



Magissa

Rol para niños

Guía de inicio



A partir de 10 años o con
la ayuda de un Narrador



Magissa

Rol para niños

JUEGO DE ROL PARA JUGAR CON NIÑOS

∞ GUÍA DE INICIO ∞

A partir de 10 años o con la ayuda de un Narrador

Por
"Edanna" R. Patsaki & Fernando R. Reyes



MAGISSA. GUÍA DE INICIO

Guía de introducción a Magissa. Juego de Rol
para jugar con los niños

Primera edición (1.0)

CONCEPTO, EDICIÓN Y DISEÑO
"Edanna" R. Patsaki & Fernando R. Reyes

ILUSTRACIÓN
Alba Porta, Virginia Berrocal y otros autores

MAGISSA "JUEGO DE ROL PARA NIÑOS" Y MAGISSA "GUÍA DE INICIO" SON
OBRAS REGISTRADAS Y TIENEN 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...

Correo electrónico: edanna@lavondyss.net
Web: <http://www.lavondyss.net>

Ontario. Canadá



DYSS MÍTICA

La ambientación "oficial" de Magissa es:



www.dyssmitica.com
www.lavondyss.net

**Dyss Mítica tiene su propia licencia*

PERMISOS Y LICENCIA



Guía de Inicio de Magissa, Juego de Rol para niños, por "Edanna" R. Patsaki y Fernando R. Reyes, 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.

**Este material es gratuito. No tiene coste económico, pero no por ello carece de valor.
Por favor, respeta la licencia.**

MAGISSA. ROL PARA NIÑOS



*Para mi pequeña.
Pues contigo el sueño de la razón produce nubes de algodón.*



PRÓLOGO

Esta guía sirve de introducción para aprender a jugar al rol.

Con ella aprenderás también a jugar a Magissa, vivir las aventuras que se plantean y familiarizarse con su sistema de juego. Para ello no tienes más que imprimir o fotocopiar este documento, conseguir algunos dados (o monedas en caso de no tener ninguno) y lanzarte a la aventura.

Magissa es un juego de rol enfocado a los niños. Todo el material que ofrece se ha confeccionado siempre pensando en ellos, lo que no descarta que pueda ser empleado por quienes nunca hayan dejado de serlo. Este libreto pueden usarlo tanto los pequeños aventureros como todos aquellos adultos que, además de querer aprender a jugar, deseen hacer de Narradores.

El juego de Rol Magissa permite a sus jugadores sentirse los protagonistas de un cuento o una historia de fantasía. Se trata pues de una herramienta creativa y como tal, debería ser usada con creatividad. Lo que da margen para hacer muchas cosas, algunas bastante insospechadas. Por ejemplo, una vez impreso este documento, bien enrollado, puede servir tanto de varita mágica como de telescopio.

La Guía de Inicio es una forma perfecta de empezar a descubrir los misterios que se esconden tras el juego y compartir un momento inolvidable junto a nuestros pequeños héroes. Unos aventureros que sólo ahora comienzan a explorar un mundo de posibilidades que se extiende ante ellos.

Bienvenido pues a la Guía de Inicio, bienvenido a Magissa.



JUGANDO A MAGISSA

Bienvenido a la Guía de Inicio de Magissa, un juego de rol para los niños y para todos los que lo siguen siendo. Con esta guía puedes comenzar a vivir aventuras mientras aprendes a jugar.

Pero claro, antes que nada es muy posible que te estés preguntando qué es un juego de rol.

VALE, ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol consiste en una historia en la que puedes participar y ser el protagonista.

Lo normal es que cada vez que lees una historia o alguien te la cuenta, tú sólo te dediques a escuchar. Es posible que puedas hacer preguntas, pero poco más. No puedes influir en ella.

Algunas veces te gusta lo que hacen los personajes y otras veces no. En muchas ocasiones seguro que te habrás imaginado cómo te habría gustado que terminase. O lo que habrías hecho tú en lugar del personaje de la historia.

Cuando juegas a un videojuego pasa algo parecido. Puedes hacer las cosas que te permita hacer el juego, pero no mucho más.

Bueno, pues en un juego de rol puedes ser el protagonista de la historia y hacer todo lo que quieras. Podrás decidir en todo momento cómo quieres que sea y actúe tu personaje. Porque en un juego de rol tú eres el protagonista.

Los juegos de rol se parecen mucho a algunos videojuegos. En muchos de ellos también controlas a un protagonista. Pero ningún videojuego puede darte la libertad de poder elegir como el que te ofrece un juego de rol. Cuando es dirigido por un jugador que hace las veces de Narrador, un juego de rol es toda una experiencia.

Además, jugar con un Narrador ofrece algo más que no es posible hacer con esta guía, y es la de poder interpretar tu personaje. Una parte muy importante de este tipo de juegos.

Lo mejor de los juegos de rol es que permiten tener muchas posibilidades distintas. Cada partida es siempre diferente a las demás, por lo que cada vez que juegas vives una nueva aventura.



¿Y cómo se hace? Pues como en todos los demás juegos, para poder jugar necesitas seguir algunas reglas. En Magissa estas reglas son muy sencillas.

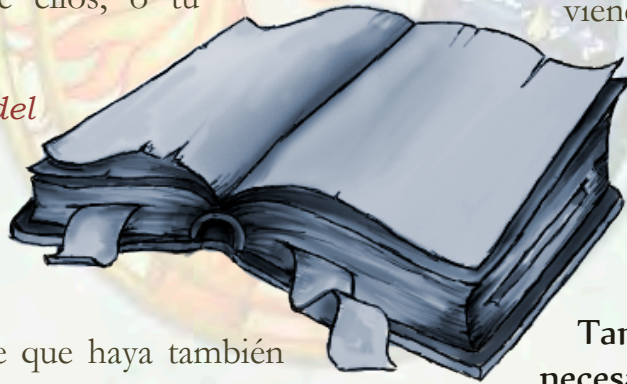
Este librito te permite jugar al mismo tiempo que las vas aprendiendo, lo que es mucho más divertido. Si continúas leyendo lo descubrirás.

PERO... ¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

1. Para comenzar a jugar en primer lugar **necesitas este librito**. Si después de terminar la aventura quieres continuar, necesitarás el libro de reglas de Magissa y algunos amigos que también quieran jugar contigo. Uno de ellos, o tú mismo, puede hacer de Narrador.

"Existe una versión de prueba del juego disponible para descarga en la web: lavondyss.net"

2. También necesitarás tener **algunos dados**. En casa lo normal es tener dados de seis caras. Pero es muy posible que haya también dados de otros juegos de rol. Estos dados suelen tener distintas cantidades de caras. Para jugar a Magissa puedes usar los dados que quieras.



Si no tienes dados o tienes muy pocos, las monedas también sirven como dados. Son dados de ¡dos caras! El lado de Cara vale dos y el de Cruz, uno.

Pero recuerda, y esto es muy importante: elijas lo que elijas **todos los dados deben de ser iguales**. Por ejemplo, si eliges jugar con dados de seis caras siempre se usarán esos y no los mezclarás con otros. Si eliges jugar con monedas sólo puedes usar monedas. Nunca dados y monedas a la vez.

3. **Papel y lápiz**. También es útil tener una goma de borrar y algún afilador.

4. **Una ficha de personaje**. Se puede imprimir las que vienen en este libro o una de las del libro de reglas de Magissa. En esta guía se incluye una ficha en blanco para poder rellenarla como quieras y otra con todos los datos de un personaje ya incluidos para ahorrarte el trabajo de tener que hacerlo.

También puedes usar, aunque no es necesario:

5. **Fichas** de plástico, cuentas de vidrio o incluso judías o garbanzos para llevar la cuenta de los puntos que se ganan o pierden. Una vez tengas todo esto ya podemos comenzar.

Ficha de Leire

Magissa



Nombre: Leire

Personaje: Guerrera humana

	Características		Ventaja								
Cuerpo	<table border="1"> <tr> <td>●●●●</td> <td>●●●●</td> <td>●●●●</td> <td>□</td> </tr> </table>	●●●●	●●●●	●●●●	□	+	<table border="1"> <tr> <td>●●●●</td> <td>□</td> </tr> </table>	●●●●	□		<u>Espada</u>
●●●●	●●●●	●●●●	□								
●●●●	□										
Agilidad	<table border="1"> <tr> <td>●●●●</td> <td>●●●●</td> <td>□</td> <td>□</td> </tr> </table>	●●●●	●●●●	□	□	+	<table border="1"> <tr> <td>□</td> <td>□</td> </tr> </table>	□	□		
●●●●	●●●●	□	□								
□	□										
Mente	<table border="1"> <tr> <td>●●●●</td> <td>□</td> <td>□</td> <td>□</td> </tr> </table>	●●●●	□	□	□	+	<table border="1"> <tr> <td>●●●●</td> <td>□</td> </tr> </table>	●●●●	□		
●●●●	□	□	□								
●●●●	□										
Encanto	<table border="1"> <tr> <td>●●●●</td> <td>□</td> <td>□</td> <td>□</td> </tr> </table>	●●●●	□	□	□				Hechizos: <u>Truco.</u>		
●●●●	□	□	□								

Heridas

4
○
○
○
○
○
○
○
○
○

Cuerpo +1



Notas: Mochila, cantimplora
Manta, cuerda (20 m)

Defensa ●●●● □ □ □ □
 Agilidad + Armadura

Escudo (1D)

Rellenar la ficha en blanco te permitirá entender mucho mejor las reglas del juego y hacer un personaje más a tu gusto.

