del jarro, tocó a cada niño en la frente con la punta de sus dedos y les dijo que no tuviesen miedo. Ella estaría allí siempre para darles esperanza y ayudarles a enfrentarse a las misteriosas fuerzas que ahora amenazan a su comunidad.

EL JUEGO DE ROL

Bienvenido a Magissa. Un juego de rol en el que los niños son los protagonistas.

Este juego se ha escrito pensando en dos tipos de lectores: los niños y los adultos. Si eres niño, o no tan niño, y deseas aprender a jugar, sigue leyendo para descubrir todo un mundo de aventura. Gracias a tu imaginación serás el único protagonista de una historia que compartes junto a tus amigos y tu familia. Si no sabes qué es un juego de rol enseguida te lo explicaré.

Si eres un adulto, asumo que conoces los juegos de rol. Si no es así, aquí se explica en qué consisten. Aunque el juego Magissa pretende que pueda ser usado por niños, se asume que la mayor parte de las veces el Narrador será un adulto, siendo él o ella quien prepare la partida. Por esa razón, buena parte de este libro se ha enfocado para él, ofreciéndole algunos consejos.

Es muy posible que ya tengas experiencia con este tipo de juegos, habiendo disfrutado de ellos desde hace ya varios años. Ahora puede que tengas hijos y quieras introducirlos en esta gran actividad. Este texto se ha escrito teniendo esto muy presente pues, más allá de la importancia del sistema, del tipo de juego o de su ambientación, partimos de la base de que lo primero y lo más importante de los Juegos de Rol son los momentos de calidad que nos brindan cuando jugamos en compañía de nuestros familiares y amigos. Momentos que vale la pena recordar.

Por esa razón, este trabajo pretende hacer llegar esta actividad al sector más importante, nuestros hijos, para que tomen contacto de una forma amena, fácil y divertida de un juego que merece ser conservado y difundido. La intención de Magissa es dar a conocer el Juego de Rol como una alternativa más de ocio y aprendizaje a todos aquellos que, como nosotros hicimos una vez, comienzan ahora a descubrir un mundo lleno de posibilidades.

Jugando con niños puedes descubrir que aún quedan muchas historias por ser contadas, y te advierto que puede que, una vez te acostumbres, prefieras jugar con ellos que con los adultos. ¡Así que estás prevenido!

El Juego de Rol permite trabajar con los niños ciertos conceptos como:

- El trabajo en equipo (que considero muy importante).
- El lenguaje.
- El pensamiento lógico y creativo (lateral).
- La imaginación.
- La empatía.
- El cálculo de probabilidades, y el cálculo mental.
- La resolución de problemas.
- El pensamiento táctico y estratégico.
- La expresión corporal.

...entre otros. Tal y como se detalla en el informe realizado por el [Ministerio de Educación y Ciencia](#). Espero que encuentres en este juego una buena alternativa para poder hacerles llegar todo esto. Me gustaría conocer tus opiniones sobre el juego, por lo que puedes escribirme sin compromiso a: Edanna@lavondyss.net

UNAS NOTAS SOBRE EL SISTEMA

Con Magissa puedes emplear el tipo de dado que quieras, incluso dados Fudge y hasta monedas; con la condición de que todos sean iguales.

La base del sistema de tiradas de Magissa es muy sencilla y, probablemente, uno de los más antiguos de la historia, pues ya los romanos jugaban a tirar dados de 6 caras y ver cuales tenían los valores más altos. Ese es el sistema que utiliza este juego y no hay más complicaciones.

Este sistema de reglas pretende avanzar ligeramente en complejidad respecto a otros Juegos de Rol para niños. Ha sido una decisión de diseño que se ha tomado a consciencia. Los niños pueden aprender conjuntos de reglas bastante más complejos de lo que en principio solemos imaginar por lo que en el juego se pretende que trabajen algunos conceptos: desde operaciones numéricas básicas a la gestión de sus recursos y el trabajo en equipo. Por ello, ofrece primero una serie de reglas

básicas seguidas de otras un poco más avanzadas que ofrecen alternativas. Así, el Narrador puede encontrar un sistema ágil y escalable que le permita contar y disfrutar de aventuras estimulantes durante mucho tiempo, mientras los niños aprenden, viven y disfrutan de ellas mediante un reglamento sencillo.

Este es un juego para niños, por lo tanto, debe ser escalable. Un conjunto de bloques que se puedan ir uniendo unos con otros para crear, desde algo sencillo, a un sistema más elaborado. Un reflejo de uno de los aspectos de lo que significa ser un niño, ni más ni menos.

En realidad, la dificultad de las reglas cae en gran medida sobre el Narrador. Mientras que los jugadores sólo han de comprender sus fundamentos más básicos. La extensión de las reglas de este juego no ocupa más que unas pocas páginas. El resto de este librito incluye, entre otras cosas, un bestiario de criaturas, el libro de magia, detalles sobre la ambientación y un capítulo dedicado a dar consejos al Narrador.

La ficha que viene con Magissa reúne todas las reglas que tiene el juego en un único cartoncito, pero el sistema de Magissa es modular, se dan una serie de reglas en las que la mitad son opcionales. ¿Por qué? Porque mientras que un adulto no cambia nada, los niños en 4 ó 5 años cambian muchísimo. Esto permite “pasar de grado” y poder usar un sistema de Juego de Rol enfocado a niños que pueda ser utilizado durante mucho tiempo.

En el capítulo 5, Manual de Supervivencia del Narrador, dispones de una guía que te permite elegir aquellas partes del juego que sean más adecuadas según las edades.

¿QUÉ DADOS USO EN EL JUEGO?

Si te preguntas qué dados es mejor utilizar en el juego, debes saber que cada tipo de dado le da al sistema un “sabor” diferente.

Si empleas dados de valor bajo como: monedas, dados de 4 caras, de 6 o dados Fudge; cuando uno de los oponentes tiene más dados que el otro, o

simplemente tiene ventaja, tendrá más posibilidades de ganar. Dicho de otro modo, “se nota más”.

Al usar dados mayores, como dados de 12 caras o de 20, el sistema es más impredecible, y nunca sabes muy bien qué es lo que puede pasar, incluso teniendo mucha ventaja.

Por otro lado, las monedas y los dados Fudge son muy fáciles de leer, por lo que se acelera el juego. Algo a tener en cuenta.

En Magissa se asume que empleas dados de 6 caras, pero mi consejo es que emplees aquel que le dé el “sabor” al juego que más te guste. Ya sabes, seguridad o incertidumbre, es cosa tuya.

PERO, ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es una historia en la que el jugador es el protagonista, por lo que puede tomar decisiones. Dependiendo de lo que decidas hacer, tus elecciones afectan a la historia que se está contando. Por eso, el juego de rol necesita un Narrador y de uno o varios jugadores. Cada jugador imagina que tiene un personaje que vive dentro de la historia. ¡Si quiere, ese personaje puede ser una versión imaginaria del jugador!

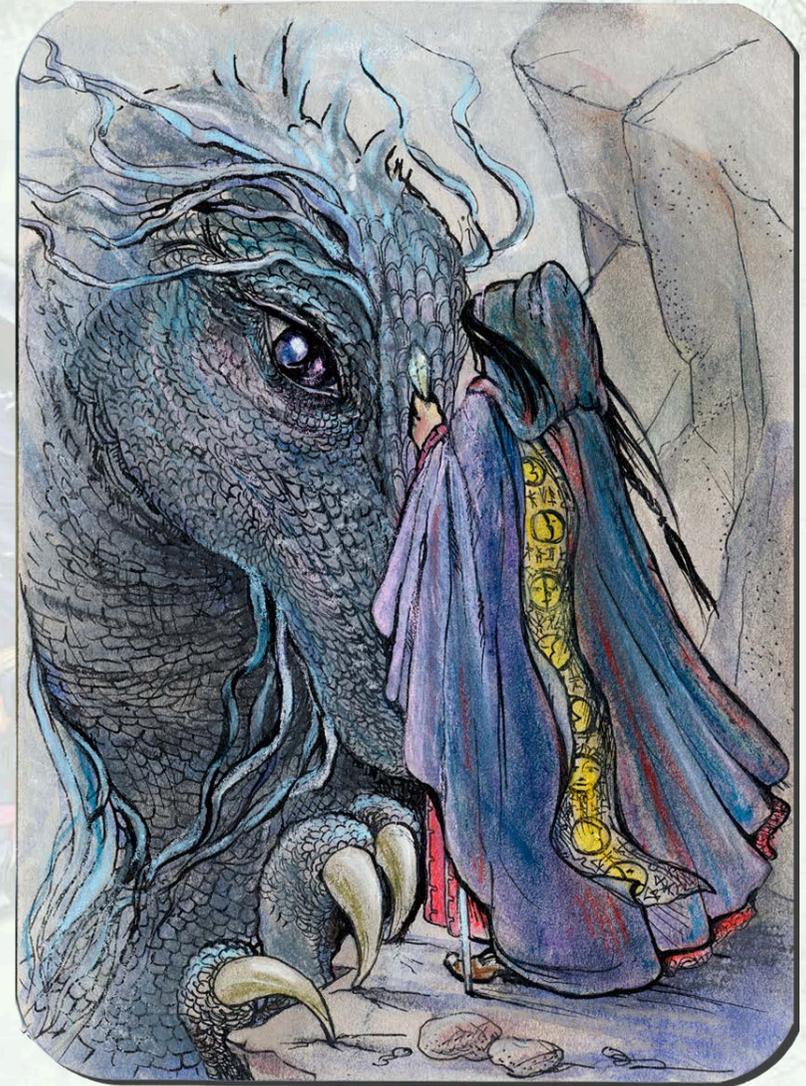
Un juego de rol es una historia en la que el jugador es el protagonista, por lo que puede tomar decisiones en ella.

El Narrador cuenta una historia y, dependiendo de lo que esté ocurriendo, les pregunta a los jugadores qué hacen sus personajes. Los jugadores le dicen al Narrador sus acciones y éste les cuenta qué sucede. Y así, se repite hasta terminar la historia.

¿Pero, dónde transcurre esa historia? Sucede allí donde el Narrador y los jugadores decidan.

Ese es el escenario, aunque también se le llama: **ambientación**. Puede ser un mundo de fantasía donde los dragones y la magia son más comunes que en nuestro mundo, o bien, en cualquier otro sitio que el Narrador quiera usar para contar su historia.

¡En realidad es muy fácil! Y la mejor manera de comprender un juego de rol es ponerse a jugar inmediatamente.



¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Una copia de este libro. ¡Ya lo tienes!

Jugadores y un Narrador. Uno de los jugadores hace de Narrador. Al principio normalmente un adulto, pero puede hacerlo un niño también.

Papel, lápiz, gomas de borrar y algún afilador.

Una ficha de tu personaje. Puedes imprimir la que quieras de este libro. Te recomiendo que la imprimas en hojas de cartulina, tu ficha será mucho más manejable y duradera.

Dados. Normalmente se usan dados de seis caras, pero en realidad el tipo de dado no importa. Pueden ser el tipo de dado que quieras siempre y cuando **todos sean del mismo tipo**. Por lo tanto, puedes usar dados de 4 caras, de 6 caras, de 8, de 10, de 12, dados “Fudge”, e incluso, si no tienes dados ¡puedes usar monedas!

Si usas monedas considera que el lado de cara vale más que el de cruz. Bueno, o al revés, pero hay que tener claro qué lado vale más.

Intenta reunir al menos 6 ó 10 dados de un mismo tipo. A los niños les encanta tirar dados. ¡Cuanto más mejor!

Chuchipanda. No hay reunión que valga sin todo tipo de cosas que comer y beber.

El refuerzo visual

Todo lo que supone una ayuda visual siempre es importante para los niños. Una cuadrícula es muy útil para ayudar a visualizar y contar el movimiento. En realidad vale cualquier método de poder contar espacios (tablero de ajedrez, hoja cuadriculada, baldosas..., etc.). Al final de este libro tienes hojas con distintas ayudas visuales que puedes imprimir y recortar, por lo que necesitarás una impresora, tijeras y una pizca de paciencia.

Uno de los recursos más útiles y que recomiendo que utilices son las **fichas de cartulina**. Si se usan para llevar la cuenta del inventario y los hechizos, el juego puede mejorar en fluidez y diversión. Yo también las empleo para hacer dinero y a los niños les encanta.

Además, aunque no es obligatorio, también puedes usar:

Contadores. Puedes usar fichitas de plástico, tapas de botellas, garbanzos, judías, monedas, trocitos de papel o cuentas de vidrio para contar los puntos.

Fichas pequeñas de cartulina. Las fichas de cartulina se compran en tacos y las más pequeñas son de un tamaño parecido a una tarjeta de crédito. Son una gran ayuda en cualquier Juego de Rol, y en Magissa pueden ser un recurso muy valioso (y barato). Las puedes usar para anotar cada hechizo que tenga un personaje, o bien hacer fichas para anotar y dibujar cada pieza del equipo; desde una espada hasta un botijo. Incluso, puedes hacer dinero y monedas de cartulina con ellas. Sólo hay que apuntar en cada una lo que haga falta. Los niños suelen encargarse de hacer dibujos en ellas. A veces con una dedicación que resulta muy rara de encontrar en los más adultos.

Recortables. Los más útiles son los que te permiten representar a tu personaje y a los monstruos, pero los más divertidos son desde luego los que sirven de atrezo, como casitas y arbolitos. Para ello puedes usar una gran cantidad de material disponible de otros juegos...

Montañas..., de recortables están esperando ahí fuera...

Cuadrículas. Hojas cuadriculadas o divididas en cuadros, hexágonos o puntos separados a igual distancia unos de otros. No es un tablero, sino una forma rápida de poder contar el movimiento sin necesidad de estar midiendo la distancia.

Para el Narrador, también podría ser útil:

Una pequeña pizarra. Desde una de tiza o rotuladores de borrado fácil, hasta una moderna pizarra electrónica, todas pueden ser de gran ayuda para poder explicar mejor muchos detalles del juego, tomar notas y hacer apuntes al grupo. Como, por ejemplo, quien actúa primero o el nombre de los personajes de cada uno y cosas así.

La pizarra conviene colocarla al lado, de forma que siempre pueda ser visible en la partida. Así los niños pueden consultarla cuando quieran.

Una aventura. En este juego te ofrezco algunas. Pero lo más divertido es crearlas.

REGLA BÁSICA Y SÍMBOLOS

El sistema del juego es muy simple, sólo **tienes que mirar qué valores son los más altos en una tirada.** Una tirada gana si sus números son **mayores o iguales** que los de la otra.

En cada Característica se asignan dados como si fuesen puntos. En el juego **sólo se suma la cantidad de dados que hay que tirar, pero nunca los valores de los dados.** Si por ejemplo tienes 3 dados de Cuerpo y 1 de ventaja en tu ataque, para hacer un ataque tiras 4 dados. Cuantos más dados tiras, más oportunidades tienes de ganar. Cada dado se representa mediante los símbolos: ☒ = Ningún dado; ☺☺ = 1 dado; ☺☺☺☺ = 2 dados..., etc.

Al final del libro, también se ofrecen tablas con valores medios para distintos dados. Cuando se enfrentan dos tiradas, los valores medios se pueden usar en lugar de una de ellas, lo que acelera el juego.

Los símbolos empleados en el juego son:

☺☺☺☺	1 Dado.	(Un dado de 6 caras)
☒	Ningún dado.	(Un cuadrado con una X)
⚔	Ataque cuerpo a cuerpo.	(Una espada)
🏹	Ataque a distancia.	(Un arco)
♁	Magia y ataque mágico.	(Un efecto o un sombrero de mago)
♥	Fatiga	(Un corazón rojo)
📁	Casilla de Fatiga o Heridas	(Una casilla roja)
🛡	Defensa.	(Un escudo)
☑	Casilla marcada.	(Una casilla con una marca)
😊	Ventaja.	(Icono de sonrisa)
☹	Desventaja.	(Icono de tristeza)
☠	X Potencia de Venenos.	(Una calavera y un número)

¿DÓNDE COMIENZA LA AVENTURA?

Magissa transcurre en un mundo medieval, antiguo y peligroso. Tu pueblo natal está aislado y la vida no es fácil.

Dyss Mítica

Puedes ubicar tus historias donde quieras. La villa de *Narán* puede estar en cualquier mundo de tu imaginación. No obstante, los ejemplos que se dan en este juego se ubican por defecto en el mundo llamado *Dyss*.

Vives en la Villa de Narán, en el Valle de Gallen. Un valle rodeado de colinas donde la vida siempre ha sido pacífica. O así lo creías, ya que eran los adultos los que resolvían siempre los problemas. En realidad siempre ha habido muchos peligros acechando más allá de la villa, pero ofreciendo también muchas oportunidades de aventura.

La corriente del río Faraidh corre al sur del pueblo, desembocando lejos, en el Este, en el río Mellyn. Todas las tierras que se extienden hasta el horizonte son conocidas como *La Tierra de Brenn*. Más conocidas antaño como el poderoso *Legado de Brennan*, una parte del antiguo imperio, hoy desaparecido.

Te has criado en una granja en el campo. El agua la debes sacar de un pozo y tu familia consigue la comida cultivando una huerta y criando animales. Nunca has salido de aquí ni has visto qué hay más allá del pueblo. En un día normal, lo peor que puede pasar es que los coyotes se quieran comer las gallinas que tiene tu familia en el corral. Pero los días normales se han terminado, y algo mucho peor que los coyotes está acechando ahí fuera.

Hace ya varias semanas que Pandora destapó el jarro. Desde entonces no ha dejado de haber problemas. Los niños del valle se han movilizado, asumiendo cada uno distintas tareas. Si quieren defenderse de las amenazas y descubrir qué ha sucedido, deben trabajar todos juntos y bien organizados. ¡Es necesario trabajar en equipo para poder salir adelante!

Pero has elegido tareas de responsabilidad, no sólo cuidar de la granja y darle de comer a las gallinas. Prefieres asumir tareas de riesgo para poder proteger a tus amigos. Eso es porque tienes madera de héroe o de heroína. Entre esas tareas, puedes asumir algunas muy divertidas como:

MAGISSA

- Ser un poderoso guerrero camino de convertirse en leyenda.
- Convertirte en un hechicero respetado y poderoso.
- Ser un servidor de la naturaleza, con conocimiento para curar a tus amigos.
- Usar tu habilidad y reflejos para espiar a tus enemigos, golpeándoles donde les duela sin ser visto.
- Ser un hábil cazador y arquero, con habilidad para seguir rastros y buscar comida para tus amigos.
- Ser un elfo, hábil con las armas y con la magia capaz de esconderse fácilmente.
- Representar a una joven y alegre Chica-Fauno, o Daenatch, demostrándole al mundo que los de tu raza tienen la cabeza pero que muy dura.
- Ser un miembro de los Chicos-Gato, una raza ágil capaz de trepar como ninguna otra.

Y muchas más, cada una con algo que lo hace especial y único.

ESTILOS DE JUEGO

Hay varias formas de jugar a Magissa. Cada una es un estilo diferente. Puedes comenzar con un estilo y más adelante ir añadiendo otros. Mi consejo es que los pruebes todos. A continuación te explico algunos de ellos:

Batallitas y escaramuzas

El primero de los estilos se centra en jugar algunas batallas. En ellas tus compañeros y tú luchan contra bestias y monstruos para ver si sois capaces de derrotarlos. Es muy importante organizarse en el combate, luchando en equipo, porque si no os derrotarán.

Exploración y combate

Tras jugar algunas batallas es hora de ir avanzando. Un héroe ansía explorar y descubrir nuevos lugares de aventura. Tus compañeros y tú vais investigando antiguas ruinas y oscuras cuevas llenas de peligros a fin de

cumplir con una misión. Trabajáis todos juntos para poder terminar la aventura ¡con vida!

En este estilo es necesario resolver problemas y enigmas, evitar trampas e ir coordinados para poder avanzar. Deberéis tomar decisiones entre todos que decidirán el éxito o fracaso de vuestra misión.

Juego de rol o "Roleo"

El tercer estilo incluye representar a tu personaje, actuar como él e incluso hablar como él lo haría. Así, podrías mantener una conversación en voz alta con tus enemigos o aliados. En el estilo del *Roleo*, actúas igual que en el teatro cuando interpretas una pequeña obra teatral. ¡Pero aquí tienes que improvisar!

Es el objetivo final que se pretende con este juego y te animo a que lo pruebes. ¡Puede ser muy divertido!

Aventuras y campañas

A medida que vas jugando distintas aventuras, verás que todas tienen una historia que contar. Tras haber completado algunas, tu carrera como héroe se convierte en leyenda. Si además las historias de muchas de tus aventuras están relacionadas entre sí, juegas lo que se llama una campaña. Es decir, una sucesión de aventuras relacionadas.

La campaña es la mayor y más larga de las aventuras que puedes hacer en un Juego de Rol. Si la terminas, es muy posible que entres a formar parte de los cantares de gesta y que tu nombre sea recordado para siempre.



QUE SIGNIFICA ¿QUÉÉÉ...?

Brevísimo glosario de términos

A distancia: Cuando algo está separado de ti al menos dos o más puntos de movimiento, es decir, algunos metros.

Ambientación: El mundo imaginario donde te imaginas la historia. Este sitio puede ser muy diferente al mundo al que estás acostumbrado. En este juego se usa “Dyss Mítica” como ambientación.

Alcance: Distancia máxima a la que podemos alcanzar. En este juego el alcance y las distancias siempre se dan en **Puntos de Movimiento** o en una de las **6 Distancias Estándar**.



Armadura: Cualquier cosa que te sirva de protección para el cuerpo. Desde un bonito juego de sartenes y cacerolas hasta una preciosa armadura.

Asalto: Una ronda en la cual cada jugador actúa una vez en su turno. En combate viene a ser entre 6 y 10 segundos.

Característica: Un número de dados que indica cómo ha progresado un personaje en algunos aspectos de su desarrollo, como su agilidad o su habilidad social. No son una medida exacta de sus capacidades, sino de cómo va avanzando en ellas. Como son niños, los personajes pueden llegar a tener como máximo 5 dados en cada una, 6 en algunas las razas no humanas. Cuando sean adultos podrían llegar a tener algún dado más, hasta 8 y 9 dados como máximo.

Cobertura: Cualquier cosa que pueda ayudar a protegerte si lo usas para cubrirte.

Cuerpo a cuerpo: Todos juntitos dándose batacazos. Significa que los que se pelean están a la distancia de los brazos, de las piernas y de sus armas cuerpo a cuerpo.

Dado: El tipo de dado que se emplea en el juego, normalmente de 6 caras. Puede ser cualquier dado, pero siempre con la condición de que todos

sean del mismo tipo. Si son monedas, se decide qué lado vale más antes de empezar a jugar.

Dificultad: Un número de dados que el Narrador elije para ver si una Prueba de Habilidad tiene éxito o no.

Distancia Estándar. Para evitar estar contando Puntos de Movimiento existen 5 tipos de distancias que se usan como un patrón fijo, común en todo el juego, para poder medir la distancia y los alcances.

Habilidad Avanzada: Cualquier prueba de habilidad en donde un personaje tenga Dados de Ventaja.

Habilidad Básica: Las tres Habilidades Básicas son: Ataque Cuerpo a Cuerpo, Ataque a Distancia y Magia.

¿Jarra de Pandora? Sí, es que resulta que en el mito original era una jarra, pero en el Renacimiento (que fue una época muy maja de la historia) eran más románticas las cajitas de madera, así que fue cambiando. Ya ves.

Magissa: Bruja en Griego.

Modular: Que tiene distintas partes que se pueden ir uniendo para formar algo más complejo.

Narrador: El director de juego. Cuenta la historia y decide qué es lo que sucede en el mundo. Al Narrador hay que hacerle caso y no torturarle dándole mucho la tabarra. También llamado: Director, DJ, Máster, DM...

PJ: Personaje jugador. Uno de los jugadores.

PNJ: Personaje No Jugador. Que es inventado vaya.

Puntos de Fatiga: Representan la energía y esencia vital de un personaje. En el juego se usan para muchas cosas, entre ellas hacer magia y algunos ataques, pero sólo se recuperan si después de un combate se descansa entre 10 y 15 minutos.

Puntos de movimiento. Indican cuanto te puedes mover. Normalmente pueden medir lo que quieras, pero sin pasarse. Un punto de movimiento siempre vale entre uno y dos metros. La medida exacta no importa mucho.

Talento: Algo concreto que sabe hacer un personaje o criatura.

Tirada enfrentada: Una tirada entre dos contrincantes, a ver cuál de los dos gana.

Turno: El momento de un asalto en el que toca actuar.

EJEMPLO DE JUEGO

En esta sección tienes una muestra de una sesión de 2 horas. La duración depende de cada niño pero, por lo general, hay que preparar partidas de 1 a 2 horas como mucho ya que los niños suelen cansarse pronto. En la aventura, los personajes están buscando a **Lanzarote del Lago** por orden del **Rey Arturo** para rescatarlo, o más bien a una “versión” de él..., pero bueno.

Todo cuanto aquí se cuenta, tal como sucedió quedó registrado... O, en otras palabras: “Esta aventura está basada en hechos reales”.

—En la mesa, por del lado del Director a la que aquí llamaremos: **Sufrida Narradora**.

—Por el lado de los participantes:

- Zeth: (9 años) llevando a **Bruto**, su guerrero malas pulgas. (Zeth tiene un amplio currículum de búsqueda de cómo hacer bombas y explosivos en Internet).
- Anita: (8 años) la hermana de Zeth llevando a **Cucumber** (Pepino), su Sanadora despistada.
- Aphrodita: (11 años) llevando a **Rainbowlight**, una pequeña Poni muy presumida.

Empezando

—**Sufrida Narradora**: Bueeeno, tras caminar por el bosque una horita o así, habéis encontrado el castillo del que os habló Arturo, donde cree que se encuentra preso Lanzarote del Lago. Un enorme portón se alza ante vosotros...

—**Cucumber**: ¿El portón vuela?

—**S. Narradora**: No, no, el portón no vuela, digo que hay un portón al otro lado de un puente levadizo. El puente permite pasar sobre un estanque de agua que Bla, Bla... No se ve a nadie y... Bla, Bla..., el puente está sujeto con unas cadenas oxidadas que entran por unas aberturas del muro, Bla, Bla...

—**Bruto**: Voy al portón y llamo a la puerta.

—**Rainbowlight**: ¿El castillo tiene un estanque? ¡Si hay agua me doy un baño!

—**S. Narradora**: Es un foso, pero está lleno de algas verdes y porquería...

—**Rainbowlight**: ...entonces no me baño...

—**S. Narradora**: Bueno pero cuando te acercas al agua notas que se mueve un poco.

—**Rainbowlight**: ¡Ay! ¡Qué miedo! Seguro que es un tiburón o algo.

—**Bruto**: Abro la mochila y saco el jamón. Lo tiro al agua. ¡Ji ji! ¿Qué pasa? ¿Pasa algo? ¿Pasa algo? ¡Ji ji!

—**S. Narradora**: (*Recordando con añoranza el “Sir Fred”*) Una piraña gorda como un barril aparece y se come el jamón. Pero ahora la piraña está harta y se va dormir al fondo del foso. Pero no tardará en estar hambrienta otra vez.

—**Bruto**: ¡YESSS!

—**Cucumber**: Yo no me quiero acercar a agua, me da miedo la piraña gorda...

—**S. Narradora**: (*Grrññff...pues no esperaba esa salida*) No pasa nada, está harta de jamón y está durmiendo la siesta, además tu hermano te protegerá, que es el guerrero. —Mira a Zeth fijamente— Bruto..., la seguridad de toda tu compañía de aventureros recae sobre tus fuertes, anchos y poderosos brazos. Eres su defensor, su paladín, su..., su...

—**Bruto**: (A su hermana). Yo te protegeré, pero págame 1 doblón de oro.

—**S. Narradora**: ¡No eres un mercenario!, ¡tu misión es defender a tus compañeros!

—**Cucumber**: ¡No te doy nada!, ¡si no sigo yo sola y se lo digo a mamá!

—**Bruto**: (Burlándose) A mamá, a mamá, a que te tiro al foso con la piraña...

—**S. Narradora**: (*Pensando en la botellita de ron que hace poco le trajeron de Cuba*) ¡Niños!, ¡Zeth!, tienes que cuidar de tus compañeros, si no, no terminaréis la aventura. Tienes una responsabilidad... Bla, bla...

(3 minutos después).

— **Bruto**: Vaaale...

—**S. Narradora**: Bueno, el caso es que has llamado a la puerta pero nadie contesta.

— **Bruto**: ¡Voy a escalar el muro!

—**S. Narradora**: Es bastante difícil, pero puedes intentarlo.

—**Cucumber**: ¿El portón tiene una cerradura?

—**S. Narradora**: Pues no, es una enorme puerta de madera de 5 metros de alto, así de alto... (Haciendo un gesto hacia arriba).

—**Cucumber**: JÓ...

— **Bruto**: ¿Ya estoy arriba, ya estoy arriba?

—**S. Narradora:** No nene, tira a ver... hmm (el niño tira sus 2 dados de Agilidad, sin tener más dados de ventaja, y los compara con la tirada de la Narradora) Pues empiezas a subir unos metros pero no consigues agarrarte y resbalas, aunque no te haces daño porque consigues saltar.

... Y así lo sigue intentando un rato hasta que se le ocurre entrar trepando por las cadenas del puente. Llega arriba, salta y les abre la puerta por el otro lado...

—**Cucumber:** ¿Qué hay dentro?

—**S. Narradora:** Bueno, veis un patio que forma un pasillo grande y abierto, o sea, sin techo, que gira a la derecha. (Les hace un dibujo en una pizarra).

—**Rainbowlight:** Ay qué miedo...

—**Bruto:** ¿Qué hay más allá?

—**S. Narradora:** El pasillo va a dar a un patio grande con un pozo en medio. De donde cuelga el cubo, está colgado de los brazos, como un salami, un hombre con armadura. Al lado hay un pequeño Dragón de Turbonidio durmiendo la siesta sobre un montón de plumas.

—**Rainbowlight:** ¿De Turbonidio?, ¡ese bicho es muy peligroso!

—**Cucumber:** ¿También comió Jamón?

—**Bruto:** ¡Ese esancelote! ¡Seguro!

—**S. Narradora:** Lanzarote..., pues el dragón parece estar durmiendo pero no sabes si es porque está cansado o porque le toca. En sueños levanta una oreja un segundo pero sigue durmiendo. El hombre parece un caballero y da la impresión de estar también dormido o desmayado. Al lado del Dragoncito hay un libro.

—**Rainbowlight:** ¡Es el libro de cocina! Se quiere comer al Lanfarote y ¡está buscando la receta!

—**Bruto:** Jiji.

—**Cucumber:** Jiji.

—**S. Narradora:** Lanzarote... Bueno, ¿qué hacéis?

—**Zeth:** Yo quiero ir hasta el libro a ver qué es.

—**Rainbowlight:** Yo voy hasta Lamparote y le...

—**S. Narradora:** Lanzarote coñ..., (teniendo una premonición, introduce un cambio...) ¡De repente el dragoncito se agita en sueños! ¡Parece que se está despertando!

—**RainbowLight:** ¡Me hago invisible!

—**Cucumber:** ¡Y yo!

—**Bruto:** ¡Pues me escondo! Ay, ay que me come, ¡ji ji!, ¡ji ji! (risa nerviosa).

—**S. Narradora:** Bueno, a ver esos puntos de Fatiga... Pagadlos y ponedlos en el centro de la mesa. Hasta que descanséis un poquillo no se recuperan.

—**Cucumber:** Ya está. ¡Plim!, ¡soy invisible!

—**Rainbowlight:** Y yo, mira, ¡Plim!

—**S. Narradora:** El dragoncito se despierta, se despereza y le dice al hombre que cuelga del pozo: “Bueno Lanzarote, ¡ya es hora de comerte!...”

—**Bruto:** ¿Ves? ¡Te lo dije!

—**Cucumber:** (Desde algún lugar indeterminado en el aire). ¡Calla tonto!, que nos oye.

—**S. Narradora:** Bueno, asumiré que habláis en voz baja, el dragoncito continúa: “*Pero me parece que tengo sal y pimienta abajo, al otro lado de la mazmorra oscura y húmeda, donde está la cocina. Creo recordar que está lejos, pero que muy profundo... ¡Iré a ver...!*” ¡TARDARÉ UN RATO, así tienes tiempo de ir rezando, ¡jo jo! ¡Ahora vuelvo, je je, ¡estarás riquísimo! ¡Yum! ¡Ñam!

—**Rainbowlight:** (Hablando bajito) Se va, se va, ahora podremos rescatarlo...

—**S. Narradora:** Bueno, el Dragón se marcha.

—**Los tres:** ¡Vamos hasta el hombre del pozo!

—**S. Narradora:** Bueno, veis que el dragón dormía sobre un montón de plumas de ganso. (De repente tiene una idea) El pobre Lanzarote tiene puesta aún parte de su armadura pero ha perdido las botas, así que está descalzo.

—**Bruto:** (por supuesto) ¿Sííí? Cojo una pluma y le hago cosquillas en los pies, para despertarlo... “*Cuchi, cuchi, cuchi...*” ¿Qué hace, qué hace? ¡Ji ji, ¿qué hace?

—**S. Narradora:** Imitando a Lanzarote... “¡Ay qué risa, ¡para!, ¡para!, ¡por favor paraaa! Ji ji, ja ja”.

—**Cucumber:** ¡Yo también quiero probar! Cuchi, cuchi, cuchi...

—**S. Narradora:** Se sigue riendo, pero peor... así: “¡Ay socorro! ¡qué risa, ¡basta, basta!, ¡para!, ¡por favor paraaa! Ji ji, ja ja”.

—**Rainbowlight:** ¡Yo también cojo una pluma y le hago cosquillas! Cuchi, cuchi, cuchi...

—**Los tres:** ¡CUCHI, CUCHI, CUCHI!...

—**S. Narradora:** el pobre se sigue riendo, torturadores, y parece que le va a dar un soponcio o algo. Vosotras dos reaparecéis. Lanzarote dice gritando muerto de risa: “¡Ay basstaaaa! ¡JUA JUA! ¡Qué risa, ¡basta, basta!, ¡parad!, ¡por favor, paraaa! Argh...arghhh... ¡AAHHH!

Y le da un fatuto al pobre ¡y se desmaya!

—**Los tres:** ¡Upsies...!

—**S. Narradora:** Bueno, el pobre hombre sigue colgado de la polea del cubo. ¿Qué hacéis?

—**Bruto:** ¡Me subo al madero y corto la cuerda que lo ata!

—**S. Narradora:** (Que ya lo esperaba). Justo cuando estás cortando las ataduras parece que recobra el sentido, lo suficiente para ver un segundo lo que haces y gritar ANTES DE CAERSE AL FONDO DEL POZO: “¿¡Qué!?! ¿¡QUÉ!?! ¡No! ¡NOOOooooooooo! ¡Clonk! ¡CHOOFF! Se escucha un chapoteo al fondo del pozo.

—**RainbowLight:** ¡Pero Zeth qué haces, Bruto!

—**Cucumber:** ¡No se preocupe señor Lanzarote! ¡Ahora le sacamos!

—**S. Narradora:** Lanzarote desde el fondo del pozo: “¡Socorro! Socorro!” “¡Ma’hogo!”

—**Los tres:** (Risas). Ji ji.

—**Bruto:** Le tiro el cubo con la cuerda atada. ¿Puedo no?

—**S. Narradora:** (que lo esperaba), el cubo comienza a caer y la cuerda se va desenrollando: “ñic ñic ñic” (imitando el sonido de la polea). Al final se oye: “¡TONK!”, ¡Ay! El cubo le ha dado en la cabeza a Lanzarote.

—**Los tres:** (Risas). Ji ji.

Al final, tras dos intentos haciendo pruebas de habilidad de Fuerza que fallan (pues dos de los tres fallan), con las correspondientes caídas de Lanzarote de nuevo al fondo del pozo, lo consiguen sacar, aunque desmayado y medio abogado.

Deciden cargarlo, sujetándolo por los brazos y el pequeño Poni cogiéndole una pierna. Así, se dirigen hacia la puerta, llevándose al mejor caballero del mundo, espatarrado e inconsciente, entre todos

—**S. Narradora:** Cargáis al gran Lanzarote del Lago entre todos y vais hacia la puerta. Allí, de repente, aparece de la nada el Dragoncito que estaba ¡INVISIBLE! y lo ha estado viendo todo... A vuestra derecha hay unas escaleras que llevan a la muralla, así... (lo dibuja).

—**Los tres:** ¡Upsies!

—**Bruto:** Ji ji, ji ji.

—**S. Narradora:** Imitando la voz del dragón: “¡Grauuurrr...! ¿Pensábais que podíais engañarme? No soy tan tonto, os vi venir desde mucho antes”. “Ha sido divertido, pero ahora me toca a mí”. “¡VAMOS A JUGAR! Contaré hasta 3 y saldré tras vosotros, y cuando os coja, os comeré a todos!”

—**Rainbowlight:** ¡Corramos hacia la muralla!, hay que salvar a “Lancharito”.

—**Bruto:** ¡Podemos atacarle! ¡Voy a por él!

—**Rainbowlight:** ¡Espera!, ¡vamos a llevarlo arriba y saltamos del muro!

—**Bruto:** (Que está loco por la jugadora que lleva a Rainbowlight) Vale vale, ¡vamos!

—**S. Narradora:** Todos corréis a la muralla. Cuando llegáis a lo alto veis el foso abajo y el bosque extendiéndose a lo lejos. El dragón os grita desde abajo, aunque puede veros perfectamente, por lo que se está burlando de vosotros: “¡...Y tres! ¿dónde estáis? ¡Os encontraré, je je!”

—**Bruto:** ¡Vamos a por él!

—**Cucumber:** Nos va a comer, pero mama dice que los dragones en realidad son buenos...

—**S. Narradora:** Imitando al dragón con voz cantarina: “¡Estoy subieeenndoooo!”

—**Rainbowlight:** Tiramos a Lanzarote al foso, así no le hará nada. Y podemos saltar después.

—**Cucumber, Bruto:** “¡Vale!” (Entre los tres le hacen la sardinilla y lo arrojan por la muralla al agua del foso mucho más abajo).

—**S. Narradora:** El más famoso caballero del mundo es balanceado como un saco de patatas y arrojado desde lo alto de la muralla al foso lleno de algas y porquería. Justo cuando está un segundo en el aire Lanzarote se despierta y dice: ¿¡Qué!?, ¿Qué? ¡No! ¡NOOOO! ¡AAAAaaaahhh! (Y cae). ¡CHOOFF!

—**Los tres:** Ji ji.

—**S. Narradora:** (con una sonrisa siniestra de medio lado). Y entonces..., el agua se remueve y una PIRAÑA GORDA, que de nuevo vuelve a estar hambrienta, ¡se engancha del trasero de Lanzarote! ¡Ñam, ñam!

—**Los tres:** “¡Upsies!”. ¡La Piraña!

—**S. Narradora:** Lanzarote salta sobre la superficie y nada frenéticamente. Cuando llega la orilla, aterrado, lleno de porquería y escupiendo algas, grita: ¡Socorro! Socorro! ¡Qué alguien me SALVE!

—**Bruto, Rainbowlight:** Ji ji, ji ji.

—**Cucumber:** (Muy en serio) ¡No se preocupe Señor Lanfirote!, ¡AHORA VAMOS A RESCATARLE!

Y así nuestros héroes continúan su aventura. Consiguen derrotar al dragón, que escapa jurando volver para vengarse. Una pena que se olvidaran el libro. Poco después se llevan de nuevo al Gran Lanzarote a cuestras, espatarrado y sin sentido...

Pero eso, es otra historia...

MAGISSA

VENTAJA EN HABILIDADES BÁSICAS
Cada personaje tiene 3 Habilidades Básicas que representan su ventaja en lo que mejor sabe hacer

MOVIMIENTO
La cantidad de puntos o "pasos" que tu personaje puede moverse en su turno

ESPERANZA
Opcional
Los Puntos de Esperanza te permiten repetir una tirada

ARMAS
Anota aquí tus armas y el daño que hacen

CARACTERÍSTICAS
Tu personaje tiene 5 Características. Cada una tiene asociado un número de dados, normalmente de 1 a 5

HERIDAS
Cuando pierdes todos tus Puntos de Fatiga, ganas una Herida por cada impacto con éxito. Anota en el cuadro las que puedes aguantar y usa las casillas para contar las Heridas recibidas

PUNTOS DE FATIGA
Opcional
Puedes gastar Fatiga para hacer magia o maniobras. Por cada punto de daño que recibas pierdes un punto de Fatiga. Anota en el cuadro tus puntos máximos y usa las casillas para marcar los puntos gastados

HECHIZOS
Anota aquí tus hechizos

DEFENSA
Tu Defensa es la suma de los dados de Agilidad y de Armadura, incluyendo el escudo

DEFENSA DE ARMADURA
Anota aquí tu armadura y el escudo, y los dados que te dan a la Defensa



Magissa

Mi nombre: Anita Nombre de mi personaje: Cucumber
 Personaje: Sanador Movimiento: 5 Esperanza: X000

	Características	Ventaja																																	
Fuerza	☰ ☐ ☐ ☐ ☐	+ ☐ ☐ ☐	🗡️	Arma: <u>Bastón</u>	Daño: <u>1 p</u>																														
Agilidad	☰ ☐ ☐ ☐ ☐	+ ☐ ☐ ☐	🏹	Arma: _____	Daño: _____																														
Mente	☰ ☰ ☐ ☐ ☐	+ ☰ ☐	🧙																																
Cuerpo	☰ ☐ ☐ ☐ ☐	+ _____	❤️	<u>6</u>	<table style="display: inline-table; border: none;"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> </table>	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																										
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																										
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																										
Encanto	☰ ☰ ☐ ☐ ☐	+ _____																																	

Hechizos: Alivio de la Magissa
Golpe de viento

Defensa ☰ ☐ ☐ ☐ ☐

Armadura: Ropa Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas

2

🗡️
🗡️
🗡️
🗡️
🗡️
🗡️
🗡️
🗡️
🗡️
🗡️

Cuerpo +1

Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.

FICHA DE PERSONAJE

1. LIBRO DEL JUGADOR

1.1 REGLAS BÁSICAS

Para empezar sólo tienes que elegir una de las fichas de personaje que ya vienen preparadas, ponerle un nombre y comenzar a jugar. En las fichas todos los puntos ya se han repartido en las distintas Características y Habilidades.

Cada personaje pertenece a un **concepto**. Un tipo o idea de personaje que tendrá ventaja sobre su rama de conocimiento. ¡Todos los personajes tienen algo que los hace únicos! Existen además especies no humanas que se asocian a un concepto en particular¹. Por ejemplo, los elfos suelen ser magos o cazadores y los Chicos-Gato, hábiles ladronzuelos.

Ficha de personaje Básica

		Características		Ventaja		Hechizos:		Heridas	
		Nombre: _____		Personaje: _____		Movimiento: _____			
Fuerza	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_____			<input type="checkbox"/>	
Agilidad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_____			<input type="checkbox"/>	
Mente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_____			<input type="checkbox"/>	
Cuerpo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
Encanto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
Notas:				Defensa <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
				Armadura: _____		Defensa: _____		<input type="checkbox"/>	
				Escudo: _____		Defensa: _____		<input type="checkbox"/>	

Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondys.net

Una idea básica de Magissa es que se trata de un juego modular, es decir, está formado por distintos bloques de reglas que puedes utilizar o no. Sólo tienes que conectarlos unos con otros y ponerlos a funcionar. Unos bloques son básicos y son necesarios, pero otros son opcionales, así que los puedes incluir si quieres. No importa si no los utilizas, ¡el juego sigue funcionando perfectamente!

En esta versión de Magissa, el juego ofrece 3 modos distintos o formas diferentes de jugar el juego. Por eso, al final del libro tienes disponibles varios tipos de fichas. Una muy simple, con los bloques de reglas esenciales, y otras más avanzadas para cuando te quieras atrever con las reglas opcionales. Un poco más adelante te explicaré en qué consisten y cómo funcionan los distintos modos. Ahora lo mejor es que comprendas qué puedes encontrar en el juego.

A continuación se explican las distintas partes del juego, especificando si cada parte es básica u opcional. Para ayudar a diferenciarlos, los bloques Básicos se señalan con color azul y los bloques Opcionales en rojo.

1. DESCRIPCIÓN. Bloque OPCIONAL.

Añade una descripción que puedes contar a tus compañeros. El aspecto de tu personaje lo decides tú... si quieres claro.

Aunque se ha señalado como algo opcional, ya que muchos jugadores prefieren dejarlo para más adelante, describir el personaje es muy importante. Te ayuda a visualizar quién es y a definirlo tal y como están detallados los personajes en un comic, un videojuego o una serie de televisión. Además, en la descripción puedes añadir detalles que permitan que el personaje pueda obtener ventaja ante determinadas situaciones.

2. CARACTERÍSTICAS. Bloque BÁSICO.

Tu personaje tiene 5 Características que te permiten saber cómo avanza. Más que una medida de sus capacidades representan sus progresos. Cada una tiene asociado un número de dados, normalmente de 1 a 5 (6 en algunas para las especies no humanas). Las 5 Características son:

¹ Pues sí, razas como clases.

FUERZA (OPCIONAL): La fuerza describe la musculatura y capacidad de hacer grandes proezas físicas, como mover objetos pesados o golpear con tanta fuerza que “caigan siete” de una sola vez. Es muy importante para todos los combatientes.

- Ejemplo: **FUERZA**  **2 Dados**

AGILIDAD: La agilidad, motricidad y reflejos del personaje. Importante para los Pícaros y Cazadores.

- Ejemplo: **AGILIDAD**  **2 Dados**

MENTE: Su inteligencia, memoria, empatía, percepción y agilidad mental. La más importante para Magos y Sanadores.

- Ejemplo: **MENTE**  **1 Dado**

CUERPO: Representa la salud y vitalidad del personaje. El Cuerpo describe lo resistente que es un personaje y el daño que puede soportar. Es importante para todos los personajes.

- Ejemplo: **CUERPO**  **1 Dado**

ENCANTO: La personalidad, simpatía y capacidad social del personaje.

- Ejemplo: **ENCANTO**  **1 Dado**

3. HABILIDADES BÁSICAS. Bloque BÁSICO.

Cada personaje es bueno haciendo algo determinado, lo que supone tener **ventaja** en lo que mejor sabe hacer. Por eso, todos los personajes tienen 3 Habilidades Básicas: Ataque Cuerpo a Cuerpo, a Distancia y Magia donde, dependiendo del tipo personaje, cada uno tendrá ventaja en unas u otras. Un guerrero tendrá ventaja atacando cuerpo a cuerpo y un cazador en ataque a distancia con su arco. En el juego,

¿Cómo es eso de que la Fuerza es opcional?