Si quieres comenzar a jugar lo antes posible se incluye un personaje que ya viene preparado: una chica guerrera llamada **Leire**. En su ficha ya tiene escrita toda la información que necesitas.

También puedes hacer un personaje propio usando la ficha de Leire como ejemplo. No tienes más que copiar la información de su ficha en otra en blanco. Puedes cambiar el nombre y ponerle a tu personaje el que quieras. Inventa alguno que te guste.

También puedes cambiar otros detalles, como que en lugar de una chica sea un chico por ejemplo. El personaje no tiene porqué tener tu aspecto, puede ser alguien completamente distinto.

Cuando en las casillas de la ficha de Leire veas el símbolo de un dado marca una cruz en las casillas de tu ficha. Por

ejemplo: o . Cada marca indica que puedes lanzar un dado.

Cada vez que en el texto se cite al personaje de Leire sólo tienes que imaginar que en realidad se refiere al personaje que tú te has inventado.

También necesitarás los lápices, las gomas, los dados y todo lo demás que se ha explicado. Para jugar a esta guía se asume que estás utilizando **dados de seis caras**, pero recuerda que en Magissa puedes usar el tipo de dado que quieras. Si no tienes dados a mano coge unas cuantas monedas. Con diez será suficiente.

Una vez lo tengas todo ya estás listo para comenzar tus aventuras. Sigue leyendo para empezar.

CÓMO FUNCIONA

Todo lo que tienes que hacer ahora es seguir leyendo. El texto te irá describiendo dónde está y qué hace tu personaje. Poco a poco se va narrando lo que le sucede. Cuanto tienes que hacer es imaginarte que eres el personaje que has elegido o el que te hayas inventado. En eso



MAGISSA. GUÍA DE INICIO

consiste un juego de rol, en imaginar que eres otra persona. Por lo que jugarás a ser dos personas distintas.

Después de explicar unas pocas reglas los bloques de texto comenzarán a tener un número cada uno. Haz siempre cuanto se te indique en el texto.



Si por ejemplo el texto te dice que tires unos dados, lanza el número que se indica o bien la misma cantidad en monedas si prefieres jugar con ellas. Si el texto te dice que saltes a un **bloque de texto** con un número determinado, búscalo y continúa leyendo a partir del bloque que se ha dicho, eso es todo.

Por ejemplo, si en el "bloque número 6" te da dos opciones a elegir y una de ellas indica que sigas leyendo en el "bloque número 9", salta directamente a ese bloque de texto y continúa leyendo a partir de ahí. Los bloques te irán haciendo saltar entre unos y otros dependiendo de tus decisiones. De esta forma, tú eliges como escribir tu propia historia.

A medida que avanzas se van explicando las reglas. Las situaciones que te vas encontrando sirven como ejemplo para entender cada parte del juego.

También verás unas cajas azules con texto escrito. En estas cajas siempre se explican algunos detalles importantes del juego y de las fichas de los personajes. Léelas con atención para aprender a jugar.

Prepara tus lápices, coge tu mochila y ten tus dados a mano porque ¡comenzamos!

COMIENZA LA AVENTURA

Vives en la Villa de Narán, un pequeño pueblo rodeado por una alta empalizada de madera. En la villa viven muchos otros niños. La vida aquí siempre ha sido pacífica, o al menos así lo creías porque han sido los adultos los que han solucionado siempre los problemas.

Pero hace algunas semanas sucedió algo muy misterioso. Al levantaros una mañana todos los niños os disteis cuenta de que no había ningún adulto ¡Todos habían desaparecido!

Poco habéis averiguado hasta ahora. Pero por lo visto, la causa pudo haber sido debida a que una de las niñas que vive en la villa, Pandora, destapó un extraño jarro que encontró mientras jugaba en unas viejas ruinas. El jarro dejó escapar una misteriosa niebla que ha hechizado al pueblo y a todos sus habitantes.

Ahora, mientras todos juntos buscáis una solución, intentáis continuar con la vida normal cuidando de que todo esté en orden hasta que regresen los mayores.

Si eliges jugar con la ficha de **Leire**, lee a continuación:

"Leire es una chica alta y robusta de 12 años. Es la hija mayor de un capitán de la guardia de la vieja ciudad de Caerduwen, a cuatro días viajando hacia el Noreste de la villa.

Puesto que quiere ser como él, su padre le ha enseñado desde pequeña a defenderse sola. Ahora, mientras espera alguna noticia, cuida lo mejor posible de su hermano pequeño".



2.1 UN NUEVO DÍA COMIENZA

Una mañana, tras levantarte, decides dar una vuelta por el pueblo. Aunque los adultos no están, todos continúan cuidando de los animales y de las huertas lo mejor posible. Cada uno tiene una asignada una tarea e intenta cumplirla.

De repente **Elina**, una de las niñas del pueblo, te llama por tu nombre. Está junto a uno de los pozos y trata de sacar agua, pero no tiene fuerza para subir el cubo.

"Por favor ¿Podrías ayudarme a subir el cubo? Yo sola no puedo. ¡Es muy pesado!"

¿Quieres ayudar a Elina a subir el cubo? Sigue leyendo para averiguar cómo hacerlo. A continuación se explican algunas de las reglas del juego.

LAS CARACTERÍSTICAS

En la ficha puedes ver que el cuadro más importante es el de las **Características**. Sirven para saber cómo es tu personaje y en qué destaca respecto a los demás. Pero sobre todo sirven para poder seguir sus progresos ya que las Características pueden subir a medida que juegas.

Con ellas puedes hacerte una idea de cómo es. Si es más fuerte, ágil, inteligente, encantador o simpático que otro personaje. Las Características de Leire tienen el aspecto que se ve en la imagen.

	Características			
Cuerpo				
Agilidad				
Mente				
Encanto				

en una Característica podrás lanzar dos dados. Las casillas sirven para anotar la cantidad de puntos que tienes.

Cada Característica puede tener un número de puntos. Por cada punto que tengas podrás lanzar un dado. Por lo tanto, si tienes dos puntos

¿Qué significa cada Característica?

CUERPO: Describe como de resistente y fuerte es tu personaje comparado con otro. Tiene tres puntos, o sea tres dados. Leire es una chica alta, fuerte y con buena salud, algo muy importante si quiere ser una buena guerrera.

La puntuación en "Cuerpo" es la que se usa para saber si Leire tiene éxito o no cuando intenta hacer acciones como subir un cubo de agua del pozo, empujar algo muy pesado o luchar con sus armas.

AGILIDAD: Representa lo ágil, rápido y desenvuelto que es un personaje. Un personaje con mucha agilidad es muy mañoso y tiene buenos reflejos. Leire tiene dos puntos en Agilidad por lo que puede tirar dos dados.



MENTE: No sólo representa lo listo e inteligente que es un personaje sino también su capacidad de darse cuenta de lo que le rodea. Además, es la Característica más importante para hacer magia.

Leire posee un punto de Mente. Esto significa que es una chica normal, y que prefiere el ejercicio físico y la acción.

ENCANTO: Con el encanto te haces una idea de la personalidad de tu personaje y de lo simpático que puede

llegar a ser. Si tu personaje tiene mucho encanto será muy sociable y sabrá tratar a los demás. Recuerda que no tiene nada que ver con el aspecto físico. Eso lo decides tú para tu personaje. Leire tiene un punto de Encanto. Eso es lo normal en un niño de su edad.

Repartiendo puntos (...o dados)

Todos los personajes tienen seis puntos para repartir en sus Características. Por cada punto que tengas puedes lanzar un dado.

Pero Leire es humana. Los humanos tienen **un punto extra** que pueden añadir a la que quieran. Así que al final puede repartir hasta **siete dados en total**. Si quieres puedes repartir los puntos tu mismo.

Suma todos los puntos que tiene Leire en su ficha y verás que el resultado total es siete.



PRUEBAS DE HABILIDAD

Las Características no sólo sirven para saber cómo es el personaje. También se usan para hacer **Pruebas de Habilidad**. Las pruebas permiten saber si un personaje tiene éxito o no cuando intenta hacer algunas acciones.

Por ejemplo, Leire puede hacer una Prueba de Habilidad para saber si consigue subir el cubo o no al primer intento.



Hacer una Prueba de Habilidad es muy fácil. Sólo tienes que lanzar todos los dados que tengas en la **Característica que se pida**. Cuando se pide una de ellas se dice que esa es la que "entra en juego".

Por ejemplo, si Leire quiere ayudar a subir el cubo de agua, tiene que hacer una Prueba de Habilidad de la **Característica Cuerpo**. Para hacerla se lanzan todos los dados que tenga en **Cuerpo**, que en este caso son tres.

Si juegas con dados de seis caras lanza tres dados. Si juegas con monedas lanza tres monedas. Recuerda que Cara siempre vale más que Cruz (a no ser que quieras que sea al revés claro).

Ahora la tirada hay que compararla con otra. Esa tirada se llama "**tirada de dificultad**" y pueden ser uno, dos, tres o incluso más dados. Esos dados indican lo fácil o difícil que es hacer una tarea. Subir el cubo es fácil por lo que se lanzará un solo dado.



Característica

contra



Dificultad

Si juegas con dados de seis caras lanza uno de ellos. Si juegas con monedas lanza una moneda.

Ahora compara los resultados que obtienes en cada tirada. **La tirada que obtenga el valor más alto en uno o más dados gana.**

Si la tirada de dados de la **Característica** gana a la tirada de **dificultad** entonces superas la prueba y consigues hacer lo que querías. En este caso subir el cubo de agua. Si fallas no lo consigues.

Fallar no siempre es malo. En muchas ocasiones puedes volver a intentarlo. Por ejemplo, si Leire no consigue subir el cubo al primer intento nada le impide probar de nuevo.

En este libro la tirada de dificultad la puedes hacer tú mismo, pero si jugaras con un Narrador entonces la haría él o ella. También se puede usar una "media" para evitar lanzar el dado, pero eso lo veremos después.

Comparando las tiradas

No olvides que **los dados no se suman**. Sólo tienes que averiguar qué tirada ha sacado **el resultado más alto**. Tampoco cuentas los unos. Sacar un "1" en un dado es siempre un fallo y **ese dado no se tiene en cuenta**.

Por ejemplo, (siempre que juguemos con dados de seis caras) si en la tirada de **los dados de Cuerpo** se consigue:

un  (4), un  (5) y un  (2)

Y en la **tirada de dificultad** se consigue:

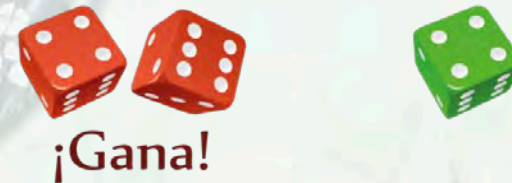
un cuatro  (4)



Ha ganado la tirada de Cuerpo porque ha conseguido un 5, que es mayor que el 4 que ha sacado la tirada de dificultad.

Si has usado monedas basta con que en tu tirada de Cuerpo obtengas más cantidad de "Caras" que en la tirada de dificultad. Si sacas el mismo número hay un empate. El cubo lo levantas un poco pero se te resiste. En este caso deberías seguir intentándolo.

Otros ejemplos de tiradas podrían ser:



Como ves es muy fácil. Al lanzar tus dados de Cuerpo, Mente, Agilidad o Encanto sólo tienes que superar en tus dados el número más alto que haya salido en la otra tirada. Cuantos más dados tengas, más posibilidades tienes de ganar.

Además, puedes hacerte una idea de lo bien que los has hecho dependiendo de los resultados en los dados. Si varios dados superan el valor más alto de la tirada de dificultad no sólo realizas la acción sino que además consigues hacerla muy bien.

Por ejemplo, podías haber subido el cubo tan rápido que Elina se haya quedado asombrada de tus capacidades.



Usando Medias

A veces es posible hacer una media de los dados de dificultad. Esto significa que en vez de tirar los dados se pide superar un número. La cantidad exacta siempre se indica en el texto.

Por ejemplo, en lugar de tirar un dado de dificultad y compararlo con los dados de la Característica, cuanto tienes que sacar en tu tirada es cualquier número superior a un cuatro.

–Si en tu tirada sacas un cinco o más has pasado la prueba.

–Si obtienes un cuatro pasas la prueba si en cualquier otro dado de tu tirada además del cuatro has obtenido cualquier resultado más alto que un uno.

¿Y no puedo subir el cubo con magia?

Buena pregunta. ¿Y si en lugar de subir el cubo con sus brazos Leire intentara izar el cubo haciendo magia?

Con la magia es posible hacer muchas cosas sin necesidad de usar la Fuerza. La Magia permite poder lanzar hechizos de distintas clases o improvisar los efectos que quieras.

Hacer Magia también es una Prueba de Habilidad. Concretamente una en la que entra en juego la Característica "Mente".

Pero hacer magia no es tan fácil. Sólo pueden conseguirlo quienes hayan estudiado y aprendido cómo hacerla. En este juego ese estudio y práctica se refleja mediante los **dados de ventaja en habilidades**. A continuación veremos en qué consisten.

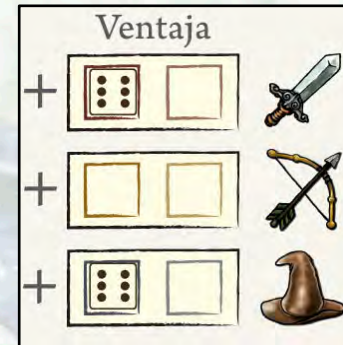
DADOS DE VENTAJA EN HABILIDADES

La ventaja son dados que se añaden a la tirada para hacer las Pruebas de Habilidad. Indican que el personaje tiene práctica, experiencia y conocimiento al hacer ciertas cosas.



Si miras la ficha de Leire verás que tiene un punto o dado de ventaja al lado del dibujo de una espadita y otro punto al lado de un sombrero puntiagudo de mago.

El punto que tiene en la espadita significa que Leire tiene ventaja cuando hace ataques luchando con sus armas en



combate cuerpo a cuerpo, como espadas, mazas o incluso sartenes y palos. Leire tiene esta ventaja porque se ha entrenado y ha aprendido a defenderse con armas de este tipo.

Pero ha conseguido aprender también un poquito de magia. Su amigo Emrys le ha estado enseñando en secreto. Por eso, en su ficha también tiene un punto en las casillas que están junto al sombrero. Esa casilla indica que Leire **sabe cómo hacer magia** y puede intentar lanzar algunos hechizos sencillos.

Haciendo magia

Tener algún dado de ventaja en magia permite a un personaje poder conocer hechizos y lanzar encantamientos. De otra forma un personaje no podría hacer magia de ninguna clase.

Si Leire quiere hacer magia para subir el cubo de agua puede improvisar un hechizo. Para hacerlo debe hacer una Prueba de Magia. La prueba se hace lanzando todos los dados que tenga en la Característica **Mente** más los dados de ventaja que posea en **Magia**.

Mente



En este caso lanzarías **dos dados** en total. Compara su tirada con otra Tirada de dificultad. La dificultad sigue siendo de **un dado**.



Si en cualquiera de los dados de la tirada de Magia obtienes resultados más altos que en los de la tirada de dificultad consigues subir el cubo usando magia, ¡y sin tocarlo! ¡Enhorabuena!



Si fallas la tirada no pasa nada. Como Leire no tiene prisa, puede seguir intentando subir el cubo hasta que lo consiga. Pero recuerda que un personaje no siempre podrá permitirse el lujo de tener tanto tiempo como para seguir intentándolo una y otra vez. Eso depende de la situación y de los líos en los que se haya metido.

Hacer magia resulta algo más complicado para Leire. Es mucho mejor guerrera que hechicera. A Leire lo que le gusta es hacer ejercicio y entrenarse cada día.



¡VALE! ¡YA HE SUBIDO EL DICHOSO CUBO!

Haya sido gracias a la fuerza o con la ayuda de la magia, cuando consigas subir el cubo Elina estará muy contenta y te dirá:

–"¡Gracias! Pensé que no podría recoger agua.

A continuación añade:

"¿Por qué no te pasas por la casa del molinero? He oído que los hijos tienen un pequeño problema y quizás tú puedas ayudarles".

Sus hijos son amigos tuyos y pueden estar en apuros. Decides hacerle caso y pasarte por casa del Molinero. Pero el molino está fuera de la empalizada, por lo que tendrás que salir de la villa.

En el exterior no se está seguro. Antes de salir es conveniente que le digas a alguien a dónde vas y te lleves

MAGISSA. ROL PARA NIÑOS

algún arma. Leire posee una pequeña espada que le regaló su padre. Si miras su ficha verás que la tiene apuntada: "Espada".