Si deseas tener menos Características, puedes “fundir” **Fuerza con Cuerpo**, dejándola en una sola llamada “**Cuerpo**”. Por lo que tendrías 4 Características en lugar de 5. En realidad es muy fácil, pues todo lo que implique la Característica Fuerza supondría usar “Cuerpo” en su lugar. Cuando haces el personaje, lo único que hay que hacer es eliminar un dado de los disponibles para repartir y ya está.

La decisión de incluirla se debe a dos razones. La primera es que las 5 Características son el **Núcleo** del juego, por lo que tener más opciones en la raíz permite más versatilidad. La segunda razón es muy sencilla: los niños que probaron este juego preferían tener 5 Características en lugar de 3 ó 4. Para ellos, cuantas más Características que pudieran definir su personaje, mejor.

No obstante, para aquellos que prefieran jugar con menos, las fichas con 4 Características usadas durante las pruebas se incluyen al final del libro.

tener ventaja significa que el personaje tiene dados extra cuando usa esa habilidad.

Ya que se utilizan a menudo, estas ventajas se señalan en la ficha. Además, pueden desarrollarse entrenando, pudiendo llegar a tener asignada cada una hasta 4 dados como máximo.

Ejemplo:

Cuerpo a cuerpo			2 Dados
A distancia			Ningún Dado
Magia			1 Dado

Para poder usar la habilidad de **MAGIA**, el personaje debe tener un dado en ella como mínimo y ¡conocer algún hechizo!

Pruebas de Habilidad

Además de las Habilidades Básicas, todos los personajes pueden intentar hacer Pruebas de Habilidad basadas en las 5 Características. Se puede intentar cualquier cosa, no hay límite en los distintos tipos de pruebas que un personaje puede hacer. Pero dependiendo del tipo de personaje y de su especie, cada uno tendrá ventaja en unas cuantas.

A las Habilidades donde un personaje tiene ventaja se las llama: **Habilidades Avanzadas**. Por ejemplo, un Sanador tiene ventaja cuando intenta curar y un Cazador al tratar de rastrear.

Opcional. Si un personaje lo desea, con el tiempo puede entrenar cualquier habilidad, tanto en las que tiene ventaja como en las que no. Al igual que en las Habilidades Básicas, puede llegar a tener hasta un límite de 4 Dados.

4. FATIGA . Bloque OPCIONAL.

Cada personaje tiene un número de **Puntos de Fatiga**. Representa la salud, la energía, la moral y la esencia vital del personaje. Si empleas el bloque de

reglas de Fatiga, puedes gastar tus Puntos de Fatiga para hacer Magia, maniobras de combate e incluso para ganar ventaja en tus acciones.

En el **Modo Clásico** del juego, (el modo normal) y el Avanzado, cada vez que te hacen 1 punto de daño pierdes 1 punto de Fatiga, por lo que debes tachar una casilla o bien quitar una ficha si usas contadores. Cuando debido al daño recibido te quedes sin puntos ¡estás hecho polvo!, y ganas una Herida.

Pero no te preocupes, puede que algún compañero pueda curarte. Además, se puede recuperar la Fatiga descansando unos 10 minutos o tomando pociones. Lo normal es recuperarlos todos al descansar tras un combate.

La Fatiga de un personaje en el Modo Clásico se calcula **multiplicando por 2** el número de dados que tenga en **Cuerpo + Mente**. En el modo Avanzado es igual, pero **multiplicando por 3**.

Ejemplo:

$$(\text{Cuerpo } \boxed{\cdot\cdot\cdot\cdot} + \text{Mente } \boxed{\cdot\cdot\cdot\cdot}) \times 2 = \underline{8}$$

Dispones de un espacio en blanco en la ficha para anotar tus Puntos de Fatiga máximos y un montón de casillas en rojo (q) para llevar la cuenta de los puntos perdidos.

Notita: Para llevar la cuenta de los puntos de Fatiga lo mejor es usar **contadores**, como **fichas de plástico** o **cuentas de vidrio**. Los contadores hacen el juego más dinámico y divertido.

También es muy recomendable que cada jugador tenga sus contadores de un color diferente, ya que así es más sencillo saber a quién pertenecen y quién los ha gastado. Además, evita que se intercambien unos con otros, algo que sucede con frecuencia.

5. DEFENSA ♥. Bloque BÁSICO.

Cada personaje tiene una puntuación de DEFENSA. Cuando te atacan debes tirar todos los dados de Defensa y compararlos con los dados de la tirada de ataque. Si ganas, evitas el golpe.

La Defensa es la suma de los dados de Agilidad y de Armadura, incluyendo los dados de Defensa del escudo. Si no tienes armadura, tu Defensa es el valor de tu Agilidad.

Ejemplo:

$$\text{Agilidad } \boxed{\cdot\cdot\cdot} + \text{Armadura } \boxed{\cdot\cdot\cdot} = \heartsuit \text{ DEFENSA } \boxed{\cdot\cdot\cdot\cdot}$$

6. HERIDAS. Bloque BÁSICO.

Todos los personajes pueden aguantar un número de Heridas igual el valor de su Característica **Cuerpo** +1.

Ejemplo:

$$\text{Cuerpo } \boxed{\cdot\cdot\cdot\cdot} + 1 = \underline{3} \text{ HERIDAS}$$

Nota: Para ganar Heridas sólo se tienen en cuenta los impactos recibidos con éxito, no los puntos de daño recibidos.

En la ficha, puedes anotar en el espacio en blanco las Heridas que puede aguantar tu personaje y usar las casillas (q) para llevar la cuenta de las Heridas recibidas.

7. PUNTOS DE MOVIMIENTO. Bloque BÁSICO.

La cantidad de puntos o “pasos” que tu personaje puede moverse en su turno. Si usas una cuadrícula, úsalos para contar el movimiento. En el juego dispones de otro sistema para medir las distancias si prefieres no andar contando puntos.

Ejemplo:

$$\text{Movimiento} = \underline{5} \text{ (Cerca)*}$$

*El personaje puede moverse 5 puntos o bien hasta una distancia “Cerca”.

8. TALENTOS. Bloque OPCIONAL.

Cada tipo o concepto de personaje comienza con uno o varios Talentos. Una capacidad que le permite hacer algo determinado. Cada Talento tiene sus propias reglas, por lo que sólo has de hacer lo que te indique.

9. ESPERANZA Bloque OPCIONAL.

Cada personaje comienza con 3 Puntos de Esperanza. Si decides usarlos, puedes gastarlos para poder tirar de nuevo los dados si no te ha gustado el resultado de alguna tirada.

Los puntos de Esperanza sólo se recuperan al terminar una aventura, o según decida el Narrador, por lo que hay que saber administrarlos y no gastarlos a la ligera.

10. DINERITO Y EQUIPO. Bloque OPCIONAL.

Los personajes que ya vienen pregenerados comienzan con algo de equipo básico descrito en su ficha, pero sin dinero. Si te animas a hacer un personaje desde cero, como se indica en el Capítulo 2, tendrás algunos ahorros para poder comprar algunas cosillas. Pero no te preocupes, a medida que te vayas de aventuras encontrarás muchos tesoros ocultos. Con el dinero puedes comprar comida, equipo... ¡y darte la vidorra!

Tener equipo, dinero, y comprar cosas en el juego es algo opcional. Puedes hacerlo de mil maneras y al nivel que quieras. Desde simplemente decir que tu personaje lleva una espada en una funda o que quiere comprar alguna cosa que necesita, hasta llevar una detallada lista de equipo y las cuentas de los gastos escritas en un cuaderno con la profesionalidad de un contable. Lo que tiene su encanto...



1.2 CÓMO SE JUEGA

La base del juego es muy simple y se basa en el concepto o tipo de personaje. Un concepto es como una ocupación, algo que el personaje sabe hacer muy bien. Por ejemplo, ser un poderoso Guerrero, un hábil Mago conocedor de la magia, o un culto Sanador al servicio de los demás.



Cada personaje se describe mediante 5 Características: **Fuerza, Agilidad, Mente, Cuerpo** y **Encanto**, que tienen dados asignados a ellas como si fuesen puntos. Las Características sirven para definir cómo es el personaje, es decir, si es más o menos fuerte y saludable, listo, rápido o sociable que los demás y cómo se va desarrollando en cada una de ellas. Así, son puntos en forma de dados que reflejan los progresos que hace en algunos aspectos básicos de su desarrollo, pero no son una “medida” exacta de sus capacidades.

Como son niños, comienzan con poquito, ya que aún están creciendo. Ya los irán subiendo a medida que avancen en el juego. Al llegar a adultos, los más avanzados podrían tener alguno más.

Las Características no sólo definen los progresos del personaje sino que también sirven para hacer “**Pruebas de Habilidad**”, un tipo de tirada que permite saber si el personaje tiene éxito o no cuando trata de hacer cualquier cosa, entre ellas atacar y hacer magia.

Dependiendo del tipo de personaje, éste tendrá Datos de Ventaja en una serie de habilidades que conoce. Se comienza por las 3 que más se utilizan, llamadas **Habilidades Básicas**: Ataque Cuerpo a Cuerpo, Ataque a

Distancia y Magia. Un personaje puede tener uno o varios dados en ellas. Estas Habilidades se pueden desarrollar mediante el aprendizaje.

Como puedes ver, cada tipo de personaje tiene Datos de Ventaja sobre las áreas de conocimiento que domina. Así, el guerrero obtiene dados para luchar, que ya viene reflejado en sus Habilidades Básicas, ya que es lo que mejor hace, pero también tiene **ventaja** cuando intenta hacer algo relacionado con “asuntos” de Guerrero mediante una “Prueba de Habilidad”. El Sanador obtiene dados para hacer magia, pero también tiene **ventaja** para resistirla o cuando intenta curar a alguien, ya que esa es su área de conocimiento.

Cuando un personaje tiene Datos de Ventaja en determinadas Habilidades más allá de las 3 Básicas se las llama: **Habilidades Avanzadas**.

Empezando

Una vez eliges tu personaje puedes ponerle un nombre. Ya estáis listos para empezar. El Narrador comienza a describir dónde estás y qué es lo que sucede a tu alrededor. Los jugadores deben imaginar la escena que describe el Narrador. Un ejemplo puede ser: “Tras haber caminado durante dos horas, llegáis a la boca de una cueva. Dentro parece estar muy oscuro...”

Los jugadores deciden entonces qué hacen sus personajes y se lo dicen al Narrador. Éste decide lo que ocurre en función de la historia con la ayuda de las reglas, y se lo comunica a los jugadores. En caso de encontrarse con un enemigo, puede producirse un combate. En caso de que quieran intentar algo arriesgado, el Narrador puede pedir una Prueba de Habilidad para saber lo bien o mal que lo hacen. Una prueba consiste en tirar los dados de una de las Características y sumarle los dados de ventaja que tengan, en caso de tener alguno...

Para todas las Pruebas de Habilidad y el Combate, la regla que permite obtener ventaja del área de conocimiento o **concepto del personaje**, es el pilar fundamental de Magissa.

1.3 REGLA BÁSICA

Hay dos tipos de tirada: de **Ataque** (incluyendo la magia) y **Pruebas de Habilidad**.

A. Tirada de ataque y magia

Un ataque gana cuando los números de su tirada son **iguales o mayores** que los de la tirada de Defensa.

Nota: Los dados nunca se suman, sólo importa qué números son más altos.

B. Pruebas de Habilidad

El mismo sistema, ya que en realidad una tirada de ataque es un tipo de Prueba de Habilidad, pero en este caso la prueba se compara con unos dados que decide el Narrador y que puede ser de dos tipos

- Contra unos dados de dificultad que decide el Narrador.
- Contra los dados de la Prueba de Habilidad de un contrincante.

Nota: En algunos casos, y cuando sea coherente, en las Pruebas de Habilidad dos tiradas iguales pueden suponer un empate, por lo que las acciones podrían quedar en tablas, o bien, se puede volver tirar. Nunca se producen empates en las tiradas de ataque.

1.3.1 Dados de éxito

En cualquier tirada, la cantidad de dados en los que se ha tenido éxito determina lo bien o mal que ha resultado la acción. El Narrador puede usar este grado de éxito como una herramienta creativa para la narración y, de paso, hacer participar al jugador en el proceso.

Los dados de éxito de una tirada, o su grado de éxito, son la cantidad de dados iguales o mayores de una tirada que ha ganado a otra.

Ejemplo

El atacante tira dos dados de 6 caras y el resultado es , el defensor tira también dos dados y el resultado es . Ha ganado el atacante con **dos dados de éxito** pues los dos números de su tirada son mayores que los de la otra.

Dependiendo del grado de éxito obtenido, la historia puede cambiar. El jugador puede decidir junto al Narrador que sucede un hecho afortunado ante una tirada muy buena. Por el contrario, en el caso de una tirada desafortunada, el Narrador puede decidir que sucede algo que perjudica al jugador. La medida de su alcance siempre viene determinada por el número de dados de éxito o de fracaso.

Los efectos del grado de éxito o de fracaso se pueden llevar hasta donde se quiera. Puede ser algo sencillo, como obtener una pequeña ventaja o una desventaja, hasta incorporar cambios en la historia. Aunque siempre con el consentimiento del Narrador.

1 dado de éxito	El personaje tiene éxito y obtiene lo que quería.
2 dados de éxito	El personaje tiene éxito, pero además le sucede algo afortunado, como encontrar algo que pueda ayudarle en sus acciones o reconocer un punto débil en su enemigo. Si se quiere, se puede introducir un cambio sutil en la historia.
3 Dados de éxito o más	El personaje no sólo tiene éxito y obtiene algo afortunado que pueda ayudarle, sino que además obtiene ventaja en su acción el siguiente turno. Si se quiere, se puede introducir un ligero cambio en la historia.

En cuanto a los fracasos, lo mejor es que el Narrador decida lo que crea más conveniente.

1 dado de fracaso	El personaje fracasa en su intento de hacer la acción
2 dados de fracaso	El personaje fracasa, pero además sufre un inconveniente leve. Como quedar cegado unos instantes.
3 o más dados de fracaso	El personaje no sólo ha fracasado sino que ha obtenido una pifia . Un hecho realmente desafortunado, como perder su

arma, caerse o romper alguna cosa que lleve encima o a su alrededor. Si el Narrador lo considera, sufre 1 dado de Desventaja en su acción el siguiente turno.

1.3.2 ¿Quién gana la tirada?

El atacante gana si saca números más altos o iguales que el defensor.

Atacante	contra	Defensor	
⊠⊠		⊠⊠	Gana el atacante
⊠		⊠⊠	Gana el defensor
⊠⊠		⊠⊠⊠⊠	Gana el defensor
⊠⊠		⊠⊠	Gana el atacante
⊠		⊠	Gana el atacante
⊠⊠⊠		⊠⊠	Gana el defensor
⊠⊠		⊠⊠	Gana el atacante
⊠⊠⊠		⊠⊠⊠	Gana el atacante
Y por si no queda claro			
⊠⊠⊠⊠⊠		⊠	Gana el defensor

Si sólo se desea saber si se ha tenido éxito o no en una tirada, puedes fijarte en los valores más altos que salgan en los dados, algo que es mucho más sencillo de hacer cuando su valor máximo no es muy alto. En el caso de los dados de 6 caras, por ejemplo, cada vez que se lanzan los dados puedes buscar primero los 5 y 6 que hayan salido. Quien tenga igual o mayor número de 5 y de 6 gana, ignorando el resto. Si no hay ningún 5 ó 6, se buscan los siguientes números más pequeños, es decir, los 4 y 3.

En caso de usar dados de 8 caras puedes buscar los 6, 7 y 8, apartando el resto. Si no hay ninguno, se continúa con los 5, 4, y 3, y así sucesivamente.

En el caso de usar monedas, no es necesario mirar todos los resultados. Si el lado de “Cara” vale 2, lo único que hay que hacer es contar el número de Caras que ha salido en cada tirada, eso es todo.

1.3.3 Leyendo los dados

Existen algunos trucos para poder contar los éxitos más rápidamente. Para empezar, es muy recomendable ordenar los dados de mayor a menor. Verás que es mucho más fácil leerlos cuando surge alguna duda.

Tampoco es necesario estar contando los éxitos si parece demasiado engorroso. En realidad es una cuestión de gustos y de si los jugadores quieren que el resultado de las tiradas influya más en la partida.

1.4 ASALTOS Y COMBATE

El combate se hace por “**Asaltos**”, actuando cada jugador en su turno. Cada asalto de combate representa un tiempo de unos 6 a 10 segundos. ¡Imagina la acción como si fuesen los fotogramas de una película!

En un turno, un personaje puede hacer **una acción** y **moverse** tantos Puntos de Movimiento como tenga disponibles, o bien, una distancia estándar de: “**Cerca**” (las Distancias Estándar se explican al final de este apartado).

En un asalto, durante su turno, un personaje puede hacer:
1 Acción + 1 Movimiento*

*Se mueve sus Puntos de Movimiento (Distancia: “Cerca”)

Si lo desea, también puede cambiar su acción por moverse otra vez tantos puntos como tenga de movimiento. Por lo que podría moverse hasta una Distancia Estándar: “**Lejos**”.

Pero lo que no puede hacer nunca es 2 acciones en un mismo turno (a no ser que esté bajo los efectos de algún tipo de magia).

En su turno, un personaje puede cambiar su acción para poder moverse de nuevo:

1 Movimiento + 1 Movimiento

*Se mueve 2 veces sus Puntos de Movimiento (Distancia: “Lejos”).

Una **acción** permite:

- Atacar o hacer un hechizo
- Hacer una Prueba de Habilidad (depende de la Habilidad).
- Usar un objeto, como tomarse una poción; manipular algo, sacar algo de la mochila, empujar a alguien... Y muchas otras cosas...

Por último, un personaje puede decidir correr durante todo el asalto una vez sea su turno. Un personaje puede correr una distancia igual a 4 veces sus

Puntos de Movimiento o bien hasta una Distancia Estándar de “**Muy Lejos**”.

Ojo, porque si usas el bloque de Reglas de Fatiga, cada vez que el personaje corre durante un asalto, tiene de gastar **1 Punto de Fatiga** (tacha 1 punto en su ficha o pon una ficha en el centro de la mesa).

*Correr = 4 Movimientos

El personaje se mueve 4 veces sus Puntos de Movimiento. (Distancia: **Muy lejos**) Cuesta 1 Punto de **Fatiga**. Mientras se está corriendo, se tiene Desventaja en la Defensa.

1.4.1 Movimiento y Distancias Estándar



En este juego, las medidas vienen dadas, o bien en Puntos de Movimiento o, para simplificar, en forma de una de las **6 Distancias Estándar**.

Cada **Punto de Movimiento** equivale a una distancia que puede ser la que tú quieras. En realidad su medida exacta no importa mucho. Sin embargo, para que te hagas una idea aproximada, considera que cada punto equivale a “**Un Paso**” de más o menos un metro.

Para contar el movimiento, lo mejor es usar una hoja cuadrículada o hexagonal, ya que te sirve para medir las distancias. Sólo has de contar los cuadraditos (o los hexágonos); uno por cada punto.

Además de poder medir las distancias en forma de Puntos de Movimiento, o “Pasos”, también tienes la posibilidad de utilizar un sistema algo más abstracto para evitar estar midiendo y contando puntos. Esto es muy útil si prefieres jugar un estilo de partida narrado que no emplee ningún tipo de ayuda visual, como tableros cuadrículados, pizarras u hojas de papel.

MAGISSA

Para conocer la distancia mediante este sistema se establece 6 alcances básicos o **Distancias Estándar** que siempre serán las mismas en todo el juego. Permiten saber muchas cosas con una sola palabra como, por ejemplo, si un monstruo grandote puede o no pegarte si andas muy cerca de él, conocer el alcance de un hechizo o saber si tus flechas llegan o no hasta donde se encuentra tu enemigo.

Los 6 tipos de alcances o Distancias Estándar que utiliza el juego son:

Al lado (Junto): Uno junto a otro o cuerpo a cuerpo.
Muy cerca: De 2 a 3 Puntos de Movimiento de distancia.
Cerca: De 5 a 6 Puntos de Movimiento de distancia.
Lejos: De 10 a 12 Puntos de Movimiento de distancia.
Muy Lejos: Unos 20 Puntos de Movimiento (o más) de distancia.
 ...
El Quinto Pino: Ha llevado su tiempo averiguar que equivale a unos 40 Puntos de Movimiento (o más) de distancia.

1.4.2 Ataque

Un ataque con armas o con magia es un tipo de Prueba de Habilidad en donde se tiran los dados que tengas en una Característica y le añades los dados de ventaja que poseas en ese tipo de ataque.

Puedes hacer un ataque si tienes un arma. Puedes hacerlo sin ella, pero no haces daño. Si tienes un arco o una honda, puedes hacer ataques a distancia. Hay armas, como las lanzas, que al ser tan largas te permiten atacar a más distancia sin tener que estar junto a tu enemigo. Algunos enemigos pueden alcanzar también a un personaje que no esté junto a él porque son grandes o porque tienen unos brazos o cuellos largos. El alcance siempre se anota en las fichas como puntos de movimiento o como una de las Distancias Estándar del juego.

Para hacer magia debes tener al menos un dado de ventaja en la Habilidad Básica de Magia. ¡También debes conocer algún hechizo!, lógicamente. Los hechizos pueden encontrarse en viejos tomos de

conocimiento y pergaminos. Pero debes estudiar para aprenderlos y así poder usarlos.

	Para hacer un ataque Cuerpo a Cuerpo tira todos los dados que tengas en FUERZA más los dados de ventaja que tengas de <i>ataque cuerpo a cuerpo</i> Ⓡ
	Para hacer un ataque a Distancia tira todos los dados que tengas en AGILIDAD más los dados de ventaja que tengas de <i>ataque a distancia</i> Ⓢ
	Para hacer Magia tira todos los dados que tengas en MENTE más los dados de ventaja que tengas de <i>Magia</i> Ⓣ

Ejemplo:

FUERZA ⓇⓇⓇ + ⓇⓇⓇ Ⓡ El personaje tira 4 Dados para sus ataques cuerpo a cuerpo.

AGILIDAD Ⓢ + Ⓢ Ⓢ El personaje tira 1 Dado para sus ataques a distancia.

MENTE Ⓣ + Ⓣ Ⓣ El personaje tira 2 Dados para hacer Magia. Un personaje puede hacer magia siempre que tenga al menos 1 Dado de ventaja en su habilidad.

Dependiendo del personaje o por algunas acciones especiales, el número de dados que tira el atacante o el defensor puede variar. En cada ficha de

personaje se explican los detalles, pero el Narrador será quién mejor te indique cuando hacerlo.

1.4.3 Defensa



Cada personaje tiene datos de **Defensa** . Cuando se hace un ataque, la tirada se compara con la **Defensa** del contrincante.

La Defensa es la suma de los datos de Agilidad más los datos de armadura, incluyendo los datos que tenga el escudo si el personaje lleva uno. Si tu personaje no lleva ninguna armadura o escudo, su defensa aún sigue siendo igual a los datos que tenga en Agilidad.

 **Defensa = Agilidad + Armadura** (incluyendo el escudo)

Ejemplo:

 **Defensa**  El personaje tiene 1 Dado de Defensa (en este caso sólo su Agilidad, pues no lleva armadura).

Los ataques de algunos hechizos no se enfrentan a la Defensa, sino a una Característica como el Cuerpo o la Mente. En ese caso, el personaje o la criatura lanza los dados de la Característica que se pida en lugar de sus dados de Defensa.

También se pueden dañar objetos. A no ser que se especifique, los objetos nunca tienen datos de Defensa, aunque el Narrador puede decidir que tenga uno o más. En cambio, los objetos sí tienen **Puntos de Fatiga** (o de **Heridas**, como quieras llamarlos), que representan su dureza. Si les haces suficiente daño con tus armas o hechizos, puedes romperlos y destrozarlos.

La Defensa es la última barrera contra el daño. Si un ataque tiene éxito, el atacante hace Puntos de Daño a su víctima. Pero para registrar el Daño

recibido, el juego tiene 3 opciones de qué es lo que puede suceder a continuación.

1.5 DAÑO

1.5.1 Las 3 formas de registrar el Daño

Cuando cualquier combatiente recibe daño debido a un ataque con éxito, pierde Salud. La forma de representar la Salud perdida se puede hacer de varias formas. El Juego de Rol Magissa te propone 3 sistemas. Recuerda que todos son opcionales. Puedes elegir el que prefieras.



El primero es el **Sistema Clásico** que es el que se usa normalmente en el juego. Es decir, **es el sistema por Defecto**. Para contabilizar el daño, se utiliza el bloque de reglas de **Puntos de Fatiga** y el de **Heridas**. En este sistema, realizar algunas maniobras o hacer hechizos cuesta Puntos de Fatiga. Además, el daño de las armas, los ataques de las criaturas y los hechizos hacen el daño normal que viene indicado.

En el **Sistema Avanzado** el funcionamiento es exactamente el mismo, con la diferencia de que al daño indicado se suma el número de dados de éxito que se han obtenido en las tiradas de ataque. El sistema Avanzado es pues más letal y peligroso ¡para ambos bandos!, y más impredecible.

Por último el **Sistema "Hero"** es el más sencillo con diferencia. Este modo de juego mantiene la compatibilidad con el Juego "Herokids" ©. En el modo Hero no se emplean los Puntos de Fatiga, por lo que no hay que gastar puntos para hacer magia o maniobras. Sólo se tienen en cuenta las Heridas recibidas. Cada vez que se recibe o inflige daño, sin importar la cantidad de puntos, se gana 1 Herida (salvo que se diga otra cosa). A continuación se explica cada sistema con más detalle.

Modo 1. Sistema Clásico de Daño y Heridas

El Sistema Clásico es el sistema normal o, "por defecto", de Magissa. En este sistema se utiliza el bloque de reglas de **Fatiga** y el de **Heridas**.

MAGISSA

En el juego, todas las armas, los ataques de las criaturas y los hechizos hacen un número de puntos de daño determinado. Por ejemplo, una espada hace 2 puntos de daño y un hechizo de Dardo de Fuego hace 1 punto.

Por cada punto de daño que recibe un combatiente, pierde 1 Punto de Fatiga. Cuando se pierden todos los Puntos de Fatiga debido al daño recibido, se gana 1 Herida. Nunca se ganan Heridas por haber gastado los Puntos de Fatiga haciendo magia u otras maniobras.

Daño = Daño normal indicado del arma, criatura o hechizo.
Cada punto de daño elimina un punto de Fatiga. Al perderse todos debido al daño, se gana una Herida.

Si el combatiente recibe otro impacto con éxito sin tener ningún Punto de Fatiga, gana otra Herida. No importa el número de puntos de daño que se reciba, salvo que se especifique otra cosa. En algunos casos como, por ejemplo, si se es vulnerable a un tipo de daño, el golpe puede causar una Herida extra.

Por lo tanto, las **Heridas sólo tienen en cuenta los impactos recibidos con éxito**, no los puntos de daño. Una vez el personaje acumula tantas Heridas como el valor de su Característica Cuerpo +1, cae al suelo inconsciente.

Una vez perdidos los Puntos de Fatiga, por cada impacto con éxito se gana 1 Herida. Las Heridas sólo tienen en cuenta si se recibe un impacto, no los puntos de daño recibidos (salvo que se especifique otra cosa, como la vulnerabilidad a ciertos tipos de daño).

Máximo número de **Heridas** = Cuerpo + 1

Algunos detalles

Como ves, los Puntos de Fatiga sirven para amortiguar el golpe antes de empezar a ganar Heridas por cada impacto. Además, los Puntos de Fatiga se

pueden gastar para hacer maniobras, como ganar dados de ventaja, o para “pagar” el coste de los hechizos más poderosos. Cuando se agotan los Puntos de Fatiga un personaje puede seguir actuando, aunque ya no puede pagar el coste de ninguna maniobra o hechizo. Además, está agotado, por lo que **tendrá desventaja** en todas sus acciones.

Puntos de Fatiga = (CUERPO + MENTE) x 2
Una vez agotados, el personaje está en **Desventaja** (1D)

Ejemplo

♥ **Fatiga** = (Cuerpo    + Mente ) x 2 = 6      

El personaje tiene 6 Casillas de Fatiga. Si el atacante consigue un ataque con éxito usando una espada (2 puntos de daño), debe tachar dos Casillas de Fatiga. Si pierde todos sus Puntos de Fatiga debido al daño recibido, se anota una Herida y tendrá en 1 Dado de **desventaja**.

Los Puntos de Fatiga se recuperan descansando unos 10 o 15 minutos tras un combate, pero las Heridas son otro asunto. Para curarse las Heridas el personaje debe recurrir a la curación, a la magia y otros remedios, o bien, descansar debidamente el tiempo que sea necesario con una bolsa de hielo en la cabeza.

En resumen:

- El Sistema Clásico (por defecto) de Magissa utiliza el bloque de reglas de Puntos de **Fatiga** y **Heridas**.
- Los Puntos de Fatiga se pueden gastar en hacer magia o maniobras. Para calcular cuántos puntos tiene un personaje, suma el número de dados entre la Característica Cuerpo más Mente, y multiplícalo por 2.
- El daño es igual al **daño normal descrito** del arma o hechizo.
- Por cada punto de daño recibido se pierde 1 Punto de Fatiga.

- Cada vez que **debido al daño recibido** un personaje o criatura se quede sin Puntos de Fatiga, gana una Herida.
- Si continúa recibiendo daño sin tener Puntos de Fatiga, por cada impacto se gana una Herida (a no ser que se diga otra cosa). Para ganar Heridas lo que cuenta es el impacto, no los puntos de daño.
- Cuando un personaje gana tantas Heridas como el valor de su Característica Cuerpo + 1, cae inconsciente.
- No se ganan Heridas por gastar los Puntos de Fatiga haciendo acciones, sólo al recibir daño.
- Un personaje sin Puntos de Fatiga tiene **desventaja** en todas sus acciones, pero puede seguir actuando, aunque sin poder gastar puntos para hacer maniobras o magia.

Modo 2. Sistema Avanzado de Daño y Heridas

(OPCIONAL) A PARTIR DE 10 AÑOS

El Sistema Avanzado es igual al Sistema Clásico, con una diferencia que lo hace más letal y peligroso. En este sistema, el daño es igual a los número de dados de éxito en la tirada de ataque + el Daño especificado por el arma o hechizo.

Daño = Número de **éxitos** + **Daño** descrito del arma o hechizo

Ejemplo

Un Atacante [1][2][3] gana a un Defensor [1][2][3] por 1 éxito con una espada (2 puntos de daño). El daño total es de **3** puntos de daño.

Por otra parte, hay una pequeña diferencia a la hora de calcular los Puntos de Fatiga. En el Modo Avanzado, la suma del número de dados entre la Característica Cuerpo y Mente se multiplica **por 3** en lugar de por 2. Todo lo demás funciona exactamente igual que en el Sistema Clásico.

Puntos de Fatiga = (CUERPO + MENTE) x 3
Una vez agotados el personaje está en Desventaja (1D)

En resumen:

- En el Sistema Avanzado es igual al Sistema Clásico. La única diferencia es el daño que se provoca al hacer un ataque con éxito y el cálculo de los Puntos de Fatiga.
- Para calcular cuántos Puntos de Fatiga tiene un personaje, suma el número de dados entre la Característica **Cuerpo más Mente**, y **multiplícalo por 3**.
- El daño es igual al **número de éxitos + el daño descrito** del arma o hechizo.

¿Por qué dos bloques para el Daño?

No es necesario tener un máster para darse cuenta de que se puede ignorar el Bloque de Heridas. Si quieres, puedes usar solamente los Puntos de Fatiga, por lo que los personajes caerían una vez agoten todos sus puntos.

La razón de que existan los dos bloques es crear una “barrera de seguridad”. Al menos en mi experiencia, los niños no dudan en agotar todos sus Puntos de Fatiga rápidamente, pues les parece divertido. Una vez se les han terminado pasan a ser más conscientes del peligro, por lo que comienzan a actuar velando más por su supervivencia. Por lo tanto, el sistema de Heridas sirve como barrera de protección para permitir al jugador poder divertirse mientras aprovecha todos los recursos de los que es capaz su personaje.

Si consideras que nada de esto es necesario con tu grupo, simplemente ignora el Bloque de Heridas. La curación de los Puntos de Fatiga usará las mismas reglas que las Heridas, pero curando los puntos de dos en dos (o de tres en tres). Eso sí, si lo haces, los personajes caerán mucho antes.

Modo 3. Sistema “Hero” de Daño y Heridas

(OPCIONAL) MODO COMPATIBLE CON HEROKIDS

El Sistema Hero es el más sencillo con diferencia. En este Sistema no se utiliza el bloque de reglas de Fatiga. Por lo que no se contabiliza daño ni puntos. Aunque tampoco se pueden gastar Puntos de Fatiga en maniobras o para hacer magia. Obviamente, tampoco se tiene en cuenta el tener desventaja por haberlos agotado y todo lo que tenga que ver con las reglas de Fatiga.



Tal y como funciona el Bloque de Heridas, lo que cuenta es el impacto sin importar el número de puntos de daño, por lo que tras recibir un impacto se gana una Herida. En otras palabras, ante las Heridas, cualquier impacto con éxito siempre inflige 1 punto de daño salvo que se especifique otra cosa. Por ejemplo, si se es vulnerable a un tipo de daño, un golpe con éxito causa una Herida extra.

Por cada impacto con éxito se gana 1 Herida a no ser que se especifique otra cosa. No importa la cantidad de daño recibido, por lo que nunca se tiene en cuenta.

En el Sistema Hero, puesto que el personaje no puede gastar Puntos de Fatiga para lanzar hechizos, los personajes capaces de hacer magia sólo pueden lanzar hechizos de coste 0. Si el Narrador lo cree conveniente, puede permitir lanzar algún hechizo de coste 1 o mayor, sin preocuparse de pagar ningún coste.

En resumen:

- El Sistema Hero no tiene en cuenta las reglas de Fatiga, por lo que no se tiene en cuenta ninguna regla asociada.
- No se tiene en cuenta la cantidad de puntos de daño que hacen las armas, hechizos o criaturas.

- El personaje gana **una Herida por cada impacto** con éxito a no ser que se especifique otra cosa. Por ejemplo, si se es vulnerable a un tipo de daño.
- Cuando un personaje gana tantas Heridas como el valor de su Cuerpo + 1, cae al suelo inconsciente.
- Los personajes capaces de hacer magia sólo pueden lanzar hechizos de coste 0. Si en Narrador lo permite, pueden lanzar algunos de los hechizos más poderosos sin coste.

1.5.2 ¿Y qué pasa con la muerte?

Vale, pero entonces... ¿cuándo se muere uno? La respuesta es: **nunca**.

En el juego se asume que el personaje queda fuera de combate tras ser derrotado. Esto significa que si nuestro héroe se cae de una torre, dejará un agujero en el suelo, y si recibe un porrazo que lo deje seco, un montón de pajaritos revolotearán alrededor de su cabeza hasta que se recupere.

La intención con ello es que al jugar con niños, este asunto quede en manos del Narrador. Sólo él tiene la última palabra.

En Magissa, personajes y criaturas pueden ser derrotados, pero nadie se muere a no ser que lo decida el Narrador.

1.6 VENTAJA/DESVENTAJA

La ventaja y la desventaja es una de las reglas más importantes del juego. Para empezar, cada concepto de personaje le da a éste ventaja en sus Pruebas de Habilidad Básicas, es decir, ataque cuerpo a cuerpo, a distancia o Magia. Pero además, puedes obtener ventaja de todo, como del terreno, del clima o, incluso, de la personalidad del personaje y de las acciones que decida hacer.

En realidad la regla más importante es que no hay reglas, sólo la que dicta el **sentido común**. El Narrador debe aprovechar su creatividad y en este asunto siempre tiene la última palabra.

Ventaja ☺

Cuando se tiene ventaja, se obtiene 1 Dado extra (1D) ¡y sólo uno! Si en el texto se indica que pueden usarse más dados, pues mejor. Si tienes varias ventajas de distintos tipos al mismo tiempo, pueden sumarse. Pero sólo si vienen de causas diferentes. Por ejemplo, puedes tener ventaja por poder ver en la oscuridad, por estar fatigado (tras haber perdido todos tus puntos de Fatiga) y por equipo, pero no dos ventajas por poder ver en la oscuridad al mismo tiempo.

La excepción (y la confusión) suele provenir del equipo, pues distintas piezas de equipo pueden otorgar ventaja por diferentes causas, ya que pueden ayudar de formas distintas. Por ejemplo, escalar es realmente fácil si además de una cuerda dispones de una escalerilla de mano. En este caso puedes sumar la ventaja de ambos objetos, ya que son piezas de equipo diferentes.

Puedes obtener ventaja de muchas cosas, como el propio tipo de personaje que estás jugando, el equipo, tu especie, el ambiente, el terreno..., y un montón más que debes descubrir.

Las Habilidades, entre ellas las Básicas, son un tipo de ventaja que posee cada tipo de personaje, reflejando lo que mejor sabe hacer. Puesto que se usan a menudo, se marcan en la ficha, y son las únicas que pueden entrenarse, pudiendo ganar más dados en ellas con el tiempo.

Desventaja ☹

Se pierde 1 Dado cuando se está en desventaja (1D). La desventaja funciona igual que la ventaja, pero eliminando dados. Puedes llegar incluso a perderlos todos, con lo que no podrás tirar ningún dado.

No se pueden tener dos o más dados de desventaja del mismo tipo al mismo tiempo, pero sí si son por diferentes causas. Por ejemplo, puedes tener desventaja por estar enfermo y empapado en miel pegajosa...

Recuerda que cuando cualquier criatura se queda sin Puntos de Fatiga, tiene desventaja (1D) en todas sus acciones.

1.7 MAGIA

Si un personaje tiene al menos 1 Dado de ventaja en Magia puede lanzar hechizos. Los hechizos de ataque funcionan igual que un arma a distancia, pero usando la Habilidad de Magia. El daño y sus efectos se describen en el capítulo del Libro de Magia.

Coste de la Magia

Algunos hechizos tienen un coste en Puntos de Fatiga, por lo que para poder lanzarlos el personaje debe gastar tantos puntos como indique el coste del hechizo. Los hechizos de aprendiz tienen coste 0, por lo que lanzarlos no cuesta puntos. Estos hechizos se pueden lanzar en un combate cuantas veces se quiera.

Recuerda que un personaje no puede ganar heridas por agotar todos sus Puntos de Fatiga lanzando hechizos, no obstante estará tan agotado que tendrá desventaja hasta que descanse un poco. Para recuperar sus Puntos de Fatiga, un personaje debe descansar entre 10 y 15 minutos sin sobresaltos. Se supone que un personaje puede lanzar sus hechizos a lo largo del día siempre que pueda descansar de la fatiga que le produce hacer magia.



Al principio los personajes comienzan lanzando hechizos de aprendiz de coste 0, y algún hechizo de coste 1. Más adelante, cuando progresen y avancen en sus aventuras, podrán encontrar hechizos más poderosos, y de mayor coste.

1.8 PRUEBAS DE HABILIDAD

Una prueba de Habilidad es una tirada de dados para ver lo bien o mal que lo hace tu personaje cuando intenta hacer alguna cosa.

Puedes intentar todo lo que se te ocurra, pero sólo se hace una prueba cuando hay algún tipo de riesgo en lo que estás tratando de hacer o se está en un momento de tensión y urgencia. Cuando tienes mucho tiempo por delante y tranquilidad para poder hacer tu acción, normalmente no hace falta hacer una Prueba de Habilidad.

Por lo tanto, el personaje sólo debería emplear las tiradas de Habilidad cuando tuviese una razón para ponerse nervioso y fallar tuviese consecuencias.

Las pruebas **siempre dependen de una Característica**. Para hacerla, el personaje sólo tiene que lanzar los dados que tenga en la Característica que el Narrador considere apropiada, lo compara con otra tirada y te dice si consigues hacer la acción o no.

Por ejemplo, si quieres romper una puerta, tirarías los dados que tengas en tu característica de Fuerza. Si deseas columpiarte con una cuerda tratando de no caerte, tiras tus dados de Agilidad. Si deseas convencer a alguien, tiras tus dados de Encanto. ¡Tus Características cubren todas las posibilidades!

Normalmente se hacen dos tipos de Pruebas de Habilidad:

A. Un tipo de prueba se enfrenta a unos dados de dificultad, útil para saber si un personaje consigue hacer alguna acción que se haya propuesto, como saltar por encima de una grieta o desarmar una trampa peligrosa.

B. El otro tipo de prueba se usa para saber quién gana si dos (o más) contrincantes se enfrentan de alguna forma. Es decir, cuando pretenden hacer alguna acción en la que uno quiere ganar al otro.

La prueba enfrentada sirve pues para resolver conflictos y es la única tirada en el juego donde se puede producir un empate, ya que puede suceder que ambos contrincantes queden en tablas, es decir, sin que hubiese un ganador claro. El empate sólo se produce cuando las dos tiradas de dado son exactamente iguales.

Para el resto de las tiradas en el juego, siempre se asume que, con su acción, un atacante pretende vencer o bien a un defensor o bien a una dificultad impuesta por el Narrador, por lo que se aplica la regla general.

Dependiendo del tipo de personaje y de su especie, se puede obtener ventaja al tratar de hacer algunas Pruebas de Habilidad determinadas, como escalar o hacer equilibrios, lo que refleja las áreas de especialidad que domina. Las Habilidades donde un personaje tenga Datos de Ventaja se llaman **Habilidades Avanzadas**.

Definir bien a un personaje permite saber con claridad cuales son las Habilidades donde puede tener ventaja. No sólo se emplea el tipo de personaje o su concepto, como ya hemos visto, sino que, además, en la misma definición del personaje puedes añadir alguna frase o descripción que permita obtener ventaja ante ciertas situaciones. Se puede ser muy creativo con estos **aspectos**, y en este sentido, en los Juegos de Rol más modernos se utiliza de formas muy ingeniosas.

2. LIBRO DEL NARRADOR

Estas reglas están pensadas para consulta del Narrador, normalmente un adulto. En esta sección se explican las reglas de forma más detallada y es conveniente que el Narrador las conozca lo mejor posible.

2.1 REGLAS GENERALES

Iniciativa

Para decidir qué bando actúa primero, el Narrador (o bien los jugadores y el Narrador) tira 1 Dado por el grupo de jugadores y otro por los enemigos. El valor más alto indica cual de los dos actúa antes. El orden de actuación de los miembros de cada grupo puede ser el que se prefiera. Se puede ir siguiendo un sentido en la mesa, o bien, van actuando primero los que tengan la Agilidad más alta, ya que sus personajes son los más rápidos.

Opcional: Si lo prefieres y como regla alternativa, para resolver la iniciativa cada jugador tira un dado (siempre el mismo) para ver quien actúa primero. El jugador con el valor más alto va primero y así sucesivamente hasta el más bajo. Si dos jugadores empatan, actúa primero el que tiene más dados de Agilidad, y si no, siempre queda la cortesía...

Sorpresa (opcional)

Para poder detectar si vienen enemigos o si hay amenazas cerca se hacen Pruebas de Mente (**Percibir**). Si se fallan las tiradas, los atacantes pueden pillar a los personajes por sorpresa. Cuando los personajes han sido sorprendidos no pueden actuar ese turno y siempre tendrán desventaja en su Defensa. En el siguiente turno actúan normalmente sin penalización.

Acciones y Movimiento

Acciones Básicas

Los jugadores actúan una vez por asalto cuando sea su turno. Un asalto representa unos cuantos segundos, normalmente de 6 a 10.

Cada jugador puede hacer una acción en su turno y moverse tantos puntos como tenga de movimiento en cualquier dirección (distancia: **Cerca**). Puedes usar una hoja cuadriculada para contar el movimiento o utilizar las Distancias Estándar para hacerte una idea de la distancia.

Cada punto de movimiento puede medir lo que quieras, son abstractos

¿Qué significa eso? Pues que no indican una cantidad de espacio exacta, sino que comparados con los puntos de movimiento de los demás, nos indican cuanto nos movemos en comparación con ellos. Esto permite no ceñirse a una medida concreta y poder usar mucho material de otros juegos. Así pues, un punto de movimiento puede ser 1 metro, 1 yarda, 5 pies..., lo que quieras.

Para facilitar las cosas, considera que cada punto de movimiento equivale a “**un paso**” de 1 metro.

Si el jugador quiere, puede decidir no hacer una acción para volver a moverse de nuevo otra vez sus Puntos de Movimiento (distancia: **Lejos**).

Si un personaje quiere correr durante todo el asalto, puede decidir hacerlo en su turno, pudiendo moverse hasta 4 veces sus Puntos de Movimiento o bien hasta una Distancia Estándar de **Muy Lejos**. Si lo hace, no podrá hacer nada más ese turno, y tendrá desventaja en su Defensa si es atacado.

Cruzar el espacio de un enemigo

Un personaje puede moverse por el espacio que ocupe un compañero o aliado suyo, pero nunca puede cruzar el espacio que ocupa un enemigo **que pueda impedirlo**, a no ser que dé un salto, cruce volando o utilice algún medio mágico.

Terreno malo

Si el terreno por el que se mueve tu personaje es malo y difícil, el Narrador puede decidir que cada Punto de Movimiento cuesta el doble y, a veces, hasta el triple. Por lo tanto, para poder cruzar ese espacio el personaje ha de pagar los puntos que cueste cruzarlo, o bien, reducir en uno o dos la Distancia Estándar que puede recorrer.

Acciones y Puntos de Fatiga

Si empleas el sistema de reglas de Puntos de Fatiga, tienes la opción de gastar puntos para hacer algunas acciones y maniobras. Cada acción tiene un coste, normalmente de 1 punto.

Nota: En el Modo Hero, al no usarse las reglas de Fatiga, muchas de las maniobras que se indican no son efectivas, por lo que puedes ignorarlas. Si quieres, puedes usar algunas olvidándote de su coste de puntos como: Acción Turbo, Cargar, Derribar, Presa o Interponer escudo.

Acción desesperada (1 Punto de Fatiga)

Un personaje puede cambiar Puntos de Fatiga para obtener ventaja, ya sea en su ataques con armas o mágicos o en su Defensa. Por cada Punto de Fatiga gastado, obtiene 1 Dado de ventaja para su acción durante su turno. La ventaja obtenida puede sumarse a las ventajas que se ganen por otras acciones. ¡Ojo! No se puede cambiar más que 1 Punto de Fatiga para obtener 1 Dado extra de ventaja por asalto.

Nota: esta acción no puede hacerse en Modo Hero.