Pero si lo prefieres puedes escoger cualquier otra del almacén. Por ejemplo una maza, o un hacha. La que más te guste.



Cada arma tiene diferentes utilidades. No sólo sirven para poner a raya a los enemigos. Por ejemplo, con una maza o con un hacha es posible romper una puerta. Pero con una maza nunca podrías cortar una cuerda



También tienes un pequeño escudo que te puedes sujetar a la espalda mientras no lo estás usando. En caso de problemas te puede ser muy útil para defenderte.

Una vez tengas todo tu equipo ya estás listo para salir del pueblo.

A partir de ahora el texto va formando distintos bloques. Cada bloque de texto tiene un número. Al final de cada bloque se te dan algunas opciones que puedes elegir.



a partir de ahí.

¿Estás listo? Vamos allá.



2.2 EN CASA DEL MOLINERO

Sigue leyendo los bloques de texto y haz lo que se indique en ellos.

BLOQUE 1

Te diriges a casa del molinero para averiguar si sus hijos tienen algún problema. La casa está junto a un arrollo y tiene una gran rueda que gira impulsada por el agua. La rueda hace funcionar el molino.

Cuando llegas León, el hijo mayor, sonrío al verte:

"¡Menos mal que has venido! No tengo ni idea de dónde se ha metido Zanahoria, mi hermano pequeño. Tengo el molino en marcha y no puedo dejarlo sin atender. ¿Podrías salir a buscarlo por mí, por favor?"

Tienes dos opciones, A o B:

A. Decides salir a buscar a Zanahoria. Le contestas a León que le ayudarás y sales inmediatamente a buscarlo.

–Continúa leyendo en el **bloque 2**.

B. Le dices a León que no te apetece o te inventas alguna excusa para no tener que ayudarle. Puedes ver que se

siente decepcionado pero no dice nada. Se despide de ti y vuelve a su trabajo.

–Si no te apetece salir a buscarle y prefieres volverte a tu casa, ve al **bloque 3**.

BLOQUE 2

Pero, ¿cómo vas a buscar a Zanahoria? Bueno, una buena forma de empezar sería preguntando ¿no?

Recorres el pueblo preguntando por el pequeño Zanahoria. Lo llaman así porque tiene el pelo de color rojo, casi anaranjado.

Después de un buen rato de preguntar y preguntar uno de los niños te dice que hace media hora lo vio jugando en el camino sur, fuera del pueblo.

–Decides investigar y te diriges al camino. Continúa leyendo en el **bloque 4**.



BLOQUE 3

¿Así que prefieres volver a casa? Bien, eres libre de hacerlo. Pero si evitas la responsabilidad de ayudar a tus amigos o decides no embarcarte en misiones no habrá muchas historias que puedas contar ni aventuras que vivir. Precisamente, aceptar los desafíos es lo que conduce a los aventureros a vivir sus experiencias.

Tienes dos opciones:

A. Te metes en la cama, con lo cual se termina la aventura. ¡Felices sueños.

FIN

Si te lo piensas mejor y cambias de idea elige B. Si no, sigue leyendo en el capítulo tres de esta guía.

B. Cambias de idea y vuelves a hablar con él.

–Aceptas ayudarlo. Puedes volver al **bloque 2**.

BLOQUE 4

En el lado sur del pueblo hay otra puerta que permite cruzar y salir de la empalizada. La puerta se cierra por las noches, volviéndose a abrir por la mañana. Un caminito conduce desde la misma puerta hasta el gran camino que va de Este a Oeste siguiendo siempre la orilla del río.

A Zanahoria le gusta mucho ir a pescar por lo que seguramente estará cerca del agua.

Te diriges al río y comienzas a buscar al niño cerca de la orilla. Al cabo de un rato de dar vueltas y más vueltas encuentras unas extrañas huellas en el suelo lleno de barro. Como de unas botas con las suelas de clavos. Una se ve que tiene un agujero porque se puede ver con claridad marcado en el barro el dedo gordo del pie que sobresale. Las reconoces. ¡Seguramente son huellas de Goblin! ¡Ellos siempre usan este tipo de botas!

Los Goblin son criaturas verdosas, parecidas a las personas pero más bajitas y de aspecto asqueroso. No se bañan nunca, por lo que puedes olerlas a mucha distancia. Además, son muy malos y siempre están intentando robarle sus cosas a la gente.

Si Zanahoria se ha encontrado con uno, puede estar en apuros.

–Si decides seguir las huellas, continúa en el **bloque 5**.

–Si decides seguir buscando en otra parte, continúa en el **bloque 8**.



BLOQUE 5

Las huellas parecen ir siguiendo siempre la orilla del río. Continuas rastreándolas hasta que de repente escuchas unas vocecillas. Una es aguda y suena como el llanto de un niño. La otra voz es algo más rasposa y nasal. Como cuando uno está muy acatarrado, que suena como si al hablar te taparas la nariz.

Cuando llegas al sitio te encuentras al goblin más feo que hayas visto nunca junto a Zanahoria. El niño está tirado en el suelo, cerca del agua. Parece que le han pegado porque se frota

el brazo y no para de llorar. El goblin está rebuscando entre sus cosas mientras mordisquea un pez crudo que tiene toda la pinta de haber sido recién pescado.

Pero tú a los Goblins no les tienes ningún miedo. Antes que nada sacas tu espada de la funda y en la otra mano te armas con el escudo.

Entonces te acercas y gritas muy alto, para asustarle:

–¡Eh! ¡Tú! ¿¡Qué estás haciendo!?! ¡Suelta inmediatamente esas cosas y lárgate!

El goblin se lleva un susto de muerte al escuchar tu voz porque de un salto se pone al otro lado del niño. Ves que

coge una gran porra de madera y se pone en postura de combate. Te observa unos segundos sin decir nada, como estudiándote.

De repente, te grita con una voz chillona:

"¡Yo siempre cojo lo que quiero!"

Parece estar dudando. Te das cuenta de que no sabe si atacarte o hacer lo que le has ordenado. Entonces, te mira de arriba abajo y sonrío de forma siniestra...

–Continúa en el **bloque 6**.

BLOQUE 6

Tú no tienes intención de atacar si no es para defenderte. Confías en poder intimidarle.

Por un momento piensas que está a punto de irse y relajas un poquito la postura. El goblin aprovecha la oportunidad y se lanza contra ti. Los Goblin son así.

Sin poderlo evitar, ha comenzado un combate.

Atacando con armas

Los ataques con armas también son Pruebas de Habilidad. Dependiendo del tipo de arma se usan los dados de la

Característica **Cuerpo** o los de **Agilidad**. A los dados se suman los dados de ventaja en caso de tener alguno.

En este caso, para hacer un ataque con armas cuerpo a cuerpo lanzarías todos los dados que tuvieses en Cuerpo más los dados de ventaja en ataque con armas (el dibujo de la espadita).

Por lo tanto, lanzarías **cuatro dados** en total.



Que es lo mismo que los daditos que ves en la siguiente imagen:



Siempre que se esté en un combate, la tirada de ataque se compara con una tirada de Defensa.

La Defensa funciona igual que la tirada de dificultad. Pero en este caso simula lo difícil que resulta golpear al enemigo. Tu rival siempre intentará defenderse, esquivar tus ataques o

cubrirse para protegerse. Por eso el ataque debe ganar a la Defensa para poder acertar con un golpe.

En el caso de que alguien no quisiera defenderse, el ataque tendría éxito siempre. Ni siquiera habría que tirar los dados.

Tu Defensa es igual a la cantidad de dados que poseas en la **Característica Agilidad**. Pero se le pueden añadir otros dados de ventaja. Estas ventajas pueden venir por vestir armaduras, usar escudos para protegerse, magia o por otras muchas causas.

El escudo que lleva Leire, por ejemplo, le permite añadir un dado más a su Defensa. En su ficha la Defensa está anotada junto al dibujito de un escudo. También está anotado el escudo que lleva y cuantos dados le da de ventaja. Por lo tanto, **Leire tiene 3 dados de Defensa**.



Escudo (1D)

En combate

Un combate se hace siguiendo un orden de rondas. A las rondas también se las llama **asaltos**.

Cada ronda todos los personajes pueden hacer un ataque cuando les toque, es decir en su turno. Primero uno, después otro, hasta que todos hayan hecho sus tiradas. Cuando todos han hecho su ataque termina la ronda y comienza la siguiente.

En este caso es el Goblin el que ataca primero por lo que es él quien comienza la ronda. Su turno será entonces el primero de cada ronda, y después vendrá el tuyo. Cuando los dos hayáis actuado, terminará la primera ronda y comenzará la segunda. Y así, la tercera, la cuarta..., hasta que haya un vencedor.