Golpe desesperado (1 Punto de Fatiga)

Un personaje puede decidir atacar con más fuerza con sus armas o hechizos a costa de perder uno de sus preciosos Puntos de Fatiga. El gasto de Fatiga le permite golpear haciendo 1 punto de daño extra en el ataque. No se puede cambiar más que 1 Punto de Fatiga para obtener 1 punto de daño extra cada asalto.

Nota: esta acción no puede hacerse en Modo Hero.

Acción **TURBO** (2 Puntos de Fatiga)

Más conocido como: **“Ahora sí que me he enfadado”**

Cuando un personaje o criatura **ha perdido la mitad o más** de sus Puntos de Fatiga, puede gastar otros **2 Puntos de Fatiga** para hacer un ataque (y sólo uno) con 1 Dado adicional de ventaja. Si tiene éxito, hace **2 puntos de daño extra o 1 Herida adicional**. El ataque es opcional, y puede hacerlo con armas o magia en el asalto que quiera durante su turno. Una vez hecho el TURBO, no puede hacer otro hasta repetirse la misma situación de pérdida de Fatiga. Cada Profesión tiene un Talento que complementa la Acción Turbo, que es común para todos los Tipos de Personaje.

Nota: Esta acción puede hacerse en **Modo Hero** cuando un Personaje o Criatura ha sufrido la mitad o más de las Heridas que puede soportar. Al hacer su acción Turbo, un impacto con éxito hace 1 Herida extra, pero no se puede volver a realizar otra Acción Turbo **en el mismo combate**.

Ataque cuerpo a cuerpo

Para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje debe estar junto (**al lado**) de su enemigo. Si gana la tirada de ataque, hace tantos puntos de daño como indique su arma (si juegas en el Modo Avanzado, recuerda que se suma al daño el número de éxitos obtenidos en los dados). Si no tiene ningún arma no hace daño, (excepto, de nuevo, en el Modo Avanzado). Algunas especies tienen armas naturales que sirven como armas, por lo que estas armas hacen el daño que especifiquen.

Algunas armas cuerpo a cuerpo tienen alcance, por lo que puedes atacar estando a la distancia que te permita el arma. Muchas criaturas, por su forma y tamaño, también pueden atacar cuerpo a cuerpo desde cierta distancia. En el juego siempre se especifica su rango de alcance en Puntos de Movimiento y Distancias Estándar. En este caso, normalmente se trata de un alcance de hasta **“Muy Cerca”**



Si se desea utilizar el sistema de Talentos, el personaje dispone de algunas acciones especiales que le permiten hacer cosas únicas durante el combate. Cada Talento especifica qué es lo que se puede hacer, indicándolo mediante unas breves instrucciones que pueden anotarse en la ficha del personaje.

Maniobras de combate (Opcional)

Rodear a un enemigo

Si dos o más aliados consiguen rodear a un enemigo, **todos obtienen ventaja** contra ese enemigo (y sólo ese). Para rodearlo con éxito deben estar al menos en lados opuestos, delante o detrás, o bien, de frente y a los lados.

Defenderse

Si un personaje sólo quiere defenderse, en su turno no puede hacer ningún ataque, pero gana **1 Dado de ventaja** a su Defensa hasta su siguiente turno. Esta ventaja puede sumarse a la ventaja obtenida en la Defensa por una Acción desesperada (gastar Fatiga para obtener ventaja).

Ataque en Defensa

En su turno, un personaje puede destinar los dados de ataque que quiera a la Defensa, pero **sólo los dados de ventaja que tenga en ataque cuerpo a cuerpo** (por lo que los guerreros son muy efectivos con esta maniobra). De esta forma, si destina 1 Dado de ataque a su Defensa, atacaría con 1 Dado menos, pero obtendría 1 Dado de ventaja para defenderse hasta el siguiente turno.

Parar

Un personaje puede decidir parar en lugar de atacar, pero sólo con ataques cuerpo a cuerpo (por lo que los guerreros son muy efectivos con esta maniobra). Para hacerlo, hace una tirada de ataque cuerpo a cuerpo y la compara con la tirada del atacante. Si gana, el ataque es detenido. Si no lo consigue, al menos aún le queda su Defensa.

Dar la espalda

Si luchando cuerpo a cuerpo un personaje o criatura le da la espalda a su contrincante, éste le puede dar un golpe libre al instante. Para evitarlo, quien desee retirarse debe prestar atención, intentando defenderse mientras se mueve una distancia no mayor que **la mitad** de sus Puntos de Movimiento (Muy cerca). Tras hacer su movimiento, aún puede realizar una Acción, o usar todos sus Puntos de Movimiento para moverse de nuevo.

Interponer escudo (1 Punto de Fatiga)

Un personaje puede decidir proteger con su escudo (u otro objeto) a otro aliado que esté siendo atacado. El aliado debe estar junto a él en el momento de la maniobra. Ese turno, el personaje protegido obtiene ventaja en su Defensa y el defensor sufre desventaja en la suya.

Cargar (1 Punto de Fatiga)

Si un personaje quiere cargar contra su enemigo, puede gastar su movimiento corriendo en línea recta hacia él y atacarle ganando 1 dado de ventaja, pero también sufre 1 dado de desventaja en su Defensa hasta su siguiente turno.

Derribar (1 Punto de Fatiga)

Un personaje o criatura puede intentar derribar a su contrincante con una prueba con éxito de Fuerza contra Fuerza. Si lo consigue, derriba a su oponente. Todos los ataques cuerpo a cuerpo contra una criatura derribada tienen ventaja, pero sólo cuerpo a cuerpo.

Sujetar al enemigo o Presa (1 Punto de Fatiga por turno)

Un combatiente puede intentar sujetar a otro haciendo una tirada enfrentada de Fuerza contra Fuerza cada turno. Mientras tenga éxito, mantiene al oponente sujeto, pero cada turno hay que pagar 1 Punto de Fatiga por intentarlo.

Ataques a distancia y mágicos

Para hacer un ataque a distancia o mágico hay que estar a distancia. Como mínimo a 2 ó 3 Puntos de Movimiento, o a una distancia de **Muy Cerca**. Si se hace un ataque a distancia o mágico estando junto a un enemigo a una distancia de cuerpo a cuerpo, siempre se tiene **desventaja** (se resta un dado del ataque).

Cada arma o hechizo tiene un rango máximo que viene en su descripción. Si estás más lejos del rango indicado, no puedes hacer tu ataque.

Cubriéndose y cobertura

Al esconderte o cubrirte tras un árbol estás usando cobertura. La cobertura es muy importante. Usarla supone una gran ventaja que puede cambiar el curso de una batalla.

Puedes usar la cobertura que te ofrece el terreno para protegerte contra ataques a distancia y mágicos. Para los ataques cuerpo a cuerpo no se suele tener en cuenta ya que no es muy usual estar peleando con otro y tener cobertura al mismo tiempo, aunque hay excepciones. Depende de cómo sea la cobertura. Si, por ejemplo, estás atacando tras una reja a un enemigo, ambos tendríais cobertura. Pero en estos casos lo mejor es anular ambas y no tenerlas en cuenta.

- Si tu cobertura te cubre al menos la mitad del cuerpo ganas **1 Dado** de ventaja a la Defensa.
- Si tu cobertura te cubre casi todo el cuerpo ganas **2 Dados** de ventaja a la Defensa.

Si el combatiente tiene una cobertura mayor, probablemente no pueda ser atacado.

Daño

Como se explica en el capítulo 1, en el Modo Clásico o normal del juego, por cada punto de daño recibido se pierde un Punto de Fatiga. El jugador puede tachar una casilla en su ficha o bien eliminar un contador de su montón, poniéndolo en el centro de la mesa.

En algunos casos, ciertas habilidades especiales, bonificadores o penalizadores pueden aumentar o disminuir los puntos de daño. Algunas criaturas podrían hacer acciones especiales cuando acumula un número de Heridas, así que ¡ojo!

Tipos de daño

Puede haber distintos tipos de daño. En todos los casos siempre se indica en el texto de qué tipo es, y su valor. Puede ser de fuego, de frío, de ácido, de veneno, por armas, etc.

Resistencia a un tipo de daño

Cuando una criatura tiene resistencia a un tipo de daño, siempre resta 1 punto del daño recibido. Si sólo recibe 1 punto de daño, al restar queda 0, ¡por lo que se libra! No recibe daño.

Si los Puntos de Fatiga se han terminado o cuando no se utiliza la regla de Puntos de Fatiga, como en el Modo Hero, sólo causan Heridas los impactos que han obtenido **más de 1 éxito en la tirada**.

Resistencia al daño = 1 punto menos de daño, o 1 Herida sólo cuando se obtiene más de 1 éxito en la tirada de ataque.

Vulnerabilidad a un tipo de daño

Cuando una criatura es vulnerable a un tipo de daño, siempre recibe 1 punto de daño extra, que se añade a los que ya ha recibido.

En caso de haber agotado todos los Puntos de Fatiga, o no se usan las reglas de Fatiga como en el Modo Hero, **la vulnerabilidad a un tipo de daño siempre causa 1 Herida Extra** que se suma a la normal por haber hecho un impacto con éxito.

Vulnerabilidad al daño = 1 punto de daño extra o 1 Herida adicional

Inmunidad a un tipo de daño

Una criatura inmune a un tipo de daño no resulta afectada. ¡Es inmune a ese tipo de daño!

Curación

A medida que va sufriendo daño, el personaje va tachando Casillas de Fatiga y ganando Heridas, que puede marcar también en su ficha. Cuando anota el máximo número de Heridas que puede soportar ¡está hecho polvo!, y **cae al suelo inconsciente**. El pobre ya no puede más y se derrumba. Sin embargo, un personaje herido puede curarse mediante magia, tomando pociones o gracias a una Prueba de Habilidad de Curar.

Recuperar los Puntos de Fatiga es sencillo, sólo hay que descansar sin sobresaltos al menos 10 ó 15 minutos. El personaje, resoplando, se sienta un rato, bebe un poco de agua y, al cabo de un rato, como nuevo. Las Heridas es otro asunto más serio.

Si puede descansar al menos una hora puede recuperarse de una Herida, pero sólo de una, que puede sumarse a las que se recuperan mediante otras técnicas. Si la recupera, puede eliminarla de las casillas destinadas a marcar las Heridas en su ficha de personaje.

Cuando el personaje sólo tiene tiempo de tomar un descanso de al menos media hora, puede intentar una Prueba de Habilidad de Curar. La Dificultad siempre será Normal. Si tiene éxito, elimina una Herida. Si el Narrador lo considera conveniente, la dificultad es Difícil para un personaje muy malherido (3 heridas o más).

No se puede emplear de nuevo la Prueba de Habilidad de Curar hasta haber recibido de nuevo algún daño durante la Aventura (¡no vale eso de golpearse él mismo contra un árbol!)

Si el personaje tiene tiempo de descansar una noche entera, ser atendido debidamente y tomar sopitas, se recupera de todas sus Heridas, por lo que puede eliminarlas de su ficha.

Recuperar los P. de Fatiga: Descanso de 10 a 15 minutos.

Eliminar 1 Herida: Descansar al menos 1 Hora o un uso de la Habilidad de Curar (Dificultad Normal).

Curar todas las Heridas: Descansar debidamente al menos una noche entera, y tomar sopitas...

LA MAGIA

Los personajes pueden aprender hechizos si los encuentran o alguien se los enseña. También pueden crearlos, o incluso, ¡hacer magia libre!, tal y como se detalla en el Libro del Narrador Avanzado. Para poder hacer hechizos hay que tener al menos un dado de ventaja en la habilidad de Magia. Ninguna criatura puede aprender magia si no tiene como mínimo un dado en la Característica Mente.

Un personaje capaz de lanzar conjuros comienza aprendiendo hechizos de aprendiz. Hechizos muy fáciles de hacer que no cansan al lanzador. También puede acceder a algunos hechizos algo más difíciles; los hechizos de coste 1 son muy útiles, y los más adecuados para un Mago o Sanador que está comenzando su carrera de aventurero. Más adelante, se pueden encontrar hechizos más poderosos.

Para lanzar un hechizo hay que pagar su coste en Puntos de Fatiga. Un hechizo muy poderoso puede dejar rápidamente sin energía a un personaje capaz de hacer magia, por lo que hay que saber administrarlos. Los Puntos de Fatiga siempre se gastan al lanzar el hechizo, se acierte o falle al lanzarlo. Cuanto más poderoso es un hechizo, más Puntos de Fatiga cuesta.

Cuando el lanzador se queda sin Puntos de Fatiga, está agotado. No puede gastar más puntos tratando de lanzar conjuros poderosos, pero puede seguir lanzando hechizos de aprendiz; sus hechizos de coste 0. Sin embargo, **tendrá desventaja al lanzarlos y al realizar cualquier otra acción.**



Si un personaje capaz de hacer magia no está combatiendo, puede hacer tantos hechizos como quiera a lo largo del día, ya que se supone que tiene tiempo de recuperar sus Puntos de Fatiga, ¡aunque sin pasarse! Al menos ha de ser capaz de poder descansar y concentrarse unos 15 minutos en paz y sin alboroto. Si un personaje se pone a lanzar hechizos uno tras otro, se agotará de la misma forma que en un combate, por lo que tendrá que descansar igualmente.

Nota: Si en el juego no empleas el Sistema de Puntos de Fatiga, como en el Modo “Hero”, se supone que el personaje sólo puede hacer hechizos de aprendiz. Al no costar puntos, se pueden lanzar cuantas veces se quiera en un combate. El personaje comienza conociendo 1 ó 2 hechizos que podrá lanzar siguiendo las reglas que tenga cada uno. Si el Narrador lo permite, el personaje podría conocer algún otro hechizo de coste 1, y hasta alguno de coste 2, que puede lanzar sin preocuparse del coste.

Resistiendo hechizos

En los ataques mágicos, unos hechizos atacan la Defensa y otros distintas Características, como la Mente o el Cuerpo, por lo que para resistir el hechizo habrá que lanzar todos los dados que se tenga en esa Característica. Cada hechizo especifica de qué Característica debe tirar sus dados el defensor para poder evitar el ataque.

Cuando un Mago o un Sanador trata de resistir los efectos de un ataque o efecto mágico, **siempre obtiene ventaja**. Si una especie puede usar las ventajas de un Mago o un Sanador, como los elfos, también la obtiene.

Los **Magos** y **Sanadores** siempre **obtienen ventaja** cuando tratan de resistir o evitar los efectos de un ataque o efecto mágico.

Ejemplo:

El hechizo “Encantar” permite hechizar a alguien. El mago lanza su tirada de Magia (Mente + Magia) El defensor tira sólo sus dados de Mente. Si el atacante gana, se aplican los efectos del hechizo. Si el

hechizo estuviese dirigido contra el Mago, éste obtiene ventaja para tratar de defenderse, por lo que puede añadir otro dado a su tirada.

Algunos hechizos pueden afectar a una zona, por lo que se hace una sola tirada de Magia por todos los afectados que estén en ella y se compara con sus defensas. Otros hechizos curan a los aliados o les dan ventaja, como velocidad o fuerza. Usados sabiamente pueden suponer la victoria frente a enemigos que ¡de otra forma serían invencibles!

Para llevar la lista de hechizos que posee el personaje es muy útil anotarlos en pequeñas fichas de cartulina. El personaje puede leer las fichas en voz alta, romperlas, recitarlas, cantarlas, o lo que le parezca más apropiado.

Talentos (Bloque opcional)

Cada tipo de personaje dispone de una serie de talentos que puede elegir. Cada talento es único, y sus detalles se explican en su descripción. Los Talentos especifican condiciones especiales y excepciones únicas, por lo que sólo hay que seguir sus instrucciones.

Sólo los personajes jugadores pueden tener Talentos. Cada personaje obtiene 1 Talento al comenzar a jugar con su personaje. Puede elegir otro cuando tiene 2 dados o más en su **Habilidad Básica Principal** y un tercero cuando consigue entrenar hasta conseguir 4 Dados. La Habilidad Básica Principal es la habilidad más importante de un personaje. Un Jugador puede elegirla o consultarla en el capítulo de Personajes. El Narrador y los jugadores pueden inventarse sus propios Talentos. En el capítulo del Libro del Narrador Avanzado se ofrece una breve guía para poder crearlos.

Si un jugador desea cambiar uno por otro distinto, no debería ser un problema. Nada impide que un personaje decida dejar de enfocarse en un aspecto concreto de sus habilidades para centrarse en otro tipo de acciones. Esto, o la posibilidad de tener más, es algo que queda a criterio del Narrador.

Esperanza (Bloque opcional)

El Espíritu de la Esperanza infundió en los niños de Narán una fuente de coraje y valor. Así, los personajes pueden recurrir a su foco de esperanza cuando todo lo demás falla. Los Puntos de Esperanza reflejan la fe que cada personaje posee en un momento dado para tratar de salir adelante. En el juego, la esperanza le da al jugador la oportunidad de tirar sus dados de nuevo.

Cada vez que un jugador emplea 1 Punto de Esperanza, puede tirar de nuevo los dados y escoger la siguiente tirada.

Se pueden gastar los puntos que se quiera en un solo turno, por lo que si un jugador decide gastar sus 3 Puntos de Esperanza en su turno, podría repetir su tirada hasta 3 veces. Lo que también sería retorcer la suerte hasta que gritara: “Basta...”



Para llevar la cuenta de los puntos, lo más sencillo es poner una marca (☑) por cada punto gastado en las casillas destinadas para ellos en la ficha. Las casillas ya reflejan los Puntos de Esperanza que tiene un personaje.

Una vez gastados, los Puntos de Esperanza sólo se recuperan cuando el personaje ha terminado su aventura y ha regresado a casa para poder descansar y recuperarse. Una vez se haya restablecido de su última aventura, estará listo para embarcarse en una nueva odisea con toda su esperanza intacta.

También pueden ganarse a criterio del Narrador. En este sentido, es quien tiene la última palabra, y debería emplear los Puntos de Esperanza

como una herramienta para premiar a los jugadores e impulsar la acción. Él o ella será quien tomará la decisión de establecer cuánto tiempo y bajo qué circunstancias los personajes consiguen de nuevo poder armarse de coraje y recuperar su fe.

Por ejemplo, el Narrador podría decidir que ante el descubrimiento de una pista vital para la aventura, una jugada que merezca elogios o la consecución de una meta importante en la partida, el jugador, varios o el grupo entero puede ganar 1 o más Puntos de Esperanza. En este sentido, ganarlos o recuperarlos siempre supondrá un premio que muchos de los jugadores sabrán apreciar.

Pruebas de Habilidad

Las 5 características son la base del juego. Dependiendo de los distintos dados que tenga un personaje en ellas, tendrá más o menos posibilidades de tener éxito en las Pruebas de Habilidad. Sobre esto, **el concepto** del personaje determina si tiene ventaja o no a la hora de hacer las pruebas.

En el juego, un personaje puede tratar de hacer cualquier cosa. Pero las pruebas sólo deberían hacerse cuando el personaje tiene algún tipo de presión detrás o si lo que intenta hacer implica un riesgo, de forma que un fallo siempre acarree consecuencias. Cuando el personaje está tranquilo y tiene tiempo de sobra para hacer algo, normalmente no hace falta hacer una prueba.

Sobre esto hay excepciones como, por ejemplo, al intentar engañar a alguien ya que, en ese caso, se trata de una acción que sólo se puede intentar una vez. Se puede tener éxito o no al hacerlo, pero no es algo que se pueda seguir tratando de hacer una y otra vez.

Se aconseja al Narrador que anime a los jugadores a hacer todo lo que se les ocurra, aunque no siempre tienen que tirar los dados necesariamente para ver si tienen éxito o no en todo lo que hagan. En muchos casos, lo mejor es usar el sentido común antes que los dados, y tratar de resolver la acción según **qué** esté intentando hacer el jugador y **cómo** lo esté haciendo.

¿Cómo funciona?

Basándose en lo que el jugador desea que haga su personaje, el Narrador decide cual es la Característica más adecuada para hacer la prueba. Una vez se tiene claro, se lanzan los dados que se tenga en ella. Si la acción entra dentro del concepto de personaje, puede añadir a la tirada sus dados de **ventaja**.

Por ejemplo, si un ladrón intenta columpiarse con una cuerda para tratar de llegar hasta una ventana, se entiende que es un tipo de maniobra muy típica de los ladrones, por lo que obtiene **ventaja** al hacer la acción. De la misma forma, si un guerrero usa su espada para deslizarse por una cortina mientras la va desgarrando, obtendría ventaja al hacerlo, pues se trata de una acción propia de un guerrero con fundamento.

En resumen, si una acción merece aplausos por ser adecuada con el concepto de un personaje, merece obtener una ventaja, o sea, 1 Dado extra para hacer su tirada.

Las pruebas siempre se enfrentan a dos tipos de tirada:

1. **Contra una dificultad que hay que vencer**
2. **Enfrentada contra la prueba de un contrincante.**

1. Las pruebas contra un **valor de dificultad** se basan en la siguiente pauta:

Grados de dificultad		
Fácil	1 dado	¡Chupado!
Normalito	2 dados	Hmm...
Difícil	3 dados	¡Puf!
Difícilísimo	4 dados	¡Glup!
¡¿Pero tú estás loco?!	5 y 6 dados	¡Ay, ay!

2. **Las tiradas enfrentadas** se usan para saber quién es el que gana entre dos (o más) contrincantes cuando intentan hacer alguna acción. Puedes usarlas para saber si un personaje puede escuchar a otro que camina silenciosamente (Percibir contra Esconderse/Silencioso) o para engañar a un guardia (Social contra Mente), etc.

En caso se enfrentan una tirada contra la prueba de un contrincante, cada uno hace una tirada de la habilidad que esté en juego. Como siempre, el que saque los valores más altos, gana la contienda. Pero ¿qué sucede con los empates?

Sólo en este caso (pues en los combates no puede haber empates), de producirse un empate la acción puede quedar en suspenso, sin haber algún ganador por el momento. Es decir, si al enfrentar sus tiradas los dos contrincantes sacan los mismos números, en muchos casos puede ser coherente que sus acciones queden en tablas.

Por ejemplo, si un personaje pretende abrir una puerta y otro cerrarla, un empate supone que ambos mantienen la puerta en el mismo sitio. Un empate entre un personaje que juegue a echar un pulso o tirar de un extremo de una cuerda contra otro, supone que ambos siguen forcejeando para ver quién gana.

En estos casos, tras producirse un empate se puede volver a tirar de nuevo en el siguiente asalto o bien ambos contrincantes pueden decidir dejar de intentarlo, con lo que quedan empatados y punto, para bien o para mal.

Ayudar a un compañero

Varios compañeros (normalmente dos como mucho) pueden prestar su ayuda a otro. Si lo hacen, el personaje que recibe la ayuda obtiene ventaja en su tirada. Sólo se puede aplicar una ventaja.

Por ejemplo, si dos compañeros tratan de ayudar a sacar a un tercero de un agujero en el que se ha quedado atascado, el personaje que recibe la ayuda obtiene ventaja en sus tiradas de Fuerza o Agilidad para intentar librarse.

Entrenando Habilidades (Opcional)

Si el Narrador lo permite, un personaje puede decidir especializarse en algunas acciones concretas, por lo que puede entrenar algunas habilidades como una opción más para su personaje. Así, puede obtener más dados de ventaja en una habilidad, o bien, tener algún dado en habilidades en donde antes no tenía ninguno. No es necesario que un personaje tenga ventaja previa en una Habilidad para poder entrenarla. Se puede entrenar cualquier habilidad libremente, tanto si ya se tiene ventaja en ellas como si no, incluyendo las tres básicas.

Las habilidades entrenadas reflejan el entrenamiento y estudio que tiene un personaje en ellas, aunque ya posea ventaja al intentar realizarlas. Cuando el personaje tiene algún dado de ventaja en una habilidad, ésta se considera una **Habilidad Avanzada**.

Por ejemplo, un Mago o Sanador siempre tiene ventaja cuando se trata del Conocimiento olvidado, pero además, puede decidir entrenar ese conocimiento y aprender aún más, por lo que puede añadir más dados de ventaja al realizar las pruebas.

Un personaje nunca puede tener más de 4 Dados en una habilidad, incluyendo todos los dados de ventaja que ya obtuviera por su tipo de personaje o su especie.

Tener dados de entrenamiento en una Habilidad Avanzada indica que el personaje es especialmente bueno en ella, por lo que tendrá muchas más oportunidades de tener éxito al hacer la acción. A medida que el personaje vive aventuras, si lo desea, podrá entrenar y aprender más habilidades.

2.2 PRUEBAS DE HABILIDAD MÁS COMUNES

Las **Pruebas de Habilidad** son tiradas para saber si el personaje tiene éxito o no al hacer distintas acciones. En este sentido, tanto los ataques como la magia son también Pruebas de Habilidad. En el juego, un personaje puede tratar de hacer muchísimas acciones distintas. Tantas, que sería imposible señalarlas todas como, por ejemplo: carpintería, orientarse, seguir un rastro, curar, cocinar, tocar un instrumento, cantar, etc. Pero, en realidad no es necesario ni indicarlas ni tener que usarlas siempre tirando dados, sino que se pueden emplear cada vez que surja la necesidad y sea emocionante hacer una tirada.

Dependiendo del tipo de personaje y de su especie, cuando un personaje trata de hacer algunas acciones determinadas, éste tendrá ventaja en unas u otras, lo que refleja sus conocimientos y sus habilidades innatas. Algunas Habilidades son áreas especializadas de conocimiento de algunos conceptos de personaje, como Curar para el Sanador o Rastrear para el Cazador, por lo que pasan a ser las Habilidades Avanzadas del personaje.

A fin de aclarar algunas dudas sobre cómo se aplican en el juego, en este capítulo se detalla el funcionamiento básico de las más comunes. En concreto 11 habilidades en las que los distintos tipos de personaje pueden tener ventaja. Puedes usarlas como una guía para anotar otras que te parezcan interesantes.

Funcionamiento

La tirada de una Prueba de Habilidad siempre es el mismo y consiste en tirar los Dados de la Característica asociada a la Habilidad y los Dados de Ventaja que se tenga en ella, de tenerlos.

$$\text{Prueba de Habilidad} = \text{Característica} + \text{Dados de Ventaja}^*$$

Descripción de algunas Habilidades

Aunque un personaje no tenga ninguna ventaja en una Habilidad, nada le impide intentar hacer las acciones asociadas a ella. Para ello, simplemente tira los dados de su característica asociada.

Un personaje puede entrenar cualquiera de estas habilidades siempre que consiga a alguien que pueda enseñarle y/o le dedique tiempo y entrenamiento.

Habilidades más comunes

<u>Habilidad</u>	<u>Característica que usa</u>
1. Arreglar/Desarmar	Mente
2. Conocimiento	Mente
3. Curar	Mente
4. Domar animales	Mente
5. Escalar	Agilidad
6. Esconderse/Silencioso	Agilidad
7. Equilibrio	Agilidad
8. Tomar prestado	Agilidad
9. Percibir	Mente
10. Rastrear	Mente
11. Social	Encanto

1. Arreglar/Desarmar (Mente)

Puedes desarmar cerraduras y trampas, arreglar cachivaches... ¡de todo! La prueba puede hacerse como una acción durante tu turno, y se enfrentan a una dificultad que decide el Narrador.

Todos los Pícaros y los Enanos tienen **ventaja** en las Pruebas de Arreglar/desarmar.

2. Conocimiento (Mente)

El saber está ahí. Si quieres recordar una vieja leyenda o qué significan esa escritura antigua, tira por conocimiento. La tirada de conocimiento se enfrenta a una dificultad que decide el Narrador.

Todos los Magos y Sanadores tienen **ventaja** en la Habilidad.

3. Curar (Mente)

Úsala para curar a un aliado después de un combate. Debes estar junto a él. Si tienes hierbas y vendas, recibes 1 Dado de ventaja por equipo.

Para curar tira los dados. Si ganas a una dificultad **Normal**, el paciente **recupera 1 Herida**. Siempre que el Narrador lo considere apropiado, si el paciente tiene 3 Heridas o más, la tirada se hace contra una dificultad **Difícil**.

¡Ojo! Porque si se obtienen muchos fallos en la tirada, el Narrador puede decidir que el paciente se pone mucho peor y perder ¡otra Herida!

Un paciente que ha sido curado no puede volver a ser tratado a no ser que vuelva a recibir daño en sus aventuras.

Todos los Sanadores tienen **ventaja** en las Pruebas de Curar.

4. Domar animales (Mente)

Úsala para que los animales te obedezcan y hagan lo que quieras. Una prueba de habilidad contra sus dados de Mente te permite darles órdenes sencillas, pero no puede usarse contra enemigos en combate ya que necesitas tiempo, paciencia ¡y que el animal no pretenda comerte!

Todos los Cazadores tienen **ventaja** en las Pruebas de Domar animales.

5. Escalar (Agilidad)

Escalar es más difícil de lo que parece, especialmente si no se tiene algo de ayuda. Si posees una cuerda recibes 1 Dado de Ventaja por equipo. ¡Los Chicos-Gato no necesitan cuerda, ya tienen esa ventaja de forma natural!

Las tiradas de escalar se enfrentan a una dificultad que decide el Narrador.

Algunas especies como los Daenatch y los Chicos-Gato, tienen **ventaja** en la Habilidad de Escalar.

6. *Esconderse/Silencioso (Agilidad)*

Entrenarla evita que te crujan los huesos cuando te escabullas tras las cortinas para esconderte o andar de puntillas para que el guardia del pasillo no te descubra.

Puedes hacer tiradas enfrentadas a una dificultad cuando tratas de esconderte de mucha gente. La dificultad depende de lo despistados que estén todos, según decida el Narrador. Pero lo normal es hacerla contra los dados de Mente (Percibir) de quien pueda verte o escucharte.

Todos los Pícaros y los Elfos tienen **ventaja** en las Pruebas de Esconderse/Silencioso.

7. *Equilibrio (Agilidad)*

Pasear por el borde de un muro requiere nervios templados y un buen equilibrio. Las tiradas de equilibrio se enfrentan a una dificultad que decide el Narrador.

Todos los Chicos-Gato tienen **ventaja** en las pruebas de Equilibrio.

8. *“Tomar prestado” (Agilidad)*

Se puede llegar a ser un maestro en tratar de coger aquello que te llame la atención y que esté en posesión de otros... Aunque la tirada se puede hacer contra una dificultad, normalmente la tirada se hace contra los dados de Mente de la “víctima”, a ver si se da cuenta. ¡Sisarle el bocadillo al bruto de la esquina no es tan fácil como parece!

Todos los Pícaros tienen **ventaja** en las Pruebas de Tomar Prestado.

9. *Percibir (Mente)*

Percibir es “Ver”, “Sentir”, “Oler” y “Escuchar”. Se usa para buscar objetos ocultos, notar si ha cambiado la dirección del viento, percibir una leve

corriente de aire, ver si se acercan enemigos o escuchar el sonido de merodeadores alrededor del campamento.

Normalmente se hacen tiradas enfrentadas a una dificultad que decide el Narrador, pero a veces se enfrentan a las tiradas de otros. Si por ejemplo un ladronzuelo intenta “tomar prestada” tu bolsa de dinero, tu tirada de Percibir se enfrenta a su tirada de “Tomar Prestado”.

Todos los elfos tienen **ventaja** en las pruebas de Percibir.

10. *Rastrear (Mente)*

Te permite seguir rastros para así poder encontrar a alguien que se ha perdido o localizar la guarida de un oso. Las tiradas de Rastrear se enfrentan a una dificultad que decide el Narrador.

Todos los Cazadores tienen **ventaja** en las Pruebas de Rastrear.

11. *Social (Encanto)*

Siempre que te relacionas con los demás, usas tu habilidad social. ¡Todo el mundo tiene su encanto! No sólo se trata de convencer o de engañar, también implica cantar, bailar, comportarse en la mesa, hablar educadamente y, en fin, todo lo que implique sociedad.

Las tiradas de Social a veces se enfrentan a una dificultad que decide el Narrador y otras a los dados de Mente de un contrincante. Por ejemplo, si quieres impresionar a tu audiencia cantando una balada con un laúd, tiras contra una dificultad. Pero si pretendes engañar a alguien, debes hacer una prueba enfrentando tu tirada contra sus dados de Mente a ver si se da cuenta o no de tus intenciones.

Todos los Ponis y los Magos tienen **ventaja** en Social.

2.4 EL ENTORNO

Daños naturales y Trampas

Cualquier amenaza que sea de origen natural o provocada, como las trampas, suelen requerir Pruebas de Habilidad para poder evitarlas. Las pruebas se enfrentan normalmente a una dificultad, que simboliza la peligrosidad de la amenaza. Si se falla la prueba, se aplican sus efectos.

Por ejemplo, si caen unas rocas el personaje podría necesitar hacer una prueba de Agilidad Difícil para evitar ser golpeado.

En algunos casos, algunas amenazas, como las trampas, pueden requerir pruebas enfrentadas. Sería el caso, por ejemplo, de una runa mágica que atacara con un hechizo la mente de la víctima mediante una tirada. En estos casos el número de dados que tira la amenaza se consideran los Dados de “Fuerza” de la Trampa. En otros casos, algunas amenazas pueden hacer incluso ataques, como una trampa que disparase una flecha a su víctima, por ejemplo.

Cada amenaza debe explicar cómo realiza su ataque, si tiene dados para hacerlo y cuántos, es decir: sus Dados de Fuerza.

Daño de caídas

El daño por caídas no tiene en cuenta la Fatiga. Cada **5 Puntos** de Movimiento (Distancia: Cerca) que un personaje cae, recibe **1 Herida**; **10 Puntos** (Distancia: Lejos) recibe **2 Heridas**..., y así.

Cada 5 puntos de caída = 1 Herida

Recuerda que, en Magissa, los Puntos de Movimiento son abstractos, por lo que cada punto puede tener la medida que quieras. Sin embargo, puedes considerar que cada punto equivale a una distancia de entre 1 y 2 metros.

Dureza y Salud de los objetos

Antes de romperse, algunos objetos pueden aguantar un número de Heridas, pero no se tiene en cuenta la Fatiga, por lo que no importan los puntos de Daño que se les haga. Una vez acumulan tantas Heridas como pueden soportar, se rompen. Por lo general, con eso es más que suficiente.

En ocasiones, pueden tener también Dados de Armadura a su Defensa representando su Dureza, pero sólo si se especifica. Un objeto no puede tener Agilidad, por lo que no se cuenta para calcular su Defensa. Así pues, los Dados de Defensa de un objeto normalmente serán los Dados de Armadura que posea el objeto, si los tiene.

Si el objeto está siendo transportado por alguien, se puede añadir la Agilidad del que lo está llevando, pero sólo si el Narrador lo considera necesario.

Cuando un objeto recibe suficientes impactos de ataques con éxito, se rompe. Si el objeto no tiene Dados de Armadura, el ataque siempre impacta con éxito, por lo que no se hace ninguna tirada.

Si tiene algún Dado de Armadura para su Defensa se realiza un ataque normal. **El ataque siempre tiene ventaja si el objeto está quieto.** Algunas armas también dan ventaja para romper cosas, como las armas para golpear (mazas, martillos).

Normalmente, los objetos pueden soportar hasta 1 Herida. Si son más grandes y duros, pueden aguantar más. A continuación tienes algunos ejemplos que puedes emplear como guía:

Jarrón grande	1 Herida
Rama de árbol	1 Herida
Cuerda	1 Herida
Mesa, silla	2 Heridas

MAGISSA

Puerta de madera	3 Heridas	1 Armadura
Cadena	6 Heridas	2 Armadura
Puerta de hierro	8 Heridas	3 Armadura
Muro de ladrillos	12 Heridas	4 Armadura

Veneno o enfermedad débil:	Potencia ☠1 (☉☉)
Veneno o enfermedad moderada:	Potencia ☠2 (☉☉☉)
Veneno o enfermedad devastadora:	Potencia ☠5 (☉☉☉☉☉)

Efectos del frío, fuego, ácido...

Algunos efectos como el frío o el fuego añaden un punto al daño. Así, un palo usado como arma hace 1 punto de daño, pero si está ardiendo añade 1 punto de daño de fuego.

El frío, el fuego o el ácido hacen también 1 punto de daño (a no ser que se especifique que hace más). Si el personaje está expuesto continuamente a ese daño recibe 1 punto de daño cada turno.

Venenos, enfermedades

Los ataques con éxito de algunos monstruos pueden envenenar o transmitir enfermedades a tu personaje. Cada veneno y enfermedad especifican los efectos que producen en su descripción.

La víctima de un veneno o una enfermedad sufre los efectos una sola vez hasta que se cure. Por lo que si tras un ataque un personaje ya ha sido envenenado, otros ataques con éxito que pudieran transmitir de nuevo la enfermedad, o el veneno, no se tienen en cuenta.

Tanto los venenos como las enfermedades tienen **Potencia** ☠. La Potencia se especifica también con un número de dados. Así, por ejemplo, tenemos un veneno de **Potencia** ☠2 (☉☉) o una enfermedad de **Potencia** ☠3 (☉☉☉).

La Potencia se compara con los dados de la característica CUERPO del personaje. Si el número de dados de la Potencia **es igual o mayor** que sus dados de Cuerpo, el personaje sufre los efectos del veneno o de la enfermedad.

Opcional

Si quieres, puedes lanzar los dados de la Potencia contra los Dados de Cuerpo del personaje como si fuese un ataque normal. Si la tirada de la Potencia gana a la de Cuerpo, el personaje sufre los efectos.

Clima, efectos adversos

No todo son días de sol. Si las condiciones climáticas son adversas..., vamos, si llueve a cántaros y caen rayos a mansalva, considera la posibilidad de añadir desventaja a las acciones de los Personajes.

No es lo mismo trepar hasta el balcón de tu amada en una tranquila noche de luna que con una ventisca y cayendo granizo. En este caso las desventajas pueden sumarse (o apilarse), por lo que varias condiciones pueden hacer de una actividad normal se convierta en una pesadilla.

De la misma forma, esas mismas condiciones hacen que la dificultad de las actividades aumente. Por ejemplo, si atravesar un río caminando por un tronco requiere una prueba de dificultad normal, bajo truenos, relámpagos y cencelladas la acción podría ser desde difícil hasta casi una locura. Una vez más, emplea la regla principal, la del sentido común.



2.5 LIBRO DE MAGIA

Este es el libro de Hocus Pocus, un tomo de indispensable saber y recursos insospechados. Dado que sus hechizos tienen algunas características comunes, a continuación se explican ciertos detalles para poder entenderlos mejor.

Ataque: Se explica si el hechizo sirve para atacar y qué tirada hay que hacer para defenderse de él. Algunos hechizos atacan la Defensa del contrincante, pero otros su Mente o su Cuerpo. En esos casos, la tirada de magia debe ganar a una prueba contra la característica que indique el hechizo. Los Magos y Sanadores siempre obtienen ventaja para defenderse contra ataques mágicos.

Coste: Si el hechizo tiene un coste de Puntos de Fatiga, se indica en el hechizo. Lanzar el hechizo requiere siempre el coste indicado, se acierte o se falle al lanzarlo. Si el coste es 0 puntos, es un hechizo de aprendiz. El personaje puede lanzarlo cuantas veces quiera, pero sólo una vez por turno.

Alcance: Los hechizos tienen un alcance que da en Puntos de Movimiento y en Distancias Estándar. Algunos hechizos afectan a un área (radio) que se especifica también en ambos sistemas. Para los hechizos de área, la tirada de ataque se enfrenta a la Defensa de todos los que estén dentro del rango de efecto. El hechizo siempre especifica quien es afectado, si tus compañeros o tus enemigos.

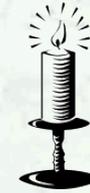
Daño: Si los hechizos hacen daño, se indican los puntos de daño y el tipo. ¡Ojo!, hay criaturas que son inmunes o resistentes a un tipo de daño concreto.

Duración: También se indica cuánto dura el hechizo. Los hechizos de ataque son inmediatos, pero otros pueden durar algunos minutos o varios asaltos de combate. Si son asaltos, se indica cuantos turnos se mantiene el hechizo activo.

Efecto: Se indica qué hace el hechizo y sus efectos.



HECHIZOS DE MAGO



Detectar magia (0)

El mago o sanador se concentra y percibe magia en la zona.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Coste 0

Alcance: un área a tu alrededor de hasta 10 puntos de radio. (Lejos)

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El Mago es capaz de detectar si en una zona hay magia, si algo es mágico o si se encuentra bajo el efecto de un hechizo.

Flecha de fuego (0)

Una flecha en llamas sale disparada de la punta de tus dedos.

Ataque: Magia contra Defensa. Una víctima.

Coste 0

Alcance 10. (Lejos)

Daño 1p fuego

Duración: Inmediato

Efecto: El mago realiza un ataque a distancia mágico que inflige 1p de daño de fuego.

Encantar (1)

Hechizas a un enemigo, que hará lo que le digas.

Ataque: Magia contra Mente. Una víctima. Sólo funciona con criaturas con 2 Dados de Mente o menos.

MAGISSA

Coste 1

Alcance 10. (Lejos)

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: Hechizas al rival, que hará lo que tú quieras durante 5 minutos. Si recibe daño, se recupera y desaparece el efecto.

Coste 2

Alcance: Sólo tú.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos o hasta que atacas o te golpean.

Efecto: El lanzador se vuelve invisible, puede andar por ahí sin ser visto, pero como haga alguna acción o le hagan daño, reaparece, lo que ¡puede ser un serio problema!

Escudo (1)

Te envuelve un escudo mágico.

Ataque: No tiene tirada de ataque

Coste 1

Alcance: Sólo tú.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos

Efecto: Un escudo de fuerza mágica protege al mago, añadiendo 1 Dado a su Defensa.

Bola de fuego (3)

Una bola de fuego sale de tu mano. Al impactar explota y quema todo a su alrededor.

Ataque: Magia contra Defensa. Un objetivo.

Coste 3

Alcance 10. (Lejos). Un blanco y todo lo que está a 1 punto alrededor (al lado o junto al blanco).

Daño 3p de daño de fuego.

Efecto: Lanzas una bola de fuego que estalla al impactar contra el blanco, haciendo daño de fuego alrededor en un radio de 1 de distancia.

Fundir (2)

Cuando el Mago toca un objeto, se derrite.

Ataque: No tiene tirada de ataque

Coste 2

Alcance: 1. (Al lado)

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato

Efecto: Cuando el mago toca un objeto de la mitad de su tamaño o menor, el objeto se funde o derrite. El mago puede fundir cerraduras, pestillos, una silla o los barrotes de una jaula, pero nunca nada de mayor tamaño.

Descarga eléctrica (3)

Un rayo eléctrico surge de tu mano, afectando a todo cuanto haya frente a ti.

Ataque: Magia contra Defensa.

Coste 3

Alcance 5. (Cerca). Área de 1x5.

Daño 3p de daño de electricidad.

Efecto: Hace un ataque a distancia que cubre una zona de 1 de ancho por 5 puntos de largo frente al mago. Todos los que estén en la zona deben tirar Defensa para evitarlo o recibir 3 puntos de daño eléctrico.

Invisibilidad (2)

Te vuelves invisible.

Ataque: No tiene tirada de ataque

Teleportación (4)

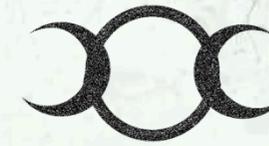
¡Fuzz...nos vamos!

Ataque: No tiene tirada de ataque

Coste 4



HECHIZOS DE SANADOR



Alcance: Tú y los compañeros que estén a 3 puntos o menos de radio de ti. (Muy Cerca)

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: Tus compañeros y tú (o tú solo) os teleportáis a una distancia máxima de 3 kilómetros de allí. Lo que os quita de “en medio...”

Detectar magia (0)

El mago o sanador se concentra y percibe magia en la zona.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Coste 0

Alcance: un área a tu alrededor de hasta 10 puntos de radio. (Lejos)

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: El Sanador es capaz de detectar si en una zona hay magia, si algo es mágico o si se encuentra bajo el efecto de un hechizo.

Golpe de viento (0)

Un golpe de viento en forma de remolino golpea a tu enemigo.

Ataque: Magia contra Defensa. Una víctima.

Coste 0

Alcance 10. (Lejos)

Daño: 1 punto de daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: La víctima recibe el golpe invisible y doloroso de un pequeño torbellino de aire que le hace daño.

Alivio de la Magissa (1)

Cura a un moribundo.

Ataque: No tiene ataque. Siempre tiene efecto.

Coste 1

Alcance 1. Tú o un paciente al que puedas tocar. (Al lado).

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: Tú o el paciente recupera **1 Herida**. Si el paciente está inconsciente, se levanta.

Bendición (1)

El Sanador bendice a sus compañeros, protegiéndolos del mal.

Ataque: No tiene ataque. Siempre tiene efecto pero sólo sobre los aliados.

Coste 1

Alcance: 3 de radio alrededor del Sanador. (Muy cerca)

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: Los personajes bendecidos tienen ventaja para defenderse de venenos, enfermedades y contra la magia durante 10 minutos.

Deflector de Sariel (1)

Un escudo que protege contra las armas a distancia.

Ataque: No tiene ataque. Siempre tiene efecto.

Coste 1

Alcance: Tú. Sólo protege al lanzador.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos.

Efecto: El lanzador es protegido por un escudo que desvía todos los proyectiles lanzados por armas a distancia.

Enredar (2)

Plantas y raíces brotan del suelo, atrapando a tu víctima.

Ataque: Ataque contra Defensa. Una víctima.

Coste 2

Alcance: 10. (Lejos)

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos o hasta que se libere.

Efecto: Del suelo brotan plantas y raíces que intentan atrapar a la víctima. Si lo consiguen, lo mantienen sujeto durante 10 minutos o hasta que se libera. La víctima puede intentar hacer tiradas de Fuerza cada turno **contra la misma tirada de ataque mágico** para intentar escapar. Si saca la tirada, rompe las raíces y se libera.

Invisibilidad (2)

Te vuelves invisible

Ataque: No tiene tirada de ataque

Coste 2

Alcance: Solo tú. Sólo afecta al lanzador.

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos o hasta que atacas o te golpean.

Efecto: El lanzador se vuelve invisible, puede andar por ahí sin ser visto, pero como haga alguna acción intensa como atacar, o le hagan daño, reaparece, lo que ¡puede ser un serio problema!

Miedo (2)

Un miedo horrible invade a una víctima, que queda paralizada.

Ataque: Magia contra Mente. Una víctima. Sólo funciona con criaturas con 3 Dados de Mente o menos. Las criaturas sin Mente son inmunes.

Coste 2

Alcance 5. (Cerca)

Daño: No hace daño.

Duración: 1 asalto y los siguientes hasta pasar una Prueba de Mente, o 10 minutos como máximo.