El goblin ataca, tú defiendes

El goblin tiene **dos dados** para hacer su ataque. Uno por su Característica y otro de ventaja atacando. Lanza sus dados.

Ahora lanza tus **tres dados** de Defensa para intentar detener el ataque del Goblin. Dos por tu Agilidad más uno por tu escudo.

Las tiradas tendrían este aspecto:



Ahora compara la tirada de ataque del Goblin con la de tu Defensa. Tienes que buscar siempre el resultado más alto de las dos. La tirada más alta gana.

Si la tirada más alta de las dos es igual, busca la siguiente más alta. Los resultados más altos de cada tirada son siempre lo primero que debes mirar.

Si las tiradas más altas son iguales y uno de los bandos no tiene más dados, gana el que tenga más desde que saque en el resto de sus dados resultados más altos que "1".

Dependiendo del resultado pueden pasar varias cosas:

–Si tu tirada de Defensa gana a la del Goblin. Consigues detener su ataque con tu escudo. La porra golpea el escudo haciendo mucho ruido. ¡TONG!

–Si tu tirada de Defensa pierde ante la tirada del Goblin sufres daño. Cuando te golpean con éxito recibes **una herida**.

Puede anotar la herida recibida en tu ficha de personaje. Para hacerlo dispones de una barra

Heridas

4

Cuerpo +1

donde anotar los daños que sufras llamada "**Heridas**". Cada cuadradito te sirve para poner una marca a lápiz y llevar la cuenta.

El número de heridas que puedes aguantar viene anotado en el cuadradito en blanco. Siempre es igual a tu Puntuación de **Cuerpo +1**. Como ves, tu personaje puede aguantar hasta **cuatro heridas**. Si llegas a acumular esas cuatro te desmayas. Caerás al suelo sin conocimiento.

Tu turno. Tú atacas, el Goblin defiende

Es hora de ajustar cuentas. Ahora es tu turno para hacer tu ataque. El Goblin posee **un solo dado de Defensa** por lo que tu tirada sería como se muestra en la imagen. Tú lanzas **cuatro dados** de ataque y el Goblin **un dado** de Defensa.



En este caso, si al comparar las tiradas el resultado más alto de las dos es el mismo, como tú tienes más dados ganas desde que en el resto de los dados salgan resultados mayores que un "1".

Ahora dependiendo del resultado pueden pasar dos cosas:

–Si tu tirada de ataque gana a la Defensa del Goblin consigues arrearle un golpe con tu arma. El goblin cae al suelo hecho polvo porque sólo puede aguantar una herida.

–Si la tirada de Defensa del Goblin gana a tu tirada de ataque, consigue esquivar tu golpe.

Si has conseguido derrotar al Goblin la batalla ha terminado. Si no, la batalla sigue otro asalto o ronda más hasta que uno de los dos haya sido derrotado, se rinda o huya. Recuerda, **siempre actuando los dos en cada ronda**, cada uno en su turno.

–Si consigues derrotar al Goblin puedes continuar leyendo en el **bloque 7**.

–Si el Goblin consigue vencerte puedes continuar leyendo en el **bloque 12**.

BLOQUE 7

El goblin cae tras recibir tu golpe. Ha quedado tumbado en el suelo. Está desmayado, hecho polvo y con la lengua fuera. Por ahora no será una amenaza.

Te diriges entonces a Zanahoria y le preguntas qué es lo que ha pasado. Te cuenta que se encontró con el Goblin

cuando estaba pescando. El Goblin quería quitarle todo lo que tenía, incluidos los peces que había conseguido capturar.

Tratas de consolarle un poco y le dices con calma que estos últimos tiempos es peligroso andar solo fuera de la empalizada. Además, tendría que haber dicho a dónde iba o mejor todavía, ir acompañado. Lo abrazas y os dirigís de vuelta al molino.

–Puedes continuar leyendo en el **bloque 10**.

BLOQUE 8

Sigues buscando al niño durante dos horas más pero no das con él. Al final decides regresar al molino a ver si ya ha regresado.

Justo cuando ya estás de regreso te parece escuchar el llanto de un niño. Acudes a investigar en la dirección desde donde se escucha el sonido y te encuentras a Zanahoria acurrucado en el suelo. Parece muerto de miedo.

Cuando le preguntas qué le ha pasado te cuenta que se encontró con un Goblin cuando estaba pescando en la orilla del río. El Goblin le quitó todo lo que

tenía, incluidos los peces que había conseguido capturar.

Tratas de consolarle un poco y le dices con calma al niño que estos últimos tiempos es peligroso andar solo por ahí, fuera de la empalizada. Además, tendría que haber dicho a dónde iba o mejor todavía, ir acompañado. Lo abrazas y os dirigís de vuelta al molino.

–Puedes continuar leyendo en el **bloque 9**.

BLOQUE 9

Cuando regresas al molino León se pone muy contento. A estas alturas andaba ya muy preocupado. Abraza a su hermano pequeño y lo tranquiliza.

Ahora puedes elegir de nuevo:

A. Sales en busca del Goblin para ver si puedes recuperar las cosas que le ha robado a Zanahoria.

–Puedes continuar leyendo en el **bloque 11**.

B. Decides que por hoy ya está bien. El Goblin seguramente estará ya lejos por lo que mejor te marchas a tu casa.

–Puedes continuar leyendo en el **bloque 10**.



BLOQUE 10

Zanahoria ya está seguro y a salvo en el molino. Por tu esfuerzo, su hermano León te da las gracias muchas veces y te regala dos panes dulces enormes y deliciosos. Puedes anotarlos en tu ficha de personaje. La parte de atrás que está en blanco tiene espacio de sobra para hacer anotaciones.

Vuelves a tu casa y te preparas una succulenta cena. Al final duermes profundamente hasta el día siguiente.

En el caso de haber recibido algún golpe durante la pelea con el Goblin, te recuperas tras descansar toda la noche. Puedes borrar las marcas que hayas puesto en tu ficha de personaje.



Puedes dormir cuanto quieras. Cuando decidas levantarte puedes continuar con tus aventuras en el siguiente capítulo de esta guía.

–Puedes pasar al **capítulo 3 de la guía**.

BLOQUE 11

Decides darle una lección al Goblin que anda merodeando cerca del pueblo. Sales en su busca, regresando primero al lugar en donde encontraste a Zanahoria. De allí vuelves a buscar las huellas de las botas de clavos y comienzas a

seguirlas. Están muy claras marcadas en el suelo por lo que es fácil seguir el rastro.

Continúas durante un buen rato hasta que lo encuentras sentado bajo un árbol junto a la orilla del río. Parece muy contento mientras mira el botín que ha conseguido después de habérselo quitado al niño.

Pero tú a los Goblins no les tienes ningún miedo. Antes que nada sacas tu espada de la funda y en la otra mano te armas con el escudo. Entonces te acercas. Tu intención es pedirle que devuelva las cosas. Le dices:

–¡Eh! ¡Tú! ¿Qué estás haciendo!? ¡Eso no es tuyo! ¡Suelta inmediatamente esas cosas y márchate de aquí! ¡Deja de molestar a mis amigos!

El Goblin se lleva un susto de muerte al escuchar tu voz porque de un salto se pone en pie. Ves que coge una gran porra de madera y se pone en postura de combate. Te observa unos segundos sin decir nada, estudiándote. De repente, te grita:

"¡Yo siempre cojo lo que quiero!"

Parece estar dudando. Te das cuenta de que no sabe si atacarte o hacer lo que le has ordenado.

Entonces, te mira de arriba abajo y te das cuenta de que está algo asustado. Parece que cambia de idea. Suelta todas las cosas que ha robado y sale corriendo, huyendo de ti.

Has tenido suerte. Coges las cosas y te diriges de vuelta al molino.

–Vuelve y continúa leyendo en el **bloque 10**.

BLOQUE 12

Te han derrotado. Pero no pasa nada. Son cosas que pasan.

Cuando despiertas Zanahoria está junto a ti, refrescándote la cara con un pañuelo húmedo. Te dice que el Goblin te derribó, pero que se asustó y salió corriendo.

Por desgracia se ha llevado sus cosas. A ti además te ha quitado el escudo. Por suerte no cogió la espada.

Has podido aprender de la experiencia, y lo importante es que tanto tú como Zanahoria estáis a salvo.

Cuando te recuperas os marcháis juntos de vuelta al molino.

–Vuelve y continúa leyendo en el **bloque 10**.





PROBLEMAS EN CASA

Este capítulo te propone poder continuar con tus aventuras jugando a Magissa. "Problemas en casa" es una pequeña aventura que puedes jugar tú solo o con un Narrador que la dirija para ti.

En el caso de que un jugador quiera dirigir la aventura a otros jugadores haciendo de Narrador debería antes leérsela bien y jugarla si es posible. Así estará mejor preparado para improvisar y añadir a la trama lo que crea necesario.

Si tienes dudas sobre cómo se comparan las tiradas, al final de este librito hay una tabla que explica algunos ejemplos.

También hay otra tabla con medias para dados de seis caras por si en lugar de tirar los dados quieres usarlas. ¡Pero no olvides que al menos uno de los dos bandos siempre tiene que tirar los dados!



COMIENZA LA AVENTURA

"Recién llegada al poblado, Paola os enseña una linda criatura que se ha encontrado"



BLOQUE 1

Hoy es un bonito día y todos se encargan de hacer sus tareas en la villa. Estás dando un paseo por el pequeño mercado intentando encontrar algo sabroso que comer.

De repente se forma un revuelo. Muchos niños se amontonan alrededor de alguien que acaba de llegar del exterior del pueblo, fuera de la empalizada. Sostiene algo en sus brazos. ¿Quieres acercarte a mirar?

–Si tienes curiosidad y quieres saber qué sucede continúa leyendo el **bloque 2**.

–Si no te interesa continúa leyendo en el **bloque 3**.

Puedes elegir la opción que quieras.

BLOQUE 2

Cuando te acercas al grupo descubres que Paola, una de las niñas que vive en el pueblo, sostiene una criatura en sus brazos. La criatura es adorable.

Tiene el aspecto de una bola de pelo lacio y brillante de color rosado en cuyo centro hay dos enormes ojitos que te miran dulcemente. Los ojitos parpadean con expresión desconsolada. ¡Es una monada!

"Lo encontré en la huerta de las coles. Al otro lado de la empalizada". -Dice Paola-. "A que es una preciosidad. ¡Me lo pienso llevar a casa!"

Todos los demás le piden que les deje jugar con la criatura. Parece inofensiva y tan cariñosa como el más dulce de los gatitos.

Aunque nadie sabe qué tipo de animal puede ser. El resto del día todos están pendientes de la nueva mascota de Paola. Al ir cayendo la tarde, poco a poco cada uno se va marchando a su casa hasta que llega la noche.

-Continúa en el **bloque 3**.

BLOQUE 3

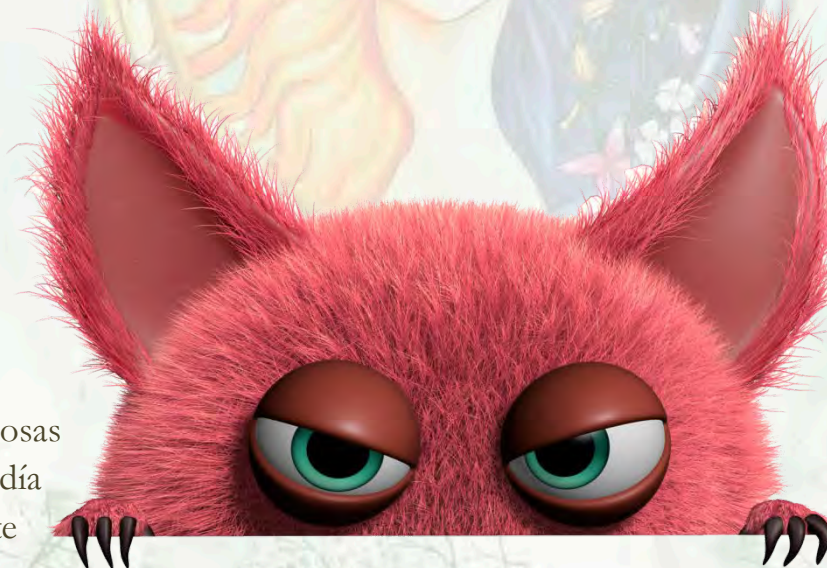
Después de terminar algunas cosas que tenías pendiente, al final del día te has marchado a casa a prepararte

la cena. Tras un rato de paz y tranquilidad contemplando el fuego de la chimenea te has ido a la cama.

Ya es de noche y bastante tarde. Estás durmiendo plácidamente. De repente te despierta la campana de la guardia y unos gritos. Algunos niños están llamando a los demás. En el pueblo hay guardianes que pasan la noche haciendo la ronda. ¡Deben de haber visto algo! Te vistes a toda prisa y sales fuera a ver qué ocurre.

Al correr al centro del pueblo ves algo que no te esperabas. **¡Un hermoso manzano ha crecido en medio del pueblo!** Ha aparecido de la nada. Uno de los chicos que está de guardia os dice que de repente la tierra donde está comenzó a moverse y vieron salir y crecer el árbol en menos de un minuto.

El árbol es brillante y luminoso. Resplandece como si fuese de oro y plata. Con asombro, veis que sigue creciendo un poco más y que de sus ramas brotan unas hermosas y apetitosas manzanas de color rojo intenso.



Otros niños del pueblo que como tú han acudido para saber qué es lo que pasa comienzan a rodear el manzano. Algunos comienzan a coger las manzanas y a probarlas. Todos exclaman asombrados: "¡Oh! ¡Son deliciosas!" Cuando lo hacen los demás se apresuran a probarlas también.

¿Qué quieres hacer? ¿Te apetece darle un bocado a una de las manzanas?

–Si te acercas y coges una manzana para darle un mordisco continúa en el **bloque 4**.

–Si no piensas tocar las manzanas ve al **bloque 5**.

BLOQUE 4

	Características			
Cuerpo				
Agilidad				
Mente				
Encanto				

Lanza todos los dados que tienes en ella. En este caso **tiras tres dados**.

Tras darle un bocado a la manzana un poderoso encantamiento trata de hacerte efecto. ¡Pero puedes intentar resistirlo! Para hacerlo busca la **Característica Cuerpo**.

Ahora elige. Puedes **tirar un dado de dificultad** y comparar ambas tiradas o bien **intentar pasar de "4" con tu tirada**, lo que prefieras.

Al elegir pasar de "4" lo que hemos hecho es elegir una media (o mediana). Así nos ahorramos tirar el dado de dificultad. La forma de escribirlo es: **Dificultad 1 dado. Media "4"**

Si decides usar la media de "4" recuerda:

–Si sacas al menos un 5 ó un 6 en alguno de tus dados resistes el hechizo de la manzana.

–Si tu resultado más alto es un 4 lo consigues siempre que en el resto de los dados de tu tirada salgan valores mayores que 1.

–Si el resultado más alto de tu tirada es menor de 4 fallas y te afecta el hechizo.

Si prefieres usar monedas simplemente tienes que sacar más Caras en una tirada que en otra. En este caso tira tres monedas por Cuerpo y una por la Dificultad. Si empatas también resistes el hechizo. Aunque te cuesta mucho esfuerzo.

Todos los que han comido del árbol **comienzan a transformarse en oveja**. Si has fallado la tirada también te

afecta. Si lo has resistido te libras y contemplas como tus pobres compañeros son convertidos en oveja uno tras otro.

Pocos segundos después de la transformación los hechizados comienzan a balar (*¡Beeeee!*) desconsolados... Lo más curioso es que cada oveja tiene un aire familiar con la pobre víctima. Si el niño tenía el pelo rizado la oveja tiene lana rizada, si llevaba unas gafitas, la oveja lleva gafitas...

El efecto dura unas dos horas. Después todos recuperan su forma normal. Pero estarán muy cansados.

-Tanto si te han hechizado como si no (y una vez recuperes tu forma normal en caso de que sí te haya afectado) continúa leyendo en el **bloque 6**.

BLOQUE 5

Has decidido no probar las manzanas. Menos mal, porque con asombro ves que todos quienes han comido del árbol comienzan a transformarse en unas preciosas ovejitas. Enseguida comienzan todos a balar desconsolados... (*¡Beeeee!*)

¡La mitad de los niños del pueblo se han transformado en ovejas! Lo más curioso es que cada oveja tiene un aire familiar con la pobre víctima. Si el niño tenía el pelo rizado la

oveja tiene lana rizada, si llevaba unas gafitas, la oveja lleva gafitas...

Intentas prevenir a todos los demás de que las manzanas son peligrosas y que nadie debe tocarlas. Vas de un lado a otro deteniendo a los que están a punto de darle un mordisco pero hay algunos muy cabezotas y aún así las prueban.

Pero los líos parece que no han hecho más que empezar. Esta noche parece que no vas a poder dormir... No pasa mucho tiempo cuando de repente se escucha un grito. Viene de la casa donde vive Paola.

¡UAAAAAAHHHHHHH!

Te diriges corriendo a casa de la niña. Cuando llegas encuentras a Paola delante de la chimenea, muy quieta, mirándote y sonriendo. Te dice:

"Lo siento. No era nada. Ji, ji. Me pareció ver una sombra y me asusté. Disculpa si te he molestado..."