Efecto: Afecta a una criatura. Si se falla una prueba de Magia contra Mente, la víctima es afectada por un miedo que le paraliza. Una criatura asustada es incapaz de hacer nada hasta que se le pasa su miedo. En el segundo asalto y los siguientes, la criatura afectada puede hacer otra vez, cada turno, una prueba de Mente **contra la misma tirada de ataque**

MAGISSA

mágico. Si tiene éxito, supera su miedo y se recupera. El efecto se pasa a los 10 minutos.

Velocidad (2)

Eres más rápido, pudiendo hacer más cosas al mismo tiempo.

Ataque: No tiene tirada de ataque.

Coste 2

Alcance: tú o un compañero a menos de 5. (Cerca)

Daño: No hace daño.

Duración: 10 minutos. Tras descansar un poco tras un combate, se disipa el efecto.

Efecto: El personaje se mueve el doble de rápido, por lo que puede hacer el una acción extra en su turno, como atacar o moverse de nuevo.

Rayo de la risa (3)

Un conjuro directo que dobla de risa a tu enemigo

Ataque: Magia contra Mente. Una víctima. Sólo funciona con criaturas con 2 Dados de Mente o menos. Las criaturas sin Mente son inmunes.

Coste 3

Alcance: 10. (Lejos)

Daño: No hace daño.

Duración: 1 asalto y los siguientes hasta pasar una Prueba de Mente, o 10 minutos como máximo.

Efecto: La víctima comienza a reírse sin parar. No puede hacer nada más hasta su turno siguiente, donde puede tirar de nuevo sus dados de Mente **contra la misma tirada de ataque mágico.** Si falla, continúa riéndose hasta que gane la tirada o se disipe el hechizo. A los 10 minutos desaparece el efecto y la víctima cae inconsciente.

Curar (4)

El sanador cura al enfermo por completo.

Ataque: No tiene tirada de ataque. Un paciente.

Coste 4

Alcance 1. Tú o un paciente al que puedas tocar. (Al lado)

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato, pero el hechizo tarda en completarse **media hora.**

Efecto: Tú, o tu paciente, se cura de una enfermedad, los efectos de un veneno, o maldiciones y efectos como el de convertirse en piedra.

¡En pie! (4)

Una poderosa Magia que recupera a un compañero caído

Ataque: No tiene tirada de ataque. Un paciente que haya caído inconsciente.

Coste 4

Alcance 3. Tú o un paciente que no esté a más de 3 Pasos. (Muy Cerca)

Daño: No hace daño.

Duración: Inmediato.

Efecto: Si el paciente está inconsciente, recupera 1 Herida y todos sus Puntos de Fatiga, por lo que puede levantarse para seguir luchando.

2.6 DE COMPRAS

En esta sección se hace un breve repaso a las cosas que puede llevar un personaje. No es una lista detallada, pero sí que ayuda a poder hacerse una idea de las cosas que pueden resultar útiles para el quehacer diario de nuestros héroes.

En primer lugar se describen las armas y armaduras. Un arsenal más que suficiente para ayudarles a correr a guantazos a todos los que se opongan a los objetivos de su “misión.”

Cada arma tiene su “aquello”. El Narrador puede decidir que una maza te da ventaja para romper una puerta y, en cambio, otras pueden suponer una desventaja. Las armas puntiagudas o de filo pinchan y cortan, por lo que son útiles para comerse un pollo asado. Las contundentes resultan más útiles para machacar y romper, por lo que los personajes deberían reservarlas para ir rompiendo cosas por ahí y abrirse camino. Por otro lado, a nadie se le ocurriría cortar una cuerda con una maza. Así pues, ya sabes: la forma siempre es una buena pista para conocer la función.

Las armas catalogadas como “**Normales**” son adecuadas para cualquier tamaño de personaje, y no resultan difíciles de manejar. Las “**Grandes**” hay que cogerlas con las dos manos, lo que impide usar escudos. Por otro lado, suelen dar grandes problemas en sitios estrechos.

Las armas de alcance tienen un rango que se indica en puntos de movimiento y en Distancias Estándar. Así, puedes usar una cuadrícula para contar los puntos, o bien, hacerte una idea aproximada de la distancia. Emplea el sistema que prefieras.

En cuanto a la lista de material para ir de excursión, úsala como una guía para añadir todo cuanto consideres necesario; en realidad este es sólo el comienzo de una larga lista. Los personajes sólo podrán comprar cosas cuando estén en su villa natal u otras áreas pobladas, pero es bastante “frecuente” encontrarse con buhoneros itinerantes. Hay algunos que a veces, incluso, ¡no se sabe muy bien de dónde han salido!

2.6.1 ECONOMÍA

Puesto que en la cuestión económica hay gran variedad de gustos, en Magissa se ofrecen **tres sistemas**: el tradicional de cambio 1/10, que evita hacer cálculos con cifras muy altas; una variante con el sistema de cambio 1-100, más familiar con nuestro sistema de cambio y, por último, un sistema abstracto para evitar estar manejando cuentas de ningún tipo.

Sistema 1. Tipos de monedas

Aunque hace ya mucho tiempo que desapareció el Antiguo Imperio, muchas de las monedas que se acuñaron entonces se siguen usando. Cada vez son más raras, por lo que su valor va aumentando con el tiempo.

Los viejos Doblones de oro y los Reales de plata escasean, siendo su valor muy alto. Son mucho más comunes las monedas de bronce, que la gente llama *Perras Gordas*. El cambio aproximado se da en la siguiente tabla:

1 Doblón de Oro = 10 Reales de Plata = 100 Perras Gordas
--

Sistema 2. Valor 1-100

(OPCIONAL)

Si deseas utilizar un sistema que resulta más familiar, similar al cambio moderno de moneda, puedes simplificar eliminando los Reales de Plata. Por lo tanto, el cambio de moneda sería el siguiente:

1 Doblón de Oro = 100 Perras Gordas

Para cambiar los Reales de Plata a las Perras Gordas, sólo tienes que añadir un cero a las cantidades descritas en Reales. Por ejemplo, 5 Reales de Plata serán 50 Perras Gordas.

Por supuesto, puedes ponerle el nombre que quieras a tus monedas. Las que se han elegido aquí es para que te resulte más fácil hacer la conversión del sistema anterior.

Sistema 3. Valores Abstractos de Riqueza

(OPCIONAL)

Aunque a muchos les divierte jugar con moneda “real” haciendo cambios e intercambiando dinero durante el juego, es posible que desees simplificar el sistema económico mediante un sistema abstracto. Si es el caso, puedes usar un sistema de **Valores de Riqueza**.

Cada personaje tiene un Valor de **Riqueza** que se describe mediante un número de Dados. Cuantos más dados de Riqueza tiene alguien, más posibilidades tiene de conseguir lo que desea. Dependiendo de su Riqueza, un personaje tendrá acceso a un coste determinado, y todo lo que esté por debajo de ese coste.

Cuando un personaje desea comprar algo, establece una “batalla” contra una dificultad por conseguirlo. La dificultad no es otra cosa que su precio, es decir, lo costoso que resulta obtenerlo. Los niveles de dificultad son los mismos que los que se usan en las Pruebas de Habilidad. El Narrador puede asignar un coste a cualquier cosa que se le ocurra sobre la marcha, decidiendo, por ejemplo, si es Barato, Caro, o Carísimo.

Los Valores de Riqueza y los distintos Grados de Coste de un objeto o servicio, junto con su nivel de dificultad para conseguirlos, se dan en la **tabla central**.

La Riqueza en juego

Normalmente, si un jugador pretende obtener algo cuyo valor es igual o menor que su nivel de Riqueza, **no es necesario que haga ninguna tirada**, pudiendo anotar todo aquello que desee obtener dentro de lo razonable.

Si el jugador quiere conseguir algo que está por encima de su nivel, el Narrador le puede exigir una Prueba de Riqueza contra una dificultad igual al “coste” del bien o el servicio que desea obtener.

- Si en su tirada sólo ha ganado por 1 Éxito, lo obtiene, pero su nivel de Riqueza **baja un grado**.
- Si su tirada vence a la tirada de Dificultad por más de un Dado de Éxito, obtiene lo que quería y su Riqueza no sufre ningún cambio.
- Si falla, simplemente no consigue lo que quiere, pero no gasta su Riqueza ni se pierde ningún grado.

De la misma forma, si un personaje adquiere una gran cantidad de objetos o servicios, el Narrador puede considerar bajar también un grado su nivel de Riqueza. Cuándo hacerlo es algo que deberá decidir en función de lo que él considere que es razonable obtener dentro de cada Grado de Riqueza. No

supone lo mismo para un personaje rico llenar un carromato de provisiones que para uno humilde. Para un rico esto no supone un gran problema, mientras que un personaje humilde se empobrecerá con casi total seguridad. Lo mejor es fijarse en

el coste de las cosas y lo lejos que están del nivel medio de Riqueza del personaje para poder orientarse. Si necesitas una guía aproximada para el cambio de los distintos objetos que vienen en la lista del juego, consulta la tabla siguiente. Si un valor coincide con el siguiente, emplea siempre el **mayor**.

Riqueza		Coste	Dificultad en Dados		
Sin nada	☒	Ninguno	Gratis	No es necesario tirar	Ninguno
Pobre	☐☐	1 Dado	Barato	Fácil	1 Dado
Humilde	☐☐☐	2 Dados	Asequible	Normalito	2 Dados
Próspero	☐☐☐☐	3 Dados	Caro	Difícil	3 Dados
Rico	☐☐☐☐☐	4 Dados	Muy caro	Difícilísimo	4 Dados
Muy Rico	☐☐☐☐☐☐	5 Dados	Carísimo	¿Pero tú estás loco?	5 y 6 Dados

Coste y su valor en monedas:

(Gr)	Gratis	Nada, el personaje puede obtenerlo
(Ba)	Barato	Hasta 5 Reales de Plata ó 50 Perras Gordas
(As)	Asequible	De 5 Reales (50 P. Gordas) a 1 Doblón
(Ca)	Caro	De 1 a 5 Doblones de Oro
(MCa)	Muy caro	De 5 a 10 Doblones de Oro
(Car)	Carísimo	Cualquier valor por encima de 10 Doblones

En las tiradas de Riqueza también se puede obtener ventaja a la hora de hacer las pruebas. Un personaje puede hacer una tirada enfrentada de Encanto contra Mente para regatear un precio. Dependiendo de los dados de éxito o fracaso obtenidos en la tirada, el personaje puede obtener igual número de dados de ventaja o de desventaja en su tirada de Riqueza. A su vez, una tirada exitosa en una prueba de engaño o regateo puede bajar en un grado el coste del objeto o servicio, o subirlo en caso de fallo. Pero, sinceramente, antes que estar tirando dados **lo mejor es interpretarlo**, siempre que los jugadores quieran claro. En función de su actuación, puede subir o bajar la dificultad del coste.

Un personaje también puede recibir ayuda de sus aliados y amigos para adquirir algo, tal y como se especifica en las reglas, por lo que también puede obtener ventaja en sus tiradas.

Los tesoros, joyas, riquezas que los personajes encuentren, o bien los pagos recibidos de otros, poseen también un Grado de Riqueza. Si, por ejemplo, los personajes encuentran un tesoro de valor = **Rico**, su nivel de riqueza ascendería a ese nivel. Y así seguirá hasta que decidan empezar a gastar, por lo que el Narrador ha de decidir cuándo empieza a bajar su nivel de Riqueza. Una vez más, debe usar el Sentido Común.

Un sistema abstracto siempre exige tomar decisiones creativas. Ahí está la gracia, claro, pues ofrece muchas posibilidades narrativas. Es una excelente herramienta para interpretar muchas situaciones de intercambio comercial sin tener que andar preocupándose de llevar la cuenta exacta del valor de las cosas.

2.6.2 ARMAS Y ARMADURAS



Puntiagudas y de filo ⚔

Normal

Daga 1p. Se puede lanzar

Cuchillo 1p

Hacha pequeña 1p. Se puede lanzar

Espada 2p

Hacha 2p

5 Perras Gordas (**Ba**)

2 Perras Gordas (**Ba**)

1 Real de Plata (**Ba**)

8 Reales de Plata (**As**)

2 Reales de Plata (**Ba**)

Grande

Hay que usar las dos manos

Hacha enorme 3p (Ventaja a romper cosas)

Espadón enorme 3p

Lanza 1p. (Alcance 2. Muy cerca) Se puede lanzar

Lanza de Caballero 2p (Alcance 2. Muy cerca)

1 Doblón de oro (**Ca**)

1 Doblón de oro (**Ca**)

6 Reales de Plata (**As**)

2 Doblones (**Ca**)



Contundentes ⚔

Normal

Cachiporra 1p

Porra con clavo 2p (Ventaja a romper cosas)

Maza guerrera 2p (Ventaja a romper cosas)

Maza de bola y cadena 2p Nada es más divertido (Ventaja a romper cosas)

1 Perra Gorda (**Ba**)

1 Perra Gorda (**Ba**)

6 Reales de Plata (**As**)

6 Reales de plata (**As**)

Grande

Hay que usar las dos manos

Mazo de madera enorme 3p (Ventaja a romper cosas)

Bastón 1p

5 Perras Gordas (**Ba**)

1 Perra Gorda (**Ba**)



A distancia ☹️

Normal

Arco corto 1p (Alcance 10. Lejos)
Daga 1p (Alcance 5. Cerca)
Hacha pequeña 1p (Alcance 5. Cerca)
Honda 1p (Alcance 10. Lejos)
Lanza 1p (Alcance 5. Cerca.)
Ballesta 2p (Alcance 20. Muy lejos)

5 Perras Gordas **(Ba)**
 5 Perras Gordas **(Ba)**
 1 Real de Plata **(Ba)**
 2 Perras Gordas **(Ba)**
 6 Reales de Plata **(As)**
 2 Doblores **(Ca)**

Grande

Hay que usar las dos manos

Arco Largo 2p (Alcance 20. Muy lejos)

6 Reales de Plata **(As)**



ARMADURAS

Cuero 1D
Armadura de cacerolas 1D (¡ese ruido...! y resta 1 punto de movimiento)
Mallas 2D
Coraza 3D (min. Fuerza 2. Resta 1 punto de movimiento)
Armadura completa 4D (min. Fuerza 3. Resta 2 puntos de movimiento. Desventaja a pruebas físicas)

8 Reales de Plata **(As)**
 Ejem... gratis. **(Gr)**
 8 Doblores **(MCa)**
 12 Doblores **(Car)**
 25 Doblores **(Car)**



ESCUDOS

Escudo normal de madera. 1D Defensa
Escudo grandote de metal. 2D Defensa (min. Fuerza 2)

5 Perras Gordas **(Ba)**
 2 Doblores **(Ca)**



2.6.3 LO INDISPENSABLE

Para irse de aventuras, todos necesitan algunos suministros básicos. En esta lista encontrarás lo más indispensable.

Chuchipanda

Un Jamón. 5 Perras Gordas **(Ba)**
Melón con jamón (¡Yum!) 6 Perras Gordas **(Ba)**
Pescado. 2 Perras Gordas **(Ba)**
Un pollo asado. 3 Perras Gordas **(Ba)**
Verdura. ¡Hay que comer verdura! 1 Perra Gorda **(Ba)**
Fruta. 1 Perra Gorda **(Ba)**
Pan. Un panito. (Pronunciado pâa-niii-to). 1 Perra Gorda **(Ba)**
Agua. Suele ser gratis pero necesitas un botijo o una cantimplora para poder llevarla. **Gratis (Gr)**
Jabalí asado. Para todo el grupo y quien pase por allí. No olvidéis colgar al bardo de un árbol. 8 Reales de Plata **(As)**

Las cosillas básicas

Palanca. 1D ventaja a forzar cosas y romper puertas 1 Real de Plata **(Ba)**
Pértiga de tres metros. (¡i ji... adivina). 1 Perra Gorda **(Ba)**
Cepo. Inmoviliza a quien lo “necesite”. 8 Reales de Plata **(As)**
Cuerda. Ventaja a escalar. 1D 4 Reales de Plata **(Ba)**
Escalera de cuerda. Ventaja a escalar. 1D 6 Reales de Plata **(As)**
Herramientas para “Tomar Prestado” (Ganzúas) 6 Reales de Plata **(As)**
Catalejo 1 Doblón **(Ca)**
Brújula 8 Reales de Plata **(As)**

Cosillas de acampada

Tienda. Caben 4 y el perro.	7 Reales de Plata (As)
Saco de dormir. Mejor que dos mantas.	1 Real de Plata (Ba)
Manta. Con ositos estampados añade 1 Perra Gorda	2 Perras Gordas (Ba)
Lámpara Dura 6 horas. Ilumina 10 puntos alrededor. (Lejos).	2 Reales de Plata (Ba)
1 litro de aceite de lámpara (¼ litro rellena la lámpara)	1 Perra Gorda (Ba)
Antorcha. Dura una hora. Ilumina 5 puntos alrededor. (Cerca)	1 Perra Gorda (Ba)
Taza y plato	1 Perra Gorda (Ba)
Cantimplora. La de los <i>Boyscouts</i> .	2 Perras Gordas (Ba)
Botijo. Gran invento y poderoso artefacto...	1 Perra Gorda (Ba)
Pedernal y Yesca para hacer fuego. Las cerillas...	1 Perra Gorda (Ba)
Repelente de mosquitos de jugo de limón. Porque sí no, no hay manera.	2 Perras Gordas (Ba)

Para ponerse guapos

Ropa de cambio. Y no olvides lavar la otra en el río...	5 Perras Gordas (Ba)
Ropa de fiesta. Con sus lacitos y tal...	8 Reales de Plata (As)
Unas buenas botas. Todo comienza siempre por unas buenas botas...	6 Reales de Plata (As)
Un bonito sombrero. Porque sabes que es importante...	6 Reales de Plata (As)
Jabón "Lagarto". El jabón de los aventureros serios.	1 Perra Gorda (Ba)
Jabón perfumado de rosas. El jabón de los "no tan serios". Ventaja a pruebas de encanto. Dura un día.	8 Reales de Plata (As)
Peine. Lo de lamerse la mano y usarla de peine no vale.	2 Perras Gordas (Ba)
Crema solar de pasta de zanahorias. Protege del sol ¡No salgas sin ella!	2 Perras Gordas (Ba)
Champú de hierbas. Imprescindible.	1 Perra Gorda (Ba)
Bonita capa con capucha que ondea al viento. Útil y con suficiente efecto dramático. Indispensable para un héroe. Onde a aún sin que haya brisa.	8 Reales de Plata (As)
Cepillo de dientes y potingue dentífrico + estuche.	1 Perra Gorda (Ba)



Remedios y medicinas

Hierbas curativas y vendas. (Ventaja en las Pruebas de Curar).	5 Reales de Plata (As)
Poción mágica de Salud. Recupera 2 Heridas.	5 Doblones (MCa)
La Megapoción. Recupera todas las Heridas y los Puntos de Fatiga.	15 Doblones (Car)
Jugo de Gominofresas. Recupera la mitad de los Puntos de Fatiga (redondea arriba).	2 Doblones (Ca)
Poción de amor. Añade 2 Dados al Encanto, 1 Hora	15 Doblones (Car)
Poción de mágica de Agilidad. 1 Dado a Agilidad, 1 Hora.	15 Doblones (Car)
Poción mágica de Mente. 1 Dado a Mente, 1 Hora.	15 Doblones (Car)
Crema solar de la Magissa. Resistencia al fuego, 1 Hora. (Resta 1p daño).	5 Doblones (MCa)
Lata de espinacas mágicas. 1 Dado a Fuerza, 1 Hora.	15 Doblones (Car)

2.6.4 OBJETOS MÁGICOS

A lo largo de sus aventuras, los personajes pueden encontrar en tesoros ocultos un sinnúmero de objetos que les serán de gran ayuda en sus futuras misiones. Unos pueden estar encantados con poderosos hechizos y encantamientos, y otros ser ingenios y artefactos maravillosos, producto de habilidosos artesanos capaces de emular con sus creaciones los dones de la magia.



En muchos casos pueden también tener un talento único que pueda suponer la victoria en una misión arriesgada. Capacidades que hacen a cada objeto único, raro y muy valioso. Estos talentos pueden ser bonificaciones y mejoras, o hacer daño extra de diferentes tipos. Se recomienda al Narrador que cree sus propios objetos mágicos y objetos de artesanía. En futuras aventuras para Magissa vendrán algunos

ejemplos que pueden servir de guía.

A continuación se dan algunos ejemplos. Cada objeto tiene una característica que se detalla como un talento. También se da un precio aproximado de cuanto puede valer el objeto, por si el personaje decide venderlo. ¡Si encuentra a alguien que pueda pagarlo!

Recuerda que los objetos mágicos son raros, y su hallazgo debería ser algo extraordinario en la vida de los aventureros.

Algunos tesoros mágicos, pero que muy raros.

Espada del Buscador

Una espada encantada que ayuda a todos aquellos que se embarcan en una misión de búsqueda.

Talento: La espada del Buscador siempre otorga Ventaja al Ataque cuerpo a cuerpo. Además, también da ventaja a las tiradas para Buscar el lugar en donde se encuentra un objeto importante para poder completar una misión.

Precio: 50 Doblones de oro. (Carísimo).

Escudo mágico

Un escudo encantado que ayuda a protegerte.

Talento: El escudo otorga ventaja a la Defensa, (por lo que aporta 1 Dado extra). **Precio:** 30 Doblones de oro. (Carísimo).

Medallón de Edith



Un medallón que bendice con el conocimiento a todos quienes buscan el saber.

Talento: Ventaja en todas las pruebas de Conocimiento.

Precio: 60 Doblones de oro. (Carísimo).

Medallón de protección de Danna

Un medallón que protege contra la magia.

Talento: Otorga ventaja a la hora de hacer tiradas de Defensa contra ataques mágicos de cualquier tipo.

Precio: 120 Doblones de oro. (Carísimo).

Bastón de Rhiatan

Un cayado que ayudará al Mago o Sanador en sus misiones. Un tesoro de gran valor capaz de aumentar la energía del portador.

Talento: El bastón de Rhiatan otorga +2 Puntos de Fatiga extra a su dueño.

Precio: 135 Doblones de oro. (Carísimo).

Botitas de salir pitando

Unas útiles botas capaces de “darte alas”.

Talento: Una vez al día su dueño puede invocar su poder, pudiendo duplicar su velocidad de movimiento durante 10 minutos. Después, tanto las botas como él, o ella, deberán descansar al menos media hora.

Precio: 140 Doblones de oro. (Carísimo).



Alas de Ícaro (ingenio)

Unas alas que se colocan a la espalda.

Este invento no se trata de un objeto mágico, sino de un ingenio, obra de un antiguo artesano e inventor.

Talento: Permiten a su dueño poder volar a una velocidad igual al doble de sus puntos de movimiento. Para ello debe batir los brazos y ayudarse con las piernas, por lo que no podrá hacer otra cosa. Debe tomar un descanso al menos cada media hora, ya que es muy fatigoso. Pero oye, ¡funciona!

Precio: 350 Doblones de oro. (Carísimo).

Armadura élfica

Una obra maestra en la confección de armaduras.

La armadura de mallas élfica está construida con los mejores materiales, las manos más habilidosas y dotada de poderosos conjuros que protegen al que la lleve puesta. Es tan ligera que no supone ningún problema para su dueño.

Talento: La armadura otorga ventaja a la Defensa, (por lo que aporta 1 Dado extra). Además, protege contra cualquier proyectil lanzado por un arma a distancia, por lo que su portador es inmune a los proyectiles normales (no mágicos).

Precio: 90 Doblones de oro. (Carísimo).



2.7 EXPERIENCIA Y APRENDIZAJE

Los personajes cambian, progresando y aprendiendo a medida que hacen misiones. Además, pueden entrenar entre sus aventuras, ganando dados en sus habilidades y en sus características, o también aprendiendo hechizos de viejos tomos olvidados y bibliotecas de difícil acceso.

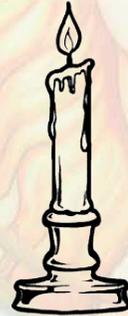
Hay varias formas de mejorar al personaje. A continuación se explican algunas de ellas.

Entrenamiento

Para poder progresar es importante haber vivido aventuras, pero también entrenarse. A medida que pasa el tiempo, en sus momentos de descanso entre las distintas aventuras, los personajes se pueden enseñar unos a otros algunas habilidades. Este aprendizaje se añade a la propia experiencia que adquieren al irse de aventuras, lo que se traduce en una mejora de sí mismos. Por eso, se recomienda que los personajes traten de enseñarse entre ellos, animándoles a que comprendan que es la mejor manera de progresar en su carrera como héroes.

Para poder aprender de otro, el personaje que enseña debe tener un número de dados igual o mayor que su aprendizaje en la habilidad que pretende enseñar. Al pasar un tiempo de aprendizaje, tras pasar varias semanas de entrenamiento o estudio, el personaje que está aprendiendo puede añadir 1 Dado de ventaja, y sólo 1 Dado, en la habilidad que haya estado estudiando. No puede añadir más.

El personaje puede seguir entrenando de nuevo la habilidad si quiere, o dedicarse a estudiar otra cosa. Lo normal es que ese tiempo sea más o menos el tiempo que se tarda en completar de unas 3 a 5 aventuras.



Un personaje sólo puede añadir 4 Dados de ventaja como máximo a cualquier habilidad, lo que ya incluye cualquier número de Dados de Ventaja que ya tuviera por el tipo de personaje o por la especie a la que pertenece. A partir de ahí llega al máximo y deberá entrenar otra.

Por ejemplo, un Elfo obtiene por su raza 1 Dado de Ventaja cuando intenta moverse silenciosamente, por lo que ya tiene uno. Así que si quiere entrenar esa habilidad podría añadir hasta 3 más a base de entrenamiento.

Cuando un personaje tiene 2 dados o más en una habilidad básica, puede aprender otro Talento del mismo tipo de personaje. Cuando tiene 4 dados, un tercer Talento.

Si no hay un entrenador disponible, el personaje puede pagar a uno (creado por el Narrador). El coste queda a criterio del Narrador.

Las Características de los personajes pueden subir con el tiempo, indicando que están creciendo y desarrollándose. A su vez, del mismo modo que se entrenan habilidades, se puede entrenar las Características. Pero éstas funcionan de otra manera, ya que indican el desarrollo de personaje a nivel físico y mental más que unos conocimientos o habilidades adquiridos. A medida que el tiempo pase, los personajes pueden subirse alguna, pero siempre a decisión del Narrador. En este caso, será siempre él o ella quien tenga la última palabra.

Aunque cuando los personajes sean adultos podrían llegar a tener en algunas Características hasta el máximo indicado, y puede que alguno más (hasta 8 y 9 dados), en Magissa se supone que siempre son niños, por lo que nunca deberían pasar de 5 dados en ellas, y 6 dados las especies no humanas. Por otro lado los personajes son héroes (o al menos lo intentan), por lo que están por encima de la media normal, ¡incluso para su edad!

Como una guía, el tiempo para poder entrenar una característica debería representar un prolongado espacio de tiempo, por lo que el tiempo de entrenamiento debería ser al menos 10 veces más de lo que se tarda en entrenar las habilidades. Así, una Característica sólo debería poder subirse 1 Dado (y sólo uno cada vez) cada 10 ó 15 misiones.

Hechizos

Los personajes también pueden aprender hechizos que se encuentren en sus aventuras. Cuando un personaje desea aprender un conjuro, el jugador debe tirar sus dados de Mente contra una dificultad en dados igual a 1 Dado + otro Dado por cada punto que cueste lanzar el hechizo. Por ejemplo, si el coste de lanzar un hechizo es de 0 puntos, la dificultad para aprender el hechizo es de 1 Dado. Si el coste es 1, la dificultad es 2 y así. Si falla, debe seguir estudiando el hechizo al menos otra semana más antes de intentar tirar de nuevo.

El Narrador decide cuándo y cada cuánto tiempo un jugador encuentra un hechizo. No hay límite en el número de hechizos que puede aprender un practicante de la magia. El auténtico límite está en la cantidad de energía necesario para poder lanzarlos, es decir, en sus Puntos de Fatiga.

Si deseas saber el valor económico de un hechizo, éste viene en función de los Puntos de Fatiga que cuesta lanzarlo, ya que ello determina su potencia. Un hechizo de coste 0 tiene un precio base de 20 Doblones de oro. Por cada punto extra que cuesta lanzarlo, añade 10 Doblones más de oro al coste total. La magia es rara y muy cara, por lo que un solo hechizo siempre se considera un tesoro de gran valor.

En el capítulo del Libro del Narrador Avanzado se ofrece una guía para poder inventar nuevos hechizos e incluso para hacer **Magia Libre**, es decir, que en vez de lanzar un hechizo ya definido, el lanzador improvise el tipo de efecto mágico que quiera realizar en ese momento.

Equipo

El equipo del personaje se mejora ganando dinero por realizar misiones y encontrando tesoros olvidados. El dinero sirve para mejorar el equipamiento, obtener mejores armas y armaduras y comprar comida, así como herramientas y equipo para irse de aventuras.

Muchas piezas de equipo dan ventaja a ciertas tareas, por lo que son recursos muy importantes para un aventurero avisado.

En los tesoros también se encuentran a veces objetos mágicos, armas y armaduras encantadas que le dan al personaje ventaja, a la vez que lo van haciendo más poderoso. También pueden encontrar remedios naturales, pociones mágicas y sustancias con efectos extraordinarios.

No hay nada como una rarísima lata de espinacas que, durante una hora, le dé al que se la coma 1 ó 2 Dados más a su Fuerza. En cualquier caso, la experiencia será siempre algo digno de recordar.

Esperanza

A medida que los personajes viven aventuras, también aumenta su seguridad y fe en sí mismos. Si el Narrador lo considera adecuado, puede otorgar un Punto de Esperanza al personaje como premio por su dedicación, sacrificio y esfuerzo. El punto se puede añadir de forma permanente a su reserva para futuras aventuras.

No obstante, es más conveniente y útil para la partida que el Narrador los añada sólo de forma temporal, empleándolos como premio ante determinadas acciones a lo largo de la aventura. Cuando termina, los Puntos vuelven al número normal, normalmente 3, comenzando la aventura siguiente con esa cantidad.

Los Puntos de Esperanza no deberían darse a la ligera, ya que van haciendo a los personajes más y más poderosos (y más confiados...). Lo mejor es premiar al personaje con un punto después de vivir una serie de aventuras, o bien, tras terminar **una larga campaña**; es decir, tras haber completado un conjunto de historias relacionadas entre sí. Esto supone un importante hito en la carrera del héroe, por lo que la Esperanza constituye un justo premio por su coraje.

Los Puntos de Esperanza así ganados pueden ayudar a los personajes a enfrentarse a desafíos mucho mayores ya que, por muy poderosos que sean, siempre les estará esperando un peligro mucho mayor en alguna parte.



3. JUEGO AVANZADO

3.1 ¿QUIERES HACER UN PERSONAJE?

En este juego ya vienen distintos tipos de personaje para elegir. Sólo tienes que ponerle un nombre a tu ficha y ¡ya estás listo para jugar!

Pero, si ya conoces el juego y quieres hacer un personaje a medida, sólo tienes que seguir estas instrucciones. Tu Narrador puede ayudarte a hacerlo rápidamente. Los detalles sobre cada concepto de personaje se explican en la sección: **Tipos de Personajes**.

En primer lugar, coge una ficha de personaje en blanco. Puedes imprimir las que vienen al final de este libro. Hay tres tipos de fichas: una básica para el modo Hero, y dos más avanzadas que puedes utilizar con cualquier modo del juego.

En las fichas verás muchas casillas vacías. Unas sirven para marcar los dados que tengas en las Características y la ventaja en las distintas Habilidades. Para llevar la cuenta de los Puntos de Fatiga y de las Heridas hay unos cuadros en blanco donde anotar los puntos máximos que tengas. También hay unas casillas rojas que sirven para llevar la cuenta los puntos que se van perdiendo y las Heridas que se van acumulando. Puedes poner una marca a lápiz en ellas, o bien, llevar la cuenta utilizando contadores, como fichitas de plástico. El resto de la ficha tiene espacio para anotar los demás detalles del personaje.

1. Elige un tipo de personaje.

Los tipos de personaje que puedes elegir son:

Humanos

Guerrero
Cazador
Pícaro
Sanador
Mago

Otras Razas

Chico-Gato
Elfo
Fauno (Daenatch)
Enano
*Pequeño Poni (*estrella invitada*)

2. Reparte 7 dados en tus CARACTERÍSTICAS. (Bloque Básico).

Cada personaje tiene **7 dados** (6 si usas **4 Características**) a repartir al comenzar a jugar. Un adulto tendría más, pero para nuestros héroes por ahora será suficiente.

El máximo número de dados que puede tener en cada Característica depende del tipo de personaje y de su raza. Algunas especies tienen dados extra como, por ejemplo, los Elfos, que añaden 1 Dado a su Agilidad, o los Daenatch a su Fuerza. Puedes repartirlos como quieras, con la condición de que todos los personajes tengan al menos un dado en cada una.

Ejemplo: Zeth se ha hecho un guerrero al que llama “Bruto”. Reparte sus **7 puntos** de la siguiente manera:

Fuerza:	🎲🎲🎲	2 Dados
Agilidad:	🎲	1 Dado
Mente:	🎲	1 Dado
Cuerpo:	🎲🎲	2 Dados
Encanto:	🎲	1 Dado

Total = **7 Dados***

***Recuerda:** Tienes **6 Dados** si usas 4 Características (Fuerza y Cuerpo en una sola llamada: **Cuerpo**).

3. Ventaja en tus HABILIDADES BÁSICAS. (Bloque Básico).

Un personaje tiene **1 Dado** de ventaja para una de sus 3 Habilidades Básicas (Cuerpo a cuerpo, a distancia o Magia). Dependiendo de su Raza puede tener más, pero nunca puede haber más de 2 Dados de ventaja en una Habilidad Básica cuando se empieza.

Ejemplo: Zeth asigna su dado de habilidad a su ataque cuerpo a cuerpo, lo que refleja la ventaja que tiene para atacar por ser guerrero.

Ataque cuerpo a cuerpo.....
 Ataque a distancia..... 0 dados.
 Magia..... 0 dados.

*Como Zeth no tiene ningún dado en Magia, no puede hacer hechizos.

4. Anota tu nivel de **HERIDAS** y tu **MOVIMIENTO (Bloque Básico)**.

Cada personaje puede aguantar un número de Heridas igual al número de dados de su Característica **CUERPO +1**.

Los Puntos de Movimiento vienen indicados para cada especie en la sección de Personajes. Los Niños Humanos siempre tienen 5.

Ejemplo: Cuerpo + 1 = **3 Heridas** q q q (Lo anota en el cuadro en blanco y puede usar 3 casillas para poner una marca cuando gana una Herida)

Además, como es un niño, Bruto tiene **5 Puntos de Movimiento** que anota en su ficha.

5. Anota tu **DEFENSA (Bloque Básico)**.

Cada personaje tiene una puntuación de DEFENSA igual al número de dados que tenga en **AGILIDAD + el valor de su ARMADURA**.

Los escudos y la armadura que elijas llevar te dan un número de dados de Defensa. Puedes ver las distintas armaduras disponibles en la sección: “De Compras.”

Ejemplo: Bruto lleva armadura de cuero que le otorga **1 Dado** a su Defensa. No lleva escudo, por lo que no añade más dados. En Agilidad tiene 1 Dado. Por lo tanto:

Defensa =  (1 Agilidad + 1 Armadura)



6. Anota tus **Puntos de FATIGA (Bloque opcional)**.

En el Modo Normal o Clásico del juego, los Puntos de Fatiga se calculan multiplicando por 2 el número de dados de la Característica Cuerpo más los de Mente. **Modo Clásico:** (Cuerpo + Mente) x 2

En el modo Avanzado es igual, pero los personajes son más resistentes por lo que en lugar de x2 se multiplica x 3. ¡Aunque también les zurrarán por triplicado! **Modo Avanzado:** (Cuerpo + Mente) x 3

Si juegas al **Modo Hero** olvídate de los Puntos de Fatiga, no los necesitas.

Si tu personaje tiene algún dado de ventaja en la habilidad de Magia puede hacer magia y lanzar hechizos. Si es un Mago o Sanador, comienza con al menos dos hechizos en cualquier Modo de juego, uno de ellos de coste 0. El otro puede ser de coste 0 ó 1.

Ejemplo: Bruto y sus compañeros van a jugar en el Modo Normal. Para calcular sus Puntos de Fatiga multiplica por dos la suma de Cuerpo + Mente.

$$(\text{Cuerpo } \begin{array}{|c|c|c|} \hline \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} + \text{Mente } \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array}) \times 2 = \mathbf{6 \text{ Puntos de Fatiga}}$$

7. **Talentos. (Bloque opcional).**

Dependiendo del tipo de personaje, cada uno tiene una serie de Talentos que tienes que tener en cuenta. Cada talento especifica algo especial que puede hacer ese tipo de personaje. El jugador puede elegir **1 Talento** de los que hay disponibles para su personaje.

Nota: Incorpora la regla de talentos si crees que los jugadores pueden manejarla.

Ejemplo: El guerrero tiene un talento que le permite añadir 1 Dado a su ataque cada turno cuando lucha junto a sus aliados (obtiene ventaja luchando junto a sus compañeros). Si quiere, en vez de sumarlo a su ataque puede hacer un punto extra de daño. A Zeth le gusta este Talento, así que lo anota en su ficha.

8. **Esperanza. (Bloque opcional).**

Si se usa el sistema de Puntos de Esperanza, cada personaje comienza con **3 puntos**. Cada vez que gaste uno, puede tacharlo en las casillas que hay reservadas en su ficha. Los puntos se recuperan al terminar cada aventura.

9. **Anota las Habilidades donde tienes ventaja. (Bloque opcional).**

Si quieres, puedes anotar en qué Habilidades tienes ventaja, es decir, tus Habilidades Avanzadas. Esto es muy útil si tu personaje es de una raza no humana, ya que pueden tener varias en algunas de ellas al comenzar. Pero en realidad puedes ir las anotando a medida que surjan en el juego y si alguna vez decides entrenar alguna.

Ejemplo: Bruto es un guerrero Humano. En el espacio para las Habilidades reservado en su ficha, decide anotar el dado de ventaja que tiene en Equilibrio.

$$\mathbf{Equilibrio (Agilidad) = \begin{array}{|c|c|c|} \hline \cdot & \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} 1 \text{ Dado de ventaja}}$$

Nota: Bruto tiene ventaja en otras muchas Habilidades. El Narrador se lo irá indicando a lo largo de la partida.

10. **Dinerito. (Recuerda que existen dos sistemas)**

Cuando haces un personaje, éste comienza con **1 Doblón de oro**, el pobre..., ya que su nivel de Riqueza es más bien **Humilde**. Puede emplear ese dinero para comprar equipo y algo de comida.

Ejemplo: Bruto tiene 1 Doblón de oro. Decide comprar una espada y un escudo de madera. Aún le da para comprarse un botijo, pan, jamón y algunas cosas más. ¡Ya está listo para irse de aventuras!



11. **Descripción (Bloque opcional).**

Añade una descripción del personaje, y su movimiento, anotando como te lo imaginas y qué aspecto tiene. Incluso puedes anotar cómo se comporta, lo que puede hacer que gane ventaja al realizar ciertas acciones.

Ejemplo: Es un niño moreno de piel y cabello negro de grandes ojos grises. Es algo nervioso, pero muy valiente y fanfarrón. Por eso, siempre suele ganar ventaja cuando intenta intimidar a sus enemigos (tiradas de Encanto. Sí, sí, de Encanto...).

3.2 TIPOS DE PERSONAJE

Cada tipo de personaje que se muestra aquí comienza con ciertas habilidades ya entrenadas, que representan sus puntos fuertes y, de forma indirecta, sus debilidades. Esto simboliza lo que significa un **Concepto de Personaje**. Los Magos hacen hechizos, pero son débiles en combate cuerpo a cuerpo. Los Guerreros en cambio aguantan muy bien el combate y soportan mejor las heridas, pero son sensibles a la magia. Cada tipo o concepto de personaje tiene algunas capacidades únicas.

Los humanos pueden elegir el concepto que quieran de los que se describen. El resto de las especies, como los Elfos o los Chicos-Gato, siempre se asocian a uno o dos conceptos determinados que tendrán que elegir, por lo que reciben los beneficios de ese concepto. Éstos, por su cultura y educación, son personajes con habilidades particulares, y tienen ya sus dados de ventaja dispuestos como se indica. Por ejemplo, los Elfos sólo pueden elegir ser Cazadores, Sanadores o Magos, beneficiándose de las características únicas de esos conceptos. Los enanos, en cambio, son guerreros natos, por



lo que obtienen todas las ventajas de ser Guerreros.

Algunas especies pueden llegar a subir hasta 6 dados en una Característica o alcanzar 4 como máximo en otras. Además, cada tipo de personaje específica la Habilidad Base Principal que ya tiene entrenada o que puede entrenar.

También se indican algunas de las Habilidades en las que suele tener ventaja aunque, en realidad, cada tipo de personaje puede tener ventaja en muchas pruebas distintas. Allí donde tenga ventaja, esa habilidad se considera Avanzada. Se comienza señalando las que se describen en el juego, pero un personaje puede aprender y entrenar cualquier Habilidad que quiera en el futuro.

3.2.1 HUMANOS

Es común para todos:

- Dado máximo en todas las características: 5.
Dado mínimo: 1
- Pueden elegir ser cualquier concepto de personaje o profesión. Las razas no humanas en cambio siempre pertenecen a unas profesiones determinadas.
- Puntos de movimiento: **5** (Un adulto tendría 6).



A continuación se detallan los distintos tipos de personajes o profesiones que puedes elegir:

Guerrero

- Puede usar todas las armas, armaduras y escudos.
- **Habilidad Base principal:** Ataque cuerpo a cuerpo.
- **Características más importantes:** Fuerza, Cuerpo.
- *Siempre tienen **ventaja** haciendo las cosas que hacen los guerreros, como atacar con sus armas, acciones atléticas como columpiarse en una lámpara o hacer equilibrios, confundir a sus enemigos con una finta o disparar una catapulta. **Habilidades Avanzadas:** tienen ventaja en **Equilibrio**.

Talentos

El personaje puede elegir uno de los siguientes talentos de guerrero.

Esgrima

Siempre y cuando luche junto a otro aliado que esté junto a él a una distancia máxima de 1 (**Al lado**), el guerrero obtiene **ventaja en su ataque** cada turno (1 Dado).

Furia

Un guerrero puede optar por atacar con desventaja, restando 1 Dado de su ataque, para hacer 1 punto de daño extra si golpea con éxito. Puede intercambiar los dados que quiera siempre que sean de su Habilidad Básica de Ataque Cuerpo a Cuerpo, nunca los de la Característica. El límite será el número de dados que tenga. Este talento se puede sumar a la maniobra: Golpe desesperado. (Recuerda que este Talento no puede usarse en Modo Hero).

Golpe giratorio

Si el guerrero tiene a más de un enemigo junto a él peleando cuerpo a cuerpo (**Al lado**), puede elegir dividir como quiera todos sus dados de ataque cuerpo a cuerpo para hacer ataques distintos contra diferentes enemigos. El límite está en la cantidad de dados que tenga.



Ataque Turbo del Guerrero (Sólo al usar su Acción Turbo)

Cuando el guerrero hace un ataque usando su **Acción Turbo**, puede además dar un salto de hasta 3 Puntos de Movimiento (Muy Cerca) en línea recta hacia su víctima. Este movimiento es gratuito y no cuenta para calcular su límite de movimiento normal. El salto le permite pasar sobre sus enemigos cuando de otra forma éstos le bloquearían el paso.

Último aliento

Puedes decidir ganar Heridas para recuperar Puntos de Fatiga que te permitan seguir combatiendo con eficacia. Por **cada Herida** que ganes, recuperas **6 Puntos** de Fatiga. Cuando descansas, vuelves a tener todos tus Puntos de Fatiga normales, pero los que hayas recuperado no se pueden acumular ni guardar para más tarde. Eso sí, las Heridas habrá que curarlas.

Maestro en dos armas

El guerrero puede atacar con un arma de tamaño normal en cada mano, haciendo dos ataques. Pero, cada uno tiene **desventaja** (1D).

Cazador/Explorador

- Puede usar armaduras de cuero.
- **Habilidad Base principal:** Ataque a distancia.
- **Características más importantes:** Agilidad, Mente.
- Siempre tienen **ventaja** haciendo las cosas que hacen los Cazadores, como cazar, seguir rastros o tratar de domar animales. **Habilidades Avanzadas:** tienen ventaja en **Rastrear** y **Domar animales**.

Talentos

El personaje puede elegir uno de los siguientes talentos de Cazador:

Disparo múltiple

El Cazador puede dividir como quiera todos sus dados de ataque a distancia para realizar varios disparos. Hace tantos disparos como dados

haya decidido dividir. Los disparos pueden hacerse contra distintos objetivos.

Llamar amigo de la naturaleza

El Cazador puede buscar a un amigo animal, que le ayudará y le obedecerá en todo siempre y cuando le trate bien y lo alimente. El amigo puede hacer ataques y ser un valioso ayudante.

Comienzas llamando al lobo. Más adelante podrás llamar a otros animales. Usa las estadísticas del “**Lobito**” del Libro de Criaturas.

Donde pongo el ojo...

Si el Cazador pasa un turno apuntando, cuando hace su disparo en el siguiente turno gana ventaja (añade 1 Dado su ataque), y hace 1 punto de daño extra.

Ataque Turbo del Cazador (Sólo al usar su Acción Turbo)

Cuando el Cazador hace un ataque usando su **Acción Turbo**, durante el ataque es poseído por el espíritu de su animal favorito, lo que asusta a sus enemigos pues para ellos el Cazador parece haberse transformado en el animal.

Todos los enemigos próximos al Cazador en un radio de 5 Puntos de Movimiento (**Cerca**), sufren desventaja en sus ataques desde ese momento hasta su próximo turno en el asalto siguiente. Tras completar su ataque, el Cazador vuelve a su estado normal.

Hablar con los animales

El Cazador/explorador puede hablar con los animales, hacerles preguntas y pedir su ayuda. Si se ve en dificultades puede llamarlos para que le ayuden en un combate. Los animales acudirán en su auxilio, especialmente todo tipo de pájaros, pues es más fácil para ellos atender su llamada. Los animales molestarán e intentarán morder y picotear a los enemigos del Cazador. A efectos de juego no se tienen en cuenta ni sus ataques ni sus estadísticas, sino que gracias a su ayuda, todos los enemigos a los que se enfrente el Cazador **obtienen desventaja** durante todo el combate.

Usa el Sentido Común con este Talento. Si el Cazador está al aire libre puede recurrir a él, pero difícilmente si está dentro de alguna edificación o bajo tierra

Sanador

- No puede (ni sabe) usar armadura.
- **Habilidad Base principal:** Magia.
- Al empezar conoce 2 hechizos de Sanador.
- **Característica más importante:** Mente.
- Siempre tienen **ventaja** haciendo las cosas que hacen los Sanadores como Curar, tratar enfermedades, recordar y conocer detalles de la historia (y de muchos otros temas) o preparar remedios naturales. **También obtienen ventaja para defenderse de ataques mágicos.**
- **Habilidades Avanzadas:** tienen ventaja en **Conocimiento y Curar.**

Talentos

El personaje puede elegir uno de los siguientes talentos de Sanador:

Curandero

Has aprendido a ser curandero y estás especializado en ello. Cada vez que curas a un aliado mediante tu habilidad de Curar, éste **recupera una Herida extra** además de la normal por usar la habilidad.

Ataque Turbo del Sanador (Sólo al usar su Acción Turbo)

Cuando el Sanador hace **un ataque mágico** usando su **Acción Turbo**, una luz brillante y cegadora lo rodea, haciendo que todos los enemigos en un radio de 5 Puntos de Movimiento (**Cerca**) que hagan un ataque a partir de ese momento sufran desventaja (1D) hasta su próximo turno en el asalto siguiente. La luz se desvanece lentamente tras completar el ataque.

Amigo del bosque

Posees un amigo del bosque que vigila las inmediaciones por ti. Puedes comunicarte con él y siempre será tu más fiel compañero, avisándote cuando hay peligro. El amigo no puede ayudarte en los combates, pero será tus ojos y oídos además de un útil mensajero.

Puede ser un zorrillo, un gato, un mapache, cualquier pajarito o lo que se te ocurra, pero no más grande que un perro.

Sacrificio

Puedes decidir ganar Heridas para recuperar Puntos de Fatiga que te permitan lanzar más hechizos durante un combate. Por **cada Herida** que ganes, recuperas **6 Puntos** de Fatiga. Cuando descansas, vuelves a tener todos tus Puntos de Fatiga normales, pero los que hayas recuperado no se pueden acumular ni guardar para más tarde. Eso sí, las Heridas habrá que curarlas.

Resistente a la magia

Para resistir hechizos y ataques mágicos, en lugar de 1 Dado de ventaja, el Sanador obtiene tantos dados de ventaja como tenga en su Habilidad de Magia.

Pícaro

- Puede usar armaduras de cuero.
- **Habilidad Base principal:** A distancia o cuerpo a cuerpo (elige una).
- **Característica más importante:** Agilidad.
- Siempre tienen **ventaja** haciendo las cosas que hacen los Pícaros como “tomar prestado”, esconderse o andar en silencio, forzar mecanismos y cerraduras o desactivar trampas. **Habilidades Avanzadas:** tienen ventaja en “**Tomar prestado**”, **Esconderse/Silencioso** y **Arreglar/Desarmar.**

Talentos

El personaje puede elegir uno de los siguientes talentos de Ladrón:

Puñalada trapera

Puedes atacar en las sombras y asestar un golpe mortal. Para atacar **sólo se pueden usar armas normales**, ya que son más manejables que las grandes. Además, con este talento, el pícaro puede usar su ataque a distancia para atacar cuerpo a cuerpo (en lugar de su ataque normal cuerpo a cuerpo siempre que utilice armas normales). Si tienes éxito en un ataque estando escondido, dobla el daño producido (o inflige 2 Heridas en Modo Hero).

Siempre se tiene ventaja en un ataque estando escondido. Obviamente, una vez haces el ataque, no podrás hacerlo otra vez hasta que puedas esconderte de nuevo y que tus enemigos no sepan dónde estás.

Ataque Turbo del Pícaro (Sólo al usar su Acción Turbo)

Cuando el Pícaro hace un ataque usando su **Acción Turbo**, puede hacer además una pirueta para colocarse donde quiera hasta una distancia máxima de 3 Puntos de Movimiento (**Muy cerca**) de donde estaba. El movimiento puede ser en cualquier dirección y puede pasar a través de sus enemigos tan rápido que éstos son incapaces de detenerlo. Este movimiento es gratuito y no cuenta para calcular su límite de movimiento normal.

Dar donde duele

El Pícaro puede decidir atacar con desventaja, restando 1 Dado de su ataque para hacer 1 punto de daño extra si golpea con éxito. Puede intercambiar los dados que quiera siempre que sean de su Habilidad Básica de Ataque, nunca los de la Característica. El límite será el número de dados que tenga. Este talento se puede sumar a la maniobra: Golpe desesperado. Recuerda que este Talento no es efectivo en Modo Hero.

Maestro de las sombras

Puedes tratar de esconderte **incluso estando entre la gente y a la vista**, y además ¡sigues teniendo ventaja! Pero necesitas de un lugar en el que poder hacerlo o de algo razonable que te ayude, como esconderte bajo una mesa, dentro de una gran ensaladera, poniéndote la pantalla de una lámpara en la cabeza o tras una planta (**lo que sería muy gracioso en un gran salón de baile, pero de eso se trata*). La acción debe al menos ser “un poquito coherente”; claro que esto depende de cada uno...

¡Ojo! Si el Narrador desea enfrentar la prueba a un grado de dificultad, siempre se hará contra una **dificultad Normal o Difícil** (depende de la situación). De otra manera, sin este talento sería de **dificultad “Difícilísimo” o peor**, o incluso el Narrador podría decidir que no podrías ni siquiera intentarlo.

Transformista

El Pícaro es un maestro del disfraz. Al adquirir este talento, gana automáticamente una nueva Habilidad llamada Disfrazarse, en la que tiene nada menos que **2 Dados de ventaja**. Disfrazarse utiliza la Característica Mente y permite asumir cualquier aspecto, desde una rana hasta un barreño pasando por todos los modelos de floreros. La tirada para Percibir el engaño se enfrenta a la tirada que se haga en la Habilidad.

Mago

- No puede (ni sabe) usar armadura.
- **Habilidad Base principal:** Magia
- **Característica más importante:** Mente.
- Al empezar conoce 2 hechizos.
- *Siempre tienen **ventaja** haciendo las cosas que hacen los Magos, como aprender y crear hechizos, tratar educadamente al rey, recordar viejo conocimiento olvidado o descifrar runas y escritos antiguos. **También obtienen ventaja al tratar de resistir conjuros y defenderse de ataques mágicos. Habilidades Avanzadas:** tienen ventaja en **Conocimiento** y **Social**.



Familiar

El mago tiene un fiel amigo. Puedes comunicarte con él y siempre será tu más fiel compañero, avisándote cuando hay peligro. El amigo no puede ayudarte en los combates, pero será tus ojos y oídos además de un útil mensajero.

Puede ser cualquier ave como un búho, o también una rata, un murciélago, un hurón, un gato o lo que se te ocurra, pero no más grande que un perro...”grande”).

Reservas de poder

Puedes decidir ganar Heridas para recuperar Puntos de Fatiga que te permitan lanzar más hechizos durante un combate. Por **cada Herida** que ganes, recuperas **6 Puntos** de Fatiga. Cuando descansas, vuelves a tener todos tus Puntos de Fatiga normales, pero los que haya recuperado no se pueden acumular ni guardar para más tarde. Eso sí, las Heridas habrá que curarlas. (Recuerda que este Talento no es efectivo en Modo Hero).

Resistente a la magia

Para resistir hechizos y ataques mágicos, en lugar de 1 Dado de ventaja, el Mago obtiene tantos dados de ventaja como tenga en su Habilidad Básica de Magia.

Alquimia

Eres un gran alquimista. Has montado un laboratorio lleno de botellitas que hacen “*Blup, Blup*”. Cada semana puedes preparar hasta **2 pociones** del tipo que quieras. Pero tienes que pagar al menos 2 Doblones de Oro (**Caro, Ca**) en ingredientes por cada una.

Talentos

El personaje puede elegir uno de los siguientes talentos de Mago.

El poder de la Magissa

El Mago puede optar por hacer su ataque mágico con desventaja, restando 1 Dado de su ataque de magia para hacer 1 punto de daño extra si golpea con éxito. Puede intercambiar los dados que quiera. Este talento se puede sumar a la maniobra: Golpe Desesperado. Recuerda que este Talento no es efectivo en Modo Hero.

Ataque Turbo del Mago (Sólo al usar su Acción Turbo)

Cuando el Mago hace **un ataque mágico** usando su **Acción Turbo**, un torbellino de aire lo levanta del suelo haciéndole levitar hasta 3 Puntos de Movimiento (**Muy Cerca**). Tras hacer su ataque, vuelve a posarse lentamente. Mientras está en el aire, el Mago gana ventaja en su Defensa (1D) hasta su próximo turno en el asalto siguiente.

3.2.2 OTRAS RAZAS

Las especies no humanas no eligen un concepto como Guerrero o Mago, sino que los miembros de su raza están ya orientados a uno de ellos, o a unas **profesiones** determinadas. Además, suelen estar especializados en una serie de habilidades, siendo la mayoría muy buenos en ellas.

Chico Gato

“Cuando digo miau... es ¡MIAU!”

Tienen el aspecto de humanos con rasgos de gato, como grandes ojos de gato, orejas triangulares, un rabo y pezuñas en sus manos. Son ágiles, silenciosos y saben trepar como nadie.

- Sólo les gusta usar armaduras de cuero.
- Dados máximos en las características: Agilidad 6. Fuerza 4. Todos los demás 5. Dado mínimo: 1
- **Habilidad Base principal:** Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Obtiene un dado de habilidad extra en ataque a distancia.
- Puntos de movimiento: 5 (Un adulto tendría 6)
- Obtienen 1 dado extra en Agilidad. Mínimo dos dados.
- **Puede elegir obtener todas las ventajas de un Pícaro o de un Guerrero** (pero tiene que elegir uno).
- **Puede elegir talentos de Pícaro o de Guerrero** (el que haya elegido).

Visión en la oscuridad: Puede ver en la oscuridad.

Escalador nato. Siempre tienen 1 Dado de ventaja por equipo a **Escalar**, ya que sus garras le sirven de herramienta, así que no necesitan cuerda. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Equilibrista. Siempre tiene 1 Dado de ventaja en **Equilibrio**. Esta ventaja se puede añadir a otras. **Arma natural.** Garras: 1 punto de daño.

Elfo

“Hijo del Viejo Pueblo” (Dyss Mítica)

“¡Ah! ¡Como Link!”

Son seres mágicos, delicados, bajitos y delgados, de grandes orejas puntiagudas que se mueven rápidamente. Tienen unos sentidos agudos y cuando quieren esconderse, lo hacen rápido y en silencio. Les gusta vivir en los bosques, donde pasan desapercibidos, llevando una vida en armonía con la naturaleza.

- Sólo les gusta llevar armaduras de cuero o de mallas.
- Dados máximos en las características: Agilidad 6. Fuerza 4. Todos los demás 5. Dado mínimo: 1
- Obtienen 1 dado extra en Agilidad. Mínimo dos dados.
- Puntos de movimiento: 6 (Un adulto tendría 7)
- **Habilidad Base principal:** Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Obtiene un dado de habilidad extra en Magia.
- **Puede elegir obtener todas las ventajas de un Mago, un Sanador o de un Cazador** (pero tiene que elegir uno).
- **Puede elegir talentos de Mago, de Sanador o de Cazador** (cualquiera entre los tres, por lo que puede tener talentos de uno y otro).

Visión en la oscuridad: Puede ver en la oscuridad.

Magia innata. Conoce 1 hechizo de Mago o Sanador al empezar, y puede lanzarlo aunque no sea mago. Puede aprender hechizos como un Mago o Sanador.

Sentidos agudos. Siempre tiene ventaja en Percibir. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Silencioso. Siempre tiene ventaja en Esconderse/Silencioso. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Fauno

“Daenatch” (Dyss Mítica)

“¡Me como tu libro de hechizos...!”

Tienen aspecto de humanos con patas y cuernos de cabrita. Su rostro humano tiene también los rasgos de este animal. Son fuertes y se mueven por los terrenos rocosos como nadie. Suelen ser muy graciosos y simpáticos, y les encanta masticar cilantro. Forman comunidades que dan gran importancia a la familia, siendo muy importante para ellos.

- Sólo les gusta usar armaduras de cuero y mallas, y los escudos.
- Dados máximos en las características: Fuerza 6. Mente 4. Todos los demás 5. Dado mínimo: 1
- Obtienen 1 dado extra en Fuerza. Mínimo dos dados.
- Puntos de movimiento: 5 (Un adulto tendría 6)
- **Habilidad Base principal:** Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Obtiene un dado extra en ataque cuerpo a cuerpo.
- **Puede elegir obtener todas las ventajas de un Guerrero o de un Cazador** (pero tiene que elegir uno).
- **Puede elegir talentos de Guerrero o de Cazador** (el que haya elegido).

Armas naturales:

- Cuerno. 1 punto de daño
- Coz. 1 punto de daño

Lucha sucia. Si lucha contra **más de un enemigo a la vez**, siempre tiene ventaja al atacar con los cuernos o dando coces.

Patas de Carnero. Se pueden mover por terreno malo, de tipo rocoso o accidentado, con todos sus puntos de movimiento sin sufrir penalización.

Montañeses. Siempre tiene ventaja en Escalar. Esta ventaja se puede añadir a otras.



Enano

Los enanos son una raza antigua. Les gusta vivir bajo tierra, donde construyen grandes salones mientras buscan metales y gemas preciosas. Son honorables y cuando se convierten en un amigo lo serán para siempre. Son bajos, pero recios, fuertes y muy resistentes. Los más jóvenes no tardan en querer emular a los mayores, aunque aún no tengan la barba que tanto acostumbran a usar, y están deseosos de ir con ellos en sus viajes para poder aprender y conocer mundo.

- Saben usar todas las armaduras y escudos. Las armas y armaduras son adecuadas a su tamaño y pueden llevar cualquiera sin penalización al movimiento.
- Dados máximos en sus características: Cuerpo 6. Encanto 4. Todos los demás 5. Dado mínimo: 1
- Obtienen 1 Dado extra en Cuerpo. Mínimo dos dados.
- Puntos de Movimiento **4** (Un adulto tendría 5)
- **Habilidad Base principal:** Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Siempre tienen un dado extra en ataque cuerpo a Cuerpo.
- **Obtiene todas las ventajas de un Guerrero.**
- **Puede elegir talentos de Guerrero.**

Visión en la oscuridad: Puede ver en la oscuridad.

Resistentes. Siempre tiene ventaja para resistir venenos y enfermedades, o cualquier tipo de magia.

Duros: No sufren penalización a su velocidad ni desventaja por llevar armadura.

Mineros natos: Cuando están bajo tierra o dentro de estructuras, como edificios o subterráneos, tienen ventaja en Percibir.

Hábiles artesanos: Siempre tiene 1 Dado de ventaja cuando trata de Arreglar/Desarmar. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Y la especie ***invitada*** estrella es:

Pequeño Poni

“¡No tengo por qué comer hierba si no quiero...!”

Los Ponis son seres únicos y mágicos por naturaleza. Se trata de criaturas **celestiales** que han decidido habitar en nuestro mundo, aunque formando comunidades cerradas que intentan proteger a los suyos de los peligros. Por razones propias de cada una, algunas familias deciden abrirse y vivir aventuras.

Como retoños de los Unicornios, todos pueden llegar a convertirse en poderosos hechiceros. Cada Poni es único, y nace con una habilidad innata. Ésta funciona como un hechizo que lo caracteriza, y que determina su personalidad.



- No les gusta usar ningún tipo de armadura.
- **No pueden usar armas cuerpo a cuerpo ni a distancia.**
- Dados máximos en las características: Fuerza 4. Encanto 6. Todos los demás 5. Dado mínimo: 1
- Obtienen 1 dado extra en Mente. Mínimo dos dados.
- Puntos de movimiento: **7** (Un adulto tendría 8)
- **Habilidad Base principal:** Ataque cuerpo a cuerpo o Magia. Siempre obtiene un dado extra en Magia.
- **Puede elegir obtener todas las ventajas de un Mago o de un Sanador** (pero tiene que elegir uno).
- **Puede elegir talentos de Mago o de Sanador.** (Cualquiera entre los dos, por lo que puedes tener talentos de uno y otro).

Armas naturales:

- Cuerno: 2 puntos de daño.
- Coz: 1 punto de daño.

Sociables. Siempre tienen ventaja en Pruebas de Habilidad Social. Esta ventaja se puede añadir a otras.

Cuerno Mágico. El pequeño cuernecillo de un Poni es una varita mágica. Cada Poni puede lanzar un hechizo diferente con su cuerno de forma natural sin coste. Aunque sólo puede lanzar el hechizo una vez cada 10 minutos, ya que necesita descansar un poco para recargar su poder. Para poder descansar tiene que estar tranquilo y sin sobresaltos.

Elige un hechizo para el cuerno de hasta **2 puntos de coste** (puedes elegirlo aunque no emplees las reglas de Puntos de Fatiga y en el Modo Hero).



4. LIBRO DEL NARRADOR AVANZADO

4.1 PERSONAJES NO JUGADORES (PNJs)

Los personajes no están solos en el mundo. Éste está lleno de criaturas de todo tipo con los que tendrán que relacionarse. Por un lado están los que a menudo serán sus enemigos: los monstruos. Por otro lado está la gente normal, seres que viven su vida y que, a veces, se cruzan con los personajes. En ocasiones les ayudan y en otras, lo único que les dan son problemas. El dueño de una taberna, el comerciante itinerante que les vende una cazuela, los guardias de una ciudad, un ladrón callejero, los campesinos que trabajan en los campos: todos ellos son personajes que el Narrador ha de tener en cuenta. Cada personaje de este tipo se llama: Personaje No Jugador. Para abreviar: PNJ.

Para crear un PNJ lo más importante es idear un concepto o función. Normalmente no necesitas nada más. También convendría ponerle un nombre y anotarlo en alguna parte. En poco tiempo puedes tener una población entera de gente que vive junto a los personajes. Por ejemplo: “Tom, el posadero, es un hombre rubio con barba, fuerte y simpático”. Con eso es suficiente en la mayoría de los casos.

Pero a veces necesitas algo más. Por ejemplo, un guardia de la ciudad puede unirse para ayudar a los personajes y, si resulta que hay un combate, al menos necesitarás algunos datos de ese guardia PNJ. Los valores de los Personajes No Jugadores reflejan los valores generales de la población. Para hacerlos, sólo has de tener en cuenta las siguientes indicaciones.

PNJ Básico: Lo más importante y lo primero que hay que hacer es pensar un concepto y ponerle un nombre. Es vital conocer su función, es decir, para qué nos sirve ese PNJ en el juego. En base a esto, los PNJ se determinan mediante sus características. Por ejemplo, un posadero puede ser fuerte o saludable, pero un ladronzuelo callejero será más bien menudo y ágil. Una vez decides si quieres que PNJ sea más fuerte, listo, ágil, saludable o simpático, ya puedes elegir los dados que tienen en sus Características.

Un PNJ siempre reparte **6 Dados** entre sus Características si es un niño, y 7 si es un adulto (5 y 6 si usas 4 Características). Tendrá por tanto 1 Dado como mínimo en cada una y hasta 3 en la Característica más relevante en base a su ocupación. Será capaz de aguantar tantas Heridas como dados tenga en Cuerpo y sus Puntos de Fatiga se calculan sumando sus dados de Cuerpo + Mente, sin multiplicarlos después. Su Defensa será igual a los dados que tenga en Agilidad. No tiene Dados de Ventaja en Habilidades Básicas ni Avanzadas. No tienen Talentos ni Dados de Esperanza.

La mayoría sólo aguantará 1 ó 2 Heridas como mucho, aunque si su característica de Cuerpo es la más relevante, puede soportar 3. Sería el caso, por ejemplo, de un orondo posadero del que has elegido “Cuerpo” como su característica más relevante. Y ya está, no necesitas más salvo darle algún equipo básico para cumplir con su función además de un nombre y una descripción. Por lo tanto, un guardia tendrá al menos su arma, ¡qué menos!

PNJ Avanzado: A veces necesitarás PNJ’s un poquito más avanzados, ya sea porque son importantes en la historia o porque son amigos de los personajes. En estos casos, un PNJ avanzado tendrá **7 Dados** a repartir en sus Características y **8 Dados** si es un adulto (6 y 7 si usas 4 Características).

Cada uno tendrá también **1 Dado** en una Habilidad Básica que sea relevante. Por ejemplo, si es un guardia tendría 1 Dado en ataque cuerpo a cuerpo. Su límite máximo de Heridas y sus Puntos de Fatiga se calculan igual, es decir: suma Cuerpo + Mente para calcular su Fatiga, y usa su valor en Cuerpo para saber cuántas Heridas puede aguantar. Algunos PNJ importantes pueden llegar a tener hasta 1 Talento, (pero no más) y algún Dado de Ventaja en las Habilidades que encajen con su concepto. En algunos casos, pueden tener hasta 1 Dado de Esperanza, pero nunca más de uno. También tendrá el equipo básico necesario para cumplir con su ocupación, además de su nombre y una descripción. Si crees que es necesario, los PNJ aún más importantes pueden tener su propia ficha, usando las mismas reglas que los personajes.

4.2 ESTABLECIENDO UN VALOR MEDIO

(OPCIONAL)

Como se ha visto, en Magissa siempre se hacen dos tiradas enfrentadas. Esto significa que el Narrador debe tirar por las Defensas de cada adversario o por la dificultad que tengan que superar los jugadores, oponentes y PNJ's en todas sus Pruebas. Lo que supone hacer bastantes tiradas.

Si se desea acelerar el juego y ahorrar tiradas de una forma muy sencilla, es posible utilizar un Valor Medio para una de las dos. El valor medio se usa normalmente para las tiradas de Defensa o de Dificultad; aunque puede emplearse también en los ataques si quieres. Lo único importante es que **uno de los dos bandos tiene que lanzar los dados**, y en este caso, siempre es mejor que lo hagan los jugadores que el Narrador, que siempre tendrá que hacer más tiradas.

Para establecer un Valor Medio, lo único que has de hacer es utilizar una serie de valores que ya se han calculado previamente. Pero recuerda que por cada número de dados que hay en una tirada, siempre existe un valor medio distinto. Es decir, hay una media específica si usas 1 Dado, otra si usas 2 Dados, otra si usas 3 Dados, y así. Los valores medios que se indican aquí suponen un 50 % de probabilidades de ganar o perder contra otra tirada **con el mismo número de dados** de 6 caras; por lo que si la otra tirada tiene más dados, tendrá ventaja, y si tiene menos, lo contrario. Resumiendo, lo que se espera del sistema de reglas.

Ejemplo:

Ataque  (4) contra Defensa  (3), Valor Medio

El atacante tira 4 dados. La Defensa ha utilizado un Valor Medio calculado con los valores 5, 4 y 4 para los 3 Dados que tiene en su Defensa.

En el Capítulo del Bestiario, ya se han incluido los Valores Medios en el número de dados que hay que tirar para la Defensa de cada Monstruo. Por lo tanto, puedes tirar el número de dados indicado, o emplear el Valor Medio que se muestra en cada uno.

Valores Medios para dados de 6 caras

Aquí se dan los valores medios de 1 a 7 dados de 6 caras. Si deseas saber los valores para otro tipo de Dados, consulta el Anexo al final de este libro.

Medias de 1 a 7 dados de 6 caras

1 Dado		[4]
2 Dados		[5, 2]
3 Dados		[5, 4, 4]
4 Dados		[6, 2, 2, 2]
5 Dados		[6, 4, 3, 3, 1]
6 Dados		[6, 5, 3, 3, 2, 1]
7 Dados		[6, 5, 4, 4, 3, 2, 2]

Suele ser más fácil hacer la tirada que establecer medias cuando tienes más de 6 ó 7 dados ya que, al ser tantos, se pierde mucho tiempo examinando sus Valores Medios. Por otra parte, ten en cuenta que si la diferencia del número de dados que tiene cada bando es de más de 3 ó 4 Dados, no puedes usar las medias ya que en muchos casos es imposible ganar. Especialmente con dados bajos.

En el **Anexo** se incluyen los Valores Medios para Monedas (D2), Dados Fudge, D4, D6, D8, D10, D12 y D20.

4.3 CREANDO ELEMENTOS

Creando nuevos Talentos

Nada impide al Narrador crear sus propios Talentos o ayudar a los jugadores a crear los que deseen. Los que vienen en este juego pueden servir de ejemplo para poder crear muchos otros.

Un talento puede permitir al personaje tener algún tipo de ventaja, pero sólo debería darse ante una situación determinada. Por ejemplo, obtener una ventaja cuando está en una situación de combate muy concreta. Es importante recordar que el Talento debe incrementar ligeramente el poder del personaje, pero nunca de forma que se vuelva demasiado poderoso o invencible.

El Talento también permite poder jugar con las reglas de forma que pueda modificar alguna a su conveniencia. Por ejemplo, un Talento de Cazador permite poder dividir los dados de ataque para hacer distintos disparos. El talento permite disparar varias veces, pero a un coste, ya que será más difícil acertar con cada uno.

Lo más importante es que el Talento sea divertido de usar y que haga a un Tipo de Personaje único y diferente a todos los demás. Ese debería ser el motivo principal a la hora de crearlo, pudiendo emular con él alguna capacidad o rasgo característico que al jugador recuerde, o que se le haya ocurrido para esa profesión. El Narrador debe pensar en los efectos que un Talento puede tener en su partida y, en función a cómo se imagine sus repercusiones, decidir si lo permite o no.

Si piensas que el Talento podrían usarlo todos los Tipos de Personaje, entonces es mejor que sea alguna maniobra común de combate o magia. Si la maniobra da alguna ventaja, debería costar al menos 1 Punto de Fatiga.

Creando nuevos Hechizos

De la misma forma que se pueden crear nuevos Talentos se pueden inventar nuevos hechizos para el juego. En realidad, las posibilidades no han hecho más que empezar. Queda a criterio del Narrador decidir si desea incorporar un nuevo hechizo a la partida y si éste se ajusta a unas pautas que lo mantienen equilibrado. Puedes emplear la lista de hechizos que viene en este juego como una guía para crear tus propios hechizos mágicos.

Los hechizos se diseñan en función de su coste de Puntos de Fatiga. Esa es la mejor guía para poderlos ajustar, ya que el coste determina cuántas veces será posible lanzarlos en un combate e imaginar las consecuencias.

Si el hechizo ofrece algún tipo de protección o ventaja al lanzador y a sus compañeros, su coste puede ser moderado; pero si es ofensivo y hace daño a varios objetivos, el coste siempre debería ser un poco más elevado. En cualquier caso, la magia es para el lanzador de conjuros lo mismo que para un guerrero lo son sus maniobras y fintas en combate. Si un guerrero puede hacer cosas distintas cada turno, también debería poder hacerlas un lanzador de conjuros (al menos en este juego).

Un hechizo de Coste 0, es un hechizo de aprendiz, y puede (y debería) usarse sin tener que estar empleando el sistema de Puntos de Fatiga. Un hechizo de coste 0 puede lanzarse sin límite, por lo que su efecto debe ser moderado tirando a bajo.

Normalmente permite al lanzador hacer algo menor, como una pequeña ilusión, lanzar una fuente de luz, hacer algún tipo de prestidigitación o bien infligir como máximo hasta 1 punto de daño. El hechizo de coste 0 es una herramienta mágica para el lanzador de hechizos que debería tener siempre a mano para poder defenderse, tal y como lo es un arma sencilla. También debe poder ayudarlo, logrando, por supuesto, hacer cosas extraordinarias y especiales que nadie más podría hacer, pero no deben suponer una gran ventaja. Reserva pues para el coste 0 encender el fuego con el pulgar, sostener el libro en el aire mientras lo lees, imitar una voz, o cuanto se te ocurra que sea por el estilo. El arsenal es ilimitado con un poquito de ingenio.

Un hechizo de coste 1 puede ser lanzado en combate varias veces. Suponen una ventaja significativa, pero siempre con estrictas limitaciones, por lo que su potencia y sus efectos son moderados. Permite efectos que otorgan hasta 1 Dado de ventaja al lanzador o a un aliado. Si el hechizo hace daño, hará hasta 2 ó 3 puntos como máximo, y normalmente a una sola víctima.

Un hechizo de coste 2 puede ser lanzado unas pocas veces en un combate y tienen un efecto importante. Su efecto permite obtener hasta 2 Dados de ventaja que pueden favorecer al lanzador o un aliado. Si hace daño, puede infligir hasta 3 ó 4 puntos.

Un hechizo con un coste de 3 puntos supone agotar rápidamente casi toda la reserva mágica del lanzador. Permite efectos importantes y puede infligir un daño de hasta 3 ó 4 puntos, aunque esta vez afectando a un área. A su vez, puede beneficiar no sólo al lanzador, sino a varios aliados a la vez con un efecto que permita obtener hasta 3 Dados de Ventaja. Sus efectos deberían suponer una gran ventaja no sólo para el lanzador, sino también para todos sus aliados como, por ejemplo, poder teleportarse, permitir el restablecimiento de un efecto serio o curar una enfermedad o una maldición.

Su coste supone un gran gasto, por lo que su lanzamiento siempre debe ser una decisión meditada, o el resultado de una necesidad urgente.

Magia libre

Una opción posible en Magissa, y muy divertida, es prescindir de la lista de hechizos y permitir al lanzador de conjuros inventarse el efecto de su magia sobre la marcha. No obstante, se recomienda que el Narrador tenga algo de experiencia y que conozca medianamente a su grupo de jugadores. La Magia Libre se puede usar en lugar de la lista de conjuros o bien, aún teniéndola disponible, como una opción más para el lanzador.

La Magia Libre consiste en crear el efecto mágico que se desee en el momento de hacer magia. El Narrador, empleando **la guía de creación de nuevos hechizos** del apartado anterior, establece el coste del hechizo sobre la marcha, haciendo una estimación aproximada. En función de su valoración, le dice al jugador cuantos Puntos de Fatiga debe gastar y éste decide si lo lanza o no. Por experiencia, casi siempre terminan lanzándolo...

En caso de no usar el sistema de Puntos de Fatiga, como en el Modo Hero, los efectos de la magia se limitan a hechizos de aprendiz de coste 0. Si el Narrador lo considera apropiado, también de coste 1 y hasta 2. Los hechizos de coste 0 son muy fáciles de valorar pues, aunque son de efectos limitados, permiten una gran versatilidad al lanzador si se le ocurren soluciones imaginativas.

En cualquier caso, el sistema no debería ser nunca una camisa de fuerza que sólo sirva para decir que no. El sistema de coste de la magia y la Fatiga no es más que una herramienta del juego para que el Narrador pueda controlar un poco el poder de los jugadores, de manera que exista un desafío. Pero este control depende de muchos factores que no se pueden describir en ningún manual. Si el efecto promete ser divertido y encaja con la historia, el margen que se tiene a la hora de catalogar el poder de un hechizo es lo suficientemente amplio como para permitir a un jugador realizar sus ideas más ingeniosas.

Guía para la creación de un hechizo

Un efecto menor, muy variado, y hasta 1 punto de daño (luz, ventriloquía, ilusiones, prestidigitación, llamita en el pulgar...etc.)	Coste 0
Un efecto moderado que ayude al lanzador o a un aliado con 1 Dado de ventaja o haga hasta 2 ó 3 puntos de daño.	Coste 1
Un efecto Importante que ayude al lanzador o a un aliado con 2 Dados de ventaja o haga hasta 3 ó 4 puntos de daño.	Coste 2
Un efecto Importante que otorga hasta 3 Dados de ventaja a varios aliados y hasta 3 ó 4 puntos de daño con área de efecto.	Coste 3 ...ó más

4.4 CREANDO RAZAS Y PROFESIONES

Si juegas a Magissa, no pasa mucho tiempo sin que los jugadores quieran hacer sus propios tipos de personaje. Los que vienen en el capítulo de “Personajes” pretenden ser una guía para tener una idea de cómo está hecho cada uno, pero en este apartado se explica cómo hacerlos con más detalle y de forma muy sencilla.

Debes tener en cuenta que el juego separa a los Humanos de las demás especies. La mayor ventaja que tienen los Humanos es que siempre pueden elegir la **profesión** que quieran, mientras que las demás especies suelen dedicarse a unas cuantas de acuerdo con sus habilidades innatas y sus costumbres. Por eso, separaremos la creación de personajes en dos partes: **Profesiones y Especies** (razas).

Tanto las Profesiones como las Especies han de hacerse con la idea de que estén equilibradas, de forma que su nivel de poder sea similar, aunque no tenga que ser necesariamente el mismo. En este sentido, podemos permitirnos tener algo de margen. Sus diferencias son las que hacen que cada una sea especial.

Nuevas Profesiones

1. Concepto. Como no es difícil de imaginar, lo primero y más importante que hay que hacer antes que nada es pensar en el concepto del personaje. ¿Es un hábil espadachín?, ¿un pirata que cruza los mares? o ¿un bardo que va de pueblo en pueblo dando la tabarr..., alegrando con sus cantos a las gentes sencillas? Una vez tengas el concepto, piensa en aquellas acciones en las que el personaje podría tener ventaja. En realidad, eso es lo más importante que debes tener en cuenta en Magissa.

A su vez, partiendo de su concepto, el personaje sabrá hacer algunas cosas que sólo él será capaz de realizar. El concepto también te permite conocer otros detalles, como el tipo de armaduras con las cuales crees que se sentirá más cómodo, o que encaja mejor con la idea que tienes de él, por

ejemplo. Cuando tienes esto claro, el resto es añadirle algo de color al boceto.

Ejemplo: Si el tipo de personaje que queremos hacer es un Bardo, éste sabría tocar canciones muy bien, sería muy bueno hablando con la gente y podría tener algunas habilidades igual que un Pícaro. También es muy posible que pueda hacer algo de Magia.

Ya que muchas de sus habilidades se basan en su agilidad, no resulta muy lógico que sepa usar armaduras pesadas, por lo que sólo se siente cómodo llevando armaduras ligeras de cuero.

2. Habilidad Básica. En base a la idea que tienes del personaje, decide cuál es su Habilidad Base Principal. ¿Es bueno luchando con una espada, disparando su arco, o es más bien algún tipo de lanzador de conjuros?

Dependiendo de la idea que tengas del personaje, decide en qué Habilidad Base puede tener 1 Dado de ventaja.

Ejemplo: En el ejemplo, vamos a hacer un bardo espadachín, por lo que tendría 1 Dado de ventaja en ataque Cuerpo a Cuerpo.

3. Ventajas. El personaje tendrá ventaja en muchas acciones que pretenda hacer que tengan que ver con su concepto. No vale la pena señalarlas todas, pues muchas irán surgiendo durante la partida. Pero sí que puedes elegir 2 ó 3 de las 11 que vienen descritas en este libro. Así podrás anotarlas en la ficha junto a su dado de ventaja.

Ejemplo: En el caso del Bardo, un músico que va de pueblo en pueblo seguramente tendría ventaja en **Social**, por supuesto. También nos gusta la idea de que tenga algo de pillo. Un truhán capaz de saber esconderse y de sisar unas monedas, por lo que nos parece adecuado que tenga ventaja en **Esconderse /Silencioso** y “**Tomar Prestado**”. Con eso es suficiente por ahora. Si durante el juego surge alguna más y resulta coherente, no será difícil que consiga ventaja en su acción.

4. Talentos. Si quieres, puedes crear uno o dos Talentos para el nuevo tipo de personaje. Sus Talentos lo hacen único y diferente de los demás. En el apartado anterior ya se dieron algunas pautas, así que inventaremos al menos uno, y en el futuro ya iremos pensando en algún otro.

Ejemplo: Para que nuestro personaje Bardo tenga momentos de gran protagonismo cuando utiliza su música, crearemos un nuevo Talento llamado: **Música Celestial**. Este talento le permite hacer que su música afecte a quien le escucha, de forma que una vez ha tocado y recitado a su audiencia, obtiene 2 Dados de ventaja a todas sus tiradas de Social para tratar de engañar o convencer a la gente sobre lo que se le ocurra.

La dificultad dependerá de lo que intente hacer, pero dado que tiene nada menos que doble ventaja, las posibilidades de tener éxito son muy altas, y terroríficas...

5. Detalles. No es necesario especificarlo ahora, pero sería muy adecuado para redondear su concepto si el personaje pudiese hacer algo de magia. Lo bueno es que para eso no hay que crear ninguna regla, ya que es una opción que tiene el jugador durante la partida. Así, una vez pueda entrenar y ganar 1 Dado de ventaja en Magia, podría intentar aprender algunos hechizos de Mago. Por otra parte, no sería difícil crear algunos hechizos exclusivos para este tipo de personaje.

Ejemplo: Nada más comenzar queremos que nuestro Bardo aprenda algo de Magia, lo que no será difícil si un compañero le enseña. Mientras tanto, podemos ir creando el hechizo de Bardo llamado: **Campanillas**. Un pequeño Hechizo de **1 punto** de coste que crea una pequeña distracción, causando que un enemigo tenga desventaja (1D) durante 10 minutos.

El Bardo podría aprender también muchos de los hechizos de aprendizaje de un Mago, especialmente los que son capaces de crear pequeñas ilusiones y simularan sonidos, por poner algunos ejemplos. Este tipo de Magia podría hacerse también mediante Magia Libre, explicada en el apartado anterior.

Nuevas especies

Si quieres crear una nueva raza, el camino a seguir no es muy diferente del de la creación de una nueva Profesión. Como siempre, lo primero es tener claro el concepto de lo que quieres, y después ya se van añadiendo los detalles. Sin embargo, es importante recordar que hay que mantener un equilibrio entre el poder de las distintas especies, porque si no, los personajes podrían estar muy descompensados unos con otros y crearse “conflictos” en el juego. (NdE: Nunca la palabra “conflicto” tuvo un significado tan amplio...).

1. Concepto: ¿Te gustaría crear una raza ágil emparentada con los conejos, capaz de dar grandes saltos? ¿O deseas una versión oscura de los misteriosos elfos? Puede que te guste la idea de jugar con unos seres hechos de piedra. Todo es posible, pero recuerda que no puede haber un gran desequilibrio entre unos y otros. Cuando tengas el concepto de lo que quieres, haz una descripción muy breve de la nueva especie. Con 5 líneas es suficiente.

Ejemplo: Tras haber visto un videojuego japonés en el que aparecen, un jugador desea crear una nueva especie emparentada con los conejos:

“Son como humanos con grandes orejas de conejo capaces de crear grandes saltos. El jugador se los imagina con un instinto muy territorial, siempre vigilando sus dominios. Son un pueblo de grandes guerreros y exploradores, muy alegres y hábiles con el arco”. Todo lo contrario a lo que cabría esperar de un débil e indefenso conejito.

2. Características y Rasgos más destacados: El concepto que tienes de tu nueva raza te permite hacerte una idea muy aproximada de ella, por lo que puedes asignarle un límite máximo a algunas de sus Características. Esto refleja que la raza destaca en unos aspectos más que en otros. Como media, los miembros de la nueva especie consiguen llegar en unas donde otras especies no lo consiguen, mientras que en otras se suelen quedar un poquito atrás

Lo normal es elegir dos Características: una se puede llegar a desarrollar un Dado más y otra un dado menos que la especie Humana, que siempre

Edanna

sirve como referencia. A su vez, puedes asignar 1 Dado extra de desarrollo a la Característica donde tenga su límite máximo, pues es en ella donde suele tener ventaja respecto a otras especies.

Ejemplo: La Raza de los Chicos Conejo se caracteriza por su increíble Agilidad, por lo que pueden desarrollar esa Característica hasta 6 Dados. Además, reciben 1 Dado extra en Agilidad, por lo que el mínimo cuando comienzan es de 2 Dados.

El jugador no cree que pueda ser una especie con una gran resistencia, ya que se los imagina ligeros y de huesos livianos, por lo que decide que el límite máximo para desarrollar los dados que tenga en Cuerpo es de 4.

Si la especie es especialmente ágil y rápida pueden tener más Puntos de Movimiento que la especie Humana que, de nuevo, siempre debes usar como referencia. Nunca debería ser más o menos de 1 ó 2 como mucho. El movimiento normal para una raza de niños similar a la Humana es 5. Si su estatura es la de un humano adulto, su movimiento será 6, y si es menor, como los enanos, será 4.

De acuerdo con sus preferencias y su cultura, también te puedes hacer una idea del tipo de vestimenta que llevan y qué tipo de armaduras suelen utilizar. A las razas guerreras y pesadas les gustará llevar armaduras grandes, mientras que las más gráciles y rápidas preferirán, casi seguro, armaduras más ligeras.

Ejemplo: Al ser una especie ágil y liviana le parece adecuado que sus Puntos de Movimiento sean de 6, por lo que son bastante rápidos. Al Narrador le parece bien, por lo que ya está decidido. Por la misma razón, decide que a sus miembros no les gusta llevar armaduras pesadas que dificulten sus movimientos, por lo que decide que lo normal entre sus miembros es emplear sólo armaduras de cuero y cosas parecidas.

3. Habilidades Básicas: Una especie suele tener **2 Dados de ventaja** para sus **Habilidades Básicas**. Esta ventaja respecto a los Humanos define su cultura y sus Habilidades más importantes. La mala noticia para ellos es que

aquí puedes especificar que sólo pueden tener ventaja en algunas de ellas, o las dos ventajas en una sola. Pero esto es una elección personal. Lo normal es que uno de los dados de ventaja estén ya asociados a una Habilidad, y el otro lo puedan poner en cualquiera de las otras tres, o sólo en dos de ellas. Si quieres señalar que no son capaces de aprender alguna de las Habilidades, es ahora cuando debes hacerlo.

Ejemplo: El jugador se imagina a sus Chicos-Conejo como grandes arqueros y poderosos guerreros, por lo que elige que esta especie siempre tiene 1 Dado de ventaja en Ataque a Distancia y el otro dado pueden ponerlo en Ataque Cuerpo a Cuerpo o a Distancia, como prefieran.

La especie no suele tener Magos, pero nada impide que puedan aprender más adelante (a no ser que se especifique que no puedan hacerlo). El jugador decide que, aunque la especie no suele estar muy dotada para la magia, algunos de ellos consiguen aprenderla si la estudian, por lo que no pondrá ninguna pega.

3. Ocupación: Según el concepto del personaje, sus preferencias y las Habilidades donde tenga ventaja, ya puedes hacerte una idea de las profesiones que la nueva especie suele preferir. Lo normal es asignar de 1 a 3 profesiones para cada especie. Pero eso queda a tu elección. De las que elijas, un jugador que se haga un personaje de esa especie podrá elegir las ventajas asociadas a una de ellas o a varias, incluyendo sus Talentos.

Ejemplo: Tal y como ya había anotado en la descripción, el jugador considera que la nueva especie suele ser principalmente una raza de Guerreros y Cazadores. El jugador puede elegir todas las ventajas de uno de esos tipos de personaje, incluyendo sus Talentos.

4. Talentos de la especie. Una especie siempre tiene sus propios talentos, que se suman a los de las profesiones que se pueda elegir para esa especie. Lo normal es que si tienes muy claro cuál es el concepto principal de la nueva especie, sus Talentos vengan por sí solos.

Lo normal es elegir entre 3 y 5 Talentos para una especie. Tener más la descompensaría demasiado. Dos de ellas suelen ser ventajas concretas en algunas Habilidades, que se pueden sumar a las que se obtengan por su Profesión. Por ejemplo, si tiene unos sentidos muy agudos, tendría ventaja a Percibir. Las otras deberían definir algunos rasgos particulares de la especie, por ejemplo, si tiene cuernos y los usa para luchar, si puede ver en la oscuridad, si puede dar grandes saltos o si puede respirar y nadar bien bajo el agua.

Ejemplo: Para una especie de Chicos-Conejo, el jugador decide que pueden dar grandes saltos hasta una distancia igual a sus Puntos de Movimiento (Cerca), en lugar de caminar. Esto les permite cruzar terrenos difíciles o incluso imposibles. Este parece ser un buen Talento para empezar. Al Talento lo llama: **Salto**.

También decide que por ser híbridos de conejo y humano, pueden ver muy bien en la oscuridad, por lo que elige un segundo Talento para la nueva raza llamado: **Ver en la oscuridad**.

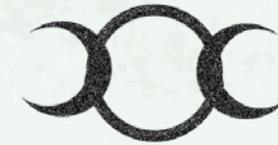
Al jugador le parece que la raza es muy silenciosa, por lo que elige que tienen ventaja en Esconderse/Silencioso y llama al nuevo Talento: **Silenciosos**.

Por último, debido a sus grandes orejotas, tienen una gran facilidad para percibir y escuchar cosas. Esta vez extiende algo más la mano y le pregunta al Narrador si puede tener 2 Dados de ventaja cuando trata de escuchar. Al Narrador le parece una idea estupenda y le dice que anote un nuevo Talento. La especie tendrá siempre ventaja (1 Dado) en percibir y 2 Dados, o sea, **doble ventaja**, cuando Percibir se trate de escuchar sonidos, lo que le dará mucha ventaja cuanto lance los dados para saber si ha sido sorprendido. Llamamos al nuevo Talento: **Orejas de conejo**. Este Talento hace a la raza realmente especial y única en un aspecto, que es lo que se pretende.

5. Detalles. El resto de los detalles se basan en afinar la descripción y revisar que no haya grandes desequilibrios. Si al jugador se le ha escapado algún detalle que pueda definir mejor a la nueva raza, como cambiar como

funciona un Talento o incluso añadir alguno más, puede hacerlo. En muchos casos los Talentos son los que ayudan a definir el concepto o idea general del personaje.

Dado que en el juego se emplean las ventajas para definir los distintos conceptos de personaje, no es necesario anotar muchas de ellas. Pero hacerlo permite hacerse una idea mucho mejor de él, y de cuáles son sus puntos fuertes.



4.5 GUÍA DE VIAJES

(BLOQUE OPCIONAL. MINIJUEGO A PARTIR DE 10 AÑOS)

Los aventureros irán de acá para allá, viajando por las tierras que se extienden alrededor de su aldea natal, siempre en busca de aventuras. Para poder imaginar cómo transcurren sus viajes no necesitas mucho más que poder describirlo como, por ejemplo: “*Camináis durante dos horas bajo una pequeña llovizna y al final llegáis a una vieja casa. Se ve luz al otro lado de la ventana*”. Sin embargo, en ocasiones puede surgir alguna duda como: ¿Cuánto podemos caminar en una tarde? O bien, ¿cuánto tiempo nos retrasamos si atajamos por el bosquecillo?