Cuando te acompaña a la puerta ves que camina de una forma muy rara. Como si no supiese hacerlo. Te anima a marcharte casi a empujones. Cuando te das cuenta estás fuera de la casa y la puerta cerrándose detrás tuya de un portazo. ¡BLAM!

Pero hay una ventana justo al lado de la puerta y decides echar un vistazo. Ves como Paola va a la despensa y comienza a comerse todo cuanto hay en ella. ¡Es increíble! ¡Se lo come todo, hasta la tela de los sacos!

Así parece que va a seguir un buen rato por lo que te marchas. ¡Se está comportando de forma muy extraña!

–Continúa leyendo en el **bloque 9**.



BLOQUE 6

–Si te han hechizado, una vez recuperas tu forma normal respiras con tranquilidad. Has pasado unas horas balando sin parar. Estás cayéndote de cansancio. Los demás niños que se habían transformado en oveja sienten lo mismo.

–Si resististe el efecto del hechizo estás de suerte, pero sientes el mismo cansancio. De todas formas, contemplar al resto de tus compañeros convertidos en ovejas y no poder hacer nada durante dos horas ha sido agotador.

En los dos casos decides marcharte a casa. Ya está bien por hoy.

Yendo de camino de repente te parece ver a uno de los niños caminando de forma muy rara por una calle. Es como si no supiese utilizar los pies, por lo que los va poniendo uno delante del otro con mucho cuidado.

–Si te parece sospechoso y quieres seguir al niño continúa leyendo en el **bloque 7**.

–Si prefieres marcharte a casa continúa en el **bloque 8**.

BLOQUE 7

Sigues al niño a escondidas por las calles del pueblo. Ves que se acerca a la puerta de una de las casas y que toca en ella para

que le abran. Es la casa de Guille, uno de los niños que vive en el pueblo.

Tras abrir la puerta el misterioso niño al que has estado siguiendo salta sobre el pobre Guille y lo empuja al interior. Se escucha un grito de espanto.

¡UAAAAAAHHHHHH!

Algunas luces comienzan a encenderse de las casas vecinas y pronto acuden algunos otros niños preguntando qué es lo que ocurre.

–¿iPero qué pasa!? ¿iPero qué pasa!?–Dicen todos.

–Continúa leyendo en el **bloque 10**.

BLOQUE 8

Por fin has podido dormir hasta la mañana siguiente sin que nadie más te moleste. Tras levantarte y salir al exterior te enteras de que algo terrible ha sucedido en el pueblo durante la noche. ¡Alguien ha robado todas las provisiones!

Muchos se han quedado sin comida, por lo que tendréis que acudir a las reservas que se esconden en la bodega de la casa común de la villa.

Todo es muy extraño. Parece que además de robar las provisiones alguien ha estado comiéndoselas porque hay restos de comida por todas partes. Además, os enteráis de que la mascota que Paola había traído a casa ha desaparecido, por lo que no tardas en hacerte una idea de lo que ha pasado.

–Continúa leyendo en el **bloque 16**.

BLOQUE 9

No dejas de pensar en lo que has visto a través de la ventana en la casa de Paola de camino a tu casa. Pero te mueres de sueño, por lo que convendría dormir un poco para mañana poder investigar algo mejor ese manzano tan extraño. Te acuestas y te duermes en seguida.

Pero parece que esta noche no vas a poder dormir porque al cabo de dos horas te vuelve a despertar un grito. Alguien chilla en el pueblo pidiendo auxilio.

–Si decides levantarte e ir a investigar continúa leyendo en el **bloque 10**.

–Si prefieres seguir durmiendo continúa leyendo en el **bloque 8**.



BLOQUE 10

Te acercas a investigar. Algunos otros niños también se han levantado y están delante de la casa de donde parecían venir los gritos, pero no se atreven a entrar. La puerta está entreabierta y hay barro en la entrada. Decides echar un vistazo.

Cuando abres la puerta ves el salón de la casa, con la cocina en un extremo. También te das cuenta de algo muy extraño:



Guille, el chico que vive allí está tirado en el suelo. Parece desmayado o dormido. De pie, junto a él, hay ¡otro Guille exactamente igual a él!

Una cabellera de abundante pelo rosado, muy brillante, desaparece de repente. Delante de ti hay un gemelo idéntico al niño que está tendido en el suelo. Te das cuenta de que el gemelo que ves acaba de transformarse en el niño, copiando su forma.

Al darse cuenta de tu llegada se gira hacia ti y te amenaza enseñando unos dientes enormes, como si fuese un monstruo salvaje.

Le preguntas quién es y qué es lo que quiere. No parece muy hablador, pero te dice:

"Me transformo para hacerme pasar por vosotros y así poder robaros la comida. El árbol de las manzanas es un truco mágico muy efectivo de conseguir vía libre a vuestras despensas ¡Je, je!"

¿Qué quieres hacer ahora? Tienes dos opciones:

A. Convencerle de que se vaya.

Intentar convencerle es una buena idea, pues si termináis siendo amigos ganaríais un poderoso aliado que puede ayudaros a todos en el futuro.

–Si decides intentar convencerle de que se vaya continúa leyendo en el **bloque 11**.

B. Intentar atraparlo.

Para intentar atraparlo debes luchar con él. Lo malo de pelear es que si lo haces muy difícilmente podréis ser amigos en el futuro, pero nunca se sabe...

–Si decides intentar atraparlo continúa leyendo en el **bloque 12**.

BLOQUE 11

Para intentar convencerle tienes que hacer una Prueba de Habilidad de la Característica "**Encanto**". Tu personaje tiene un dado de Encanto. Lanza el dado o la moneda y salga lo que salga, no toques el resultado.

Ahora hay que hacer la tirada de dificultad. Lanza **dos dados** por la Característica Mente de Criatura. **Dificultad 2 dados**

- Si pierdes al hacer tu tirada la criatura no está muy dispuesta a negociar. Sólo te queda la opción de intentar atraparlo.

–Continúa leyendo en el **bloque 12**

- Si habéis empatado no se ha llegado a un acuerdo y seguís discutiendo. Vuelve a tirar. Si ambos siguen empatando la discusión puede alargarse hasta muy tarde...
- Si ganas consigues convencerla.

–En ese caso continúa leyendo en el **bloque 15**.

Recuerda: Si un Narrador dirige esta aventura él debería encargarse de negociar haciendo el papel de "La Cosa", en lugar de estar haciendo tiradas.



BLOQUE 12

Si decides atraparlo te arriesgas a una pelea. ¡Pero no tienes tus armas aquí! Lo dejaste todo en tu casa por lo que vas a tener que improvisar. Lo mejor es armarte con algo ya que pelear con las manos con esa criatura no debe ser fácil.

Miras a tu alrededor. Las casas del pueblo no tienen habitaciones. Todo está en un único salón grande. La cocina está junto a una pared. Corres hacia allí y tomas una sartén como arma y la tapa de un enorme caldero como escudo. ¡Ya estás listo para la batalla!

MAGISSA. ROL PARA NIÑOS

Corres hacia la criatura para enfrentarte a ella. Te responde abriendo una boca enorme.

No se parece en nada a un niño desde luego. Es un monstruo terrible. Te das cuenta de que el monstruo ¡es la preciosa criaturita que Paola había traído al pueblo ese mismo día! ¡Las apariencias engañan! ¡Ahora parece una criatura terrible y amenazadora!

Durante la ronda de combate la criatura ataca primero pues estaba esperándote. Después va tu turno. Cuando los dos hayáis actuado termina la ronda y comienza la siguiente. Primero ella, después tú y así hasta que haya un vencedor y uno de los dos haya sido derrotado.

¡Ding! Primera ronda

Recuerda:

- La criatura te ataca lanzando **dos dados** o monedas.
- Tira tu Defensa. Recuerda que son **tres dados**.
- Compara las tiradas.

–Si la criatura gana a tu Defensa con su ataque te hace daño. Apunta una herida en tu ficha. Pon una



marca en uno de los cuadros de la barra de **Heridas**.

–Si fracasa detienes el golpe.

- Te toca. Haz tu ataque lanzando **cuatro dados** o monedas.
- La criatura tira su Defensa que son **dos dados**. Compara las tiradas.

–Si tu tirada de ataque gana a su Defensa la criatura recibe una Herida. Puedes usar los siguientes cuadritos para apuntar las heridas que le vayas causando. La criatura aguanta hasta tres Heridas. A la tercera cae al suelo.

Heridas de la criatura:

- Termina la ronda. Si no hay un vencedor aún, comienza la siguiente.

–Si consigues hacerle tres heridas, la criatura caerá al suelo. Continúa leyendo en el **bloque 13**.

–Si la criatura consigue hacerte cuatro heridas te derrotará. Caerás al suelo. Continúa leyendo en el **bloque 14**.