Magissa emplea un sistema que te permite contestar a todas estas preguntas y, al mismo tiempo, poder usarlo como un minijuego para que los jugadores puedan explorar su mundo. Estas reglas están enfocadas para ser usadas por el Narrador, normalmente un adulto, que las aplica según se vayan moviendo los jugadores por un mapa. Puedes usar el sistema con cualquier mapa normal, pero es más fácil contar el movimiento si el mapa está dividido en cuadrículas o hexágonos. Dispones de un mapa del Valle de Gallen dividido en hexágonos al final de este libro. También hay una plantilla hexagonal que puedes imprimir en blanco para poder dibujar en ella o bien sobre acetatos transparentes para superponerlos en un mapa de papel. Los sistemas electrónicos los dejaré a tu criterio.

A continuación se explican dos sistemas para moverse por el territorio y explorarlo, un sistema básico y otro algo más avanzado.

Sistema 1. Movimiento Diario Básico

Para saber cuántos Kilómetros puede recorrer un personaje al día, multiplica sus **Puntos de Movimiento x 5**. Por ejemplo, si tiene 6 Puntos de Movimiento, $6 \times 5 = 30$ Km que el personaje podrá recorrer antes de tener

que acampar y pasar la noche. (Para saber la distancia en Millas, multiplica x 4).

Si quieres tener en cuenta cuánto se retrasan al viajar dependiendo del tipo de terreno por el que pasen, consulta la tabla que viene en la siguiente sección. Cuando un terreno es difícil de cruzar, puede costar el doble o el triple de Km (x2 Km, x3 Km...etc.).

Para viajar, esto es todo cuanto necesitas.

Sistema 2. Movimiento Diario Avanzado

De la misma forma un personaje tiene Puntos de Movimiento para saber la distancia que puede moverse en un asalto, también dispone de una cantidad de **Puntos de Movimiento Diarios** que indican cuánta distancia puede recorrer en un día de viaje. Los puntos diarios los podrá gastar en un mapa igual que se gastan los puntos de movimiento durante un asalto normal de combate.

Para saber cuántos Puntos de Movimiento Diarios tiene un personaje, multiplica sus Puntos de Movimiento por 5. Por ejemplo, si un personaje tiene 6 puntos de Movimiento, tendrá $6 \times 5 = 30$ Puntos de Movimiento Diarios.

Puntos de Movimiento Diarios = Puntos de Movimiento x 5

Siempre y cuando se viaje por caminos en buenas condiciones o terreno llano, 1 Punto de Movimiento Diario equivale a 1 Kilómetro. Por lo que si el grupo decide gastar 10 puntos viajando por un camino, pueden recorrer 10 Kilómetros.

1 Punto de Movimiento. Diario = 1 Kilómetro (por caminos y terreno llano)

Si quieres los Puntos en Millas para poder así utilizar los mapas de muchos otros juegos, multiplica los puntos de movimiento x 4 en lugar de x5. Así, un personaje con 6 puntos de movimiento tendría 24 Puntos de Movimiento Diarios ($6 \times 4 = 24$).

En caso de que el personaje o su grupo decida viajar por otros tipos de terreno, cada Kilómetro dejará de costar un punto para pasar a costar más, tal y cómo se muestra a continuación:

Coste de Movimiento

Viajando 1 Kilómetro por:

Caminos, terreno llano	(Fácil)	cuesta	1 Punto	(x1 Km)
Colinas, bosques (sin senderos)	(Medio)	cuesta	2 Puntos	(x2 Km)
Montañas	(Difícil)	cuesta	3 Puntos	(x3 Km)
Pantanos	(Difícilísimo)	cuesta	4 Puntos	(x4 Km)

Por ejemplo, si un personaje cruza a través de los bosques sin seguir ningún sendero, cada Kilómetro le costará 2 Puntos de Movimiento, (x2 Km). Por lo que recorrer 10 Km de bosque le costaría 20 Puntos de Movimiento.

Una compañía de jóvenes aventureros puede viajar al día unas 6 ó 7 horas, haciendo varias paradas para descansar. En total una jornada que no puede ser mucho más larga de 8 horas como máximo. El resto del día deberá descansar, beber, comer y reponer fuerzas porque si no, estarán muy cansados para poder hacer nada. Muchas veces los adultos pueden andar un par de horas más, pero no mucho más de eso.

En caso de no descansar debidamente, el personaje tendrá desventaja en todas sus acciones. Esa desventaja se puede ir acumulando si el personaje continúa sin querer descansar. Por lo que si es muy cabezota, puede quedarse ¡sin poder tirar ningún dado! La forma de ir acumulando desventajas queda siempre a decisión del Narrador.

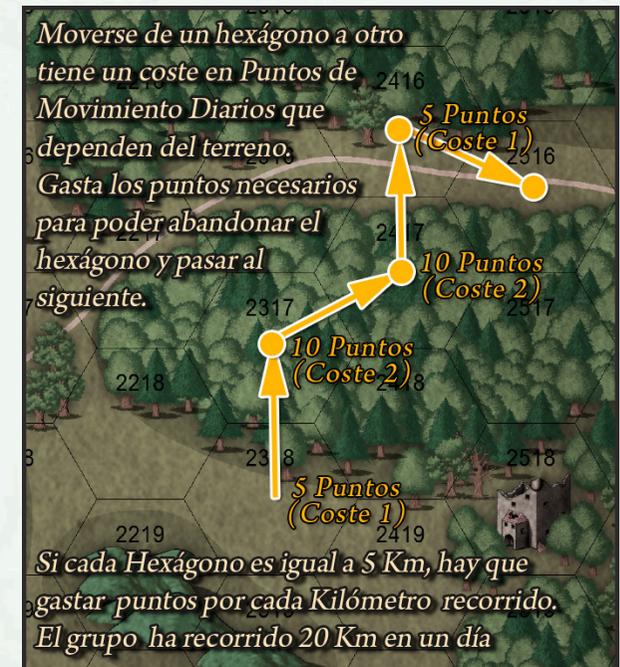
También recuerda que un grupo de viajeros siempre se mueve a la velocidad de su miembro más lento, por lo que sus puntos serán los que se usen para contar el movimiento, a no ser que los otros lo dejen atrás claro...

Viajando por el mapa

Ahora, cuanto necesitas es un buen mapa donde poder gastar todos esos Puntos Diarios para viajar por él, siempre teniendo en cuenta que los distintos tipos de terreno costarán más o menos puntos.

Lo más cómodo es tener un mapa dividido en hexágonos como el que viene al final de este libro. Las divisiones permiten poder contar muy fácilmente sin tener que estar usando la escala. En el mapa del Valle, cada hexágono equivale a 5 Km (3 Millas) de distancia. No olvides que hay que pagar puntos **por cada Kilómetro** que contiene un hexágono.

Cada vez que el grupo quiera pasar de un hexágono a otro **debe pagar su coste para poder abandonarlo**. El coste depende del tipo de terreno tal y como se indica en la tabla. Si, por ejemplo, cruzan un hexágono donde claramente se indica que hay terreno despejado, el coste sería de 1 punto, pero ya que cada hexágono son 5 Km, abandonar el hexágono y pasar al siguiente costará 5 Puntos de Movimiento Diarios, 1 punto por cada Kilómetro.



Si a continuación deciden cruzar por el bosque para poder llegar a su destino, según se indica en la tabla el coste sería de 2 Puntos por kilómetro. Por lo que atravesar un hexágono de bosque costaría 10 Puntos (5 x 2 Puntos).

Para evitar confusiones, considera un hexágono como de un único tipo de terreno, el que parezca ser más importante o el que sea más favorable para los personajes. No te compliques; si, por ejemplo, en un hexágono hay bosques y terreno despejado, considera que los aventureros escogerán viajar por las áreas más despejadas, ya que resulta más fácil y rápido, a no ser que por alguna razón indiquen lo contrario (puede que porque quieran permanecer ocultos).

Cuanto necesitan saber los jugadores es que tienen un número de puntos para gastar durante cada día de viaje (30 por lo general). Cada hexágono les cuesta puntos, por lo que cuando se gasten, deberán acampar. Si un hexágono tiene un coste mayor, se lo indicas. Eso es todo.

Verás que una vez lo practiquen dos o tres veces, pillarán en seguida el sistema.

Con este sencillo sistema, los personajes pueden viajar cada día hasta que se les agotan sus Puntos de Movimiento Diarios, señal de que ya va siendo hora de acampar.

Explorando el terreno

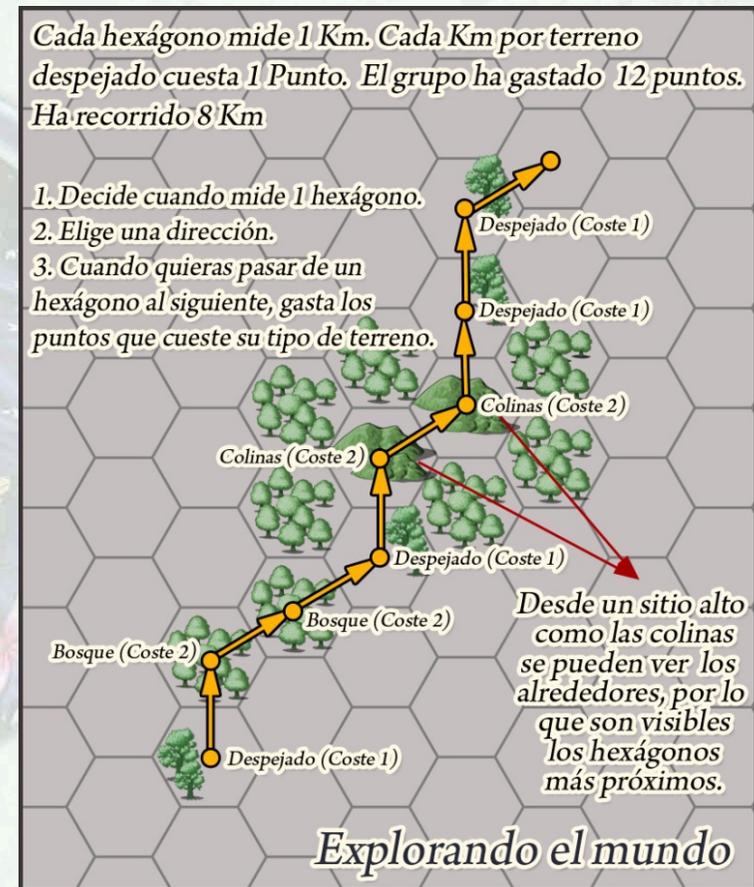
Al igual que los personajes pueden explorar unas viejas ruinas o unos pasadizos subterráneos, también pueden explorar el terreno mientras tratan de dibujar un mapa. Para hacerlo, lo mejor es usar una hoja en blanco dividida en hexágonos. Aunque tienes también una disponible en este juego, puedes encontrar muchas otras en Internet de forma

gratuita.

Para explorar el territorio, los jugadores y el Narrador actúan igual que si estuviesen explorando un castillo abandonado o unas cuevas, pero desde una escala mucho mayor. Así, lo primero que deben hacer es decidir a cuántos Kilómetros equivale cada hexágono. Lo más sencillo es que valga lo mismo que el mapa que esté usando el Narrador para poder guiarlos.

Una vez decidida la distancia que recorren cada vez que se cruza un hexágono, los jugadores le indican al Narrador qué dirección quieren tomar y éste les va describiendo el tipo de terreno que van encontrando. Cada vez que entran en un nuevo hexágono, los jugadores señalan en su mapa el tipo de terreno más importante que hay en él con algún tipo de símbolo. Para ello pueden hacer un pequeño dibujo, como árboles, colinas o aguas pantanosas.

Si quieren cruzar ese hexágono y avanzar hasta el siguiente, es decir, abandonarlo, deberán pagar su coste. Dependiendo del tipo de terreno que vayan encontrando, podrán moverse mayor o menor distancia cada día de viaje. Cuando agoten todos sus Puntos de Movimiento Diarios no podrán seguir más durante esa jornada y deberán acampar hasta el día siguiente.

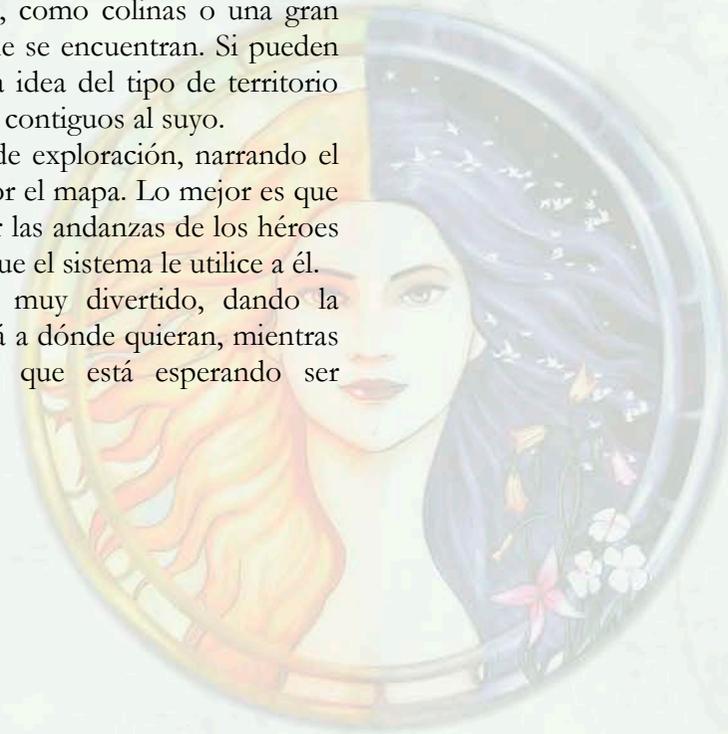


Siempre cabe la posibilidad de que puedan perderse. Para evitarlo hay que hacer Pruebas de Rastrear o bien tratar de orientarse haciendo Pruebas de

Mente. La dificultad dependerá del territorio, de si tienen puntos de referencia, sitios altos para poder mirar a lo lejos y, sobre todo, del clima. En caso de que todos fallen, el Narrador puede decidir que el grupo se mueve en una dirección al azar mientras los jugadores creen hallarse en el buen camino. Cuando descubran su error, es muy posible que se encuentren en algún lugar que no esperaban, junto con alguna otra sorpresa, como toparse con la guarida de alguna criatura.

A no ser que se encuentren en un sitio alto, como colinas o una gran torre, el grupo sólo puede ver el hexágono donde se encuentran. Si pueden otear el horizonte, al menos podrán hacerse una idea del tipo de territorio que hay más allá, representado por los hexágonos contiguos al suyo.

Utiliza este sistema como un sencillo juego de exploración, narrando el viaje de los personajes según vayan avanzando por el mapa. Lo mejor es que el Narrador utilice este sistema para poder contar las andanzas de los héroes mientras exploran tierras desconocidas, no para que el sistema le utilice a él. Recorrer el terreno de esta forma puede ser muy divertido, dando la sensación de que los héroes son capaces de ir allá a dónde quieran, mientras exploran todo un mundo lleno de aventura que está esperando ser descubierto.



4.6 INTRODUCIENDO CAMBIOS EN LA HISTORIA (BLOQUE OPCIONAL)

Puntos de Remiendo

En algunas aventuras publicadas para Magissa te encontrarás con la opción de poder usar los **Puntos de Remiendo**. Estos puntos se representan mediante el icono de un pequeño parche de tela con un número en su interior.

Cada escena (o partes de la trama) de las aventuras ofrece una cantidad de puntos que los jugadores pueden gastar en cualquier momento, pero siempre dentro de una escena en concreto. Los puntos que se dan por escena dependen de la extensión de ésta y de su complejidad.

Los puntos **son opcionales** y puedes usarlos siempre que quieras. Si como Narrador prefieres no utilizarlos, o a los jugadores no les apetece, no pasa nada, simplemente ignóralos. Obviamente, si quieres usar este tipo de mecánica pero no necesitas ningún tipo de control es decisión tuya. Los puntos se usan en el juego para mantener la estructura de las aventuras publicadas.

Los Puntos de Remiendo permiten a los jugadores cambiar partes de la historia que está contando el Narrador. Los puntos permiten hacerlo de una forma controlada, dejando que el jugador pueda intervenir, pero sin que el Narrador sienta que la narración se le va de las manos.

A los niños les encanta poder cambiar la historia. Esta naturalidad para añadir o eliminar elementos, especialmente si se hace en grupo,

puede hacer que la partida sea mucho más interesante; razón por la que un elemento tan innato del juego con niños se ha venido añadiendo en muchos juegos de Rol en los últimos tiempos. De todas formas siempre es aconsejable tener un poco de experiencia como Narrador y conocer un poco al grupo de juego.

Cada punto permite introducir un pequeño cambio siempre y cuando no afecte de manera dramática a la trama principal. Este cambio puede favorecer a los jugadores, pero nunca de forma directa, como destruyendo a



su enemigo, o resolviendo la aventura. Emplearlos de esta forma no tiene sentido. Los Puntos jamás deberían servir para evitar solucionar el conflicto planteado por la trama.

Los puntos pueden hacer que aparezca una habitación donde no la hay, que el caballero que viene montado a caballo lo haga en burro o que en el fondo del pozo haya una tienda de suministros (sí, ¿por qué no?). Pero nunca que el dragón u otro enemigo con el que están luchando caiga muerto de repente, o que la princesa se rescate ella sola.

Los cambios deben hacer el juego divertido y memorable, una construcción entre todos. En realidad, se trata de improvisar, de buen juicio y de emplear la regla básica de este juego: el Sentido Común.

Los jugadores pueden también hacer que un cambio los favorezca como, por ejemplo, que en el pozo haya una cuerda para poder bajar, o que en la pared de la montaña exista un estrecho y peligroso sendero para poder cruzar al otro lado. También se pueden usar para hacer daño a un enemigo, pero nunca más de un punto por criatura y únicamente a una sola criatura en toda la escena. Por ejemplo, en un enfrentamiento podrían hacer que cayera una lámpara sobre la cabeza de su enemigo, haciéndole un punto de daño, pero ya no podrían volver a hacer daño a ninguna otra criatura hasta la escena siguiente. Si no tienes claro qué es una escena, piensa que cada una es



un momento en la historia de los personajes en la que están haciendo algo determinado en un momento concreto del tiempo, por ejemplo, explorando unas ruinas, visitando a un sabio para preguntarle algo o parlamentando con los hombres del Duque. Una vez se pasa a otra situación diferente y el tiempo avanza, se cambia de escena.

Si el grupo no gasta los puntos que se dan en la escena, estos se pierden, no pudiéndose acumular para la siguiente. En realidad cada escena tiene su número de puntos, estando ahí como una posibilidad para poder cambiar algunas cosas, pero son independientes de una escena a otra. Una vez se pasa a una nueva escena, se empieza con los puntos que vengan en ella.

Ganando puntos

Los jugadores no sólo tienen la posibilidad de gastar puntos, sino que pueden también ganarlos. Si deciden que un cambio los perjudica de alguna forma, añadiendo un problema o algún tipo de dificultad, en vez de gastar un punto, lo ganan. El punto así ganado se suma a los que ya tiene esa escena y puede ser usado por el grupo, pero nunca se puede ganar más puntos de los que vengan en la escena.

Si, por ejemplo, una escena viene con dos puntos, los jugadores no podrán acumular más que otros dos. Por lo que si no gastan ninguno podrían acumular hasta cuatro puntos como máximo.

Un cambio que pueda perjudicarlos puede consistir en que no dispongan de monturas para un viaje, que no pare de llover, que debido a un resfriado tengan desventaja en sus acciones, que en el pozo no haya agua o que no haya una escalera para poder bajar por esa trampilla que han encontrado, por lo que tendrían que saltar. Puede ser cualquier cosa que se les ocurra, mientras no les deje fuera del juego claro está.

Añadir problemas a la historia que los jugadores están viviendo requiere trabajo en grupo, y tratar de hacer un esfuerzo por ponerse de acuerdo entre todos por lo que, como Narrador, puedes emplear toda esa energía en tu beneficio para mejorar la historia. Los problemas son la fuente del conflicto, y no existe una buena historia sin ellos. Recuerda que lo más importante es que los Puntos de Remiendo son una herramienta creativa para ser utilizada en grupo. Utilízala siempre y cuando mejore la experiencia de juego y, lo más importante, la haga más divertida. Si crees que lo único que provoca son problemas y confusión, no dudes en ignorarla.

En resumen:

- Los Puntos de Remiendo son opcionales, y permiten a los jugadores incorporar cambios en la historia.
- Deberían ser usados en grupo y no individualmente, aunque el efecto pueda afectar a un único individuo si así se decide.

- Dependiendo de su extensión, cada escena de una aventura ofrece un número de puntos determinado. Una vez se pasa a otra situación diferente y el tiempo avanza, se pasa a otra escena.
- Los jugadores gastan cada punto para efectuar un cambio que deciden entre todos. Los cambios pueden favorecerlos, pero nunca de forma que evite que sean ellos los que resuelvan los problemas.
- Se pueden usar para hacer daño a un enemigo, pero nunca más de un punto por criatura y siempre a una sola criatura en toda la escena.
- Los jugadores pueden ganar puntos asumiendo dificultades, pero nunca pueden ganar más puntos que la cantidad que ya venía para la escena.
- Los puntos que vienen para una escena no se acumulan de una escena a otra, incluyendo los que se hayan ganado; por lo que si no se han gastado, se pierden. Al comenzar una nueva escena se vuelven a tener sólo los que vengan para ésta en la aventura.



5. MANUAL DE EMERGENCIA PARA EL NARRADOR

En esta sección se dan algunos consejos que pueden ser útiles para todo aquel que quiera ser Narrador, asumiendo de que se trata de un adulto. Desde el momento en el que se plantea organizar una partida con menores, existen algunos aspectos que siempre conviene tener presentes. Veamos algunos de ellos.

5.1 ESCALANDO EL JUEGO SEGÚN LA EDAD

Dependiendo de su edad, el juego puede ir escalando en complejidad sin dejar de ser jugable en sus niveles más básicos. De esta forma, primero se ofrecen las mecánicas más básicas para ir añadiendo después otras partes que le hacen ganar profundidad. A continuación se da una lista que no pretende ser exacta ni mucho menos, sólo servir como guía. Los jugadores pueden comenzar usando un conjunto de reglas básicas e ir añadiendo nuevas partes poco a poco.

De 5 a 8 años

El **Sistema Hero** es el más adecuado para esta franja de edades. Los personajes tienen dados en sus 5 características más 1 ó 2 dados de ventaja en sus Habilidades Básicas. El Narrador le indica al jugador cuantos dados tiene que tirar. Si es Mago o Sanador, tiene 1 dado en magia y puede tener 1 ó 2 hechizos de coste 0 y alguno de coste 1 que lanza sin preocuparse de gastos de ninguna clase.

El personaje señala en su ficha las Heridas que puede soportar. Su Defensa es igual a sus Dados de Agilidad. Durante la partida puede conseguir armadura y añadir sus dados a la Defensa. También tiene un arma que anota en su ficha, pero sin tener en cuenta el daño que hace. Eso es todo, no se emplea nada más.

De 8 a 10 años

Si quieren, se puede empezar a utilizar el Sistema Clásico, incorporando el Sistema de Puntos de Fatiga con el coste de la magia y de algunas maniobras.

El personaje puede tener 1 Talento que el jugador ha de recordar y emplear. Si el personaje es una especie no humana, es mejor ir incorporando sus Talentos a lo largo de la partida según le vayan haciendo falta.

El jugador puede anotar el valor de distintas armas, y si consigue armaduras, calcula su Defensa correspondiente.

El Narrador le explica aquellas Habilidades donde tenga Dados de Ventaja, anotando en su ficha los que tenga, aunque siempre es mejor que se los recuerde cuando tire. Por último puedes añadir los Puntos de Esperanza, puntualizando que sólo se recuperan al finalizar la aventura y que es importante aprender a gestionarlos, al igual que todos sus demás recursos.

De 10 a 12 años

El Jugador puede usar la mayoría de la reglas sin muchos problemas. Se pueden añadir las Habilidades donde tiene ventaja y los Talentos a lo largo de la partida, comenzando a usarlos una vez se tienen claro los conceptos básicos. ¡En realidad no hay prisa!

Los jugadores pueden progresar, añadiendo nuevos dados a sus Habilidades Avanzadas y ganando nuevos talentos. Además, pueden gestionar su inventario con la ayuda del Narrador.

A partir de 10 años se puede empezar a usar el sistema Avanzado, sumando al daño los éxitos obtenidos en los dados.

De 12 a 14 años

El Jugador puede usar las Reglas Avanzadas, hacer personajes y ser Narrador. Normalmente no necesitan de un adulto para ello. Pero es recomendable que haya supervisión. Se puede jugar en el Modo Avanzado sin problemas.

5.2 CONSEJILLOS PARA EL NARRADOR

1. Sentido común

La regla del sentido común va antes que cualquier otra regla. Un sistema no puede emular la realidad, ni siquiera desde lejos. Ante cualquier duda, emplea el sentido común y ya está.

No te ciñas a las reglas si éstas no te permiten hacer algo. Lo más importante del juego es divertirse, permitiendo a todos explorar su parte creativa.

2. Paciencia

Jugar con niños requiere paciencia, y lo mejor para tener paciencia es centrarse ante todo en disfrutar del juego. Magissa es un juego escalable que, aún siendo simple, ofrece bastantes posibilidades para el Narrador.

Explica las cosas paso a paso y ve añadiendo las reglas de forma escalonada, repitiendo las cosas cuantas veces haga falta. Ahora una regla, más tarde otra, y así... Te sorprenderá la capacidad de los niños para aprenderlas y buscar soluciones ingeniosas a los distintos problemas que se plantean.

3. Más paciencia

Si te parecía mucha paciencia, vas a necesitar dos raciones. Pero como ya te advertí al principio de este librito, es muy posible que, si le pillas el tranquillo y la regularidad a las partidas, ya no quieras volver a jugar con los adultos y su tendencia al pensamiento metalúdico². A mí me ha ido pasando, pero claro, también es importante dar con un buen grupo. Como en el Rol de siempre, ni más ni menos.

Siéntate y disfruta en silencio mientras contemplas cómo discuten tus jugadores sobre esto o aquello. Y si te animas, toma notas de lo que digan.

En realidad, ahí está el meollo del asunto. Piensa que ellos nunca van a olvidar la experiencia.

3. Juego sencillo, historias simples y sesiones cortas

Los niños se cansan rápido cuando hacen una actividad durante mucho tiempo. Hay excepciones, por supuesto, dependiendo de si la actividad que realizan los entusiasma o no. Pero es posible que esto no suceda con todos, especialmente con los más hiperactivos. Mi consejo es hacer sesiones cortas. No más de una hora, como mucho dos. Si se lo están pasando bien, entonces se puede seguir.

Tampoco olvides que siempre hay niños a los que el juego no les gusta de la misma forma que pasa con los adultos. Si es así, no hay más que hablar. No los fuerces a jugar sólo porque pienses que deban hacerlo.

Las aventuras deben ser sencillas y claras. Ir allí a rescatar a alguien, ir allí a buscar un objeto..., llevarle las pastillas para la tos a la abuela de Caperucita... etc.; aunque eso no significa que no se puedan jugar historias interesantes y desarrolladas. Si quieres jugar una historia elaborada lo único que hay que hacer es dividir la historia en partes, siendo cada partida un capítulo de una historia mayor.

Si a tus chicos y a ti os gusta el combate, éste se desarrolla rápido con Magissa. Como media de juego, se puede contar con unos 5 ó 6 combates cada hora, más que suficiente para explorar un pequeño dungeon o unas ruinas. Aunque eso depende de la atención que estén prestando y de cuánto se dispersen los niños en la partida. Para evitarlo, es conveniente mantenerlos siempre expectantes. Si se dispersan, introduce algún cambio rápidamente, como la llegada de un nuevo personaje o la aparición de un monstruo. Esta técnica resulta siempre muy efectiva con cualquier audiencia en todos los Juegos de Rol.

² Pensar siempre teniendo en cuenta las reglas y su mecánica.

4. Fomenta los aspectos creativos

En un Juego de Rol, uno de sus puntos fuertes es su capacidad para el desarrollo de soluciones imaginativas en aplicaciones prácticas inmediatas. El juego debería favorecer y premiar esa actitud, fomentando el tener una actitud creativa y tratando de premiar al jugador cuando lo hace.

Una de tus mejores herramientas es la regla de Ventaja y Desventaja. Aplícala con las distintas propuestas que hagan los jugadores. Tanto en sus acciones como en los detalles de sus personajes.

Por ejemplo, si un jugador quiere que su personaje sea muy bueno dando saltos y lo anota en su ficha, deberías considerar que cada vez que hace algún salto arriesgado, el personaje obtiene ventaja. Del mismo modo, si el jugador quiere que su personaje sea muy bueno abriendo cajas fuertes y baúles, es conveniente premiarlo con ventaja cada vez que intenta forzar este tipo de contenedores.

Las descripciones del personaje pueden convertir una ficha en un personaje digno de las mejores series de TV, cómics, novelas o videojuegos.

5. Sal de lo común

Al menos en mi experiencia, a los niños les encantan las cosas “raras” y lo mejor de jugar con niños es que puedes hacer cualquier cosa. Una experiencia que te recomiendo experimentar, dada su naturalidad ante las nuevas situaciones que se les presentan. Pero cuidado, puedes hacer “cualquier cosa” siempre y cuando no suponga un trauma para ellos, claro está. Los niños son sensibles, y lo que para ti es trivial, para ellos supone noches de pesadillas.

Su naturalidad se debe a que aún están aprendiendo lo que para los más adultos son nuestros tópicos y estereotipos predilectos. Los que defenderemos en los “foros de frikis” hasta la muerte. En ese sentido, la ambientación **Dyss Mítica** ha sido para mí una herramienta muy eficaz, ya que se basa en algunas premisas que me permiten explorar nuevos caminos. Esa ha sido siempre su intención original y lo sigue siendo.

Aunque este juego parte de algunos elementos clásicos de la Fantasía, lo hace con la idea de que sólo sea un punto de partida. El término “Fantasía” debe abarcar lo inabarcable, no debiendo restringirse a un círculo cerrado de conceptos tradicionales. La Fantasía acoge todo aquello que no necesita de argumentos para existir, pues se basa en creer lo imposible. Por ello, la Fantasía es la única capaz de hacer que lo imposible sea real.

Un rey transparente (o el hombre desenfocado de Woody Allen), una araña que toca la guitarra, una banda de tomates matones, un dragón vegetariano, un circo de comadreja, un país de seres de porcelana, una mofeta que despliega arcoíris, un oso rosa..., son algunos elementos que pueden encajar en tu historia y desplegarse ante ellos en la partida haciéndoles disfrutar.

En resumen, a los niños les encantará lo que a un adulto le haría poner una mueca de extrañeza y hasta soltar alguna risa condescendiente.

6. Pon el combate en segundo plano

Este es más bien un consejo personal, aunque pueden haber estilos de juego que den preferencia a las escaramuzas sin que haya nada malo en ello.

Mi intención con el juego es fomentar más la participación y la interacción, dejando al combate como otra forma de resolver los conflictos. No se trata de menospreciar o demonizar al combate, sino de hacer brillar otros aspectos de la experiencia que, pienso, pueden ser más enriquecedoras. La interacción social, el trabajo en equipo y la actitud constructiva deberían ser el eje además de lo puramente lúdico. El combate es otra forma de resolver las situaciones pero, al menos, deberían aprender que se trata de una decisión que **siempre tiene consecuencias**.

“Ponte en su lugar” es la definición para: **empatía**. Los niños son sensibles, no lo olvides. Lo que para un adulto son elaborados conceptos, como el de “la libertad de destruir a alguien sin cargas morales” que suponen los zombis, para un niño no significan nada, pues aún no ha tenido tiempo de elaborarlo.

De cualquier forma, el niño ha de entender que los monstruos son construcciones humanas basadas en sus propios miedos. La realidad de lo que en el mundo resulta peligroso, ha de irlo elaborando con el tiempo, y un guía que le ayude en el proceso.

Otro recurso muy útil es impersonalizar en lo posible a los enemigos. Algunos niños pueden ser sensibles ante algunas situaciones, especialmente los más pequeños. En esos casos es mejor (y más divertido) espachurrar tomates y sillas que se mueven solas a enfrentarse a criaturas más próximas a la realidad.

Si juegas con frecuencia, va a ser raro librarse de que alguno tenga pesadillas a raíz de alguna situación. Si esto sucede, piensa que éstas pueden provenir de cualquier otro producto cultural, y que es algo que forma parte de su aprendizaje. Contra ellas, y para su tratamiento, no hay mejor remedio que una buena dosis de **empatía**.

7. Espera lo inesperado

Una de los mayores placeres, y desafíos, de jugar con niños es que nunca sabes por dónde van a salir. Con los adultos suele suceder que una vez conocen las mecánicas de juego se pierde su “frescura” o inocencia. Esto tarda más tiempo en pasar con los niños.

Por ello, tienes que estar preparado para cualquier cosa y olvidarte en lo posible de las reglas. De hecho, no es conveniente ningún reglamento con más reglas que las que se dan en este juego, ¡y ya son un montón!

Trata de resolver las situaciones mediante la palabra y si necesitas los dados, úsalos para darle emoción a la escena. En las tiradas, tus mejores amigos siempre serán las características de los personajes y la regla de ventaja y desventaja. La tabla de dificultades para las pruebas es fácil de aprender, por lo que no necesitas de mucho más.

8. Introduce cambios si se atascan

Cuando la acción se quede atascada, introduce cambios. Haz que las cosas se muevan o se aburrirán. Es un desafío, pero también es uno de tantos aspectos creativos que hacen del Juego de Rol una actividad tan interesante.

9. Enfoque del juego

En un juego de rol siempre están presentes algunos aspectos que pueden ser delicados para algunas personas, como los padres de los niños. Antes que volver la cabeza ante estos asuntos y tratar de hacer oídos sordos, es mejor tener claro cuáles son los argumentos que tenemos para responder a las dudas que surjan sobre estos aspectos. Algunos de ellos, los más comunes, siempre tratan sobre la violencia, la religión, o ciertos aspectos “oscuros” de la fantasía.

Mi consejo es que lo mejor es tener claro desde el comienzo qué significa para nosotros el juego de Rol, qué nos aporta, y decidir cuál es el enfoque que queremos darle a la actividad. Creo que resulta esencial detenerse un instante a pensar en una cuestión: ¿Qué queremos conseguir?

Diversión

Ante todo diversión. Los mamíferos juegan para aprender. Y así, mientras siguen jugando, siguen aprendiendo.

Es importante tener la posibilidad de poder pasar un buen rato compartiendo con nuestros amigos y familiares grandes momentos que recordar.

¿Qué podemos aprender?

La diversión de muchos juegos suele provenir de tratar de solucionar el conflicto que el juego plantea. La mecánica del juego es sólo la forma de resolverlo. Así, lo más importante es su planteamiento.

Lo que diferencia al Juego de Rol de otros juegos es que éste permite un número infinito de planteamientos distintos para poder solucionar los conflictos. Permite tantas soluciones como ideas nos brinde nuestra creatividad.

Para resolver los conflictos, sus jugadores tratan de buscar soluciones mientras aprenden a trabajar en equipo unos con otros. Esta coordinación y trabajo en grupo pienso que debería ser el primer objetivo, ya que es cada vez más necesario en la vida diaria, especialmente en nuestro mundo moderno tan superespecializado e hiperconectado. Nunca hasta ahora se ha

valorado más la creatividad, la facilidad de comunicación y el trabajo en equipo. Son la base de una actitud emprendedora que trate de buscar nuevas ideas para salir adelante.

Enfoque

Una respuesta a la pregunta formulada de: ¿qué queremos conseguir? consiste en pensar que un Juego de Rol no es un juego acerca de la violencia, ya que ese no es más que otro de sus muchos aspectos, sino que consiste en un juego de creatividad para tratar de resolver los problemas. Así pues, no se juega para fomentar la violencia, sino para entender que siempre hay múltiples soluciones a ésta. Y a pesar de ello, forma parte también de la vida aprender que tenemos que poder valernos por nosotros mismos, afrontando las situaciones que se presentan con aplomo y la cabeza fría.

El enfoque consiste también en comprender que no se trata de matar y destruir, sino en derrotar las amenazas para poder prevalecer. En el juego hay que superar las dificultades que surjan ayudándose unos a otros. Como ves, se trata de donde podemos detenernos a mirar un momento en vez de dejarnos llevar por los prejuicios. No los tuyos, sino probablemente los de aquellos para los que tendrás que tener preparados argumentos sólidos.

Actitud

Por otro lado, el juego debería valorar y premiar la actitud positiva, el compañerismo y una serie de valores que ayuden a construir los fundamentos éticos. Esto no se trata de adoctrinamiento, sino de poner la opción frente a ellos para que los niños aprendan a valorarlo y a formarse su propia opinión. Forma parte de su educación el que tomen consciencia de la importancia de ciertos aspectos y valores en su vida, aunque esto ya entra en lo personal de cada individuo.

El Juego de Rol permite emular un gran número de situaciones, simulando momentos de crisis que de otra forma serían muy difíciles de experimentar en la vida diaria. Por esa razón, su potencial para poder poner todo esto en práctica lo convierte en una actividad muy interesante.

Ante cualquier otra duda, resulta muy conveniente informarse un poco y al menos haber leído el informe sobre los Juegos de Rol del Ministerio de Educación y Ciencia, cuyo enlace se da al comienzo de este libro. Pues si queremos contestar con argumentos sólidos todas las dudas y preguntas que nos planteen sobre los Juegos de Rol, es imperativo tener una base firme en la que basarnos.



6. DYSS MÍTICA

Los niños de la Villa de Narán viven en un mundo muy parecido al nuestro, aunque con algunas diferencias que trataré de explicar lo mejor posible.



Para empezar, cuando miran al cielo, su sol tiene el aspecto de un enorme cometa que arrastra una larga cola llameante. Parte de ella queda aún asomando tras ponerse por la tarde, sobre el horizonte. Cuando anochece, además de las estrellas puedes ver dos lunas: una grande y roja y otra más pequeña y amarilla. También se divisa una banda de intensa luz centelleante que recorre todo el firmamento llamada: *El*

Sendero de Rbeya.

En general, Dyss se trata de una tierra bastante fría cubierta de grandes bosques en su mayor parte. En este mundo las estaciones duran un año, por lo que disfrutas de veranos larguísimo y primaveras que se hacen eternas. Lo malo también, claro está, es que con los inviernos pasa lo mismo...

A pesar de que mucha gente piensa que el mundo es redondo como una naranja, lo cierto es que Dyss es plano, y si llegas hasta el borde del mundo, puedes caerte por él. Algo que seguro que no te haría ninguna gracia. Pero el mundo pone mucho cuidado de que esto no suceda y hace todo lo posible por impedir que nadie llegue hasta el borde. Sólo tratar de intentarlo es un viaje muy difícil y peligroso.

Dyss es un mundo muy curioso porque, en realidad, el mundo entero (la tierra, los mares, las montañas, los ríos..., todo) es un ser vivo. Una criatura como tú, capaz de sentir y de soñar. Cualquier habitante de este mundo lo sabe, aunque continúe con su vida normal y sin grandes sobresaltos. Bueno, salvo que sucedan dos cosas:

La primera es que se produzca algún cambio. Porque en Dyss, las cosas a veces cambian. Y si ayer aquel río pasaba por aquí, hoy es posible que pase un poquito más allá. Pero no te preocupes porque, normalmente, si un sitio tiene **un nombre** es raro que cambie; y si lo hace, que a veces pasa, antes notarás un leve olor a vainilla. Una señal de que un cambio va a producirse.

La segunda (y la más curiosa) es que, a veces, **el mundo hace realidad lo que la gente ha estado soñando o imaginando**. Y digo la gente porque suelen ser cosas en las que muchas personas están pensando al mismo tiempo. Por ejemplo, si en tu pueblo todo el mundo cuenta la leyenda de Gedeón, un dragón muy juguetón; y esta leyenda es muy conocida por la gente en la zona, es muy, pero que muy posible que un día Gedeón aparezca, ¡y que quiera jugar!...

Esto ocurre porque Dyss quiere comunicarse con la gente, pero no sabe cómo hacerlo. Por eso les ofrece las cosas en las que andan pensando. Las cosas en las que la gente sueña.

Pero para poder hacerlos realidad, éstos tienen que ser pensamientos e ideas muy fuertes, cosas en las que la gente crea con mucha fuerza e intensidad. ¿Y sabes una cosa? Precisamente, uno de las cosas que la gente suele recordar con más intensidad suelen ser **los cuentos y las leyendas**.

Por esta causa, en Dyss puedes encontrarte con los héroes de las leyendas más antiguas, y con criaturas de lo más extrañas. Así que no es nada raro que te encuentres con criaturas y con gente muy, pero que muy rara. A este tipo de seres, sean cuales sean, siempre se los llama **Imagos**.

Por lo tanto, no sería raro que en Dyss tuvieras oportunidad de conocer a muchos de sus héroes más famosos. Pero también podrías conocer a *Robin Hood*, o puede que incluso al *Rey Arturo*, pues Dyss conoce a estos personajes también, ya que lo sabe todo acerca de nosotros y nuestras leyendas. Los mitos y leyendas de la **Tierra**.

Dyss es un mundo muy antiguo que una vez conoció tiempos mejores. Ahora, mientras se recupera poco a poco, sus habitantes tratan de salir adelante llevando una vida dura y difícil, pero llena de aventura y encanto. Si estás dispuesto a saber algo más, Dyss siempre te estará esperando.

LA VILLA DE NARÁN

En la ribera del río Faraidh, en un valle rodeado de colinas y frondosos bosques, se encuentra la villa fortificada de Narán. Sus habitantes, granjeros y agricultores en su mayoría, han podido vivir en paz en este lugar durante mucho tiempo. El valle de Gallen ha sido siempre un lugar próspero que ha permanecido ajeno a muchos de los peligros del mundo, y a todos les gustaría que así siguieran las cosas. Contando algunas granjas, próximas a la villa, en total la población es de unos 400 habitantes.



Pero algo extraño ha sucedido tras el hallazgo de la niña Pandora. Desde entonces, los niños que viven en la villa han tenido que organizarse. Mientras tratan de averiguar qué es lo que le ha sucedido a los adultos, siguen con los quehaceres de las granjas, intentando mantenerlo todo en orden hasta que regresen.

El Valle de Gallen pertenece a la Ciudad Libre de Caerdwen, mucho más al Noreste, por lo que le paga tributos. Pero no se tienen noticias de la ciudad desde hace meses, pues no ha habido viajeros desde entonces. Un misterio más que se suma al montón de cosas raras que están pasando.

En el pueblo puedes encontrar los suministros básicos y muchas de las cosas necesarias para vivir, ya que está bien abastecido gracias a las pequeñas embarcaciones que remontan el río llevando mercancías.

A continuación se explican algunos de los lugares que puedes encontrar en la villa:

1. Casa del Alcalde. Enviado por la ciudad, el alcalde hace funciones de gobernador, decidiendo sobre cuestiones sencillas.

2. Almacén Comunal. Aquí se guardan parte de las cosechas para uso común de todos los miembros de la comunidad. Ahora mismo está a rebosar, por lo que es un tesoro muy valioso.



3. La única taberna del Pueblo y posada para viajeros. Es el lugar favorito de reunión para los lugareños. Aunque no se vaya allí necesariamente a comer ni beber, el lugar es un sitio cómodo para poder reunirse y charlar.

4. Pequeño hospital y lugar de curación. También sirve de escuela. El Sanador, ahora desaparecido, tiene un amplio surtido de hierbas, medicinas y todo lo necesario para ejercer su oficio.

5. Molino y Horno de pan. Aunque el Molinero y al mismo tiempo Panadero está ausente, el mayor de sus 3 hijos conoce muy bien el oficio.

6. Casa de la curandera. *Yagasta*, la anciana curandera, vive aquí. Siempre ayudó al Sanador en sus tareas, por lo en su casa hay guardados muchos remedios y hierbas de todas clases.

7. Herrería y establos. Tom, el hijo mayor, pretende continuar con la labor de su padre, por lo que éste ya le ha enseñado lo más importante del oficio.

8. Almacén de suministros. La hija mayor de su dueño sigue cuidando del almacén, y estará encantada de ayudar a quién lo necesite. Aquí se puede encontrar un amplio surtido de herramientas y suministros de muchas clases. Sin embargo, no podrá comprar gran cosa a los aventureros ya que no dispone ni de capital ni de permiso paterno.

9. Casa del Tejedor. El ahora desaparecido fabricante de telas tiene en su casa un pequeño taller con dos grandes telares. Allí confecciona tejidos que lleva a vender una vez al mes a las ciudades del Este.

10. Casa del Sabio. Aunque ahora no está presente, su vasta biblioteca está disponible. Sus aprendices hacen todo lo posible por encontrar alguna pista que les permita encontrar a su maestro desaparecido. El sabio es un hábil conocedor del arte mágico y tiene guardados muchos objetos interesantes.

Caminos rutas de comunicación

Existen en el pueblo dos caminos muy importantes:

Camino del Este. Continúa por la ribera hasta la aldea de Melina, a dos días de viaje en carro.

Camino del Noreste. Un camino empedrado que conduce hasta Caerdwen, a unos 3 ó 4 días de viaje.

Por último, siguiendo la corriente del río hacia el Este, tras un día de navegación en barca, se llega con facilidad a la Ciudad Estado de **Briadach**. Remontar de nuevo el río en contra de la corriente no es nada fácil, y lleva casi tres días hacer el viaje de regreso.

El Valle

La región conoció tiempos mejores, cuando el antiguo imperio gobernó antaño todas las tierras circundantes. Ahora, sólo quedan unas cuantas ruinas de antiguas fortificaciones esparcidas entre las colinas del valle. También se

pueden encontrar grandes casonas, de lo que en otro tiempo fueron granjas prósperas, que han quedado abandonadas en los campos. La hierba crece entre sus muros y los cuervos anidan entre las viejas piedras.

La Tierra de Brenn ofrece innumerables oportunidades de aventura, aunque es necesario tener coraje y habilidad para poder afrontar los peligros que se presenten. Sólo muy pocos están dispuestos a aceptar el desafío.

Pero ¿qué es lo que ha pasado al abrir el jarro?

El jarro que ha abierto la niña Pandora es una prisión en la cual estaba encerrada una vasta colección de extrañas criaturas. Entre ellas, las peores son un grupo de pesadillas vivientes que fueron encarceladas por ser muy peligrosas.

El jarro fue robado hace mucho tiempo por una Magissa llamada “Caléndula” a su Maestro, un Hechicero muy poderoso que, habiendo llegado a confiar en ella, le había encargado protegerlo. Pero Caléndula no tuvo suerte. Mientras huía, perdió el jarro al ser atacada por un grupo de Trolls. Éstos tomaron el jarro como botín y se lo llevaron a su guarida entre unas viejas ruinas. Allí quedó olvidado durante muchos años, incluso mucho más después de que desapareciesen los ladrones y el lugar quedara abandonado.

Un día, Pandora y su hermano llegaron allí por casualidad y encontraron el jarro, sin imaginarse que aquel sitio había sido la vieja guarida de unos Trolls. Ahora, los problemas que hay en el Valle de Narán no sólo se deben a las criaturas que fueron liberadas, sino también a las interpretaciones que está haciendo Dyss de unas pesadillas que no comprende, y los Imagos que está creando por esa causa. Desde que se abrió el jarro, todas las tierras en los alrededores se están llenando de criaturas que se comportan de formas muy extrañas.

7. BESTIARIO



El mundo está lleno de peligros, y por eso, necesitas saber algo más acerca de algunas de las criaturas que te puedes encontrar en tus aventuras. Las criaturas se detallan con los datos necesarios para enfrentarse a sus adversarios y tienen sus propias reglas. Algunos de sus valores son únicos, ya que son criaturas distintas a los personajes.

Como los personajes, las criaturas se definen también con Características. Si en alguna de ellas no tiene dados (☒), no la usa, por lo que no le afectan los ataques que deban enfrentarse a ella. Por ejemplo, si una criatura no tiene dados en Mente, los hechizos que se enfrentan a Mente no le hacen efecto.

También se señala cuantos dados de ventaja tiene en un ataque y su forma de hacerlo marcado en rojo. Si no indica nada es que la criatura no emplea esa habilidad básica para hacer ningún ataque. Por ejemplo, la Rata Maligna sólo hace ataques cuerpo a cuerpo de mordisco, pero no a distancia ni mágicos.

Algunas criaturas pueden lanzar hechizos. Para ello usan sus Puntos de Fatiga y el funcionamiento es idéntico al de los personajes. Los hechizos vienen explicados en el Libro de Magia.

Las criaturas son capaces también de aguantar un número máximo de Heridas que se calculan en base a su Característica Cuerpo más un número. Del mismo modo, calculan sus Puntos de Fatiga multiplicando por números distintos. La mala noticia es que ese número depende de lo desafiante que sea la criatura, sirviendo de guía para saber su “nivel” en comparación con los héroes. **Si no se utiliza el sistema de Puntos de Fatiga, se ignoran sus puntos y el daño recibido provoca Heridas directamente.**

En cada criatura se señala si tiene algún talento especial en su forma de atacar, de comportarse u otros aspectos importantes, como su tamaño o si puede alcanzar con su cuerpo a sus enemigos a cierta distancia.

Si una criatura es resistente a un tipo de daño, el ataque le hará 1 punto menos. Si no se usa el sistema de Puntos de Fatiga, como en el Modo Hero, sólo pierde 1 Herida cuando en la tirada de ataque se ha sacado más de 1 éxito. En cambio, si una criatura es vulnerable a un tipo de daño, el ataque le hará 1 punto extra de daño. Si no se usa el sistema de Puntos de Fatiga (o si se le han terminado), la criatura recibe **1 Herida extra**, que se suma a la Herida que recibe por un golpe normal con éxito.

Por último, ten en cuenta que junto al número de dados de Defensa se han incluido los Valores Medios para cada número de dados, siempre que sean dados de 6 caras.

Valores Medios incluidos en la Defensa de cada criatura

En el número de dados de Defensa que tiene cada criatura (y en algunos de sus efectos, como los venenos) vienen también **incluidos los valores medios para ese número de dados siempre que sean de 6 caras**. Por lo tanto, puedes hacer las tiradas de Defensa con el número de dados indicado, o bien, emplear los Valores Medios que se incluyen en sus símbolos.

Por ejemplo, la Rata maligna lanza 1 Dado para su Defensa, pero en el símbolo se ha incluido un Valor Medio de 4. Puedes elegir tirar el Dado o tomar la Media, por lo que quien ataque a la Rata debe sacar en su tirada un 4 o más para golpear con éxito.

1 Dado		[4]
2 Dados		[5, 2]
3 Dados		[5, 4, 4]
4 Dados		[6, 2, 2, 2]
5 Dados		[6, 4, 3, 3, 1]
6 Dados		[6, 5, 3, 3, 2, 1]
7 Dados		[6, 5, 4, 4, 3, 2, 2]

ARAÑA PELUDA

¡Puaj!, ¡pero qué ascoooooo!

Las arañitas normales son beneficiosas, pero la enorme araña peluda ha desarrollado algunos vicios que la convierten en una vecina insostenible. Tiene el tamaño de un perro grandote y le encanta desayunar fuerte.

Fuerza	☐☐ + ☐☐	⚠ Ataque de veneno
Agilidad	☐☐☐	⚙ No
Mente	☐☐	⚙ No
Cuerpo	☐☐☐	♥ Heridas= 2 q q
Encanto	☒	Fatiga = 3 ☐☐☐

Movimiento: 6

♥ **Defensa** ☐☐☐

Daño: 1p *Daño veneno (con un ataque con éxito)

Veneno: Potencia ☠ 1 (☐☐).

Si se es envenenado el personaje está muy malito, por lo que tiene desventaja en todo lo que haga hasta que alguien le cure o descansa un día entero.

Tela: Es capaz de hacer telas que atrapan a sus víctimas. Funciona como una trampa. Prueba de Agilidad para librarse (dificultad normal), o bien, ataca la Defensa del personaje con 2 Dados de Fuerza. La araña puede ponerlas en distintos sitios. La tela aguanta 2 Heridas (q q).

“BEJOLDER” CON “B” DE BURRO

¿Cómo se escribe?, ¿Vejolder?

La cría de esta extraña criatura, producto de algún mago loco de un remoto pasado, dicen que se deleita fastidiando a todo el mundo. El problema es que sus parientes más adultos tienen un ego desproporcionado y claro, nadie suele tener paciencia con ellos.



Los “Bejolder” más jóvenes aún no están amargados y resentidos como sus mayores, por lo que todavía quieren tener vida social y no aislarse en una lóbrega mazmorra. Si se les trata con dulzura, es posible que quieran quedarse a comer... El plato dependerá de si se ha mostrado tener suficiente tacto con una personalidad narcisista y neurótica.

Fuerza	☐☐☐☐ + ☐☐	⚠ Mordisco
Agilidad	☐☐☐☐	⚙ No
Mente	☐☐☐☐☐ + ☐☐☐☐	⚙ Magia
Cuerpo	☐☐☐☐☐	♥ Heridas= 8
Encanto	☐☐☐ (Adorable)	Fatiga = 24

Movimiento: 6 (levitando) ♥ **Defensa** ☐☐☐☐☐☐ (Piel gruesa 2D)

Daño: 2p Mordisco

Resistencia a la Magia: Se resta 1p del daño y sólo recibe una Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de un ataque mágico. Además, siempre tienen ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.

Levitar: El bejoldito siempre levita, por lo que siempre va por ahí como si nada, sin importarle si la arena está caliente.

Ojo hechizante: Con su gran ojo central es capaz de lanzar el hechizo Encantar.

Ojos mágicos (4): Tiene 4 apéndices con ojos en sus extremos capaces cada uno de lanzar dos hechizos a la vez cada asalto, con su coste normal de

puntos mágicos.

Ojo 1: Flecha de fuego

Ojo 2: Miedo

Ojo 3: Bola de fuego

Ojo 4: Teleportación (para largarse él claro)

BANDIDO CON CICATRIZ

¿Y qué es eso tan raro que está fumando?

Bandidos los hay de todas clases, pero todos se parecen mucho. Llevan alguna cicatriz, hablan mal y se fuman hasta el perezil, por lo que tendrán siempre los dientes negros.

Fuerza	☐☐☐ + ☐☐	⚔ Arma (espada, porra...)
Agilidad	☐☐☐	🏹 No
Mente	☐☐	🌀 No
Cuerpo	☐☐☐	♥ Heridas=2 q q
Encanto	☐☐	Fatiga =3 ☐☐☐

Movimiento: 6

🛡 **Defensa** ☐☐☐

Daño: 2p (espada u otra arma)

Ataque en grupo: Raro es el bandido que ataque en solitario. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

Daño: 2p (espada u otra arma)

Ordenes: Cuando el jefe está combatiendo junto a sus hombres cuerpo a cuerpo (Muy cerca), los bandidos obtienen ventaja **por moral alta**

CANCERBERO (PERRITO DE 3 CABEZAS)

Espera, entonces... ¿me muerde 3 veces?

No hay mejor guardián que el Cancerbero. Ve, huele y muerde por varios de sus parientes. Este enorme perro de 3 cabezas suele encontrarse vigilando sitios de los que su dueño no es muy amigo de recibir visitas.

Fuerza	☐☐☐☐ + ☐☐	⚔ 2 mordiscos (alcance 2)
Agilidad	☐☐☐	🏹 No
Mente	☐☐☐	🌀 No
Cuerpo	☐☐☐☐	♥ Heridas= 7
Encanto	☐☐	Fatiga =10

Movimiento: 8

🛡 **Defensa** ☐☐☐☐ (Piel 1D)

Daño: 2p mordisco

Alcance 2 (Muy cerca)

Grande: Es grande, por lo que alcanza hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

Mordiscos: Hace dos ataques de mordisco por turno.

Ojos en la nuca: No se gana ventaja por rodearlo.

Rastreador: Siempre tiene ventaja en la Habilidad de Rastrear.

BANDIDO (JEFE)

Fuerza	☐☐☐ + ☐☐	⚔ Arma (espada, porra...)
Agilidad	☐☐☐	🏹 No
Mente	☐☐☐	🌀 No
Cuerpo	☐☐☐	♥ Heridas=3
Encanto	☐☐	Fatiga =8

Movimiento: 6

🛡 **Defensa** ☐☐☐☐ (Cuero 1D)

COCATRIZ

¿¡Que me convierto en qué!?

Esta extraña mezcla entre gallo y serpiente, con alas membranosas de murciélago, te puede dejar de piedra con su mirada. Lo que no es un decir...

Fuerza	☐☐ + ☐☐	⚔ Picotazo
Agilidad	☐☐☐☐	🏹 No
Mente	☐☐☐ + ☐☐	🌀 No

Cuerpo   
Encanto 

 Heridas= 4
Fatiga =8

Movimiento: 4

 Defensa   

Daño: 1p

Mirada Penetrante: Si su víctima la está mirando, la Cocatriz puede hacer un ataque de magia contra ella una vez por turno que le cuesta 1 Punto de Fatiga. Si su víctima falla, se convierte en piedra en 3 asaltos. Sólo el hechizo de Curar del Sanador, pociones u otros remedios podrán traer de vuelta a la pobre estatuilla al mundo de los vivos.

CONEJITO BLANCO ASESINO

¡Que no!, ¡que no es lo que parece!...

El conejito blanco es célebre por ser un eficaz guardián de guaridas y escondrijos. Su apariencia inocente es su trampa más peligrosa. Ataca con furia al aventurero más desprevenido cuando éste está pensando llevárselo como mascota. ¡No te dejes engañar!

Fuerza   +    **Supermordisco**

Agilidad     No

Mente   No

Cuerpo      Heridas= 3 q q q

Encanto     Fatiga =4    

Movimiento: 7

 Defensa  

Daño: 1p

Salto asesino: El conejito se abalanza contra su víctima dando un enorme salto de hasta **5 puntos (Cerca)** cuando está a esa distancia. Cuando salta puede pasar sobre los enemigos que le bloquean el paso.

“COSA” QUE SE MUEVE...

Creo que he visto a la mesa ir andando de puntillas...

La “Cosa” que se mueve es todo **tipo de objeto que ha cobrado vida por artes mágicas**. Suelen ser vigilantes sin mente. Jamás se cansan, duermen, tienen hambre ni cobran un jornal. ¡El guardia perfecto! Normalmente actúan al servicio de un mago poderoso.

Pueden ser cualquier cosa. Desde una silla hasta un florero, pasando por las hortalizas, como los famosos “Tomates Asesinos”.

Fuerza   +   **Golpetazo**

Agilidad   No

Mente   No

Cuerpo     Heridas=4 q q q q

Encanto  **No tienen Fatiga. Nunca se cansan**

Movimiento: 5

 Defensa     (Dureza 1D)

Daño: 1p - Si es grande hace 2p y tiene alcance 2, (Muy cerca).

Incansables. No tienen P. de Fatiga, son incansables. Cada golpe con éxito los va rompiendo hasta que caen en pedazos.

Vulnerables a armas contundentes: Las mazas y las porras les hacen **1 Herida extra** cada golpe.

Sin mente: Una silla o un florero son más bien de pocas ideas, por lo que son inmunes a los ataques contra la Mente.

Si es Grande: alcanza hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

Nota: Usa estas estadísticas para cualquier tipo de Objeto capaz de moverse y atacar a un intruso. Si quieres que sean más grandes y resistentes añade más puntos a sus Heridas y 1 ó 2 Dados a su Fuerza y Defensa.

DRAGÓN PEQUEÑO DE TURBONIDIO

Seguro que es dócil, jinto domarlo!

El pequeño dragón de Turbonidio tiene una piel parecida a la obsidiana, negra y brillante. Sería un ser encantador de no ser porque se toma su trabajo muy en serio. Le encantan las gallinas, las ovejas, las vacas, y algún que otro caballero andante para desayunar..., pero eso sí, todo a la vez.

Pero lo más importante de todo es que le encantan, le chiflan, las adivinanzas...

Fuerza	⊞⊞⊞⊞⊞⊞	+	⊞⊞⊞⊞	⊕ Mordisco (alcance 2)
Agilidad	⊞⊞⊞⊞	+	⊞⊞⊞⊞	⊗ Aliento (alcance 5)
Mente	⊞⊞⊞⊞⊞⊞	+	⊞⊞⊞⊞	⊗ Magia
Cuerpo	⊞⊞⊞⊞⊞⊞			♥ Heridas= 8
Encanto	⊞⊞⊞⊞			☹ Fatiga =24

Movimiento: 6 ♥ **Defensa** ⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞⊞ (Escamas 3D)

Volando 8

Daño: 3p Mordisco **Alcance** 2 (Muy cerca)
4p Aliento de Fuego. **Alcance:** Área de 2 x 5 (Cerca)

Grande: Es grande, por lo que alcanza hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

Volar: Puede volar.

Magia: Invisibilidad, Encantar y Miedo.

Resistencia a la Magia: Se resta 1p del daño y sólo recibe una Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de un ataque mágico. Además, siempre tienen ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.

Aliento de fuego: El dragoncito puede escupir un chorro de fuego cada 3 asaltos. Hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 de ancho por 5 puntos de movimiento de largo frente a él (alcance **Cerca**). Todos los que estén en la zona deben tirar defensa para evitarlo o recibir 4 puntos de daño de fuego.

ESQUELETO

A mí estos me dan mucho miedo. Yo me voy fuera y me espero a que los maten...

El esqueleto es el resultado de una broma de mal gusto de algún mago loco... Son todo hueso, pero hay que tener cuidado porque saben usar armas.

Fuerza	⊞⊞	+	⊞⊞	⊕ Arma (espada)
Agilidad	⊞⊞			⊗ No
Mente	⊞			⊗ No
Cuerpo	⊞⊞			♥ Heridas=3 q q q
Encanto	⊞			No tienen Fatiga. Son incansables

Movimiento: 5 ♥ **Defensa** ⊞⊞⊞⊞

Daño: 2p (espada u otra arma)

Incansables. No tienen P. de Fatiga, son incansables. Cada golpe con éxito los va rompiendo hasta que caen en pedazos.

Vulnerables a armas contundentes: Las mazas y las porras les hacen 1 **Herida extra** cada golpe.

Vulnerables al fuego: El fuego y hechizos de fuego hacen 1 **Herida extra** cada golpe.

Sin Mente: Inmunes a encantamientos y magia que afecte a la Mente.

ESPANTAPÁJAROS

¿Me lo puedo llevar para ponerlo en mi cuarto?

Vigilante incansable de huertas y planteles, este extraño y entrañable personaje ha sido, es, y siempre será el vigilante perfecto, abanderado de una noche de terror de las de verdad. Por otro lado, no hay mejor amigo de los pájaros, que lo suelen usar de percha. Es muy fuerte, por lo que no conviene hacerle enfadar.



Fuerza ⊞⊞⊞⊞ + ⊞⊞ ⊕ **Golpetazo**

Agilidad	☺☺☺	☹ No
Mente	☒	☹ No
Cuerpo	☺☺☺☺	♥ Heridas=4 q q q q
Encanto	☒	No tienen Fatiga. Nunca se cansan

Movimiento: 5 ♥ **Defensa** ☺☺

Daño: 2p

Incansable. No tienen P. de Fatiga, son incansables. Cada golpe con éxito los va rompiendo hasta que caen en pedazos.

Vulnerables al fuego: El fuego y los hechizos de fuegos les hacen 1 Herida extra cada golpe.

Sin mente: Inmunes a los ataques contra la Mente.

FANTASMA TEMBLOROSO Y ULULANTE

Pero hombre, no se ponga así..., ánimo, que todo tiene solución...

Algo hizo para convertirse en fantasma. Puede que fuera su tendencia natural hacia el “drama” o alguna acción pero que muy mala. El caso es que este ser semitransparente no para de quejarse día y noche. Suelen habitar en viejos castillos y casas abandonadas, donde pueden explayarse por las noches gimiendo sin parar.

Fuerza	☺☺ + ☺☺	⚡ Toque escalofriante
Agilidad	☺☺	☹ No
Mente	☺☺☺ + ☺☺	☹ Miedo
Cuerpo	☺☺☺☺	♥ Heridas= 4
Encanto	☒	Fatiga = 8

Movimiento: 4 ♥ **Defensa** ☺☺

Daño: 1p* Frío. Con un ataque con éxito **hace 1 p extra de frío.**

Hechizos: Puede lanzar Miedo, como el hechizo de Sanador.

Resistencia al daño de armas: Tiene resistencia a las armas que no sean mágicas (se resta 1 p del daño y sólo se le puede hacer 1 Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de ataque). ¡La Magia le afecta de forma

normal!

Cuerpo vaporoso: Su cuerpo no es sólido, por lo que todos los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia contra él tienen desventaja. ¡La Magia le afecta de forma normal!

GOBLIN

Aquí hay un tío verde que está haciendo trampas. ¡Le pego con mi bastón!

El goblin es ya un viejo conocido que se deleita haciendo el gamberro en compañía de los suyos. Cuando no se están peleando entre ellos, los más tranquilos se dedican a robar gallinas.

Dada la poca confianza que tienen en sí mismos, siempre están buscando algún “Señor” o “Líder” que los guíe, y que les pague bien, claro. Cuando más oscuro es su “Señor”, mejor que mejor.

Fuerza	☺☺ + ☺☺	⚡ Armas normales (espadas, porras).
Agilidad	☺☺ + ☺☺	☹ Armas normales (arco corto, honda).
Mente	☺☺	☹ No
Cuerpo	☺☺	♥ Heridas=2 q q
Encanto	☒	Fatiga =2 ☐☐

Movimiento: 5 ♥ **Defensa** ☺☺ (Cuero 1D)

Daño: Por arma. *Normalmente 1p.

Ocultos: los goblin están acostumbrados a andar escondiéndose, por lo que siempre tienen ventaja cuando lo intentan.

Ataque en grupo: Los goblin son cobardes por naturaleza por lo que siempre actúan juntos. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

HIDRA

¡Ah yo lo sé! ¡Esa era de lo de los Griegos! ¿No?

Este “hermoso” bichito tiene la mala costumbre de vigilar guaridas y escondrijos con eficacia, pues ocho cabezas siempre piensan mejor que una. Su forma es semejante a un cuerpo de reptil del que parten 9 cabezas de serpiente.

Fuerza	☰☰☰ + ☰☰☰	⚡ Ataque múltiple y veneno
Agilidad	☰☰☰	🚫 No
Mente	☰☰☰☰	🌀 No
Cuerpo	☰☰☰☰☰☰☰	❤️ Heridas= 9
Encanto	☒	📊 Fatiga =14

Movimiento: 4 🛡️ **Defensa** ☰☰☰ (Escamas 1D)

Daño: 1p* Veneno (con un ataque con éxito) **Alcance** 2 (Muy cerca)

Grande: Es grande, por lo que alcanza con su cuello hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

Veneno: Potencia 2 (☰☰.☰).

Si se es envenenado se gana 1 Herida (pero sólo la primera vez). Además, el personaje está muy malito, por lo que tiene desventaja en todo lo que haga hasta que alguien le cure o descansa un día entero.

Ataque múltiple: La Hidra puede hacer 1 ataque cada turno por cada dos cabezas vivas. Así, con 9 cabezas hace 4 ataques, con 4 cabezas hace 2 ataques y con 2 ó 3 cabezas hace 1 ataque.

Resistencia a la Magia: Se resta 1p del daño y sólo recibe una Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de un ataque mágico. Además, siempre tienen ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.

Cabezonería: Con tanta cabeza es difícil acabar con ella. Con cada Herida pierde 1 cabeza.

Ojos en la nuca: No se gana ventaja por rodearlo.

LA “COSA” DE LA CARCOSA

“Yo me lo quiero llevar a casa... a casa... a casa...”

Esta criaturita es básicamente una bola de pelo que te mira con ojitos tiernos... La “Cosa” de la Carcosa ya se ha cobrado muchas víctimas engañándolas bajo su apariencia de monstruito inofensivo. ¿Serás tú su próxima víctima?

Fuerza	☰☰	⚡ Manotazo “intenso”
Agilidad	☰☰	🚫 No
Mente	☰☰☰ + ☰☰	🌀 Encantamiento
Cuerpo	☰☰☰	❤️ Heridas=3 q q q
Encanto	☰☰☰☰☰	📊 Fatiga = 4 □□□□

Movimiento: 6 🛡️ **Defensa** ☰☰

Daño: 1p

Encantar: Hechiza con su encanto igual que el hechizo “Encantar”, de forma que sus enemigos se vuelven aliados y lucharán por él. Su ataque mágico se enfrenta contra la Mente de la víctima. Si falla, ésta intentará protegerla.

Inmunes a encantamientos y magia que afecte a la Mente.

LOBITO

Animalito, tendrá hambre...

* (Amigo del Cazador)

Los lobos vienen y van, libres, tratando de sobrevivir. Les gusta vivir en manadas y aullarle a la luna por razones desconocidas.

Fuerza	☰☰ + ☰☰	⚡ Mordisco
Agilidad	☰☰	🚫 No
Mente	☰☰	🌀 No
Cuerpo	☰☰☰	❤️ Heridas=2 q q
Encanto	☰☰☰☰	📊 Fatiga =3 □□□

Movimiento: 7 🛡️ **Defensa** ☰☰.☰

Daño: 1p

Salto: Pueden dar saltos de 3 puntos (**Muy cerca**) sobre sus víctimas. Al saltar pueden pasar por el espacio de sus enemigos.
*** El lobito se puede hacer amigo del cazador, ayudándole en sus aventuras.**

LOBO FEROS

¿Se le ve con hambre...?

Los lobos feroces quieren comer-te. Así que siempre es una buena idea tratar de evitarlo.

Fuerza	☐☐☐☐ + ☐☐	⚡ Mordisco
Agilidad	☐☐☐☐	⚡ No
Mente	☐☐	⚡ No
Cuerpo	☐☐☐☐	♥ Heridas= 2 q q
Encanto	☐☐	Fatiga = 3 ☐☐☐

Movimiento: 7 ♥ **Defensa** ☐☐☐

Daño: 1p

Salto: Pueden dar saltos de 3 puntos (**Muy cerca**) sobre sus víctimas. Al saltar pueden pasar por el espacio de sus enemigos.

Manada: Si dos o más rodean a un personaje cuerpo a cuerpo consiguen ventaja, ¡así que ojo!

MURCIÉLAGO FLATULENTO

¿¡Qué ha sido eso!? ¡Socorro! ¡Necesito aire!

El murciélago flatulento es una extraña variedad del murciélago común. Con cada batir de sus alas, un pequeño escape de gases le ayuda a darse impulso. El sistema hace que emita un sonidillo característico y repetitivo. Un ejemplo más de las maravillas de la bioingeniería. El problema es el exceso de metano residual en el ambiente... Nadie es perfecto.

Fuerza	☐☐	⚡ Mordisquillo
---------------	----	-----------------------

Agilidad	☐☐☐	⚡ No
Mente	☐☐☐	⚡ No
Cuerpo	☐☐☐	♥ Heridas= 1 q
Encanto	☒	Fatiga = 2 ☐☐

Movimiento: 6 (Volando) ♥ **Defensa** ☐☐

Daño: 1p

Olor horrible: Ese olor... Mucho tiempo cerca exige tiradas enfrentadas de Cuerpo contra Cuerpo (del murciélago). Si se falla, se tiene desventaja hasta que se ventile la zona...

OGRO

¿Y por qué se ha puesto a llorar de alegría? ¿Es que nos conoce?

El ogro es un humanoide con tan mala idea como malas pulgas. Sus orígenes se remontan a una época en la que vivir solo y ser feo estaba muy mal visto. El ogro adora a los niños, especialmente si ya vienen con alguna salsa para así poder ahorrarse la molestia.

Fuerza	☐☐☐☐☐ + ☐☐	⚡ Porra grande
Agilidad	☐☐☐☐	⚡ No
Mente	☐☐☐☐	⚡ No
Cuerpo	☐☐☐☐☐☐	♥ Heridas= 4
Encanto	☒	Fatiga =10

Movimiento: 6 ♥ **Defensa** ☐☐☐☐☐ (Cuero 1D)

Daño: 3p

Pedazo de Bruto: Es tan fuerte que con cada golpe puede empujar a su víctima de 2 a 3 Puntos de Movimiento (**Muy cerca**).

PLANTA CARNÍVORA

¡Anda! ¿Y qué comen...?

A este raro ejemplar de planta le suelen gustar las cosas tiernas..., como el jamón, por ejemplo...

Fuerza	☐☐☐☐	⚡ Mordisco
Agilidad	☐☐	🌀 No
Mente	☐☐	❄️ No
Cuerpo	☐☐☐☐☐	❤️ Heridas=3 q q q
Encanto	☒	Fatiga =4 ☐☐☐☐
Movimiento: 0	🛡️ Defensa ☐☐☐ (1D Dureza)	

Daño: 1p **Alcance:** 2 (Muy cerca)

Grande: La planta no se mueve, pero es grande, así que puede alcanzar con su tallo a los enemigos hasta una distancia de 2 puntos (**Muy cerca**).

QUIMERA

¡Yo espero fuera!...

La Quimera es un bichito entrañable que le ha arruinado el fin de semana a más de un héroe a lo largo y ancho de la historia. Su cuerpo es una mezcla entre león, cabra y qué se yo. La mala noticia es que se mueve muy rápido. Posee 3 cabezas, una de león, otra de cabra y la locura la remata una tercera cabeza de dragón. Es capaz de escupir fuego como nadie, por lo que quienes la enfrentan terminan justo “en su punto”. Listos para lo que viene después...

Fuerza	☐☐☐☐☐ + ☐☐☐☐	⚡ Mordisco (alcance 2)
Agilidad	☐☐☐☐☐☐ + ☐☐	🌀 Aliento (área de 2 x 5)
Mente	☐☐☐☐☐	❄️ No
Cuerpo	☐☐☐☐☐	❤️ Heridas= 7
Encanto	☐☐☐☐	Fatiga =10
Movimiento: 10	🛡️ Defensa ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Piel 1D)	

Daño: 3p mordisco **Alcance** 2 (Muy cerca)

3p Aliento de Fuego. **Alcance:** Área de 2 x 5 (Cerca)

Grande: Es grande, por lo que alcanza con su cuello hasta 2 puntos de

distancia. (Muy cerca).

Aliento de fuego: Su cabeza de dragón escupe un chorro de fuego cada 3 asaltos. Hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 de ancho por 5 puntos de largo frente a él. Todos los que estén en la zona deben tirar defensa para evitarlo o recibir 3 puntos de daño de fuego.

Ojos en la nuca: No se obtiene ventaja por rodearlo.

RATA MALIGNA

¡Mira que orejas! ¡Y qué dientes!, ¡y esos ojos...!

Estas ratas son voraces y están hambrientas. Habitan en la porquería y suelen atacar en grupo. Les gusta de todo menos la comida para ratas.

Fuerza	☐☐	⚡ Mordisco
Agilidad	☐☐	🌀 No
Mente	☐☐	❄️ No
Cuerpo	☐☐	❤️ Heridas= 1 q
Encanto	☐☐	Fatiga = 2 ☐☐

Movimiento: 4 **Defensa** ☐☐

Daño: 1p

Manada: Si dos o más rodean a un personaje cuerpo a cuerpo consiguen ventaja, ¡así que ojo!

RATA MALIGNA GRANDE

Fuerza	☐☐☐☐	⚡ Mordisco
Agilidad	☐☐☐☐	🌀 No
Mente	☐☐	❄️ No
Cuerpo	☐☐☐☐	❤️ Heridas= 2 q q
Encanto	☐☐	Fatiga = 3 ☐☐☐

Movimiento: 4 **Defensa** ☐☐☐

Daño: 2p

Manada: Si dos o más rodean a un personaje cuerpo a cuerpo consiguen ventaja, ¡así que ojo!

RATA ENFERMA MALIGNA

Esta rata está fatal de la muerte...

Las ratas enfermas son las peores. Tienen mal aspecto y son más peligrosas, ya que su mordedura transmite enfermedades.

Fuerza	☐☐☐	⬇️ Mordisco
Agilidad	☐☐☐	⚔️ No
Mente	☐☐☐	⚙️ No
Cuerpo	☐☐☐	♥ Heridas= 1 q
Encanto	☐☐☐	Fatiga = 2 ☐☐

Movimiento: 4 ♥ **Defensa** ☐☐

Daño: 1p*

*Si hace daño puede transmitir una enfermedad. (*La Potencia se enfrenta a los dados de Cuerpo*).

Enfermedad: Potencia☠️1 (☐☐). Si enferma, el personaje tiene desventaja hasta el final del combate. Una vez descanse un día o sea curado, se recupera.

Manada: Si dos o más rodean a un personaje cuerpo a cuerpo consiguen ventaja, ¡así que ojo!

RETOÑO DE CUBO GELATINOSO

¡Ah! ¡Qué asco! ¡Como el blandiblup!

El pequeño cubo de 1 metro cúbico y medio comienza ahora a recorrer un mundo que está esperando ser disuelto. El retoño de lo que más tarde será el horror gelatinoso del inframundo se lo toma muy en serio nada más dividirse de su mamá y comenzar a andar por ahí él solito.

Fuerza	☐☐☐ + ☐☐	⬇️ Ataque de envolver
Agilidad	☐☐☐	⚔️ No
Mente	☐☐☐	⚙️ No
Cuerpo	☐☐☐☐	♥ Heridas=4
Encanto	☒	Fatiga =9

Movimiento: 4 ♥ **Defensa** ☐☐☐ (Blandito*)

Daño: 1p + 1p de ácido por turno.

Blandito Resistencia a las armas. Su cuerpo es gelatina, por lo que se resta 1 p del daño y sólo recibe 1 Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de ataque. **La magia** tiene su efecto normal.

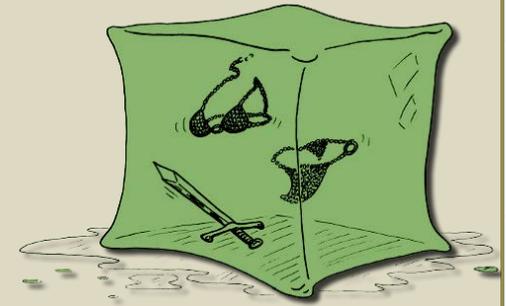
Envolver: El Cubito intenta directamente engullir y envolver a su víctima. Si acierta, el cubo la envuelve y le hace 1 p de daño + 1p de daño ácido.

Después le seguirá haciendo 1 p de daño ácido cada asalto. La víctima puede tratar de escapar haciendo tiradas enfrentadas de fuerza.

Inmunes a encantamientos y magia que afecte a la Mente.

Maestro del camuflaje: Siempre tiene ventaja para tratar de camuflarse y pillar a su víctima por sorpresa.

Vulnerables al fuego: El fuego le hace 1p de daño ó 1 Herida extra



RETOÑO DE TIAMAT

¡Uy, qué cosita! ¡Mira, mira! ¡Pero mira qué monada!

El retoño de Tiamat o Tiamat "Junior", salió del cascarón hace poquito, por lo que comienza ahora a descubrir un mundo nuevo que espera sus gamberradas.

Como su madre, está lleno de talentos, pero también de algunas malas costumbres; como la de comerse todo lo que pille alrededor. Su hambre es voraz, pero no lo hace con mala intención.

Cada cabeza tiene el extraño don de estar dotada de un aliento con un "sabor diferente". Si se siente amenazado, no dudará en usarlo para quedarse a comer con sus enemigos, perdón, "a" sus enemigos.

Fuerza	▣▣▣▣	+	▣▣▣▣	⚡ Mordisco (alcance 2. Muy cerca)
Agilidad	▣▣▣▣	+	▣▣▣▣	🌀 Aliento (alcance 5. Cerca)
Mente	▣▣▣▣▣▣	+	▣▣	❄️ Magia
Cuerpo	▣▣▣▣▣▣▣▣		♥ Heridas = 12	
Encanto	▣▣▣▣▣▣	(Adorable)	🔥 Fatiga = 30	

Movimiento 6 Volando 8 ♥ **Defensa** ▣▣▣▣▣▣▣▣ (Escamas 3D)

Daño: 2p (Mordisco) **Alcance 2** (Muy cerca)
3p (Cada aliento) **Alcance:** Área de 2 x 5 (Cerca)

Grande: Es grande, alcanza hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

Volar: Puede volar.

Magia: Puede lanzar Miedo e Invisibilidad.

Arma de aliento: Cada aliento hace un ataque a distancia que cubre una zona de 2 de ancho por 5 Puntos de largo frente a él (Cerca). Todos los que estén en la zona deben tirar Defensa para evitar recibir el daño de aliento.

Resistencia a la Magia: Se resta 1p del daño y sólo recibe una Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de un ataque mágico. Además, siempre tienen ventaja para defenderse y resistir los efectos de cualquier hechizo.



Ojos en la nuca: No se obtiene ventaja por rodearla, ¡siempre te verá!
Cinco cabezas: La pequeña cría de Tiamat tiene 5 cabezas. Cada una es capaz de lanzar un aliento distinto una vez cada 3 asaltos o tratar de morder cada asalto. En un asalto, **2 cabezas pueden morder o lanzar su aliento** al mismo tiempo y en direcciones distintas. Los ataques de ácido y veneno hacen daño el primer turno y 1 punto más al siguiente. Después se evapora su efecto.

- **Cabeza Rosa:** 3p de **fuego**.
- **Cabeza Negra:** 3p de **veneno** +1p el siguiente turno por estar envenenado. Después deja de hacer efecto.
- **Cabeza Blanca:** 3p de daño de **frío** (escarcha helada).
- **Cabeza Azul:** 3p de daño **eléctrico** (rayo zigzagueante).

Cabeza verde: 3p de daño de **ácido** +1p el siguiente turno por efecto de ácido. Después deja de hacer efecto.

TOMATE ASESINO

¿Que me aparte? ¿Por qué?

El tomate asesino es una extraña variedad que ha decidido tomarse la revancha tras siglos de haber vivido como un esclavo, condenado desde siempre al coliseo de las ensaladas. Acostumbra a dejarlo todo perdido; pero se le perdona, pues no hay mejor remedio conocido contra el "regalito" de la Mofeta. Lo peor de estos guerreros naturales es que al ser derrotados estallan.



Fuerza	▣▣	+	▣▣	⚡ Golpetazo
Agilidad	▣▣			🌀 No
Mente	☒			❄️ No
Cuerpo	▣▣			♥ Heridas = 1 q
Encanto	☒			No tiene Fatiga

Movimiento: 4 (dando saltitos)

♥ **Defensa** ▣▣

Daño: 1p *Al ser derrotados estallan al siguiente turno, haciendo 1p de daño a todo el que esté junto a él.

Incansable. No tienen P. de Fatiga, son incansables. Un golpe con éxito los espachurra.

Sin mente: Los tomates son más bien de pocas ideas, por lo que son inmunes a los ataques contra la Mente.

Estallido “mortal”: Tras ser derrotados, estallan al turno siguiente, pringándolo todo y haciendo 1 punto de daño en un radio de 1 (**Al lado**)

TROLL

¿¡UN TROLL!? *¿Hay alguna espada mágica tirada por ahí?*

El Troll es la estrella de la maldad dentro de la baja categoría. Su tendencia a soportar heridas y recuperarse lo hace difícil de derrotar. Poseen una piel muy dura, pero tienen un cerebro de mosquito. Siempre evitan la luz del sol, pues los transforma en piedra.

Fuerza	☐☐☐☐☐☐ + ☐☐	⬇️ Arma Enorme (Maza)
Agilidad	☐☐☐☐	⚡ No
Mente	☐☐	⚡ No
Cuerpo	☐☐☐☐☐☐	♥ Heridas= 7
Encanto	☒	Fatiga =10

Movimiento: 6 ♥ **Defensa** ☐☐.☐.☐.☐ (Piel gruesa 2D)

Daño: 3p* **Alcance** 2 (Muy cerca)

Grande: Los Trolls son grandotes, por lo que alcanza con su arma hasta 2 puntos de distancia. (Muy cerca).

***Resistencia a las armas normales:** Son muy resistentes a las armas por lo que se resta 1 p del daño y sólo recibe 1 Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de ataque. Las **armas mágicas y la magia** tienen su efecto normal.

Seres de piedra: La luz del sol los transforma en piedra, por lo que harán todo lo posible por evitarla.

ZOMBI

¿A estos se los podía matar sin preguntar?, ¿no?

El zombi es la estrella del terror y tiene una gran cantidad de fans que siempre intentan imitarlos. El problema es que cuando te pones a destrozarlos con el hacha es difícil diferenciar los falsos de los verdaderos. Pero claro, ¿a quién le importa?

Fuerza	☐☐☐☐	⬇️ Manotazo
Agilidad	☐☐☐☐	⚡ No
Mente	☒	⚡ No
Cuerpo	☐☐☐☐	♥ Heridas=2 q q
Encanto	☒	No tienen Fatiga. Son incansables

Movimiento: 3 ♥ **Defensa** ☐☐

Daño: 1p* Frío.

Incansables. No tienen P. de Fatiga, son incansables. Cada golpe con éxito los va rompiendo hasta que caen en pedazos.

Vulnerables al fuego: El fuego (y hechizos de fuego) le hace **1 Herida extra** cada golpe. Prenden rapidito, por lo que es una gozada ir por ahí con una antorcha.

Sin Mente: Inmunes a encantamientos y magia que efecte a la Mente.

Ataque en grupo: Los zombis suelen atacar en grupo. Cuando dos o más rodean al personaje, todos tienen ventaja en sus ataques.

8. TOMATE “QUEST”

Una pequeña aventura “Serie B” para Magissa

La pequeña Cucumber, una de las niñas que vive en la aldea, está muy asustada. No se atreve a volver a su casa. Según cuenta, desde hace dos noches se escuchan extraños ruidos en la granja. Además, dice haber visto extrañas sombras moverse por el rabillo del ojo. Debido a todo este susto, se ha ido corriendo al pueblo con la esperanza de que sus amigos puedan ayudarla. Desde lo que pasó con el Jarro de Pandora, ella y su hermano están solos en la casa esperando que vuelvan sus padres.

Ayudando a sus amigos

La casa donde vive Cucumber es una de las granjas vecinas que se encuentran dispersas alrededor de la aldea, por lo que está fuera de la empalizada. Para llegar allí sólo hay que caminar unos 20 minutos siguiendo los caminitos que pasan entre las huertas que rodean el pueblo.

La niña tratará de explicar a sus amigos lo que ha visto y oído, aunque está muy nerviosa. Cuando habla, extiende y encoje los brazos moviéndolos en todas direcciones, tan rápido que parece que tenga algunos más.

Esta será, más o menos, su versión:



“...Y entonces los tomates con las hojas y todo por el suelo... como en el sueño ese, y cruzó por detrás y la puerta se cerró dando un portazo... pero en el otro sitio se oye como un rugido y hablando y tal, ...pero yo no me moví y le dije a mi hermano que saliera corriendo, ...pero donde los cacharros se movió todo, un rollo, la vaca corriendo y todo fuera, caray, que susto, y las gallinas se pusieron como locas..., y yo volví a escuchar igual que el otro día soñando como que un montón de plantas y olía a cebollas que no veas... pero algo pasó por detrás y yo entonces salté por la ventana y ¡Zas!... “¡Ayyyyy!” “¡QUE YO ALLÍ NO VUELVO!”

Una versión algo confusa pero que deja bastante clarito que allí “pasa algo” y que alguien debería investigar. Si se le pregunta de nuevo no podrá decir mucho más, ya que no entiende qué es lo que está pasando, la pobre.

Esta será la primera vez que nuestros héroes deben enfrentarse a una amenaza intentando ayudar a los demás niños del pueblo. Una excelente oportunidad para empezar su carrera de aventureros.

Información para el Narrador

¡Atención! si eres un jugador no deberías seguir leyendo. Si te enteras de que va la historia no va a tener mucha gracia cuando la juegues.

Al abrir el jarro, Pandora liberó a un montón de seres con bastantes malas pulgas. Entre ellos los peores son un tipo llamado: “Pesadillas Vivientes”. Una de ellas, una Pesadilla bastante rara, se ha escondido en la granja donde vive la familia de Cucumber, haciendo que la niña tuviese unas horribles pesadillas sobre un grupo de “Tomates asesinos” que, liderados por la “Reina de las Cebollas”, habían decidido “tomar” la granja.

Cuando alguien con dones para la magia tiene pesadillas de esta clase, (la niña es aprendiz de Sanador) es bastante posible que pueda provocar cambios a su alrededor, y la pequeña Cucumber tiene un “Don” muy especial para que esto suceda. El resultado, algunos de sus sueños se han hecho reales. Los tomates se han levantado de sus tumb..., de sus..., de donde sea que crezcan, para andar por ahí a sus anchas.

La Pesadilla causante de todo este lío ha estado escondida en el granero todo el tiempo. Al ver que gracias a sus efectos las verduras han comenzado a corretear por ahí ellas solitas, ha visto la ocasión para hacerse con la granja.

Ahora ha salido y, tras obligar a la indignada “Reina de las Cebollas” a dimitir y encerrarla en el granero, ha ocupado su lugar en el trono que se había montado en la cocina. Los tomates, siempre muy seguidores del matón que haya por la zona, están encantados con el cambio, pues la nueva jefa parece tener mucho más poder que su reina destronada.

Pero la pesadilla de tonta no tiene un pelo y sabe que pueden venir a por ella, por lo que se hará pasar por la Cebolla para ocultar su verdadera identidad. Mientras, la auténtica Reina se lamenta en el granero pensando en qué pudo haber salido mal, si todo había sido perfecto durante casi todo un día entero...

1. “Preparando juntos su aventura, nuestros héroes reciben una visita muy oportuna

Si los aventureros aceptan echar un vistazo en la granja y ayudar a su amiga, no vendría mal darle un repaso al equipo y meter al menos un “panito” o dos en el macuto, que nunca se sabe. Antes de marcharse viene a hablar con ellos **Pandora**, la niña que encontró el jarro y que ahora es quien lo guarda. Nadie la culpa pues no fue culpa suya, pero se siente culpable y desea ayudar todo lo posible.

Les dirá a sus amigos que tiene la sospecha de que el causante de los problemas en la granja puede ser alguno de los espíritus traviesos que escaparon del jarro, por lo que si se encuentran con alguno, deberían hacer todo lo posible por capturarlo. Les pedirá que se lleven el jarro para poder encerrarlo. También les dice lo siguiente:

Recordad los que nos dijo el Hada de la Esperanza: “Para poder encerrarlos de nuevo en el jarro, hay que derrotarlos antes.”

Les dará el jarro y les deseará buena suerte. Mientras tengan el jarro con ellos, serán responsables de cuidarlo.

JARRO DE PANDORA

Un pequeño jarro o ánfora capaz de encerrar en su interior a espíritus traviesos.

Talento: El Jarro de Pandora es un poderoso artefacto creado en el pasado por un poderoso Mago. Permite encerrar entidades y espíritus de muchas clases que den problemas, como fantasmas y pesadillas vivas. Para poder encerrarlas, primero hay que derrotarlas. Después, no hay más que acercar la boca del jarro a la criatura y éste se encargará de absorberlo, encerrándolo dentro. La criatura no podrá salir otra vez aunque se abra el jarro; a no ser que se desee que salga, o no se conozca para qué sirve...



Precio: Desconocido (incalculable).

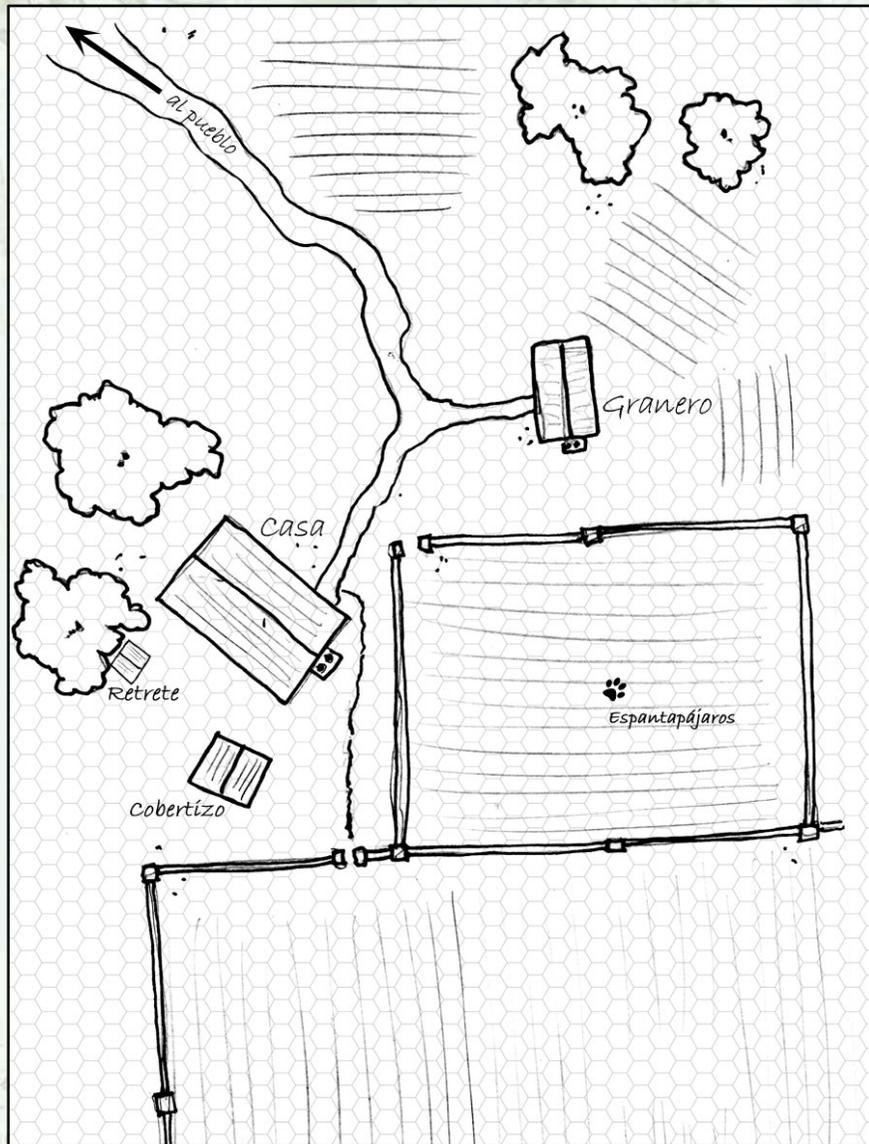
2. De camino hacia la granja todo parece sosegado, de no ser por un arbusto que se ve algo perturbado

Si tienen suerte, el camino a la granja transcurrirá sin problemas, aunque nunca se sabe... La zona tiene sus habitantes, y no es difícil toparse con alguno de ellos. A continuación tienes lo que en los viejos tiempos se llamaba una tabla de: **“Tiradas de Encuentro”**. Aún hay quien le tiene nostalgia; lo malo es que ya no son lo que eran...