BLOQUE 13

¡Has ganado! La has capturado. La criatura cae al suelo tras arrearle unos cuantos sartenazos. Parece que se ha desmayado.

Otra de las niñas que vive en el pueblo llamada Pandora acude a la casa con un jarro mágico. Abriendo la tapa acerca la boca del jarro y la criatura, transformándose en niebla, es absorbida al interior. Pandora lo cierra y te explica que la criatura es una de las que se había escapado hace tiempo del jarro. Pero ya está presa otra vez gracias a ti.

El jarro se sacude un poco, como si hubiese alguien dentro. Te parece escuchar un sonido apagado, como protestando.

Pandora te agradece tu esfuerzo. Te dice:

"Has salvado al pueblo. ¡Gracias por todo!"

Te has merecido un descanso después de una noche tan movida. Cuando te metes en la cama sueñas con tus próximas aventuras, pues no han hecho más que empezar.

FIN

BLOQUE 14

Has perdido. Caes al suelo. Te has desmayado.

No te preocupes, unas veces se gana y otras se pierde. Pero en ambos casos siempre se aprende algo nuevo.

Cuando despiertas la criatura se ha marchado. La buena noticia que te dicen tras despertarte es que la criatura, muy enfadada, salió corriendo y abandonó el pueblo. Tu enfrentamiento parece que la ha asustado, molestado o las dos cosas.

Todos te dan la enhorabuena por haber sido tan valiente. Te marchas a tu casa a descansar que lo tienes muy bien merecido tras tanto esfuerzo.

Continúa leyendo en el **bloque 16**.

BLOQUE 15

¡Enhorabuena! en el pueblo habéis ganado un nuevo aliado. La criatura parece arrepentida y pronto comienza a ayudar para limpiar el estropicio que ha armado. Se convierte en una mascota entrañable que seguramente podrá ayudaros en el futuro con sus habilidades.

Todos te dan la enhorabuena. Tus amigos te ven como alguien con el que poder contar en caso de problemas.

-Has salvado al pueblo. -Te dicen-. ¡Gracias por todo!

Te has merecido un descanso después de una novecita tan movida. Cuando te metes en la cama sueñas con tus próximas aventuras, pues no han hecho más que empezar.

FIN

BLOQUE 16

Tras meditar sobre lo que ha pasado llegáis a la conclusión de que habéis recibido la visita de una criatura capaz de transformarse en cualquiera de vosotros. Mediante ese truco ha robado o se ha comido las provisiones.

La extraña mascota que trajo Paola era ¡un ladronzuelo capaz de cambiar de forma!

Ahora ha escapado, por lo que tendréis que estar alerta por si vuelve a aparecer.

El manzano desaparece al cabo de dos días. Aunque ya estáis prevenidos sobre los efectos que producen sus

manzanas mágicas, aún hay alguno que no pudiendo resistir la tentación se anima a probarlas antes de que desaparezca, con las consecuencias de pasarse un par de horas balando sin parar. Y es que algunos nunca aprenden. Quizás se lo tengan merecido por ser tan poco sensatos.

Pero no hay mal que por bien no venga. De todo se aprende, incluso de lo malo. Ahora estaréis mejor preparados para la próxima vez que recibáis una visita inesperada.

FIN



4

AYUDAS

ESTADÍSTICAS PARA MAGISSA

GOBLIN ESBIRRO

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.



Fuerza [3][3] + [3][3]
 Agilidad [3][3]
 Mente [3][3]
 Cuerpo [3][3]
 Encanto [X]

⊕ **Armas normales** (porras).
 ⚔ No
 ✨ No
 ♥ **Heridas 1** Energía 0

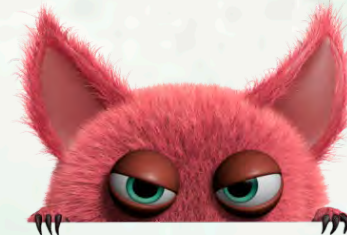
Movimiento 5 ♥ Defensa [3][3]
 Daño: Porra, 2 puntos.

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 [3][3]
 Agilidad [3][3]
 Mente [3][3] + [3][3]
 Cuerpo [3][3]
 Encanto [3][3][3][3]

⊕ **Manotazo "intenso"**
 ⚔ No
 ✨ **Hechizos**
 ♥ **Heridas 3** Energía 8/12

Movimiento 6 ♥ Defensa [3][3]
 Daño: 3 puntos

Encantar: Puede hechizarte con su Encanto. Sus enemigos se pondrán de su lado. Su ataque mágico se enfrenta a la Mente de la víctima. Si falla, ésta intentará protegerla.

Copia: Tras dejar fuera de combate a una víctima es capaz de copiar su forma y hacerse pasar por ella.

Inmunes a encantamientos y magia que afecte a la Mente.

∞ ALGUNAS TABLAS ÚTILES ∞

Dificultad y medias para dados de seis caras

GRADOS DE DIFICULTAD*			
Fácil	▣	1 dado	¡Chupado!
Normal	▣ ▣	2 dados	Hmm...
Difícil	▣ ▣ ▣	3 dados	¡Puf!
Difícilísimo	▣ ▣ ▣ ▣	4 dados	¡Glup!
Heroico	▣ ▣ ▣ ▣ ▣	5 dados	¡Ay, ay!
Absurdo	▣ ▣ ▣ ▣ ▣ ▣	6 dados o más	¡Gerónimo!

*Se han añadido los valores medios para dados de 6 caras

Ejemplos de tiradas

ATACANTE	CONTRA	DEFENSOR	
▣ ▣		▣ ▣	Gana el atacante
▣ ▣ ▣		▣ ▣ ▣ ▣	Gana el defensor
▣ ▣	(Empate)	▣ ▣	"Favorable al atacante"
▣ ▣		▣ ▣ ▣ ▣ (Peor)	Fallo
▣		⊗	Gana el atacante
▣		⊗	Fallo
▣ ▣		▣ ▣ ▣ ▣	Gana el defensor
▣ ▣	(Empate)	▣ ▣ ▣ ▣	"Favorable al atacante"
▣		▣ ▣ ▣ ▣ ▣	Gana el atacante
▣ ▣ ▣ ▣ ▣		▣ ▣ ▣	Gana el defensor
▣ ▣ ▣ ▣ ▣		▣ ▣ ▣ ▣	Gana el defensor
▣ ▣ ▣		▣	Gana el defensor
▣ ▣ ▣ ▣ ▣		▣ ▣ ▣ ▣ ▣	Gana el defensor
▣ ▣ ▣ ▣		▣ ▣ ▣	Gana el atacante

LAS TIRADAS

La tabla de ejemplos de tiradas puede resolver muchas dudas sobre cómo se resuelven.

- Cuando se hacen dos tiradas compáralas. Busca el valor más alto que haya salido de las dos. El más alto gana.
- Si el valor más alto es igual en las dos tiradas busca el siguiente más alto. Así hasta el último dado.
- Si uno de los bandos tiene más dados que el otro y todos los dados que tiene cada uno están empatados, gana el bando que tenga más dados siempre que obtenga resultados mayores que "1" en el resto de sus dados.
- A veces, sobre todo si se usan monedas, pueden darse empates. Si se produce un empate combatiendo siempre gana el atacante.
- Recuerda que el "1" nunca se cuenta, se considera un fallo. El dado donde ha salido no se tiene en cuenta.

ÍNDICE

PRÓLOGO 4

JUGANDO A MAGISSA 5

Vale, ¿qué es un juego de rol? 5

Pero... ¿Qué necesito para jugar? 6

¿Y dónde iremos? 7

Bueno vale. ¿Y ahora qué? 7
Cómo funciona 9

COMIENZA LA AVENTURA 11

2.1 Un nuevo día comienza 11

Las Características 12

Pruebas de Habilidad 14

Dados de ventaja en habilidades 17

¡Vale! ¡Ya he subido el dichoso cubo! 18

2.2 En casa del molinero 20

PROBLEMAS EN CASA 29

Comienza la aventura 29

AYUDAS 40

estadísticas para Magissa 40

Goblin Esbirro 40

La "Cosa" de la Carcosa 40

Algunas tablas útiles 41

Las tiradas 41

ÍNDICE 42





∞ FICHAS ∞



Magissa

Nombre: _____

Movimiento: _____

Personaje: _____

Cuerpo	Características	Ventaja	Heridas
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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Cuerpo + 1</i>
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"/> Hechizos:	
Encanto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

Notas: _____

Defensa *Agilidad + Armadura*

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



Magissa

Nombre: _____

Movimiento: _____

Personaje: _____

Cuerpo	Características	Ventaja	Heridas
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"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Cuerpo + 1</i>
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"/> Hechizos:	
Encanto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

Notas: _____

Defensa *Agilidad + Armadura*

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