Tira un dado de 6 caras o escoge:

1, 2	Los pajarillos cantan, las nubes se levantan. Ningún problema.
3	(¡iiiiiiihh...!) Cuando pasan junto a un pequeño arbusto, éste se encoje pegando un chillido, se levanta sobre unas ramas que parecen patitas mientras se recoge las hojas como si fuesen unos faldones, y sale corriendo hasta perderse de vista... ¿j...!?
4	Una vaca les da los buenos días al pasar... ¿j...!?
5, 6	Dos Lobos Ferozes han encontrado el almuerzo. Cuando reciban un par de Heridas, se largarán aullando, indignadísimos.



3. Muchas hortalizas crecen aquí, juntas en armonía. Nada raro, de no ser porque alguna es capaz de comerse a una compañía



Al llegar a las inmediaciones de la Granja todo parece tranquilo. El camino termina en una modesta casa de labradores con un granero a la izquierda. Detrás de la casa hay un retrete y más allá una pequeña casucha. Las huertas se extienden más allá, y son bastante grandes. Los jugadores tienen libertad para explorar la granja como mejor les parezca. A continuación se explica qué pueden encontrar en cada sitio:

Granero

Un granero sirve para guardar dentro las cosechas además de las herramientas del campo. La puerta está cerrada con un enorme candado del tamaño de un melón, **Muy Difícil** de abrir. La llave del candado está en la casa, colgada de la pared en la cocina.

Dentro, el granero es básicamente un gran espacio lleno de balas de paja y montañas de nabos, patatas y coles. Tiene un medio-segundo piso, que cubre más o menos la mitad del granero, al que se accede por una escalera de mano. Se usa para guardar más paja y hierba para los animales.

La Pesadilla estuvo varios días escondida en el interior tras haberse colado a través de las rendijas entre los tablones de madera. Ahora, tras deponer a la Reina Cebolla, la ha encerrado dentro junto con algunos tomates que aún le son fieles y ha ocupado su lugar en el trono. Su plan es usarla para despistar a los intrusos.

En realidad una Reina no es nada sin sus súbditos, por lo que intenta mantener de su lado a los **4 Tomates Asesinos** (o más si te parece bien) que todavía desean estar de su lado.

Reina Cebolla (1):

Heridas= 4 q q q q

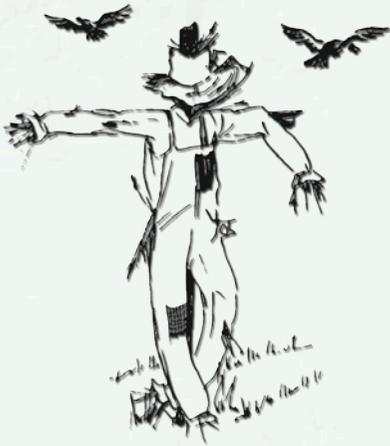
Tomates Asesinos (4*):

Heridas= 1 q

Aquí Doña Cebolla es la “Reina” del drama. Al principio estará escondida entre la paja, aunque será fácil de detectar porque le castañetean los dientes y no para de temblar. Se pondrá histérica cuando los personajes le hagan daño y llorará y pateará por su trono rendido. Asegura que ha sido la Pesadilla quién la obligó a quedarse en el granero mientras ocupa su lugar. Si la dejan marchar, se irá para no volver. Los tomates son otra historia, pues has de saber que un Tomate Asesino no se rinde ¡JAMÁS!

Huertas

En las huertas crecen muchas hortalizas, dándose especialmente bien los tomates de una “pasta” muy especial. Pero algo raro pasa porque, si se mira con atención, en muchos sitios las plantas parecen estar rotas o arrancadas. Como si algo hubiese entrado y tirado de algunas de ellas.



Justo en el centro de la huerta más cercana se ve plantado un bonito espantapájaros. El resultado de las travesuras de la Pesadilla es que ahora se mueve. Si los personajes se acercan a menos de 10 Pasos (o a una distancia Cerca), el espantapájaros se enfadará mucho y les atacará, pues su trabajo es protegerla.

Espantapájaros (1): Heridas= 4 q q q q

Cobertizo

Este destartalado cobertizo es la humilde morada de “Rosita”, la vaca lechera de la familia. Junto a ella viven también media docena de gallinitas que la usan de estufa durante la noche. Aquí no hay mucho más que ver.

Retrete

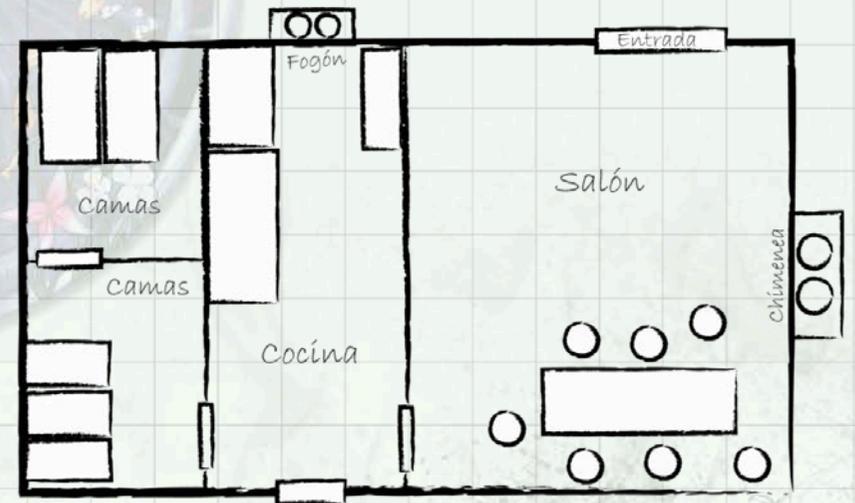
Hay quien dice que por el agujero que hay bajo el asiento de madera de este cuartito de 1 x 1, se puede ver el futuro, e incluso llegar hasta el centro de la Tierra.

Casa

La casa es sencilla y humilde. Está dividida en tres partes. La puerta está cerrada, aunque no con llave.

En el interior se han atrincherado los más célebres y terroríficos de todos los seres: nada menos que 8 **Tomates Asesinos** que están dispuestos a vender caro el pellejo por defender a quien haya elegido ser su rey, o reina. Hasta hace muy poquito lo fue la incomparable Cebolla, hasta que su gobierno fue depuesto, ocupando la Pesadilla su lugar.

Como es muy lista (bueno, más o menos) le ha “pedido prestado” sus hojas a otras cebollas normales y corrientes (menos mal que no se habían levantado como los tomates) y se ha hecho un disfraz con el que pretende hacerse pasar por la Reina para despistar. Un, (ejem...), “astuto” plan... que piensa llevar a cabo hasta sus últimas consecuencias.



Salón

Una chimenea y una tosca mesa de madera es todo lo que hay en el salón de la casa. En las paredes están colgados algunos adornos hechos con plantas trenzadas.

Al entrar, 4 Tomates Asesinos atacarán a los personajes con muy poca intención de querer parlamentar. Intentarán pillar a los intrusos por sorpresa, por lo que esperarán escondidos a que estén en el interior para abalanzarse sobre ellos dando saltos. Su valor sólo es comparable al de las pirañas.

Tomates Asesinos (4 a 8*): Heridas= 1 q

Aviso para el Narrador: Si ves que el combate resulta fácil para los jugadores y no ha habido suficiente “tomate”, no dudes en añadir otra oleada. Pero no olvides que al derrotarlos, estallan.

Cocina

En la cocina hay dos mesas y un pequeño fogón. Algunas cazuelas cuelgan de las paredes junto con ristras de cebollas, pimientos, ajos, algún que otro jamón y algunas piezas de tocino. En fin, una cocina-despensa bastante surtida. En una de las paredes, colgada de un clavo al lado del fogón, está la gran llave que abre el candado del granero.

Por alguna extraña razón, el suelo está cubierto de cáscaras de cebolla. Hmm... En la pared de la derecha hay algunos cestos con frutas y verduras. Y, por supuesto, tomates... Una cesta bastante grande contiene una montaña de patatas.

Los personajes que investiguen un poco en la cocina no tardarán en notar que la montañita de patatas parece estar temblando. La Pesadilla, ahora disfrazada de Reina Cebolla, está escondida entre ellas.

Pesadilla disfrazada de Cebolla (1): Heridas= 5 q q q q q

Tomates Asesinos (4*): Heridas= 1 q

La Pesadilla “encebollada”, se toma muy en serio su papel dramático. Actuará como la Reina depuesta, lamentándose de su suerte y gimiendo sin

Edanna

parar. Asegurará, prometerá y jurará que la autentica culpable de lo que ha sucedido es la Pesadilla que, pretendiendo hacerse pasar por ella mediante un disfraz de Cebolla, trató de derrocarla, pero que gracias a sus “fieles servidores” consiguieron encerrarla en el granero. ¡Pero qué absurdo plan! Exigirá a los héroes que “hagan justicia”.

Si los héroes “pican”, aprovechará para intentar largarse de allí cuando no estén mirando.

Si los héroes se imaginan la verdad y tratan de capturarla, el resto de los tomates guardianes atacará como un solo tomate. Saltarán sin dudarlo desde sus escondrijos, intentando defender a su nueva reina. La verdad es que pasan desapercibidos hasta que atacan, no diferenciándose de un tomate normal y corriente.

Si la Pesadilla es amenazada, podrán ver su verdadera forma. Una especie de espectro con grandes ojos amenazadores muy parecido a un oscuro fantasma. Si es derrotado, basta acercar el jarro para que sea absorbido, quedando encerrado en su interior.

Cuartos de las camas

En los dos cuartos, o más bien uno dividido en dos por un pequeño tabique, se encuentran las camas donde duerme la familia. No hay mucho más que 3 baúles para guardar ropa, unas velas, un par de cestos de mimbre y algunas mantas tiradas por el suelo.

4. Decididos a ver la faena completada, encuentran que la cebolla, además de poeta, también es una pesada

Lo más probable es que los acontecimientos sucedan de la siguiente manera: Tanto la Pesadilla disfrazada de Reina Cebolla, como la auténtica Reina Cebolla, se echarán las culpas mutuamente, intentando convencer a los héroes de que es el otro a quien buscan. Ambos lloriquearán y patearán alegando cada uno que es el auténtico y que se sienten ultrajados por no creer en sus palabras. En esta situación lo mejor es dejarse llevar y tratar de interpretar este lío liándolo más todavía si es posible. En resumen, cuanto más caótica sea la situación, mejor.

No es muy difícil averiguar la verdad, pero si los aventureros de detienen a hablar un poquito con cada uno, descubrirán que la auténtica Reina Cebolla es una auténtica pelmaza, lo que permite saber claramente quien es quien. Se cree una auténtica diva de la ópera e intentará deleitar a los héroes con sus canciones, además de con la mayor de sus obsesiones: adivinanzas que siempre tienen la misma respuesta: **ella misma**. Estos son algunos ejemplos:

*“En el campo fui nacida,
mis hermanos son los ajos,
y aquel que llora por mí
me está partiendo en mil pedazos”.*

*“Me abrigo con paños blancos
luzco blanca cabellera
y por causa mía llora,
hasta la misma cocinera”.*

Que sí, que se lo tiene muy creído. En todo caso, si la auténtica Reina Cebolla es amenazada, atacará, liberando sus “efluvios” y haciendo que nuestros héroes se derrumben en llanto, o casi...

Si la Pesadilla consigue despistar a los héroes, haciéndoles creer que la auténtica Reina es ella misma, intentará largarse mientras van a investigar al granero. Aunque es posible que puedan pillarla mientras lo intenta, o bien, tratar de capturarla cuando ya vaya corriendo por el camino. De todas formas es bastante bravucona, así que si la descubren no dudará en atacar.

5. Cuando por fin nuestros héroes regresan a la aldea, de su aventura los demás pueden hacerse una idea...

Cuando los personajes vuelvan al pueblo, es probable que olviden que están bañados de jugo de tomate de pies a cabeza, lo que puede provocar más de un desmayo entre los demás niños de la aldea al creer que es sangre.

Si todo ha salido bien, Cucumber y su hermano se sentirán muy felices de poder volver al fin a su casa. Si consiguieron capturar a la Pesadilla, Pandora les dará las gracias, recordándoles ante los demás que se ha dado un gran paso pues, teniendo confianza, han comenzado a solucionar los problemas. Algo que han conseguido hacer ellos solos, sin la ayuda de los adultos. Esto supone pues el inicio de un largo camino lleno de esperanza.

Esa noche habrá festejos y se dará un banquete en honor de los héroes. Atar o no al bardo en un árbol ya es cosa de ellos...

... Y si no te lo crees, consulta la Filmografía:
“El ataque de los tomates asesinos” “*Attack of the Killer Tomatoes*”. 1978

REPARTO

ESPANTAPÁJAROS

Vigilante incansable de huertas y planteles, este extraño y entrañable personaje ha sido, es, y siempre será el vigilante perfecto, abanderado de una noche de terror de las de verdad. Por otro lado, no hay mejor amigo de los pájaros, que lo suelen usar de percha.



Es muy fuerte, por lo que no conviene hacerle enfadar.

Fuerza	☐☐☐☐ + ☐☐☐	⚡ Golpetazo
Agilidad	☐☐☐☐	🌀 No
Mente	☒	🌀 No
Cuerpo	☐☐☐☐☐☐	♥ Heridas=4 q q q q
Encanto	☒	No tiene Fatiga

Movimiento: 5 ♥ **Defensa** ☐☐☐☐

Daño: 2p

Incansable. No tienen P. de Fatiga, son incansables.

Vulnerables al fuego: El fuego y los hechizos de fuegos les hacen 1 Herida extra cada golpe.

Sin mente: Inmunes a los ataques contra la Mente.

REINA CEBOLLA

Este extraño miembro de la Realeza es el resultado de mezclar los sueños de alguien con dones para la magia con un mundo capaz de hacer realidad los sueños. Por desgracia los vapores que desprende son capaces de hacer llorar a un bárbaro, aunque es frecuente terminar llorando antes por otras razones, pues Lady Cebolla es una pelmaza.

Fuerza	☉☉ + ☉☉	⚡ Golpetazo
Agilidad	☉☉☉	🌀 No
Mente	☉☉☉	🌀 No
Cuerpo	☉☉☉	♥ Heridas= 4 q q q q
Encanto	☉☉☉	No tiene Fatiga

Movimiento: 4 ♥ Defensa ☉☉

Daño: 1p Veneno*

Aliento de la Cebolla. Veneno de Potencia ☠2 (☉☉☉☉). Una vez reciba una Herida, la cebolla desprende vapores tóxicos en un zona de hasta 5 de radio (Cerca). El vapor de la cebolla hace un ataque contra Cuerpo. Si se es envenenado, el personaje no podrá parar de llorar. Tendrá **desventaja** en todo lo que haga hasta que alguien le cure o pueda lavarse un poco la cara.

TOMATE ASESINO

El tomate asesino es una extraña variedad que ha decidido tomarse la revancha tras siglos de haber vivido como un esclavo, condenado desde siempre al coliseo de las ensaladas. Acostumbra a dejarlo todo perdido. Lo peor de estos guerreros naturales es que al ser derrotados continúan con su venganza, ¡estallando!



Fuerza	☉☉ + ☉☉	⚡ Golpetazo
Agilidad	☉☉	🌀 No
Mente	☒	🌀 No
Cuerpo	☉☉	♥ Heridas= 1 q
Encanto	☒	No tiene Fatiga

Movimiento: 4 (dando saltitos) ♥ Defensa ☉☉

Daño: 1p *Al ser derrotados estallan al siguiente turno, haciendo 1 p de daño a todo el que esté junto a él.

Incansable. No tienen P. de Fatiga, son incansables. Un golpe con éxito los espachurra.

Sin mente: Los tomates son más bien de pocas ideas, por lo que son inmunes a los ataques contra la Mente.

Estallido "mortal": Tras ser derrotados estallan al turno siguiente, pringándolo todo y haciendo 1 punto de daño en un radio de 1 (Al lado)

PESADILLA VIVIENTE

La Pesadilla forma parte de la familia de los espectros, aunque de una variedad que vive en el mundo de los sueños. A veces consiguen pasar a la realidad, lo que suele ser un problema bastante serio. Se divierte causando miedo, por lo que hay que mantenerla siempre a raya.

Fuerza	☉☉☉ + ☉☉	⚡ Toque escalofriante
Agilidad	☉☉☉	🌀 No
Mente	☉☉☉ + ☉☉	🌀 Malos sueños, Terror.
Cuerpo	☉☉☉	♥ Heridas= 5 q q q q q
Encanto	☒	Fatiga = 8 q q q q q q q q

Movimiento: 6 ♥ Defensa ☉☉☉

Daño: 1p* Frío. Con un ataque con éxito hace 1 p extra de frío.

Resistencia al daño de armas: Tiene resistencia a las armas que no sean mágicas (se resta 1 p del daño y sólo se le puede hacer 1 Herida cuando se saca más de un éxito en la tirada de ataque). ¡La Magia le afecta de forma normal!

Cuerpo vaporoso: Su cuerpo no es sólido, por lo que todos los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia contra él tienen desventaja. ¡La Magia le afecta de forma normal!

Malos Sueños: Cuando toca a alguien que esté durmiendo, le provoca pesadillas.

Terror: Funciona como el Hechizo Miedo. Coste 2.

9. Y MÁS ALLÁ...

Magissa, el Juego de Rol, no ha hecho más que empezar. Prepara tu equipo, ajusta las correas de tu armadura y prepárate para vivir un montón de aventuras. Estas son algunas de las cosas que podrás encontrar:

La balada del Rey Transparente

“El rey Arturo tiene un problema grave, un mal que no puede ser tratado normalmente, pues resulta que ¡se está volviendo transparente!”

“Los niños de la Villa de Narán deberán ayudarle a encontrar un remedio antes de que desaparezca del todo, aunque parece que no va a ser tan fácil...”

La balada del Rey Transparente es la primera aventura para Magissa. En ella los personajes deberán ayudar al Rey Arturo (o al menos a una imagen de él), a resolver un mal que le tiene de los nervios. Muy probablemente tenga que ver su misión con la búsqueda de un “Grial”, aunque no sepan de lo que está hablando. Pero antes, deberían encontrar a un tal “Lancelot” para que les eche una manita...

Gedeón, el Dragón Juguetón

*“El día de la boda de la princesa Ezira, aparece **Gedeón, el Dragón Juguetón**, que la rapta y se la lleva a su guarida. Pero antes de marcharse, impone tres condiciones al pueblo. Tres condiciones que deberán cumplir si quieren volver a ver a la princesa”.*

“El problema es que las peticiones son..., bueno, son un poquito absurdas...”

Gedeón, el Dragón Juguetón, es una aventura para Magissa, el juego de rol, en el que los personajes han de enfrentarse a un temible **Dragón de Turbonidio**. ¡Un ser temible!, si no fuese porque tiene..., cómo explicarlo..., tiene un extraño sentido del humor...

Dyss Mítica

Dyss Mítica es una ambientación de fantasía y es donde este juego sitúa la acción. Aunque está enfocado a los adultos, este mundo imaginario fue creado en sus orígenes para los más pequeños.

Se basa en una serie de planteamientos que permiten explorar caminos muy variados, por lo que se trata de una ambientación muy adecuada para jugar con niños, y como herramienta para crear historias orientadas a ellos.

En Dyss, los sueños de la gente, junto con sus mitos y leyendas, se hacen reales por razones desconocidas. Pero no sólo se centra en los mitos y sueños de sus habitantes, sino que también se entremezclan los mitos, sueños y creencias de nuestro propio mundo, la Tierra, ya que Dyss siempre está muy atenta a todo cuanto pensamos, y soñamos...

Dyss es una ambientación diseñada para poder usarse en distintos Juegos de Rol. Dispones de más información en www.lavondyss.net y www.dyssmitica.com



10. ANEXO

VALORES MEDIOS PARA LOS DISTINTOS DADOS

(OPCIONAL)

Si prefieres no lanzar el número de dados indicado en una tirada, compara el Valor Medio para ese número de dados con la tirada del contrincante. Por cada número de dados siempre existe un Valor Medio distinto.

Ten en cuenta que, en muchos casos, si la diferencia del número de dados que tiene cada bando es de más de 3 ó 4, no puedes usar las medias ya que es imposible ganar. Especialmente con dados bajos.

Suele ser más fácil hacer la tirada que establecer medias cuando tienes más 6 ó 7 dados ya que, al ser tantos, se pierde mucho tiempo examinando sus Valores Medios. Pero eso es algo que depende de ti.

Monedas (Dados D2)

1 Moneda	[2]
2 Monedas	[2, 2]
3 Monedas	[2, 2, 1]
4 Monedas	[2, 2, 2, 1]
5 Monedas	[2, 2, 2, 1, 1]
6 Monedas	[2, 2, 2, 2, 1, 1]
7 Monedas	[2, 2, 2, 2, 1, 1, 1]

Nota: Las monedas son un caso especial. Se asigna un valor de 1 para una cara (Cruz) y 2 para la otra (Cara). Usa los Valores Medios solamente si la otra tirada tiene una cantidad aproximada de monedas.

Dados de 4 caras (D4)

1 Dado	[3]
2 Dados	[3, 3]
3 Dados	[4, 2, 2]
4 Dados	[4, 3, 2, 2]
5 Dados	[4, 3, 3, 2, 1]
6 Dados	[4, 3, 3, 3, 2, 2]
7 Dados	[4, 4, 3, 2, 2, 1, 1]

Dados FUDGE (+, 0, -)

1 Dado	[0]
2 Dados	[+, -]
3 Dados	[+, 0, 0]
4 Dados	[+, -, -, -]
5 Dados	[+, 0, 0, 0, -]
6 Dados	[+, +, 0, 0, -, -]
7 Dados	[+, +, 0, 0, 0, -, -]

Dados de 6 caras ☰

1 Dado	☰	[4]
2 Dados	☰☱	[5, 2]
3 Dados	☰☰☰	[5, 4, 4]
4 Dados	☰☱☱☱	[6, 2, 2, 2]
5 Dados	☰☰☱☱☱	[6, 4, 3, 3, 1]
6 Dados	☰☰☱☱☱☱	[6, 5, 3, 3, 2, 1]
7 Dados	☰☰☰☰☱☱☱	[6, 5, 4, 4, 3, 2, 2]

Dados de 8 caras (D8)

1 Dado	[5]
2 Dados	[6, 5]
3 Dados	[7, 4, 4]
4 Dados	[7, 6, 5, 4]
5 Dados	[7, 7, 6, 6, 6]
6 Dados	[8, 5, 4, 4, 4, 1]
7 Dados	[8, 6, 5, 5, 4, 3, 2]

Dados de 10 caras (D10)

1 Dado	[6]
2 Dados	[8, 2]
3 Dados	[8, 8, 5]
4 Dados	[9, 7, 3, 1]
5 Dados	[9, 8, 7, 5, 1]
6 Dados	[9, 9, 8, 5, 3, 3]
7 Dados	[10, 6, 5, 5, 3, 3, 3]

Dados de 12 caras (D12)

1 Dado	[7]
2 Dados	[9, 5]
3 Dados	[10, 7, 6]
4 Dados	[11, 5, 4, 2]
5 Dados	[11, 9, 6, 5, 5]
6 Dados	[11, 10, 9, 6, 2, 2]
7 Dados	[11, 11, 9, 7, 7, 2, 2]

Dados de 20 caras (D20)

1 Dado	[11]
2 Dados	[15, 3]
3 Dados	[16, 15, 8]
4 Dados	[17, 16, 10, 1]
5 Dados	[18, 14, 13, 7, 7]
6 Dados	[18, 17, 16, 8, 6, 4]
7 Dados	[19, 13, 12, 5, 5, 3, 2]



MAGISSA



Dyss Mítica
Villa de Naran

Dyss Mítica y Tierra de Dyss, por Edanna, está bajo una licencia Creative Commons. Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5 España Licencia. www.lavondyas.net

ÍNDICE

CRÉDITOS 2

Magissa 2

PRÓLOGO 4

EL JARRO DE PANDORA 5

El juego de Rol 5
Unas notas sobre el sistema 6
¿Qué dados uso en el juego? 6
Pero, ¿qué es un juego de rol? 7
¿Qué necesito para jugar? 8
Regla básica y Símbolos 9
¿Dónde comienza la aventura? 9
Estilos de juego 10

Que significa ¿quééé...? 11

Ejemplo de juego 12

1. LIBRO DEL JUGADOR 16

1.1 Reglas Básicas 16
1.2 Cómo se juega 20
1.3 Regla Básica 21
1.4 Asaltos y Combate 23
1.5 Daño 25
1.6 Ventaja/Desventaja 28
1.7 Magia 29
1.8 Pruebas de Habilidad 29

2. LIBRO DEL NARRADOR 31

2.1 Reglas generales 31

La Magia 35
2.2 Pruebas de Habilidad más comunes 39

2.4 El entorno 42

2.5 Libro de Magia 44
Hechizos de Mago 44
Hechizos de Sanador 46

2.6 De compras 49
2.6.1 Economía 49
2.6.2 Armas y Armaduras 51
Armaduras 52
2.6.3 Lo indispensable 52
2.6.4 Objetos mágicos 54

2.7 Experiencia y aprendizaje 56

3. JUEGO AVANZADO 58

3.1 ¿Quieres hacer un personaje? 58

3.2 Tipos de Personaje 61
3.2.1 Humanos 61
3.2.2 Otras Razas 67

4. LIBRO DEL NARRADOR AVANZADO 71

4.1 Personajes No Jugadores (PNJs) 71

4.2 Estableciendo un valor medio 72

4.3 Creando elementos 73

4.4 Creando Razas y Profesiones 75

4.5 Guía de Viajes 79

4.6 Introduciendo cambios en la historia 83



5. MANUAL DE EMERGENCIA PARA EL NARRADOR 85

- 5.1 Escalando el juego según la edad 85
- 5.2 Consejillos para el Narrador 86

6. DYSS MÍTICA 90

- La villa de Narán 91

7. BESTIARIO 93

- Araña Peluda 94
- "Bejolder" con "B" de Burro 94
- Bandido con cicatriz 95
- Bandido (jefe) 95
- Cancerbero (Perrito de 3 cabezas) 95
- Cocatriz 95
- Conejito blanco asesino 96
- "Cosa" que se mueve... 96
- Dragón pequeño de Turbonidio 97
- Esqueleto 97
- Espantapájaros 97
- Fantasma tembloroso y ululante 98
- Goblin 98
- Hidra 99
- La "Cosa" de la Carcosa 99
- Lobito 99
- Lobo feroz 100
- Murciélago flatulento 100
- Ogro 100
- Planta carnívora 101
- Quimera 101
- Rata maligna 101
- Rata Maligna Grande 101
- Rata enferma maligna 102
- Retoño de Cubo Gelatinoso 102
- Retoño de Tiamat 103
- Tomate asesino 103
- Troll 104

- Zombi 104

8. TOMATE "QUEST" 105

- Jarro de Pandora 106
- Reparto 110
- Espantapájaros 110
- Reina Cebolla 111
- Tomate asesino 111
- Pesadilla viviente 111

9. Y MÁS ALLÁ... 112

10. ANEXO 113

- Valores medios para los distintos dados 113
- Índice 116



Ficha de Personaje Básica



Magissa

Mi nombre: _____

Nombre de mi personaje: _____

Personaje: _____

Movimiento:

Esperanza: ○○○

Fuerza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ventaja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Arma:					<input type="checkbox"/>
Arma:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Fatiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
---------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Hechizos: _____

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Heridas

Cuerpo + 1

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondysss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____

Nombre de mi personaje: _____

Personaje: _____

Movimiento:

Esperanza: ○○○

Fuerza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ventaja	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Arma:					<input type="checkbox"/>
Arma:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Fatiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
---------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Hechizos: _____

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Defensa:

Heridas

Cuerpo + 1

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondysss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.

Fichas de Personaje Avanzadas





Mi nombre: _____
 Personaje: _____

Nombre de mi personaje: Esperanza: ○○○○
 Movimiento:

	Características	+ <input type="checkbox"/>					
Fuerza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


 Arma: _____
 Daño: _____


 Arma: _____
 Daño: _____



 Fatiga



 Fatiga

Talentos: _____

Defensa
 Agilidad + Armadura
 Armadura: _____ Defensa: _____
 Escudo: _____ Defensa: _____

Habilidades Avanzadas

	Ventajas	+ <input type="checkbox"/>					
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hechizos


 Mochila


 Mochila


 Monedas


 Joyas


 Pociones

Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.





Mi nombre: _____
 Personaje: _____

Nombre de mi personaje: Esperanza: ○○○○
 Movimiento:

	Características	+ <input type="checkbox"/>					
Fuerza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


 Arma: _____
 Daño: _____


 Arma: _____
 Daño: _____



 Fatiga



 Fatiga

Talentos: _____

Defensa
 Agilidad + Armadura
 Armadura: _____ Defensa: _____
 Escudo: _____ Defensa: _____

Habilidades Avanzadas

	Ventajas	+ <input type="checkbox"/>					
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(Característica)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hechizos


 Mochila

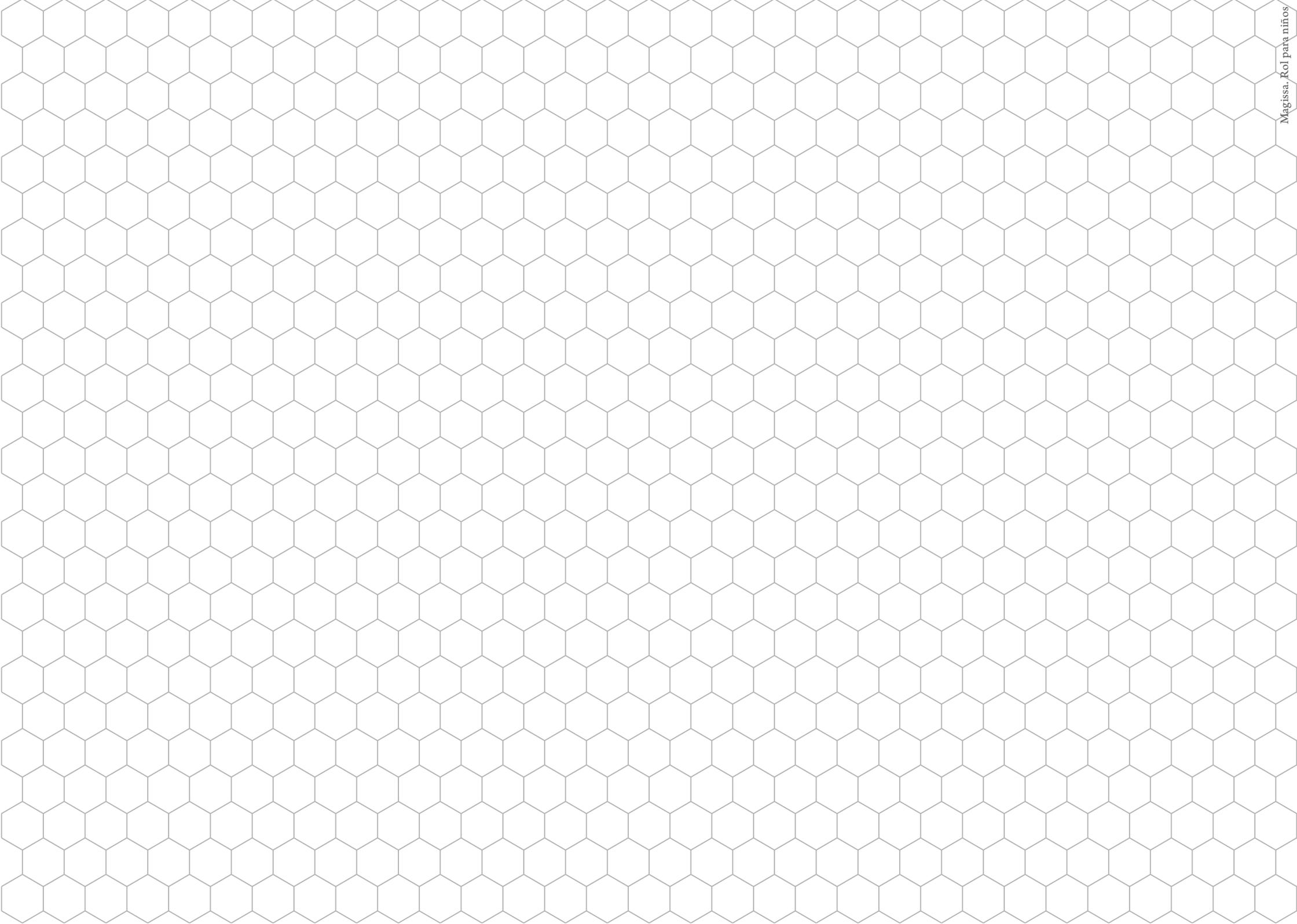

 Mochila


 Monedas


 Joyas


 Pociones

Magissa, Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.





Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Guerrero Movimiento: 5 Esperanza: 000



Fuerza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arma: Espada	Daño: 2P
Arma: _____	Daño: _____
Defensa: 6	Fatiga: 6

Heridas 3

Cuerpo + 1

Talents: 1. Cuando luchas junto a otro aliado que esté junto a mí, gano ventaja

Defensa:

Armadura: Cuero **Defensa:** 1D

Escudo: _____

Habilidades Avanzadas

Equilibrio	Agilidad	Ventajas
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Mochila

Manta, Pan, Caviñeploza



Monedas



Joyas



Pociones

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyrr.net. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Cazador Movimiento: 5 Esperanza: 000



Fuerza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arma: Arco Largo	Daño: 2P
Arma: _____	Daño: _____
Defensa: 6	Fatiga: 6

Heridas 2

Cuerpo + 1

Talents: 1. Puedo dividir mis dados de ataque para realizar varios disparos.

Defensa:

Armadura: _____ **Defensa:** _____

Escudo: _____

Habilidades Avanzadas

Rastrear	Mente	Ventajas
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Mochila

Carcaj con flechas



Monedas



Joyas



Pociones

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyrr.net. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Mago Movimiento: 5 Esperanza: 000



Fuerza	<input type="checkbox"/>	Características	<input type="checkbox"/>								
Agilidad	<input type="checkbox"/>	Habilidades Básicas	<input type="checkbox"/>	Arma: <u>Bastón</u>	Daño: <u>1P</u>						
Mente	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Arma: _____	Daño: _____						
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Armadura: _____	Defensa: _____			
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Escudo: _____	Defensa: _____		

Talentos: 1. Tengo un Bicho, un amigo fel que va conmigo a todas partes.



Defensa

Armadura: _____

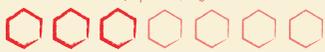
Escudo: _____



6 **Fatiga**

Heridas

2



Habilidades Avanzadas

Conocimiento	(Mente) + <input type="checkbox"/>	Ventajas	<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Social	(Encanto) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>



Hechizos

Flecha de Fuego

Escudo



Mochila

Pan, Camufladora, Manta

Libro de teoría mágica



Monedas



Joyas



Pociones

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerle una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Sanador Movimiento: 5 Esperanza: 000



Fuerza	<input type="checkbox"/>	Características	<input type="checkbox"/>						
Agilidad	<input type="checkbox"/>	Habilidades Básicas	<input type="checkbox"/>	Arma: <u>Bastón</u>	Daño: <u>1P</u>				
Mente	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Arma: _____	Daño: _____				
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Armadura: _____	Defensa: _____	
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Escudo: _____	Defensa: _____

Talentos: 1. Cuando curo con la habilidad de curar, el paciente recupera una Herida extra



Defensa

Armadura: _____

Escudo: _____



6 **Fatiga**

Heridas

2



Habilidades Avanzadas

Conocimiento	(Mente) + <input type="checkbox"/>	Ventajas	<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Curar	(Mente) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>



Hechizos

Chape de viento

Alivio de la Mordida



Mochila

Pan, Camufladora, Manta

Herbas y vendas



Monedas



Joyas



Pociones

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerle una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Pícaro Movimiento: 5 Esperanza: 000



Fuerza	<input type="checkbox"/>	Habilidades Básicas	<input type="checkbox"/>						
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma: <u>Ballesta</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Daño: <u>2P</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Daño: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Talentos: 1. Si ataco estando escondido, doblo el daño producido con mi arma



Defensa:

Armadura:

Escudo:

Habilidades Avanzadas

Tomar prestado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mochila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Airregular/Desarmar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Monedas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esconderse/Silencioso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Joyas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pociones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Pan, Cavatimplora, Manta

Ballesta y vívates



Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondryst.net. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Elfo cazador Movimiento: 6 Esperanza: 000



Fuerza	<input type="checkbox"/>	Habilidades Básicas	<input type="checkbox"/>						
Agilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma: <u>Arco Largo</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Daño: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Daño: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Talentos: Ventajas de CAZADOR. Visión en la oscuridad. Si paso un turno apuntando al disparar al siguiente como ventaja y hago 1 p daño extra



Defensa:

Armadura:

Escudo:

Habilidades Avanzadas

Esconderse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mochila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Peribir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Monedas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rastrear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Joyas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Domar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pociones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Pan, Cavatimplora, Manta

Carcaj y flechas



Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondryst.net. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: Chico-Gato Pícaro Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Chico-Gato Pícaro Movimiento: 5 Esperanza: 000



Características		Habilidades Básicas	
Fuerza	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Arma: SAJAS/ESpada Daño: 1P/2P

Arma: _____ Daño: _____

4
Fatiga



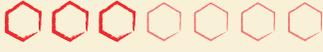
Talents: -Ventajas de PICARO. Visión en la oscuridad. Si ataco estando escondido, doblo el daño con mi arma

Defensa

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas 2



Habilidades Avanzadas

Escalar	(Agilidad Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ventajas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Equilibrio	(Agilidad Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tomar prestado	(Agilidad Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Esconderse	(Agilidad Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Arreglar/Reparar	(Mente Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



Mochila

Monedas

Para, Cavalemplova, MANTA



Joyas



Pociones

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyrr.net. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: Fauvo Cazador Nombre de mi personaje: _____

Personaje: Fauvo Cazador Movimiento: 5 Esperanza: 000



Características		Habilidades Básicas	
Fuerza	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Agilidad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Mente	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Cuerpo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Encanto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Arma: Cuerno, Coz Daño: 1P

Arma: Arco Largo Daño: 2P

6
Fatiga



Talents: Ventajas de CAZADOR. Lucha Sucia (ventaja con sus armas naturales). Pato de Cornero (ignora terreno malo).

Defensa

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas 3



Habilidades Avanzadas

Escalar	(Agilidad Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ventajas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Domar	(Mente Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rastrear	(Mente Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	(Característica) + <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



Mochila

Monedas

Para, Cavalemplova, MANTA



Joyas



Pociones

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyrr.net. Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.

Tarjetas de Hechizos



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____



Hechizo _____

Coste: ○○○○○

Ataque: _____

Alcance: _____

Daño: _____

Duración: _____

Efecto: _____

Ficha de Personaje Básica MODO HERO (4 Características)



Magissa

Nombre: _____

Personaje: _____ Movimiento: _____

Cuerpo	Características	Ventaja	Heridas		
Agilidad	+ <table border="1" style="display: inline-table; width: 30px; height: 30px;"><tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr></table>			+ 	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Mente	+ <table border="1" style="display: inline-table; width: 30px; height: 30px;"><tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr></table>			+ 	<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/>
Encanto	+ <table border="1" style="display: inline-table; width: 30px; height: 30px;"><tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr></table>			+ 	<i>Cuerpo + 1</i>

Hechizos: _____

Defensa Agilidad + Armadura

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondysss.net



Magissa

Nombre: _____

Personaje: _____ Movimiento: _____

Cuerpo	Características	Ventaja	Heridas		
Agilidad	+ <table border="1" style="display: inline-table; width: 30px; height: 30px;"><tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr></table>			+ 	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>
Mente	+ <table border="1" style="display: inline-table; width: 30px; height: 30px;"><tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr></table>			+ 	<input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid red;"/>
Encanto	+ <table border="1" style="display: inline-table; width: 30px; height: 30px;"><tr><td style="width: 15px; height: 15px;"></td><td style="width: 15px; height: 15px;"></td></tr></table>			+ 	<i>Cuerpo + 1</i>

Hechizos: _____

Defensa Agilidad + Armadura

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondysss.net

Ficha de Personaje Básica (4 Características)



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: _____ Movimiento: Esperanza: ○○○

Características

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ventaja

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arma: _____ Daño: _____



Arma: _____ Daño: _____



Arma: _____ Daño: _____



Arma: _____ Daño: _____



Fatiga

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

Hechizos: _____

Defensa: _____



Agilidad + Armadura

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Cuerpo + 1

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerle una camiseta con ella si quieres.



Magissa

Mi nombre: _____ Nombre de mi personaje: _____

Personaje: _____ Movimiento: Esperanza: ○○○

Características

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ventaja

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arma: _____ Daño: _____



Arma: _____ Daño: _____



Arma: _____ Daño: _____



Arma: _____ Daño: _____



Fatiga

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

Hechizos: _____

Defensa: _____



Agilidad + Armadura

Armadura: _____ Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas

<input type="checkbox"/>									
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Cuerpo + 1

Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerle una camiseta con ella si quieres.

Fichas de Personaje Avanzadas (4 Características)



Mi nombre: _____



Personaje: _____ Movimiento: Esperanza: ○○○

Características	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades Básicas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuerpo

Agilidad

Mente

Encanto

Arma: _____ Daño: _____

Arma: _____ Daño: _____

<input type="checkbox"/>																			
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Talentos: _____

Defensa

Armadura: Agilidad + Armadura

Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas	<input type="checkbox"/>																		
---------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Habilidades Avanzadas

Ventajas	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>













Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Mi nombre: _____



Personaje: _____ Movimiento: Esperanza: ○○○

Características	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades Básicas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuerpo

Agilidad

Mente

Encanto

Arma: _____ Daño: _____

Arma: _____ Daño: _____

<input type="checkbox"/>																			
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Talentos: _____

Defensa

Armadura: Agilidad + Armadura

Defensa: _____

Escudo: _____ Defensa: _____

Heridas	<input type="checkbox"/>																		
---------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Habilidades Avanzadas

Ventajas	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	(_____) + <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>













Magissa. Juego de Rol para niños. Por Edanna. © 2013. www.lavondyss.net - Puedes copiar esta ficha para uso personal y hasta hacerte una camiseta con ella si quieres.



Antiguo bosque del Rey

Lago que habla a veces

Ruinas de los que nunca durcemen

Torre del mago al que todos se saltan mal

Puerto de las tumbas

El collado de Gallen

Colinas del viento que siempre soplan hacia allá

Ruinas de Nacha

Bosque Antiguo

Colinas mullitas

Torre del Carnero

Colinas del Baño

Torre de Guardia

Colinas aullantes

El arcaño sagrado

Bosque Encantado

Caerdwen

Bosque perdido

Bosque callado

Pasada de los Leones

Torre de Gacel el Oligo

Aquí hay caballos salvajes a montones

Colinas de la Dama

Bosque de las voces

Torre del Oidiente

Bosque del Caballero

Torre del traidor

Lago de Cristal

El Castillo invisible

Torre del Oidiente

Lago de las Ondinas

Pantano de la peste colorada

Alca abandonada

Pantano pegajoso

Dieta Pasada de Naran

Castillo Encantado

Camino del Este

Tuente bajo

Bosque tranquilo

Templo en ruinas

Nelfma

Bosque del Ciervo

Dieta Naran

Narán

Camino del Oeste

Pantano Putrefacto

Hacia las tierras de Ella la Magissa



Valle de Gallen



Antiguo bosque del Rey

Lago que habla a veces

Ruinas de los que nunca durcimen

Torre del mago al que todos le saltan mal

Colinas del viento que siempre sopla de ella

Pueblo de las tumbas

El colmillo de Gallen

Diez torre de guardia

Ruinas de Nadia

Torre del conde

Pueblo de carabos

Colinas malditas

Torre del Carnero

Colinas del Bano

Torre de Guardia

Bosque Antiguo

Colinas aullantes

El círculo sagrado

Alojadas solitarias

Bosque callado

Bosque Encantado

Caerdwyn

Diez Cácer

Bosque perdido

Aquí hay caballos salvajes a montones

Torre del traidor

Colinas de la Dama

Circulo magico

Bosque de las voces

Diez ajlado

Torre del Oidente

La aldea quemada

Torre de Gad el Oigo

Bosque del Caballero

Guardia de Muro

Lago de Cristal

El Castillo invisible

Diez Posada de Narán

Castillo Encantado

Lago de las Ondinas

Pantano de la peste colorada

Ruinas de Gallen

Paraidh

Aldea abandonada

Pantano pegajoso

Diez Posada de Narán

Bosque tranquilo

Castillo Encantado

Pantano Putrefacto

Camino del Este

Tuente roto

Narán

Diez Narán

Camino del Este

Templo en ruinas

Melina

Templo en ruinas

Hacia las tierras de "Ella" La Magissa

Valle de Gallen

Dyss Mítica y Tierra de Dyss, por Edanna, está bajo una licencia Creative Commons. Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5 España Licencia. www.lavondyss.net